PUNK
STREETFIGHTERS DIGEST
H. BEHRENS T. LOGEMANN B. NEU
SCS GMBH

# Ein Quellenbuch
# für diverse Cyberpunkrollenspiele

unter anderem kompatibel zu Shadowrun™ Edition 1-3 von Fasa/Wizkids

Version V1.0

© 2001 Hanno Behrens, Torsten Logemann, Benjamin Neu

Hamburg, den 9. Mai 2005

# Inhaltsverzeichnis


0.1 Kopierhinweis und Urheberrecht . . . 1
0.2 Die Autoren . . . 1
0.2.1 Hanno Behrens . . . 1
0.2.2 Torsten Logemann . . . 2
0.3 Editorial und Dank . . . 3

**1 Das übliche Biz** **4**

**2 Grundlagen** **11**
2.1 Moderne Feuerwaffen
für Dummies und für Profis . . . 11
2.1.1 Wie funktioniert eine Feuerwaffe? . . . 12
Die Patrone . . . 12
Der Lauf . . . 13
Der Verschluss . . . 14
Schlagbolzen oder Hahn? . . . 14
Abzug und Arretierung . . . 15
Sicherung, Sicherheit und Ladezustand . . . 16
Handlader, Selbstlader und Vollautomaten . . . 17
Etwas Physik . . . 18
2.1.2 Scharfschützenwaffen . . . 20
2.2 Infanteriewaffen . . . 24
Kampfgewehre . . . 24
2.2.1 Sturmgewehre . . . 25
2.2.2 Maschinengewehre . . . 26
2.3 Moderne Urbankriegsführung . . . 28
2.3.1 Waffengattungen . . . 28
N-Waffen . . . 28
B-Waffen . . . 28
C-Waffen . . . 29
D-Waffen . . . 29
R-Waffen . . . 29
P-Waffen . . . 29
2.3.2 Biowaffen
von Gestern bis Heute . . . 30
Was sind Biowaffen . . . 30
Gezielter Einsatz von Biowaffen . . . 32
Biowaffen und Konzerne . . . 34
Biowaffen im Alltag . . . 35

**3 Aus dem Feld** **39**
3.1 Spaß mit Schrotpatronen . . . 39
3.2 Raid Rescue . . . 41
3.2.1 Streufeuer beim Anflug . . . 42
3.2.2 Bruchlandung im Gangland . . . 44
3.2.3 Fehlerhafte Zielkoordinaten . . . 44
3.2.4 Ungebetener Besuch . . . 45
3.2.5 Erster Feindkontakt . . . 46
3.2.6 Keinen Meter vor und keinen zurück . . . 47
3.2.7 Hilfe kommt zu spät . . . 49

3.2.8 Ein weiterer Kopter down . . . 49
3.2.9 In der Falle . . . 50
3.2.10 Überraschung im Flur . . . 50
3.2.11 Der Ausgang des Scharmützels 'Raid Rescue' . . . 51
3.3 Kampfstil: Straße
Oder: Überleben im Betondschungel . . . 53
3.3.1 Drei goldene Regeln . . . 53
3.3.2 Zu den Waffen . . . 56
Pistolen . . . 56
Maschinenpistolen . . . 56
Schrotflinten . . . 57
Jagdgewehre . . . 57
Sturmgewehre und anderes . . . 57
3.3.3 Ein paar Taktiken . . . 57
Hit & Run . . . 57
Kollabierender Rückzug . . . 57
Festnageln und Spalten . . . 57
Synchronschlag . . . 57
3.3.4 Training . . . 58
3.3.5 Das eigene Überleben . . . 58
3.3.6 Auf ein Wort . . . 60
3.4 Straßenkampf – Magie . . . 62
3.4.1 Zauber richtig einsetzen . . . 63
3.4.2 Teamplay . . . 66
3.4.3 Mundane vs. Geister . . . 67
3.5 Tricks mit Magie . . . 69
3.6 Working the Wet Way... . . . 70
3.6.1 The Profile... . . . 70
3.6.2 Payment . . . 70
3.6.3 The Archetypes . . . 71
Konzerne . . . 71
Organisiertes Verbrechen . . . 71
Anonymous... . . . 71
Modus Operandi . . . 71
Wo & Warum kracht es? . . . 72
The Jobs . . . 72
Hunted Hunter . . . 73
Die andere Schule . . . 73
Exoten . . . 73
Wo trifft der normale Runner auf Wetworker? . . . 76
3.7 Waffenbeschaffung . . . 77
3.7.1 Was kann der normale Waffenladen für mich tun? . . . 77
3.7.2 Der Schieber, das unbekannte Wesen . . . 78
3.7.3 Shopping auf dem Schwarzmarkt . . . 80
3.7.4 Das organisierte Verbrechen . . . 81
3.7.5 Die fahrenden Händler . . . 82
3.7.6 Sonstige Möglichkeiten . . . 82
3.7.7 Die Großen NO-NO's des Waffenhandels . . . 82
3.8 Der Tod am Nachmittag . . . 84

**4 Feuerwaffenkatalog** **88**
4.1 Ausrüstung und Gebrauch des Katalogs . . . 88
4.1.1 Erklärung der Rückstoßwerte . . . 88
4.1.2 Ausstattung von Waffen . . . 88
Gasventile (GVx) . . . 88
Schulterstützen (Sst) . . . 88
Schulterstütze mit Schockpolster (Sst+SP) . . . 89
Schulterstütze mit Gel-Schockpolster (Sst+GSP) . . . 89
Vorderhandgriff (VG) . . . 89
Zweibein (2B) . . . 89

leichte Dreibeinlafette (3B) . . . 89
mittlere Dreibeinlafette . . . 89
schwere Dreibeinlafette . . . 89
Roboterlafetten . . . 89
zusätzliches Gewicht . . . 89
interne Rückstoßkompensation (RKx) . . . 90
interne Schockabsorbtion (SA) . . . 90
hydraulische Rückstoßverzögerung (HVx) . . . 90
Laserzielgerät (LZ) . . . 90
Holozielgerät (HZ) . . . 90
Ghost Ring Visier (GRV) . . . 90
Dioptervisier (DOV) . . . 90
optische Zielhilfe (OZH) . . . 90
Zielfernrohr (Vx) . . . 90
Smart-Zielfernrohr (SGVx) . . . 91
Smartlink (SG1) . . . 91
Smartlink-II (SG2) . . . 91
Smartlink 2 Plus (SG2P) . . . 91
Smartlink V-IVC (SG2C) . . . 91
taktische Lampe . . . 91
Schallunterdrücker (SU) . . . 91
Schalldämpfer (SD) . . . 91
4.2 moderne Ära 2030-2060 . . . 93
4.2.1 Diemaco Waffenfamilie . . . 93
4.2.2 Izhmash Waffenfamilie . . . 93
4.2.3 H & K GWS-50 Waffenfamilie . . . 93
CZS-50 . . . 95
4.2.4 Mitsushima Waffensystem . . . 95
4.2.5 Einwegwaffen . . . 96
Polymere One-Shot . . . 96
Wonderniner mit normaler Munition . . . 97
5 mm Holdout EX-Munition . . . 97
12.7 mm mit Glazer™ . . . 98
Typische Einweg-MP . . . 100
Typisches Einweg-Sturmgewehr . . . 102
Fabrica de Armas AE-2 ‘Piranha’ . . . 104
NEO-Anarchist Network DPAR-2 “Lee Harvey” . . . 106
4.2.6 Holdouts . . . 108
Deadly Curse . . . 108
Copernicus Arms ‘Last Resort’ . . . 111
Ceska Zbrojovka CZ-45/11 . . . 113
G.T.Janderson J-18 “Donar” . . . 115
HOKAI Inc. Pocketdragon Self Defender . . . 117
4.2.7 Leichte Pistolen . . . 119
ALDI SSP-1 . . . 119
Beretta CM-4 . . . 121
Glock GL-1 “Watcher” . . . 123
HK Defender-380 . . . 125
HK NPMP Low Cost . . . 127
Mauser M15 . . . 128
Mitsushima Model 2 . . . 130
Ruger Pocket Warhawk . . . 131
Taurus CPR-1 “Flashdraw” . . . 133
TBK Moskau DBK Tarak 3 . . . 135
Lombardo Engineering CLP-1 “Vanguard” . . . 137
4.2.8 Mittlere Pistolen . . . 139
AOI Alpha Combat Handgun . . . 139
Astra España PP-3 Guardia . . . 141
CAI SA-440 . . . 143
Chapuis Armes MR-3000 . . . 144

Colt Thunder Eagle .357 Magnum . . . 146
IMI Seder . . . 148
Izhmash KB-115 . . . 150
Kimber 2011 Exclusive Line . . . 152
Mitsushima Model 1 . . . 154
Smith and Wesson Model Blue-9 . . . 155
Steyr M 19 . . . 157
Swiss Arms SP 6045 Pro . . . 159
TIAM Inc. Tiamat . . . 161
Vektor Nova . . . 163
4.2.9 Schwere Pistolen . . . 165
Colt Thunder Snake . . . 165
Fabrica de Armas FA PM-4 'Barracuda' . . . 166
H & K SKP-50 "Ultima" . . . 167
MCT COSP Reihe . . . 169
Smith & Wesson Model 4189 'Ultima Ratio' . . . 171
Taurus K-80 Basic . . . 173
Taurus CHR-1 "Buffalo" . . . 175
Taurus Firestarter . . . 177
HK NPMP 'Artemis' . . . 179
MetalStorm Industries MSP-10 . . . 181
Ruger ARP-400 . . . 184
4.2.10 Überschwere Pistolen . . . 186
AOI X-Terminator . . . 186
ArmaLite AP-12 . . . 188
IMI DE-60 . . . 190
MAI-11833 'Bazooka' . . . 192
Major GUNZ .666 "Slayer" . . . 194
Ruger Titan . . . 196
SCK-442 . . . 197
Silverstern P-400 'Comet' . . . 198
Taurus K-80 Omega . . . 200
Taurus Infernale . . . 202
Taurus CMR-1 "Sword MK.I" . . . 204
Crimson & Robbins 'Caribbean Star' . . . 206
4.2.11 Leichte Maschinenpistolen . . . 208
Beretta MA-21 "Espresso" PDW . . . 208
HBW.com SMG-1 . . . 210
Ingram DustHammer . . . 212
Amazonian Arms Industries M-33 HASMG . . . 214
AOI SMG-54 "Templar" PDW . . . 215
AOI SMG-147 'Oni' . . . 217
IMI Kehilla . . . 218
Pueblo Military Industries DW-26 . . . 220
Sintabu-Koshima TSA-6 . . . 221
Sites SA 'Wraith' . . . 223
4.2.12 Mittlere Maschinenpistolen . . . 224
AOI SMG-410 'Baal' . . . 224
Estacalon SMG-550/9 . . . 225
HK CLSMG . . . 227
HK CLSMG-SD . . . 229
HK MP-1000 . . . 231
HK SAIW . . . 233
IMI Z-8 Bet Shemesh . . . 236
Taurus DK-9a1 . . . 238
4.2.13 Schwere Maschinenpistolen . . . 241
AOI SMG-310 'Baphomet' . . . 241
Chong Kwai Tao D-770 . . . 243
Diemaco C-19 Ultra . . . 244
H & K MP-50 . . . 245

Kel-Tec HC-6 “Kill Tec Carbine” . . . 246
Latiev-338 S/AKS-160 . . . 248
Latiev-338 SD/AK-160 Spetsnaz . . . 250
MetalStorm SMG-8 . . . 252
MSBS PDW . . . 254
MSBS CAR . . . 255
S-K SDW-4 “Vampire” . . . 256
Silverstern V-4000 . . . 258
Silverstern V-4000C . . . 259
ATMC Movie Weapons F-78 ‘Whisper’ . . . 260
4.2.14 Schrotflinten . . . 261
NEO-Anarchist Network EBSG-1 ‘Loco’ . . . 261
Altmayr SP 2 . . . 264
AOI Alpha Combat Shotgun . . . 266
Benelli Assault Shotgun 7 . . . 267
Franchi TCSG-100 . . . 269
Heckler und Koch PSF-3 . . . 270
HOKAI Inc. A-200 Autoshotgun . . . 271
Holland & Holland .600 Doublestar . . . 273
MAI-2110 ‘Pitbull’ . . . 275
MAI-2212 ‘Bulldog’ . . . 276
Mossberg HDCS-44 “Bull’s Eye” . . . 277
Mossberg SOASG 5/Model 5 . . . 279
Ruger Montana SOCAS-6 . . . 281
TIAM Inc. Marduk . . . 283
Tikka KSW-22 . . . 284
Vektor X-45 . . . 285
4.2.15 Sturmgewehre . . . 286
AOI M-25A (GIRA) . . . 286
Aztechnology M-87a2 . . . 288
Aztechnology PFM . . . 290
ATMC Movie Weapons Aliens II M41A1 Pulse Rilfe . . . 292
Diemaco C-19 . . . 294
HK CLBR . . . 296
H & K G-50 . . . 298
Latiev-338/AK-160 . . . 299
Militech Arms Industries MN-320 . . . 301
MSBS AR . . . 302
MSBS HAR . . . 303
SAKO APIW-245 ‘Inova’ . . . 304
Saeder-Krupp ISW-4 . . . 305
Saeder Krupp IDW-4 . . . 308
Saeder-Krupp/PM AT-4 . . . 310
Silverstern X-5 . . . 311
Steyr E-21 USG . . . 313
Swiss Arms SUW-30 . . . 316
SAMR-956 . . . 318
Taurus FA-26 “Gaucho” . . . 320
Taurus PT-2 . . . 321
Vektor AK-130 Classic Deluxe . . . 323
Yawara-Kitano Inc. International BSS-2 . . . 325
Dubai International Weapons AR-X . . . 327
4.2.16 Kampfgewehre . . . 330
AOI RCG-17 “X-TRA” . . . 330
ArmaLite AR-1000 . . . 332
Armalite PARC-17 . . . 334
Browning International HCR-100 . . . 336
Browning International HCC-100 . . . 338
HOKAI Inc. CR-150 . . . 339
Parker-Hale UHCR-50 . . . 340

SAMR-965 . . . 341
4.2.17 Gewehre . . . 342
ATMC Movie Weapons Aliens II M42A Scope Rilfe . . . 342
ATMC Movie Weapons Shadowstriker 'Righteous Cause' .270 Winchester . . . 344
AOI Epsilon SWS . . . 346
ArmaLite SR-75 Matchgrade . . . 348
Diemaco C-19 Heavy Barrel . . . 349
FR-ACS . . . 350
Aleshinovich PR-7 'Pleshivy Ratnik' . . . 352
Aztechnology PFM/CS . . . 354
Blaser Bergstutzen 'Hubertus Zweibein' . . . 355
HK CLSR . . . 357
H & K MSG-50 . . . 358
Latiev-338 SV/SV-160 . . . 360
MSBS SR . . . 362
Oldschool Desperado . . . 363
Parker-Hale PR-50 "Lightning" . . . 364
Ruger CR-223 . . . 365
Ruger CRC-223 . . . 366
ST-16 . . . 368
Saco '39 "Elk Hunter" . . . 369
SFM Matchgewehr MRS-46 "Ictinike" . . . 371
SFM Scharfschützengewehr TSP-46 "Longbow" . . . 373
UPSSG-21 "Zero-Tolerance" . . . 375
Crimson & Robbins Hunter . . . 377
Crimson & Robbins 'Jolly Roger' . . . 379
Weatherby 'Paracrit Monster Game' . . . 380
4.2.18 Schwere Waffen . . . 382
Typischer Einzelschussgranatwerfer . . . 382
Typischer Mikrogranatwerfer . . . 383
Typischer Selbstladegranatwerfer . . . 384
Typischer Pump-Action Granatwerfer . . . 385
H & K OGG-50 . . . 387
20 mm Metal Storm Werfersystem . . . 388
ATMC Movie Weapons Aliens II Smartgun SAW . . . 389
AOI PASG-5 . . . 391
Beretta APU-66 GPMG . . . 393
Diemaco C-19 LMG . . . 394
D-606 AMR . . . 395
Fabrique National FN-MPGR 2000 . . . 396
Fabrica de Armas 'Diablo' Gyrojet-Raketenwerfer . . . 398
H & K LMG-50 . . . 400
H & K UGW-50/20 . . . 401
Latiev-338 RP/RPK-160 . . . 402
Mitsushima AH-HBS . . . 404
SAMI M-155 "Nglada" . . . 406
SAMI M-638 'Rhino' Heavy Sentry . . . 407
"Skylla"-Feldbericht . . . 409
S-K ACWDR "Skylla" . . . 410
S-K PFP-9 "Prometheus" . . . 412
S-K PGG-3 'Merkur' . . . 413
Swiss Arms HBSW-5 . . . 415
Steyr-Mannlicher Modell 414 MMG . . . 416
AOI MT M-842 MPAA "Pacifier" . . . 418
AOI S4 CC . . . 420
4.2.19 Trickwaffen . . . 423
Victorinox Survival-Notfallmesser . . . 423
Crimson & Robbins Invader Kugelschreiberpistole . . . 426
Bond & Carrington PGU-2 "Avenger" . . . 428
Fichetti Tiffani Lipstick Self-Defender . . . 429

Fematech “Rapist Surprise” . . . 431
Paranoid Homebrew’s ‘Kitty–Catfood’-Gürtelschnalle . . . 433
4.3 klassische Ära 2000-2030 . . . 435
4.3.1 QBZ 95 Waffenfamilie . . . 435
4.3.2 I.M.I Tavor Waffenfamilie . . . 436
4.3.3 Izhmash Waffenfamilie . . . 437
4.3.4 Pistolen . . . 438
Delhi Defense Systems PP-10 . . . 438
FN Herstal Five-seveN . . . 439
4.3.5 Maschinenpistolen . . . 440
FN Herstal P90 . . . 440
Heckler & Koch MP7 PDW . . . 441
Heckler & Koch UMP (Universal-Maschinen-Pistole) . . . 442
MTAR-21 Micro Tavor Assault Rifle . . . 443
QBZ-95 Karabiner . . . 444
4.3.6 Sturmgewehre . . . 445
Heckler & Koch G-11 . . . 445
C/TAR-21 Tavor Assault Rifle . . . 447
Izhmash AK107/108 . . . 448
Izhmash AK-130/131 . . . 449
SFM AR-1 . . . 451
ST Kinetics SAR-21 . . . 452
QBZ-95 Sturmgewehr . . . 454
4.3.7 Schrotflinten . . . 455
Izhmash Maral Schrotflinten . . . 455
Neostead 2000 Pump-Action Shotgun . . . 457
Ramo Defence Systems USAS-12F Universal Selfloading Auto Shotgun . . . 458
4.3.8 Gewehre . . . 459
Izhmash SV-98 . . . 459
STAR-21 Sharpshooting Tavor Assault Rifle . . . 460
QBZ-95 Scharfschützengewehr . . . 461
4.3.9 Schwere Waffen . . . 462
Izhmash GP35 40 mm Unterlaufgranatwerfer . . . 462
Izhmash RPK-130/131 . . . 463
QBZ-95 leichtes Maschinengewehr . . . 464

**5 Panzerung** **465**
5.1 Natürliche Panzerung . . . 465
5.2 Mehrschichtige Panzerung . . . 465
5.3 Weiche Panzerung . . . 465
5.4 Harte Panzerung . . . 465
5.5 Behinderung durch Panzerung . . . 466
5.6 Panzerung und Cyberpanzerung . . . 466
5.7 Powerarmor . . . 467
5.8 Panzerungsmodifikationen . . . 467
5.8.1 Panzerung von Trollen . . . 467
5.8.2 Schwerere Panzerung . . . 467
5.8.3 Leichtere Panzerung . . . 467
5.8.4 Verstärkter Stichschutz . . . 468
5.9 Panzerungsarten . . . 468
5.9.1 Panzerkleidung . . . 468
5.9.2 Panzerweste . . . 468
5.9.3 Plattenweste . . . 468
5.9.4 Kugelsichere Weste . . . 468
5.9.5 Türschützenweste . . . 469
5.9.6 Gepanzerte Unterkleidung . . . 469
5.9.7 Panzerjacke . . . 469
5.9.8 Gepanzerter Mantel . . . 469
5.9.9 Ballistisches Kopftuch . . . 469
5.9.10 Ballistische Maske/Kapuze . . . 469

5.9.11 Ballistische Mütze . . . 470
5.9.12 Motorradhelm . . . 470
5.9.13 Polymerhelm . . . 470
5.9.14 Stahlhelm . . . 470
5.9.15 Laminathelm . . . 470
5.9.16 Sicherheitshelm . . . 470
5.9.17 ATU-Helm . . . 470
5.9.18 Militärhelm . . . 470
5.9.19 Arm- und Beinschienen . . . 470
5.9.20 Gepanzerter Rucksack . . . 470
5.9.21 Schutzhandschuhe . . . 471
5.9.22 Kampfhandschuhe . . . 471
5.9.23 Panzerhandschuhe . . . 471
5.9.24 Spiderweave Catsuit . . . 471
5.9.25 Spiderweave Jumpsuit . . . 471
5.9.26 Monoweave Jumpsuit . . . 471
5.9.27 Sicherheitspanzerung . . . 472
5.9.28 Aufstandsbekämpfungspanzer . . . 472
5.9.29 Bombenentschärfungsanzug . . . 473
5.9.30 Militärpanzerung . . . 473
5.9.31 Powerarmor . . . 473
5.9.32 Schutzschilde . . . 474
5.9.33 Barrieren . . . 474
5.10 Panzerungs-Tabelle . . . 477

**6 Sprengstoffe** **478**
6.1 Granatenarten . . . 479
6.1.1 HE . . . 479
6.1.2 IPE . . . 479
6.1.3 AP . . . 479
6.1.4 Off . . . 480
6.1.5 SC . . . 480
6.1.6 Bang . . . 480
6.1.7 Flash . . . 481
6.1.8 Gasgranaten . . . 481
6.1.9 Richtladung . . . 481
6.2 Zündmechanismen . . . 481
6.2.1 Aufschlagzündung (alle Arten) . . . 481
6.2.2 Zeitzünder (Wurfgranaten) . . . 481
6.2.3 Bewegungszünder (Wurfgranaten) . . . 482
6.2.4 Annäherungszünder (Wurfgranaten) . . . 482
6.2.5 Funkzünder (Wurfgranaten) . . . 482
6.2.6 Elektronische Zünder . . . 482
6.2.7 Pheromonzünder (Wurfgranaten) . . . 482
6.2.8 Luftzündende Granaten (Werfergranaten) . . . 482
6.2.9 Außendruck-Zünder (alle Arten) . . . 482
6.2.10 Sensorzünder . . . 483
6.2.11 Smartzünder . . . 483
6.3 Form der Granaten . . . 483
6.4 Regeln zum Granateneinsatz . . . 483
6.5 Ausweichen gegen Granaten . . . 484
6.6 Explosivstoffe . . . 485
6.6.1 Sprengung von Barrieren . . . 485
6.6.2 Sprengradius . . . 489
6.7 Preise . . . 491

**7 Munition** **493**
7.1 Stahlmantelmunition (Mantel und Spitze) . . . 493
7.2 Diamantmantel (Mantel) . . . 494
7.3 Nanoschuppen . . . 494
7.4 Hohlspitzmunition (Mantel) . . . 494
7.5 Silbermantelmunition (Mantel) . . . 495
7.6 Multiallergiegeschosse (Mantel und Kern) . . . 495
7.7 Dragonkiller (Mantel und Kern) . . . 495
7.8 Komposit- und Übungsmunition (Mantel und Kern) . . . 495
7.9 Kapselflechettes und Glazer (Kern und Mantel) . . . 495
7.10 Mehrzweckgeschosse (Kern und Mantel) . . . 496
7.11 Gel- und Betäubungsmunition (Kern und Mantel) . . . 496
7.12 Schwermetallkerngeschosse (Kern) . . . 496
7.13 Explosive Hohlspitzmunition (Kern) . . . 496
7.14 Explosivmunition (Kern) . . . 496
7.15 Highpower Munition (Treibsatz) . . . 498
7.16 Pistolenschrot . . . 498
7.17 Subsonic und Whisper (Treibsatz) . . . 498
7.18 Leuchtspurmunition . . . 498
7.19 Brandgeschosse . . . 499
7.20 Präzisions- und Matchgrademunition (Treibsatz und Mantel) . . . 499
7.21 Nano-Präzisionsmunition (Treibsatz, Kern und Mantel) . . . 499
7.22 Größeres Projektil . . . 499
7.23 Treibspiegel, und DS . . . 500
7.24 Mehrfachgeschosse . . . 500
7.25 Spezielle Schrotflintenmunition . . . 501
7.25.1 Magnumpatronen . . . 501
7.25.2 Schrot(Kern und Mantel) . . . 501
7.25.3 Salzschrot . . . 501
7.25.4 Choke . . . 501
7.25.5 Nagelschrot . . . 501
7.25.6 NarcoShot . . . 502
7.25.7 Spazzer . . . 502
7.25.8 Harpunengeschosse . . . 502
7.25.9 Türbrecher . . . 502
7.25.10 Gummischrot . . . 503
7.25.11 Beleuchtungsgeschosse . . . 503
7.25.12 Kapselgeschoss . . . 503
7.25.13 Klebstoffbandgeschosse . . . 503
7.26 Munitionskosten . . . 504

**8 Regeln** **509**
8.1 Neuregelung für Serienfeuer . . . 509
8.2 Rückstoß . . . 509
8.3 Rückstoßschaden . . . 510
8.4 Rückstoßkompensation durch Stärke . . . 510
8.5 Schockkompensation durch Cyberware . . . 511
8.6 Mindeststärke für Faustfeuerwaffen . . . 511
8.7 Einschränkung der Verwendung von Kampfpool . . . 511
8.8 Optional: Point-Blanc Regelung . . . 511
8.9 Optional: Schnell- und Sperrfeuer aus Halbautomaten . . . 511
8.10 Optional: Suchendes Feuer . . . 512
8.11 Revidierte Reichweiten . . . 512
8.12 Präzisionsverlust auf große Entfernung . . . 512
8.13 Optional: Powerverlust durch Reichweite . . . 513
8.14 Optional: Effektivitätsverlust von Salvenfeuer auf Reichweite . . . 513
8.15 Optional: Schusswaffeneinsatz auf kurze Entfernungen . . . 513
8.16 Archetypische Waffen . . . 514
8.17 Reichweiten-Tabelle . . . 515
8.18 Angesagte Teilziele und isolierte Ziele . . . 515

8.19 Wirkung auf Teilziele . . . 515
8.20 Bedingungen im Fernkampf . . . 517
8.21 Revolver . . . 517
8.22 Selbstladepumpgun-Schrotflinten . . . 518
8.23 Tarnstufen von Waffen . . . 519
8.23.1 Physische Durchsuchung . . . 519
8.23.2 MAD-Detektoren . . . 519
Mindestwürfe und Stufe . . . 520
8.24 Physische Aktionen . . . 520
8.24.1 Springen und Fallen . . . 520

**9 Projektilwaffen 521**
9.1 Grundlagen und Geschichte . . . 521
9.1.1 Der Bogen . . . 521
Der Stabbogen . . . 522
Der Kurzbogen und erste Kompositbögen . . . 522
Recurvebögen . . . 523
Entlastung des Haltepunktes . . . 523
Der moderne Bogenbau . . . 524
9.1.2 Die Armbrust . . . 524
Entwicklungsmöglichkeiten . . . 525
9.1.3 Zwillen . . . 526
9.1.4 Schleudern . . . 527
9.2 Projektilwaffenkatalog . . . 528
9.2.1 Handwaffen . . . 529
Gang-Zwille 'Brat' . . . 529
Gang-Unterarmarmbrust 'Puyallup' . . . 530
9.2.2 Bögen . . . 532
Eleganter Recurvebogen . . . 532
Englischer Langbogen . . . 533
Traditionell-japanischer Yumi-Bogen . . . 534
Brimstone 'Vanessa' Smartbow . . . 537
9.2.3 Armbrüste . . . 541
Gang-Armbrust 'Puyallup Barrens' . . . 541
ATMC Movie Weapons "Delta Commando" . . . 544
Browning 'Piasma Exocet II' . . . 547
Amazonian Arms "Clandestinidat modelo três" . . . 550
Brimstone 'Mosquito' schwere Smart-Armbrust . . . 553
9.2.4 Projektilwaffen-Munition . . . 556
Jagdspitzen . . . 556
Breitkopf-Jagdspitzen . . . 556
Breitkopf-Schnappspitzen . . . 556
Scheibenspitzen (Panzerbrecher) . . . 557
Betäubungsspitzen . . . 557
Narcojectspitzen . . . 557
Taserspitzen . . . 557
Explosivspitzen . . . 557
spezielle Jagdspitzen . . . 557
Peilsender-Markierspitzen . . . 557
Farbmarkierspitzen . . . 558
Hakenspitzen . . . 558
Signalspitzen . . . 558
Spezielle Materialien . . . 558
Hochpräzisions-Pfeile . . . 558
Billigbau . . . 558
Luxus . . . 559
Intelligente Pfeile . . . 559
Raketenantrieb . . . 559
Preise . . . 560

9.3 Physik der Projektilwaffen . . . 560
9.3.1 Luftwiderstand . . . 561
9.3.2 Archetypwerte . . . 562
9.3.3 Beispielwaffen . . . 562
Handarmbrust Stärke 1 (Miniarmbrust, normale Effektivität) . . . 562
Handarmbrust Stärke 3, HiTek . . . 562
Ballista Stärke 20, HiTek . . . 562
9.4 Physik der Wurfwaffen . . . 563
Beispiele . . . 563
Verwendung der Werte . . . 563
Wurfweiten . . . 564
9.4.1 Stabschleudern . . . 564
9.4.2 Seilschleudern . . . 564

**10 Hintergründe** **565**
10.1 Der Konzernsamurai . . . 565
10.2 Charakterarchetypen . . . 569
10.2.1 Konzern Strike Team . . . 569
10.2.2 Konzernsamurai . . . 571
10.2.3 Konzernagenten . . . 573
10.2.4 Frontliner . . . 575
10.2.5 Soldat . . . 578
10.2.6 Elitesoldat . . . 580
10.2.7 Cop . . . 583
10.2.8 Gangkrieger . . . 585
10.2.9 PA Trooper . . . 587

**11 Anhang und Tabellen** **590**
11.1 Nicht konvertierte Waffen . . . 590
11.2 Konvertierte Waffen . . . 590
11.2.1 Legende . . . 592
11.2.2 Holdouts . . . 592
11.2.3 Leichte Pistolen . . . 594
11.2.4 Schwere Pistolen . . . 596
11.2.5 Maschinenpistolen . . . 600
11.2.6 Sturmgewehre . . . 603
11.2.7 Schrotflinten . . . 605
11.2.8 Sport- und Jagdgewehre . . . 607
11.2.9 Scharfschützengewehre . . . 608
11.2.10 Leichte Maschinengewehre . . . 609
11.2.11 Mittlere Maschinengewehre . . . 610
11.2.12 Schwere Maschinengewehre . . . 611
11.2.13 Überschwere Maschinengewehre . . . 611
11.3 Antike Waffen vor 2000 . . . 612
11.3.1 Sturmgewehre . . . 612
11.3.2 Schwere MGs . . . 615
11.4 Referenz Geschossleistung zu Schadenscode . . . 616
11.5 Umrechnung von um 2060 gebräuchlicher Kaliber . . . 617
11.6 Reale Projektilwerte für heutige Waffengattungen, als Hinweis für Wertefindung . . . 618
11.6.1 Pistolenkaliber . . . 618
11.6.2 Gewehre/Sturmgewehre/MGs . . . 619
11.6.3 Shotgun Slugs . . . 620
11.6.4 Schrotkugeln . . . 620
Feinschrot . . . 620
Mittelschrot . . . 620
Grobschrot . . . 620

# 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 gibt es nur nach ausdrücklicher schriftlicher Absprache mit dem verantwortlichen Autor, die ebenfalls jederzeit zurückgezogen werden kann.

Homepage

HTTP://PEBBLES.SCHATTENLAUF.DE/

Autorenteam und Feedback

MAILTO:SFD@NEONNACHT.DE

E-Mail
Hanno Behrens

MAILTO:PEBBLES@SCHATTENLAUF.DE

Torsten Logemann

MAILTO:BLOODMAGE@GMX.DE

Benjamin Neu

MAILTO:HALBMETALLMENSCH@GMX.NET

Dieses File

HTTP://PEBBLES.SCHATTENLAUF.DE/SHADOWRUN/SFD/SFD.PDF

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

## 0.2 Die Autoren

### 0.2.1 Hanno Behrens

Dieses Buch erweitert den Hintergrund von Cyberpunk-Rollenspielen und stellt außerdem ein funktionierendes, alternatives Schadenssystem vor, unter anderem voll aufwärts-kompatibel zum Rollenspiel Shadowrun™von Fasa/Wizkids. Damit werden bekannte Probleme mit Power- und Schadensniveaus in diesen Spielsystemen auf einfache Weise behoben.

Die Regeln für Autofeuer und Salven wurden modifiziert. Die Waffen basieren in ihrem Schadenscode auf real existierenden Kalibern, zumindest in ihrer Verhältnismäßigkeit zueinander, denn nach einer Weile Spiel beginnen den versierten Spieler diese Kleinigkeiten zu stören. Das bisherige Regelsystem erzeugt gerade für den intuitiven Spieler schwierig nachvollziehbare Merkwürdigkeiten, wie dass eine Pistole schwereren Schaden anrichtet als ein Gewehr. Das Buch beseitigt diese Fehler im Handstreich, ohne dabei die Regeln auch nur im Mindesten zu verkomplizieren; im Gegenteil.

Das Ziel dieses Buches ist außerdem, den Spielern und ihren Charakteren etwas mehr Flexibilität in der Wahl ihrer Waffen zu geben und es leichter zu machen, selbst welche zu entwerfen, bei Bedarf zu konvertieren und gibt recht umfassende Einblicke in die Materie. Der Realitätsgrad des Spiels sollte mit diesem Buch deutlich zunehmen, ohne auf das Kräfteverhältnis über das Nötige Einfluss zu nehmen.

Dafür ist dieses Buch, wie bei cyberpunkartigen Regelwerken üblich, als Shadowlandfile aufgemacht. Charaktere schreiben die Artikel und einzelnen Kapitel und andere Charaktere sind dazu aufgefordert, an geeigneten Stellen ihren Senf zu hinterlassen und Einzelheiten zu erörtern und was sie vielleicht auf der Straße oder im Einsatz zu bedeuten haben. Die Berichte sind vielfältig so wie die Charaktere und Verfasser dieses Buches. Der Stil und die Ansichten können sich von Beitrag zu Beitrag ändern und nicht alles hat einen Anspruch darauf, immer hundertprozent richtig zu sein. Einerseits, weil die Autoren sich irren können, andererseits, weil die den Text verfassenden Charaktere ebenfalls nicht vollkommen sind.

Ansonsten wünsche ich viel Spaß beim Lesen und viel Spaß beim Spiel!

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.

von Hanno Behrens

### 0.2.2 Torsten Logemann

Viele Dinge haben mich dazu motiviert, meine ganze Energie und Zeit in dieses Buch zu stecken und genauso steckt auch viel Herzblut von mir darin. Dieses Blut bringt mich zum bedeutendsten dieser Gründe: Realismus. Manch einer mag Realismus und Rollenspiel für Konzepte halten, die nicht direkt verbunden sind und auch nicht verbunden gehören. Viele fühlen sich wohl, wenn sie sich hinter Abstraktion verstecken können, denn diese Abstraktion hält die Sache klinisch. Aber Shadowrun™ist wie andere Spiele dieser Art ein Cyberpunkrollenspiel und soll nicht klinisch sein. Die Welt, in der wir leben, ist es nicht und die Welt, in der wir spielen, darf es auch nicht sein.

In diesem Buch geht es um Waffen und die Mittel und Techniken, Menschen zu töten. Auch wenn diese Menschen nicht existieren, wenn es nur fiktive Charaktere sind, muss jedem klar sein, dass die Verherrlichung von Gewalt nicht in ein Rollenspiel gehört. Nun mag manch einer an meinen Motiven zweifeln, denn schließlich habe ich an einem Buch mitgeschrieben, in dem es hauptsächlich um Waffen geht. Die Bedeutung des Realismus liegt in der Konsequenz des Tötens. Wenn ich derartige Dinge ohne Blut und ohne Schreie spiele, mit kuschelig glatten Waffen, deren Kugeln lautlos und ohne Schmutz töten, verherrliche ich diese Gewalt. Wenn eine Pistole zu etwas verkommt, das mehr an einen universellen AUS-Schalter für Menschen erinnert, hat das Spiel seinen Zweck verfehlt. Rollenspiel soll Spaß machen, aber Rollenspiel soll nicht verklären und einen in Illusionen hüllen. Das Spiel ist in den Köpfen der Spielenden immer ein Funken real.

Ich kann jedem nur raten, darüber gut nachzudenken. Vielleicht schreckt es einige ab, das Spiel zu spielen oder dieses Buch zu kaufen und zu lesen, aber damit habe ich kein Problem. Wer die Konsequenzen nicht erträgt, sollte keine Spiele spielen, deren Handlung das Töten von Menschen beinhaltet. Haltet euch immer vor Augen, was ihr tut und wie ihr spielt. Es ist kein schlechtes Zeichen, wenn man im Angesicht der Gewalt manchmal Magenschmerzen bekommt. Das genaue Gegenteil ist viel bedenklicher. Ein Charakter entwickelt sich und er reagiert auf das, was er tut. Er muss mit den Konsequenzen seines Handelns leben, und vielleicht geht er daran zugrunde. Das ist die Quintessenz des Dramas. Cyberpunk ist Drama. Nicht Hollywood. Waffen sind faszinierend. Kalter, glatter Stahl, Präzision, perfekte Mechanik und unbeugsame Determination. Der Flug einer Kugel vom Zünden der Treibladung bis zum Einschlag in die Schädeldecke des Gegners, dem Zerfetzen von Hirn und Gewebe und dem plötzlichen Beenden eines vielleicht hoffnungsvollen Lebens ist eine blutige, fesselnde und zugleich grausame Poesie.

Lässt man das Blut weg, ist es Hollywood. Vernachlässigt man das Opfer, ist es Splatter. Endet der eigene Gedanke beim Druck auf den Abzug, ist es menschenverachtend und gewaltverherrlichend. Findet euren Weg in der Mitte, und versucht alles aus mehreren Blickwinkeln zu betrachten, bevor ihr urteilt, und gestattet diese Gedanken auch euren Charakteren. Habt Spaß und spielt Spiele, aber spielt sie richtig!

Nun bleibt mir nur noch euch viel Spaß zu wünschen bei einem Spiel, das seit mehr als 9 Jahren zu meinen Lieblingshobbies gehört.

von Torsten Logemann

## 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, René Graichen, Florian Schätz, Florian Boecker, Christian Meisbach, Wolf-Phillip Fischer, Gerrit 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:** ƎƎƆ-Ǝ, 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, Fight for Simpao!, Arnis, Ears At The Wall, Rednek, Pizza-Girlie, Y.T., Scary, Style, Unite!, Tom Lawyer, Mercury, Stub, Toys, Jack Hollowpoint, Hombre, Holy, Chrome, Sarcastic, Veteran, Scarface, Waco, Jesaja the Priest, Balor, Jesse, Biological, Sceptic, MilSpec, Mamba, Dustkid, Elia, A Fan, The Hook, Ol' Fart, Ghorghor, King Splatter, Holes, El Muerte, RadiCop, Bota, Orelha Verde, Nut, Lancraft Otaku, Mia Otaku, Shootist, Bill "Riding Owl" Farmer, Ya-No, Wildcat, Protective, Sven the Fagott, Danny O'Boone, Stubnose, Blanche Cross, Dow Jones

**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, Valeris, Instant Death, Hide, Lost Crusade, Jin-Roh, SpyEye, Royal Guard, Citizen Cone, Razboynik Neyasvy, Little White Riding Hood, Biff Brady, Kleistron, Zobelhobel, Prussian Pyro, Mountain Blast, Solid Flesh, Incinerator, Gang-Bang, Los Orkos, Liquid-5, Deprivation, Boy from the Cost, Crazy Eddie, Gun Fu Fighter, Bang!, Der Blob, Italic Blue, Stallion, Iguana, Pérengèz, Peppermint Anne, Shelly Thunder, Sparky, Mercutio, Gamma, ProFa, EneMean, Anansi, FastJack, Lycost, Misu Tah Sumisu 4 U, Blanco Esperanto, Spinbee, Putas de la Luna, Arachnae, KAWAMM, Lingonsylt, Various Problems, Sado-Meso, XXXXXXXL, Joan d'Arco, Trailer Joe, Shelly Thunder, Blue Ghost, Iceman, Vertigo

**Benjamin Neu:** Charge, Ace, Snoopy, ToSaP, Reasonable, HK-Fan, Vince

**Heiko Hartun:** Warlock, Usiel, Twister, Ramon, Impact, Blizzard, Talisker, Glen, Sorrow, Bane, Lowlander, Skull[fuckin' Armaggeddon], Max[imum violence machine], Fearsome One, Blitzkrieg Bob, The Bloody Red Baron, Omega Outcast, White Viking, Tan, Area 52, Leonidas, Crackpipe, Homeboy, Taderian, Watkins, The One, Breitseite, Wicked, Urban Bull Dog

**Christoph Lichtenberger:** Cowboy, Helmut, Joe Dalton, Ley, anonym

**Jens Vieweg:** Mc Alister, Chantal, Falcon, Thompson, Blade

**Philipp Fischer:** Apple

**Ralf Schwuch:** H⊕tsp⊙t, Dance

**Alexander Reißberg:** Mana Burn

**Da:** Seretech

**Peter Wernerus:** Krimbo, Eagle

**Johannes Hirschmugl:** Sush

**Michael Teicke:** BloodAngel, Swattie, Streetfighter

**Michael Bohr:** Firedancer, Stabius, BD

**Konrad Langewand:** Ma Sakra, Uncle Steroid

# Kapitel 1

# Das übliche Biz

von Barracuda

Die Nacht über Seattle war braun und schmutzig. Der klamme Novemberniesel wusch den Dreck aus der Luft und ließ die Straße glänzen im öligschmierigen Spiegellicht der Neon-Reklamen dieser Stadt, der Konzerne und dem grellen Vergnügungsviertel, durch das ich ging. Ich schlug den Kragen meines Dusters in dem fruchtlosen Versuch hoch, die saure Brühe davon abzuhalten, mir meine frische Sonnenbankbräune, die ich mir für viel Nuyen geleistet hatte, vom Nacken zu ätzen.

Es war eine dieser Wochen gewesen. Genau die Art von Woche, von der man weiß, dass sie früher oder später kommt, aber von der man glaubte, sie träfe jemand anderen. Eine durchgeknallte Chip-Gang, ein paar Kids, die mein billiges, schmuddeliges Mietsappartement ausgeräumt und mit Fäkalmusterchen auf meinem aufgeschlitzten Schlafsofa künstlerisch-einfühlsam verziert, ein vertrottelter Kassierer, der mir meinen letzten Checkstick crashte und ein Computerfehler im Netz, der mich von heute auf morgen wohnungslos gemacht hatte. Es war das Übliche.

Und wieder war ich auf der Straße. Auf der Suche nach einem vollen Checkstick, auf der Jagd nach einer Bleibe, beim Kampf um einen der seltenen gutbezahlten Jobs. Make my day. Über mir dröhnte ein millionenschwerer Luxusjet mit glänzendem Titanrumpf im Anflug auf den SeaTac-Flughafen im Süden und entleerte vor der Landung seinen Toilettentank, um ein paar Nuyen an Sprit zu sparen, wodurch sich dessen Inhalt als weißgelbliche Gischtwolke hinter den jaulenden Triebwerken verteilte. Ich näherte mich dem Hafen und passierte gerade das Fish Bone, vor dem ein paar Chipheads sich die neuesten Errungenschaften des Synapsengrillens von Dadson Vison Entertainment teilten. Eine billige, blutjunge Chiphure ließ ich unbeachtet stehen und ignorierte ihre obzönen Flüche, so wie ich vorher das grelle Nichts ignoriert hatte, mit dem sie mir willig ihren noch unverbrauchten Körper angeboten hatte, für ihren kleinen täglichen elektronischen Kitzel. Ihr Trip, mit dem sie diesem Rattenloch entfloh und den sie inzwischen nicht mehr brauchte, um hochzukommen, sondern um nicht in den bodenlosen elektronischen Zitter zu stürzen, von dem sich einige nie wieder erholten.

Aber selbst wenn ich die Nuyen für den süßlichen Quickfick auf einem Stick gehabt hätte – ich war nicht zum Vergnügen hier. Als ich das Green Fish betrat, kam draußen gerade die Soße des Firmenjets herunter, und ich war froh, dass ich es geschafft hatte. Das Green Fish war kein Laden, den man ohne Grund betrat. Der dumpfe Beat der eingeschlagenen Musicbox schlug mir entgegen wie der Sound des zerschossenen Vorderreifens eines überladenen Pickups. Die Luft war zäh und stank nach Schmutz, Rauch und faulendem Fisch. Der Laden war wie viele andere in der Nähe der alten Fährstation von Everett angesiedelt und zog nun schon seit Jahren geboostete Messermiezen und Straßensamurais an. Es war brechend voll, und irgendwo weiter hinten hörte ich laute Stimmen, wo sich ein Streit anbahnte. Die Tische waren schäbig und verklebt mit den Bier-, Speichel- oder Blutresten von Generationen, aber außer ein paar abschätzenden Blicken erregte ich keine Aufmerksamkeit. Die Bar war mein Vorschlag gewesen, denn ich kannte mich hier aus, und Brian war ein alter Kumpel von mir. Er hatte

mir auch den Tipp gegeben, was den Job betraf.

Nachdem ich mir den Weg durch die Menge zu Brian gebahnt hatte, grüßte ich ihn knapp und sah ihm dabei aufmerksam in die Augen. Er nickte. Mehr war nicht nötig. Meine Kundin wartete im Hinterzimmer auf mich. In seiner üblichen Ecke saß ein alternder Haudegen, der mit seinem grau werdenden Bart und seinen Gesichtsnarben inzwischen zu sowas wie Inventar des Ladens geworden war und den alle nur 'Seven Seas' nannten. Er erwiderte meinen Blick, und ich sah den kalten Lichtreflex in seinen stahlblauen Cyberaugen. Er spielte Karten mit zwei finster dreinschauenden Straßenmuskeln, wie man sie hier in der Nähe des Hafens häufiger findet. Vor ihm stand das unvermeidliche Rumglas, und eine kalte, abgegriffene Pfeife hing ihm im Mundwinkel. Ich liebte diesen Laden.

An den stinkenden, engen Toiletten vorbei und im Gang die letzte Tür hinter dem Lagerraum rechts. Ein feuchter Halbkellerraum. Ich klopfte an, dann trat ich ohne eine Bestätigung abzuwarten ein. Im schäbigen, grobverputzten Hinterzimmer roch es nach kaltem Rauch und eine kahle Everbright hing von der Decke wie das Opfer eines Lynchmobs. Die billigen, bräunlich-verkratzten Plastikmöbel waren außer einem SimNet-Connector an der Wand das einzige Mobiliar des Raumes. Es gab einen Hinterausgang zu der schmuddeligen Seitengasse, aber der Notausgang war nicht von außen zu öffnen. Ich sah mich noch einmal um, dann trat ich ein und schloss die Tür zur Bar hinter mir.

Am Tisch nahe der Hintertür saß meine potenzielle Kundin. Eine junge Frau mit einem unsicheren und nervös wirkenden Lächeln, als sie mich sah. Einsneunzig, verstärkte Cybermuskeln, subdermale Brustpanzerplatten, Knochenverstärkungen, Cyberaugen mit Nachtsicht und mit kybernetisch aufgebohrten Reflexen, die mich befähigten, den Kopf einer zuschnappenden Kobra aus der Luft abzufangen, als wäre es ein locker zugeworfener Baseball. Ich setzte mein trockenes Verhandlungslächeln auf und versuchte meine Auftraggeberin abzuschätzen. Um die zwanzig, rotbraune, in Strähnchen gefärbte Haare, mit einer Bauchtasche, einem kleinen Rucksack neben ihr und mit einer sündhaft teuren, künstlich abgewetzten 'Wild Hunt Line'-Panzerjacke über ausgewaschenem Jeansstoff. Sie trug zudem eine Designerbrille und kaute leicht nervös auf einem Kaugummi herum. Sie gehörte zur zahlenden Kundschaft. Ich nahm mir einen Stuhl und setzte mich rittlings drauf. Mit einem Griff in mein Rückenhalfter förderte ich meine schwere 10 mm Barracuda zu Tage. Routiniert legte ich die Waffe vor mir auf den Tisch. Eine Geste der Offenheit und gleichzeitig eine Präsentation meines Hauptwerkzeugs ebenso wie meines Straßennamens. Ihr Blick fiel abschätzend auf die Pistole, dann auf mich. Sie ließ nicht durchblicken, ob sie beeindruckt war. Sie war Waffen also gewohnt und vielleicht war ihr diese spezielle nicht unbekannt, schloss ich. Ihre nächsten Worte bestätigten meinen Verdacht.

»Angenehm, Mister Barracuda, sie können mich«, sie zögerte, »Miss Carroll nennen.« Natürlich ein falscher Name. »Man sagte mir, sie erledigen Bodyguardjobs?« Ich nickte. Die unvermeidliche Frage: »Können Sie mich denn bezahlen, Miss?« »Kommt darauf an, wieviel Sie kosten.« Sie hatte mir den schwarzen Peter zugeschoben und war gleich aggressiv in die Verhandlung gesprungen. War ich zu unverschämt, würde sie abspringen und ich säße auf der Straße, ohne Nuyen, ohne Job. War ich zu bescheiden, würde ich mir meinen mühsam aufgebauten Marktwert verderben, wenn es sich herumspräche. Ich taktierte lieber erst, bevor ich mich festlegen ließ. Ich wusste nicht, wie dringend sie mich brauchte. Ich hoffte, sie wüsste nicht um meine prekäre finanzielle Lage. »Für wie lang?« »Ein paar Tage höchstens, ich gebe Ihnen keine Mindesteinsatzdauer.« »Dann wird der erste Tag teurer.« Sie zog einen neuen Kaugummi aus der Tasche, nachdem sie den anderen herausgenommen und in ein kleines Silberpapier gewickelt hatte. Sie bat mir eins an. Ich lehnte ab. Sie zuckte mit den Schultern. »Der erste Tag bringt etwas mehr«, stimmte sie gelassen zu. »Sie haben zur Zeit finanzielle Probleme?« Verdammt. Sie wusste es. Oder es war ein Schuss ins Blaue. Aber ich hatte mich durch meine Reaktion bereits verraten. »Ja, Ma'am.« »Wieviel brauchen Sie?« Oh, mein Gott. Ich war verloren. Sie hatte die Initiative übernommen und konnte jetzt den Preis willkürlich festlegen. Ich versuchte, die Situation zu retten und etwas Zeit zu gewinnen. »Ich habe einen hohen Marktwert, Ma'am...« Sie wedelte beinahe gelassen mit der Hand. »Unsere Vereinbarung bleibt unter uns. Keine Sorge.« Keine Sorge?! Na, vielen Dank auch. Sie fing schon an, mir auf den Nerv zu fallen. Was für eine beschissene Position. Mein Smartlink meldete sich, wollte die Barracuda aufnehmen und auf irgendwas schießen. Am besten auf sie. Ich ignorierte die Hardware. Ich musste irgendetwas tun, um meine Position zu stärken oder ihre zu schwächen. Ich hatte eine Idee. »Schweben Sie in großer Gefahr, Ma'am?« Große Gefahr. Das würde mich retten. »Kommen Sie mit Gefahr nicht klar, Barra-

cuda?« Shit. »Doch, natürlich, Ma'am.« »Warum also die Frage?« Ich war verloren und hatte immer noch den schwarzen Peter. Gerade, als ich alles auf eine Karte setzen wollte und kackfrech fünftausend fordern, kam sie mir zuvor. »Siebenhundert für den ersten Tag, dreihundert für jeden weiteren.« Das war ein Scherz. »Ma'am! Für das Geld kann ich nicht arbeiten.« Meine fünftausend Nuyen lösten sich unerreichbar in Rauch auf. Ich versuchte zu retten, was zu retten war. »Ich brauche 1500 Nuyen für den ersten und 1000 für jeden weiteren.« Ihre Augenbrauen zogen sich kurz zusammen und sie blickte mich mit leicht schräggelegtem Kopf an. »Gut. Einigen wir uns auf 1000 für den ersten und 500 für jeden weiteren Tag. Darauf wollen Sie ja eigentlich hinaus, und das müsste Sie aus dem Schlimmsten herausbringen.« Sie hielt mir die Hand hin. Ich wollte irgendwas kaputtschlagen. Ich beschloss, mit Anstand zu verlieren und schlug in die kleine, weiche, zierliche Hand mit meiner großen, harten Pranke ein. »In Ordnung, Ma'am.« Ich hatte nichts erfahren über die möglichen Gefahren. Aber wenn ich die Regeln nicht eingehalten hätte, wäre ich für eine ganze Zeit ohne Job geblieben. Und das hätte ich mir momentan nicht leisten können. Ich war soeben hoffnungslos ausgebootet worden. Aber ich war Profi genug, um die Etikette zu wahren und eine Niederlage mit einem Lächeln hinzunehmen, wenn sie kam, anstatt den Macker zu machen, Sporne auszufahren oder solchen Unsinn, was in der Regel nachhaltig die Preise drücken würde bei zukünftigen Jobs, wenn ich denn überhaupt noch welche bekam. Es war mein Fehler gewesen. Meine Zähne knirschten, und sie schien zufrieden. Ich war soeben zu einem 1000-Nuyen Mietmuskel abgesackt. Fragg! Aber es hätte schlimmer kommen können. Ich probierte eine letzte Ehrenrettung, die nun allein von ihrer Gnade abhing. »Die übliche Anzahlung, Ma'am.« Sie lächelte. Dann griff sie in die Jacke und reichte mir einen mit 500 Nuyen aufgeladenen und zertifizierten Checkstick. »Danke Ma'am.« Ich klang zerknirscht und gab mir keine Mühe, es zu verbergen. Nun. Ich hatte einen Job. Ich konzentrierte mich auf den positiven Aspekt und tat meine Arbeit. Ich war billiger als ihre verdammte Jacke! Es fiel mir schwer.

Ich war Bodyguard und hatte sogar eine Lizenz. Natürlich war weder meine SIN noch die dazugehörige Lizenz echt, aber das waren Dinge, die niemanden etwas angingen. Und um allzu aufdringliche Fragen diesbezüglich zu vermeiden, hatte ich mit entschlossen, auf eine etablierte Agentur zu verzichten und statt dessen freischaffend zu arbeiten. Dieser Job war in der Regel direkter, gefährlicher, brachte zuweilen aber auch ungeahnt warmen Regen auf meinen ewig trockenen Credstick. Die Wohnung, meine Ex, ihr Kind, die teure Ausrüstung, der Wagen. All das verzehrte meine mühsam verdienten Nuyen bald schneller, als ich sie durch zu Markte Tragen meiner Haut wieder hereinholen konnte. Und nun war ich mit dieser kleinen Lady unterwegs, die mir nicht einmal bis zur Schulter reichte und von der ich nicht wusste, wer sie bedrohte und was sie vorhatte.

Nachdem wir den Laden durch die Hintertür verlassen hatten, fuhr ich sie mit meinem Wagen Richtung Auburn. Der sprintschnelle, leicht gepanzerte Audi schützte uns vor dem anhaltenden Sauwetter und hielt zufälliges Blei in der Luft von meiner Kundin fern. Der zuverlässige, solide Wagen stellte meine Ansprüche auf Komfort, Fahrsicherheit und Sportlichkeit mehr als zufrieden und erfüllte seinen Zweck besser und günstiger als seine Konkurrenz von BMW oder Mercedes. Japanische oder amerikanische Wagen kamen für mich aus Sicherheitsaspekten heraus gar nicht erst in Frage. Die Musik spielte leise, und ich hatte meine Niederlage schon wieder halbwegs verkraftet, als ich ein lockeres Gespräch anfing über das, was uns bevorstand. Dabei fiel mir auf, dass der Wagen nicht im Vertrag abgemacht gewesen war, und ich hoffte, durch dreistes Vorlegen der üblichen Nutzungspauschale eines solchen Wagens ein wenig meine Schlappe wettmachen zu können. Mit diesem Gedanken im Hinterkopf war ich auch schon wieder besser gelaunt und schlug einen lockeren Plauderton an.

Manche Kunden würden nie mit ihrem Bodyguard reden, aber die Lady plapperte wie ein Wasserfall. Es ging wohl um einen Schattendeal im Casey's. Ich wusste nicht viel über das Casey's, also frage ich die Lady. »Ma'am. Was ist das für ein Laden? Wer verkehrt dort? Können sie ihn mir beschreiben?« Zu meiner Überraschung gab sie mir als Antwort einen gut vorbereiteten Chip mit allen nötigen Informationen. Ich spielte ihn in den Bordcomputer ein und überprüfte den Inhalt, während ich dem Autopiloten das Steuern überließ.

Das Casey's war eine Bar in einem dieser ultramodernen, vollverspiegelten Lichtbauten aus Neon, Glas und Chrom an der Ecke 162$^{nd}$ Ave SE und Lake Moneysmith Road. Außer einem Simkino war im Untergeschoss eine etwas zwielichtige Bar untergebracht, in der sich anscheinend vor allem Decker und andere Jackheads trafen. War meine Kundin eine Deckerin? Ich hatte keine Buchse gesehen und keinen Hinweis auf Vercyberung. Was hatte sie dort zu schaffen, wodurch meine Gegenwart notwendig wurde? »Wird es Probleme geben, Ma'am?« Sie zögerte. »Ich weiß es nicht. Es ist eine Übergabe, die leider persönlich erfolgen muss, und es gibt Leute, die diese Übergabe vielleicht verhindern wollen.« Sie schwieg. »Was für Leute?« Sie zuckte mit den Schultern, wirkte inzwischen etwas nervös und sah sich um. »Wir werden nicht verfolgt, Ma'am.« Sie schien sich nicht sicher. »Man kann nie vorsichtig genug sein. . . « Sie zögerte. »Wie soll ich sie überhaupt nennen? Barracuda?« Ich lächelte entspannt. »Nennen sie mich Mike.« »Okay, Mike«, lächelte sie, »Sie können mich Eliza nennen.« »Ma'am, ich würde gern beim Nachnamen bleiben. Das ist für mich besser für's Geschäft. Verstehen Sie? Keine

Vertraulichkeiten mit Kunden.≪ Sie lächelte. ≫Ist in Ordnung, Mike.≪ Ich lehnte mich zurück und entspannte ein wenig. Nun war der richtige Moment, um meine Kundin auf ihre Rolle vorzubereiten. ≫Ma'am, wenn wir da raus sind, überlassen Sie mir das Handeln. Sie tun was ich sage. Wenn ich Sie auf dem Boden sehen will, sind Sie auf dem Boden. Wenn ich sage 'Rennen', dann rennen Sie. Sonst kann ich Sie nicht schützen, Ma'am.≪ Sie nickte. ≫Haben sie eine Waffe?≪ ≫Nichts großes.≪ ≫Benutzen sie die nur im äußersten Notfall, Ma'am. Wer keine Gefahr darstellt, wird nicht beschossen.≪ ≫Okay. Klingt gut.≪ Sie wirkte etwas angespannt. Aber mein Instinkt sagte mir, sie würde damit klarkommen. Hauptsache sie tat, was ich ihr sagte. ≫Aber Mike. . . ≪ ≫Ja, Ma'am?≪ ≫Ich werde den Deal durchziehen, während sie sich im Hintergrund halten.≪ ≫Selbstverständlich, Ma'am.≪ Ich lächelte, und es begann mir sogar etwas Spaß zu machen.

Der Stress fing an, als wir in die Parkgarage des Casey-Gebäudes einbogen. Eine lokale Gang kam uns johlend aus aus der Garage entgegen, und jemand schlug mit einem Baseballschäger im Vorbeifahren auf das Dach des Wagens. Ich zuckte zusammen, als meine Reflexe aufkreischten und setzte den Wagen beinahe in das Wachhäuschen. Es saß niemand am Kontrollpult, wahrscheinlich war der Wächter zu der Entscheidung gekommen, dass es wohl gesünder wäre, zur Zeit eine Zigarettenpause einzulegen. Der Wagen glitt mit kraftvollem Brummen in die Tiefgarage des Gebäudes, die das fahle Neonlicht der City verschluckte und es gegen das kalte, bläulich-unpersönliche Röhrenlicht des kühlen Unterparterres aus grauem Beton tauschte. Summend und flackernd glitten die blassen Leuchtröhren an uns vorbei.

Es roch nach Öl, unverbranntem Kraftstoff und Abgasen, und die Lüftung klapperte irgendwo. Sonst war alles still. Wir parkten den Wagen im zweiten Untergeschoss, und ich ging mit der Lady zum nächstliegenden Aufzug. Außer uns trieb sich kein Mensch hier unten rum. Ihr ständig Schutz gebend sah ich mich an der Tür noch einmal um. Sie wirkte jedoch nicht besorgt oder angespannt. Im zweiten Stock befand sich die Bar, und schon im Flur hörten wir den Synthbeat des CJ. Der Cyberjockey bediente eingestöpselt das Klangpanorama-Gerät mit den Soundrips. Ein SyTracker hinter ihm improvisierte dazu auf dem Synth, während er über eine silbern an der Schläfe glänzenden Datenbuchse mit dem Gerät verbunden war. Ein sehr minimalistischer Style. Aber der Sound kam durch die unterstützenden Computerprogramme breit und voll. ≫CyberTrek≪, stellte die Kleine fest und setzte sich ihre Designersonnenbrille zurecht. Sie meinte wahrscheinlich den Stil der Musik. Vor der Bar hockten Jugendliche am Boden, mit geschlossenen Augen, zwischen sich einen SimPlayer und über billige Trodennetze und Stundenimplantat Einschuss-Chipbuchsen mit dem wahrscheinlich modifizierten Gerät verbunden. Tribing nannten die Chipheads das gemeinsame Konsumieren der oftmals nur wenige Male abspielbaren Trip- oder Dreamchips. Dazu musste ihr Player MultiPOV-fähig sein oder über einen Splitter verfügen. Die Kids hier waren deutlich besser mit Gerät ausgestattet, als es im Fish Bone gewesen war. Ein Klasseladen, würde ein Chiphead ihn wohl nennen. Mir war das egal, solange es keinen Ärger gab. Aber der Ärger lag irgendwie in der Luft. Er lief geradezu in glänzenden Kondensatperlen von der neutral-pastellfarbenen Wandfarbe, als wir die Bar betraten.

Glas und Chromstühle, grelle Frisuren, Laptopgroße Cyberterminals, quietschjunge Cyber-Chicks, schwarzhöhlige todcoole Gruftos, aktiv leuchtende Neonminiröcke. Das war also das Casey's. Hip. Wir gingen hinauf in die zweite Ebene, wo es nicht ganz so schrill auf der Tanzfläche tobte wie in der ersten. Stahltische in Nischen, elektronisch gesicherte Privatsphäre. Gedämpftes Neonlicht. Nicht so Hip wie im Sybrespace, das ich schon einmal kennengelernt hatte. Zwar war an jedem Tisch eine Bestellbuchse, jedoch kein Jackin ins interne SimNet des Ladens, wie im berüchtigten Deckertreff in Downtown. Die Szene hier war cooler und ernsthafter, hier oben regelrecht professionell. Das merkte ich gleich. Die Möchtegerns und die Chipheads hatten die Rausschmeißer vor die Tür gesetzt. Hier chippte niemand. Ich wunderte mich gar nicht, dass ich den Laden bisher nicht kannte. Wer nicht wusste, was lief, würde eher ins verlockende Sybrespace kommen, jedoch nicht nach Auburn. Auburn, die Deckerhochburg, Heim der größten Computer- und Deckhersteller des ganzen Sprawls. Es machte Sinn.

Ich sah mich um, während die kleine Lady zielstrebig auf einen Tisch in einer uneinsichtigen Ecke zusteuerte. Sie sah sich aufmerksam um, aber auch sie schien an nichts im Laden Anstoß zu nehmen. Einen Augenblick sah sie im Vorbeigehen einem der neonfarbenen Club-Gäste in die Augen, als wenn sie für einen Moment gefühlt hätte, dass seine blutigen Gehirnfetzen sich in weniger als einer Minute in der Zukunft über Teile ihrer Jacke verteilen würde. Es war einer dieser Momente in Slowmotion, die vorbeigehen und um die sich niemand kümmert, weil alle es für bloße Paranoia halten. Der Moment verging fast unbemerkt und die Kleine schlenderte arglos weiter und begrüßte ihre Kontakte. Ein Elf mit Cyberaugen, in denen ein Nuyen-Symbol leuchtete, eine spitzlippige Frau und ein Pärchen, das sich unauffällig hielt. Ich entspannte mich ein wenig. Dann entdeckte ich an der Bar hier oben eine etwa zwanzigjährige Messermieze, die ganz offensichtlich zu den Leuten am Tisch gehörte, denn sie musterte mich scharf. Zwei Meter durchtrainierte Muskeln, modisch coole, offen getragene Körperpanzerung, im Pusteblume-Look in alle Richtung fliegendes UV-Haar, weiß glänzend im ewigen Schwarzlicht des Neonladens, grobe Militärboots, ansonsten abgerissen.

Ein Kettenhemd unter der offen getragenen Jacke. Scharfe Braut, etwas für einen Mann, der die Gefahr sucht und der keine Angst davor hat, im Bett einen Rohrkrepierer zu kriegen. Ich konzentrierte mich wieder auf meine Arbeit und schaltete meine übereifrige Phantasie einen Gang runter, zog die Augenbrauen zusammen und checkte die Lage. Sie bauten die elektronische Abschirmung auf, und ich konnte vom Gespräch nichts weiter mitbekommen. Obwohl ich zwischen der Messermieze, dem Lokal und meiner Kundin hin- und herblickte, konnte ich nicht feststellen, dass die Kids irgendetwas ausgetauscht hatten. Ich hatte nichts gesehen. Doch aus der plötzlich aufkommenden Bewegung am Tisch schloss ich, dass der Deal perfekt war.

Die vier verabschiedeten sich gerade, als im unteren Stock plötzlich Lärm aufkam. Jemand schrie. Meine Reflexe sprangen ins Leben wie eine schlafende Viper, der man auf den Schwanz getreten war, und noch bevor ich nachvollzogen hatte, was passierte, hielt ich mit der einen Hand die kleine Lady hinter mich, in der anderen hielt ich die schwere, mattschwarz glänzende Barracuda. Die Messermieze schob sich wie Quecksilber an uns vorbei und kümmerte sich um ihre Kunden. Chaos brach aus. Gäste tauchten unter die Tische, es gab ein paar, die Pistolen zogen, und alles zielte auf die Treppe, wo die Störung hochkommen musste. Blitzschnell wirbelte ich auf dem Absatz herum, als mir klar wurde, dass es eine Täuschung war und gerade noch rechtzeitig warf ich mich auf die Kleine. Mit einem Knall zerbarst die Rückwand des Lokals, als eine wohl dosierte Sprengladung die dünne Innenwand pulverisierte und den Blick auf den dahinterliegenden Flur freigab. Ich schoss durch die fliegenden Trümmer hindurch auf die Öffnung ein paar ungezielte Salven Deckungsfeuer, um allen eine Sekunde Reaktionszeit zu geben. Die Lady war plötzlich blitzschnell, ohne Verzögerung folgte sie meinem Zeigefinger in Richtung der Damentoilette, die keine fünf Meter von uns entfernt war.

Ich rollte mich zur Seite und hechtete meiner Kundin hinterher. Jemand schrie: »Achtung! Eine Granate!!!« Eine Granate holperte durch das Loch und gerade noch rechtzeitig drückte ich die Kleine durch die Tür in die Toilette. Kreischende Chicks, jemand warf einen Spiegel mit einem weißen Pulver zu Boden. Zwei Sekunden später draußen eine Explosion. Ich nutzte die Zeit, um mein Magazin gegen ein volles auszuwechseln. Als ich meinen Kopf zur Tür rausstreckte, zuckte ich im selben Moment zurück, als jemand mit einer kleinen Neunmillimeter-MP durch das Loch rollte und eine Salve in den Raum feuerte. Es hatte sich um eine Schockgranate gehandelt und ein verwirrter Clubgast stand angeschlagen mit blutenden Ohren inmitten des Raumes, als ihn eine Kugel der Salve erwischte und er zu Boden ging. Ich drehte mich um, aber meiner Kundin ging es gut. Sie lag am Boden und zog etwas aus ihrer Tasche. Ich kümmerte mich nicht darum. Statt dessen steckte ich den Kopf um die Ecke, legte auf das Loch an und wartete. Sie hatten den richtigen Augenblick verpasst. Amateure! Jemand zeigte sich im Loch und ich brannte ihm eine satte Doublette in die Brust. Wie von einer Faust getroffen warf ihn die schwere 10 mm rückwärts gegen die Wand. Ich sparte Munition und wartete lieber.

In der Zwischenzeit waren drei Leute die Treppe hochgesprintet. Zwei tote oder verletzte Gäste lagen blutend auf dem Boden. Überall war Blut. Die drei hatten sich in den Sitznischen verschanzt. Ich hoffte, dass die Messermieze sich um sie kümmern würde und hielt weiter das Loch im Visier. »Die Jacke zu«, brüllte ich über die Schulter, vertraute darauf, dass sie mich verstanden hatte. »Bei mir bleiben!« Ich spürte ihren Körper dicht hinter mir. Aus einer Innentasche holte ich meine Flashbang und machte sie scharf. »Zwei, drei«, dann warf ich sie durch das Loch. »Deckung!« Im selben Moment krachte es. »Los!« brüllte ich, noch während das weißgrelle Gleißen draußen auf dem Flur alle Gegner behinderte. Meine Cyberaugen schalteten automatisch auf Blendschutz, die Kleine an der Linken rannte ich Richtung Loch, gab dabei ungezielte Deckungsschüsse in Richtung Treppe ab, die ich jedoch viel zu hoch setzte, um keine Clubgäste zu gefährden. Die brachiale Waffe verfehlte jedoch nicht ihre Wirkung; das laute Bellen hielt die Köpfe der Angreifer auf dem Boden.

Sie folgte mir weit geschmeidiger und flinker, als ich es von einer kleinen, verwöhnten Lady erwartet hätte. Mir war's recht. »Kopf runter!«, drückte ich sie zu Boden, während ich blitzschnell links-rechts den Gang checkte. Außer dem Kerl, den meine Doublette erwischt hatte, befand sich eine angeschlagene Messerklaue im Gang, die ein etwas veraltetes, aber immer noch hochwirksames AK-131 Sturmgewehr in meine Richtung schwenkte. Der zweite Schuss meiner Doublette erwischte ihn in die Seite, nachdem er unter dem ersten Schuss instinktiv weggetaucht war. Blut spritzte, aber er strauchelte nur, ging nicht zu Boden. Er trug eine schwere Panzerjacke. Der folgende, bellende Feuerstoß

zerblies den Pastellputz zu feinem Gipsstaub, der zweite Feuerstoß erwischte mich seitlich im Duster. Die harten Schläge warfen mich zurück, ich spürte, wie ein paar Panzerplatten brachen, und eine Rippe knackte, als die Vollmantelmunition durchschlug. Ich biss die Zähne zusammen und feuerte eine weitere Doublette auf den Mann. Aber wieder traf ich ihn nicht voll und warf ihn nur zurück, er brach jedoch nicht tot zusammen, wie es sein Chummer getan hatte. Ich fluchte und tauchte zurück. »Runter!!!« brüllte ich die Kleine an und drückte sie zu Boden, als auch schon zwei Salven der Waffe mühelos die dünne Wand durchschlugen und Putz in Form von weißem Staub herunterrieselte. »Er hat ein Sturmgewehr!« Eine Kugel traf mich am Oberschenkel, aber die Wand und der Duster hatten ihr schon fast die gesamte Energie genommen und so verpuffte sie glücklicherweise wirkungslos.

Ich biss die Zähne zusammen, während ich mit meinem Körper meine schlecht zahlende Kundin beschützte, und die Überschlagsrechnung für den Arzt klapperte bereits beängstigend rot durch meinen Verstand. Nur nicht ablenken lassen! Das war ein Fall für das harte Zeug. Das *wirklich* harte Zeug, das ich für die Regentage gespart hatte. Das Magazin flog raus, und im nächsten Moment klickte das Magazin mit den Explosivgeschossen im Griff. Keinen Moment zu früh! Denn im selben Moment tauchte die Messerklaue mit dem Sturmgewehr im Wandloch auf, um mich endgültig in ein menschliches Sieb zu verwandeln. Eine Kugel pfiff haarscharf an meinem Ohr vorbei, die irgendwo von der Treppe her gekommen war. Die Hitze dauert nur einen Wimpernschlag. Ich hob die Pistole wie in Zeitlupe, während meine Reflexbooster die Welt in Slowmotion an mir vorüberziehen ließen und im engen Raum war ich schneller als er mit seinem langen, trägen Sturmgewehr. »Bläng–Bläng«, bellte die Barracuda heiser. Die explosive Munition zerfetzte das Panzergewebe der Messerklaue und der zweite Schuss ging sauber durch. Gewebe und Blut spritzte durch den Raum und tauchten ihn in einen rötlichen Nebel, als das Geschoss dumpf in seinem Inneren die Lunge zum Kollabieren brachte. Er schrie nicht mal, er fiel nur scheppernd mitsamt seiner Waffe zu Boden. Das Licht ging aus. Die Kleine schrie! Ich griff mir den halbvollen Clip meiner Barracuda. »Nimm das Gewehr!« und rappelte mich hoch. Ich spürte warmes Blut mein Bein herunterlaufen. Die Treppe war hier außer Sicht, aber ich hörte die spitzen Kampfschreie der Messermieze, die die drei Leute dort aufzuhalten versuchte. »Fresst Scheiße und krepiert!« Krachende Schüsse von Kugeln, die ungezielt in schneller Folge auf die Treppe gefeuert wurden, um uns Zeit zu verschaffen.

»Hoch! Hoch! Hoch!« Ich packte die Kleine am Oberarm und zog sie mit der linken in Richtung Loch hinter meinem Körper in Deckung. Sie schaffte es tatsächlich, das Sturmgewehr aufzunehmen und griff sich noch einen Ersatzclip, der dem Kerl im Gürtel steckte. Die Kleine sicherte nach hinten, während ich vorn den Kopf durch das Loch streckte. Ich ächzte. Eine meiner verdammten Rippen schien gebrochen zu sein. »Mist!« fluchte ich leise, dann: »Frei! Go! Go! Go!« Die Geschäftspartner meiner Kundin hielten die Gelegenheit für günstig, unter den Tischen vorzukommen und ebenfalls in unsere Richtung zu rennen. Zur Kleinen: »Kannst du mit so'nem Ding umgehen?« Sie nickte kurz. »Einzelfeuer«, befahl ich ihr, weil ich mir da nicht so sicher war. Sie gehorchte.

Dann rollte ich aus dem Loch. »Los! Hinter mir bleiben!« rief ich ihr zu und schmeckte den metallischen Blutgeschmack meiner Verletzung im Mund. Sie folgte, die anderen hinterher. Die Messermieze schien uns Rückendeckung zu geben. Ich hörte lautes Gegenfeuer von der Treppe her. »Abhauen!« kreischte sie aggressiv, während sie sich bereits in unsere Richtung zurückzog. Von irgendwo hatte die Mieze eine riesige Kanone gezogen, hielt sie mit beiden Händen vor sich und ballerte damit Löcher in das Raum-Zeitkontinuum, die sich so bald nicht wieder schließen würden. Im grünlich verstärkten Licht meiner Nachtsicht sah ich die unverwechselbare Silhouette einer Silverstern "Comet", mit der sie die Gegner in Deckung zwang. Ein Magazin schepperte zu Boden und gleichzeitig schnappte bereits ein neues in die "Comet" der Mieze. Ich rannte, hinter mir eine wilde Orgie von Kordit und Blei. Vor jeder Gangabzweigung sichernd. Die Kleine hinter mir mit dem Sturmgewehr im Hüftanschlag. Sie hatte ein Kabel in die Waffe geclippt – kybernetische Verbindung. Der restliche Haufen war jedoch völlig unkoordiniert und panisch. Ich entschloss mich, Prioritäten zu setzen und meiner Kundin Vorrang zu geben. »Nicht den Aufzug«, rief sie. Aber ich rannte schon daran vorbei und zum Treppenhaus daneben.

Irgendwo von hinten hörte ich die Messermieze aufschreien, als eine Schrotflinte dröhnte. Krachen, ein Körper wurde gegen eine Wand geschleudert. »Drecksack! Hier kommt dein Tod!« Sie zog

hinter ihrem Rücken zwei lange, sichelförmige ägyptische Messer und stürzte sich in einem anmutigen Todesreigen in das spritzende Fleisch und Blut ihrer Gegner. Ich sah sie so zum letzten Mal und wartete den Ausgang des ungleichen Kampfes nicht weiter ab, sondern nutzte die Sekunden. Unsere Schritte hallten im kahlen Treppenhaus aus Plastcrete wider, wie das Rennen und die Schritte einer ganzen Kompanie. Unten flog eine Tür auf. Jemand brüllte: ≫Sie sind oben! Los!≪ Stiefelschritte. Ich zeigte Richtung Dach. Die Kleine schüttelte den Kopf. ≫Rauf!≪ Sie sah mich an und ihre Augenbrauen hoben sich zweifelnd. ≫Aber. . . ≪ Immer das selbe mit Klienten. Je besser sie sich in Gefahrensituationen verhalten, desto schwieriger und eigenwilliger werden sie. ≫Rauf!!!≪ Jetzt bewegte sie sich. Es war mir egal, was sie davon hielt, ich konnte die Leute nur dann aufhalten, wenn wir Zeit bekamen.

Die Truppe unten stürmte die Treppe nach oben. Ich wechselte das Magazin, sparte die kostbare Explosivmun für später und feuerte ein paarmal mit dem halbleeren Magazin in das Treppenhaus. Eine Schrotflinte beantwortete mit ohrenbetäubendem Krachen die Salve. Dann ging es Treppenflucht nach Treppenflucht hinauf. Ich überlegte mir eine Lösung. Die Kleine war die letzte der Truppe, hielt sich wie versprochen in meiner Nähe. Von oben rief jemand: ≫Verschlossen!≪ Oberstes Stockwerk. Unter uns schwere Schritte. Ich probierte die Feuerschutztür, aber sie war von innen nicht zu öffnen. Ich schoss ins Schloss und trat die Tür auf. ≫Hier rein!≪ Ich verrammelte die Tür und wir befanden uns in einer Büroflucht.

≫Im Ernst?≪ Die Kleine folgte jedoch dem Kommando. Einige Augenblicke später saßen wir hinter einem Rolltisch voller Akten in dem Büroflur, die Eingangstür vor den Läufen unserer Waffen. Der Rest der Bande lag in Deckung um die Ecke in einem der Büros hinter unserer improvisierten Stellung. Und wie es nicht anders kommen konnte stand der große Showdown bevor.

Oder die Cops würden endlich anrücken. Aber Cops kommen immer zu spät zu einem Feuergefecht und statt Kugeln kassieren die lieber die Überlebenden und schleifen sie dann vor'n Kadi. Pah. Aber die Schläger ließen sich mächtig Zeit draußen. Nach einer Minute wurde ich langsam unruhig. Vorsichtig drückte ich mich an der Wand lang während die Kleine hinter dem schweren Büromöbel aus Stahlblech und Papierkram hockte, mit dem Sturmgewehr im Anschlag. An der Tür angekommen, die rechtwinklig auf den Flur stieß, lauschte ich. Aber ich hörte nichts. Ich wagte einen schnellen Blick um die Ecke, zog mich sofort zurück. Es war niemand da. Ich wurde forscher und hastete mit der Pistole in Vorhalte um die Ecke. Rechts, blitzschnell links, wieder rechts. ≫Los, kommt!≪

Kurz darauf war die Truppe auf dem vorsichtigen Weg nach unten. Einer der Leute hatte geistesgegenwärtig die Maschinenpistole des ersten aufgehoben, wie wir jetzt festgestellt hatten und bildete mit ihr die Nachhut. Ich sicherte nach allen Seiten, konnte jedoch allein die Sicherheit der Gruppe nicht garantieren. Schließlich erreichten wir das zweite Parkdeck, wo wir den Wagen geparkt hatten. Ebenso vorsichtig wie oben im Büro checkte ich die Umgebung. Aber wir waren in Eile, ich musste meine Kundin von hier wegbringen. Also übersah ich den Hinterhalt. Kurz bevor wir unserem Wagen erreicht hatten – die anderen hatten ihren eine Ebene tiefer stehen und wir hatten uns getrennt – sprangen die beiden Überlebenden hinter einem Pickup hervor und eröffneten das Feuer. Statt mich auf ein Feuergefecht einzulassen, öffnete ich mit Fernauslöser die Türen des Wagens und brachte die Kleine im Schutz meines Körpers ins Innere. Ich spürte, wie eine Salve meinen Rücken perforierte und dann wurde es dunkel um mich.

Es war das, wofür ich gelebt hatte. Das war mein letzter Gedanke gewesen. Das Leben meines Kunden zu schützen, mit meinem Körper als allerletzter Barriere. Sicherheit ist eine Illusion, doch um den Kunden zu kriegen, muss man erst mich ausschalten. Das war mein Credo, wofür ich lebte und wofür ich starb.

Ich kam im Community General zu mir, angeschlossen an einige Geräte und mit netten, frischen Narben. Aber ich hatte überlebt. Die Kleine hatte mir das Leben gerettet und mich hergefahren. Ohne ihre Erste Hilfe hätte ich es wahrscheinlich nicht geschafft. Ich fand auf meinem Credstick später über 10k wieder. Überweisungen von anonymen Nummernkonten. 1000 Nuyen für den ersten Tag und 500 für die Tage danach, selbst noch, als ich das Krankenhaus verlassen hatte. Eine Rechnung von den Docs habe ich nie bekommen. Überhaupt gab es kein Nachspiel. Keine Cops wegen der Schussverletzung, keine dummen Fragen, kein nichts. Als wenn nichts von all dem je stattgefunden hätte. . .

Ende

# Kapitel 2

# Grundlagen

## 2.1 Moderne Feuerwaffen für Dummies und für Profis

≫ [Hey, Chummers! Ich habe die Schnauze gestrichen voll von den Konzernwerken, auf die wir Runner uns ständig verlassen müssen. Deswegen habe ich ein wenig in Hosts gefleddert, ein paar Chummer angehauen und wir haben ein kleines File zusammengetragen, das uns Runnern den Umgang und die Funktion unser unabdingbaren Werkzeuge ein bisschen erklärt. Das fängt dabei an, einem unwissenden Anfänger die Grundlagen zu erklären und die Begriffe zu erläutern, so dass er weiß, welchen Trigger er drücken muss, bis hin zu Tipps von Profis, die seit Jahren in der Spitzenklasse agieren.

Und so kommt es, dass ich nun als Admin für dieses kleine Projekt agiere und hoffe, dass jeder, der es liest, nachher ein kleines bisschen schlauer ist als vorher und mit seinem täglichen Werkzeug ein bisschen smarter umgeht, als er es bisher getan hat. Ich selbst bin keine große Leuchte mit Feuerwaffen, obwohl ich meine bescheidenen Erfolge damit hatte. Deswegen schreibe ich euch noch ein kleines File über Projektilwaffen und erzähle ein bisschen über die Möglichkeiten mit diesem Geräten. Letztendlich sind es Werkzeuge und wenn wir gut sein wollen, sollten wir nicht nur mit unseren Werkzeugen umgehen können, wir sollten sie verstehen und ihre Funktionsweise begreifen.

Zudem haben wir ein paar Neuentwicklungen auf dem Waffenmarkt aufgetan und nochmal ein paar Records von alten Waffen nachgeschoben, denen man immer wieder auf der Straße und sonstwo begegnet. Kennt man die Schwächen und Stärken dieser Waffen, hat man am Ende vielleicht den Vorteil, der einen mit dem Leben davonkommen lässt.

Ich fange mit den Grundlagen an, damit jeder mit den Grundlagen vertraut ist. Ich gestalte das so, dass ich mit der Oberfläche anfange und dann tiefer einsteige in den Stoff. Sollte jemand nicht so tief einsteigen wollen, überspringt er einfach einen Unterabschnitt und ist damit wieder auf dem allgemeineren Niveau. Aber ich hoffe, ich habe ein paar interessante Infos zusammengestellt. Wie immer seid ihr aufgefordert, eure Kommentare zu einzelnen Aspekten hinzuzufügen, ich behalte mir jedoch vor, die Stellen irgendwann zu sperren oder zu kürzen, wenn sie den Rahmen sprengen sollten.

Ich bin davon überzeugt, dass es da draußen Leute gibt, die besser schießen können als ich, aber ich habe ein paar Infos zu Feuerwaffen, die vielleicht sogar dem einen oder anderen Profi neu sind. Denn zu schießen und zu wissen, wie das geht, sind zwei völlig verschiedene Dinge. Also lest es euch ruhig durch, vielleicht findet ihr ja doch den einen oder anderen Leckerbissen.

Und ansonsten – Have Fun!
Spar Munition! Ziel genau! Leg' dich nicht mit Drachen an! (wie man so schön sagt. . . ) ¿ǝɔɐɟʞɔǝɥƆ ] - ƎƎƎ-Ɔ

≫ [Erzähl' noch jedem Idioten, wie er Dich am besten killt! Besser wär's, wenn der Zugang beschränkt wäre auf vertrauenswürdige Chummer.] - Dance

≫ [Was meinst du, wo das hier gepostet wird, ey! Shadowlandfiles gehören nicht in die Hände von Konzernis. Die haben ihre eigenen Konzernblätter, wo sie Tipps austauschen, wie sie uns am besten geeken. Das hier ist ein File, das Runnern helfen soll, ein bisschen länger zu überleben, check? Apropos. . . Wer hat dich hier überhaupt reingelassen?] - ƎƎƎ-Ɔ

≫ [Jeah, beschränkter Zugriff, das wär cool, da könnten wir uns ein wenige austoben und so, macht die Sache, das File zu finden und zu erweitern, interessanter.] - Omega Outcast

### 2.1.1 Wie funktioniert eine Feuerwaffe?

von Ǝ-ǤƎƎ

Ich fange mal von ganz vorn an, okay? Eine Feuerwaffe funktioniert ganz allgemein nach dem Prinzip, dass eine Kugel, die im folgenden Projektil genannt wird, in einem Rohr steckt. Das Rohr hat ein geschlossenes und ein offenes Ende und zum geschlossenen Ende hin befindet sich eine kleine Sprengladung, die auch Treibladung genannt wird. Wenn diese Ladung gezündet wird, explodiert sie, verbrennt schlagartig und erzeugt sehr schnell große Mengen an heißem Gas, die wiederum die Kugel durch das Rohr treiben und die Kugel fliegt dahin, wo man das Rohr gerade hinhält. Das Rohr nennt man im übrigen Lauf und bei dieser Bezeichnung werde ich auch bleiben.

Sehr stark vereinfacht. Gehen wir ein bisschen weiter in die Details.

≫ [Klingt für mich mehr nach der Funktionsweise eines Politikers, vor allem das mit dem heißem Gas, welches dann vorne raus kommt.] - Glen

#### Die Patrone

Als erstes betrachten wir uns das Herzstück einer Feuerwaffe, die Patrone. Im Prinzip hat sich an der Feuerwaffe seit über zweihundert Jahren nicht viel geändert, zumindest vom Grundprinzip her gesehen. Die Patrone ist nämlich nichts anderes als der Verbund der drei Dinge, die schon die alten Piraten benutzt haben, als sie mit ihren Vorderladern die Weltmeere unsicher gemacht haben.

Da ist nämlich erstmal die Kugel. Die ist heute meistens nicht mehr in Kugelform, sondern in einer zäpfchenartigen, ovalen Form. Deshalb wird sie auch nicht mehr Kugel genannt, sondern Projektil. Dann ist da die Treibladung, früher aus Salpeter, Holzkohle und Schwefel, das gute alte Schwarzpulver, heute wird dieses nicht mehr verwendet, da es sehr stark raucht und qualmt, stinkt und die Läufe durch Verbrennungsrückstände verunreinigt. Bei alten Vorderladern ist Schwarzpulver beim historischen Schießen immer noch in Verwendung, für den normalen Gebrauch wurde es jedoch durch das modernere, sogenannte rauchlose Pulver abgelöst.

Dieses Pulver besteht entweder aus Nitrozellulose oder einem moderneren Sprengstoff. Sobald der Stoff gezündet wird, fängt er an, sich unter großer Hitze- und Gasentwicklung selbst zu zersetzen und zwar explosionsartig. Das optimale Treibmittel, so wird es genannt, hinterlässt keine Verbrennungsrückstände, aber selbst heute, 2060, ist ein solches Treibmittel ein hehres Ideal. Und damit verschmutzt die Waffe bei jedem Schuss ein wenig mehr und muss deshalb regelmäßig gereinigt werden. Denn die Verbrennungsrückstände lagern sich nicht nur im Lauf ab, sondern auch auf der Mechanik. Und mit der Zeit sorgen aggressive Verbrennungsrückstände in diesen Ablagerungen dafür, dass die Waffe Schaden nimmt, ganz abgesehen davon, dass eine Kugel im schlimmsten Fall im verschmutzten Lauf steckenbleiben kann und dann einen Rohrkrepierer erzeugt. Dabei steckt das Projektil im Lauf fest und der Druck der Treibgase wird schließlich so groß, dass die Waffe explodiert und den Schützen dabei verletzen kann.

Damit die Treibladung gezündet werden kann, braucht es einen Zündfunken. Bei alten Kanonen oder sogenannten Luntenschlossflinten wurde das durch eine Lunte gemacht, aber schon die alten Piraten mit ihren Vorderladern hatten Steinschlossgewehre, die einen Funken aus Pyrit in die Treibladung geschlagen haben. Nur war das ein sehr unzuverlässiger Vorgang und deswegegen hat man das verbessert.

Es gibt schlagempfindliche Sprengstoffe, die sich spontan zersetzen oder entzünden, wenn man auf sie draufschlägt. Quecksilberacetat ist so ein Sprengstoff und wahrscheinlich hat jeder mal von "Knallquecksilber" gehört, was ein anderer Name für diesen Stoff ist. Kleine Mengen von diesem Stoff werden in eine winzige Kappe aus weichem Kupfer oder Messing getan und über einen Dorn geschoben. Hinter diesem Dorn liegt die Treibladung, die von der kleinen Explosion des Zündhütchens gezündet wird. Deswegen hatten die alten Piraten außer ihrem Schwarzpulver und ihren Kugeln auch Zündhütchen dabei. Um diese Feuerwaffe zu zünden, muss man jetzt nämlich nur noch auf die weiche Zündkappe schlagen und der Prozess wird in Gang gesetzt.

Damit weder das Pulver, noch die Zündladung nass werden können, kam man irgendwann auf die Idee, sie in wasserdichte Hülsen zu verpacken und damit sind wir auch schon bei der normalen Patrone, mit denen wohl die meisten Chummer hier draußen zu tun haben.

≫ [Zuerst kam die Faulheit der Leute zum Tragen, die ersten Patronen, die sich mit einer Hülle entwickelten, waren dazu gedacht den Ladevorgang zu optimieren, also ihn auf einen einzelnen, sehr einfach Vorgang zu reduzieren. Die wasserabweisenden und dann wasserresistenten Entwicklungen kamen erst sehr viel später.] - Usiel

Die besteht aus einem Zündhütchen, das am hinteren Ende der Patrone meistens als silbrige Fläche zu erkennen ist, wenn es sich um sogenannte 'Centerfire Cartridges' handelt. Es gibt auch Zündladungen, die als Ring am Rand der Patronenhülse sind, das sind sogenannte 'Rimfire Cartridges' und schließlich gibt es noch die hülsenlosen Patronen, die nicht durch einen Schlag, sondern einen elektrischen Funken gezündet werden Dies ist die modernste Patrone, jedoch büßt sie die schützende Hülle einer Messinghülse ein. Diese Hülse schützt sowohl Treibladung als auch Zündhütchen vor Hitze und

mechanischer Beschädigung. Man kann eine Patrone ins Feuer werfen und sie wird erst nach einer halben Minute explodieren. Die heutzutage verwendeten Treibmittel und Zündmittel sind sehr hitzebeständig.

Zu ein paar Vokabeln diesbetreffend. Das Projektil steckt in der Hülse, die Hülse ist mit dem Treibmittel gefüllt. Die Menge und Explosivkraft dieses Treibmittels nennt man die Laborierung einer Patrone. Eine Patrone mit viel Laborierung ist also eine mit besonders viel Treibmittel. Das Zündhütchen zündet das Treibmittel. Dafür muss eine Mechanik der Feuerwaffe hinten draufschlagen. Und dann ist da noch der Durchmesser der Kugel, das ist das Kaliber. Das Kaliber wurde historisch in Inch gemessen, obwohl sich die Millimeter-Einteilung durchsetzt hat. Daher die 'Unrunden' Zahlen. Ein bekanntes Kaliber ist zum Beispiel 7.62 mm x 51 Nato. Die erste Zahl gibt das Kaliber an und die zweite ist die Länge der Hülse, ebenfalls in Millimeter. Dieses Kaliber ist immer noch weit verbreitet. 7.62 mm sind genau 0.30 Inches. Daher kommen diese ungeraden Werte, so ka?

Unten sehen wir ein ein typische 9 mm-Pistolenpatrone, deutlich erkennbar sind die Hülse, das Projektil, die Treibladung und das Zündhütchen.

Schnitt durch eine 9 mm Para

Für unsere Zwecke reicht das als Basiswissen über Patronen. Es sei noch anzumerken, dass die Projektile teilweise unterschiedlich beschaffen sein können und dass sie unterschiedliche Massen haben und unterschiedliche Längen. Für uns ist das nicht entscheidend, solange wir keine Patronen selbst abfüllen und pressen wollen. Bleibt höchstens noch zu bemerken, dass die Projektilmassen gern in einem altertümlichen Maß Grain angegeben wird, wobei ziemlich genau 16.4 Grains ein Gramm sind. Da Grains jedoch keine metrische Einheit ist, sind Energieberechnungen sehr umständlich und das Maß gehört schon seit Generationen der Vergangenheit an.

**Der Lauf**

Der Lauf einer Feuerwaffe ist entweder glatt oder es befinden sich Riefen darin. Man unterscheidet deshalb zwischen Glattläufen und gezogenen Läufen. Gezogen heißen diese Läufe deshalb, weil diese Riefen, die Züge genannt werden, sich in einer leichten Drehung spiralförmig durch das Innere des Laufes ziehen. So ein gezogener Lauf ist ein kleines bisschen enger als das Kaliber der verwendeten Patrone und so wird das Projektil in die Züge gedrückt, schließt damit die Gase der Treibladung passgenau ab und wird durch den Lauf gedrückt. Die Züge sorgen dafür, dass das Projektil einen Drall bekommt, damit es stabil fliegt. Jeder weiß, dass Kreisel nicht umfallen und das selbe gilt auch für Projektil: sie fliegen stabiler und genauer, wenn sie sich drehen. Gewehre mit gezogenen Läufen nennt man Büchsen, Gewehre mit Glattläufen nennt man Flinten. Yeah, genau, ihr habt es erraten, gemeint sind Schrotflinten und die Büchsen sind das, was landläufig als Jagdgewehr bekannt ist. Ein Gewehr ist eigentlich eine irreführende Bezeichnung, genaugenommen sollte man zwischen Flinten und Büchsen unterscheiden.

Noch ein Wort zu Flinten. Diese Glattläufe können mitunter oval geformt sein und ebenfalls eine Drehung in sich haben. Das ist bei extrem teuren Flinten so gemacht, damit Vollgeschosse, sogenannte Slugs, ebenfalls einen Drall bekommen und stabiler fliegen. Der mangelhafte Drall, die ungenaue Passform und das große, unpräzise Kaliber sind deswegen auch die Hauptgründe, warum Flinten sehr viel ungenauer schießen und weswegen ihre Reichweite so klein gegenüber denen von Büchsen ist.

Glattläufe haben natürlich einen Sinn. Und zwar sobald nicht mehr einzelne Projektile verschossen werden, sondern mit einer Ladung viele, kleine Kugeln oder Schrapnelle, würden sich Züge schnell ausschleifen. Diese Ladungen sind als Schrot bekannt oder als Flechettes. Ganz abgesehen davon, dass sie vielleicht in ungünstigen Momenten zur Verkantung der Schrotladung führen, ist für eine solche Munition ein gezogener Lauf viel zu schade. Der gezogene Lauf ist hochwertiger, das Kaliber von Flinten ist jedoch in der Regel größer, da sie konstruiert wurden, Schrot zu verschießen und keine einzelnen Projektile, wie eine Büchse.

Im Prinzip kann man mit jeder Pistole und mit jedem Gewehr Schrot verschießen, wenn man eine Patrone in dem entsprechenden Kaliber besorgt und die Waffe damit lädt. Nur darf man sich danach nicht wundern, wenn das die Züge der Waffe versaut und man danach nie wieder die selbe Präzision im Schuss hat.

Das vordere Ende des Laufes, dort, wo das Projektil austritt, nennt man Mündung. Am hinteren Ende, dort, wo die Patrone eingelegt wird, befindet sich das Patronenlager. Das Patronenlager ist ein Stück Lauf, das von Zügen befreit wurde und genau soweit aufgebohrt, dass die gewünschte Pa-

trone passgerecht hineinpasst. Wie ich ja bemerkte, ist ein Lauf immer ein wenig enger als das verwendete Kaliber. Das Patronenlager wird manchmal auch Patronenkammer genannt, zum Beispiel bei einem Revolver. Das führt direkt zum nächsten Abschnitt.

### Der Verschluss

Damit die Patrone nicht bei Zündung der Treibladung einfach nach hinten aus dem Lauf geschossen kommt, muss der Lauf samt Patrone verschlossen werden. Es gibt dazu einige Möglichkeiten, von denen ich einige wichtige nennen möchte.

1. Der Blockverschluss

   Dieser Verschluss ist wahrscheinlich der einfachste von allen. Ein einfacher Block wird vor das Patronenlager geschoben oder gedreht, wie ein Keil.

2. Der Revolververschluss

   Mechanisch bereits etwas aufwendiger ist der Revolververschluss. Für einen Revolververschluss steckt man die einzelnen Patronen in eine Trommel, die dann vor den Lauf gedreht wird und gezündet. Und ihr habt es wahrscheinlich erkannt: der Lauf hat kein Patronenlager, das Patronenlager befindet sich in der Trommel. Die Trommel hat fünf oder sechs dieser Lager und wird exakt vor den Lauf gedreht. Die Zündung der Treibladung drückt das Projektil dann in den Lauf. Diese Methode hat jedoch den kleinen Haken, dass zwischen Patronenlager und Lauf immer ein mehr oder weniger feiner Spalt bleibt, aus dem jede Menge Treibgase austreten und dabei gehörig Krach machen. Das ist der Grund, warum sich Revolver nicht ohne weiteres schalldämpfen lassen.

3. Der Bolzenverschluss, auch als Bolt-Action bekannt

   Der Bolzenverschluss ist eine Art Bajonettverschluss. Die Patrone wird von hinten durch einen Schieber (Bolzen, daher der Name) in die Patronenkammer geschoben und dann mit einer Drehbewegung arretiert, wie man es von einem Bajonettverschluss her kennt.

   Nach dem Schuss zieht eine kleine Kralle die Hülse aus dem Patronenlager. Diese Kralle greift an der kleinen Rille rings um das Ende einer Patrone für so einen Verschluss zu, um sie danach hinauszuwerfen.

   Der Bolzenverschluss ist einer der zuverlässigsten und schnellsten Handverschlüsse, die es gibt. Jäger schwören im allgemeinen darauf. Dieser Verschluss wird manchmal auch Karabinerverschluss genannt, nach der Waffe, wo er das erste mal zum Einsatz kam. Dabei wird beim Karabiner gleich mit dem Auswurf einer leeren Hülse aus einem Magazin die nächste Patrone vor den Bolzen platziert, so dass man den Verschluss nur noch schließen braucht, um ein nächstes mal zu feuern.

4. Der Rollenverschluss

   Dieser Verschluss ist ein wenig kompliziert und deswegen anfällig gegen Versandung und Verschmutzung. Im Prinzip arbeitet er wie ein Bolzenverschluss, nur wird der Bolzen, also der Schieber am Schluss mit Hilfe von zwei seitlich herausfedernden Rollen arretiert, zusammen mit einem Steuermechanismus. Allein der Rückstoß der Patrone schiebt den Verschluss zurück. Rollenverschlüsse werden ausschließlich für automatische Waffen benutzt. Das Rheinmetall MG3-Universalmaschinengewehr ist ein klassisches Beispiel für diesen Verschluss sowie das bekannte G3.

5. Der Masseverschluss

   Das Prinzip des Rollenverschlusses, also die leichte Verzögerung des Zurückgleitens wird hier noch konsequenter verfolgt. Allein das Vorschnellen des Verschlusses und seine eigene Trägheit wird für das Verschließen der Patrone im Patronenlager genutzt. Dieser Verschluss ist berüchtigt wegen seiner Unzuverlässigkeit, was unabsichtliches Lösen eines Schusses angeht. Die Uzi ist ein Beispiel für so einen Verschluss. Ebenfalls wird der Masseverschluss allein bei automatischen Waffen verwendet.

   Der verbreitetste Masseverschluss ist der Schlitten einer Pistole. Als Besonderheit im Gegensatz zu anderen Funktionsprinzipien ist zu bemerken, dass moderne Masseverschlüsse, sowohl von Gewehren als auch von Pistolen, ihren Operationszyklus mit gespanntem Schlagbolzen und offener Kammer beenden. Mit dem Einschub eines neuen Magazins löst sich die Verschlusssperre von selbst und befördert dabei sofort die erste Patrone des frischen Magazins in die Patronenkammer. Die Waffe ist also nach Einschub des Magazins sofort wieder schussbereit: Geladen, gespannt, entsichert.

### Schlagbolzen oder Hahn?

Jetzt wissen wir, wie eine Patrone aussieht, wie sie im Lauf steckt und wie sie dort gehalten wird und verschlossen. Der nächste Schritt ist, dass eine Mechanik auf das Zündhütchen schlagen muss, um die Treibladung zu zünden. Der älteste Mechanismus ist der Hahn, der jüngere ist der Schlagbolzen.

Der Hahn funktioniert denkbar einfach: eine Feder wird gespannt und auf einen Hebel umgesetzt. Unter voller Spannung wird der Hebel arretiert. An der Spitze des Hebels befindet sich eine kleine Erhebung. Die Spitze mit der Erhebung wird auch Ham-

mer genannt. Mit dieser Spitze federt der Hahn gegen das Zündhütchen und der Schuss löst sich. Jeder Revolver funktioniert nach diesem Prinzip. Eine Patrone wird vor den Lauf gedreht, der Hahn spannt sich, der Hammer schnellt nach vorn, schlägt auf das Zündhütchen und der Schuss löst sich.

Ein Schlagbolzen funktioniert fast genauso. Statt einer Drehbewegung zielt der Bolzen gerade durch den Verschluss auf die Rückseite der Patrone, um das Zündhütchen zu schlagen. Entweder schlägt jetzt von hinten ein Hammer auf diesen Bolzen, wie es bei den meisten halbautomatischen Pistolen geschieht oder der Bolzen selbst wird gespannt. Da das Spannen eines kleinen Bolzens irgendwo im Inneren einer Waffe oder eines Verschlusses nicht so einfach ist, passiert das meistens bereits beim Öffnen des Verschlusses. Oder eben extern, wie bei Pistolen, durch Spannen eines Hahns.

Hier an einer aufgeschnittenen Pistole kann man deutlich den in Rot gekennzeichneten Hammer erkennen, der auf den ebenfalls rot gekennzeichneten Schlagbolzen schlägt. Der gespannte Hahn der Waffe wird nach hinten zum Schützen mit einem kleinen Stift signalisiert, so dass der Träger vor dem Zustand der Waffe hinreichend gewarnt ist.
Ebenfalls gut zu erkennen, ist die Patrone in der Patronenkammer und die weiteren Patronen, die von der Feder im Magazin nachgeschoben werden, sobald der Schlitten zurückfährt und oben die leere Hülse auswirft.
Die Sicherung blockiert den Weg zum Schlagbolzen und arretiert ihn zusätzlich in der Halterung, um das unfreiwillige Lösen eines Schusses nach Möglichkeit zu vermeiden. Ebenfalls gut zu erkennen ist das einfache, interne Rückstoßkompensationssystem dieser Waffe, das auf einer Masse-Federdämpfung beruht.

### Abzug und Arretierung

Der kleine Hebel, an den wir unseren Zeigefinger legen, ist bei einer Waffe mit der Arretierung des gespannten Auslösers verbunden. Durch Drücken auf den Auslöser, oder besser des Abzugs, entfernen wir also die Arretierung, die den Hahn oder Schlagbolzen in Spannung zurückhält. Dafür haben die meisten guten Waffen ein wenig Mechanik oder Elektronik eingebaut, mit der man den genauen Druckpunkt bestimmen kann, an der die Waffe die Arretierung freigibt.

≫ [Joh Slider, ist sowas wie die moderne Form der Sicherung, voll den Mörderdruckpunkt über die Smartgun einstellen und schon brauchste keine Sicherung mehr, gibbet bei den meisten smartigen Guns gar nicht mehr. Heutzutage geht dat ja alles über die Tech.] - Impact

≫ [Auch die meisten smarten Waffen brauchen noch immer einen mechanischen Auslöser. Ausnahmen bestätigen die Regel. Und die Druckpunkteinstellung aus Sicherheitsgründen hat schon seinen Sinn. Sowohl bei Militärwaffen ist der mechanische Auslöser Vorschrift, weil Mi-

litärpersonal keinesfalls durchgehend versmartet ist und die Smartlink wenn, dann meist extern benutzt, und die Waffen innerhalb einer Einheit nie personifiziert sein dürfen und für Sicherheitszwecke ist der mechanische Auslöser eine sinnvolle gesetzliche Vorschrift fast aller Länder der Welt, zumindest jedoch aller relevanten Märkte. Da diese beiden Anwendungsbereiche gut 99% des Waffenmarktes decken, kann man die durch reinen DNI auslösenden Waffen grob vernachlässigen, obwohl das technisch sicherlich kein Problem darstellen würde.] - Rednek

≫ [Das Problem ist, dass viele Runner nur den Sprawl kennen und dann von sich und ihren Teams auf den Rest der Welt schließen.] - Umbra

Bei einem ungespannten Revolver wird mit den Durchdrücken des Abzugs erst der Hahn gespannt und dann gleich losgelassen. Bei sogenannten Double-Action-Revolvern geht das sogar zweimal hintereinander, wenn der Hahn vorher gespannt war. Mit einem leichten Druck wird der gespannte Hahn losgelassen, dann, während man den Abzug weiter durchdrückt, wird der Hahn ein weiteres mal gespannt und ganz am Ende des Abzugsweges ein weiteres mal losgelassen. So kommt es, dass man auch mit einigen Revolvern zwei Schuss direkt hintereinander in schneller Folge feuern kann. Der zweite Schuss ist jedoch im Abzugfinger mit Kraftaufwand verbunden, so dass der Revolver häufig dabei verzieht.

Das Prinzip des Spannens des Auslösemechanismus findet man im übrigen auch bei einigen Pistolen, vor allem denen im Polizeidienst. Normalerweise, wie ich vorhin bei den Verschlüssen schon bemerkte, spannt sich ein Schlagbolzen durch das Einschieben einer Patrone in das Patronenlager. Die gespannte Feder würde jedoch auf die Dauer ermüden, deswegen erlauben einige Polizeipistolen es, den Schlagbolzen bei durchgeladener Waffe zu entspannen, ohne dass sich ein Schuss löst, in dem zwischen Zündhütchen und Schlagbolzen eine mechanische Sprerre gefahren wird. Beim Ziehen der entspannten Waffe kann jetzt bei diesen Pistolen der Schlagbolzen durch Druck auf den Abzug direkt gespannt werden und der Schuss löst sich sofort.

### Sicherung, Sicherheit und Ladezustand

Und damit kommen wir direkt zur Frage der Sicherheit. Der Revolver ist, wenn die Kammer vor dem Lauf leer ist, sehr sicher. Selbst, wenn der Hahn einschnappt, kann sich kein Schuss lösen. Eine Polizeipistole mit Selbstspannung, wie eben beschrieben, muss grundsätzlich eine Patrone im Patronenlager haben. Dieser Waffenzustand nennt sich ‘geladen’. Aber fangen wir von vorn an.

Eine Waffe mit aktiver Sicherung, entspannter Ladevorrichtung und ohne eine Patrone im Patronenlager, im Magazin oder Trommel ist ‘entladen, entspannt und gesichert’. Das ist der Zustand, in der jede Waffe normalerweise sein sollte. Schiebt man ein Magazin ein oder füllt die Kammern eines Revolvers, dann ist die Waffe teilgeladen. In diesem Zustand befindet sich die Waffe eines Cops, der auf Streife ist und eines Runners, während er sich auf einem Run befindet. Jedenfalls sollte es so sein. Die Sicherheit der Waffe ist gewährleistet und das unabsichtliche Lösen eines Schusses ist nicht möglich, ohne die Waffe fertigzuladen.

Beim Fertigladen spannt man den Hahn oder betätigt den Lademechanismus, so dass sich eine Patrone im Patronenlager befindet. In der Regel gibt es jetzt ein Zeichen an der Waffe, einen roten Punkt oder dergleichen, der anzeigt, dass die Waffe fertiggeladen ist. Bei einem Revolver sieht man den gespannten Hahn sehr deutlich.

Der einzige Schutz vor dem unabsichtlichen Lösen eines Schusses ist jetzt noch die Sicherung, denn die Waffe ist ‘fertiggeladen und gesichert’. Es gibt verschiedene Sicherungen, unter anderem mechanische Blockaden des Hahns oder des Schlagbolzens, die verhindern sollen, dass sich ein Schuss löst.

Sobald diese Sicherung beseitigt wurde, ist die Waffe ‘fertiggeladen, gespannt und entsichert’. Sie ist fertig zum Schuss und nur noch ein kleiner Tip auf den Auslöser löst den Schuss. In diesem Zustand ist die Waffe erst, wenn unmittelbare Gefahr im Verzug ist oder wenn der Gegner einen bereits bedroht. Das Fertigladen und Entsichern ist oft eine Bewegung auf einem Run. Das Fertigladen macht in der Regel Geräusche, sei es das Klicken vom Einrasten des Hahns oder das Einschnappen des Verschlusses. Auf Nachtstreifen werden deswegen Waffen fertiggeladen und gesichert am Mann geführt. Weil das Geräusch des Fertigladens gerade bei Nacht gut zu hören ist und nachts das Gehör ohnehin schärfer ist als tagsüber. Deswegen hört man Nachts auch kein Fertigladen von Waffen bei Wachen, die eine Gefahr im Verzug vermuten. Die ziehen nur ihre Waffen, entsichern und können sofort schießen. Also Vorsicht!

Ein Runner, der allein auf seine Sicherung vertraut und dabei halsbrecherische Kletteraktionen macht, spielt mit seinem Leben. Einige Sicherungen versagen unter extremen Stressbedingungen, auch wenn es eigentlich unmöglich sein sollte, dass es passiert. Wenn man mit einer fertiggeladenen Waffe, die nur gesichert ist, ein paar Meter fällt, kann es passieren, dass sich ein ungewollter Schuss löst und mit großer Wahrscheinlichkeit trifft es den Chummer dann selbst.

Die Sicherheit ist auch einer der Gründe, warum Revolver nach wie vor gern von Cops und Sicherheitspersonal benutzt werden. Die werden meistens teilgeladen mit sich geführt, aber in der Kammer vor dem Hammer befindet sich gar keine Patrone.

Erst mit dem Durchdrücken des Abzugs, dem Spannen des Hahns und dem Drehen der Trommel wird eine Patrone vor den Lauf transportiert. Die Sicherheit ist deutlich höher als die jeder Pistole, die grundsätzlich entweder noch gespannt werden muss, damit eine Patrone ins Lager kommt oder gar eine Patrone die gesamte Zeit bereits fertiggeladen liegen hat. Selbst wenn der Schlagbolzen entspannt ist und die Sicherung aktiv, wartet dennoch bereits eine Kugel am anderen Ende des Laufes. Ein unangenehmes Gefühl. Denkt mal drüber nach.

» [Das Mechanikzeug benutzen doch nur noch Neandertaler, High-Tech heißt das Brausewort.] - Lowlander

### Handlader, Selbstlader und Vollautomaten

Eine Waffe kann entweder mit offener Patronenkammer einzeln bestückt werden, was etwas mühsam ist, weil man auch jedesmal irgendwo eine Patrone herauskramen muss oder die Patronen können in einem Magazin auf das Einlegen warten. Diese Handlader sind im allgemeinen sehr zuverlässig und robust. Der Schütze schießt, öffnet den Verschluss, die Mechanik wirft die gebrauchte Patrone heraus, führt eine weitere aus dem Magazin nach, der Schütze schiebt den Verschluss wieder nach vorn, arretiert ihn und kann den nächsten Schuss abgeben. So in etwa sieht es bei einem Bolzenverschluss mit Magazin aus.

Werden diese mechanischen Handgriffe des Schützen durch Umleiten eines Teils des Rückstoßes der Patrone oder anderweitig mechanisch erledigt, dann spricht man von einem Selbstlader, Teilautomaten oder Halbautomaten. Nach jedem Schuss ist die Waffe automatisch fertiggeladen, gespannt und entsichert, braucht aber jedesmal ein erneutes Durchziehen des Abzuges, um einen weiteren Schuss zu lösen.

Fehlt diese Arretierung und feuert die Waffe automatisch weiter, hat man einen Vollautomaten. Diese Waffe feuert im Prinzip so lange man den Abzug durchgezogen hält und weitere Munition aus dem Magazin nachgeschoben wird. Es gibt mechanische Begrenzer, die die Arretierung nach einer bestimmten Anzahl ausgelöster Schüsse wieder einfängt, so dass der Schütze ein weiteres mal durchdrücken muss. Das ist dann der Modus, den wir auf der Straße als Salvenfeuer oder Salvenmodus kennen. Der Salvenmodus ist ein Automatikmodus.

Das wird gemacht, weil Feuerstöße einerseits Munition sparen und weil der Schütze andererseits zwischen den Feuerstößen besser zielen kann, um sich auf sein Ziel einzuschießen.

Salvenmodus auf große Entfernungen ist in der Regel nicht sinnvoll, da sich die einzelnen Kugeln zu weit voneinander entfernen und streuen, so dass das anvisierte Ziel trotzdem nur von der ersten Kugel getroffen wird. Der Salvenmodus auf große Entfernungen ist nur sinnvoll als Deckungsfeuer. Alles andere ist Munitionsverschwendung.

Ich habe schon so häufig Runner mit Sturmgewehren Salven auf Ziele in 100 Metern Entfernung abgeben sehen. Völliger Unsinn. Denkt an das zweite Gesetz der Schatten: spar Munition. Man kann sie

immer gebrauchen. Gezielte Schüsse gibt man mit Einzelschüssen oder kurzen Salven, also Doubletten ab. Keinesfalls mehr. Aber da werden sicherlich einige eine andere Meinung zu haben.

Für das Thema 'wie gehe ich mit meiner Waffe um', ist ein anderes Kapitel zuständig. Ich kümmere mich hier ausschließlich um die Funktionsweisen von Feuerwaffen. Deshalb:

**Etwas Physik**

Natürlich ist die Mutter aller Schützen die Physik. Ballistische Tabellen, Energie von Projektilen, Punch, Impact oder Impuls. Das sind alles Worte, die im Zusammenhang mit Feuerwaffen fallen und deswegen will ich sie kurz erläutern. Keine Sorge: es ist eigentlich ganz einfach, denn es ist nur Physik, keine Magie.

In dem Moment, wo die Treibladung zündet, zersetzt sich der Sprengstoff in heißes Gas. Das Gas baut in der Patronenkammer Druck auf. Dieser Druck drückt gegen die Unterseite des Projektils und drückt sie in den Lauf. Im Lauf beschleunigt das Projektil, bis die Gase schließlich, genau darauf abgemessen, ihr Maximum an Ausdehnung an der Mündung erreichen und das Projektil verlässt die Waffe.

Das Projektil dreht sich und hält sich so in Flugrichtung. Selbst bei Pistolen hat das Projektil Überschallgeschwindigkeit, ein Gewehrprojektil hat in der Regel sogar mehrfache Schallgeschwindigkeit. Während des Fluges beginnt die Schwerkraft das Projektil nach unten zu ziehen. Das passiert in einer sanften, immer schneller fallenden Kurve, die man als ballistische Flugbahn bezeichnet. Um das Fallen des Projektils auszugleichen, schießt man es ein wenig nach oben in die Luft, deswegen ist es auf mittlere Reichweite meistens ein wenig über dem Ziel, auf großer Reichweite fällt es unter den Zielpunkt. Gleichzeitig sorgt der Luftwiderstand dafür, dass das Projektil langsamer wird und Energie verliert.

Der schädigende Effekt auf den Getroffenen bemisst sich nicht durch die Energie des Projektils, sondern vor allem durch den Impuls, wie man schnell anhand einer von Versuchsreihen überprüfen kann. Der Impuls eines Projektils verhält sich im großen und ganzen linear zum Durchschlagverhalten.

> Die Abweichungen der Tiefeneinschläge des bei uns verwendeten Modelles über den Impuls und das damit verbundene Powerniveau weicht von Versuchsreihen mit realer Munition nur noch unwesentlich ab und ist außerordentlich genau und realistisch, ohne dabei kompliziert zu sein. Im Faustfeuerwaffenbereich haben wir Abweichungen von nur 0.6% bis maximal etwa 6% zu realen Messungen, was Durchschlag von Barrieren oder Westen und Eindringtiefe von Geschossen angeht. Und auch darüber hinaus sind die Abweichungen marginal und in jedem Falle genau genug für den Rahmen dieses Spiels.

Der Impuls ist die Masse des Projektils multipliziert mit seiner Geschwindigkeit, wobei die Masse in Kilogramm gemessen wird und die Geschwindigkeit in Meter pro Sekunde. Also halten wir fest: für die Leistung eines Projektils ist seine Masse ebenso wie seine Geschwindigkeit ausschlaggebend.

Die Masse des Projektils ist kein Problem. Das ist genau das, womit wir die Patrone geladen haben. Um das Projektil auf Geschwindigkeit zu bringen, muss die Waffe es beschleunigen. Ein Physiker würde vielleicht sagen, dass die Waffe dazu Arbeit leisten muss. Diese Arbeit, man kennt das vielleicht, ist das Produkt von Kraft und Weg. Der Weg der Beschleunigung ist wiederum klar und ersichtlich, das ist der Lauf. Die Kraft stammt von den Treibgasen.

Ich erkläre das, damit man sich eine kleine Vorstellung davon machen kann, was in so einer Patronenkammer eigentlich genau passiert und welche Kräfte dort wirken. Meistens macht man sich das gar nicht klar. Man zieht den Abzug durch, es knallt und irgendwo kippt jemand um. Das eingeschlossene Gas steht also unter Druck bei einer 44er Magnum beispielsweise erzeugt die Treibladung bei Zündung einen Druck von $240 N/mm^2$. N steht für Newton und ist eine Krafteinheit. 10 Newton entsprechen dabei etwa der Kraft, die ein Kilogramm Masse auf der Erde erzeugt, weil sie zu Boden fallen will. Genauer sind es 9.81 Newton Gravitationskraft. Nur damit ihr euch die vorstellen könnt, was 240 Newton sind. Das ist das Gewicht von 24 Kilogramm. Von zwei vollen Kisten Bier. Auf jedem Quadratmillimeter Fläche.

Das Projektil einer 44er hat einen Durchmesser von etwa 11.2 Millimeter, das sind als Fläche 98 Quadratmillimetern. Auf jedem dieser 98 Quadratmillimetern wirkt diese Kraft, so dass das Projektil jetzt mit einer Gewichtskraft von rund 200 Kisten Bier (oder der Gewichtskraft von 2.5 Tonnen) aus dem Lauf beschleunigt wird. Natürlich nur sehr kurz. Während der kurzen Beschleunigungszeit kommt das Projektil auf rund 380 Meter pro Sekunde, was knapp über der Schallgeschwindigkeit liegt.

Diese gewaltige Energie steckt natürlich nicht

nur im Projektil, sondern auch in Hitze, in Knall und in der Erwärmung der Waffe. Immerhin ist es extrem energieaufwendig, Masse zu beschleunigen. Denn die Bewegungsenergie ist $1/2mv^2$. Die Geschwindigkeit schluckt die Energie also im Quadrat, während sie im Impuls, und damit auch in der Leistung, nur einfach wirkt.

Außerdem ist die Geschwindigkeit das, was am schnellsten nachlässt, denn der Luftwiderstand steigt ebenfalls quadratisch zur Geschwindigkeit. Aber ich wollte gar nicht so sehr ins Detail gehen. Ich wollte nur zeigen, daß die Größenordnungen von Kräften in einer Feuerwaffe meßbar sind und dass die Dinge, die passieren berechnet werden. Eine Feuerwaffe ist eine einfache, mechanische Konstruktion und als solche muss sie mit Umsicht behandelt werden. Wie groß die Kräfte in einer Patronenkammer sind, das stellt man sich normalerweise gar nicht vor. Aber wir als Runner gehen mit diesen Kräften tagtäglich wie selbstverständlich um. Wir sollten diese Zahlen jedoch für einen Moment auf uns wirken lassen, nur um den Respekt vor einer Feuerwaffe zu bekommmen.

Das Ding tötet. Die 14.6 Gramm Masse eines Pistolen-Projektils können euch umbringen. Das Ding tötet mit Hilfe von Kräften, die so gigantisch sind, dass wir sie uns kaum noch vorstellen können. 24000 Newton, das ist die Kraft von rund zwei Tonnen. Die Gewichtskraft einer gepanzerten Limousine. Seid vorsichtig damit, check?

Eure ɘɘↃ-Ǝ

≫ [Und jetzt alle zusammen: JA KLAR!] - Blitzkrieg Bob

### 2.1.2 Scharfschützenwaffen

von Seeker

Hallo liebe Kollegen,
Meine gute Freundin E-Gee hat mich gebeten ein paar Worte über den Einsatz von Scharfschützenwaffen zu verlieren, also will ich mich nicht lumpen lassen. Als Scharfschütze mit mehr als zehn Jahren Berufserfahrung und nach Teilnahme an vier internationalen Konflikten, sowie zahlreichen 'clandestine Operations' verfügt man über ein gewisses Sachwissen, das die meisten Schattenläufer nicht haben. Das ist natürlich nicht weiter schlimm, doch das Gegenteil ist gut, denn Wissen ist Macht. Fangen wir also mit den Grundlagen an.

Was ist ein Scharfschützengewehr? Wir Profis unterscheiden zunächst einmal zwischen vier Waffenarten, die allesamt von Scharfschützen verwendet werden. Die einfachste Waffengattung ist dabei das herkömmliche Jagdgewehr. Jagdgewehre sind zivile Halbautomaten und Repetiergewehre und in den meisten Fällen mit einem einfachen Zielfernrohr ausgestattet. Sie verfügen nur selten über ein Zweibein und fast nie über Montageschienen. Jagdgewehre eignen sich hervorragend für den urbanen Einsatz und daher natürlich auch für jeden Schattenläufer. Sie sind relativ leicht zu beschaffen, vefügen über eine durchaus brauchbare Präzision und verwenden, je nach Jagdzweck zumeist Kaliber, die auch zur Jagd auf bipedales Mischwild geeignet sind. Die ohne weiteres verfügbaren Munitionsarten sind meist auf leicht gepanzerte Tiere mittlerer Größe abgestimmt, Kriterien welche das metamenschliche Opfer nicht besser beschreiben könnten. Da Jagdgewehre in den meisten demokratischen Ländern legal sind und kein Polizist sich über den Besitz wundert, sei dem Gelegenheitsattentäter grundsätzlich zu einer Jagdwaffe geraten. Wer häufiger auf urbane Mitmenschenjagd geht, sollte allerdings lieber zu etwas spezialisierterem greifen. Die Rede ist von der zweiten Gattung der Scharfschützenwaffen, dem sogenannten Infanteriescharfschützengewehr.

ISGŽs sind herkömmliche Klein- bis Mittelkalibersturmgewehre, die durch den Einsatz eines schwereren Laufes, dem Hinzufügen eines Zweibeins und dem Aufsetzen einer Zieloptik snipertauglich gemacht wurden. Die meisten Waffen dieser Art verfügen nicht mehr über den Automatikmodus ihrer Geschwister, aber auch das ist keine Seltenheit und aus Mehrzweckgründen grundsätzlich vorzuziehen. Infanteriescharfschützengewehre haben gegenüber einem Jagdgewehr mehrere Vorteile. Vorteil Nummer eins ist ihre grössere Zuverlässigkeit. Waffen dieser Art stammen von Heereswaffen ab, die für den Feldeinsatz konzipiert wurden und kommen besser mit Stößen und Schlägen klar als ein sensibles Jagdgewehr. Sicher gibt es in beiden Fällen Ausnahmen, aber das ist die Regel. Vorteil zwei ist ihr zumeist weit geringeres Gewicht, denn sie bestehen meist nicht aus schwerem Holz und Stahl, sondern mehrheitlich aus Kohlefaser-, Polyresin- und Titanbauteilen. Vorteil drei ist ihre größere Ladekapazität, denn sie verwenden meist die gleichen Ladestreifen wie ihre kleinen Verwandten. Ein schneller Katalogüberblick zeigt auf, dass die durchschnittliche StG Kapazität bei 30-40 Schuss liegt, ein Vorteil, der im Stadtkampf durchaus von Nutzen sein kann. Selbstverständlich haben Infanteriescharfschützengewehre nicht nur Vorteile, sondern auch eine Menge Nachteile. Wenn sie zusätzlich automatisch sind, werden sie rechtlich als Kriegswaffen behandelt, das geringe Gewicht wirkt sich unangenehm auf den Rückstoß aus und sie sind meist aufwendiger zu pflegen, schlechter zu zerlegen und umständlicher beiseitezuschaffen. Ein echter Profi geht natürlich einen Schritt weiter und greift zu einem *richtigen* Scharfschützengewehr. Richtige Scharfschützengewehre sind Präzisionswaffen, verschießen leistungsstarke Mittel- und Großkaliber und treffen auf Reichweiten von mehr als 1000 Meter, vorausgesetzt der Schütze ist fähig.

Ihre Vorteile sind daher Reichweite, Durchschlagskraft und Präzision. All das bezahlt der Schütze mit Geld, einem weiter erhöhten juristischen Risiko, hohem Rückstoß, Einzelfeuerbeschränkung, Sperrigkeit, Gewicht, aufwendiger Pflege und absoluter Spezialisierung. Scharfschützengewehre eignen sich nicht für den Häuserkampf und ihre Vorteile in Punkto Reichweite und Genauigkeit kommen in der Stadt selten zur Geltung. Da ein guter Scharfschütze sowieso niemals auf gepanzerte Stellen schießt, ist die höhere Durchschlagskraft nur gegen schwer vercyberte und goblinisierte Gegner von Vorteil. Gegen letztere rate ich allerdings grundsätzlich zur letzten Kategorie von Scharfschützenwaffen, den sogenannten AMGŽs oder Anti Material Gewehren.

Diese riesigen Waffen werden dazu verwendet, technisches Gerät, mittelschwere Fahrzeuge und gegnerische Cyberkommandos zu zerstören. Die meisten AM-Gewehre sind länger als der Durchschnittsmensch und nicht selten überragen sie so-

gar die Orks und Elfen unter uns. AM-Gewehre verschießen riesige Geschosse, zumeist mit Uran- oder Wolframkern sowie mehrschichtige Sabotgeschosse, teils mit Brand- oder Explosivladungen bestückt. Sie wiegen soviel wie die komplette Standardfeldausrüstung eines Marines, inklusive Rucksack, und ihre Magazine fassen selten mehr als drei oder vier Schuss. Sie sind in höchstem Maße illegal, extrem schwer zu transportieren, unhandlich, teuer, wartungsaufwendig und scheißlaut. Das bekannte Barret 121 im Kaliber .50 BMG ist ein gutes Beispiel für ein leichtes AM-Gewehr, das Rheinmetal LB-75 im Kaliber 30 mm RLB ist ein klassisches Exemplar eines *schweren* AMGŽs.

Nun kennen wir die 4 Arten von Scharfschützenwaffen und kennen ihre Vor- und Nachteile. Welche Waffengattung man nun wählt, sei dem persönlichen Geschmack überlassen. Was also muss ich beim Schießen als Scharfschütze beachten und warum sollte ich das überhaupt machen? Der Scharfschütze ist der gefährlichste Einzelkämpfer und das Scharfschützengewehr die gefährlichste Schützenwaffe der Welt. Das hat vielerlei Gründe. Scharfschützen haben die höchste Abschussrate aller Truppenteile und eine Quote von nahezu zwei zu eins, was soviel bedeutet, dass sie zwei Schuss abgeben für jeden getöteten Gegner, Fehlschüsse eingerechnet. Verglichen mit den annähernd 2500:1 der Infanterie ist das enorm und bessere Scharfschützen kommen sogar fast auf eins zu eins. Woran liegt das? Dafür sind mehrere Phänomene des Krieges verantwortlich, die meisten psychischer Natur. Punkt eins ist, dass der Scharfschütze *immer* zuerst schießt. Er hat die Initiative und die Zeit, ungestört zu zielen. Daher ist meist der erste Schuss tödlich. Selbst der zweite Schuss hat gute Chancen zu töten, denn Menschen tendieren dazu, für einige Sekunden einzufrieren, wenn ihrem Kameraden trotz Helm aus heiterem Himmel der halbe Kopf zerplatzt. Hartgekochte Profis werfen sich beim ersten Anzeichen eines Scharfschützen zu Boden, aber der gute Schütze erkennt den Profi und erschießt ihn zuerst. Erst danach kommt der Rookie dran.

≫ [Jedes Semmelbrötchen, das eine Ausbildung, zumindest im Sicherheitsdienst, hinter sich hat, weiß eines mit aller Sicherheit: Wenn es knallt, sofort runter! Nur wer lebt, kann zurückschießen. Beim umgekehrten Anwenden, also erst zurückschießen... lebt meist nicht mehr (lange). Dieses Verhalten ist wichtig, um zu überleben, aber man kann es natürlich auch gegen sie verwenden.] - Max[imum Violence Machine]

Hier sieht man auch, wie wichtig es ist immer zuerst das wichtigste Ziel zu treffen. Der zweite Vorteil des Scharfschützen ist der, dass der Gegner meist nicht weiß wo genau der Scharfschütze sich befindet. Das menschliche Ohr ist weit davon entfernt, den Abschussknall orten zu können, und ein intelligenter Schütze feuert niemals, wenn seine Opfer den Mündungsblitz sehen könnten. Scharfschützen schießen von hinten auf abgelenkte Ziele. Wenn der Gegner den Scharfschützen nicht ausmachen kann, ist es ein leichtes in Ruhe zu warten, bis er seinen Kopf wieder in die Höhe reckt, um sich um den gegebenenfalls Verwundeten zu kümmern. Nach ein bis zwei Schreckminuten, die man dann verstreichen lassen sollte, fängt man das Ganze wieder von vorne an. Nach spätestens zwei Durchgängen sollte man allerdings den Standort wechseln. Die richtige Position ist übrigens das Bedeutendste nach dem Gewehr selbst, das ein Schütze beachten muss. Eine Anhöhe oder noch besser ein Turm sind der ideale Platz für einen Scharfschützen, denn es verbessert seine Sicht- und Schussweite ungemein und erschwert es dem Feind, das Feuer zu erwidern. Hinzu kommt, dass ein möglichst steiler Schusswinkel das Treffen von Kopf, Hals und Schultern erleichtert, den primären Zielen eines Scharfschützen.

≫ [Dächer sind Drekspositionen. Viel zu leicht durch Geister oder Luftüberwachung aufzuklären. Ich habe nur schlechte Erfahrungen mit Dächern gemacht. Ganz abgesehen davon, dass der beste Platz oftmals der erste ist, wo die Gegenseite nach Scharfschützen Ausschau hält] - ƎƎƆ-ƆƎƎ

≫ [Niemand sagt, dass Du Dich dort oben zum Kaffekränzchen hinsetzen sollst. Nachdem der Kunde bedient wurde, setzt man sich ab.] - Mc Alister

≫ [Das trifft auf den beschränkten Einsatz als Attentäter zu, aber nicht wenn ich jemanden zur Rückendeckung und Unterstützung auf den Posten eines Scharfschützen schicke. Bei Gebäuden sind große Eckwohnungen mit vielen Fenstern hervorragend.] - Usiel

Blick durch ein restlichtverstärkendes CCD-Smartzielfernrohr

Nun zur Zielerfassung. Mancher Stadtkämpfer, Straßensamurai und Wochenendrambo mag denken,

eine Smartgun sei eine tolle Sache. Bullshit. Smartguns sind für Scharfschützen so nützlich wie ein Kropf. Zielfernrohre bieten die Informationen und den Überblick den ein Scharfschütze braucht. Was nutzt es mir, wenn der Smartgunpunkt auf dem Ziel ist, wenn das Ziel zu klein ist, um es sinnvoll auszumachen? Nichts. Kinderkram wie kybernetische Sicherung, Clipauswurf und Moduswechsel sind etwas, was ein Scharfschütze nicht benötigt. Es sind Vorteile in der Hektik, aber Scharfschützen kämpfen nicht in Hektik. Welche Zielfernrohre sind vorzuziehen? Prinzipiell sollte man grundsätzlich zu elektronischen Zielfernrohren mit Lichtverstärkung greifen. Sie sind für den Amateur leichter zu bedienen als komplizierte, manuelle Systeme und justieren sich bei etwas teureren Modellen sogar recht brauchbar selbst. Von Infrarotsystemen ist dem Amateur entschieden abzuraten. Die visuelle Darstellung ist meist für ungeübte Schützen verwirrend und man verliert leicht das Gefühl für die räumliche Tiefe. Außerdem kann man kleine Gegenstände im Zielbereich schwerer ausmachen, was das Erkennen möglicherweise vorhandener Winde fast unmöglich macht.

≫ [Infrarotsysteme sind hingegen einer der Todfeinde des Scharfschützen. Weil die Systeme gut geeignet sind, um herkömmlich getarnte Schützen aufzuspüren. Gegen Infrarot schützt übrigens verspiegeltes Glas sehr gut.] - ƎƎƆ-Ǝ

≫ [Aber wo gibt es das teure Scheißzeug heutzutage noch? Ich kann ja nicht meine eigene Glascheibe im Gepäck mit mir rumtragen, die Leute halten mich dann doch für bescheuert.] - Lowlander

≫ [Brilliant. Ich meinte normales Fensterglas, das du als IR-Deckung nutzen sollst, Mann! Normales kreuzbeschissenes Fensterglas hat eine IR-Reflexion von über 90%. Und als Runner ist Glas ja nun nicht gerade ein seltenes Material der Umgebung, was? Oder willst du behaupten, die Menschen hätten etwas billigeres als *Sand* gefunden, um ihre Scheiben damit zu machen?! Plastglas ist mehr für Spezialanwendungen.] - ƎƎƆ-Ǝ

≫ [Die Schwierigkeit ist, dass es nur so lange schützt, wie es unbeschädigt ist. Schneidet man ein Loch hinein, um durch zu schießen, ist das auf IR zu sehen.] - Equalizer

Jeder Schattenläufer, der ernsthaft in Erwägung ziehen sollte, sich als Scharfschütze zu betätigen, sollte genau wissen was er tut. Einige Stunden mit dem Gewehr auf dem Schießplatz sind absolute Pflichtarbeit. Dabei sollte man nach Möglichkeit die Munition verwenden, die man auch später im Feld verwenden will. Besonders Wind darf niemals unterschätzt werden. Er wirkt sich im urbanen Einsatz meist stärker aus, als manch einer glauben mag. Auf den lumpigen hundert bis zweihundert Metern Schussdistanz quer über eine Straße (eine typische urbane Situation) können sich besonders zwischen Hochhäusern enorme Winde aufbauen die fast vollkommen unberechenbar sind und sich massiv auf die Trefferchancen auswirken. Von leichten Kalibern sei hier abgeraten da sie Aufgrund ihrer geringeren Masse schnell von der Bahn abkommen.

≫ [Außerdem ist es wichtig, sich über die Vor- und Nachteile der Umgebung Klarheit zu verschaffen. Er sollte Erfahrung darüber sammeln, was eine gute Position ist und was nicht. Aus dem rückwärtigen Raum, nicht direkt an der Scharte, natürliche Deckung aufsuchend. Die erste Sorge eines Scharfschützen sollte die Sicherheit seiner Postition sein, die zweite Sorge ihre Qualität für einen guten Schuss.] - ƎƎƆ-Ǝ

≫ [Und was ist mit Lauftemperatur, Windgeschwindigkeit und Waffenstatus? Außerdem löse ich bei Schüssen über lange Distanzen die über SmartGun aus, dadurch gibt es kaum noch eine Möglichkeit zu vereißen.] - KoTxE

≫ [. . . entmenschlicht den Vorgang des Schusses jedoch. Es ist wichtig, dass der Schuss kein abstraktes Videospiel ist für dich, sonst macht dich der Job als Scharfschütze kaputt. Soviel habe ich inzwischen begriffen. Ein Schuss ist für mich immer ein fühlbares Erlebnis und nicht ein Spiel der Zahlen und Tabellen. Aber ich weiss, dass es bei einigen anders ist. Erfahrung und Gefühlssache. Es gibt eh so dermaßen viele, unkalkulierbare Einflüsse, dass du den rein mathematischen Weg ziemlich vergessen kannst — meiner Erfahrung nach.] - ƎƎƆ-Ǝ

≫ [Wenn du ganz sicher sein willst, nicht zu verreißen, bau dir einen RAS Override ein.] - Equalizer

Zuletzt noch ein Wort über Schalldämpfer. Schalldämpfer sind nützliche Utensilien im urbanen Kampf, für einen Scharfschützen jedoch nur auf die Distanz zwischen 50 und 150 Metern nützlich. Aufgrund des hohen Lärmpegels und der Schallreflektion an grossen Häusern ist es so gut wie unmöglich einen Schützen in der Stadt anhand des Abschussknalls auszumachen. Auch wenn dies passieren sollte, ist es keineswegs empfehlenswert, auf einen Schalldämpfer zurückzugreifen, da dieser nur mit Unterschallmunition gewinnbringend ist, die wiederum Aufgrund ihrer schlechten Durchschlagskraft weniger empfehlenswert im Stadtkampf ist.

≫ [Ansonsten sollte man dann schießen, wenn ohnehin schon Störgeräusche vorhanden sind. Motorräder mit Fehlzündungen, lauter Krach, Bau-Maschinen oder dergleichen.] - ƎƎƆ-Ǝ

Ich könnte jetzt sicher noch tausend andere Dinge aufzählen, die für Gewehrschützen im Urbankampf nützlich sind, aber ich denke, dass jeder fortgeschrittene Schütze keinerlei Problem hat, sich diese Daten anderweitig zu beschaffen. Das hier

weiter auszuführen, würde sicherlich zu ausholend werden. Ich hoffe, dass einige Leute jetzt angefangen haben, sich ein paar mehr Gedanken zum Einsatz ihrer Waffen zu machen und in Zukunft mehr Nutzen aus ihren Möglichkeiten ziehen.

Seeker

## 2.2 Infanteriewaffen

von Charge

Hoi Chummers,
Nachdem Seeker sich über seine heißgeliebten Scharfschützengewehre 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 auf Kampfgewehre, Sturmgewehre, leichte MGs und Universal MGs eingehen.

**7,62 mm Nato** (polierte Messinghülse, FMJ Geschoss)

**7,62 mm Soviet** (Messinghülse, Stahlgeschoss)

**5,56 mm Nato** (polierte Messinghülse, FMJ Geschoss)

**5,45 mm Bloc** (lackierte Stahlhülse, Stahlgeschoss)

**4,73 mm CL** (lackierter Treibmantel, Stahlgeschoss)

**6,5 mm Hybrid** (polierte Stahlhülse, poliertes Vollstahlgeschoss)

### Kampfgewehre

Das Kampfgewehr ist eine vollautomatische Waffe, welche Mittelkaliber wie etwa das bekannte 7.62x51 mm Nato verschießt. Ein aktuelleres Beispiel wäre das russische 8.5 mm Latiev wie es die neue Waffenserie von Izhmash verwendet.

Allgemein sind Kampfgewehre recht genau und durchschlagskräftig. Lange Zeit wurden sie kaum noch verwendet, aber das Aufkommen von schwer gepanzerter und auch vercyberter Infanterie, ganz zu schweigen natürlich von Orks und Trollen, hat dafür gesorgt daß Sturmgewehre mit ihrer Kleinkalibermunition nicht mehr wirklich ausreichten um einen Gegner zuverlässig und effektiv auszuschalten. Wie das dann aussieht könnt ihr an anderer Stelle in diesem File ja nachlesen, siehe Seite 93. Hab diese Erfahrung selbst schon machen müssen. Mal versucht nen Troll mit nem Sturmgewehr kalt zu machen? Viel Spaß sag ich nur. Und ganz krank wird es dann wenn der Troll auch noch zusätzlich bis zur Halskrause vercybert ist. Nichts gegen Trolle, aber da kann einem echt das Kotzen kommen.

≫ [Yeah, is' als wenn man 'nen Elefanten mit Kleinkalibermun 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. Dies 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 Elefantenbüchse 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 Zabu zum Beispiel Geister-Löwen geben, habe ich gehört?] - Ǝ-ƆƎƎ

- [Jede Menge Löwen in Zabu, 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 Säbelzahntiger 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

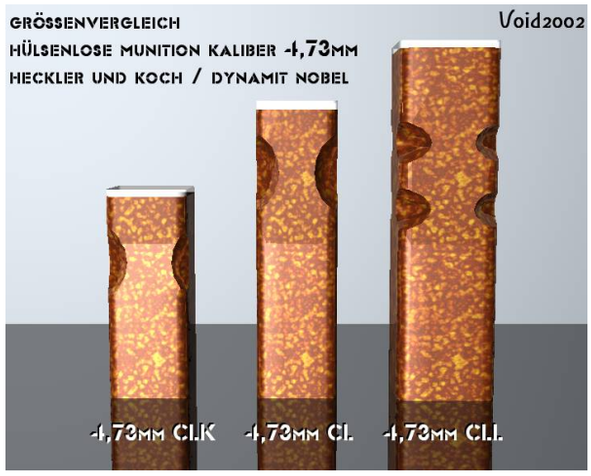
- [Örks. Ich kenn' den hier nicht, ganz ehrlich!] - Ǝ-ƆƎƎ

- [Großwildjägersaison... wie nett.] - T.N.

Es gibt nicht wirklich viele Gegner, welche der Power eines Kampfgewehres etwas entgegenzusetzen haben. Dafür Bocken die Dinger aber auch wie ein störrischer Esel auf Speed. Kampfgewehre sind auch nicht gerade handlich und leicht, also eignen sie sich für den Stadtkampf nicht sonderlich gut. Für den Stadt- und Häuserkampf bevorzuge ich selbst dann doch eher eine vernünftige Schrotflinte, wie die HOKAI A-200 etwa, denn nichts ist wirklich so vielseitig wie eine Flinte, solange man keine große Reichweite braucht. Natürlich sind Kampfgewehre für Runner nicht vollkommen nutzlos. Sie sind ziemlich genau, robust und haben 'ne ganze Menge Power, das ist nicht zu unterschätzen. Moderne Kampfgewehre sind zum Teil auch kompakter als ihre Vorgänger und es gibt heute wesentlich bessere Möglichkeiten, den Rückstoß unter Kontrolle zu halten. Wenn ein Team noch Leute mit handlicheren Waffen dabei hat, kann ein Kampfgewehr mit einem Smart-System und Zielfernrohr eine gute Ergänzung sein. Wie immer muss man nur wissen, wann man sowas wirklich braucht. Ach ja, bevor ich es vergesse: Kampfgewehre sind verdammt laut, also sollte man nicht trödeln, nachdem man die ersten Salve abgefeuert hat. Das einzige, mit dem man eine Salve aus einem Kampfgewehr verwechseln könnte, wäre eine Salve aus einem MG, was die Sache nicht wirklich besser macht, wenn ihr wisst, was ich meine.

### 2.2.1 Sturmgewehre

Mehr Durchlagskraft als eine MP, aber handlicher als ein Kampfgewehr: das Sturmgewehr ist praktisch sowas wie ein Allrounder mit dem man fast immer einigermaßen sicher fährt. Im Gegesatz zu Kampfgewehren benutzen Sturmgewehre Kleinkaliber-Munition wie etwa 5.56 mm Nato oder 4.73 mm CL, wodurch sie wesentlich leichter und handlicher sind als Kampfgewehre und natürlich auch weniger Rückstoß haben. Wer zuerst mit einem Kampfgewehr schießt und danach mit einem Sturmgewehr, wird letzteres für ein ziemliches Kinderspielzeug halten.



4.73 mm Unterkaliber

Die Entwicklung des Sturmgewehrs geht zurück auf Erkenntnisse und Erfahrungen, welche während des ersten und zweiten Weltkriegs gesammelt wurden und ist eine konsequente Weiterentwicklung der MP und des LMG's. Die damals verwendeten Gewehre waren zu unhandlich und boten für den normalen Infanteristen unnötig viel Power. Sturmgewehre verzichten auf reine Durchschlagskraft und unnötige Reichweite, um eine handlichere Waffe zu bieten, die dafür vollautomatisch schießen kann. Das erste Sturmgewehr wurde gegen Ende des Krieges von den Deutschen entwickelt, aber kam nicht mehr in ausreichend großen Mengen ins Feld. Beutewaffen dienten dann als Entwicklungsgrundlage für die Ingenieure anderer Länder und das erste, breitflächig eingeführte Sturmgewehr war dann die Avtomat Kalashnikow 47, kurz bekannt als AK47.

Bei Sturmgewehren besonders beliebt sind Karabinervarianten, Kurzlauf-Versionen der normalen Ausführungen. Diese Karabiner sind nicht mehr viel größer als MP's und ziemlich handlich, aber dafür sinkt die Mündungsgeschwindigkeit der Projektile und damit auch die Durschlagskraft und Genauigkeit.

M16-A2 Sturmgewehr und M-4A1 Karabiner

Sturmgewehre taugen auf Reichweiten bis zu 300-400 m, Karabiner sind nützlich bis zu 200-300 m, darüber werden sie zu ungenau. Die Durchschlagskraft ist annehmbar, aber gerade gegen gut gepanzerte und stark vercyberte Ziele stinken sie schon ziemlich ab. Während man früher eher damit herumexperimentiert hat, Sturmgewehrkaliber noch kleiner zu machen, läuft das momentan genau anders herum: Man geht wieder zu größeren Kalibern über. Das 6.5 mm Hybrid Kaliber ist ein gutes Beispiel dieser Entwicklung. Powermäßig liegt es über der üblichen Kleinkaliber-Sturmgewehrmunition, aber noch unter der Mittelkalibermunition von Kampfgewehren.

Das normale Sturmgewehr ist für uns eigentlich 'ne ziemlich nutzlose Sache und beim Karabiner liegt es im Endeffekt bei einem selbst, ob man statt dessen eine MP bevorzugt. Reine Geschmackssache, mal davon abgesehen, dass man MP's besser dämpfen kann. Wirklich interessant wird die Sache erst wieder, wenn man die Möglichkeiten eines Sturmgewehrs voll ausschöpft. 20 oder 40 mm Granatwerfer mit luftzündenden Granaten oder Flintenmunition (im Falle von 20 mm ISSC-Werfern) oder sogar die Verwendung von Zielcomputern, das sind Optionen die man bei einer MP nicht hat und die das Sturmgewehr wieder interessanter, aber auch nicht gerade handlicher machen. Ist natürlich extrem, aber manchmal auch wieder ganz nützlich.

### 2.2.2 Maschinengewehre

Kommen wir zu den richtigen Spielzeugen und auch gleich der letzen Waffengattung über die ich schreibe: 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 Nutzen haben die Dinger für uns allerdings nicht. Meistens ist es einfach nur zu groß und zu sperrig, und wann habt ihr das letzte mal wirklich anhaltendes Deckungsfeuer gegeben? Damit fällt dem MG für ein Runnerteam meistens eine ähnliche Rolle zu wie einem Scharfschützengewehr. Genauso wie ein Scharfschütze, kann ein gut plazierter MG-Schütze eine unschätzbare Hilfe sein, wodurch natürlich wieder ein Mitglied außerhalb des Zielobjekts rumliegt, nur für den Fall das er gebraucht werden könnte. Nun ja, oder man hat gleich den Einsatz des MGs von Anfang an eingeplant, aber jedem sollte klar sein, daß dieses Vorgehen den massiven Einsatz von schwer bewaffneten Einsatzkräften hinter sich herziehen wird. In der Unterstützungsrolle kann ein MG äußerst effektiv sein. Auf die in der Stadt auftretenden Reichweiten sind MGs recht gut als Scharfschützenwaffen geeignet, und zusätzlich sind sie für lang anhaltendes, verheerendes Deckungsfeuer geeignet. Dafür sind sie ja schließlich auch da.

Ich werde hier auf 2 der drei MG-Gattungen eingehen, nämlich LMGs und MMGs, oder eher Universal MGs. Schwere MGs lasse ich ganz bewusst aus, denn die sind nur noch für die Fahrzeugmontage geeignet. Nun ja, das eine oder andere leichtere Modell könnte vieleicht noch ein Troll verwenden, aber das ist eher nebensächlich.

Fangen wir mit den leichten MGs an, welche auch oft als 'LSW' (Light Support Weapon) oder 'SAW' (für Squad Automatic Weapon) geführt werden. Üblicherweise verschießen leichte MGs die selbe Munition wie Sturmgewehre, also 5.56x45mm und die ganze restliche Latte an Kalibern die es heute so gibt. Das hat einen einfachen Grund: viele LMGs basieren tatsächlich auf Sturmgewehren. Sie bekommen einen längeren, schwereren Lauf, ein Zweibein drunter montiert, kombiniert mit einem größeren Magazin oder einer Munitionstrommel. Ein gutes Beispiel dafür ist das russische RPK-130 von Izhmash Seite 463, oder auch das Steyr AUG in seiner LMG Ausführung (bei Steyr selbst läuft diese Variante unter HBAR: Heavy Barrel Assault Rifle). LMGs dieser Art sind meistens nicht wirklich für anhaltendens Feuer gedacht. Sie verfügen über keine Gurtzuführung, und haben selten ein Schnellwechselsystem für den Lauf. Dafür sind sie präziser als ihre Sturmgewehrausführung, und eignen sich besser für Automatikfeuer. Dann gibt es noch diejenigen LMGs welche auf Universal-MGs basieren, und nur in einem kleineren Kaliber konstruiert wurden, um sie besser kontrollierbar zu machen, und die Logistik zu vereinfachen. Das sind schon richtige MGs und sie entsprechen dem, was sich die meisten vorstellen wenn sie an MGs denken. Gurtzuführung, Wechselläufe, da geht die Post ab. Diese MGs verfügen oft noch über eine Option für Munitionsstreifen, aber das ist mehr eine Notlösung wenn der Gurt leer geschossen ist, und man keinen anderen Ersatz mehr hat. Das Ingram Valiant fällt in diese Sparte von LMGs, oder das alte FN Minimi.

M-249 SAW / FN Minimi

Kommen wir zu den Universal-MGs. Ich denke mal wir alle kennen die Filme, in denen der Held locker, flockig ein FN-Mag 5 in der einen Hand hält, mit dem Gurt lässig um den linken Arm gewickelt, Tod und Vernichtung speiend auf seine Feinde. Lasst es euch von einem sagen, der am MG ausgebildet wurde und sich doch ein bisschen damit auskennt: es ist absoluter Bullshit. Das einzige was man so macht, ist Löcher in die Luft zu schießen. Nichtmal ein Troll könnte auf diese Art ein mittleres MG unter Kontrolle halten und irgend etwas treffen. Universal MGs sind verhältnismäßig schwer und klobig, und haben aufgrund des verwendeten Kalibers ne Menge Rückstoß, den sie verwenden immerhin die selbe Munition wie Kampfgewehre. Der Name des Universal-MGs kommt daher, dass man es für alles Mögliche einsetzen kann (oh Wunder). Mit Zweibein als LMG, mit Dreibein als Feld-MG oder aber auch montiert auf Fahrzeugen, kann das Universal-MG in allen möglichen Gebieten eingesetzt werden, wo man früher jeweils eine eigenen Waffe benötigt hat. Universal-MGs verfügen immer über eine Gurtzuführung und ein Wechselsysteme für den Lauf, und die meisten von ihnen sind standardmäßig mit einem Zweibein ausgestattet. Beispiele für UMGs, sind das bekannte, und seit Jahrzehnten fast unverändert produzierte FN MAG 5, aber auch das alte MG3 von Ruhrmetall, welches bis heute noch von einigen wenigen Ländern eingesetzt wird, oder das bekannte (und berüchtigte) M60.

M240 / FN MAG

Nochmal zurück zum Verwendungszweck für Runner. MGs sind erstmal von Hause aus groß, undhandlich und sperrig. Und wir wollen gar nicht erst davon anfangen, daß sie hoch illegal und laut sind. Das heisst also, dass es nur selten eine Gelegenheit gibt, wirklch ein MG einzusetzen. Aber das heisst noch lange nicht, daß sie vollkommen nutzlos wären. Man sollte nicht krampfhaft versuchen mit einem MG rumzulaufen, aber wie sagt man doch? 'Der Einsatz bestimmt die Wahl der Mittel', und manchmal ist es einfach angebracht. Obwohl ich noch nie wirklich einen Run hatte wo ich ein MG hätte einsetzen können. Gut, einmal in Amazonien, aber das war eine Operation außerhalb einer Stadt. Von manchen MGs gibt es kompaktere Versionen, mit einem Unterlaufhandgriff und einem gekürzten Lauf, um sich auch in urbanen Gebieten praktischer zu machen. Diese werden hauptsächlich von Spezialeinheiten eingesetzt, und dementsprechend häufig sind sie dann natürlich auch. Aber wer hindert einen daran, ein normales MG zu nehmen und es sich selbst entsprechend umbauen zu lassen? Einen Lauf kann man entweder selbst anfertigen oder ihn anfertigen lassen, und einen Unterlaufhandgriff zu montieren sollte das kleinste Hinderniss darstellen. So kann man ein MG als mobile Unterstützungswaffe sogar in Gebäuden verwenden. Kommen wir noch zu den Unterschieden zwischen Kleinkaliber und Mittelkaliber MGs. Prinzipiell lassen sich sowohl LMGs als auch MMGs aus der Hüfte schießen, aber das ist wirklich nur für ungezieltes Deckungsfeuer sinnvoll, gerade bei UMGs. LMGs lassen sich dank ihres kleineren Kalibers und des geringeren Rückstoßes natürlich gezielter einsetzen, was aber dafür auf Kosten der Durchschlagskraft geht. Wenn man ein UMG mobil einsetzen möchte, und auch noch für gezielten Beschuß verwenden will, sollte man ein Gyrogeschirr verwenden, oder wirklich nur kurze Feuerstöße abgeben. Ich gebe natürlich auch gerne zu, daß all dies nur begrenzt gilt, und sich die Maßstäbe bei vercyberten und/oder metamenschlichen Personen verschieben. Ein durch Cyberware verstärkter Mensch hat einfach weniger Probleme damit ein UMG ohne Zweibein gezielter einzusetzen, als ein unverstärkter Mensch. Natürlich lassen sich MGs auch wie Gewehre von der Schulter abfeuern, aber da sie wesentlich schwerer sind, ist das auf die Dauer nicht wirklich bequem. Aber selbst wenn ein Cybersoldat ein MG prinzipiell leichter einsetzen kann, ändert das einen Umstand noch lange nicht: die Sperrigkeit und Unhandlichkeit der Waffe. Ein MG ist *immer* eine Unterstützungswaffe und *niemals* eine Sturmwaffe. Wenn ihr wirklich mal ein MG brauchen solltet, gibt der MG-Schütze dem Team immer Deckung und sollte möglichst hinten bleiben. Er sollte niemals der erste sein, der einen Raum Betritt oder um eine Ecke geht. Wenn dort jemand wartet ist der MG-Schütze nur noch ein totes Stück Fleisch, weil seine Waffe zu unhandlich ist, egal ober er jetzt vercybert ist oder nicht. Genau dafür gibt es MPs, Sturmgewehr-Karabiner und Schrotflinten.

Charge

## 2.3 Moderne Urbankriegsführung

[Hoi Chummers,

Folgender Text liegt selbstverständlich wie fast alle Datenpakete dieses Files ebenfalls in gesprochener Form mit erläuternden Animationen und Videosequenzen bei. Ich habe den Schnitt und die Animationen dazu gemacht und den Text als Untertitel fest zugefügt da es leider unmöglich ist ihrem wildem Geyiddel in nennenswerter Form zu folgen. Ich kenne die gute Frau jetzt seit einem knappen halben Jahr und habe lange gebraucht mich daran zu gewöhnen. Wie dem auch sei, viel Spaß beim Lesen, nochmehr Spaß beim Hören und am meisten Spaß bei beidem.] - MatBrat

Guten Tag lieber Leser und herzlich willkommen bei meiner kleinen Grundlagenerläuterung zur Führung urbaner Konflikte im kleinen Rahmen. Mein Name ist Mehitabel. Natürlich ist das nicht mein echter Name, zumindest nicht der, der mal auf meiner SIN stand. Es ist mein Geburtsname und er bedeutet soviel wie "Gott macht glücklich" auf Hebräisch. Ich bin ein Kind Israels und habe einige Jahre Dienst im Sayeret Matkal getan, bevor mich unsere Zusammenarbeit mit dem Sherut Bitachon Klalt (ShinBeth) und dem ehrenwerten Mossad Letafkiddim Meyouchadim (Mossad) zuerst ins arabische Ausland und dann nach Übersee führte. Ich sage das damit ihr wisst woher ich mein Wissen habe, denn nur prüfbares Wissen ist etwas wert.

### 2.3.1 Waffengattungen

Schauen wir uns zunächst die Waffen des modernen Schlachtfeldes an und überlegen uns dann was man damit und dagegen machen kann. Die militärische Bezeichnung für alle modernen Waffen mit Ausnahme der kinetischen (Schusswaffen) ist NBCDRP. NBCDRP ist eine Abkürzung und ersetzte im Laufe der vergangenen 20 Jahre das alte und wesentlich bekanntere NBC.

- N Nuclear Weapons
- B Biological Weapons
- C Chemical Weapons
- D Data Weapons
- R Ray Weapons
- P Paranormal Weapons

#### N-Waffen

Nuklearwaffen bilden den kleinsten verwendeten Anteil urban brauchbarer Waffen. Atomare Vernichtungswaffen wie Wasserstoffbomben, Neutronenbomben und herkömmliche Atombomben fallen ebenso in diese Klasse wie moderne EMP-Granaten, atomare Anti-Flottentorpedos und chirurgische Minisprengköpfe. N-Waffen sind teuer, laut und meist sperrig und sie haben eine lange Reihe entscheidender Nachteile. Der grösste Nachteil ist ihre internationale Ächtung, obwohl uns das damals nicht hinderte, dem großen Jihad zu zeigen, wie klein man ihn machen kann. Ungewöhnliche Kriege erfordern ungewöhnliche Mittel. Laßt euch aber sagen, dass N-Waffen nur bei derart ungewöhnlichen Situationen gut für euch sind, so dass ich sie im folgenden fast vollkommen vernachlässigen werde. Laßt euch damit nicht ein, es sei denn ihr habt schon immer eine Mückenlampe in ihrer Anziehungskraft betreffs stechender Insekten beneidet. N-Waffen führen euch nur in eine Richtung: zwei Meter nach unten. Vorausgesetzt die Brocken sind noch zum Beerdigen auffindbar. Es sind die Waffen der ganz großen Raubtiere, die sie brauchen, um zu posen. Dadurch ersparen sie es sich, tatsächliche Auseinandersetzungen jenseits der Verhandlungstische zu führen. Zu den heutigen Atommächten zählen alle ehemaligen Großmächte, deren Splitterprodukte, sowie eine Reihe von Doppel-A und Dreifach-A Konzernen. Allen voran verfügen besonders MCT, American Omnitech Industries und Saeder-Krupp über beeindruckende Atomwaffenarsenale die einige der ehemaligen Großmachtpotentiale in gewissen Kriterien in den dunkelsten Schatten der nuklearen Hölle stellen.

#### B-Waffen

Biologische Waffen sind die alptraumhafte Geißel der Moderne und stellen alle anderen existierenden Waffen mit ihrem Vernichtungspotential in den Schatten. Dürfte ich mir etwas wünschen, wäre es ein kurzer Atomkrieg zweier kleiner Atommächte im Tausch gegen das Versprechen, dass niemals wieder eine B-Waffe gegen Menschen verwendet wird, denn B-Waffen sind äußerst häßliche Waffen. Sie unterscheiden genausowenig wie N-Waffen zwischen Freund und Feind, aber sie sind noch unberechenbarer. Die richtige Laborseuche wäre durchaus in der Lage, die gesamte Menschheit in wenigen Wochen auszurotten.

Aber was sind B-Waffen? Es sind biologische Waffen, also Viren und Bakterien. Dass Viren vom Prinzip keine Lebewesen und damit auch nicht biologisch sind, schert uns Militärs einen feuchten Dreck, also schickt mir bitte keine klugscheißerischen Mails dazu. B-Waffen entsprechen herkömmlichen Erregern mit militärisch wünschenswerten Eigenschaften. Diese Eigenschaften werden entweder roh genutzt, wie Milzbranderreger, HIV oder Ebola oder sorgsam aufgewertet und umgebaut. Dabei ist jeder vorstellbare Alptraum denkbar. Selbst eine Grippe kann als B-Waffe verwendet werden, wenn man es geschickt anstellt. Das einzige, was unsere Welt vor einem "Bakteriologischen Winter" schützt, sind die Skrupel, die selbst die ruchlosesten Terroristen haben, technische Schwierigkeiten und hervorragende Spionageaufklärung genau dieses Metiers. Heute verfügt praktisch jeder Megakonzern über

biologische Waffen, zumeist relativ harmloser Natur. Wir erinnern uns alle an den "Hepford & Trent Skandal" vor vier Jahren in Zentralafrika, als der Hepford & Trent BioChemistry Corporation erfolgreich der gezielte Einsatz genetisch manipulierten HIVŽs nachgewiesen wurde, mit dessen Hilfe sie versuchten, rapide entvölkerte Stammesländer in ihren Besitz zu bringen. Ich war damals für den Sherut mit meiner Einheit vor Ort und ich sage euch, dass das erst der Anfang ihrer Pläne war. Die Jungs von H&T BCC waren Verrückte, eine sektenähnliche Organisation, ähnlich der japanischen Aoum Sekte im letzten Millenium. Solche Leute sind es, die diese Waffen einsetzen und wenn ihr jemanden kennt, der mit sowas spielt, knallt ihn ab. Es ist im Sinne aller Menschen, dass *niemand* so etwas besitzt. Denn in diesem Fall ist es mehr als nur töricht, Feuer mit Feuer zu bekämpfen.

**C-Waffen**

C-Waffen sind Chemische Waffen, also Waffen, die mit chemischen Reaktionen und Substanzen arbeiten. Ein AOI Squirt ist eine C-Waffe, genauso wie eine Gasgranate, ein vergifteter Armbrustpfeil oder eine Zyankalitablette. C-Waffen sind so vielseitig wie B-Waffen aber wesentlich anwendbarer. Ihr kennt bestimmt mehr als ein Dutzend chemischer Waffen, also denke ich nicht, dass es nötig ist, das weiter zu beleuchten.

**D-Waffen**

D-Waffen, also sogenannte Datenwaffen sind die Kriegsmittel des Computerzeitalters. SimNetkommandos wie Echo Mirage fallen ebenso unter D-Waffen wie Angriffsutilities, ICŽs und entsprechend verwendete Informationen. Jedenfalls kennt ihr sie alle, denn es ist ja euer Job. Datenwaffen sind das Brot der meisten Runner, denn schließlich sind wir alle zum Teil selbst welche, zumindest jene unter uns, die nicht direkt unter P-Waffen fallen. Ihr werdet euch sicher fragen, was Datenwaffen mit urbanem Kampf zu tun haben. Das erläutere ich später noch.

**R-Waffen**

Dies sind Strahlenwaffen, also alle Mikrowellenwaffen, Schallwaffen oder Laserwaffen. Korrekt bezeichnet müßte man sie eigentlich Wellenwaffen nennen, aber der Begriff der Raygun ist jedem Soldaten aus dem Science Fiction wesentlich vertrauter. R-Waffen sind ein bedeutender Teil der modernen Kriegsführung, aber eher im Luftkriegs-Sektor und auf See. Orbitale R-Waffen bilden das moderne Abschreckungswerkzeug evolutionierter Supermächte.

**P-Waffen**

P-Waffen sind Paranormale Waffen und keineswegs mit Psy-Waffen (Psychologische Waffen) zu verwechseln. Paranormale Waffen sind alle Zauber, Geister und natürlich alle Magier, Adepten und Paracritter selbst. Sie sind die jüngste Waffengattung und von zunehmender Bedeutung. Für uns Schattenläufer sind sie zum Teil durch Wettrüsten und Machtgleichgewicht unerlässlich geworden. Zu P-Waffen später mehr ausführliches, besonders darüber, warum sie von den meisten Runnern ausschließlich falsch eingesetzt werden.

Fortsetzung...

### 2.3.2 Biowaffen von Gestern bis Heute

von Usiel

Biologische Kriegsführung hat es bereits in vorwissenschaftlichen Zeiten, vor der Einführung von Wissenschaften wie Bakteriologie und Virologie gegeben. Ob der Siegeszug des Schwarzen Todes, der im 14. Jahrhundert ein Drittel der europäischen Bevölkerung hinweggerafft hat, tatsächlich auf den Einsatz von Pestleichen bei der Eroberung von Kaffa durch die Tataren zurückzuführen war, ist unklar. Technisch möglich wäre die Katapultierung von Toten über Befestigungsanlagen jedoch gewesen.

Mit Sicherheit ist aber bereits 1763 der militärische Einsatz von Pockenviren erfolgt. Wie aus Notizen des Kommandanten von Fort Pit hervorgeht, wurde Häuptlingen aufständischer Indianer, die gekommen waren, um den im Fort versammelten britischen Soldaten und Siedlern freies Geleit anzubieten, Wäschestücke geschenkt, die aus dem Hospital entnommen worden waren, um die Pocken auf die Indianer zu übertragen. Ausdrücklich hatte der Kommandant dabei die Erwartung protokolliert: „dies werde den gewünschten Effekt haben“. Bemerkenswert ist in diesem Zusammenhang, dass dies nicht die Einzelaktion eines rassistischen Offiziers war, sondern Anweisungen des Oberkommandierenden der britischen Invasionstruppen zur „Ausrottung der abscheulichen Rasse“ entsprach.

Abgeguckt hatten sich Briten dieses Vorgehen von den Spaniern, die wahrscheinlich vollkommen unbeabsichtigt und ungerichtet, die Inkas bis 1572, mit einer Pockenepidemie vollkommen ausgerottet hatten.

Diesen ältesten Hinweisen auf den Einsatz von Biowaffen fehlte der kontrollierte und zielgerichtete Anwendungscharakter. Dies änderte sich jedoch mit der Einleitung einer neue Etappe in der Geschichte der biologischen Kriegsführung in Europa. Genauer gesagt wurde sie im Ersten Weltkrieg eingeleitet. Die Deutschen experimentierten im Laufe des Krieges mit Milzbrand- und Rotzerregern. Die Wirkung auf Nutztiere (Rinder, Schweine und Schafe) wurde getestet. Jedoch kam es nie zu einer Anwendung dieser Mittel.

Deutschlands Biosabotageunternehmungen führte dazu, dass in den folgenden Jahren eine zunehmende Anzahl von Staaten Biowaffen-Programme finanzierte. Nacheinander begannen Frankreich (1922), die Sowjetunion (1926) und Japan (1932) entsprechende Aktivitäten aufzunehmen. Japan war dabei offenbar auch von den deutschen Sabotageaktionen beeindruckt, vor allem aber von der Tatsache, dass die Genfer Verhandlungspartner chemischer und biologischer Kriegsführung ein solches Gewicht beimaßen, dass sie sich eigens auf ein entsprechendes Verbot einigten. Möge der geneigte Leser doch selbst nachschlagen, wer oder was die einzelnen Organisationen und Länder damals darstellten, wenn ich dies hier auch noch erklären würde, sprengt es bestimmt den Rahmen des Artikels.

Nachdem man absehen konnte, dass es noch einen zweiten Weltkrieg geben würde beschleunigte sich auch die Rüstungsspirale im Bezug auf Biowaffen. In den folgenden Jahren nahmen auch Italien (1934), Großbritannien und Ungarn (1936) sowie Kanada (1938) derartige Aktivitäten auf.

Macht also innerhalb von 23 Jahren 7 Biowaffenprogramme. Eine für unsere heutige Sicht nicht sehr beeindruckende Zahl, aber immer dran denken, das es damals noch anders zuging. Ausserdem steckte der ganze Kram noch in den Kinderschuhen. Im Verlauf des zweite Weltkrieg kam es zu keinem nennswerten Biowaffeneinsatz, einzige Ausnahme stellten die Forschungen der Japaner dar.

Von 1932 bis 1945 führten die Japaner eingehende Versuche an Menschen durch. Im Zeitraum von 1932 bis 1936 in Beyinhe in der Mandschurei. Forschungen die nicht nur der Erforschung biologischer Waffen dienten, sondern auch die Reaktionen des menschlichen Organismus auf Extrembedingungen untersuchten: Kälte, Hunger, Durst und elektrische Hochspannung. Nach 1936 wurde die Zentrale der japanischen BW-Forschung in der Mandschurei in das südlich von Harbin gelegene Pingfang verlagert. Bis 1945 starben in etwa 9000 Menschen an diesen Versuchen. Das Material, das die Japaner in diesem Zeitraum sammelten, ihre Erkenntnisse und Ideen, brachten vor allem die USA ein gutes Stück nach vorne. Da alle anderen Staaten aus ethischen Gründen darauf verzichteten, Humanexperimente durchzuführen. So mies es auch klingen mag, aber es scheint zu stimmen, dass die damalige USA den Japaneren ihre Ergebnisse abkauften und den Ärzten im Gegenzug Straffreiheit aussprachen.

Der ganze Rummel um Biowaffenforschungen schien dann erstmal so zu explodieren, dass die meisten Staaten ihre Forschung dermaßen geheim hielten, so dass die Weltöffenlichkeit sich anderen Themen zuwandt.

#### Was sind Biowaffen

Biowaffen lassen sich leider nicht mit einer einfachen Definition abhandelen. Die meisten Mikroorganismen sind gutartig; sie bereichern unser Leben und sind sogar zum Teil für unsere Gesundheit und das Wohlbefinden essentiell. Einige Mikroorganismen können jedoch Infektionskrankheiten verursachen und werden biologische bzw. pathogene Agenzien genannt. Potentielle biologische Waffen sind unter den pathogenen Mikroorganismen zu finden und werden in verschiedene Gruppen eingeordnet:

**Bakterien** Bacillus anthracis (Milzbranderreger) Yersinia pestis (Pesterreger), Francisella tularensis (Hasenpesterreger), Brucella spec.

(Brucelloseerreger), Vibrio cholera (Cholera-erreger), Burkholderia mallei (Rotzerreger), Salmonella typhi (Typhuserreger)

**Rickettsien** Coxiella burnetti (Q-Fieber), Rickettsia prowazekii (Fleckfieber)

**Viren** Venezuelan equine encephalitis, Tickborne encephalitis, Russian Spring/Summer encephalitis, Congo-Crimea-Haemorrhagisches Fieber, Ebola, Gelbfieber, Pocken, Influenza

**Toxine** Botulinum, Ricin

Diese Liste ist bei weitem nicht vollständig, aber sie soll ja auch nur einen kleinen Überblick geben. Bakterien sind die kleinsten Lebewesen und besitzen eine relativ einfache Zellstruktur. Sie vermehren sich durch Zweiteilung. Rickettsien sind auch Bakterien, sie können sich jedoch nur in tierischen Zellen vermehren, da ihnen einige essentielle Zellstoffe fehlen, die sie von ihrer Wirtszelle aufnehmen können. Sie werden daher traditionell in eine Kategorie getrennt von den Bakterien platziert. Den Viren fehlt praktisch die gesamte biosynthetische Kapazität lebender Zellen, sie sind deshalb nicht als Lebewesen zu betrachten. Auch sie können sich nur in Zellen vermehren; ihre Nukleinsäuren dirigieren die Zellen, neue Viruspartikel zu produzieren. Toxine sind keine Mikroorganismen, sondern giftige Substanzen, die von Lebewesen produziert werden. Toxine können sich nicht vermehren, und als potentielle Biowaffen werden sie wie chemische Kampfmittel eingesetzt. Sie sind jedoch z. T. viel giftiger als chemische Mittel. Das Botulinum-Toxin ist z.B. etwa zehntausendfach giftiger als das Nervengas VX.

Viele Wissenschaftszweige erhielten eine nicht unerhebliche Bedeutung, was ihre Verwendung im Bezug auf Biowaffen und deren Möglichkeiten betrifft. Namentlich die Virologie, Physiologie, Biotechnologie, Genetik und Genomik. Viele Veränderungen an den Zielsetzungen der Biowaffenforschung haben sich seitdem ergeben. Die Entwicklung des 'genetic engineering' beispielsweise führte dazu, das vier Kategorien der Manipulation oder Modifikation von Mikroorganismen als relevant für die Herstellung von Biowaffen angesehen wurden:

1. der Transfer von Antibiotikaresistenz in Mikroorganismen;
2. die Modifikation der Antigendomänen von Mikroorganismen;
3. die Modifikation der Stabilität der Mikroorganismen gegenüber ihrer Umwelt und
4. der Transfer pathogenen Eigenschaften in Mikroorganismen.

Nach all diesen Schritten in der technischen Entwicklung, die manchmal rasant und unüberschaubar waren, wurde schnell ersichtlich, dass die B-Agenzien in großflächigen Angriffen als Massenvernichtungswaffe eingesetzt werden könnten, auch terroristische Angriffe z. B. durch die Kontamination von Nahrungsmitteln waren eindeutig möglich. Die Frage damals war, ob die Erreger ausreichend maßgeschneidert werden können, um einen effektiven taktisch/militärischen Einsatz möglich zu machen.

Eine Zusammenfassung der als problematisch angesehenen technischen Möglichkeiten kann ich nur selbst liefern, leider nicht einmal annährend vollständig. Die potentiellen Arten biologischer Agenzien, die mit Hilfe der Gentechnik produziert werden könnten, sind:

1. Gutartige Mikroorganismen, die gentechnisch verändert wurden um ein Toxin, Untereinheiten von Giften oder körpereigene Bioregulatoren zu produzieren.
2. Mikroorganismen, die gegen Antibiotika, Standard-Impfstoffe und Therapeutika resistent sind.
3. Mikroorganismen mit einer erhöhten Stabilität in Aerosolen oder gegenüber Umwelteinflüssen.
4. Immunologisch veränderte Mikroorganismen, die in der Lage sind, Nachweisverfahren und Diagnosemethoden zu unterlaufen.
5. Die Kombination der Punkte 1-4 mit verbesserten Ausbringungs-Systemen.

Wichtig ist auf jedenfall, das Aganzien die als Biowaffen eingesetzt werden sollen, folgende (militärisch gewünschte) Eigenschaften aufzuweisen haben:

1. Ein Agens sollte einen bekannten Effekt reproduzierbar hervorrufen
2. Die Dosis, um diesen Effekt hervorzurufen, sollte niedrig sein
3. Es sollte eine kurze, vorhersagbare Inkubationszeit geben
4. Es sollte eine lange, subklinische Infektionszeit geben
5. Die Zielpopulation sollte keine oder nur eine geringe Immunisierung besitzen
6. Behandlung für die Krankheit sollte für die Zielpopulation nicht einfach verfügbar sein
7. Der Anwender sollte Möglichkeiten haben, die eigenen Tiere zu schützen
8. Es sollte keine Zoonose sein
9. Es sollte möglich sein, das Agens massenhaft zu produzieren
10. Es sollte möglich sein, das Agens effizient auszubringen
11. Das Agens sollte auch munitioniert stabil lagerfähig sein

Pflanzenphatogene sind ebenfalls ein Anwendungsgebiet, welches ich weiter oben vergessen habe aufzuführen. Für diese gelten die oben genannten Bedingungen natürlich genauso. Es gibt aber auch zwei weitere B-Agenzien, die als Biowaffen verwendung finden, die eine Sonderstellung einnehmen.

Im Gegensatz zu einem Toxin (Gift) ist ein Peptid-Bioregulator ein normaler Bestandteil unseres Körpers. Das bedeutet allerdings nicht, dass er nicht auch extrem in den normalen Körperhaushalt eingreifen kann, wenn er in abnormen Mengen verabreicht wird. Schließlich umfasst ihre Aktivität das gesamte lebende System, von materiellen Prozessen zu vielen anderen Aspekten der Gesundheit wie z.B. die Kontrolle der Stimmungslage, des Bewusstseins, der Temperatur, des Schlafes oder der Emotionen und hat somit regulatorische Effekte auf den Körper. Selbst ein geringfügiges Ungleichgewicht in diesen natürlichen Substanzen kann schwere Konsequenzen haben, einschließlich Angstzustände, Müdigkeit, Depression und Kampfunfähigkeit. Diese Substanzen sind nur schwer nachweisen, sie könnten jedoch schwere Konsequenzen oder gar den Tod verursachen. Da Peptide kurze Abfolgen von Aminosäuren sind, ist es nicht schwer, ihre Struktur durch eine Veränderung der Aminosäuren zu variieren. Sie sind aktiv in sehr geringen Konzentrationen (ein part per billion oder trillion), was ihren Nachweis wie schon erwähnt sehr schwierig macht. Sie können verändert werden als Agonisten (noch aktivere Produkte) oder als Antagonisten (mit gegensätzlicher Wirkung). So macht beispielsweise die Veränderung einer einzigen Aminosäure das LHRH (ein Fruchtbarkeitshormon) 50mal potenter. Die natürlich vorkommenden Peptide sind nicht sehr umweltresistent. Robustere Chemikalien zu finden, die den gleichen Job erfüllen wie die Bioregulatoren, ist heute immer noch ein extrem ertragreicher F & E Zweig.

Die zweite Sonderstellung nehmen die Mikroben ein, die sich über bestimmte Materialien wie Plastik oder Treibstoff hermachen. Die Entwicklung nichttödlicher gegen Personen und Materialien gerichtete Waffen, bei denen sich das Ziel der Geländeverweigerung und die Behinderung von Fahrzeugen auch unter Verwendung von chemischen und biologischen Wirkstoffen erreichen lässt, ist einfach ein viel zu geeignetes Feld für PR-Wirksame Kriegsführung, als das es ungenutzt geblieben wäre.

Material zerstörende Agenzien wie Bakterien und Pilze, die Plastik oder Öl zersetzen können oder auf andere Arten (Kriegs-)Material angreifen. Mikroorganismen, die giftige Chemikalien abbauen können, sind seit langem im Blickpunkt von Umweltforschern, die hier eine Möglichkeit zur Beseitigung von Umweltschäden sehen. Eine Reihe von natürlichen Organismen ist z. B. in der Lage, Ölbestandteile abzubauen, allerdings eher langsam und mit einer ungenügenden Effizienz. Die Gentechnik ist hier das Werkzeug, um schnell arbeitende, effektive Bakterien zu konstruieren. Abgesehen von der zweifelhaften Umweltverträglichkeit dieses Ansatzes sind diese Forschungen militärisch nutzbar. Dabei werden verschiedene Wege verfolgt:

1. Viele Schutzanstriche von Militärmaterial basieren auf Polyurethan, einem verbreiteten Kunststoff. Es sind Pilze identifiziert worden, die Polyurethan abbauen können.

2. Andere Bakterien bilden sog. Einschlusskörper, die aus Salzen oder anderen relativ harten Substanzen bestehen. Solche Bakterien könnten benutzt werden, um feine Filter zu verstopfen oder Schmiermittel in sensitiver Ausrüstung in eine zerstörerische Schmirgelmasse zu verwandeln.

Mit dem Vorschlag, ölfressende oder allgemein materialzerstörende Biowaffen zu entwickeln und einzusetzen, gelang es, die Biowaffenkonvention zu unterlaufen. Eine im Gesetzestext vorhandene Lücke, die auf der rasanten Entwicklung der technischen Möglichkeiten beruhte, wurde gefunden. Die Auslassung des Wortes 'Material', offenbarte eine ultimative CNN-kompatible Kriegsführung.

Und somit begann vor Jahrzehnten schon, ein kleines Loch im bis dahin undurchdringlichen Staudamm der Ächtung von Biowaffen zu entstehen.

### Gezielter Einsatz von Biowaffen

Zur ersten sogenannten Biowaffenaktivität kam es im Herbst 2003.

In Kolumbien herrschte einer der blutigsten Bürgerkriege der damaligen Zeit. Eine Seite in diesem Krieg, die kolumbianische Regierung, sollte damals Pilze gegen die gegnerische Seite, die bewaffneten Gruppen, die weite Teile des Landes kontrollieren, einsetzen. Der Krieg gegen Drogen war erklärtermaßen Teil des Krieges gegen die bewaffneten Gruppen in Kolumbien, die angeblich einen Großteil ihrer Finanzierung aus dem illegalen Drogenhandel bezogen. Durch die Drogenvernichtungsprogramme sollte den Aufständischen die finanzielle Grundlage entzogen werden. Das Projekt wurde damals unter der Schirmherrschaft einer UNO-Behörde, dem Drogenkontrollprogramm der UN (UNDCP) entwickelt (Start 1989), finanziert von den USA und Großbritannien. Dieses Programm lief, trotz massiven Drucks der Anrainerstaaten. Die USA und GB setzten sich dadurch sehr starkem Druck und massiver Kritik aus.Nach einer Welle von terroristischen Anschlägen, die nicht nur Kolumbien, sondern auch die USA erschütterte. Kam es zu einem Bruch. Kolumbien setzte den Pilz ohne Rücksicht ein. Die USA distanzierte sich von diesem Einsatz und gab bekannt, dass die Forschungen noch nicht abgeschlossen seien.

Wie jedes andere Lebewesen auch, waren die Anti-Drogen-Pilze nicht mehr zu kontrollieren, einmal in die Umwelt entlassen, konnten sie sich schnell

auch außerhalb des Zielgebietes verbreiten und lange Jahre im Boden überleben. Die Spezifität der Pilze liess sie zum Glück nur die Zielpflanzen Koka, Opium oder Cannabis befallen. Dies hatte dennoch ziemlich katastrophale Auswirkungen auf die fragilen Ökosysteme z. B. des Amazonasgebietes. Viele Pflanzen und Tiere starben, da das Nahrungsnetzsystem und viele Wechselwirkungen unter den Arten durcheinander gebracht wurde. Da diese Spätfolgen jedoch erst etwa 2005 wirklich deutlich wurden, erfolgte bis zum Sommer 2004 eine Welle von ähnlichen Ausbringungen, namentlich in Zentralasien, Usbekistan und Kasachstan. Der Aufschrei vieler Naturschutzorganisationen ging ebenso ungehört unter wie schon vorher durch die Brandrodung des Regenwaldes. Kolumbien jedoch erholte sich weder von den Sanktionen der UNO, noch von seinem Krieg gegen die Dorgenkartelle. Diese Entwicklung gipfelte in der Gründung eines neuen Staates.

≫ [Die Pilze haben nicht nur die Mohnpflanzen angegriffen, sondern auch das so ziemlich einzige Exportprodukt der Kolumbianer zerstört: Kaffee. Damit hatten es die USA geschafft, was die Drogenkartelle nicht selbst erledigen konnten. Sie haben die Regierung zerstört. Die Drogenkartelle hatten mehr auf der hohen Kante als die Regierung und sie haben länger durchgehalten. Was, wie wir alle wissen darin endete, das Aztlan entstand. Aber eigentlich wollte ich erwähnen, dass wir heute nicht diese schöne Soy-Kaff Brühe hätten, wenn damals nicht der Notstand bei den Koffeinsüchtigen ausgebrochen wäre. Schnell musste etwas her, was mit Koffein versetzt werden konnte, und so entstand das Bottichprodukt aus Koffein und Soja. Mit vielem Dank an den Pilz!] - Bane

≫ [Wo trägst du denn deine Schädelkappe? Ist doch totaler Schwachfug was du da verzapfst. Das mit dem Soykaff war doch erst 2037] - Taderian

Ob die damaligen Reaktionen damit zu tun haben, dass die Hemmschwelle, betreffend des Einsatzes von Biowaffen gesunken war oder aber es aus der 'gerechtfertigten' Entrüstung verschiedener Staaten resultierte, ist schwer zu sagen. Es gab einen globalen Aufschrei, der jedoch durch immer neue Schreckensnachrichten hinweggefegt wurde.

Die erste bestätigte Aussetzung, von Mehlttau-7 durch die islamischen Staaten, war 2005. Diese Aussetzung hatte die fast 70%ige Vernichtung der Weinanbaugebiete Frankreichs und Kaliforniens zum Opfer. Ebenfalls in diesem Jahr veröffentlicht China ihre Erfolgsbilanz. Geschätzte 95% der Opiumfelder der Triaden wurden zerstört. Kurze Zeit später stellen die Chinesen fest, das der Killerpilz auch vor Reis nicht halt macht. Eine Hungernot ist die Folge, in deren Verlauf die Chinesen auf Ersatznahrung aus Insekten umsteigen.

≫ [ Was die wenigsten Menschen heute Wissen oder sie Interessiert, ist die Tatsache, das die asiatischen Ersatznahrungsmittel auch heute noch aus Insekten besteht. Eine Insektenfarm ist folkommen anspruchslos und läßt sich laut MCT sogar problemlos im All betreiben.] - Lowlander

Im Sommer 2008 stürmte das FBI ein Privatgelände in der Nähe von Pennsylvania. Erbitterter Widerstand, forderte fast 21 Todesopfer (4 FBI-Agenten starben). Auf dem Gelände befand sich ein Biotechnologisches Labor und das FBI machte einen grausigen Fund. Auf dem gesammten Gelände verteilt wurden die Leichen von 182 farbigen Gefunden. Laut FBI starben die Menschen bei Versuchen, eine Krankheit zu kreieren, die als Trigger Sichelzellenanämie nutzen sollte. Die auf dem Gelände befindliche "Privatmiliz" und einige führende Mitglieder einer Rassistischen Organisation mit dem Namen "White Pride" wurden festgenommen. Das Ziel dieser Gruppierung war es wohl eine sogenannte Ethnowaffe zu erschaffen und sie auf die schwarze, amerikanischen Bevölkerung loszulassen.

2010 wurden fast 80% aller Schafe im islamischen Raum von einem veränderten MKS Stamm getötet.

2017 Aufruhrbekämpfung mittels eines synthetischen Virus, das es so in der Natur nie gegeben hat. Es verwandelt die Augenflüssigkeit in ein trübes Gel. Diese Wirkung hält etwa eine halbe Stunde und geht dann vollständig zurück. Erste Anwendung während der Hungeraufstände in Mexico City. Eine große Anzahl der Demonstranten bleiben durch die ausgelöste Panik des Blindwerdens tot auf den Straßen liegen. Viele der Überlebenden klagen noch jahrelang über partielle Blindheit, da sich das Gel nichtmehr vollständig aufgelöst hatte.

Erste Versuche mit SHH (Synthetic Human Hämoglobin) beruhen auf der Verwendung eines Retrovirus zur Anpassung an jeden Menschen, in den das Blutplasma injeziert wird. Die amerikanische Regierung gab die Forschung an einem Blutersatzpräperat 2015 in Auftrag und Biosyntec lieferte ihnen 2020 SHH, ein synthetisches Blutpräparat, welches jedem Menschen als Bluttransfusion dienen konnte. Das enthaltene Retrovirus sorgt für die Anpassung an den jeweiligen Wirt. 2022, nachdem Biosyntec einen kometenhaften Börsenaufstieg hingelegt hatte, ging ein Forscher des Konzerns an die Öffentlichkeit und enthüllte, dass der Großteil der Forschung für SHH in einem Laborkomplex in Mexico City durchgeführt worden war. Über 20.000 Menschen starben in diesem Versuchskomplex in den Jahren 2017-2020 an den Nebenwirkungen von SHH. ≪Diese Menschen mussten sterben, um alle Nebenwirkungen des verwendeten Retrovirus zu identifizieren und um zu testen, ob die Verbesserungen am Retrovirus erfolgreich waren≫, lautete die Erklärung des Konzerns. Das Labor verwendete für seine Versuche Straßenkinder und Arbeitslose, die vollständige Zerstörung des Labors zwei Tage nach diesen Be-

kanntgaben, ist auf eben jene Bevölkerungsgruppen zurückzuführen. Auch heute noch ist SHH ein Hauptbestandteil der medizinischen Versorgung und befindet sich in jedem Medkit.

26.10.2026 wurde die Schutzkuppel über London von einem Erreger vernichtet, der danach auch alle auf Zellulose basierenden Substanzen zerstörte. In ganz London existierte am 28.10.2026 kein einziges Blatt Papier mehr. GreenWar bekennt sich zu diesem Anschlag.

Die Aufzählung der eingesetzen Biowaffen im Verlaufe der Eurokriege 2030-2042 würde den Rahmen des Artikels sprengen. Ich sollte jedoch erwähnen, dass in Folge des Computer Crashes 2029 viel Wissen um die Entwicklung von Biowaffen verloren ging. Der Einsatz selbiger Waffen in den Eurokriegen spiegelte keine neuen Waffenproduktionen wieder, sondern es wurden die Biowaffen eingesetzt, die noch auf Vorrat vorhanden waren. Danach kämpften viele Wissenschaftler mit den Folgen dieser Einsätze. In diesen Forschungsgruppen wurde auch das globale Wissen um die Biowaffen wieder aufgebaut, doch dieser Vorgang dauerte Jahre und erst heute nähern wir uns wieder einem Wissensstand wie er vor dem Crash herrschte.

≫ [Weiß jemand etwas über den Erreger der die Tauben getötet hat? Meine Mutter sagte, das nach meiner Geburt (2035) alle Tauben tot vom Dach gefallen sind. Nun ja, meine Mutter hatte einen komischen Sinn für Humor, aber interessieren würde es mich trotzdem.] - WARLOCK

2055 setzt H&T BCC fliegenden HIV, dessen Ruhephase (im menschlichen Körper) radikal verkürzt wurde, gegen afrikanische Stämme zur Landgewinnung ein.

23.01.2057 wird auf den japanische Kaiser Shochiku ein Attentat verübt, bei welchem Kapselflechettes in eine Lösung mit einem Toxin getaucht wurden, welches ausschließlich auf die Biochemie der kaiserlichen Familie zugeschnitten war. Der Streifschuss der den Kaisers traf hätte somit tödliche Folgen gehabt, die das Projektil alleine nicht gehabt hätte. Jedoch gelang es dem Anwesenden Hofmagier den Kaiser solange zu stabilisieren, bis dieser in ein Krankenhaus gebracht wurde.

Im Februar 2058 dringen AOI Truppen in die Contaminierte Zone Chicago ein und setzten Strain-III-Beta ein, ein sich von astralen Energien ernährendes Bakterium. Die in Chicago existierenden Insektengeister werden von diesen Bakterien "getötet" oder soweit geschwächt, dass konventionelle Waffen sie "töten" können.

### Biowaffen und Konzerne

Die rasche Fortentwicklung, durch F&E im Bereich Biologie und der Möglichkeit diese für Biowaffen zu Missbrauchen, macht es jedem Fachmann schwer, und mir damit unmöglich, etwas über die aktuellen Aktivitäten der Konzerne auf diesem Gebiet zu sagen. Ob ein bestimmtes Experiment offensiver oder defensiver Natur ist, liegt allein in der Absicht der jeweiligen Forscher begründet. Allgemein kann man vielleicht sagen, das die Forschung an biologischen Waffen mit dem Problem des dual-use behaftet ist. Fast alles Wissen und jedwede Ausrüstung, die für ein offensives B-Waffen-Programm benötigt wird, hat auch mögliche Anwendungen in der defensiven Forschung. Nur eine hauchdünne Linie trennt offensive und defensive B-Waffen-Forschung. Es ist offensichtlich, dass man für die Abwehr von biologischen Waffen diese erstmal benötigt um entsprechende Gegenmaßnahmen entwickeln zu können.

Es gibt auch noch einen quadruple-use-Charakter: Der Konzern muß nicht nur seine eigenen Lohnsklaven mit Impfprogrammen schützen, sondern auch und natürlich jedwedes Sicherheitspersonal, die Entwickler und Forscher und die eigenen Armeen. Und dies gegen die eigenen Biologischen Waffen, wie auch gegen die des jeweiligen Gegners.

Es bleibt mir als eigentlich nichts weiter übrig als an dieser Stelle zu sagen, das jeder Konzern der über biologische Forschungseinrichtungen verfügt, das Potential hat, Biowaffen zu produzieren und auch einzusetzen. Es war mir möglich einige Bio-(Tochter)firmen der Megakons zu identifizieren. Doppel A-Konzerne, sowie wenige einzel A-Konzernen und B-Konzerne.

Namentlich sind das:

- Omnicrome Seeds (Seader Krupp),
- Bioomega (AOI),
- Biotrendard,
- Wako Pharma (Cross Applied),
- VITA Marlow,
- Cetectal (Novatech),
- Divetron (Transys Neuronet),
- Richter LabControl (LoneStar),
- Frensinus Hesse AG,
- GenLAB,
- Enviroflow Int.,
- AMcell A&M,
- Amso Finn-Aqua (Yamatetsu),
- Inventus TEC (Proteus AG),
- Janssen Scientific,
- KRYSCHI Enzyme (Yakashima),
- Alcom (Telestrian Industries),
- Cilag Xenex (Multitech),
- Magneto Microdyne (Aero Motive),
- Bio Dynamics (Tan Tien),
- New Nanojet Lab (Wuxing),
- Evoltiontec,
- Blaymehl (Shiwase),
- Karbo Konsult(Seader Krupp),
- Racksys Oxid,
- Shimadzu ASC (Renraku),
- Vonim (Mitsuhama)

**Biowaffen im Alltag**

Auch als Runner kommt man weitaus häufiger mit Biowaffen in Berührung, als man glauben mag. Meistens jedoch erscheint uns ihre Anwendung als vollkommen normal und nicht weiter ungewöhnlich, so das es uns nicht auffällt.

Sehr verbreitet ist auch folgendes einfaches Beispiel: die Anwendung von Giften. Viele Squatter und Ganger vergiften ihre Klingen, Pfeile, Bolzen, Scherben, angefeilte Makroplastkanten oder andere Werkzeuge, die sie benutzen, um sich zu verteidigen oder anzugreifen.

Sie nutzen dazu die Fähigkeit von Pflanzen, Umweltgifte wie Schwermetalle und Dioxine in Zelleinschlüssen in ihrer Vakuole zu lagern, ohne selbst Schaden zu nehmen. Diese Zelleinschlüsse sollen die Pflanzen vor Fressfeinden schützen. Dienen also zur Verteidigung. Kocht man nun giftige Farne und Flechten aus, die fast überall in den Städten wachsen, so kann man eine Paste, Gel, Flüssigkeit gewinnen, mittels derer man vollkommen ungefährlich für das eigene Leben seine Waffen vergiften kann. Die meisten dieser Giftwaffen, wirken nicht sonderlich schnell, aber sie sind sehr effektiv, wenn man nicht über medizinische Versorgung verfügt.

≫ [Ich bin mal einer Gang in Puyallup begegnet, die ihre Bolzen auf furchtbare und einfache Weise auf höchst tödliche Art verseucht hat. Sie fingen ein paar Ratten, wenn möglich diese großen Teufelsratten. Dann töteten sie diese Viecher und vergruben sie für ein paar Tage etwa einen halben Meter tief im Boden. Üble Mischung aus Leichengift und Vitas-Erregern, die aktiv werden, wenn sie in eine offene Wunde gelangen. Wundstarre, Krämpfe, Fieberwahn und Tod die häufige Folge. Diese pestilenzschleudernde Gang wurde jedoch vor ein paar Jahren von einer Bundeshygienetruppe ausgelöscht.

Trotz der Ächtung solcher Waffen auf der Straße werden verschmutzte oder verrostete Waffen gern benutzt, um dem Gegner Krankheiten oder schwere Infektionen beizubringen. Gerade für die biogenetisch aufgepeppten und immunschwachen Superrunner kann so ein 'harmloser' kleiner Kratzer aus einer Gang-Handarmbrust manchmal der letzte Treffer sein, den er kassiert. Biowaffen sind nicht nur Regierungsmatierial! Diese Straßenmittel, wie die meisten Biowaffen, haben jedoch einen für den direkten Kampf zu langfristigen Zeitvektor. Die Substanzen aus Giftpflanzen wirken eher wie chemische Kampfstoffe und haben auch einen deutlich kürzeren und nutzbareren Zeitfaktor. Bei dem von mir beschriebenen Leichengift ist der Zeitvektor jedoch erschreckend kurz.

In jedem Fall ist der Tod durch dieses Gift so mit das grausamste, was man einem fühlenden Wesen meiner Meinung nach antun kann. Deshalb rate ich davon dringend ab. Pflanzengifte sind meist humaner und vor allem schneller.

Einen weiteren, interessanten Kommentar zu diesem Thema findet man im Projektilwaffenkapitel Seite 530, bei der kleinen Handarmbrust.] - ƎƎƆ-Ǝ

≫ [Ich hab jetzt statt Ratten Hühner genommen, geht das auch?] - Sush

Das gleiche gilt für Tiere, die entweder über Giftdrüsen verfügen, die man gewinnen kann, giftige Sekrete absondern oder aber wie Teufelsratten selbst über ein hohes Krankheitspotential verfügen.

Pfefferspray, Chillispray oder Pfefferpunch oder wie auch immer man es nennen will, ist ebenfalls eine Biowaffe. Capsaicin ist ein pflanzliches Neurotoxin, welches vor Fressfeinden schützen sollte. Die Pflanzen erwarteten wohl nicht, das eine Spezies wie wir Menschen auftauchen würde, die die Früchte dieser Pflanzen dazu nutzen würde, ihre Speisen zu würzen. Capsaicin bindet an die Hitzerezeptor und lässt so Schmerz aus. Gelangt es auf die Schleimhäute, kommt es zu einer starken Reizung. Die Folgen sind hinlänglich bekannt, denke ich, und müssen nicht erneut aufgeführt werden.

Bioregulatoren werden sehr häufig und gerne eingesetzt, da es kein schnelles, transportables Testverfahren gibt, um sie aufzuspüren. Schwierigkeiten macht alleine die Dosierung, die Aufgrund der extrem hohen Wirksamkeit sehr schwierig ist. Viele Konzerne verwenden Bioregulatoren, um ihre Angestellten in eine bestimmte, angeregte und motivierte Arbeitsstimmung zu bringen. Die Bioregulatoren können dabei über die Wasserspender, die Klimaanlage oder auch das Essen beigefügt werden. Einige Bordelle verwenden diese Systeme ebenfalls. Porno-Sim und Blood-Sim Produzenten sind ebenfalls sehr erfinderisch, was die Verwendung von Bioregulatoren angeht. Sei es zur Potzenzsteigerung oder Hemmschwellensenkung, die Anwendungsmöglichkeiten sind so vielfältig, wie die Gemütslagen und Gefühle von Menschen selbst.

Toxische Stoffe, die so designed sind, dass sie ihre letale Wirkung nur auf eine einzige Person entfalten, sind weitere Biowaffen, die uns als Frontliner begegnen können. Dazu benötigt man allerdings eine Menge Informationen über die Zielperson. Sind diese Informationen allerdings verfügbar, so ist dies eine der einfachsten Möglichkeiten, eine spezifische Wirkung, meist eine letale, bei nur einer einzigen Person hervorzurufen. Das Toxin kann so zum Beispiel in einem Büffet verabreicht werden, von dem hunderte von Personen essen oder in Getränken, die auch von anderen Personen getrunken werden.

Einige Forschungseinrichtungen von Konzernen, die zu den japansichen Kairetsus Renraku, Shiwase und Yamatetsu gehören, haben sich der Erforschung des MMV-Virus gewidmet. Zum einen wohl ausgehend von ihrer extremen Abneigung gegen die Goblinisierung, was man ihnen unter ver-

drehten Umständen wohl als positiv anrechnen muß. Aber ausgerechnet dieses Virus erzeugt Lebewesen, die sich von der metamenschlichen Lebensenergie ernähren. Mir erscheint jedoch, gerade in den extrem Retrokonservativen Gesellschaftsschichten Japans, die negative Anwendung dieses Virus augenscheinlich. Ein Geschäftsgegner, der eine Mutation zum Guhl über sich "ergehen" lassen muß verliert nicht nur sein Gesicht, sondern wird förmlich aus den Datenbanken gerissen. Es ist wohl für alle Betroffenen so, das diese Person niemals existiert hat.

≫ [Also wenn die Entwicklung an diesem Punkt stehen geblieben wäre? Mich hat in einer F & E Abteilung eine experimentelle Abart des MMVV infiziert, mein Immunsystem hat verrückt gespielt und innerhalb von wenigen Stunden meine kompletten Implantate abgestossen. What a happy happy day! Das ich rechtzeitig Operiert wurde, bevor mich dieser Prozeß umgebracht hat, ist schon mehr als ein Wunder. Und war ja nun nicht so, das ein Doc alleine dazu in der Lage gewesen wäre, bei der Anzahl hätte der schon Oktopodenmässig viele Arme haben müssen. Gelobt sei mein CrahCart Diamantvertrag] - Skull[fuckin' Armaggeddon]

≫ [Irgendwelche Spätfolgen? Nochmal Grippe gehabt oder sowas?] - Talisker

≫ [Nee nix mehr mit Grippe. Hab' ein Immunsystem wie ein Behemot sagen die Ärzte. Auch keine Hautausschläge mehr durch den Regen oder nach einem Spaziergang durch die Kanalisation. Nur halt mit Implantaten ist Essig.] - Skull[fuckin' Armaggeddon]

Ich hoffe, euch einen Einblick in die Welt der Biowaffen gegeben zu haben. Diesem Artikel könnt ihr sicher noch einiges hinzufügen, was mir selbst bei meinen Recherchen entgangen ist.

≫ [Klar habe ich dem was hinzuzufügen. Danke erstmal, dass du mir die Grundlagenarbeit abgenommen hast. Ich will dann mal etwas ins Detail gehen. Was können Biowaffen für und gegen uns Runner tun? Fangen wir mit dem an, was sie für uns tun können. Infiziert man die Belegschaft einer Hochsicherheitsanlage mit einem genau berechenbaren Biowirkstoff, kann einem dies einen problemlosen und widerstandsarmen Zugriff ermöglichen. Die meisten modernen Laborviren sind auf verschiedene Faktoren abgestimmt. Kurze und möglichst parallele Inkubationszeit gehören dazu. Setzt ihr einen *nicht tödlichen* (niemals letale Biowaffen verwenden!!!) Biokampfstoff eine Woche vor eurem Run in der Lüftung eines Konzernkomplexes aus, könnt ihr in der Regel mit etwa 60-90 Prozent Infizierten rechnen. Dabei müsst ihr bedenken, dass viele Lüftungssysteme Filteranlagen haben. Benutzt einen Kampfstoff, der von diesen Filtern nicht gestoppt wird. Meist kommen harmlosere Kampfstoffe leichter durch als gefährlichere. Wartet nun etwa 6-7 Tage. Wenn die ersten Symptome bei der Belegschaft auftreten, macht ihr einen Anruf bei der Sicherheit und bekennt euch als erfundene Terrorgruppe zu einem Anschlag auf ihre Anlage. Gebt an, dass ihr etwas ganz fürchterliches eingesetzt habt und dass jede Hilfe zu spät kommt. Denkt euch was extrem tödliches aus. Ihr müsst darauf achten, dass es wirklich wie ein Bekenneranruf klingt und nicht wie eine Drohung, denn ihr habt schließlich nur obskure Forderungen, wie etwa ein sofortiges Einstellen des Luftverkehrs zum Schutze der Umwelt oder sowas. Was passiert jetzt? Eine Sonderkommission wird gegründet, die euren Arsch auf Eis legen soll. Gleichzeitig schickt der Konzern seine ABC-Noteinsatzkräfte los und stellt die Anlage unter Räumungsquarantäne. Jetzt greift ihr ein. Mit euren Hazmats vom gleichen Typ wie die der Krisenreaktionstruppen des Konzerns und einem entsprechend umgesprühten Fahrzeug fahrt ihr einfach zur Anlage. Niemand wird eure Papiere kontrollieren. Niemand wird nach euren Namen fragen. Jeder wird die HazMats sehen und euch durchlassen. Geht zielstrebig vor. Extrahiert eure Zielperson oder besorgt eure Daten. Wenn es um Daten geht, ladet sie nicht runter. Baut den Speicher aus und dekontaminiert ihn in Seelenruhe in der Quarantänezone. Wenn euch jemand aufhalten will, seid ihr gestresst. Eure Anzüge haben nur Sauerstoff für ca. 30 Minuten. Ihr habt es eilig und einen dringenden Auftrag. Wenn ihr daran gehindert werdet, entstehen Millionenkosten. Macht dem Konzernschleimer ordentlich Schiss, der euch aufhalten will. Er wird nachgeben. Pech habt ihr, wenn euch vor Ort einer der Einsatzleiter für irgendeine Aufgabe rekrutiert. Bleibt locker. Spielt mit. Notfalls bleibt ihr zurück und macht euren Job und setzt euch später ab. Wichtig ist auch, dass Leute in HazMats nicht kämpfen werden. Sie werden vermutlich nichtmal Waffen tragen. Sie haben eine Heidenangst, dass ihr Anzug beschädigt wird. Wenn *ihr* eine Waffe dabeihabt, versteckt sie gut bis man sie sehen *soll*. Erfolgswarscheinlichkeit bei etwa 70 Prozent, also akzeptabel hoch für einen Run. Hab' das selbst schon ein paarmal durchgezogen. Wenn die SOKO übrigens merkt, dass alles nur ein Fake war, reißen sie meist der Sicherheit den Arsch auf und hören auf, nach Gespenstern zu suchen.

Was kann man noch machen? Infiziert ein Extraktionsziel gezielt mit einem Kampfstoff, dessen Symptome einer gefährlichen Tropenkrankheit entsprechen. Schickt seinem Hausarzt 1-2 Wochen vorher ein Infofax der Ärztekammer über diese Krankheit zu. Das fällt niemandem auf, denn sowas quillt bei denen im Minuten-

takt aus dem Drucker. Es wird aber gelesen werden. Schreibt es dramatisch und packt Illustrationen in Fax/Mail, denn das sind Eyecatcher. Wenn eure Zielperson sich krank fühlt und zu seinem Hausarzt geht, wird dieser eben genau diese gefährliche Krankheit attestieren. Gut, dass ihr im Infobrief drei Kliniken aufgelistet habt, die in der Lage sind, das zu behandeln. Eine in eurem Lokalbereich, eine am Arsch der Welt und eine im Orbit. Ratet mal, wohin er fahren wird? Die Belegschaft einer kleinen tropenmedizinischen Klinik zu übernehmen oder einfach eine Fake-Klinik für diesen Zeitraum einzurichten, ist einfacher als viele denken. Selbst wenn er skeptisch wird ist das egal. Er kommt mit seinen Bodyguards? Banane. Ihr werdet es schaffen, sie alle in einen Raum zu locken. Einer von euch geht notfalls mit. Dann flutet den Raum mit Neurostun. Einer von euch wird ebenfalls betäubt, aber das dient der Glaubwürdigkeit. Euer Mann schiebt dick Panik und die Bodyguards werden ihn nicht verdächtigen. Dann tragt euren Chummer und die Zielperson einfach weg. Klingt kompliziert, aber es sorgt für Verwirrung im Konzern und bringt die Zielperson aus scheinbarer Eigenmotivation auf eueren Turf.

Vergiftet den Kantinenfraß eurer Zielanlage. Zum Beispiel mit Salmonellen. Wird keiner dran sterben, aber jeder Vorteil hilft euch. Ein Wachmann, dem kotzübel ist, hat eine deutlich reduzierte Motivation. Ein Rigger der todkrank ist, reduziert die Effizienz seiner Drohnen stärker als ein Kurzschluss im System. Manche Krankheiten machen schnell lichtempfindlich. Nehmt starke MagLites mit. Geschwächte Körper, selbst wenn noch keine ernsten Symptome spürbar sind, reagieren sensibler auf Traumata, besonders auf weitere Gifte wie Narcoject oder Schockwaffen wie Taser. Denkt an einen Run immer als großes Ganzes. Das hilft. Biowaffen werden euren Job nicht machen, aber sie helfen dabei. Und vergesst nie, möglichst niemanden damit zu killen, denn dann kleben sie euch zu Recht am Arsch.

Was können Biowaffen gegen uns machen? Wo setzen Konzerne sie ein? Ich habe schon Hochsicherheitsanlagen mit Luftschleusen gesehen deren innerster Perimeter mit B-Waffen verseucht war. Die Angestellten mussten entweder sowieso Schutzkleidung tragen oder waren Gen- oder Nanotechnisch immunisiert. Eine gefährliche Sicherung. Wenn euer Schutzanzug beschädigt wird, seid ihr am Arsch. Meist sind es keine tötlichen Kampfstoffe, sondern Erreger wie Anthrax (in der Regel deutlich schwächer), deren Folgen problemlos therapierbar sind, wenn einer der eigenen Leute sich infizieren sollte, die aber die meisten Runner zwingen, eine Spezialklinik aufzusuchen. Dort greifen sie euch dann auf.

Eine Anlage, in der ich mal war, hatte alle Türklinken im inneren Sicherheitsbereich mit Kontaktgiften und Pilzsporen verseucht. Die Türen funktionierten biometrisch, in diesem Fall per Stimmbefehl. Wer das Schloss aber knackte, musste meist die Klinken benutzen. Sowas kann man im voraus leicht herausfinden, indem man ehemalige Angestellte befragt. Viel gemeiner sind aber Pilzsporen, die zu üblem Hautausschlag führen. Diese Erkrankungen sollen euch ebenfalls in Spezialkliniken locken, in denen ihr dann gemeldet und verhaftet werdet.

Ich könnte jetzt noch ne Menge mehr erzählen, aber das ginge in Richtung des Ecoteurs und weg vom Runner. Das interessiert hier vermutlich nicht wirklich.] - Cassy Casull

≫ [Ecoteur?] - Biff Brady

≫ [B-C Ökoterrorist. Kämpft nicht für, sondern *mit* der Umwelt, zum Beispiel durch gezielte Einführung ausländischer Schädlinge, gegen ein Ziel im Auftrag eines Profiteurs.] - Cassy Casull

≫ [Ausländische Schädlinge? Das erklärt warum ich arbeitslos bin. Scheiß Reisfresser!] - Little White Riding Hood

≫ [???] - Cassy Casull

≫ [Und ab auf den Kopf mit dem Wichser.] - Mat-Brat

≫ [Da wäre dann natürlich noch die Makroform der Biowaffe. Das einfachste wäre da der Wachhund. Aber ich denke an die Möglichkeiten durch Insekten, wie zum Beispiel die sehr resistente Küchenschabe. Was die alles kann! Es ist toll! Ein paar Drähte und eine billige Funkanlage auf den Rücken und es ist eine Ex-und-Hop Minidrohne. Ich habe mit sowas schon gearbeitet. Und geht die Schabe drauf – was soll's? Die wachsen nach. Der Trick ist, dass die Elektronik mittels kleinen Impulsen die Muskelfasern ansteuert oder die Schalt-Synapsen befeuert. War schon um die Jahrtausendwende kein Problem. Nanotech? Pah. Was für eine Geldverschwendung. Was so'n doofer Supercomputer kann, das können wir biologischen Formen schon lange — und billiger. Für 50 Nuyen Bauteilkosten ist man dabei.

Oder mit Schaben kann man eine regelrechte Panik in Edellokalen hervorrufen, wenn man große Mengen davon per Druckluft durch das Kanalisationssystem nach oben bläst. Ich hoffe, das liest jetzt keiner von den Betroffenen. Die reißen mir dafür sicherlich den Arsch auf. Das war ein Spaß! Die geben mir jedenfall nie wieder vergammelte Muscheln zu fressen, diese Schweine, nur weil ich die örtlichen Benimmregeln nicht kenne. War auch ein Biowaffeneinsatz und zwar von beiden

Seiten. Die haben angefangen. Nur, dass ich das letzte Wort hatte und das Scheißlokal einen Monat geschlossen hatte deswegen. Scheiß Pinkel. Vorbereitungszeit zwei Wochen und vier Zentner Zucker. Das waren 100 kg Schaben, die ich da reingeblasen habe. Schon mal so viel Schaben gesehen?

Was noch? Ein Stamm afrikanische Killerbienen sorgt in einem Konzernfoyer für mehr Panik als der schlimmste Überfall. Und sind die auf sowas vorbereitet? In der Regel nicht. Die Sicherheit der Anlage ist in der Regel für ein bis zwei Stunden kompromittiert und funktioniert nicht mehr vernünftig.

Schlangen werden auch gern genommen, ebenso Spinnen, wegen des psychologischen Effekts. Bei Spinnen ist es leider so, dass die sich gern gegenseitig auffressen. Masseneinsätze sind da schon schlechter. Ich habe mich immer gefragt, was der Mist mit Minidrohnen soll, wo es in der Natur doch so viele und so billige gibt, bei denen man sich nur bedienen muss?!

Ratten und Mäuse können in Kabelanlagen furchtbare Massaker in der Security anrichten und diese für Tage außer Betrieb nehmen. Ganze Computeranlange sind von solchem Schädlingsbefall in die Knie gezwungen worden. Es wäre wirklich nicht das erste mal.

Ein Rudel Barghests hat vor ein paar Jahren mal die Innenstadt unsicher gemacht, bis man sie mühsam ausschalten konnte. Ich will nicht wissen, wie sehr die Security der betroffenen Gebiete unter diesem Schädlingsbefall gelitten hat.] - ƎƎƆ-Ǝ

≫ [Ich hatte gute Erfolge mit dem gemeinen Steinwurm. Eingefangen und gezielt auf einzelne Immobilien losgelassen, kann so 'ne Familie mächtig für Ärger sorgen. Wie kann man sowas für seine Zwecke nutzen? Bodensensoren ausschalten, die das Alarmsystem vielleicht installiert hat. Oder als rettende Bautruppe ankommen, die sich auf die Entfernung von Steinwürmern spezialisiert hat. Man muss die Informationen nur präzis setzen. Und natürlich ist das Einfangen dieser Viecher nicht ganz einfach.] - Biological

≫ [Nicht ganz einfach? Was bist du denn für ein Komiker?] - Tadarian

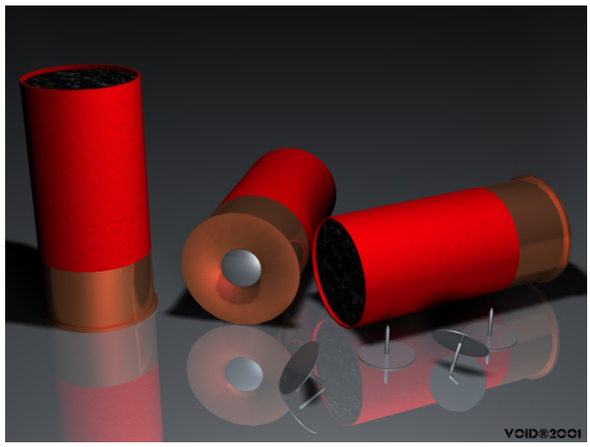
# Kapitel 3

# Aus dem Feld

≫ [Hi Jungs!
Ich hab' ein paar Leute mit Ruf angehauen, ob sie nicht etwas aus der reichhaltigen Erfahrung ihres Lebens beisteuern können. Und ein paar von den Veteranen, die ich gefragt habe, waren bereit, etwas zu erzählen, also hört einfach mal zu. Vielleicht fällt mir selbst ja auch noch was ein, was sich vielleicht als nützlich erweisen könnte?] - ƎƎƆ-Ǝ

## 3.1 Spaß mit Schrotpatronen

von Livy




Mit Schrotpatronen kamma ne Menge Phun haben und sie sind die mieseste Bomben die man so ohne weiteres beschaffn kann. Ne Zwanzigabox kost nix mehr als ein paar lumpige Mäuse und man kannse fast überall besorgen. Die Knaller gehen echt easy los und man kann viele lustige Sachn damit machen. Sind aba fast alle recht blutig, also übalegt euch oppa sowat machen tun wollt beforas macht. Fast alle Phreakerein midde Dinga ham wat mit Reisnägeln zu tun, also besorkt euch welche. Dünne harte Kekse sind och wichtig und werdn für fast allet jebrocht wadda midde Kracher macht. Cracker und Kracher sind ne geile Kombi, gell? Also fangen wa mal an.

1. Spaß midde Tür

   Nehmt ne Schrotpatrone und teipt se midde Ladung richtung Tür auf ne Tür anne Rückseide. Nu machta vorsichtig det scheiß Tür auf und schaut wo de Schrothülse auf ne Wand trifft. Da klebta nu ne Reisszwecke ran, so dasse bei auffa Tür auf die Zünder der Schrothülse trifft un stecktse innen kurzn Rohr wo passt, damidas besser zengt. Wenn nu eina die Tür aufmacht und es eilig hat rennta voll inne Schrotladung und det uff point blenk. Je nachdem wode die Schrothülse hinpacken tust kannste det Ergebniss bestimmen. Inne obere Teil für Bumm und tot, inne Midde für langsame und qualvolle sterben und unten für fliegende Kniescheibn. Passt aba auf denn die Dinga sin gefährlich. Det Trick is besonders krass wenna Angst vorde SWAT Scheissenwicksa haben tut denn die treten de Türn auf und rennen sofort rein. PENG!

   ≫ [Verlasst euch nicht auf solche Schrotfallen. Die halten ein paar Ganger auf, die sie an eurem Unterschlupf bereichern wollen, mehr aber auch nicht. Eine einzelne Schrotladung reicht nicht, um einem vollgepanzerten Einsatzswatmitglied gefährlich zu werden. Das macht die Jungs einfach nur wirklich wütend. Bestenfalls erkauft Ihr euch damit ein paar Sekunden für die Flucht. Mehr aber auch nicht.] - Mc Alister

   ≫ [Solange die Beine oder Füße nicht vollgepanzert sind, ist es wirksam. Ihr Schwung ist dahin. Da kannst du sicher sein. Die wirken nämlich verdammt gut, diese fiesen, kleinen Dinger. Wie kleine, gerichtete Flechette-Sprengfallen. Und nur ein dummer Cop ignoriert sowas. Weil das Flechette immer einen Weg ins Fleisch findet. Gerade an Beinen und Armen. Solange die nicht in Vollpanzer anrücken, haben sie ein Problem.] - ƎƎƆ-Ǝ

   ≫ [Coole Idee, das. Ich werde mal ein paar von den Dingern in eine Hülle packen, so dass sie nur noch an Ort und Stelle angebracht werfen müssen. Käufer dafür finde

ich bestimmt und wenn nicht verwende ich sie halt selbst.] - UMBRA

2. Spaß midde Fußabtreta

   Diesma machta wat anderes midde Schrothülse. Nehmt det Ding und klebt ne Reisszwecke hinten drauf, so dasse den Zünda berührt, aba seit scheissendrecknochmal supermegavorsichtig. Um auf numma Sicha zu gehn packt ihr da nen Cracker zwischen, also nen stinknormalen Kecks. Nu suchta euch nen Fusabtreta von wem dena nich leiden könnt. Ihr nehmt den Fussabtreta hoch und hackt mit nem Eispickel ein klenet Loch inne Boden drunter. Da stellta die Schrothülse rein und legt gaaaaaaanz vorsichtig den Fussaptreta wieda rauf. Wenn eina rauftritt gehen die Füsse, die Bene und bei Kerlen ochma die Klöten den Bach runta. Weilde mesten Typen kaum Panza anne Beine haben zockt das echt mies. Für extradicket Erjebniss nehmta kene Schrotladung, sondern SLUGS!

3. Schrotbombe

   Die Sache is echt gefährlich also passt auf, ja? Ihr macht det gleiche wie beide Fussabtreta, aba ihr müsst eine Jewicht unta det janze kleben. Dat is Riski weil die Bombe dann schnell hochgehn kann. Nu gehta zu de Typ dena fraggen wollt, schmeißt das Ding hoch in die Luft und rennt wie Scheisse nach Mexikanisches Essen. Det Ding kommt runta, knallt midde Jewicht aufn Bodn und geht hoch. Wenna extra fies sein wollt gibbet da nochn Trick ummes noch miesa zu machen. Ihr nehmt so Schweißfolie midne Folienschweissa und macht einen langen, dünnen Beutel dena mit Napalm füllen tut. Den klebta wie ne Schnecke umme Schrothülse und als Jewicht nehmta nich nur einfach nen Jewicht, sondern Ne Glasflasche mit Benzin oda sowat. Ne Hochdruckscheissendreckgasdruckflasche is da och ne miese Sache. KABOOM!!!

4. Reifnbombe

   Packt vorn unta die Reifen vonne Arschlochauto jewails sone Crackerbombe. Is klein und leicht und billig. Machtse aba auf die Seite in die die Karre losfahren tut und am bestn machtat bei de vorderen hinten und innen und bei hinteren vorne innen. Dann sieht mans nich und egal in wie wo er anfahren tut hauts ihm de Reder wech. Geht echt schnell un klappt och bei Panzareifn echt juht, vor allem wenna Slugs nehmt, denn des is absolut Point Blenk. Bei manche Autos knallt det durch bis inne Fahraraum. Absolut heftig.

Wat kamma noch midde Dinga machen? Fast allet. Lasst euch wat einfallen und seid kredativ. Packt sowat eure Erzfeind untan Motorradsattel. Packt es überall rein wo irgendwer raufhaut und es selbst auslösen tut. Packt es rein wo Leude schütteln und drücken. Ihr packt das schon. Es ist Spaß pur, wennma jeschickt is nich jefährlich und super zum phreaken jeeignet.

Schönes Grüsä,
Euarä Livy

≫ [Ich habe zu Schrotpatronen noch etwas im Projektilwaffenteil angefügt. In Verbindung mit Pfeilen und Bolzen lassen sich interessante Munitionen basteln. Ist aber nicht ganz unkritisch, wie Livy auch schon anmerkt. Wenn man die Materialien für solche Pfeilkonstruktionen nicht genau auf die Projektile berechnet, kann man sicher mit einem Abschusskrepierer rechnen. Ich werde dafür einen Undergroundanbieter suchen, obwohl das sicherlich schwierig sein wird, da einen zuverlässigen Hersteller aufzutun. Ultrakraß. Außerdem lassen sich prima Einbruchsfallen mit Schrotpatronen konstruieren. An den alten deutsch-deutschen Grenzen wurden zur Zeit des kalten Krieges das erste mal Selbstschussanlagen mit dem Zeug konstruiert. Ansonsten lassen sich mit Pfeffer und Salzladungen recht schmerzhafte, nichtletale Versionen basteln, zumindest sollte man diese Patronen selbst handladen können, ich habe solche Pfeffer-Salzladungen in Waffenshops bisher nicht gefunden. Eine hübsche Kombination mit Schrotpatronen, Reißnägeln und Mause- und Rattenfallen ist ebenfalls interessant, weil man mit diesen Fallen die Zündenergie in einer Feder vorspeichern kann und außer Schrotladungen sind CS-Gaspatronen eine kreative Alternative zu dem Prinzip der Point-Blankladung. Und wie schon Livy sagte: Kreativität. Nur: macht euch klar, dass die Leute, die in diese Fallen reinlaufen, danach aussehen, als wenn sie durch den Fleischwolf gedreht wurden. Nichts, wo man später gern hinsieht oder was man aufwischen wollen würde oder womit man Kinder verstümmelt sehen wollte. Also Vorsicht!] - Ǝ-ƆƎƎ

≫ [Frag' einfach nach Steinsalz. Steinsalzpatronen führt fast jedes Waffengeschäft.] - MC ALISTER

≫ [Also, um größere Mengen Blut weg zu kriegen, empfiehlt sich trockenen Sand über die Reste zu schütten, die Saugen das Blut auf, und man kann den Sand in Eimern in das Loch von dem Typen kippen. Bei den restlichen Flecken empfiehlt sich kaltes, klares Wasser, bloß nichts heißes, kein Alkohol, kein Essig, möglichst bald nach dem das Blut draufgekommen ist.] - SUSH

## 3.2 Raid Rescue

von Exknight

Ja, ihr könnt an meinem Namen vielleicht lesen: ich bin ein Ex-Cop. Ich war einer von denen, die auf der anderen Seite standen. Meine Karriere war eine Konzernkarriere, eine typische, militärische Karriere. Ich stamme aus Seattle, meine Familie ist hier geboren und mein Vater hatte eine Karriere bei AOI Arms & Weapons gemacht. Meine Kindheit verbrachte ich in mittelständischer Umgebung und damals waren die Straßen noch ein wenig sicherer, als sie es heute sind. Zudem war mein Viertel von der Knight Errant Sicherheitstruppe gut bewacht und so wuchs ich in relativer Sicherheit auf. Im Glauben an unsere Gesellschaft und den Erhalt ihrer Werte musterte ich mit 17 ebenfalls beim Konzern an. Die Akademie in Renton bestand ich als einer der Jahrgangsbesten und deswegen hoffte ich, höher hinaus zu kommen. Ich probierte es in ein Kriseneinsatzteam zu kommen, schließlich wurde ich zu meiner Freude der FireWatch Ausbildungskompanie zugewiesen. Nach dem halben Jahr Breitband-Standard-Grundausbildung in Recht, Taktik, Waffen, Sport und Technik, kam ich so direkt ins Einsatztraining für die Knight FireWatch-Eingreiftruppe, Schleifen, Schießtraining, Sport, Urban Combat Simulator und wieder alles von vorn. Ein weiteres halbes Jahr später war ich Gung-Ho[1] und die Ausbilder hatten uns so heiß gemacht, dass wir kaum noch zu bändigen waren. Die Straßengangs sollten zittern vor uns, wir waren die Elite, die unsere Gesellschaft bereitstehen hatte, um sie in die Schranken zu weisen. Als ich das FireWatch-Ausbildungscamp verließ war ich etwas über 18. Mit 17 hatte ich meine erste Waffe in die Hand bekommen, als ich die Ausbildung begann.

So wurde ich, nach meinem Wunsch, in Seattle stationiert und dem 5ten FireWatch-Squad (FWS) zugewiesen. Das heißt ständig in der Luft sein, Schichtdienst, mit 18 rasiermesserscharfen Jungs in einer dröhnenden, gepanzerten TR-55C zusammengepfercht ständig in Bereitschaft im Luftraum über Seattle zu kreisen, bis man nach vier Stunden Bereitschaft abgelöst wird oder man direkt in eine Firezone[2] droppt. Konzerneinsatz, Security, Crashteam[3], es gab nichts, was wir nicht zu sehen bekamen. Der älteste von uns war Lt Malloy, der war 24 und Flt Commander Wiggley, der Pilot der TR-55C, ein alter Veteran, der schon für AOI in den Wüstenkriegen CovertOps im Konturflug zu Einsätzen geflogen hatte. Ich hatte noch fünf Wochen Dienst beim FWS vor mir, bevor ich meine weitere Karriere in Angriff nehmen konnte, als wir gerade im Aufsattelraum waren und ein Alpha-Red Dringlichkeitsalarm ausgelöst wurde. Im Eiltempo rannten wir in die OPS[4], wo wir im Schnellverfahren davon unterrichtet wurden, dass es in den Redmond Barrens zu einem 15-07 gekommen war. Ein 15-07 ist ein hochrangiger privater Kunde mit exklusiv-Securityvertrag bei KE und wir sollten sofort das Team in der Luft verstärken. Die Jungs vom HTR, die immer ein bisschen auf uns herab sahen, waren ebenfalls als Verstärung eingeplant. Yeah, es ging direkt in die Barrens, in die Slums, die Abrisshäuser, die Wellblechhütten, gegen Ganger, gegen unterbewaffnete Wilde, gegen den Feind. Und das Signal des Nottransmitters war von den Scannern in Sophocles aufgefangen worden, keine 20 km von unserer Position entfernt. In fünf Minuten würden wir vor Ort sein und die Sache erledigen, bevor irgendwer reagieren könnte.

Dachten wir.

Nicht mal vierzig Sekunden und einer magenverkrampfenden Höllenfahrt im Highspeed-Lift später, stürmten wir in den bereitstehenden TR-55, die meisten mit 5.56er AOI Alpha Sturmgewehren vor der Brust und mehreren Ersatzmagazinen Vollmantelmunition, in typischer leichter Sicherheitspanzerung samt Helm mit taktischer Kommunikation, beweglich, aber fast unpenetrierbar durch Handfeuerwaffen. Sgt. Barnet war unser Mann fürs Grobe mit seinem soliden Stoner-AOI GPMMG M-57 in 7.62 mm, einem fast 9 kg schweren Ungetüm von Maschinengewehr mit Zweibein, solide und unverwüstlich, wahrscheinlich älter als er selbst, Sgt. Lewis und Sgt. Aldern mit AOI MP-LMG in einfacher zu handhabenden 5.56 auf Gyromounts, zwei Snipern und Spottern, ebenfalls Veteranen aus den Wüstenkriegen mit jeweils einem AOI 7.62er SWS Snipersystem, TakCom[5], First Lt. Fierson und verteilt unter den Leuten diverse Microgranaten für die Werfer und vier leichte Panzerabwehrsysteme LAW. In den Helmen eingearbeitet taktische Kommunikation, Nachtsichtgeräte und einen Medic fürs Team. Der Rest ausgerüstet mit AOI Alphas. Die Helo-Crew, beides Rigger, mit einer geriggten AOI Vanquisher Minigun in brachialen 50er BMG unter der Nase, um uns aus der Luft notfalls Feuerunterstützung geben zu können, sollte es mit den Gangs in den Barrens irgendwelche ernsthaften Schwierigkeiten geben. Das sollte für alle Eventualitäten reichen. Wir rechneten mit einem kurzen Jumpout[6] und einem schnellen Rejoin[7] auf einem nahen Gelände, das wir als Sammelpunkt Alpha bezeichneten, wo uns Wiggley mit seinem TR-55 raus-

[1] Soldatenslang für heiß-auf-killen. Aufgedreht, hochgedrillt, kampfbereit.
[2] eine "heiße" Zone oder Firezone ist ein Gebiet, das unter Feindbeschuß liegt
[3] Truppbezeichnung für ein Team, das gewaltsam in besetzte Gebäude eindringt, um es zu 'säubern'
[4] Operationszentrale
[5] Tactical Communication, persönliches Funkgerät für jeden Soldaten oder Gruppenfunkgerät
[6] schnelles Absetzen der Mannschaft aus dem schwebenden Kopter, ohne dass dieser richtig landet
[7] oder auch Regroup, das geordnete Sammeln der Männer in einer der Lage angepaßten, taktischen Formation nach dem Absetzen oder anderer Versprengung

holen sollte.

Während des Anflugs klärte Lieutnant Fierson noch taktische Details mit uns ab und bald hatten wir auf unseren Displays die Karten der Umgebung, die Gruppenführer überspielten die Karten in ihre Navigationssysteme. Unser Paket war in einen Ganghinterhalt geraten und gekidnappt worden. Die Rettungsmission hatte höchste Priorität. Außer unserem 5ten FWS waren noch das 3te und das 2te HTR Blacksquad vor Ort und nach zwei Minuten Flug sahen wir die beiden gleichartigen Maschinen in V-Formation links und rechts unserer Flanke. Zudem bekamen wir freundliche Unterstützung von einer Wasp und einer Yellowjacket des Konzerns. Mehr als ausreichende Firepower, um es mit einem Drachen aufzunehmen.

≫ [Hä?! Keine Magie oder was? Ja, sind das denn Fraggheads?] - ƎƎƆ-Ǝ

≫ [Magier sind unersetzlich für ein Sicherheitsunternehmen und es gibt eigentlich nur ein paar seltene magische Phänomene, denen man nicht mit etwas herkömmlicher Schlagkraft beikommen könnte. Eine Geiselrettung läuft ohne solche Unterstützung, oftmals sogar selbst wenn moderate magische Gegenwehr erwartet wird. In der Aufklärung und Forensik sind Magier unendlich viel nützlicher als inmitten einer Kampfgruppe. Ich habe nur sehr selten überhaupt einen zu sehen bekommen, wir sind hier nicht im Trid bei "Shadowrunnig Man".] - Target

Außerdem hatte TakCom in das TacCent[8] einige Aufklärungsdrohnen und zwei Rotor-Kampfdrohnen vor Ort sowie eine Bergungscrew und einen HTR-DocWagon auf Abruf. Wir rechneten mit zehn Minuten Einsatzzeit und dann einem schnellen Bailout[9] Wir hatten es mit einem Haufen unorganisierter Ganger als Gegner zu tun und rechneten nicht mit ernstzunehmenden Widerstand. Das Kommando hatte den Codenamen 'Raid Rescue'.

### 3.2.1 Streufeuer beim Anflug

Wir hatten bis zu diesem Zeitpunkt keine Einsätze über den Barrens geflogen. Gerade diese Zone ist uns nur als Z-Zone bekannt, Zone absoluter Anarchie. Ohne einen 15-07 hätten sie uns wahrscheinlich nie in dieses Gebiet geschickt. Die Gangs hassen Konzernsicherheitstruppen, die wie wir, in völlig entmenschlichten Panzerungen, kaum noch menschlichen Wesen gleichend als futuristische Söldner durch die Straßen marodieren und das verletzen, was einer Gang am wichtigsten ist: Ihren Turf. Aber woher sollten wir das wissen? Keiner meiner Kameraden war auf der Straße aufgewachsen.

Im Tiefflug zogen die gepanzerten TR-55 über die Dächer, die ausgebrannten Wohnhäuser und das urbane Kriegsszenario unter uns. Die Sonne stand bereits tief, es war 17:34 und bis Sonnenuntergang noch mehr als eine halbe Stunde. Leichter Nieselregen verschleierte die Sicht unter uns und die Feuer in den Tonnen der Gangs verschlechterten die Sicht durch Rauch und Smog. Es stank nach Feuer, Kordit und Schmutz.

Wiggley und sein Copilot zogen die Maschinen so knapp über die Dächer der Stadt, dass wir die vereinzelten Satschüsseln und verrotteten Antennensystem auf ihnen beinahe hätten greifen können. Bald kam das Kommando über Bordfunk, auf das wir alle gespannt warteten, während wir ungeduldig an den Verschlüssen unserer Alphas herumfingerten und die Magazine nachstopften. 'Eine Minute bis Go!' Mein Magen krampfte sich zusammen, wie er es immer tut bevor es in eine Feuerzone geht.

Von unten waren vereinzelte Schüsse und Salvenfeuer aus automatischen Waffen zu hören aber im Brummen der Turboprops und mit der dicken Panzerung im Boden der Maschine konnte ich nicht sagen, ob das Feuer uns galt oder ob die Gangs sich in den Straßen nur gegenseitig massakrierten.

Über dem Zielgebiet fing unsere Maschine langsam an zu kreisen, und die Rotoren des Schwenkflüglers stellten sich mit aufheulenden Turbinen senkrecht, um in einen langsamen Suchflug überzugehen. Crewman Kimski öffnete die Seitentür und ließ die Abseilung herab, während Wiggley uns über einem zerfallenen Schulgelände mit Schulhof hoverte, sich grinsend umdrehte und uns einen Thumb-Up gab. Das war das letzte mal, als ich sein Gesicht sah.

Die Schatten unten im Hof wurden bereits lang, als die ersten von uns an den Neocarbonseilen geräuschlos und schnell abwärts fielen und sich gleich unten in Deckung begaben, um die Nachkommenden zu sichern. Als ich einklinkte und abwärts glitt, konnte ich in hundertzwanzig Meter Entfernung das HTR-Team sich ebenfalls abseilen sehen.

Der Staub und Dreck unter uns wirbelte hoch in die Luft und Windteufel von den Turboprops trieben die bissigen Dreckwolken vor sich her. Sobald ich festen Boden unter den Füßen hatte, aktivierte ich den Staubfilter meines Helmes und augenblicklich ersetzten die elektrischen Filter den stickigen Gestank nach Abgas, Säure und Giftgasen in der Luft gegen einen sauberen, leicht ozonhaltigen Filtergeruch, staublos und neutral.

Ich lief sofort in Deckung und fand mich Augenblicke später zwischen einer zweistöckigen, mit Gang-Tags und Pieces übermalten Plattenbau-Mauer und den halb abgetragenen Überresten eines Blumenbeetes mit einem schwarzen Stumpf und etwas trockenem Gestrüpp, was wohl einmal ein klei-

[8] Tactical Center, taktische Kommandoführung, ist nicht zwangsläufig das OPS, das mehr die strategische Führung einer Operation übernimmt. Häufig jedoch an der selben Position. Wird gern in Fahrzeugen vor Ort gebracht im Gegensatz zur OPS, die meistens in einem sicheren Gebäude liegt und über Satellitenfunk mit dem TacCent verbunden ist

[9] Kann im Gegensatz zum Jumpout auch das Abseilen und Abspringen mit Fallschirm bedeuten. Ganz allgemein schneller Ausstieg aus dem Transporter

ner Baum und Büsche gewesen sein mag. Der Hof lag übersät mit Müll, aufgeblähten Plastiktüten, umgeworfenen Papierkörben und einem ausgebrannten Offroader. Die Scheiben der Gebäude rundherum waren zerschossen, zerborsten oder mit flatterndem Plastik bedeckt. Es würde uns schwerfallen, in der ständigen Bewegung und dem Flattern irgendwo Scharfschützen auszumachen. Trotzdem beobachtete ich aufmerksam meinen Perimeterbereich und tat es damit den anderen meines Squads nach.

Plötzlich fielen mir der Funkenschlag an der Unterseite des TR-55 auf. Ich konnte aus meiner Position nicht genau bestimmen, woher der zwanzig Meter tiefliegende, gepanzerte TR-55 Feuer nahm, aber ich meldet es gleich an meinen Teamleader.

»Hey!«, ich zeigte auf die gepanzerten Bodenplatten des Tiltrotors über mir und gestikulierte zu meinem Groupleader Sergeant First Class Loomley, den wir alle nur 'Kennedy' nannten wegen seiner großen Ähnlichkeit zu JFK, was er von Zeit zu Zeit mit einer wortgetreuen Berlinrede belohnte. »Incoming!« Er war ohnehin ein guter Stimmenimitator, aber jetzt schaute er auf die Unterseite des Fiftyfive und hielt den Sprechknopf an seinem linken Ohr gedrückt. Aber Wiggleys Copilot Anderson war schon dabei, die 50er Vanquisher Gatlingun auszurichten und in einen Ort jenseits unseres Sichtfeldes tödliches Blei zu pumpen. Die schweren Hülsen der Minikanone prasselten auf den aufgerissenen Schulhof und der Lärm war ohrenbetäubend und hallte zwischen den hohlen Wänden wider.

Aber kaum schwieg die Waffe und der letzte von unserem Squad hing noch am Kletterseil, als von einer anderen Richtung plötzlich der zischende, gelbrote Schweif einer leichten Panzerabwehrrakete zu sehen war. Die Explosion der LAW dröhnte in den Ohren und der Transporter schwankte und schüttelte sich in der Luft. Aber die Panzerung des Transporters ist so stabil, dass der hochexplosive Gefechtskopf einer LAW ihm keinen Schaden zufügen konnte.

Jedoch wurde der Transporter so durchgeschüttelt, dass der Crewman an der offenen Heckklappe das Gleichgewicht verlor, ausrutschte und beinahe die nun fast dreißig Meter in die Tiefe stürzte. Nur durch ein Wunder bekam er jedoch die noch eingehakten Seile zu fassen und klammerte sich daran fest, während er die Karbonfäden abwärtsrutschte. Die dünnen Fäden schnitten ihm dabei in die Handflächen, so dass ich die Rotfärbung der schwarzen Seile von meiner Position beobachten konnte.

Als Crewman Kimski am Boden ankam, war sein Gesicht schmerzverzerrt und er krümmte sich. Um ihn herum blitzten Einschläge von schlecht gezieltem Feuer aus leichten automatischen Waffen, aber er bemerkte sie gar nicht. Rifleman[10] Kwon Ho war der nächste zu seiner Postion, rannte auf ihn zu und brachte Kimski zur nächsten Deckung. Anders als die Bodentruppen besaßen die Crewman der Transportmaschinen keine großartige Körperpanzerung, die sie außerhalb ihrer Fahrzeuge vor Kugeln schützen.

800 x 600 Meter Satmap über der Sophocles High

Über Funk gab TacCom ein Okay. Kimski dabeizuhaben war zwar nicht vorgesehen, aber nichts, mit dem wir nicht hätten fertig werden können. Brendon Winter, unser FieldMed[11] kümmerte sich um Kimskis blutende Hände, während der Transporter in einer Schleife etwas höher stieg, um einer weiteren ankommenden LAW auszuweichen und das Feuer zu erwidern. Aber das Feuer kam nicht. »Gun jamming, Over«, konnten wir hören. Dann mehrmals leeres Klicken der angeschossenen Minigun, dann ein Rattern und die Kanone fing an, Kugeln in die rechte Tragfläche des Transporters zu pumpen. Der Treffer der LAW hatte die Kanone offensichtlich losgerissen oder verstellt, die Steuerungselektronik beschädigt, so dass Anderson die eigene Maschine perforierte. Jemand schrie etwas, was bei dem Lärm nicht zu verstehen war.

» [Hört bloß nicht auf den Scheißer! Mann, das hört sich ja so an, als würden die Leute in den Barrens auf alles und jeden ballern, der da durchfliegt. Und dann auch noch mit Raketen! Eine okay, aber das hier ist wohl eher aus dem Albtraum eines verweichlichten Konzernbubis, der die Spätnachrichten nicht verkraftet hat.] - Ramon

» [Ich weiß auch nicht, was der Typ sich eingeworfen hat. Ich habe schon aus diversen Gründen Einsätze in den Barrens hinter mir. Gangs halten in der Regel erstmal den Kopf unten. Wenn das Ziel der Konzerntruppen geschwächt ist, dann stürzen sich in der Regel die umliegenden Gangs auf sie wie Geier. Angeblich soll so ein Einsatz auf der Auslöser für die Gangkriege 55-56 gewesen sein.] - Mc Alister

[10] Schütze, meist mit einem Sturmgewehr und einigen Granaten bewaffnet, sowie ausreichender Munition und leichter Spezialausrüstung wie Klappspaten und Seil, wenn nötig

[11] Field Medical, Feldsanitäter. Jede Einheit hat einen ausgebildeten Feldsanitäter dabei.

≫ [Der Auslöser war ein Attentat auf den Gangleader der Acients. Warum und von wem weiß niemand.] - FALCON

≫ [Also die Worte 'Regel' und 'Gang' vertragen sich schon mal überhaupt nicht. Wenn eines gilt, dann das: verlass dich auf der Straße nicht auf Vermutungen. Und wenn die Gangs eins gemein haben, dann ihren Hass auf die Konzerne und die Cops. Die haben heilige Blutschwüre abgelegt und Drek. ChΩlΩ und Frell! Sind auf Chips und Drogen. Denen kann man einfach nicht mit Logik kommen, Chummer. Wenn da ein Scheißkon aufkreuzt und denen in den Turf scheißt und die lassen sich das bieten, *dann* haben die Jungs ein Problem. Das beste, was denen passieren kann, ist einem Kon in den Arsch zu treten. Danach haben sie für zwei Jahre Ruhe und keiner legt sich mit denen an. Ich weiß nicht, in welchen Barrens *du* gelebt hast, aber *meine* Barrens hast du nicht verarscht. Und die haben sich auch nicht verarschen lassen. Ganz abgesehen davon, dass jeder Konzerncop Ausrüstung bei sich trägt für die allein die Jungs schon über Leichen gehen.

Ich weiß, was mit ExKnight los ist: der hat die volle Dröhnung Realität abgekriegt und nicht die Scheiße, die in den Konzernmedien zu hören ist oder in billigen SimSense-Schundproduktionen. Wo die Cops gut sind und die Ganger alles rückgratlose, feige Schweine. Je weniger ein Mensch hat, desto wichtiger wird es für ihn, das wenige zu behalten, so ka? ] - ƎƎƆ-Ǝ

Rauchschwaden stiegen aus dem Steuerbord-Turboprop. Die Maschine ging in einen weiten Bogen und zog langsam eine schwarze Wolke hinter sich her und verschwand langsam Richtung Nordost. ≫Mayday. Mayday. Ich kann sie nicht halten!≪ konnten wir noch über TacCom hören. Dann kam die Maschine außer Sicht und es wurde still über dem Hof.

Ich starrte zu Barnet hinüber, der mit seinem schwarzen Schnauzbart und seinen dunklen Augenbrauen, dem Maschinengewehr im Arm etwas beruhigendes an sich hatte. Wir waren für einen Moment schockiert. Die Mission hatte sich mit einem Mal verkompliziert.

### 3.2.2 Bruchlandung im Gangland

Wiggley, eingeriggt in seinen Schwenkflügler sah die Rakete kommen. Aber schon im Anflug wusste er, dass sie ihm nichts anhaben konnte und blieb deshalb ganz ruhig in der Luft, weil er verhindern wollte, dass vielleich noch einer der abseilenden Einheiten durch plötzliche Ausweichbewegungen verletzt würde. Nach dem Treffer blieb ein helles Klingen in den Sensoren und seine rechte Seite fühlte sich irgendwie taub an. Trotzdem konnte er den heißen Fleck des Abgasstrahls bis zu einem zweistöckigen Haus auf der nördlichen Seite des Sportplatzes verfolgen und wollte es gerade mit seiner bereitstehenden Vanquisher niederhalten, als diese ohne Vorwarnung den rechten Flügel perforierte.

Das Hämmern des Geschützes mischte sich augenblicklich mit dem Spittern des Tragflügels und dem verletzten Kreischen der rechten Turbine und im ersten Moment dachte Wiggley, ihm hätte jemand einen glühenden Schürhaken in die rechte Seite getrieben und jemand würde mit einem Baseschläger seinen Arm brechen. Das jedenfalls vermittelte ihm seine Riggersteuerung und es dauerte etliche Kugeln, bis er begriff, dass sein Copilot und Gunner den Schaden selbst verursachte. Es war nur ein Gedankenimpuls, die Kommandoleitung zum elektronischen Auslöser zu kappen. Aber es war bereits zu spät.

Als die Maschine in einen immer steileren Kreisflug überging, hatte er alle Mühe die Maschine in der Luft zu halten und in einem flachen Winkel und mit einem Gespür für die Maschine, zu der ein Nichtrigger keinesfalls mehr in der Lage gewesen wäre, schnitt der gepanzerte Rumpf schließlich krachend durch die Dächer und die Wellblechkonstruktionen nordöstlich des Landepunktes. Als die Maschine sich schließlich in eine Ansammlung von Blechhütten bohrte, kam friedvolle Schwärze über die beiden Piloten.

Den Aufprall und die schwarze Rauchfahne war weithin zu sehen.

### 3.2.3 Fehlerhafte Zielkoordinaten

Wir waren uns nicht im klaren, wie entschlossen die Gangs ihren Turf gegen uns verteidigen würden. Wir hatten angenommen, sie würden vor Uneinigkeit und Gebietsstreitereien ihre Kräfte gegeneinander aufreiben. Die Gangs von Redmond waren vielleicht undiszipliniert, aber sie waren sicherlich nicht schlecht bewaffnet. Schon in den 90ern des letzten Jahrtausends, als die Gangkriminalität sich landesweit ausweitete, waren Uzis und Kalashnikov's die Lieblingswaffen vieler Gangs. Auch wenn rein statistisch mehr Handfeuerwaffen als Automatikwaffen in Umlauf waren, kam im Fall Redmond hinzu, dass schon die Zuwanderer nach den NAN-Kriegen ihre alten M-16 und anderen Armeewaffen mitbrachten. Seit nunmehr 40 Jahren waren grosse Teile des Distrikts Redmond in Händen von Gangs und es gab praktisch kein Waffensystem, das sie inzwischen nicht in ihre Hände bekommen hatten. Denn eine Waffe überlebte ganze Generationen von Gangkriegern und wurde von Hand zu Hand weitergereicht oder erbeutet. Deswegen waren wir stark gerüstet gekommen mit aller Luftunterstützung, die wir auf die Schnelle aufbringen konnten.

Die Bevölkerungszahlen lagen nach der letzten Zählung bei rund fünfhunderttausend, wer jedoch die dichtbesiedelten Slums Blech- und Containerunterkünfte, die besetzten Häuser und Notbauten in

den Barrens gesehen hatte, weiß, dass es eher knapp das zehnfache sein musste.

Und alle hassten Cops und Sicherheitstruppen. Es lag am üblichen Vorgehen und daran, dass die SIN-losen nichts gutes zu erwarten hatten von jenen. So kam es, dass die Gangs sich wider erwarten gegen uns, den ungeliebten Eindringling, zusammenschlossen und Seite an Seite kämpften. Vielleicht nicht so konzentriert wie eine Armee, aber in ständig präsenter Nadelstichtaktik.

Kaum war die lähmende Wirkung der Schreckensmeldung verklungen, als sich die Kommandos vom Ops auch schon überschlugen. Boogies[12] und vermutlich bewaffnete Gangs bewegten sich von allen Seiten auf unsere Stellung zu und vom 3ten FWS, der Bravo-Gruppe wurde ein Rettungsteam zur Absturzstelle geschickt.

Die Entfernungen sahen auf einer Satellitenaufnahme nicht weit aus, aber in einer Kampfsituation wie unserer konnte ein Block eine Kompanie unter Feuer tagelang aufhalten, das hatten wir in der taktischen Grundausbildung des urbanen Combattrainings gelernt. Zeit ist bei solchen Aktionen ein entscheidender Faktor. Nur uns lief die Zeit davon. Denn der unglückliche Zwischenfall mit dem Vogel von Flt. Cmdr. Wiggley hatte die Aktion bereits schmerzlich verzögert.

So bekamen wir den Befehl auf die Zielkoordinaten vorzurücken, die sich südwestlich unserer Postition befanden, drei Blocks entfernt.

### 3.2.4 Ungebetener Besuch

Das Gelände um die Sophocles High war zwischen drei größeren Gangs aufgeteilt: den 'Crimson Crush' im Westen, östlich der Bargain Basements, einer großen Orkgang und Nachbarschaftswache mit einer Gruppenorganisation aus Blockführern und jeweils rund zwanzig erfahrenen Kämpfern, den 'Saigon Survivors' östlich unseres Einsatzgebietes, einer örtlichen Vietgang und den 'Hammerman', einer menschlichen Thrill- und Gogang, die Teile südlich des Gebietes für sich beanspruchten, außerdem kleinere Gogangs, die über die Überreste der Verbindung zwischen Touristville und den Gebieten um den James Lake fegten.

Fast jeder Bewohner in dieser Gegend war irgendwie bewaffnet, von einer Einwegpistole bis zu Sturmgewehren, Granatwerfern oder gar panzerbrechenden Raketenwaffen, das ganze Spektrum. Auf der Fläche der 800x600 Meter Satellitenkarte lebten mindestens 3000 bis 5000 Menschen, in Baracken und Zimmern, zerstörten Wohnblöcken und Kellern zusammengepfercht, ein Großteil davon Gangs, Nachbarschafts-, Hausgemeinschaften oder Blockvereinigungen zugehörig und bewaffnet. Als die drei Kopter einflogen, war das Gebiet verhältnismäßig ruhig und nicht über das gewöhnliche Maß hinaus aktiv. Als die 50er Vanquisher des Vogels von Wiggley loshämmerte, stürmten aus den Häusern und Baracken rings umher Ganger und Zivilisten, unmöglich auseinanderzuhalten wer unbeteiligt war und wer bewaffnet und kampfbereit. Familienväter, Kindergruppen mit M-23 und alten M-16 Sturmgewehren, alten Jagdbüchsen, Schrotflinten, Polymerpistolen, Messern, Äxten, Beilen. Wer hatte, trug zerschlissene Panzerung.

≫ [Statistisch leben in diesem Bereich übrigens etwa ein bis zwei Schamanen. Oder?] - ƎƎƆ-Ǝ

≫ [Vergiss deine Statistik. Sowas läßt sich nicht real anwenden. Hast du noch nie was von Wizgangs gehört? Die Freaks rotten sich gern zusammen. Gerade in schlechten Gegenden. Dann hast Du auch schnell mal vier bis acht Magiebegabte in deinem "Bereich".] - THOMPSON

Die meisten Bewohner jedoch suchten augenblicklich Deckung in den inneren Räumen und Kellern, der Rest begann auf die Eindringlinge wahllos das Feuer zu eröffnen. Es handelte sich nicht um eine Horde Schießwütiger, sondern um Leute, die ihr bisschen Leben oder Besitz nicht kampflos aufgeben wollten, um Gangs, die ein Gesicht zu verlieren hatten. Jeder erkannte in uns den Feind.

Jede Kugel von uns, die irgendwo einschlug und jemanden verletzte oder tötete, tötete einen Nachbarn, einen Bruder, einen Freund, einen Chummer oder eine Frau, gar ein Kind von jemand anderem. Für die Bewohner von Sophocles gab es kein Zurückweichen oder Aufgeben. Rache oder Tod, Kampf oder Vernichtung war die Alternative. Das wenige, das sie am Leben erhielt stand auf dem Spiel. Wer diese Motivation unterschätzte, machte den selben Fehler wie die Konzernexecs, die unsere drei Squads in diese Hölle geschickt hatten, in blindem Glauben auf technologische und moralische Überlegenheit.

Dieser Glaube trieb nicht zum ersten mal eine technologisch überlegene Einheit in das sichere Verderben und unterschätzte das Chaos und die Unvorhersehbarkeit urbanen Kampfes. Wenn ein urbaner Kämpfer sich vor der Bevölkerung mit seinem Kampf nicht mehr verbergen musste, hatte er schon gewonnen. Sowas war schon früher passiert, den Römern mit den Kelten, mit den germanischen Stämmen, im Teuteburger Wald, den US-Amerikanern in Vietnam, in Somalia, den Russen in Grosny, den Deutschen in Stalingrad, die Liste könnte ewig fortgesetzt werden.

Wir waren jetzt dabei, diese Lektion auf die harte Tour zu lernen. Ich und über 50 andere Elitesicherheitstruppen von Knight Errant.

≫ [Der Junge tut mir wirklich leid. Er kennt nur die eine Seite der Medallie. Wenn ihr die letzte Ansprache unseres geliebten Gouverneurs zum

[12] militärischer Ausdruck für nicht genau aufgeklärte Einheiten oder Personen. Tangos hingegen sind definitiv erkannte Feinde, Boogies mögliche Bedrohungen. Im Radarslang der Flugsicherung als Pendings bezeichnet beziehungsweise als Hostiles. Eigene oder verbündete Einheiten oder Kontakte sind immer Friendlys

Thema Gangkriminalität gehört habt, wisst ihr, was ich meine.] - Mc Alister

### 3.2.5 Erster Feindkontakt

Noch war alles unter Kontrolle, noch waren wir Herr der Lage. Das 5te FW-Squad, dem ich angehörte, hatte den Auftrag, das Zielgebäude zu erreichen und einen Kon-Exec zu befreien, der aus Touristville von den Crimson Crush dorthin verschleppt worden war, um Lösegeld zu erpressen, wie wir inzwischen über TakCom mitgeteilt bekamen. Der Auftrag war einfach: ins Haus eindringen, die Geisel befreien, Widerstand zerschlagen, einen Sicherheitsperimeter eröffnen und auf die Lufteinheit warten, die uns dort herausholen sollte.

Während der Lieutenant seinen Unterführern kurz die Lage erläuterte, kamen wir langsam unter dichter werdendes Feuer. Von der Straße bei den Wohnhäusern im Westen her kam anfänglich sehr ungenaues Feuer, das sich langsam verdichtete. Immer nur vereinzelte Schüsse, schwer auszumachen, woher sie kamen. Wir waren zwischen den ehemaligen Schulgebäuden in nicht ausreichender Deckung. Bis auf die verrosteten Stahlträger der Gehwegüberdachung im Westen und ein paar eingeschlagenen Betonkübeln für Blumen war da nichts, was uns vom Feuer trennte. Sgt. Ho und Sgt. Yang lagen in Deckung und witzelten sogar noch über die Situation, als wenn sie das Feuer und den Ernst der Lage noch gar nicht bemerkten.

Die Kugeln spritzten im Schmutz vor uns auf und Querschläger pfiffen hinter uns an den rauhen Betonwänden der eilig errichteten zweistöckigen Barracken vorbei, als der große Flüchtlingstrek aus dem Mittelwesten und den anderen von den Indianern eroberten Gebieten nach Seattle geschwappt war und man noch hoffte, dem ganzen irgendeine Ordnung geben zu können. Die Helme distanzierten uns irgendwie vom Geschehen. Es lief alles wie ein schlechter Film.

Der Knall einer Kugel ließ mich zusammenzucken, weil er mir zeigte, dass sie in weniger als einem Meter Abstand an mir vorübergegangen war. Das Signal zum Vorrücken kam und in taktischer Manier, ruhig Sicherungsfeuerstöße in Richtung der Wohnanlagen hundert Meter vor uns gebend, rückten wir vor, wie wir es auf der Akademie und in zig Einsätzen trainiert hatten. Das Vorrücken war ein Todesmarsch, schon nach wenigen Metern kam der Versuch zum Erliegen, als Sgt. Miller schräg rechts hinter meiner Postition plötzlich aufschrie und seine blutende Hand festhilt. »Ich bin getroffen! Verdammt, ich bin getroffen!« schrie er aufgebracht, halb vor Schmerz, halb vor Überraschung. Er setzte sich offen hin und betrachtete das blutige Loch und den fehlenden Mittelfinger seiner rechten Hand. Miller fing an zu kichern. »Das darf doch nicht wahr sein! Ich bin getroffen.« So offen, wie er sich hingesetzt hatte, zog er jetzt das Feuer auf sich und nur der waghalsige Sprung seines Seitenmannes brachte ihn zu Boden. »Sani! Sani!« Sgt. Tressire war der Sanitäter unserer Gruppe und kroch mit heruntergehaltenem Kopf zu Miller hinrüber. Nachdem er ihn im Liegen die Wunde abgebunden hatte und ihm das abgeschossene erste Fingerglied in eine kleine Plastiktüte in die Brusttasche gesteckt hatte, klopfte er Miller aufmunternd auf die Schulter. »Das wird schon wieder. Drei Tage Tankarm und die Sache ist vergessen.« Miller nickte nur als Antwort.

Ich wurde an der Schulter getroffen und ruckte ein Stück zur Seite. Ich tastete nach der Wunde und statt Blut fand ich nur die gesplitterte Platte, die meine Knochen geschützt hatte. Bis auf ein taubes Gefühl und einen Bluterguss war ich unverletzt geblieben. Es wurde Zeit, dass wir hier herauskamen. Diesmal vorsichtiger robbte ich zum Schulhaus hinüber und kroch näher an die Wand heran, aber blieb einen halben Meter davon entfernt, damit die an der Wand entllangzischenden Querschläger mich nicht erwischen. Das Vorrücken war nahezu unmöglich geworden und ohne unsere Panzerungen wären wir alle schon verletzt gewesen. Meter für Meter robbte ich vor, mein Alpha vor mir herschiebend. Von hinten hörte ich das dumpfe Dröhnen des M-57 von Barnett, das die Häuser unter Feuer nahm, von denen wir immer wieder mit einzelnem Feuer eingedeckt wurden, das verschwand, bevor wir es erwidern konnten. Über TakCom orderte Fierson unterstützendes Feuer vom dritten TR-55, der zweite TR-55 war am Kreisen über der Absturzstelle und versuchte, die Ganger von der niedergegangenen Maschine fernzuhalten, bis der Rettungstrupp angekommen war. Das Com war mit den Flüchen und Targetpeilungen des 3ten FWS vollgestopft. Im Versuch, die Absturzstelle direkt und schnell zu erreichen, hatten sie die fünfzig Meter deckungsfreie Fläche bis zu den ersten Häusern im Sturm nehmen wollen, jedoch war ihr Sturm im Kugelhagel stecken geblieben. Ich konnte von ihrer Position aus eine Rauchgranate die Sicht eindecken sehen, um der Gruppe Deckung zu verpassen.

Unsere Gruppe nebelte sich ebenfalls ein, um das gegnerische Feuer zu verteilen und uns Gelegenheit zu geben, in Deckung zu kommen. Sobald die Wand aus der Granate sich dichtzog, sprangen wir auf Kommando auf und versuchten, die erste Ecke zu erreichen, um die vordere Schulbaracke über den Eingang zu betreten. In diesem Moment fluchte unsere Nachhut, weil wir jetzt ebenfalls Feuer von Hinten bekamen und Gefahr liefen, in die Zange genommen zu werden. Denn ein paar Ganger hatten den hinteren Perimeter umrundet und waren in das Zentralgebäude eingestiegen. Vielleicht waren sie auch schon drin gewesen. Es lies sich jedenfalls nicht feststellen. Die leichten MG's von Altern und Lewis begannen, die Fenster im ersten und zweiten Stock des Gebäudes im Südosten des Geländes mit kontrollierten Stößen unter Feuer zu nehmen, um uns Deckung zu geben.

Wir erreichten die Ecke. Vor mir lag Barnett mit abgespreizten Beinen am Boden und bestrich um die Hausecke herum mit seinem M-57 die querliegenden Häuserzeilen. Aus den zwei- und dreistöckigen Gebäuden immer wieder Feuer, aber durch die Überdachung hatten wir von oben Sichtdeckung. Barnett ruckte bei jeder Salve kräftig mit seiner Schulter. Ich sah zwei wild schießende Ganger auf Crossroadern vorbeiknattern, die mit einer AK131 und einer 4.73er HBW den Durchgang unter Feuer nahmen. Der vordere wurde von einer MG-Salve erwischt und wurde von seinem Bike gefegt. Der andere schrie, duckte sich weg und kam im nächsten Moment außer Sicht.

Noch bevor sich Barnett über den Abschuss freuen konnte, ruckte sein Kopf plötzlich zurück und sein Körper fiel schlaff auf das MG. Ich zog ihn an den Beinen zurück und Blut tropfte aus dem Kinnbereich seines Helmes. Ich konnte den Stirneinschuss sehen, aber ein Austrittloch war nicht zu finden. Der eilig herbeistürmende Tressire schüttelte nur den Kopf. ≫Er ist tot.≪ Es war so schnell gegangen, dass ich nichts anderes tut konnte, als nicken. Es war gar nicht bei mir angekommen. Barnett, der immer tröstliche Barnett war eben gerade durch einen der vielen Streuschüsse gestorben.

Über den Lärm schrie mir der Lieutenant zu: ≫Wir müssen da vorn in die Tür rein, wir geben Feuerschutz und auf Go laufen sie!≪ Er klopfte auf meine Schulter und ich nickte. Einer der Rifleman hatte Barnetts Platz am MG eingenommen und zwei weitere Rifleman hatten Stellung bezogen, um mir Deckungsfeuer zu geben. ≫Vorsicht!≪ schrie Rifleman Lembert. Schon knatterte das MG los und ein Ganger zog eilig seinen Kopf zurück. Die Kugeln perforierten die Wände der Schulbaracke und nachdem die Linie der Zerstörung sich ein paar Sekunden durch die Wände gefressen hatte, schrie der Ganger auf, als die durchschlagenden Kugeln seine Colors mit zusätzlichem Rot tränkten. Der Lieutenant tippte mir auf die Schulter und ich rannte los.

≫Eat shit, yo braggy scumheads!!!≪
Eine siebzehnjährige Gangkriegerin verhandelt mit Konzerntruppen über Durchgangsrechte und Landbesitz.

### 3.2.6 Keinen Meter vor und keinen zurück

≫Wir brauchen mehr Deckungsfeuer hier drüben, Over≪, kam über das TakCom vom Lieutnant und einer der zur Luftüberwachung gehörenden Rotordrohnen, kam in Schussposition und pumpte Salven LMG-Deckungsfeuer in die südlichen Häuserfronten. Nur vereinzelt ließ sich überhaupt ein Ganger sehen, sie hielten ihre Nasen unten, wir lagen auf dem Präsentierteller. Das Feuer kam einfach von überall. Meldungen unseres Squads überschnitten sich mit den immer hektischer werdenden Verstärkungsrufen

von Squad 1, dem FireWatch, das zur Rettung der Crew von Kopter 1 abgestellt war.

Mit der gepanzerten Schulter rammte ich in die zerschossene Gittertür der Schulbaracke vor mir und stolperte über die Schwelle in den Raum, durch einen engen Flur in ein ehemaliges Klassenzimmer. Am einen Ende des Zimmers hatte sich eine nicht zählbare Schar Bewohner hinter Überresten der Einrichtung verschanzt und ich sah, wie sie mehrere Pistolen, Uzis und Schrotgewehre blind in meine Richtung hielten und feuerten. Die meisten Kugeln gingen fehl, ein paar trafen meine Rüstung, konnten diese aber nicht durchdringen. Ich spürte eine stechenden Schmerz am rechten Unterarm und während ich noch in den Raum hechtete, gab ich Deckungsfeuer auf das dünne Holz ihrer Deckung und pumpte eine 40 mm Betäubungsgranate aus dem Unterlaufwerfer hinterher. Die wirbelnde Granate krachte nach dumpfen Aufschlag laut und die Deckung der Ganger zerbarst in einer Wolke aus Plastiksplittern und Rauch. Schreie waren zu hören, als einige der Ganger zu Boden gingen. Die meisten hatten ihre Waffen fallen gelassen, und ein junges Ding, kaum 14 Jahre alt und mit Blut und Dreck verschmiertem Gesicht, hechtete mit einem verzweifelten Satz zu einer der am Boden liegenden Uzis, ihre Punkfrisur in leuchtendem Rot und mit zerrissenen Kleidern, in einem angelumpten Minirock und zerlöcherten Netzstrümpfen. Ich zögerte einen Moment, aber als sie die Waffe erreichte und sie in meine Richtung zielte, wurde sie plötzlich wie von einer Faust geschüttelt und gegen die rückwärtige Wand geschleudert. Hinter mir, mit heißgeschossenem Lauf und Gyromount, tauchte grinsend Aldern auf, wie immer mit einer Zigarre zwischen den Zähnen. Seine schwere Hand schlug mir auf die Schulter. »Krieg ist die Hölle, Mann!« Der Rest von dem, was er sagte, ging in dem Gehämmer unter, mit dem er die Ecke, wo sich die Ganger verkrochen hatten, mit schwerem Feuer eindeckte. Ich konnte das aufspritzende Blut sehen, das glänzende Weiß der Knochen, die verzerrten Gesichter und wie sich die Wand hinter der Gruppe tiefrot mit ihren Eingeweiden und Fleischstückchen bedeckte.

Die Gegenwehr erstarb augenblicklich. Ich ging hinüber, um zu sehen, ob die Lage geklärt wäre. Hinter den zerfetzten Tischen und Stühlen fand ich einen Haufen übereinandergefallener und ineinander gekrallter Körper, von denen sich ein paar noch bewegten. »Säubern sie den Raum«, kam der Befehl über TakCom, »wir rücken weiter vor.« Der Lieutenant hatte Erfahrung im urbanen Kampf. Es lagen zwei Frauen, drei Männer, einer davon bereits angegraut und in den Armen hielten sie die Überreste von vier kleinen Kindern. Ein Junge von vielleicht zehn Jahren war noch am Leben und versuchte seinen durch einen Treffer gebrochenen Unterarm unter der Leiche seines Vaters herauszuziehen. »Raum 1? Status?« kam nochmal die Anfrage. Ich sah zu den herumliegenden Waffen, dann erschoß ich den kleinen Jungen mit einem Fangschuss aus meinem 5.56er Alpha und verteilte sein Gehirn über den Boden. »Clean«, bestätigte ich. Mir war kotzübel. Ich spürte Alderns Hand auf meiner Schulter. »Abschaum, Mann«, nickte er mir zu. »Die sind nicht wie wir.« Er bot mir eine Zigarre an. Ich konnte sie nicht annehmen. Die Situation geriet irgendwie außer Kontrolle. Obwohl ich solche Szenen schon erlebt hatte, war es diesmal irgendwie anders als sonst.

Als ich aus Raum 1 herauskam, waren die meisten meines Squads bereits im engen Flur und eine Gruppe war über die Treppe in das obere Geschoss unterwegs, mit Feuerunterstützung von Lewis. Im unteren Flur wurde gekämpft und ein paar Bewohner zeigten erbitterten Widerstand, wenn sie nicht hatten fliehen können. Die Kugeln schlugen durch die dünnen Wände, es gab nirgendwo sichere Deckung. Alle hielten ihre Köpfe unten. Die Außenwand wurde immer wieder perforiert von einschlagenden Kugeln des Gangfeuers aus den südlichen Häusern heraus. Malloy hockte am Boden und sein blutiges Bein lag ausgestreckt vor ihm. Er sah mich an. »Es tut gar nicht weh«, meinte er. Tressire schob die durchtrennte Kniescheibe zurück in die Fleischtasche, die mal sein Knie gewesen war und stablilisierte die Wunde mit einem Q-Strip-Schnellverband und einer Portion Gewebekleber und einer lokalen Betäubung. »Ein Drekhead mit einer alten Ak-47 hat mich erwischt. Eine dreckige alte Ak-47!!!« schimpfte er. »Als ich durch den Feuerbereich bin...« Er zuckt die Schultern und kam humplend auf die Beine. »Denen zeig' ich's jetzt aber.« Tressire war schon unterwegs zum nächsten Verletzten. Einer der Männer hatte einen Durchschuss im Oberarm, aber die Kugel war dann zum Glück in der seitlichen Panzerung steckengeblieben.

Um die Ecke wurde heftig gekämpft, beim Versuch der ersten Reihe unseres Squads, die untere Etage unter Kontrolle zu bekommen. Die Gruppe für die obere Etage war auf dem Treppenabsatz stecken geblieben. Mehrere dumpfe 'Thumbs' ließen das Feuern von Unterlaufgranatwerfern vermuten. Sofort nach den Explosionen rückte die obere und untere Gruppe weiter im Flur vor. Ich schloss mich der unteren Gruppe an, und als ich den Trooper neben mir das Zeichen für 'Okay' gab, kam von ihm keine Reaktion. Sein Helmvisier war heruntergeschoben und er hockte am Boden, gegen die Wand gelegt. Als ich ihn an der Schulter berührte, rutschte er zur Seite und hinterließ auf der Wand einen roten Streifen. »Sani!«, schrie ich. Aber für den neunzehnjährigen Sgt. McNamarra oder 'Mac', wie ihn alle nannten, einen großen, breitgebauten Kerl und hervorragenden Footballspieler, kam jede Hilfe zu spät. Ein Projektil hatte sich durch die Außenwand, an der er lehnte, gebohrt, hatte seine Panzerung durchschlagen und ihn ins im oberen Torso ins Rückenmark getroffen. Er musste sofort tot gewesen sein. Ich meldete: »Squad 1. Von der südli-

chen Position irgendwo schweres Feuer. Könnt ihr irgendwo eine große Kanone ausmachen? Over.≪ OPS meldete bisher negativ. Draußen war die Hölle los und sie hatten eine der Luftunterstützungsdrohnen abgestellt, um anfliegende Kameradrohnen von Nachrichtensendern abzuhalten und einen Presseperimeter um das fragliche Gebiet zu errichten. PR-Experten fürchteten immer mögliche Imageverluste, wenn Zivilisten zu Schaden kamen. Und die Presseleute waren Hyänen. Sie kümmerte es nicht, ob vierzehnjährige Mädchen mit Uzis durch die Gegend liefen, für sie waren es immer nur vierzehnjährige Mädchen. Und hochgerüstete Sicherheitstruppen, die Kinder erschießen sind immer eine fette Storie wert. Tressire schüttelte den Kopf, als er sich von Mac erhob.

Der Einsatz lief gerade erst ein paar Minuten und wir hatten den zweiten Toten und bereits vier Verletzte, davon alle noch einsatzfähig. Wir hatten von den knapp zweihundert Metern oder drei Blöcken, mit Mühe und Not einen geschafft und es sah nicht so aus, als wenn es leichter werden würde.

### 3.2.7 Hilfe kommt zu spät

Ops meldete, dass sie einen gepanzerten Trupp Mobmaster, Stadtkampfpanzer losgeschickt hatten, der samt Luftunterstützung durch Drohnen über die 204 mit einem Convoi aus 20 Fahrzeugen und leichter militärischer Rüstung sowie Magie für unsere Unterstützung sorgen sollten. Die Meldungen der Luftaufklärung über Barrikaden auf der 204 wurden entweder nicht ernst genommen oder von der Ops unterschätzt. Die 204 war teilweise unter Kontrolle der Rusted Stilettos, einer gefürchteten, größeren Gang mit Erfahrung im Straßenkampf und Untergrundtaktiken. Der nördliche Teil der 204 war seit dem Crash nur noch als 'Split' bekannt und die Zoners unter 'King Chrome' waren ein unberechenbarer Faktor in diesem Areal. Unser Nachschub hatte fast zwanzig Kilometer Vormarsch durch Ganggebiet vor sich. Wir konnten also nicht mit schneller Hilfe rechnen. Die Entwicklung zeichnete einen zermürbenden Kampf am blutrot dämmernden Abendhimmel ab.

Immer wieder kam leichtes Luftabwehrfeuer vom Boden, so dass die Luftunterstützung in steilen Kurven- und Ausweichflug übergangen war und nicht mehr ständig für Kontrolle des Bodens sorgen konnten. Jedesmal bei einem Vorbeiflug dröhnten die hämmernden Vanquisher boshaft hustend über uns hinweg und gaben uns ein Gefühl der Sicherheit und dass wir hier unten nicht allein waren.

### 3.2.8 Ein weiterer Kopter down

Nach zehn Minuten hatten wir das Gebäude gesäubert. Ein blutiges Geschäft, viele der Bewohner hatten reißaus genommen, waren aus den Fenstern gesprungen, einige waren geblieben, hatten gekämpft, waren gestorben. In jedem Schrank unter jedem Bett, hinter jeder Tür waren sie gewesen. Frauen, Kinder, Greise, Hunde oder Kämpfer. Wer entkommen war, hatte sich draußen eine herumliegende Waffe genommen und rächte jetzt seinen Freund, seinen Vater oder sein Kind.

Chummer und Turf. Die Hälfte von uns hatte inzwischen Verletzungen durch Schusswaffen oder Knochenbrüche durch Baseball-Prügel oder Hackmesser aber bis auf die zwei Toten und zwei Schwerverletzten hatten wir keine weiteren Ausfälle. Draußen war die dunkle und unbeleuchtete Nacht der Barrens hereingebrochen, als ein lauter Knall über unseren Köpfen uns unwillkürlich zur Decke sehen ließ. Über TakCom kam der Notruf eines Kopters herein. Mit ruhiger Stimme, als wenn es sich um einen Landeanflug handeln würde, sagte der Pilot über elektronischen Translater: ≫Kopter 3, Kopter 3, Mayday. Raketentreffer aus Sektor 1-3. Wir kommen runter. Sektor 1-1, wiederhole, wir stürzen ab.≪ Er ging nordwestlich unserer Postition herunter. ≫Sowas wie eine Einkaufspassage, ich gehe runter und versuche. . . ≪ Die Übertragung brach ab und eine Sekunde später hörten wir den Crash der Maschine, als sie das helle Dach eines ausgebrannten Minimarts touchierte und dann über den Parkplatz dahinter schlidderte. Dann Stille.

Die Kommandos der Ops überschlugen sich. Das Rettungsteam hatte sich immer noch nicht zur Absturzstelle von Bird 1 durchgeschlagen, obwohl einige HTR-Spotter den Bereich inzwischen unter den Ausläufern ihres Perimeters hatten. Doch sie lagen unter zu schwerem Feuer und die Luftdeckung bröckelte.

Wir bekamen von der Ops neue Einsatzparameter. Ein Vorstoß ins Zielgebiet und dann einen Rettungsversuch in Sektor 1-1, um die Piloten rauszuholen. Wie durch ein Wunder waren beide Piloten noch am Leben und bei Bewusstsein, aber eingeklemmt und verletzt und feuerten mit den noch schussbereiten Minigun, um den anrückenden Mob zurückzuhalten, der offensichtlich darauf aus war, sie zu lynchen.

Das Zeitfenster der Aktion wurde immer enger, also befahl uns die Ops, das Gebäude nicht weiter zu säubern, uns im Westflur zu sammeln und einen ungedeckten Ausfall in unseren Zielsektor 1-3 zu machen. ≫Sir! Wir haben das Gebäude noch nicht gesäubert, wir geraten ins Kreuzfeuer, Over.≪ ≫Die Operation hat Vorrang, brechen sie die Säuberung ab und rücken sie weiter vor. Wir haben fünf Kampfdrohnen zu ihrer Unterstützung rübergeschickt, die werden in etwa drei Minuten bei ihnen sein. Auf ComKan 4 hören wir von schwerem Widerstand gegen den Convoy. Die Verstärkung wird erst mit ein paar Minuten Verzögerung eintreffen, Over, bestätigen.≪ ≫Roger. Rücken vor in Sektor 1-3. Warten nicht auf Luftdeckung. Wie ist die Lage in der Umgebung? Over.≪ ≫Die Aufklärung meldet Gangaktivität von allen Seiten. Einige Bewaffnete, Gruppen von sechs bis zwanzig Mann. Nachdem Kopter 3 das Deckungsfeuer auf den Straßen nicht mehr aufrecht

halten kann, strecken sie die Köpfe aus der Deckung. Kopter 2 meldet, dass es unheimlich ist, man feuert in ein Haus, in ein Fenster und für ein paar Sekunden ist es ruhig, aber sobald das Feuer nachlässt, setzt die Gegenwehr wieder ein. Vermute, die Ganger sind unter irgendwelchen Drogen oder sowas. Also Vorsicht da draußen, Roger?≪ ≫Roger, Ops.≪

### 3.2.9 In der Falle

Das Klirren von Glasflaschen und das plötzliche Auflodern von Flammen in den zur Straße zeigenden Räumen zeigten, dass die Gangs nicht untätig geblieben waren. Man versuchte uns auszuräuchern und das Gebäude mit Molotows in Brand zu stecken. Immer mehr Flaschen flogen durch die Fenster, aber der zum Hof liegende Flur, in dem sich die meisten befanden, lag außer Reichweite. Der Lieutenant gab den Befehl zum Sammeln an der Feuertür, die auf der Westseite des Gebäudes lag, um dieses in einem Ausfall zu verlassen.

Master Sarge Wilcox tippte mich an und deutete die Treppe nach oben. ≫In Raum 203, das zweite zur Straße hin, sitzt Sniperteam 2.≪ Er tippte sich auf das Com im Helm. ≫Meldet sich nicht mehr, gehen sie hoch und sagen sie ihnen Bescheid!≪ schrie er über den Lärm hinweg. ≫Jawohl, Sir.≪ Ich rannte die Treppen nach oben und wurde von Kugeln in Empfang genommen, als ich meinen Kopf herausstreckte. Einer der Bewohner hatte sich offensichtlich irgendwo versteckt gehalten und war jetzt herausgekommen. Im westlichen Teil des Hauses hielt er mit einer Uzi den Flur unter Feuer, als ich ihn betrat. Eine Blutspur führte in Raum 202, den ersten Raum rechts. Ich feuerte eine Offensivgranate nach hinten in den Flur und rollte mich in Raum 202. Am Boden lag der junge Sgt. Ho und hielt sich mit einer Hand den Hals. Als ich mich näherte, hätte er mich beinahe erschossen. Aus seinem Hals unter dem Kinn ragte der blutige Schaft eines Bolzens. Ho brachte nur ein Krächzen hervor. Sofort meldete ich den Verletzten an Loomley und warnte ihn vor dem Widerstand in den hinteren Räumen.

Ich nahm wieder Anlauf und hechtet rüber in Raum 203. Ich sah auf den ersten Blick, dass Sniperteam 2 nicht mehr lebte. Jemand hatte von der Straße aus mit sauberen Kopftreffern einer großkalibrigen Munition ihre Gehirne über den Boden hinter ihnen verteilt. ≫Sniperteam 2 ist tot!≪ schrie ich panisch ins Mike. ≫Aufpassen! Da draußen sind irgendwo Scharfschützen!!!≪ Aber es war zu spät. Der Ausfall hatte schon begonnen.

Vanderfelt gab mit dem M-57 von Barnett durch ein Loch in der Wand Deckungsfeuer auf die gegenüberliegenden Fassaden, Yang und gleich dahinter Lewis war mit MG auf Gyro und Backpack raus, um die fünfundzwanzig Meter bis zu den Häusern auf der anderen Straßenseite zurückzulegen. Aber kaum war die Tür auf und die Rauchgranate gezündet und Yang unterwegs, ein herausragender Läufer, als er in der Mitte der Straße von den Füßen gefegt wurde. Beide Oberschenkelknochen waren durchschossen und war von links gekommen. Lewis gab eine Salve aus seinem LMG nach links ab, ohne zu wissen, woher es gekommen war, er hechtete zurück in Deckung. Als Yang sich mit einer verkrampften Hand in den Boden gekrallt zurückziehen wollte, hörte man im Lärm rings umher deutlich das Klatschen, als ihm eine weitere Kugel den rechten Unterarm zerschmetterte. Yang fing an zu schreien und überall rings um ihn herum bildete sich eine Blutlache. ≫Scheiße! Holt mich hier raus!!! Helft mir!≪

Yang lag keine fünfzehn Meter entfernt von seinen Kameraden und verblutete vor ihren Augen. Demoralisierung machte sich breit. Loomley sah zu ihm rüber und redete ihm ruhig zu. ≫Bleib ganz ruhig, Yang, wir holen dich da raus.≪ Er konnte ihn durch den dichten Rauch und die immer rascher hereinbrechende Dunkelheit kaum noch ausmachen. ≫Sag mir nur, wo die Schüsse herkommen.≪ ≫Ich weiß nicht, ich weiß es nicht.≪ Yang bewegte hilflos den gesunden Arm, um die Richtung anzuzeigen. Ein schräg einschlagendes Geschoß zerfetzte ihm die Hand und Knochensplitter und Muskeln seines Unterarms verteilten sich über die Straße. Yang schrie jetzt ohne Unterbrechung.

≫Shit!≪, fluchte Fierson und meldete an das Commandcenter. ≫OPS! Wir liegen hier unter gezieltem Feuer. Irgendein Scharfschütze in südlicher Postition. Macht was, wir kriegen sonst einen weiteren KIA[13]! Over.≪ Fierson fluchte und schwitzte sichtlich. Die Finger der rechten Hand zitterten nervös. ≫OPS. Wir können keinen Scharfschützen ausmachen. Haben jede Menge Boogies in südlicher Position. Over.≪ ≫Dann bügelt den ganzen Block, verdammt! Over!≪ brüllte Fierson frustriert ins TakCom. ≫Bitte wiederholen, Squad 1.≪ ≫Ich will einen verdammten Luftschlag! Schmeißt denen auf die Köpfe, was wir haben.≪ Schweigen. ≫Over.≪ ≫Squad 1, wir können keine Bombardierung von zivilen Zielen anordnen. Das wissen sie. Over.≪ ≫Zivile Ziele?!!!≪ brüllte Fierson. ≫Wir werden hier auseinandergenommen! Keine zehn Meter entfernt krepiert einer meiner Jungs. Wir müssen was tun. Over.≪ ≫Wir kalkulieren das mit unserer PR- und unserer Rechtsabteilung. Stand by. Verfahren sie weiter nach Plan. Over.≪ Frustriert schnaubte Fierson. ≫Roger, Ops. Over und Out.≪ Er blickte in die Runde. ≫Packen wirs, Jungs.≪

### 3.2.10 Überraschung im Flur

Währenddessen stand ich oben in Zimmer 203 und starrte auf die mit Leichen und Verletzten übersäte Straße. Aus den anliegenden, heruntergekommenen Wohnblöcken blitzte in den Fenstern und aus Deckung am Boden immer wieder Mündungsfeuer. Ein

[13]Killed in Action. Im Kampf getötet. MIA wäre Missing in Action, im Kampf vermisst

Ganger rannte aus der Deckung eines Eingangs heraus, um eine vor der Tür liegende AK-131 aufzunehmen. Keine zwanzig Meter von meiner Position entfernt. Ich erschoß ihn von oben. Er machte einen Überschlag und landete in der Mitte der Straße. Einen weiteren Ganger in den Farben der Crimson Crush, Gold und Rot, ein Ork mit Dreadlocks erschoss ich ebenfalls, als er sich die Waffe greifen wollte. Auf meinen Feuerstoß ging er zu Boden. Aber er trug wohl eine Panzerjacke, denn er bewegte sich noch. Ich pumpte ihm eine weitere Salve in die Seite, doch er nahm die Waffe auf und lud sie durch. Ich pumpte ihm eine dritte Salve in den Leib. Er schwankte und hob die Waffe. Schließlich schoss ich ihm ins Gesicht und da erst ging er zu Boden. Es war unheimlich, was diese Orks an Munition schluckten. Meine Waffe klickte leer und ich wechselte das zweite Magazin. Drei Reservemagazine trug ich noch im Halfter. Da hörte ich ein Geräusch hinter mir und meine kybernetischen Reflexe brachten mir das erste mal einen Vorteil, wo sie doch den ganzen Nachmittag schon nutzlos gewesen waren.

Das Geräusch, das mich herumfahren ließ, war das Geräusch eines bereitgemachten Unterlaufgranatwerfers. In der Dunkelheit von Zimmer 202 stand ein Mädchen, soviel ich erkennen konnte. Sie hatte an der Hüfte eine Handarmbrust und hielt in der Hand vor sich die Waffe von Ho und der Lauf zeigte genau auf mich. Sie trug lange, blonde, verfilzte Haare und ihr Gesicht war blutverschmiert. Ich konnte nicht sagen, woher sie gekommen war. Wir mussten sie übersehen haben. Ich sah das lächelnde Weiß ihrer Zähne und ich warf mich zur Seite. Die Explosion der Betäubungsgranate war ohrenbetäubend und drückte mir die Luft aus der Lunge. Ich schmeckte Blut, dann verlor ich das Bewusstsein. Den Rest der Geschichte kenne ich nur vom Hörensagen.

### 3.2.11 Der Ausgang des Scharmützels 'Raid Rescue'

Malcolm X. Lincoln 'Big Max' war der Anführer von etwa dreißig Crimson Crush-Warriors, eine kleine Kampf-Gruppierung der sehr viel größeren Gang, deren Turf sich über die nächsten vier Kilometer bis hin zu den Bargain Basements erstreckte. Zur Gang gehörten noch etwa genausoviele nicht kämpfende Mitglieder und sie hatten zur Zeit etwa die fünf Blöcke östlich unserer Posititon und sechs Blöcke nördlich davon unter ihrer Kontrolle.

Die Sophocles High war neutrales Gebiet und die Gangs waren sich nach anfänglicher Verwirrung einig über den gemeinsamen Feind, den es zu bekämpfen galt — uns. Während Max seine orkischen Kämpfer zurückhielt und die Bewohner der Gegend und Blockgangs ins Feuer laufen ließ, traf er sich mit dem Anführer der Gang "Saigon Survivors", um die Sache klarzumachen. Die Saigon Survivors waren im Besitz von einigen Ak's, mehreren Uzis und Pistolen sowie etlichen Handgranaten. Während die Crimson Crush uns im Häuserkampf niederhalten sollten, wollten die Kämpfer der Saigon Survivors versuchen, die Möglichkeit für einen Hinterhalt zu nutzen. Diese Möglichkeit ergab sich schließlich, als das Squad sich im Bereich um die Feuertür der Schulbaracke sammelte. Denn die Survivors kannten, genau wie die Crimson Crush, ihren Turf genau und schlichen sich über einen alten Entsorgungskanal unter die Baracke, die etwa siebzig Zentimeter über dem Boden gebaut war. Sie eröffneten automatisches Feuer von direkt unterhalb der Truppe, die nur durch die dünnen Bodenplatten geschützt waren und zerschossen so ihre Füße, Beine und erwischten die Panzerung von ihrer schwächeren Unterseite. Danach zogen sie sich zurück.

Währenddessen hielt ein guter Schütze der Crimson Crush den Hinterausgang mit seinem alten Winchester "Allstar Predator" Jagdgewehr in 300er WinMag unter Beschuss und erledigte aus der guten Deckung des Chaos rundherum ebenfalls die Scharfschützen in den oberen Stockwerken. Außerdem hatten die Crimson Crush vier LAW Panzerabwehrwaffen und eine Great Dragon mit drei Schuss. Die glücklichen Treffer schickten schließlich die letzten beiden Kopter zu Boden.

Die angeschlagenen Konzerntruppen versuchten sich daraufhin zurückzuziehen, ließen ihre Verletzten und Toten liegen, die meisten waren so angeschlagen, dass sie nur noch langsam vorankamen.

Die Hammerman traktierten sie auf der Straße im Driveby mit Schrotflinten, Morgensternen und anderen Schlagwaffen, während die Überlebenden des Squads versuchten einen Punkt zu erreichen mit festen Mauern, der sich für einen Perimeter eignete, bis die Evakuierung einträfe.

Als ich zu Boden ging, sollten meine Kameraden keine halbe Stunde mehr zu leben haben. Ein Todesmarsch begann, bei dem immer wieder einer Kugel erwischt wurde oder zurückfiel und von den Hammerman zerfleischt. Das sichere Gebäude sollte das Zielgebäude sein, aber ich weiß nicht, ob je einer meiner Kameraden das Gebäude lebendig betreten hatte. Das zermürbende Feuer der Gangs schwächte die Gruppe immer weiter, verlangsamte sie, ließ sie unaufmerksam werden, in Panik geraten. Schließlich waren sie so geschwächt oder leergeschossen, dass man sie überrannte.

Man fand sie zerstückelt und vom wütenden Mob auf Pfähle gespießt oder von Motorrädern an Seilen durch die Straßen von Redmond zu Tode geschleift. Ich werde diese Bilder niemals vergessen. Der Rettungs-Convoy kam nie weiter als fünf Kilometer, bevor sich die ausgebombten und in verminte Straßensperren gefahrenen Überlebenden dazu entschlossen umzukehren oder der Einsatz von der OPS abgebrochen wurde, weil es nichts mehr zu retten gab.

Den beiden übrigen Trupps ging es nicht viel besser, auch wenn vereinzelte Gruppen noch bis spät in die Nacht hinein durchhielten und erbitterten

Widerstand leisteten, bis die Munition ausging, die angekündigte Luftunterstützung blieb größtenteils aus, man hatte die versprengten Trupps abgeschrieben oder kam nicht durch oder es wurde einfach zu kostspielig. AOI enthielt sich jeder weiteren Stellungsnahme.

≫ [Und wir dürfen jetzt mal raten, was für schicke, neue Ausrüstung die örtlichen Gangs bei diesem Spaß erbeutet haben. AOI Alpha Sturmgewehre, leichte und mittlere Maschinengewehre, Gyromounts und Backpacks, Funkgeräte, Sicherheitspanzerungen, Minigranaten, Munition, Reste von Flugdrohnen und sogar Vanquisher Miniguns, Flugsprit, Cyberware, Organe... Nur falls einer von euch Jungs sich wundert, wieso die Gangs da so gut bewaffnet sind. Ihr glaubt doch nicht im Ernst, dass die Gangs diese Waffen zur UNO bringen, um sie beseitigen zu lassen, neh? Also wenn ihr das nächste mal dort von ein oder zwei auf zusammengeschusterten Feldlafetten gemounteten Vanquishers begrüßt werdet, nicht wundern, eh? Recycling...] - ƎƎƆ-Ǝ

Die Kämpfe hatten viele das Leben gekostet und sehr viel mehr verletzt. Ich weiß nicht, wer alles Operation 'Raid Rescue' überlebt hatte, aber es waren sicherlich nicht viele. Ich selbst entging dem wütenden Mob nur durch 'Big Max', den Gangboß, der versuchte, für mich ein Lösegeld von AOI zu erpressen. Aber AOI behauptete, wären keine Truppenangehörige in den Barrens gewesen. Meine SIN war niemals vorhanden gewesen. Man gab mir die Chance, meine Schuld durch Arbeit zu tilgen. Seitdem lebe ich in der Nähe von Sophocles und mir ist es nicht erlaubt, das Gebiet zu verlassen. Das Mädchen, das mich mit der Waffe von Ho niederschoss, war die Tochter der Familie im ersten Raum und nennt sich SIA (Survived in Action). Ich bin schuldig an dem brutalen Tod ihrer Familie und sorge seitdem für sie. Sie hat mich auf diese Veröffentlichung hingewiesen und sie hat ihn für mich weitergegeben. Ich bin jetzt Lehrer in der neu eröffneten Sophocles High.

Ich habe diesen Artikel nicht unter Zwang oder Druck verfaßt, warne aber jeden Konzernsoldaten seinen Fuß in das Gebiet der Barrens zu setzen. Nicht nur, dass die Menschen hier ebenso Amerikaner sind wie diejenigen, die in den Konzernen leben, sie sind auch bewaffnet und gewillt, ihr Land zu verteidigen. Eure Konzerne werden euch nicht schützen können, wenn ihr hier hereingeratet. Dies ist Gangland. Jetzt ist es auch mein Land und ich werde auf euch schießen, wenn ihr versucht, uns von hier zu vertreiben.

Exknight

≫ [Thanx, Exknight. Also merken: wenn man in die Barrens geht, dann geht man da Gangstyle rein und nicht Corpstyle. Die Barrens sind Entropie und zu große Massierungen von irgendwas verteilen sich automatisch. Panzerfahrzeuge hatten in urbaner Umgebung übrigens noch nie besonders viel Schnitte. Eine Demonstration von Macht kann die Leute einschüchtern, aber wenn man an die Falschen gerät, wird das schnell zu einem unkalkulierbaren Albtraum. Denn wer ist der Feind und wer ist unbeteiligt? In den Barrens sind Cops und Konzerntruppen mehr Besatzungsmacht als Ordnungshüter und so empfängt man sie auch. Und was auch immer an Mangel in den Barrens existiert, es ist auf keinen Fall ein Mangel an Gewalt oder Waffen.] - ƎƎƆ-Ǝ

Ein Eiswagen ist falsch abgebogen und ins Feuer von Neoanarchisten geraten

## 3.3 Kampfstil: Straße Oder: Überleben im Betondschungel

von Diplodocus

Wie kämpfe ich richtig und verlängere mein Leben? Viele junge Ganger, Runner und andere Straßenkämpfer kommen nie dazu, sich diese Frage überhaupt zu stellen. Fakt ist zunächst einmal, dass es keine Fakten gibt. Nichts ist sicher. Es kann dich an der nächsten Ecke erwischen, weil irgendein Chiphead “Joe der Scharfschütze” geslotted hat. Pech gehabt. Sowas passiert nunmal im modernen Stahlbetonurwald.

Man kann sich aber auf richtige Kämpfe vorbereiten, also vergeudet eure Mühe nicht für Zufälle. Um euer Leben in einem Kampf zu schützen und um den Kampf zu gewinnen, gibt es ein paar goldene Regeln. Manche mögen mich ja für einen Dinosaurier halten, einen alten Knacker, der mit seinen 38 Jahren nichts interessantes zu sagen hat, aber denkt mal darüber nach wie ich so alt geworden bin. Nicht weil ich dämlich bin, also schaltet jetzt mal einen Gang runter und hört mir zu.

≫ [38?! Geht das überhaupt genetisch?] - ƎƎƆ-Ǝ

### 3.3.1 Drei goldene Regeln

1. Regel: Angriff ist die beste Verteidigung! Nichts ist wichtiger im Kampf als die Initiative zu behalten. Kämpfe nicht den Kampf, den dein Gegner für dich gewählt hat, denn sein Ziel ist dein Tod. Kämpfe nur deine Kämpfe. Das bedeutet, dass du nicht versuchst es auszuschießen, wenn du angegriffen wirst und die Wahl hast zu flüchten. Die beste Kampftechnik sind der Hinterhalt und die Offensive. Hast du schonmal darüber nachgedacht, warum Scharfschützen bei der Armee die höchste Erfolgsquote gemessen an Schusszahl zu Toten haben? Das liegt daran. dass sie immer die Initiative haben. Sie schlagen zu, wenn es ihr Opfer nicht erwartet. Wähle den Ort des Kampfes danach aus welche Vorteile er dir bietet und welche Nachteile er deinem Gegner bringt. Erhöhte Positionen zwingen deinen Gegner von unten nach oben zu kämpfen. Das ist sehr schwer und erleichtert es dir, Kopftreffer zu landen. Außerdem ist es anstrengender von unten irgendwo hoch zu kommen. Diejenigen von euch, die 200 Nuyen für einen Job bekommen, wissen wovon ich rede. Auch Licht ist wichtig. Nur ein Viertel unserer Gegner verfügt über Blitzkompensatoren und selbst wenn sie welche haben, kann man sie austricksen wenn man weiß, wie sie funk-

tioniert. Licht im Rücken ist aber nur dann gut, wenn es hell genug ist. Ist es das nicht, kann dein Gegner eine klare Silhouette sehen. Das ist schlecht, denn auf die kann er schießen. Grell blendendes Licht ist also besser, besonders wenn du es an einem vorher dunklen Ort benutzt.

Blitzrezeptoren helfen dir, wenn du in Bewegung bleibst. Es gibt grob gesehen zwei Sorten von Blitzkompensatoren: Froster und Dimmer. Froster frieren das letzte klare Bild ein und ermöglichen es dem Gegner so, deine ungefähre Position zu behalten und vor allem seine Umgebung noch zu sehen. Dimmer dämpfen das Licht und verhindern so eine Blendung, aber dadurch wird alles, was dein Gegner sieht dunkel und schwammig. Nutze das. Bleib in Bewegung. Während ein Froster gegen bewegliche Ziele nichts taugt sorgt ein Dimmer dafür, dass du schwerer zu sehen bist.

≫ [Und dann gibt es noch die Selektoren, die den betreffenden Bildausschnitt aus der Wahrnehmung herausschneiden, indem sie dort einen schwarzen Fleck einspielen. Ungefähr so wie bei einem Teleskop für Aurorabeobachtungen eine spezielle Blende vor die Sonne gefahren wird. Diese Technik ist mit die modernste, hat jedoch häufig Limits in der Anzahl der ausblendbaren Lichtquellen. Der Nachteil ist, dass hinter dem Licht überhaupt nichts mehr zu erkennen ist. Und dann ist da noch der magische Blendschutz, der auf unterschiedliche Art die Wahrnehmungsfähigkeit beeinflusst. Durch Erhöhung der maximalen Reizgrenze der Retina oder einem äußerst komplexen und technisch nur schwer zu realisierenden relativen Wahrnehmungsvorganges zusammen mit einer höheren Übereizschwelle der einzelnen retinalen Rezeptoren. Die erstere meinen Informationen nach häufiger bei Zaubersprüchen, die letztere bei Ki–Adepten, wobei man bei beiden jede vorstellbare Möglichkeit antreffen kann, da Magie sich sehr individuell gestaltet. Es gab darüber mal eine Vorlesung an der Universität Seattle. 96% der geläufigen optischen Systeme arbeiten jedoch so, wie hier beschrieben. Das bekannte Zeiss-System, zum Beispiel, arbeitet als Dimmer, ebenso die verbreiteten AOI-Modelle. Aztechnology und MCT fahren gern Freezer und Universal Omnitech hat ein auf vier Spots limitiertes Mulitspot-System. Renraku liegt im experimentellen Bereichen weit vorn und soll irgendwas neues auf dem Markt haben. Ich weiß davon nichts genaues, aber es scheint mir, dass sie einfach sehr viel weiterentwickelte Sensorik rausgebracht haben, die erst bei sehr viel höherer Lichtintensität in den Overflow schalten. Sind aber erst die neueren Systeme seit 2059. Wie kommt's?] - ƎƎƆ-Ǝ

Trage Tarnkleidung je nach Ort des Kampfes. Ein Stofflaken mit Müll drauf kann in einer entsprechenden Gasse eine bessere Tarnung sein als ein militärischer Flecktarnanzug. Zumal einige Leute Computer im Kopf haben, die die Tarnmuster von solchen Dingern erkennen und dich dann mit einer roten Linie umranden. Lass die Finger von so einem Scheiß. Im Zweifelsfall sind Lumpen immer die beste Wahl, weil sie deine Konturen verwischen.

≫ [Auch wenn es dem Klischee entspricht, im Zweifelsfall ist Schwarz immer gut. Untersuchungen haben ergeben, das unabhängig von Tageszeit und Umgebung eine komplett schwarze Kleidung einen Reaktionsvorsprung von einigen Bruchteilen einer Sekunde bringt.] - Mana Burn

≫ [Schwarz kommt aber in der Natur nicht vor, Mana. Dunkles Blau oder Grün, Brauntöne sind besser geeignet als Schwarz. Frag' mal'n Maler dazu. Oder irgendeinen Macher von Camo-Pattern. Schwarz fällt auf, egal wo du bist. Konturen verwischen ist viel wichtiger. Verwirre den Gegner, gestalte dein Aussehen so, dass er für einen Moment verwirrt ist und erstmal checken muss, was eigentlich los ist. Das ist viel effektiver. Zwinge ihn dazu, nicht instinktiv handeln zu können oder verführe ihn genau dazu, wenn du einen Hinterhalt aufmachst, der das einkalkuliert. Überlaste seine Wahrnehmungsfähigkeit mit Details. Schwarz?! Scheiß Ninjas. Haben keine Ahnung, die Jungs. Ist mehr so'ne Art Uniform als echt sinnvoller Tarnanzug.] - ƎƎƆ-Ǝ

≫ [Es versteckt dich nicht unbedingt wie Tarnkleidung, es bringt nur einen Reaktionsvorsprung. Es reflektiert kein Licht, die Kleidung zeigt keine Schatten. Es verbirgt damit kleinere Bewegungen von dir. Tag und Nacht, umgebungsunabhängig. Man reagiert einfach später auf etwas Schwarzes, nimmt es schlechter wahr. Andere Herangehensweise als bei Tarnkleidung. Ich habe lieber immer 0.5 sec Vorteil als in dem einem Moment 1.0 sec und plötzlich gar keinen mehr. Es war übrigens eine Untersuchung im Rahmen eines Anti-Terror-Programmes.] - Mana Burn

≫ [Interessant. Ich habe mich schon gewundert, warum die Sucker so blöd in schwarz rumrennen.] - ƎƎƆ-Ǝ

Nutze auch die Zeit für dich. Greife deinen Gegner an, wenn er übermüdet ist. Wenn nötig beobachte ihn, um herauszufinden wann das der Fall ist. Die Wahl des Kampfes bedeutet auch die Wahl der Mittel. Wenn du vor deinem Gegner mit einem Messer auftauchst, kann er kein Maschinengewehr benutzen und wenn du ihm mit einem MG auflauerst, nutzt ihm ein Messer nichts. Finde heraus, wo die Stärken deiner Gegner liegen und nutze seine Schwächen. Schon Sun Tzu (das war so ein alter, erfolgreicher Ganglord aus China) wusste, dass es wichtig ist, seinen Feind zu kennen. Kenne ihn wie dich selbst und gehe davon aus, dass er mindestens doppelt so niederträchtig ist, wie du es bist. Es ist besser du überschätzt ihn, als dass du den Fehler machst, ihn zu unterschätzen. Überlasse dieses Fehler deinen Gegner und sorge dafür, dass sie ihn machen. Provoziere sie im Kampf. Mit besserer Taktik, mit Beleidigungen. Was auch immer. Wenn es ihn wütend macht, lenkt es ihn ab.

Vergiss nie, dass all das auch für soziale Angelegenheiten gilt. Lass dich auf feindlichem Gebiet nicht angreifen. Auch nicht verbal. Sei weich, wenn es nötig ist und provoziere keinen Streit. Wiege dein Gegenüber in Sicherheit und pinsel ihm Honig um den Bart. Er soll ruhig glauben, dass du ein jämmerlicher Schlappschwanz bist. Dann locke ihn in *dein* Gebiet und mach' ihn fertig.

2. Regel: Schlag hart zu! Halte dich nie zurück. Schlag mit allem zu, was du hast und zwar von Anfang an. Der Hinterhalt ist dafür die beste Taktik. Schütze dir keine Reserven außer dem Rückzug und versuche den Kampf zu gewinnen, bevor es überhaupt zu einem Kampf geworden ist. Töte deinen Gegner von hinten, schieß auf den Kopf, wenn es geht und nimm deine beste dafür geeignete Waffe. Wenn du einen Hinterhalt legst, sorge dafür, dass du Freunde dabei hast. Lege überschneidende Feuerfelder und benutze Automatikwaffen, wenn es geht. Der beste Hinterhalt dafür ist der L–Hinterhalt. Dieser Hinterhalt besteht aus einem kurzen Ende und einer langen Flanke. Locke deinen Gegner zum kurzen Ende oder sorge dafür, dass er von allein kommt. Dann nagelt man ihn allein oder zu zweit fest und zwingt ihn in Deckung. Wenn dein Feind in Deckung geht, sollte er von der Flanke ungeschützt sein. Dann schlägt die Flanke zu, am besten zu dritt oder zu viert. Gebt alles, was ihr habt. Das gibt der kurzen Seite eures Hinterhalts die Möglichkeit nachzuladen. Wenn euer Feind jetzt noch lebt, muss die Flanke vorsichtig werden. Beschränkt euch auf kontrolliertes Deckungsfeuer. Das gibt den aufmunitionierten Lockvögeln die Möglichkeit zur Deckung eures Gegners hinzuspazieren und ihn auszuräuchern. Todsichere Sache. Legt vor allem auch Fallen. Vermint Deckung, platziert Minikameras in toten Winkeln und sperrt Fluchtwege ab. Überlegt euch auch, wie ihr flüchten könnt wenn etwas schiefgeht und sichert euren Fluchtweg ab. Zieht Stolperdrähte und koppelt sie mit Granaten, bereitet, wenn nötig Tarnmaterial vor. Und merkt euch auch, dass eure Feinde genauso denken könnten. Verfolgt also *niemals* einen Feind nach einem seinerseits schiefgegangenen Angriff. Das könnte genau das sein, was er von euch will. Wenn ihr flüchtet legt, wenn es geht, einen zweiten Hinterhalt für jene Idioten, die dümmer sind als ihr und die euch tatsächlich verfolgen. Bereitet auch diesen Hinterhalt vor und sichert euren Rückzug. Wenn es zweimal schiefgeht vergesst es und greift ihn ein anderes Mal wieder an. Es hat einfach nicht sein sollen. Zu den Waffen: Nützlich im Stadtkampf ist vor allem Gas. Nicht weil es so gefährlich wäre, sondern weil Menschen soviel Schiss davor haben. Kündigt den Einsatz von Gas an. Macht das am besten mit allen Arten von Granaten und beachtet ein paar Regeln. Granaten schmeißt man dorthin, wo man den Feind nicht haben will. Werft sie in eine Fluchtrichtung. Der Gegner wird vor ihnen flüchten und sich bereitwilliger in eine Todeszone werfen, als bei einer Granate zu bleiben. Sprenggranaten lassen ihn weiter und schneller rennen, Gasgranaten sorgen dafür, dass er länger nicht zum Detonationsort zurückkehrt. Denkt auch daran, dass ihr kein Gas einsetzt, das euch schaden kann. Wenn ihr kein Gas habt, nehmt Rauchgranaten und ruft laut 'Frag Out' oder 'Fire in the hole'. Mit diesen Sprüchen kündigen Militärs den Einsatz von Granaten an. Frag out bedeutet, dass eine Splittergranate geworfen wird und soll dafür sorgen, dass die eigenen Leute in Deckung gehen. Sagt es nie, wenn ihr das wirklich vorhabt, denn erfahrene Kämpfer springen aus der Deckung und greifen euch dabei an. Setzt auf das Gegenteil. Werft eine harmlose Rauchgranate, ruft 'Frag Out' und springt aus der Deckung, um den anstürmenden Feind niederzumähen. Und keine Angst: Amateure gehen selbst in Deckung und können nicht zurückschlagen. Der zweite Ruf Fire in the hole bedeutet, dass nach der Detonation gestürmt werden soll. Macht das nicht. Jeder zweite kennt diesen Spruch aus dem Trideo oder einschlägigen Shooterspielen und wird versuchen, euren Angriff abzuwehren. Lasst ihn ruhig ins Leere feuern, denn jede Kugel für die Luft ist eine weniger für euch. Schmeißt am besten eine zweite tödliche Granate hinterher. Ach, wo ich grade

so in Fahrt bin: Granaten sind eure Freunde. Benutzt sie so oft ihr könnt und in grossen Mengen. Granaten haben Kriege entschieden und sind das stärkste, was man in eine Tasche stecken kann. Womit wir zur dritten Regel kommen.

3. Regel: Schlag als letzter zu! Über Rückzug habe ich schon was gesagt. Schlagt keine verlorenen Schlachten. Zieht euch zurück, wenn der Gegner sich als zu hart erweist oder ihr die Karten verliert. Gebt *niemals* die Initiative ab. Nie. Wenn ihr einen Kampf nicht mit der vollständigen Vernichtung eures Gegners beenden könnt, flüchtet. Das gilt auch, wenn die Cops kommen. Spielt das Spiel, wie es den Cops gefällt. Killt eure Gegner oder schießt sie zusammen, aber lasst die Cops in Ruhe. Es schert die Cops einen Dreck, wenn fünf Ganger in Redmond kaltgemacht werden, aber wenn es einen Cop erwischt, kommt Verstärkung. Wenn es die Verstärkung erwischt, kommen SWATs oder FRTs und wenn *die* kommen, dann kommen sie wie die Ameisen. Wenn ihr gemein seid, könnt ihr dafür sorgen, dass die Cops euch die Arbeit abnehmen. Macht eure Feinde attraktiv für die Bullen. Greift sie mit Pistolen an, wenn sie Sturmgewehre dabeihaben. Lasst euch nicht treffen und flüchtet in Richtung Cops. Mit etwas Glück kriegen die Bullen was mit und entsorgen eure Gegner. Ihr seht, dass es unbedeutend ist wie eure Feinde ins Gras beißen, solange sie es tun. Tote haben nichts von Trophäen und wenn jemand anderes eure Drecksarbeit macht, riskiert ihr weniger. Riskiert immer so wenig wie möglich.

≫ [Am besten versucht ihr erst gar nicht, es zu einem Feuergefecht kommen zu lassen, weder zu euren Bedingungen, noch zu anderer Leute Bedingungen. Nur so als Hinweis. Straßenkampf ist eine viel zu dynamische Situation, als dass sie von irgendwem zu kontrollieren wäre.] - WARLOCK

### 3.3.2 Zu den Waffen

#### Pistolen

Pistolen sind die ideale Normalbewaffnung. Sie sind weitgehend legal, unauffällig und leicht zu verstecken. Tragt immer mehrere bei euch. Pistolen sind niemals zu einhundert Prozent zuverlässig. Keine Waffe ist das. Spart euch diesen Scheiß von wegen "ich und meine treue Pistole". Waffen sind wie Hunde. Sie beißen und sind gefährlicher je größer sie sind, aber in der Not lassen sie euch im Stich. Die besten Pistolen kombinieren Durchschlagskraft mit Magazingröße. Nehmt keine Überkaliber. Sie kosten viel Geld, sind seltener (und damit zurückverfolgbarer) und haben wenig Munition. Nehmt keine Unterkaliber. Sie haben keine Wirkung und sind gefährlicher für euch, als für euren Gegner. Die besten Pistolenkaliber, die ich kenne sind 9 mm, .45 ACP, .40 S & W und für geübte Schützen 10 mm.

verbreitete Pistolenkaliber

Ich selbst bevorzuge die .40er. Schießt wie die Spezialeinheiten im Kino und nicht wie die Gangster im Trideo. Eine Pistole hält man zweihändig, leicht nach unten geneigt vor der Brust. Wenn ihr schießen wollt oder in unmittelbarer Kampfgefahr seid, hebt ihr sie knapp unter Augenhöhe. Der Kopf bleibt entspannt, aber fest nach vorn gerichtet. Wenn ihr euch drehen wollt, dreht immer den gesammten Oberkörper. Die wichtigste Pistolenregel lautet: Schaue nie wohin, wo deine Waffe nicht mitschaut. Alles andere sorgt dafür, dass dir irgendwann jemand die Waffe aus der Hand schlägt.

≫ [. . . oder du aus Schreck versehentlich einen Chummer abknallst, weil du instiktiv abgedrückt hast.] - ƎƎƆ-Ǝ

Wofür eignen sich Pistolen? Absoluter Nahkampf, etwa 0–20 Meter. Danach könnt ihr sie vergessen. Sie taugen nur noch für Deckungsfeuer. Eine Smartgun ist besser und wirksam auf bis zu 40 Meter. Danach nutzlos. Ihr trefft kein Ziel mehr. Wenn es weiter sein muss als eine Pistole, nehmt eine MP.

#### Maschinenpistolen

MP's sind automatisch feuernde Pistolen mit langen Läufen. Simpel ausgedrückt. Sie sind auf bis zu 70 Meter wirksam, Smartguns sogar fast bis 90. Danach vergesst auch MP's. MP's haben meist einen beschränkten Automatikmodus, als Salvenmodus bekannt. Benutzt ihn. Ihr habt damit effektiv soviel Munition, wie mit einer Pistole, aber wenn ihr trefft, dann trefft ihr dreifach. Der größte Vorteil einer Maschinenpistole ist die Möglichkeit, Deckungs- und Sperrfeuer zu geben. Für Deckungsfeuer benutzt man den Einzelschussmodus. Er spart Munition und sorgt für ausreichende Schussgeräusche, um den Gegner unten zu halten. Wagt er sich aus der Deckung oder wollt ihr Sperrfeuer geben, schaltet ihr auf Serienfeuer um. Sorgt dafür, dass er es sich anders überlegt. Auch im unmittelbaren Häuserkampf von Raum zu Raum ist Serienfeuer besser als Einzelschuss oder Salven. Wenn ihr den Gegner

nicht mit dem ersten Schuss trefft, könnt ihr das Feuer wandern lassen. Langsamer schießende MP's kommen euch dabei entgegen. Zielt anfangs immer niedrig, damit ihr notfalls den Aufschlag der ersten Kugeln auf dem Boden sehen könnt. Nur wenn ihr die Feuerlinie sehen könnt, habt ihr die Möglichkeit das Feuer ins Ziel zu lenken. Leuchtspurgeschosse helfen dabei: Sie werden alle vier Schuss geladen. MP's haben allerdings einen Nachteil: mangelnde Durchschlagskraft. Wenn ihr viel Durchschlagskraft braucht, nehmt Schrotflinten.

#### Schrotflinten

Schrotflinten sind weitgehend legal, zuverlässig und genügsam. Mit einer Schrotflinte in der Hand fallt ihr auf, aber mit einer Schrotflinte im Auto oder der Gewehrtasche tut ihr das nur selten. Schrotflinten sind die vielseitigsten Waffen, denn von Gummischrotmunition bis zu hochexplosiven Anti-Fahrzeuggeschossen gibt es nichts, was eine Schrotflinte nicht schießen könnte. Vergesst dabei sogenannte Sturmschrotflinten. Sie schießen genauso schnell wie moderne Halbautomaten, sind jedoch deutlich unzuverlässiger. Verwendet wenn möglich Streifenlader. Schrotflinten haben wenig Munition und müssen schnell nachgeladen werden. Wenn ihr einen Hinterhalt aufbaut, gebt denen die Schrotflinten, die das Ziel festnageln und töten. Sie brauchen nicht mehr Munition oder es ist eine Flucht angesagt. Der größte Nachteil einer Schrotflinte ist die geringe Einsatzreichweite zwischen 20 und 50 Metern. Wenn ihr mehr Reichweite benötigt, nehmt ihr ein Jagdgewehr.

≫ [Und wenn man je gesehen hat, wie sich ein Gegner unter einer Salve Explosivmunition auflöst, überlegt man sich den Einsatz beim nächsten Mal. Der Begriff "psychologische Wirkung" bekommt damit eine ganz neue Bedeutung.] - Mana Burn

≫ [Ich höre immer *Explosivmunition*. Ist ja ganz nett, das Zeug. Aber nicht jeder hat Zugriff auf das Arsenal des UCAS-Militärs. Und andere Leute besitzen so'n Zeug gar nicht erst. Meistens ist es einfacher, leichter und sicherer, 'ne stärkere Knarre zu besorgen. Fragg! Wenn ich einen gepanzerten Gegner wegpusten will, nehme ich die gute, alte Vollmantel-Mun. Dieser Explosivquatsch ist total überzogener Mist. Was für Militärs, in den Schatten macht das einfach in jeder Beziehung zu viel Lärm. Allein, wenn du versuchst, an das Zeug ranzukommen, hinterläßt du 'ne breite Panzerkettenspur in der homogenen Wüste der subtilen Schattengeschäfte, dass man diese noch mit bloßem Auge aus dem Orbit erkennen kann. Nimm' das ruhig und bete jeden Abend zu deinem Gott, dass du in der Nacht deswegen keinen ungebetenen Besuch bekommst.] - RealMan

#### Jagdgewehre

Sie sind legal, ausreichend präzis und tödlich. Lest dazu am besten den Artikel über Scharfschützenwaffen, der irgendwo anders in diesem File rumliegt (→Seite 20). Wenn ihr genug Leute für euren Hinterhalt habt, plant immer einen Scharfschützen ein und sorgt dafür, dass euer Feind ihn nicht bemerkt, bevor er ihm genau vor das Fadenkreuz läuft. Wenn möglich sorgt dafür, dass euer Gegner sich ins Zielfeld eures Scharfschützen zurückziehen muss.

#### Sturmgewehre und anderes

Vergesst sie. Illegal, teuer und schwer zu bekommen. Wenn es unbedingt nötig ist, verwendet sie wie MP's und Jagdgewehre. Sie können beides. LMG's sind schwere Sturmgewehre und daher im Straßenkampf nur selten nützlich, wenn auch genauso selten wirklich unnütz. Alles was schwerer ist, schadet euch mindestens genausoviel, wie es euch nutzt. Denkt an die Cops!

### 3.3.3 Ein paar Taktiken

#### Hit & Run

Die Essenz der drei goldenen Regeln. Angreifen, hart zuschlagen und schnell wieder verschwinden. Optimal als Wespenstichtaktik. Viele kleine Attacken aus verschiedenen Richtungen schwächen den Feind und senken das eigene Risiko.

#### Kollabierender Rückzug

Der Rückzug erfolgt in Form eines weit gestreckten Kreises. Dabei versuchen die mittleren Flüchtlinge, die Aufmerksamkeit der Verfolger auf sich zu lenken. Während die Verfolger ihnen nachjagen, lassen sich die Flanken zurückfallen. Dann stoppen die Lockvögel und nageln den Gegner fest. Die Flanken nehmen ihn auseinander. Riskant, aber wirksam. Wenn es nicht klappt, kann der Gegner euch beliebig auseinandertreiben und die schwächsten isoliert töten.

#### Festnageln und Spalten

Streut eure Feuerkraft gleichmäßig, aber schwach auf die gesamte Front des Gegners, gerade genug, um ihn in Schach zu halten. Konzentriert euren gesamten Rest auf einen einzelnen Punkt und brecht genau dort durch. Dann treibt ihn in zwei Richtungen auseinander. Der Nachteil dieser Taktik ist, dass sie nur nutzbar ist, wenn sowohl ihr als auch euer Gegner über viele Leute verfügt.

#### Synchronschlag

Greift wenn möglich alle Gegner zugleich an. Am besten geht das mit Sport- und Jagdgewehren. Schießt auf den Kopf und legt eine Methode fest, mit der ihr sicherstellen könnt, dass ihr möglichst

gleichzeitig schießt. Mit Funk und Smartsystemen könnt ihr eine Schaltung legen, bei der ein Schütze alle Gewehre zu gleich abfeuert. Die anderen müssen dann nur noch gut zielen. Diese Taktik funktioniert nie bei Gegnerzahlen über 4. Darüber geht immer etwas schief und ihr erwischt höchstens die Hälfte. Versucht es aber trotzdem mal.

≫ [Das kann man natürlich auch machen, wenn man die Schnalle auf den Bauch dreht. Anstatt, dass ihr euch jeder ein Ziel sucht, ballert ihr einfach alle auf eines und zwar gleichzeitig. Wie in dem Söldnerstreifen von '56 "Alle auf einen und einer auf alle!". Da kriegen die anderen aber Schisserietis sag' ich euch. Am besten sucht ihr euch noch den größten und hässlichsten Typen aus. Und dann einfach in Stücke schießen. Im wahrsten Sinne des Wortes, da fliegen die Fetzen sach' ich euch. ] - Blitzkrieg Bob

### 3.3.4 Training

Trainiert so oft es geht und trainiert zusammen. Übt an schwächeren Feinden und solchen, die es nicht erwarten von euch angegriffen werden. Achtet aber *immer* darauf, dass es euch einen Vorteil bringt. Wenn es eine kleine und schwache Gang in eurem Einzugsgebiet gibt, die irgendwem ein Dorn im Auge ist, übt an ihr, wie man eine gegnerische Gruppierung ausradiert. Präsentiert danach demjenigen, den sie störte die Rechnung: Dankbarkeit. Fordert für sowas niemals Geld. Lasst die Leute nur wissen, dass ihr es wart. Sie werden auf euch zurückkommen, wenn sie Geld zu bezahlen haben und sie werden euch decken, solange es sie nichts kostet.

Macht kleine Runs auf schlecht bewachte Konzerngelände und lernt so, wie Konzernsicherheit reagiert. Arbeitet euch zu größeren Anlagen hoch und setzt eure Messlatte immer höher. Das Verhältniss zwischen Training und echten Runs muss allerdings 2:1 bleiben, sonst macht ihr Verlust. In den meisten Fällen könnt ihr was mitgehen lassen, um eure Kosten zu decken. Aber lasst euch niemals auf banale Raubüberfälle ein. Diese Taktik sorgt dafür, dass andere nicht auf die Idee kommen, ihr wärt unterbeschäftigt. Übertreibt es aber nicht.

### 3.3.5 Das eigene Überleben

Jetzt zu euch selbst. Wie muss ich mich verhalten und was muss ich dabei haben, um zu gewinnen und im Zweifelsfall zu überleben? Vertraut nie einer Waffe. Nehmt immer eine zweite mit. Eure Zweitwaffe sollte mehr Munition und weniger Power haben als die Hauptwaffe. Das sorgt dafür, dass ihr euren Rückzug mit Blei decken könnt. Denkt auch immer an ein Messer. Am besten eine Mono- oder Vibroklinge. Ihr werdet es brauchen. Multitools oder diese Schweizer Messer sind ebenfalls toll. Werkzeug ist immer nützlich und eine Zange oder einen Laserschneider solltet ihr ebenfalls haben. Man kann nicht über jeden Zaun klettern und mit der richtigen Zange dauert es keine 10 Sekunden, ein Loch reinzuschneiden. Manche Messer haben eine Drahtkerbe, mit der das auch recht brauchbar geht. Solche Sachen retten euch den Arsch, wenn ihr in der Scheiße steckt. Wäre es nicht dämlich, wenn eine fehlende Zange euch ins Grab bringen würde? Genau.

Mäntel sind cool

Und wo wir grade bei Peinlichkeiten sind: Achtet auf euer Auftreten. Wer aussieht wie Beute, wird von Räubern gejagt. Wer aussieht wie ein Räuber, lockt jene Räuber an, die andere Räuber jagen. Entweder ihr steht ganz oben auf der Fresspyramide der Straße oder in der Mitte, aber nie im oberen Drittel. Denkt an die gehobenen Manager, wie Abteilungsleiter und Resortchefs. Die kriegen es von oben und von unten rein. Haltet euch also den Rücken frei und trennt euch von der Beute, aber bleibt unattraktiv für größere Raubtiere. Wenn ihr Panzerung tragt, dann achtet darauf, dass ihr nicht ausseht, als würdet ihr in den Krieg ziehen. Seid subtil, aber bestimmt. Tragt Westen, wenn es geht, denn sie schützen euren Torso vollständig und sind nicht zu auffällig. Kleinsträuber erkennen sie aber und stufen euch richtig ein, während die Großkatzen euch in Ruhe lassen. Zu Mänteln sei gesagt: Mäntel sind cool und haben große Taschen, aber im Kampf taugen sie rein gar nichts. Wenn man sie schließt, kann man sich nicht mehr richtig bewegen und wenn man sie offen lässt, rutschen sie beim Laufen zur Seite und es zieht von vorn kaltes Blei rein. Nehmt, wenn es sein muss, lieber eine Panzerjacke, oder tragt einen günstig geschnittenen Stoffmantel und packt eine Weste drunter.

≫ [Yeah. Gerade letzten Run konnte ich diesen Mantel einfach opfern, ohne dabei Panzerung zu verlieren. Ist immer gut, wenn man etwas dabei hat, was entbehrlich ist und im Normalen nicht

belastet. Etwas, was auch als Tuch oder als Sack, als Plane oder als Fahne zu gebrauchen ist. Ich trag' sonst selten so'n Ding. Gut dass es kein teurer war. War hauptsächlich wegen des Regens. Meine Mitrunner haben sich wahrscheinlich gewundert, warum ich so locker auf den beschissenen Mantel verzichtet habe...] - Ǝ-ƆƎƎ

Das ist besser, es sei denn natürlich, ihr gehört zu den Spitzenrunnern, die sich intelligente Mäntel mit selbststraffenden Zügen leisten können, die bei Schussgeräuschen vorn dicht machen, unten hochziehen und an der Flanke strecken. Klasse Sache, diese Dinger, aber irre teuer.

[Einfacher ist es, wenn ihr einfach einen Expanderzug in euren Mantel klebt, so dass der Mantel immer fast geschlossen bleibt, aber ihr genug Spielraum habt, wenn ihr etwas darunter hervorholen müsst.] - Usiel

Bei Westen müsst ihr vor allem auf Platten achten. Dünne, laminierte Platten sind wirkungsvoller als dicke Gewebepanzerung, aber teurer. Investiert am besten 2/6 eures Budgets in Panzerung, 1/6 in Waffen und 2/6 in andere Ausrüstung, Connections und medizinische Versorgung. Der Rest ist zum Leben da und alles was übrig bleibt ist Reserve.

[Ein Drittel der laufenden Ausgaben für Panzerung? Soll ich meine eigene Manufaktur aufmachen? Oder werfe ich das Zeug einfach nach einmal tragen weg?] - Mana Burn

Jetzt höre ich euch schon stöhnen, dass da zu wenig zum Verprassen und für Cyberware übrigbleibt. Pech. Wenn ihr nur 6000 im Monat macht, müsst ihr mit 1000 auskommen. Seid nicht zu anspruchsvoll und schlaft ruhig regelmäßig in einem Schlafsarg. Erstens hält das fit und straßennah und zweitens spart es irre viel Geld. Wer jede Nacht in einem Luxusappartment schlafen will, ist in den Schatten falsch aufgehoben. Zumindest am Anfang. Wenn ihr als Quereinsteiger aus dem Konzern kommt, ist das was anderes, weil ihr durch eure Bildung und eure Tech direkt in die Mittelliga rutscht, aber wer sich wirklich von der Straße hocharbeitet, muss Kompromisse machen. Für einen echten Gunshark ist ein Abend im Fitness-Studio wertvoller, als eine Nacht im Hotel. Und vergesst das Ficken nicht! Lacht nicht so blöd. Das ist wichtig. Die meisten werden psychotisch, wenn sie nicht von Zeit zu Zeit ausspannen können. Sucht euch einen netten Puff im preislichen Mittelfeld und geht dorthin, wenn ihr die Zeit dafür habt, aber macht euch nicht erpressbar. Das heißt, dass ihr euch nie in eine Nutte verlieben dürft. Das bringt euch schneller um als eine .50er. Wenn ihr reden wollt, sucht euch eine vom Straßenstrich. Den Jungs und Mädels auf dem Strich ist es egal, ob ihr sie fürs Bumsen oder Quatschen bezahlt. Quatschen ist denen meist sogar lieber. Da ladet ihr euren Kummer und euren Stress ab. Nölt sie ruhig voll, aber streut es. Erzählt nie einer Nutte alles, was ihr loszuwerden habt. So seid ihr sicher, dass es so gut wie unmöglich ist, dass jemand alle Informationsfetzen zusammenträgt und gegen euch verwendet. Es ist wichtig, über sowas zu reden und auch wenn ihr glaubt, ihr seid Gottes Geschenk an die Coolness, ist das nur eine Sache mehr, über die ihr nachdenken solltet: Selbstbetrug. Seid um Himmels Willen wenigstens ehrlich zu euch selbst.

Depots sind Überleben

[Wenn wir schon bei der Logistik sind, vergesst nicht über die Versicherung des Runners nachzudenken: Das Depot. Sowas ist nicht teuer, lässt sich fast überall verstecken und ihr könnt euch schnell mit dem nötigsten Versorgen, wenn die Luft mal brennt. Also was in so'n Depot reingehört, ist eine *Not*waffe, etwas Panzerung, ein paar Nuyen in Chips oder Checkstick, ein paar Klamotten und ein Medkit oder zumindest die Medikamente für's Kit, wenn ihr selbst fit genug seid in erster Hilfe. Dafür reicht schon eine Wegwerf-Pistole oder MP mit einem Extraclip (100-160¥ ), einfache Panzerung (300¥ ), unauffällige Wechselkleidung (50¥ ), Medkit oder Erste Hilfe-Paket (50-200¥ ), Rationsriegel (30¥ ), Checkstick (100¥ ). Also für 700 bis 1000¥ habt ihr so'n Notpaket. Das deponiert ihr an einem sicheren Ort, am besten in jeder Stadt, in der ihr mal ward. Ich empfehle das in eine Notfalldecke einzuschlagen und wasserdicht abzukleben. Die Verpackung wärmt euch notfalls in der Nacht auf der Straße oder gibt einen Hardraincoat und die Ladung versifft nicht durch Wasser oder wird von Ratten zerfressen. Und das Paket sieht unverdächtig nach Isomaterial aus, wenn man zufällig drauf stößt.] - Ǝ-ƆƎƎ

[Ja, klar. Ich fragg meine Nuyen inne Gülle, damit der nächste Penna dat Paket krallt unnen breiten macht. Ik bin doch nich brägenklöter!] - Mercury

[Naja, man sollte das schon vernünftig verstecken, das ist wahr. Verstaubte, verlassene

Lüftungsschächte, nach Fäkalien stinkende Abwasserkanäle, Keller von Abbruchhäusern, was eben gerade passt, je ausgefallener, desto besser. Vergraben oder versenken geht auch recht gut. Hauptsache da kommt nicht zu häufig Wartungspersonal oder Reinigungspersonal durch. Squatter sind selten ein Problem. Nur wenn du auf die geniale Idee kommst, das in Müllbergen zu verstecken, kann ich dir natürlich nicht helfen, Chummer. Klar geht mal ein Paket verloren, kommt immer wieder vor. Aber eine Lebensversicherung für 1000 Nuyen ist das Geld wohl wert, möchte ich meinen. Die 100 Nuyen reichen für ein Ticket aus der Stadt, für ein paar Nächte im Sarghotel, für ein paar Anrufe oder ein neues Handy, eine Flasche frisches Wasser oder um jemanden zu bestechen...] - ƎƎƆ-Ǝ

### 3.3.6 Auf ein Wort

So habe ich über 15 Jahren in den Schatten überlebt. Macht es aber bloß nicht nach. Macht es besser. Benutzt meine Tricks und entwickelt sie weiter und gebt sie irgendwann an die nächste Generation weiter. Ich bin raus und das ist mein Testament an die Schatten. Ach, eine Sache wäre da noch: Wer mir heute eine Mail schickt und in fünf Jahren noch lebt, um mich zu treffen, bekommt von mir eine neue SIN zum Ausstieg gratis geschenkt. Damit verdiene ich jetzt mein Geld. Als Fälscher der SIN's für Runner anfertigt. Genauso bin auch ich aus den Schatten gekommen und einige von euch werden das genauso schaffen.

Viel Glück!

≫ [Meine Mail hat er. Danke!] - ƎƎƆ-Ǝ

≫ [„Nun haben wir uns gegenseitig besichtigt", sagte das Einhorn, „wenn du an mich glaubst, glaub ich auch an dich, abgemacht?"] - Tan

≫ [Frell dich, Alter. Wichs' mich nich' an, so ka?] - ƎƎƆ-Ǝ

---

≫ [Ich würde gerne auch noch etwas sagen. Meine Motive sind nicht ganz so edel, wie die von Diplodocus. Ich möchte einfach nur nicht immer das Kindermädchen für Neulinge spielen. Solltet ihr mal einen Auftrag ergattern, der euch aus eurem Heimatturf hinaus in die weite Welt treibt, dann fangt vorher an zu denken, bitte. Ich bin mir nicht sicher, aber vielleicht reicht es, euren Redmond Stadttarnanzug gegen einen Dschungeltarnanzug auszutauschen und euren blonden Pferdeschwanz in schwarze Dreadlocks umzufärben, wenn ihr mal nach Kapstadt müsst? Jedoch würde ich darüber vorher einige Informationen einholen.

Natürlich kann es zum Auftrag gehören, dass ihr die dämlichen Touris spielt, aber mein Ding ist das nicht. Informiert euch darüber, welche Mode derzeit an eurem Zielort "In" ist. Bringt etwas über das aktuelle Wetter in Erfahrung. Niemand ist einfacher zu verfolgen, als ein Fremder, der nicht nur falsch angezogen ist, sondern auch noch für die falsche Jahreszeit gekleidet. Euer Equipment solltet ihr euch auch vor Ort besorgen. Verzichtet, wenn möglich, auch auf eure geliebten High-Tech Spielzeuge. Euer Schieber oder sogar eurem Mr. J. könnt ihr einen Kontakt für sowas aus dem Kreuz leiern. Eure SIN müssen wasserdicht sein. Lasst sie lieber vorher nochmal durchchecken. Nichts ist peinlicher, als am Flughafen zu merken, dass man auf irgendeiner Fahndungsliste aufgetaucht ist. Auch solltet ihr, je nachdem in welches Land ihr reist, Hardcopies mitnehmen. Nicht jedes Land hat an jeder zuständigen Stelle einen Computer. Besorgt euch etwas Landeswährung, etwas Cash in Euro oder Nuyen und einige Checksticks von multinationalen Kreditinstituten. Es könnte ja mal sein, dass ihr eure SIN abstoßen müsst, und dann kommt ihr an das Geld nicht mehr ran. Eine zweite SIN solltet ihr euch dann aber auch möglichst vorher besorgt haben. Jemanden mit rudimentären Sprachkenntnissen solltet ihr auch haben oder zumindest einige Linguasofts. Was eure Reiseaphoteke angeht... na, ich glaube das reicht jetzt erstmal, sonst rede ich mich in Rage.] - Blizzard

≫ [Was nützt eine zweite SIN, wenn ihr nicht mit dieser eingereist seid? Nichts. Also sorgt vorher dafür, dass sie von einem Decker bereits als ordentlich eingereist in dieses Land eingetragen ist. Nur leider geht das auch nicht immer. Viele afrikanische Länder sind noch derartig rückständig, dass sie Einreise allein über Papiere regeln, nicht über Datenverkehr. Dann kann euch kein Decker helfen, sondern nur ein Fälscher. Dafür muss der aber auch erstmal ein Original zwischen die Finger kriegen und so weiter. Ein- und Ausreise ist ein größeres Problem, als man denkt. Nicht wegen der Security oder den Checkern, das ist alles Standardmist oder gar Substand-Massenverkehr, wie üblich. Aber ein kleiner Fehler, eine Unachtsamkeit, eine blöd beantwortete Frage bei der Grenzkontrolle und ihr landet in einem Kakerlakenknast mit Raumhöhe von einem Meter, Standgericht und Zeit bis zum Vollzug eines möglichen Todesurteils bei einer Woche nach Verurteilung. In manchen Ländern. Und freut euch! Dass ihr nicht als Jungfrau sterbt, dafür sorgen schon eure Wärter. Und illegale Einreise gilt in manchen Ländern als Kapitalverbrechen. Da bist du erstmal Terrorist, bis du das Gegenteil beweisen kannst.

Kurz gesagt: ohne eine lokale Deckerconnection (die SINs müssen lokal gebrannt werden), beziehungsweise Fälscher oder lokale Schieber seid ihr totes Fleisch. Zumindest in solchen Ländern

wie Atzlan oder Südafrika, wo der Staat brutal organisiert ist und die Grenzkontrollen dicht abgeriegelt und nahezu lückenlos. Natürlich könnt ihr auch illegal ausreisen. Mit dem damit verbundenen Risiko.] - Ǝ-ƆƎƎ

## 3.4 Straßenkampf – Magie

von Twister

≫ [Gleich mal vorweg, Jungs. Der gute Twister ist ein kleines bisschen voreingenommen und ich habe seinen Artikel schließlich doch ungekürzt hier reingesetzt. Weil die eine oder andere nützliche Information darin zu finden ist. Laßt euch nicht provozieren und versucht einfach nur zu lesen. Ich musste dreimal schlucken.] - ƎƎƆ-Ǝ

Ich versuche für die magisch Aktiven mit einem nur rudimentären Verständnis für ihre Umwelt, einmal einen kleinen Leitfanden zu entwickeln, wie man Magie nutzen sollte und verwenden kann. Natürlich richtet sich der Text auch an diejenigen, die rein gar nichts von Magie verstehen, aber von sich behaupten, dass sie es tun. Ich gehe hier nur auf die Situationen ein, die einem im täglichen Leben begegnen. Es geht hier rein um das Überleben auf der Straße, dort wo die Hecklichter der Autos im allgegenwärtigen Regen auf den Aspahlt bluten.

Geistig Degenerierte, hier in den UCAS Schamanen oder Schamaninnen genannt, in der ADL zumeist Hexer oder Hexen, holen sich ihr Wissen aus den Tiefen ihrer verkrüppelten mentalen Welt. Allen anderen erzählen sie mit wissendem Blick, dass sie sich mit ihrem Tierführer unterhalten haben oder dass er ihnen gesagt hat, dass sie dies und jenes tun sollen oder müssen. Ich gebe zu: eine eloquente Art der Entschuldigung für kompetentes geistiges Versagen, aber bei weitem nicht akzeptabel.

≫ [Äußerst hartes Urteil, kann man ja schon fast nicht mehr auf die übliche Feindschaft zwischen Hermetikern und Schamanen schieben. Um ehrlich zu sein, sind fast alle fähigen Magier, die ich kenne Schamanen. Die meisten Hermetiker waren entweder unerträgliche Arschlöcher oder Nieten.] - Charge

≫ [Joh Dumpfnase, und Twister scheint da halt genau anders herum seine Erfahrungen gemacht zu haben, solls geben, habe ich schon von gehört. Und da du soviel schwafelst, du wohl auch. Warum also der Bullshit von dir hier? Langeweile beim Nasebohren?] - Impact

≫ [Wer hat den Kerl den aus seinem Käfig gelassen?] - Charge

Meine geäußerten Worte sind nicht fair, dessen bin ich mir bewusst. Es muss auch gute Schamanen geben, die etwas von ihrem Handwerk verstehen, einen flexiblen Verstand haben und auf jede sich plötzlich ändernde Situation mit den richtigen Ideen und Mitteln reagieren. Aber begegnet ist mir noch keiner. Was will man auch erwarten, wenn Drogen zu sprechenden Halluzinationen führen, die sich wie Tiere gebärden. Ich werde mir dennoch die Mühe geben, auch diesen Bereich der Magie zu beleuchten. Es fällt mir mehr als schwer, aber es muss wohl sein.

≫ [Ich kann zwar Twister hier nicht zustimmen, was seine Einschätzung der Kompetenz von Schamanen angeht, aber bei einem muss ich ihm ja nun mal recht geben: Drogen haben auf einem Run nichts verloren. Wenn sich der Schamane gleich erstmal bei den ersten Schwierigkeiten mit Dope oder schlimmeren die Birne dichtzieht, um besser mit seinen Geistern reden zu können, dann sollte man ihn besser gleich aus dem Team kicken. Weil er für das Team eben mehr sein muss, als nur eine Spruchschleuder oder Geisterbeschwörer. Und wenn der sich dichtzieht und dann besser mit seinen Geistern reden kann, das muss ich ihm sogar glauben. Aber dass er eine gefährliche Situation in diesem Zustand immer noch korrekt bewertet, das muss ich ihm definitv aus Erfahrung absprechen. Und einer der Ursachen der Zwistigkeiten zwischen Hermetikern und den Naturmagiern ist ja gerade dieser Punkt: dass der Umgang mit Magie sehr verantwortungsvoll stattfinden sollte, da zum Teil hochgefährliche und leicht aus der Kontrolle geratene Kräfte manipuliert werden. Ein zugedopter Schamane macht mir da keinen sehr vertrauenswürdigen Eindruck, und leider hat sich dieser schlechte Eindruck in Vergangenheit auch häufiger mal bestätigt. Jedoch habe ich genauso häufig größenwahnsinnige Hermetiker erlebt, die von ihrer scheinbar unbegrenzten Macht dermaßen verblendet waren, dass sie damit sich und das Team gefährdet haben. Wissen und Weisheit sind eben zwei verschiedene paar Schuh. Und wenn ich sehe, wie ein Beschwörer einen Geist herbeiruft, den er nur mit Mühe kontrollieren kann, dann frage ich mich, ob der noch ganz bei Trost ist? Denn sollte er das Bewusstsein verlieren oder angeschossen werden, wird dieser Geist oft zum lebensgefährlichen Problem für alle, die in der Nähe sind.

Wie so häufig liegt die Wahrheit also auch hier mal wieder in der Mitte. Verstand einschalten wie ein Hermetiker, aber das Gefühl für das Richtige behalten und mit den Kräften im Einklang bleiben wie ein Naturmagier. Schade, dass die beiden Zweige nicht zueinander finden. Der eine hat das Wissen, der andere die Seele. Das eine ohne das andere ist in meinen Augen gleich gefährlich. Wer sich nicht die Vorzüge der 'anderen Seite' zu Eigen macht, wird als Magier über kurz oder lang breitbandig versagen. ] - ƎƎƆ-Ǝ

Hey Moment, da fällt mir ein, dass mein Chummski vor kurzem mit einem Schamanen zusammen gearbeitet hat, den er als fähig beschrieb. Dieser hatte bei einer Verfolgungsjagd einen auf eine

Kreuzung kommenden Tanklastzug unsichtbar gemacht.

≫ [Womit sich die These mit dem verantwortungsbewussten Umgang mit der Magie mal wieder bestätigt... Wie viele unschuldige Opfer kostet ein Tanklastzug, der in einem dicht besiedelten Gebiet explodiert? Ich lasse die Antwort einmal schweigend im Raume stehen.] - ƎƎƆ-Ǝ

Der verfolgende Wagen, ist voll in das Monstrum hineingedonnert. Gar keine schlechte Verwendung des Unsichtgarkeitszaubers, womit wir auch gleich beim Thema wären:

### 3.4.1 Zauber richtig einsetzen

Ich persönlich hasse es, mich unsichtbar zu machen. Aber das ist eine persönliche Geschmacksfrage. Ich persönlich mache lieber den gefährlichsten Gunshark unseres Team bei einem Feuergefecht unsichtbar. Dies gibt ihm die Möglichkeit, seine Fähigkeiten besser auszuschöpfen. Er muss nicht dauernd darauf achten, dass er in Deckung ist, er hat den Vorteil, überraschend auftauchen zu können ohne dass jemand ihn sieht, und er kann versuchen die Feinde zu umgehen, ohne dass sie bemerken, daß er die Deckung verlassen hat. Diesen Stunt sollte man allerdings tunlichst unterlassen, wenn die Gegenseite ebenfalls über einen Magier verfügt. In den seltensten Fällen ist das der Fall, aber auch bei Gangs kommt es vor, dass sie einen magisch Aktiven in der Hinterhand haben. Bei Überfallkommandos von Konzernen ist hingegen ganz bestimmt ein Magier auf der Gegenseite anzutreffen.

Wenn dem so ist, kommt es bei den meisten Kampfteams zu einem Magieduell. Das ist so falsch, dass einem eigentlich der Kopf schmerzen sollte. Magier werden in den meisten Kampfteams falsch verwendet, denn ein Magier ist nicht da, um gegen einen anderen Magier zu kämpfen. Er ist dazu da, um den Magier der Opposition zu identifizieren und seinen Leuten zu sagen, wen sie zuerst erschießen sollen. Ein Magier wird gegen Mundane eingesetzt und umgekehrt. Magier sind selten körperlich so fit, dass sie längerem Beschuss standhalten. Und Mundane sind nicht in der Lage, sich effektiv gegen Magier zu schützen. Es gibt wie immer Ausnahmen, da dieses System ja nicht erst gestern erfunden wurde und alle Mittel in Bewegung gesetzt werden, dieses Diskrepanz irgendwie auszugleichen. Aber dennoch, nur so kann man einen Vorteil aus seinem eigenen Magier ziehen. Ist der Magier der Opposition noch im Spiel, so kann man die meisten Vorteile die Magie in einem Feuergefecht darstellt, nicht nutzen.

≫ [Magier sind bei einem finanziell und powermäßig gleichwertigen Gegner des selben Ausbildungsstandes im direkten Kampf praktisch immer unterlegen. Wer sich als Fingermagier auf solch ein Kräftespielchen einlässt, der hat selbst Schuld. Der Kampf war noch nie die wahre Stärke der Magier. Er sollte sich wehren können wie ein mundaner. Damit man nicht ständig auf ihn aufpassen muss. Er sollte eine Waffe dabei haben und damit auch umgehen können. Die wahre Stärke liegt in der Unterstützung und der Überraschung.] - ƎƎƆ-Ǝ

≫ [Das sollte man relativieren. Erstens kämpfen gute Runner nicht gegen finanziell und powermäßig gleichwertige Gegner, denn sonst sind sie sehr schnell tot, da sie meist in der Unterzahl sind. Zweitens ist es in der Regel etwas komplizierter als 'Magier gegen Weltliche' und 'Weltliche gegen Magier'. Als ganz grobe Regel stimmt es. Magier mit Magie zu bekämpfen ist ein sinnloses Unterfangen. Es sei denn, man ist weit besser als der Gegner. Im Normalfall genügt es aber nicht, den gegnerischen Zauberer zu markieren und von den Muskeln erledigen zu lassen. Oft haben Zauberer Geister dabei. Diese können frei werden, wenn man den Zauberer einfach umlegt. Und manche Geister entwickeln eine seltsame Loyalität zu ihren ehemaligen Meistern. Vielleicht hat man Glück und der Zauberer hat seine Geister schlecht behandelt, aber will man sich darauf verlassen? Gegen Geister sind Weltliche so gut wie nutzlos. Die vorgebrachten Theorien, wie Feuerlöscher und massive Firepower sind ja ganz nett, aber auch nicht mehr. Rechnet man also mit einer solchen Situation sollte man vorher feststellen, ob der Magier damit fertig wird. Ansonsten bieten sich darauf spezialisierte Ki-Adepten für diese Aufgabe an.

Weiterhin sollte der Magier die Weltlichen seines Teams möglichst vor Magie schützen. Der gegnerische Zauberer ist vielleicht nicht sofort ausgeschaltet, wenn man ihn beschossen hat, und es ist im eigenen Interesse des Magiers, das Team so lange wie möglich kampffähig zu halten. Was kann man bereits aus diesen wenigen Punkten schließen? Dass sich Magier eher passiv verhalten sollten. Es gibt Situationen, in denen sie aktiv werden müssen, wie gegen Geister oder um an einer Stelle auszuhelfen, aber normalerweise genügt es, wenn man die Weltlichen etwas unterstützt und vor Magie schützt.

Was nicht heißen soll, das man auf Kampfzauber verzichten kann oder auch sonst dem typischen schwächlichen Magierimage entsprechen sollte.] - Mana Burn

≫ [Magier sind aber in jedem Fall die Hauptverteidigung gegen fremde Geister und damit für fast jedes Einsatzteam sinnvoll.] - Mc Alister

Ist der Magier der Opposition getarnt, so muss der Teammagier das Ziel für seine Leute markieren. Flammenaura ist mein Favorit, aber Licht und Schatten liefern auch gute Hinweise, ebenso wie leuchtend grüne Watcher. Dies bedeutet, wie

oben schon erwähnt, dass der Magier der Opposition ausgeschaltet werden muss, damit man selbst den Zauber Unsichtbarkeit effektiv einsetzen kann. Macht man einfach seinen Chummski unsichtbar und schickt ihn los, identifiziert ihn der gegnerische Magier vielleicht und serviert seinen Leuten den deckungslosen Hirsch auf freiem Feld.

Wo war ich stehengeblieben? Ja richtig: bei Unsichtbarkeit und explodierenden Straßenzügen. Personen unsichtbar zu machen ist der Hauptzweck dieses Zaubers. Ich hingegen wende diese Benutzung wirklich sehr selten an. Gegenstände, die ich irgendwo hineinbringen will, mache ich wesentlich häufiger unsichtbar. Es ist zwar so, dass man am Eingang von einem Türsteher gelegentlich abgetastet wird, aber dennoch gelingt es meist, wenn der Gegenstand in einer Tasche oder einem Koffer untergebracht ist. Selbst bei der heutigen Technik klappt es. Der Sicherheitsmann bemerkt den Alarm, durchsucht einen, findet vielleicht auch etwas, was ihn beruhigt, vielleicht auch nicht. Der Koffer wird geöffnet und es ist eine Menge Krempel drin, der halt in den Koffer gehört, und etwas was nicht hineingehört, aber unsichtbar ist. Bei mir hat es geklappt, aber ich versuche auch mein Glück nicht Überstunden schieben zu lassen.

In der oben beschriebenen Situation des Straßengefechtes würde ich bei mehreren guten Messerklauen in der Gruppe diese auch wesentlich lieber mit einem Chamäleonzauber versehen. Dies erschwert den Gegnern das Treffen und ist nur halb so anstrengend und kompliziert wie ein Unsichtbarkeitszauber. Ausserdem bricht der Zauber wesentlich seltener zusammen, was vor allem in Kampfsituationen ein entscheidender Vorteil ist.

≫ [Unsichtbarkeit ist ein aggressiver Zauber. Wirkt am besten offensiv. Ich habe Magier gesehen, die einfach unheimlich coole Aktionen abgezogen haben. Ich bin mal einem begegnet, den habe ich fast übersehen. Keiner hat sich für den Macker interessiert. War echt unheimlich. Und dann habe ich mal erlebt, wie einer mit einer gewagten Illusion meine MP in eine Handtasche verwandelt hat. Total cool. Und dieses Handtäschen war so verdammt täuschend echt, dass ich sie anfassen musste, um die MP zu spüren. Ich bin damit direkt durch einen Scanner gegangen und nichts ist passiert. Echt supercool. Selbst die Sensoren müssen getäuscht worden sein. Ich habe das Täschchen kurz aufgemacht und weil da nichts drin war, hat mich der Wachmann weitergewinkt. Leider hatte der Magier einen furchtbaren Geschmack und ich stehe überhaupt nicht auf diese Dinger. Irgendwie nicht mein Stil. Aber bis dahin wusste ich auch nicht, dass es sowas gibt. Ein bisschen unheimlich war das aber schon, ganz locker mit einer umgehängten MP durch einen Sicherheitsbereich zu marschieren. Geht aber nur, wenn man sicher ist, daß keine astralen Überprüfungen stattfinden. Ohne Magie hätte es da vielleicht sogar einen sichereren Weg gegeben. Magie verführt immer dazu, sich auf sie zu verlassen. Und das ist meiner Meinung nach falsch. Gerade die Hexerei ist immer für häßliche Überraschungen gut und zwar für beide Seiten.] - Ǝ-ƆƎƎ

Diese Varianten sind alle mehr oder weniger defensiv. Wenn ihr eure Gegner einmal ein wenig aus dem Konzept bringen wollt, dann macht den Twister Spezial Rock. Legt euch einen guten, möglichst neonleuchtenden Panzerzauber zu und einen Kugelschildzauber. Schnappt euch zwei MP's mit großen Magazinen, stopft diese mit Explosivmun voll und rennt, aus beiden MP's Tod und Verderben spuckend, aus der Deckung.

≫ [Klar, ist ja auch 'ne Selbstverständlichkeit. Stopft man halt mal zwei große Magazin Explosivmuni in seine MP's und speit Tod und Vernichtung, klaro. Ich meine, Explosivmunition liegt ja auch auf der Straße rum...] - Charge

≫ [Na und? Er gibt sein Geld halt für Explosivmuni aus und du für Sextoys. What's the fuckin' problem? Musst du zu allem deinen Kommentar abgeben, alter Klugscheißer?] - Ramon

≫ [Ja.] - Charge

≫ [Was es nicht alles gibt. Zerbläst die eigene Mun denn nicht den eigenen Kugelschildzauber? Nur so als Gedanke... Das sind meiner Erfahrung nach eigentlich Probleme von Theoretikern.] - Ǝ-ƆƎƎ

Ihr zieht das Feuer auf euch und hofft, dass eure Zauber den ersten Ansturm halten.

≫ [Hm. Also mich kriegen keine zehn Pferde aus der Deckung, wenn mir ein Magier verspricht: „Geh da mal raus. Meine Zauber schützen dich bestimmt." Erfahrungsgemäß brechen Barrieren zusammen, sobald sie durchbrochen werden. Vor der ersten Kugel mag der Schutz noch vorhanden sein, aber ich fürchte, dass Sicherheit in diesem Falle eine Illusion ist. Gewagtes Manöver. Mein Tipp ist: man braucht danach einen neuen Magier. Aber ich bin in dieser Sache natürlich nur ein interessierter Laie.] - Ǝ-ƆƎƎ

Dann realisieren die Dreckheads, dass sie selbst durch die schiere Anzahl an explodierenden Fragmenten in Gefahr sind und nehmen die Köpfe runter. Eure Gunsharks nutzen den Augenblick, um die Position zu wechseln und sich schussbereit zu machen. Wenn die Tulpen dann wieder auftauchen, um euch alle zu machen, können eure Leute sie wie vollgefressene Straßenköter erledigen.

Als Magier hat man den entscheidenen Vorteil, dass man eine Menge Schaden anrichten kann, ohne großes Handwerkszeug dabei zu haben. Das bezieht sich bei mir allerdings in erster Linie darauf, dass ich versuche, den Gegner nicht direkt anzugehen.

Bin ich dazu gezwungen, dann mache ich es richtig. Aber es laugt einen über alle Maßen schnell aus. Ein Feuerball ist sicher ein tolles und effektvolles Mittel der Zauberei, aber im Zeitalter von feuerfester Kleidung und automatischen Löschsystemen doch nicht mehr wirklich sinnvoll, geschweige denn nützlich. Etwa so intelligent wie der Drache, der auf den Ritter mit der Lanze wartet. Dennoch wird der Feuerball von vielen Magiern erlernt und verwendet. Die Angst vor dem Feuer ist eine der Urängste von uns (Meta-)Menschen. Seit die ersten damals vom Baum gefallen sind und anfingen das Feuer zu zähmen, haben wir viel dazugelernt. Aber die Angst vor dem Feuer liegt viel tiefer. Deshalb hat dieser Zauber seinen Daseins-Berechtigungs-Schein noch immer nicht abgegeben.

≫ [Es ist auch nicht toll, wenn die Haare brennen. Ehrlich. Der psychologische Effekt dieses Zaubers ist sehr viel höher, als seine Wirkung als Waffe. Obwohl man da mit Illusionen weiter kommt, schätze ich. Oder?] - ƎƎƆ-Ǝ

Will man den Feind aufhalten, oder verlangsamen, so sollte man ihn mit etwas überraschen, nicht jedoch töten. Ein Schleimball beispielsweise ist hervorragend geeignet, Passagen unpassierbar zu machen oder Leute in echte Verlegenheit zu bringen. Ähnlich wie Eisdecke, nur noch flexibler einsetzbar.

≫ [Granaten mit Gleit-, Leimspray oder Hartschaum erfüllen den selben Zweck. Aber natürlich muss man die im Gegensatz zu einem Magier erstmal einstecken.] - Charge

Es ist etwas Fremdes und Unkonventionelles und somit wesentlich effektvoller als alles andere, was offensiv wäre. Wirklich ausgebildete Killer kann man damit wahrscheinlich nur umwerfen, dann stehen sie wieder auf und pusten einem die Rübe weg. Weniger scharfe Hunde wird man jedoch ganz schön aus dem Konzept bringen mit diesem Zauber. Niemand mag es, wenn einem undefinierbares Zeug überall am Körper hinabläuft. Steigt man in die Kanalisation hinab, ist man auf so etwas unter Umständen vorbereitet, aber nicht, wenn es einen plötzlich und ohne Vorwarnung trifft.

Säure kann man gut einsetzen, wenn es um stabile Gegenstände geht, wie Türen oder auch Panzerungen, Autos, oder Feuerleitern. Man macht damit Passagen ebenso wirkungsvoll unpassierbar wie mit einer Sprengfalle. Und es hat zusätlich noch den Vorteil, dass man verschlossene Türen und dergleichen leise öffnen kann, wenn man ein wenig Zeit mitbringt. Mit einem Blitz kann man Elektronik ausser Gefecht setzen. Ein wirklicher Allrounder. Vieles ist von elektronischem Gerät abhängig. Drohnen bekommt man damit vielleicht nicht unbedingt kaputt, jedoch ist es möglich, das Ding damit vom Himmel zu holen, ebenso wie Autos und dergleichen.

≫ [Energiezauber sind z. B. sehr gegen Drohnen zu empfehlen. Magier sind alles andere, als schlecht im Kampf. Sie müssen dabei nur mit Köpfchen vorgehen.] - Thompson

≫ [Autos sind ein hervorragender Farraday'scher Käfig. Elektrische Spannungen verpuffen da völlig wirkungslos. Und Drohen sind leider überhaupt nicht geerdet. Wird in beiden Fällen vielleicht die Sensorik etwas polarisieren und kurzfristig durcheinanderbringen, aber zerstört wird da nichts. Natürlich zerknallt es die Antennen und wenn die Drohne gerade direkt gesteuert wird, ist das schlecht für den Rigger. Und sie kann bei einem Treffer sicherlich auch keine Daten mehr funken. Das Gridlink eines Fahrzeugs fällt aus, ebenso sein Radio, Funk und GPS-Empfang, sowie Radar. Mehr ist von so einem Zauber aber anhand der sehr guten Abschirmung nicht zu erwarten. Und das deckt sich auch mit meinen Beobachtungen. Alles was Funk ist, geht dabei flöten, weil die Antennen durchbraten. Die Gehäuseabschirmung schützt den Rest und moderne optische Computer bleiben davon vollkommen unbeeindruckt. Dummerweise machen diese Elektrozauber einen elektrischen Lärm, der etwa zehn bis dreißig Kilometer weit im Äther zu hören ist.] - ƎƎƆ-Ǝ

Sicher haben sie Mechanismen gegen Überladung und dergleichen, sind Isoliert und so, aber wie immer hängt das alles sehr von den Verhältnissen und Proportionalitäten ab. Ein Versuch ist immer besser als da zu sitzen und zu sagen: „Das Klappt ja doch nicht, die haben bestimmt daran gedacht, daß. . . “

<*schauder*> Wer mit solchen Sprüchen anfängt, wird von mir umgehend aus dem fahrenden Auto geschleudert, vom Dach gestoßen oder bekommt eine kostenlose Sparringrunde. So Typen könnt' ich auf's Fressbrett schlagen, stundenlang, mit wachsender Begeisterung. Nichts ist unsinniger, als die Intelligenz und die Möglichkeiten des Gegners zu überschätzen. Wenn man keine Informationen über den Gegner hat, dann muss man sie sich halt besorgen, selbst wenn es über das Ausprobieren ist.

≫ [Es gibt zwei Dinge, die schlimmer sind: sich selbst *über*schätzen und den Gegner *unter*schätzen. Beides führt zum eigenen Tod, Verletzen oder Gefangennahme. Ansonsten haste natürlich recht.] - ƎƎƆ-Ǝ

Ein wesentlich diffizileres Thema ist die Manipulation von Gefühlen oder Wünschen. Finger weg von allem, was schädlich ist oder tödlich. Diese Dinge sind viel zu komplex, um sie im Kampf einsetzen zu können und viel zu zweischneidig. Aber nichts ist verwirrender, als ein Wachmann, der beginnt seinen Freunden Gedichte zu rezitieren oder aber jemand, der beginnt Liebeslieder zu schmettern oder zum Barbecue einlädt.

≫ [Geistes- und Bewusstseinsmanipulationen gehören zu den ethisch fragwürdigsten Gehirnfick-Zaubern, die es gibt. Die eignen Chummer könnten sich dazu entschließen, einen dafür zu geeken, wenn man es übertreibt. Die ist ja sowas von finster, diese Art von Magie...] - ƎƎƆ-Ǝ

Mein Liebling ist allerdings der Levitationszauber. Vielfältige Anwendungen wäre noch untertrieben. Man kann ihn nutzen, um unorthodoxe Fluchtwege zu wählen. Aus dem zerschossenen Fenster springen und aufs Dach levitieren, über die Rehling eines Luxusdampfers springen und dann über die Wellen Surfen, eine herumliegende Autotür in ein Hoverboard verwandeln, es gibt so viele Möglichkeiten, die man nutzen kann.

In Feuergefechten ist es immer wieder erstaunlich, was man alles als Sichtschutz oder Ablenkung schweben lassen kann. Die Gefallenen der Gegenseite ins Kreuzfeuer heben, um dahinter Deckung zu suchen, ist immer wieder ein Ereignis, bei welchem man nie weiß, welche Reaktionen es hervorruft. Ebenso wie fliegende Mülltonnen oder Squatter und andere Passanten. Ein Gefecht auf der Straße bietet eine Unmenge an Material, welches man nutzen kann. Ein Gullideckel ist auch so eine Möglichkeit. Die sind besser als jedes ballistische Schild. Man hängt das Gerät einfach vor den Lauf des Typen mit dem größten Schwengel und schon kommt das Gefecht zum Erliegen, weil er nicht mehr feurt und versucht, den Deckel loszuwerden, der vor seiner Mündung schwebt. Allerdings verstreicht der Moment schnell. Nutzt diese Momente der Verwirrung und lasst sie nicht ungenutzt verstreichen. Sonst blutet ihr das Pflaster voll und kein Schwein hat gelacht.

Dunkelheit und vor allem Nebel sind ebenfalls hervorragend, um Sprengfallen oder Hinterhalte zu tarnen. Wobei man natürlich auch auf die Gegebenheiten achten sollte. Die meisten Stadtmenschen werden nervös, wenn auf einmal mitten in der Stadt eine Nebelbank auftaucht. Sie brauchen eine Erklärung dafür. Kommt euer Nebel als Dampf aus einem Deckel der Kanalisation oder einer unterirdischen Klimaanlage, dann nehmen die meisten Menschen dies eher als gegeben hin. Auch hier ist aber zu beachten das man nicht übertreiben sollte. Niemand wird euch glauben, wenn ihr zwei Straßenzüge aus einem Kanaldeckel mit Dampf flutet.

### 3.4.2 Teamplay

Frontliner zu sein, hat den lästigen Nachteil, dass man mehr als jeder andere Mensch zwangsläufig mit Magie konfrontiert wird.

≫ [Wem sagt er das?] - Charge

Aus diesem Grund könnten die meisten Runner, wesentlich besser als jeder Magieprofessor oder Konzernforscher, ein Buch über Magie schreiben. Die vielfältigen Möglichkeiten, die Wirkung, die es bei Nichtmagiern hervorruft, die Wirkungen auf die Umwelt, auf die Psyche, auf was weiß ich was... Ich selbst könnte ein Buch über die Verwendung von Magie unter Alkoholeinfluß schreiben. Ich bin Ire, wisst ihr, warum wir uns seit fast 90 Jahren mit modernem Terrorismus beschäftigen und doch nichts zustande bringen? Liegt einfach daran, dass im Heck des Vans drei Typen sitzen mit drei Sturmgewehren, acht Kilo Semtex™, und fünf Kisten 'Murphys Red Stout'.

≫ [Nettes Gesöff, wer kann es ihnen verdenken? <*grin*> Das dunkle Murphys kann ich dagegen nicht ausstehen.] - Charge

Wer da glaubt, dass das richtige Gebäude gesprengt wird, sollte sich den Kopf untersuchen lassen. Als Magieanwender in den Schatten hat man nun aber das Problem, daß die meisten Leute mit denen man zusammenarbeitet, schon Erfahrungen mit Magie gemacht haben. Meistens sehr negative. Wendet man jetzt einen Zauber an, den sie mit etwas negativem assoziieren, wie sagen wir Säurebombe, so fängt man sich schneller eine Kugel von den eigenen Leuten ein, als vom Gegner. Dies sollte man als Magier immer im Hinterkopf behalten.

≫ [Sagen wir es einfach so: Magier, die gern Sprüche wie Säurebombe verwenden, sind meistens genauso psychopathisch wie Samurais, welche gern Phosphorgranaten benutzen.] - Charge

≫ [Hey, ja. Ein wahres Wort. Voll ätzend, diese Typen.] - ƎƎƆ-Ǝ

≫ [Und wie sieht es aus mit Magiern, die Phosphorgranaten benutzen?] - Mana Burn

Wie umgeht man nun diesen lästigen Kopfschmerz? Im Grunde ist es ganz einfach. Sobald man ein wenig Vertrauen zu seinen Chummern gefasst hat und davon überzeugt ist, dass die Chemie halbwegs stimmt, macht man einfach eine kleine Demonstrationsstunde. Man sucht sich ein verlassenes Gebäude, einen Schrottplatz oder auch ein Stück herrenloses Dockgelände und zeigt ihnen einige Zauber, die man auf Lager hat. Man erklärt ihnen vorher, was man vorhat zu tun und hat schonmal die Möglichkeit das Terrain zu beschnuppern. Wie reagieren die Leute auf das, was man erklärt und so weiter. Dann demonstriert man ihnen einiges. Nun können sich alle einmal davon überzeugen, wie so ein Zauber in aller Ruhe aussieht, was der anrichtet und ähnliches. Einfach ein wenig von seinem Repertoir zeigen. Dies erleichtert dem Teamchef die Arbeit und klärt alle darüber auf, was sie von einem erwarten können. Weiterhin, kann man anfangen, den Leuten zu zeigen, wie sie reagieren müssen, wenn die Gegenseite diese Zauber einsetzt, was zu tun ist, wenn man merkt, dass der Gegner dieses oder jenes

tut. Den Leuten die persönliche Erfahrung zu verschaffen, verzaubert zu werden, ist ungemein gefährlich, aber auch nicht mit Gold aufzuwiegen. Es ist um Flugzeugträger leichter, jemanden aus der Gruppe zu heilen, oder zu verbessern, wenn er weiß, was auf ihn zukommt.

≫ [Sowas nennt sich ganz allgemein 'Teamtraining'. Ich weiß, dass ist ein interessantes Konzept, aber wenn man fest mit einigen Leuten zusammenarbeitet, ist sowas unerläßlich, und es verbessert das Teamwork enorm, wenn man genau die Fähigkeiten der anderen kennt.] - CHARGE

≫ [Stimmt schon. Aber besagte Finsterlingzauber, diese ganzen Gehirnfickzauber sind echt so übel, dass man sie bannen müßte. Wer selbst einmal Opfer von sowas geworden ist, weiß, wovon ich rede. Das ist schlimmer als eine Vergewaltigung. Er ist *in* dir. Richtig in dir. Das ist echt finster. Und wie sollte so eine Demonstrationsvergewaltigung aussehen? Oder so'n Schmerzzauber? Ist die selbe Liga. Wo wird sowas eigentlich überhaupt gelehrt, frage ich mich? An den Unis ist das richtig clear. Ich hab' mal geschnuppert nach sowas, weil ich wissen wollte, wo sowas überhaupt her kommt?] - ƎƎƆ-Ǝ

Ausserdem ist die Variante, von einem Chummski einmal die Gedanken manipuliert zu bekommen wesentlich hilfreicher, um herauszufinden, ob man sich dessen erwehren kann, im Gegensatz zur harten, englischen, im Fall der Fälle.

Die Magie im Team ist eine ganz eigene und muss Schritt für Schritt aufgebaut werden. Und sie ist so zerbrechlich, wie die Jungfräulichkeit einer Elfin in der Männerdusche einer Ork-Footballmanschaft.

### 3.4.3 Mundane vs. Geister

Es ist ja nun wirklich schon viel Scheiße erzählt worden, wenn es darum geht, dass Nichtmagier gegen Geister vorgehen. Angefangen bei Bannformeln aus der Bibel, bis hin zu dem reinen Wunsch, dem Geist weh zu tun.

Idioten die das wirklich versuchen, sind zu bedauern.

Zum einen ist die Unverwundbarkeit von Geistern eine der vielen urbanen Legenden. Es ist zwar richtig, dass Feuerwaffen wenig bis gar kein Effekt erzielen, aber das liegt daran, dass eine Menge Energie nötig ist, um das astrale Geflecht zu zerstören, welches ein Beschwörer nutzt, um einen Geist in unsere Welt zu holen. Im Klartext heißt das: massive Firepower ist gefordert.

Holzt was ihr halten könnt in den Geist rein und hofft, dass es genug ist. Granaten sind gut, Sturmgewehre und Maschinenpistolen sind auch gut, Sturmschrotflinten sollten ausreichen. Alles, was ordentlich Bumm macht ist besser als den Geist mit dem Messer in der Hand gegenüber zu stehen.

Ich habe mal mit jemandem zusammengearbeitet, der sich in seinen Cyberarm einen Feuerlöscher hat einbauen lassen. Er sagte mir, dass fast ausschließlich Feuergeister eingesetzt werden, um gegen Leute zu kämpfen, also hat er sich einen Feuerlöscher besorgt. Klingt für mich vernünftig. Die meisten Angriffsteams verwenden einfach Feuerlementare, da sie sich hervorragend für 'Suchen und Vernichten' Aufträge eignen und den Magier im Kampf unterstützen können. Die Idee mit dem Feuerlöscher ist gut, nur darf man natürlich keinen Löschschaum verwenden, sondern muss Wasser nehmen. Der Typ hat auf ein altes Impulslöschverfahren zurückgegriffen: mit seinem 1 Liter Tank im Arm kann er fünf Löschungen vornehmen. Dabei verzehnfacht sich durch diese komisch Technologie die Oberfläche des Wassers, so das die 0,2 Liter wie 20 Liter wirken.

≫ [Feuerlöscher im Arm? Es stimmt ja, dass Feuerelementare das Wasser nicht sonderlich mögen, aber ein Feuerlöscher ist gegen Geister nutzlos. Er richtet keinen Schaden an. Manche Leute scheinen immer wieder zu vergessen, dass Feuerelementare zwar brennen, aber nicht aus normalem, mundanem Feuer bestehen. Und den kurzen Wasserstrahl, den ein Feuerlöscher im Arm abgeben könnte, denn kann wohl jeder Elementar ab.] - MANA BURN

≫ [Sicher? Ich weiß nur, dass man auch als Mundaner recht effektiv gegen Geister ankommt, wenn man einen Stock oder sowas zu Hilfe nimmt. Besser als mit bloßer Faust. Sie irgendwie auf Abstand zu halten, scheint zu wirken. Warum sollte ein Feuerlöscher nicht wirken? Geister sind komisch. Irgendwie entziehen die Dinger sich jeder Logik. Ansonsten hilft immer weglaufen.] - ƎƎƆ-Ǝ

≫ [Genau, lasst eure Chummer im Stich und rennt. War klar, dass Du auf sowas kommst. Wenn ein Geist euch direkt angeht, sucht das entgegengesetzte Element. Bei einem Feuerelementar zum Beispiel einen Hydranten. Wasser in solchen Mengen hat bisher jeden Feuerelementar zur Strecke gebracht.] - CHANTAL

≫ [Aha. Und während du den Hydranten aufschraubst, verkohlt dich das Elementar? Erstmal haben vor lauter Lachen. So einfach ist das nämlich nicht. Und du meinst, der Feuergeist setzt sich dann auf den Hydranten? Nein. Du trägst natürlich ein passendes C-Rohr bei dir. Logisch. Wenn man nicht gewinnen kann oder völlig überrascht ist, dann ist die erste Regel des Kampfes geordneter Rückzug und Neuformierung. Planlosigkeit war noch nie ein taktischer Vorteil, jedenfalls nicht, dass ich mich erinnern könnte... Und bei Elementaren? Das Gegenelement löscht das Element aus, richtig?] - ƎƎƆ-Ǝ

≫ [Geordneter Rückzug hört sich doch schon ganz anders an als immer weglaufen. Vielleicht lernst Du ja doch noch.] - Chantal

≫ [Okay, da es in diesem Punkt ja scheinbar einigen Erklärungsbedarf zu geben scheint: Das magische Element löscht das magische Element aus. Das mundane Element wird normalerweise vom magischen Element vollkommen ignoriert. Erdelementare sind verwundbar gegenüber Luft, richtig? Und trotzdem können sie sich materialisieren, ohne dass sie sofort zerfallen. Sie sind ständig von Luft umgeben und es stört sie nicht. So ist das bei Feuerelementaren auch. Man kann sie sogar unter Wasser rufen. Das Wasser würde wahrscheinlich irgendwann anfangen zu kochen, aber mehr auch nicht. Dass Elementare durch ein bestimmtes Element verwundbar sind, bedeutet lediglich, dass sie von diesem Element stärker betroffen werden, als von anderen. Dazu bedarf es aber bestimmter Umstände. Und zwar muß der Angriff auch ohne die Wirkung des Elements die Struktur des Geistes angreifen können. Das Element verstärkt diesen Angriff lediglich. Und damit wird auch klar, wieso ein Feuerlöscher im Arm, der den Inhalt eines kleinen Wasserglases in winzige Tröpfchen zerstäubt und sie auf den Elementar schleudert, keinerlei Wirkung auf ihn hat. Der Nebel verdunstet einfach an dem Elementar. Das Einzige, was mich immer wieder verblüfft ist, dass die Leute diese Thesen nur über Feuerelementare verbreiten. Noch niemand ist auf die Idee gekommen, vorzuschlagen, einen Erdelementar mit einem Fön anzugreifen oder einen Wasserelementar mit einem Feuerzeug langsam zu verdunsten. Um es noch mal auf den Punkt zu bringen: Der Feuerlöscher im Arm ist wirkungslos, der Hydrant oder der Wasserwerfer eventuell nicht. Bei den Aerosolgranaten hängt es davon ab, ob sie eine richtige Explosion erzeugen oder nur das Wasser verteilen. Da eine Explosion, die stark genug wäre, einen Elementar in seiner Struktur zu beschädigen, aber wohl das Wasser verdampfen würde, halte ich die Wirkung bestenfalls für fraglich.] - Mana Burn

Noch bessere Wirkung gegen Feuergeister erzielen Wasser-Aerosol Granaten Ich habe selbst noch keinen Feuergeist gesehen, der einer solchen Granate standgehalten hätte. Nur solltet ihr nicht in der Nähe stehen, denn sonst besteht die Möglichkeit, dass ihr ertrinkt. Die 0,2 Liter in der Granate verhundertfachen sich grobgeschätzt, was also sein übriges tut.

≫ [Es kommt nicht auf die Menge des Wassers an. Der Hydrant oder auch ein Wasserwerfer würden sicher funktionieren. Ein Feuerlöscher im Arm nicht. Ein Sodaspender würde auch nicht funktionieren. Es kommt auch nicht darauf an, wie stark das Wasser verteilt wird. Das beschriebene Löschverfahren funktioniert unter anderem auf Grund von Kühlung. Irrelevant für einen Feuerelementar. Die riesige Oberfläche der 200 Milliliter führen nur zur schnelleren Verdunstung. Nebel tötet schließlich auch keinen Feuerelementar. Ich empfehle zu diesem Thema die Grundvorlesungen zu magischer Theorie an einer Universität eurer Wahl. Alternativ kann ich es auch demonstrieren. Gegen einen im Voraus zu entrichtenden Unkostenbeitrag. Winston ist manchmal etwas übereifrig.] - Mana Burn

≫ [Das Element löscht das Element aus, richtig? Nicht die Löscheigenschaften löschen das magische Feuer? Hab' ich mal so gelernt, glaube ich. Dummerweise war da dieser Magiestudent in den Hinterbänken, der hat mir immer irgendwie im Haar gezupft mit seinen blöden magischen Fingern. Das hat total genervt, außerdem wollte ich nicht, dass der am Ende noch 'ne rituelle Probe vom mir stibitzt oder sowas. Deshalb habe ich ein paar Kleinigkeiten bei der Vorlesung nicht mitgekriegt. Dabei war das so interessant und da reinzukommen war auch nicht so leicht. Immerhin ist die Vorlesung auf zwei Semester im Voraus belegt und wieso ich plötzlich vom Aufrückdemon des Unirechners doch mit reingenommen wurde, kann ich mir nicht erklären.] - ƎƎƆ-Ǝ

So. Da ihr das hier konsumiert, habt ihr Twisters kleine Märchenstunde auch schon überstanden. Diejenigen von euch, deren Blumenkohl zwischen den Ohren noch funktioniert, werden die essenziellen Dinge herausgefilter haben. Die anderen haben ihr Schicksal nicht anders verdient.

## 3.5 Tricks mit Magie

von Helmut

Auch wenn die Ansichten von Twister eine merkwürdige Art von Humor erkennen lassen - ich fand den Sarkasmus auf eine erfreuliche Art und Weise erfrischend.

Neben der letalen magischen Betätigung gibt es eine weitere, profitable und nonletale Art der Magie: nonletaler Terrorismus. Es ist glücklicherweise so, dass die Rasse Mensch die Eigenschaft hat erst glücklich zu sein, wenn sie sich gegenseitig in den Hintern treten kann. Gut für uns — darum verdienen wird schließlich soviel Geld.

Man bezahlt uns aus diesem Grund — in vielen Fällen ist das Stiften von Chaos besonders nützlich, denn eine gute Sabotage ohne letale Magie zieht wenig Ermittlungen nach sich und hinterlässt keine Toten.

Anstelle jedesmal neben einem Stück Grillhänchen mit Nasenbluten und Kopfschmerzen zu liegen bin ich dazu übergegangen die erwünschte Unruhe auf eine andere Art und Weise zu erzeugen: Illusionen.

Nicht alles was Angst, Unruhe und Schrecken verbreitet muss zwangsweise echt sein — das ist auch gut so, denn echte Kracher hauen auch mächtig rein.

In einem hartem Feuergefecht können ein paar zusätzliche Statisten stehts sehr viele Kugeln auf sich ziehen ehe die Sicherheit merkt, daß sie auf Luft ballert. Besonders nützliche Statisten sind die Bilderbuchmagier hinter einer Barriere die ihren Feuerball vorbereiten...

Ein Watcher kann ein furchtbares Folterinstrument sein — schon diese unglaubliche Stumpfheit dieser Kreaturen ist eine Pein, ihre Lebensdauer auch. Manche Menschen muss man nur auf einem Stuhl fesseln und einige Stunden von einem Watcher bearbeiten lassen ehe sie recht kooperativ sind.

Um einen Menschen wirklich zum Wahnsinn zu treiben braucht man nur den guten Watcher: ein nächtlicher Besuch dieser astralen Komposthaufengeburt in unregelmäßigen Abständen ist eine unheimliche Pest. Da Watcher stumpf ihren Auftrag ausführen machen sie selten etwas falsch - sofern der Auftrag richtig stumpf ist. Das Herunterleiern eines Liedes bei einer bestimmten Person ist die harmloseste Form, lustig wird es wenn der Watcher um Hilfe schreit und wenig später die Herren von der örtlichen Polizei dem Ganzen auf den Grund gehen.

≫ [Tja, Watcher sind eben immer ein Spiegel zu Seele des Beschwörers] - Sush

So mancher versucht dem Leid zu entkommen und nun selbst magische Unterstützung anzuwerben — oder rennt zur Polizei. Das ist nicht weiter tragisch, denn der arme Mann ahnt garnicht wie nützlich dies sein kann. Besonders wenn es sich um einen illegalen Lohnmagier handelt der dort wacht.

Im Falle des Lohnmagiers ruft man die Polzei halt selbst — die regelt das schon. Besonders wenn der Mann den Watcher mit Kampfzaubern grillt.

Im Falle der Polizei sorgt man dafür, dass die Herren nützlich für einen selbst arbeiten: man klaut ihnen das Auto während sie der Person Gesellschaft leisten und verscheuert es. Eine Manpipulation die ich selbst „Zeichnen“ nenne ist selbsterklärend, die Elektronik des Einsatzwagens zu überwinden kann jeder gute Rigger (vorher mitnehmen).

Um das Chaos komplett zu machen, ist es immer nützlich die örtliche Gang davon in Kenntnis zu setzen, dass bald ein LS Wagen hier halten wird. Die nehmen derartige Angelegenheiten gerne in die Hand.

Hat man feste Gegner in einem Söldnerauftrag, versaut man ihnen auf ähnliche Weise einfach die folgenden Nächte und geht dann in die Offensive — ein unausgeschlafener Haufen Soldaten ist meistens ein schwacher Gegner.

Presseveranstaltungen und Aktionärsversammlungen lassen sich auf diese Art stören. Besonders das Erscheinen von unechten Personen (Illusionen), deren einziger Beitrag zu dieser Versammlung ihr stetiges Husten, Schnupfen und ihr wirklich häßliches Gesicht ist, sorgen für einen unangenehmen Pegel von Unruhe, den man schwer eindämmen kann — so richtig rauswerfen kann man sie ja deswegen nicht.

Alternativ dazu kann man auch bestimmte Personen magisch etwas schlechter stimmen, die Konferenz wird sehr bald mit Gepöbel und Streit gestört.

Um Türsteher oder Wachen abzulenken sind zwei scheinbare Streithähne eine gute Investition. Beginnen auf einmal zwei häßliche und große Orks, natürlich mit dicken Beulen unter dem Mantel, in einiger Entfernung sich lauthals zu streiten, befindet sich die Aufmerksamkeit des Personals dort, wo man sie haben will: woanders. Wichtig ist den Dialog vorher zu umreißen — sonst kommt man vielleicht in die Gelegenheit, dass beiden die Worte ausgehen — das sollte besser vermieden werden.

Eine weitere Möglichkeit sind physische Illusionen: sie werden auch von Detektoren als „echt angesehen“ – also liegt es nahe, dass der Waffensensor bei einem harmlosem Passanten plötzlich großen Alarm schlägt, während der arme verdutzte Mann von der Sicherheit überfallen wird (und man die vermeintliche Waffe sucht) ist Zeit genug, um sich um die wirklich wichtigen Angelegenheiten zu kümmern.

Kaufen & Verkaufen: ich habe schon oft großkotzigen Idioten so manche wertvolle Ausrüstung verkauft die es nie gab. Während der novaheisse Samurai eine echt krasse Waffe kauft - sei es ein reich geschmücktes Kampfmesser oder gar eine richtig krasse Waffe, handelt es sich um den letzten Mist.

Wichtig: Munition hat man keine vorrätig, testen soll er es schließlich nicht — noch wichtiger: Es

muss ein echter Gegenstand sein — richtig wichtig: in Bargeld zahlen lassen, er soll die Transaktion nicht verfolgen können.

Sobald er zufrieden abzieht und das Ding wegsteckt wandelt es sich in den normalen Schrott der es ist.

Im Umkehrschluss geht es natürlich auch, sieht man irgendwo etwas von größerem Wert — wie ein Auto — Kratzer im Lack, kleine Beulen oder gar Rost an gewissen Stellen. Kaum hat man den Preis gedrückt und fährt mit dem Gerät davon ist es wieder voll funktionsfähig.

Funktioniert auch super mit Bargeld. Ihm gibt man einen Haufen 500 ¥ Chips und er steckt einen Haufen Plastikscheiben ohne jeglichen Wert ein, die man aus einer alten Plastiktür gestanzt hat.

Telekinese ist das Beste, ein paar subtile Schubser und Dinge von gigantischem Wert können zerstört sein, eine Bar zu einem Schlachtfeld werden oder eine Person großen Peinlichkeiten ausgesetzt sein. Eine heruntergezogene Hose auf einer Pressekonferenz ist das Harmloseste, den Abzug einer prollig zur Schau getragenen Waffe auszulösen kann dagegen ganz andere Folgen haben.

Handtaschen und Waffen können auf diese Art natürlich auch „erworben“ werden. Neben vielen anderen Dingen.

Magie ist klasse... Grüße Helmut

≫ [Helmut, so Typen wie du, die gehören erschossen, bevor sie noch die Gelegenheit bekommen, das Maul aufzumachen.] - Ramon

## 3.6 Working the Wet Way...

von anonym

„Abschaum der Gesellschaft, der hinterletzte Dreck“ – eine typische Bezeichnung für einen Wetworker, Cleaner oder kurz und schöner: Problemlöser.

Auf der Straße betrachten die meisten Menschen und auch Runner (obwohl die mehr Know How haben sollten) den Wetworker als perfides Schwein, dessen einzige Freude der Tod anderer Menschen ist. Oft stellt man sich den Wetworker als schwervercybertes Monster ohne Hirn vor, das sich seinen Weg einfach freiballert und dann verschwindet. Eine andere Ansicht ist, dass die alten Ninjas in ihrer Form den typischen Wetworker symbolisieren und vor Hinterhältigkeit triefen.

Was die meisten Menschen an einem Wetworker so widerwärtig finden, ist im Kern die Tatsache, dass ein Wetworker versucht so elegant und unauffällig wie möglich eine Person zu töten. Darauf sein ganzes Handeln einstellt und nur darauf hin plant, ehe er zuschlägt. Der fokussierte Wille eine Person für Geld willentlich und hinterhältig zu töten, ruft diesen Abscheu hervor.

Johnsons gehen unterschiedlich an dieses Thema heran, manche “J”s kennen den Unterschied zwischen einem kultivierten und professionellen Wetworker und dem Straßendreck. Leider sind viele “J”s nicht ernsthafte Profis, sondern werden von Konzernen nur beauftragt diesen Auftrag zu vergeben. Ihr geringer Informationsstand erschwert jede Verhandlung enorm.

Trotz aller Gewalt in der 6ten Welt kann sich kein professioneller Wetworker leisten, derart brachial vorzugehen. Die ninjatypische Vorgehensweise ist durch moderne Sicherheitsanlagen kaum durchzuführen.

### 3.6.1 The Profile...

Ein guter Wetworker ist ein hochqualifiziertes Multitalent. Neben den physischen Voraussetzungen (Gewaltfähigkeit, Skrupellosigkeit und eine flexible Moralvorstellung) muss er einen enormen Pool an Skills mitbringen. Er muss in der Lage sein, das Netz zu beherrschen, das umfasst professionelles Decking, Datenjagd und das Verwischen der eigenen Spuren. Dazu kommt eine große Reihe von SoftSkills, Rhetorik, Bildung und ein guter Schuss Sozialfähigkeit. Was ein guter Privatdetektiv können muss – das muss auch ein Wetworker können. Nicht jede Information ist im SimNet zu finden – ohne die Straße und Konzerne endet die Suche schnell.

Der letzte Wissensbereich ist Elektronik und Sicherheitstechnik. Ohne fundiertes Wissen welche Sicherheitssysteme im Einsatz sind und wie sie zu knacken sind, ist der Wetworker aufgeschmissen. Waffentechnik ist auch wertvoll - aber eher untergeordnet. Es reicht zu wissen welche Waffen ausreichen, ein Topwissen ist nützlich, aber kein echter Backbone.

Ein Runner mit seinem Team hat viele dieser Probleme auch – jedoch hat er seine Kameraden (ich bevorzuge den militärischen Begriff), die ihn unterstützen und ein unterschiedliches Know How haben. Aus dem einzigen Grund, dass ein guter Wetworker ein ganzes Runnerteam vereint, ist er so selten...

### 3.6.2 Payment

Fixbeträge für Aufträge werden in der Regel nicht gemacht, sondern ein gestaffeltes System nach den Anforderungen des Auftraggebers.
Ein Beispiel:

| | |
|---|---|
| Vorab (Aufklärung): | 10.000 EC |
| Tod des Zieles: | 20.000 EC |
| Kein Medieninteresse: | 5.000 EC |
| War ein Unfall: | 10.000 EC |
| Kein Kollateralschaden: | 5.000 EC |
| Entführung: | 30.000 EC |
| Nebenauftrag: | |
| Datenraub: | 20.000 EC |

Diese Art von Preisaufteilung ermöglicht es dem "J" Prioritäten zu setzen, und für den Wetworker sicherzugehen, dass er einen festen Rahmen von Verdienst hat. Zudem kann er nach der Aufklärung noch einmal neu verhandeln. Nicht immer sind Aufträge so, wie sie dargestellt werden. Entführungen werden Mord oft vorgezogen, sind aber eine optionale Sache, die als nützlich aber nicht zwingend betrachtet wird. Andererseits kann der Johnson nach dem Auftrag nicht anfangen willkürlich neu zu verhandeln, denn seine Bedingungen wurden gestellt. Im Normalfall wird der Auftrag rund 40.000-60.000 EC einbringen, denn alle erwünschten Ziele werden selten erfüllt.

### 3.6.3 The Archetypes

Es gibt verschiedene Arten von Killern. Die seltenen Freiberufler – welche alle anders arbeiten, die Gilden, die Killer der Konzerne und des organisierten Verbrechens.

#### Konzerne

Konzerne setzen zeitweise eigenes Personal ein, meistens agieren sie technisch wie Polizei oder Detektive (Datenerfassung). Danach gehen sie oft recht unsubtil vor und lassen das Opfer durch einen Autounfall sterben oder knallen es einfach ab. Konzernarbeit erkennt man meistens am Personal. Die Aktiva sind oft stark vercybert und führen einen festen Plan aus, den sie erhalten haben. Meistens soll die Arbeit abschrecken oder einfach eine Person aus dem Weg räumen. Richtige Toptruppen haben Konzerne nicht, dazu fehlt ihnen einfach das Know How der Straße – sie gleichen das gern durch Firepower aus, ans Bein pinkelt ihnen niemand.

Konzernarbeit erkennt man an dem Desinteresse offizieller Stellen; hat Lone Star die Ermittlungen kurz danach eingestellt, kommt der Mord nirgendwo in den Nachrichten u. s. w...

Meistens sind Konzerne dann selbst im Biz gewesen. Zusätzlich setzen Konzerne Covert Ops ein; diese Teams arbeiten wie professionelle "Hau Draufs" (später im Text). Subtile Arbeit wollen Konzerne mitunter auch, dann werben sie Freiberufler an. Nur sieht man denen nicht an, für wen sie arbeiten.

#### Organisiertes Verbrechen

Das organisierte Verbrechen mordet sehr oft mit dem Hintergedanken der Abschreckung. Die meisten Morde sind sehr brutal und umfassen einen qualvollen Tod des Opfers. Diese Art von Wetwork soll nicht subtil sein – es soll jeder wissen, wer dahinter steckt und sich in die Hose pinkeln. Meistens haben die Killer eine gute Planung wie sie an das Opfer kommen, wo das Opfer ist u. s. w...

Die Aufklärungsarbeit der Straße in der Straße ist oft sehr gut. Besonders kennzeichnend sind Befragungen der eventuellen Zeugen – es hat niemand etwas gesehen, gehört oder gewusst. Stoßt ihr auf eine derartige Reaktion, könnt ihr von den lokalen Größen als Missetäter ausgehen.

#### Anonymous...

Was ein Wetworker tunlichst vermeiden sollte, ist sein wahres Gesicht zu zeigen. Ich habe mir mit der Zeit drei Arten von "Personas" geschaffen

1. "legale" SIN's
2. den Ruf als Runner
3. den völlig anonymen Wetworker

Will heißen – ich gehe drei Arten von Arbeit nach:

Einer freiberuflichen legalen Tätigkeit als Detektiv und Sicherheitsberater, einer normalen Runnertätigkeit, wo ich mir den Ruf erworben habe sehr zuverlässig zu sein, recht solide und schnörkellos zu planen und direkt vorzugehen und der Wetworkertätigkeit, wo ich extrem vorsichtig plane und alles daran setze, dass ich absolut anonym bleibe.

Die legale Tätigkeit benutze ich, um meine Runnerarbeit etwas zu verdecken und die Kontakte zu der legalen Welt –Polizei, Behörden– aufrechtzuerhalten. Die Runnertätigkeit, um schlicht Geld zu verdienen, mit Jobs die nicht gegen meine legale Tätigkeit gehen und um meine Wetworkertätigkeit zu verschleiern. Mein Profil zeigt nichts an wirklich akribischer Planung oder äußerst subtiler Arbeit, was verhindert, dass man mich mit solcher Arbeit in Verbindung bringt. Die Wetworkertätigkeit, um richtig Geld zu verdienen, jedoch genau nach dem Profil des übervorsichtigen und akribisch planenden Killers. Alles andere dient nur der Verschleierung; es sind notwendige Nebenjobs.

#### Modus Operandi

In Erscheinung zu treten, ist taktisch unklug. Der Johnson vergibt den Auftrag für das absolute Kapitalverbrechen und ihr führt diesen Auftrag aus. Das ruft auf beiden Seiten ein extremes Maß an Vorsicht hervor und macht die ganze Verhandlung schwerer, als sie sein sollte. Besser ist es, den Meetingroom im SimNet zu setzen, dort sind beide Seiten anonym und können frei verhandeln. Ohne Anonymität endet die Karriere zu schnell durch einen paranoiden Mr. "J".

Das Netz ermöglicht die Kontaktaufnahme, ich wähle dazu einen automatischen Sucherbot und öffentliche Pornoforen. Meine Schattenkontakte kennen das jeweilige File und die Triggerbeschreibung, Postingforen mit nackten Ehefrauen und son' Kram eignen sich dazu sehr gut. Je mehr Traffic, umso besser. Findet mein Bot den jeweiligen Trigger, informiert er mich davon und ich trete übers Netz mit dem Auftraggeber in Kontakt und zwar über einen weiteren Trigger, der ihm gegeben wurde.

Nach einem gelungenen Auftrag erhält der "J" seinen persönlichen Trigger. Ich weiß, dass die Person mich bezahlt, er weiss, dass ich den Job auch zuverlässig erledige. Geringer lässt sich das Risiko schwer halten, außer es wird sehr kompliziert und teuer.

### Wo & Warum kracht es?

Wichtige Reibungspunkte für Wetworker sind Kriege des organisierten Verbrechens. Manchmal geben die jeweiligen Führer ganze Todeslisten feindlichen Personals heraus. Mit etwas Geschick ist so eine Liste "schnelles Geld" – zu einem hohen Risiko natürlich. In heftigen Kriegen wie die Yakuza und Mafia führten, geht den einzelnen Organisationen sehr schnell das Personal aus. Je vorsichtiger die Organisation bei der Personalauswahl ist, desto schneller. Fruchtbarer Boden für das Geschäft.

Die Börse wird gern durch Wetwork manipuliert. Ist eine Extraktion zu gefährlich oder bedeutet zuviele Folgen, nieten Konkurrenten gern wichtiges Personal der anderen Firma um. Auf lange Sicht bedeutet der Tod einens wichtigen Managers oder Forschers für viele kleinere Unternehmen das Aus, hier mischen so ziemlich alle "Geschäftsleute" mit. Bei nahezu allen Aufträgen ist die Staffelung des Lohnes an "Unfall" b. z. w. "keine Spuren" gekoppelt. Das Unternehmen ist riskant für den Auftraggeber, resultiert jedoch in einer guten Bezahlung und hohen Anforderungen.

Konzernintern wird auch viel Wetwork verübt. Rivalisierende Manager sind ein Knackpunkt, genauso rivalisierende Abteilungen. Das Hire & Fire–System der Konzerne sorgt oft für soviel Druck auf die Angestellten, dass Wetwork in Auftrag gegeben wird, um lästige –bessere– Mitarbeiter zu beseitigen, damit die eigene Person nicht in Gefahr gerät. Primäranforderung ist, dass der Tod des Zieles nicht als Wetwork erkennbar sein darf, Straßenkriminalität oder Unfälle müssen als Ursache geschlussfolgert werden.

**Steuerfahndung** Ein Primärziel für Wetworker. Die Agenten der Steuerfahndung sind im Geschäft die am meisten gehassten "Runner" – sowohl Konzerne als auch das organisierte Verbrechen lassen immer wieder solche Agenten aus dem Geschäft entfernen.

**Lone Star** Mitunter wagen sich die Zivilfahnder zu tief in den Underground. Das organisierte Verbrechen nimmt solche Angelegenheiten meistens selbst in die Hand, es kommt dennoch vor, dass ein Cop euer Ziel ist. Meistens sind die Ziele Idealisten; kaufen ist eine gängigere Praxis als Umnieten.

### The Jobs

Wetwork ist in verschiedene Arten von Jobs unterteilbar. Nicht jeder Johnson hat die gleichen Anforderungen an einen Wetworker.

**Abschreckung** Diese Art von Auftrag ist meistens die häßlichste von allen. Der Job umfasst häufig genaue Anweisungen, wie das Opfer (qualvoll) sterben soll. Den Tod zu organisieren ist der eigentliche Auftrag des Wetworkers. Subtil oder nicht subtil ist dabei oft egal – solange das Opfer auf eine besondere Art und Weise stirbt. Der Nachteil ist, dass der Auftrag das Markenzeichen Mord trägt.

**Rache** Aufträge in denen der Wetworker als Rächer fungiert, können viele Anweisungen enthalten oder einfach nur beinhalten eine Person zu töten, egal wie und wo, meistens so schnell wie möglich.

**"Mord"** Oft eine eher simple Aufgabe, meistens schlecht bezahlt und läuft auf den Tod irgendeines Dealers, Schiebers oder Zuhälters hinaus. Resultierend aus dem Wettbewerb unterschiedlicher Personen. Ein typischer Auftrag, der auf der Straße stattfindet. Einzige Bedingung: das Ziel ist tot – egal wie.

**Business** Oft sehr subtile Aufträge; Geschäftsleute, die ihren Konkurrenten aus dem Weg räumen wollen oder konzerninterne Streitereien, die ein Ende finden sollen. Meistens soll das Opfer "natürlich" sterben und keine Spuren eines Mordes vorhanden sein. Gut bezahlte und schwere Aufträge, denn der Wetworker kann nie sicher sein zwischen welche Fronten er gerät. Mitunter passiert es sogar, dass Aufträge eine Farce sind und der Auftraggeber vorhat, den Wetworker aufzuhalten, um daraus Kapital zu schlagen.

**Runner** Ein erstaunlich häufiger Auftrag, oft vergeben Konzerne oder das organisierte Verbrechen den Auftrag, einen bestimmten Runner zu töten, manchmal auch ein ganzes Team. Oft dient dies der Abschreckung – ein Gegner des Auftraggebers heuert Runner an, um ihm zu zeigen, wo der Hammer hängt. Dann wird der Wetworker beauftragt, dieses Personal zu töten. Wichtig ist dem Auftraggeber hierbei, dass ein erfahrenes Team wie blutige Anfänger erledigt wird. Eine Botschaft, die für sich spricht. Schlipse treten sich gegenseitig selten direkt in den Arsch, sie ziehen es vor auf Personal, Werte und Freunde ihres Gegners loszugehen. Die feine englische Art des Konzerngeschäfts...

**Spurlos** Manchmal ist Ungewissheit wichtiger als Gewissheit. Dann wird ein Wetworker damit beauftragt, eine bestimmte Person so spurlos wie möglich verschwinden zu lassen. Kerngedanke hierbei ist, dass es keinen Hinweis auf das Verbleiben des Opfers gibt und eine Leiche nie aufgefunden wird.

≫ [Was hier fehlt, ist der Punkt Gefecht. Was ein Sniper beim Militär macht, kann auch auf der Strasse nützlich sein. Ob bei eigenen Gefechten oder um bei Kämpfen zwischen zwei Parteien das Kräfteverhältnis zu verschieben.] - UMBRA

### Hunted Hunter

Wie findet man heraus, ob ein Wetworker auf den eigenen Kopf aus ist? Leider lässt sich das in den seltensten Fällen herausfinden. Professionelle Wetworker lassen sich ungern auf ein Meeting ein und ziehen es vor, selbst anonym zu bleiben und haben kein Verlangen, den Johnson zu sehen. Sie lassen sich bezahlen und erfüllen dann den Auftrag, was im Klartext heißt, dass es äußerst schwer ist, überhaupt zu merken, dass ein Wetworker mit der Arbeit begonnen hat. Solltet ihr den Auftraggeber zu fassen kriegen, dann kann er selbst nicht weiterhelfen, denn er weiß nicht, wer seinen Auftrag ausführt.

Wenige Wetworker mögen große Mengen an Implantaten, sie bringen keinen großen Nutzen und fallen stark auf. Viele Freiberufler leben unter normalen Menschen und tun sehr viel dafür, dass sie wie ein normaler Passant erscheinen. Damit sind sie praktisch unaufspürbar. Das liegt in der Natur eines professionellen Wetworkers.

### Die andere Schule

Neben den subtilen und eleganten Wetworkern gibt eine sehr große Gruppe von ziemlich plumpen Hau Draufs. Vergleichbar mit einem Kampfteam, dessen Art zu arbeiten pure Power ist. Viel Cyberware und große Waffen sind das Mittel der Wahl. Ihr Einsatz beschränkt sich mehr auf die Straße, Jobs die weniger EC bringen und weniger Ärger. Wer einfach eine Person wegpusten will, bedient sich solchen Personals. Sie sind billiger und auffälliger, meistens rennen sie herein und nieten denjenigen um, der das Geld wert ist. Ist man besser ausgerüstet oder hat ein paar Vorsichtsmaßnahmen installiert, stellen diese Cyberfreaks ein geringes Problem dar. Einfach, weil man sie hört, ehe sie da sind.

Neben diesen Schlägern gibt es auch professionelle Hau Draufs, meistens ehemalige Militärs oder Söldner. Die operieren in Teams und ziehen einen Kill in einem gut koordiniertem Schlag durch. Diese Leute sind brandgefährlich. Denn mit drei bis sechs erfahrenen Söldnern, die unauffällig zu dem Ziel vordringen und ihre geballte Feuerkraft nutzen, sobald sie auffallen, legt sich niemand gern an.

Die Planung macht derartige Kräfte gefährlich. Sie operieren viel in den Straßen und fallen wenig auf. Das Team teilt sich und passt sich der jeweiligen Umgebung an, was bedeuten kann, dass ein Penner, der vor einer Bar hockt ein Mitglied einer solchen Truppe ist, genauso die Hure, die dich anquatscht, der große Ork in seinem zerschlissenen Trenchcoat und der Punk mit seinen BTLs. Meistens versuchen sie dich abzulenken und etwas von der Straße abzubringen, damit es einfacher wird. Reicht das nicht, dann wird ein Mann des Teams dich erledigen und verschwinden während die anderen dafür sorgen, dass er flüchten kann und sicher gehen, dass du auch tot bist.

Als Waffen wählen sie gern generische Typen, wie normale Sportgewehre oder verbreitete Sturmgewehre, Maschinenpistolen u. s. w... nach dem Anschlag sollen die Spuren zu der Gegend passen, also keine exotischen Kaliber oder Waffen oder Outfits.

Sollte es nicht wie ein Straßenmord zu machen sein, werden solche Teams auch nicht davor zurückschrecken in ein gesichertes Gebiet einzudringen und dir dort das Hirn rauszublasen. Großartige Subtilität ist nicht deren Stärke, sondern eine grundsolide, schnörkellose Planung.

Sie vermeiden es stets Insignien zu hinterlassen, die auf sie als einzelnes Team deuten und tauchen in der Masse unter: typische Waffen, Rüstungen und Munition; irgendeine Truppe von vielen. Es ist nach ihrer Arbeit immer klar, dass ein Verbrechen stattgefunden hat – jedoch ist das Problem, dieses Verbrechen jemandem zuzuordnen.

Diese Art von Wetworkern wird auch gern von Konzernen gegen kleinere Gangs eingesetzt oder vom organisierten Verbrechen und macht den Hauptteil des Umsatzes. Die wirklich plumpen Hau Draufs sind zwar häufig, machen aber selten wichtige Arbeit. Die richtig professionellen Einzelgänger sind äußerst selten und ziehen Konbosse als Ziele vor – bringt mehr Geld.

Von derartigen Strike Teams gibt es ziemlich viele, wobei ein Großteil dieser Teams direkt zu den Triaden, Yakuza oder der italienischen Mafia gehört. In Deutschland kommt die russische, serbische, albanische, türkische, polnische und kroatische Mafia hinzu.

### Exoten

Unter dem Begriff fasse ich ein paar Gruppierungen zusammen, die in kein Raster passen.

**Elvian Sisters** Ein sehr exotisches Grüppchen hermetischer Magierinnen, welche allesamt Elfen sind. Die Anzahl der Mitglieder beträgt konstant 7, stirbt ein Mitglied wird es ersetzt.

**Arbeitsweise** Die Gruppe hat sich auf einen "schönen Tod" spezialisiert, darunter verstehen sie einen "gewaltlosen" Tod des Opfers ohne Schmerzen und Leiden. Ein typisches Mittel ist ein völlig überdimensionierter Schlafzauber; der Betroffene schläft für immer ein. In ihrer Form sind die Mädels einzigartig, ich kenne keine Gruppe, die eine derartige Arbeitsweise hat. Jedes Opfer hat übrigens einen letzten Wunsch, ob das auch eine Nacht mit einer der Elfen umfasst – ich weiß es nicht.

**Kontaktmöglichkeiten?** Ich weis es nicht, ich habe einmal mit einem Mitglied gewisse "Differenzen" austragen müssen, danach starb sie, mehr war leider nicht zu erfahren. Rachsüchtig scheint die Gruppe nicht zu sein, sonst würde ich wohl kaum leben, oder meine Tarnung war gut genug. Sie haben eine ungeheuer hinterhältige Art zu arbeiten. Das Mädchen wirkte auf mich wie die Unschuld selbst und die Freundlichkeit in Person. Ich hätte im Leben nicht erwartet, dass sie eine Killerin ist. Hätte ich das notwendige Know How gehabt, hätte ich sie durchgebracht – ich bin kein schlechter Arzt, aber eine .50cal Desert Eagle ist schwer zu verarzten. Vielleicht gehört diese "Unschuld" zu der Taktik dieser Gruppe, denn töten wollte ich sie eigentlich nicht... Ich bemerkte nur den Zauber und seine Wirkung, da habe ich geschossen.

**Operationsgebiet** Mir unbekannt. Ich traf das Mädchen in Seattle.

**Ferkin' Cowboys** Das krasse Gegenteil. Diese Gruppe umfasst rund 30 Mann, darunter primär Söldner, unterstützt durch Decker und Magier. Spezialgebiet dieser Gruppe ist der gewaltsame und grausame Tod des Opfers. Die harmloseste Art der Ferkin' Cowboys ist das Opfer mitsamt der Familie zu erschießen und das Haus abzufackeln. Die grausamste Art, die sie anwenden, besteht aus einem Team, unterstützt von einem Decker und Magier. Neben phyischer Folter wird das Opfer durch psychotrope BTLs immer weiter gepeinigt, während der Magier verhindert, dass das Opfer zu früh stirbt. Dasselbe widerfährt der Familie und auch Kindern. Entführungen und Misshandlungen werden von ihnen ebenfalls als Auftrag angenommen. Vor dieser "Gilde" hat jeder auf der Straße Angst; die russische und serbische Mafia benutzen sie als Druckmittel und schützen die Cowboys. Darum sind bisher alle Schläge der Polizei gegen sie fehlgeschlagen.

Die Mitglieder schlucken teilweise Psychopharmaka oder Emotionsblocker, manche haben sich BTL's mit Talentsofts und Moodchip implantieren lassen. Die Kombination ist logischerweise eine Sucht und Hochstimmung, die aus Folter resultiert. Manchmal werden auch Mitglieder auf diese Art gewonnen: ihnen wird einfach die passende Kombination aus Moodchip, BTL und Talentsoft implantiert. Diejenigen, die in dieses Raster fallen, sind zugleich die ärmsten und sadistischsten Schweine.

**Ursprung** Söldner und Milizen des ethnischen Konfliktes im Balkan. Danach entstand daraus eine Art Killertruppe für die serbische Mafia, die später Aufträge gegen Barzahlung angenommen hat.

Ein Teil der Truppe ist extrem vercybert, wobei die Ferkins großen Wert auf Reaktion und Initiative legen. Schlagen sie zu, dann so hart und schnell wie es irgendwie möglich ist. Darin sind sie unheimlich gut. Der Kern ihrer Taktik ist, dem Gegner keine Zeit zur Handlung zu lassen, manche Raids der Ferkins dauern keine 10 Sekunden und sie haben ein ganzes Mehrfamilienhaus gesäubert.

Die Kontakte dieser Gruppe sind ausgezeichnet, denn die Loyalität zu ihren Auftraggebern ist ungemein groß, was sie durch spezielle BTLs, bekannt als "Schwarzer Tod" sichern. Sollte ihr Wille wirklich gebrochen sein und sie reden, dann sterben sie ziemlich schnell, manche bringen sich auch mit den BTL's um, der Tod durch diese Chips ist wirklich schön. Ich habe es er- und überlebt. Einige benutzen auch Cortexbomben, um sicherzugehen, dass ihr Gegner mit ihnen stirbt.

Als Nebenprodukt ihrer Arbeit verkaufen sie sogenanntes Snuff Material an die russische und serbische Mafia.

**Operationsgebiet** Balkan, Berlin, Deutschland, International

Fallt ihr jemals in die Hände dieser Leute, solltet ihr euch lieber erschießen, solange ihr das noch könnt. Ihr erkennt sie an einem blutroten Tuch mit einem eingestickten serbischen Bundesadler. Den tragen sie natürlich nur "im Dienst".

**The Daltons** Die Daltons, wem das nichts sagt: sie tragen den Namen von vier Banditen aus einer Comicserie (Lucky Luke, erschienen so um 1990-2000) und sind ein sehr merkwürdiger Haufen.

Liebhaber der Subtilität werden sie als unprofessionelle Idioten betrachen, das stimmt jedoch nur teilweise. Das, was die Daltons meisterhaft beherrschen, ist Firepower kombiniert mit militärischer und paramilitärischer Taktik und einem kräftigem Schuss Straßenwissen.

**Arbeitsweise** Die vier Jungs können sich mühelos auf der Straße bewegen, sie kennen diese. Sie werden häufig angeworben, um Gangs und kleinere Kreise von Runnern auszuradieren. Die Daltons brauchen eine Vorplanung, das ist nämlich nicht ihre Stärke. Gibt man den Jungs aber diese Planung mit Gebäudeplänen, zaubern sie daraus einen taktischen Einsatzplan, der definitiv jedem SWAT und

Militärtaktiker Freudentränen in die Augen treibt – und führen den Plan genauso meisterhaft aus. Neben allen Schwächen, die sie haben – lässt man sie soweit kommen, dass sie loslegen, braucht man wirklich viel Power und viel Personal, um sie abzuhalten. Sie sind keine eigentlichen Wetworker, aber ihre Arbeit ist fast nur "wet". Darum schreibe ich die Zeilen über sie. Den Daltons kann man leichter als einem lieb ist begegnen. Sowohl die italienische Mafia, als auch Konzerne setzen sie gelegentlich ein.

**Operationsgebiet** Seattle, International

**"Keine Bezeichnung"** Eine spezielle Mordtruppe von Aztechnology. Durch viel Ausbildung und Hirnwäsche hat Aztech sich eine Truppe von äußerst hübschen, kosmetisch angepassten Frauen und Männern erschaffen und nutzt sie als Wetworker im Konzernbusiness. Meistens werden die Mädchen und Jungs auf eine Person angesetzt, leben viele Jahre mit ihrem Ziel zusammen und bringen ihr Opfer zu einem günstigen Zeitpunkt um. Mehr Informationen habe ich dazu nicht... Es waren Datenreste in einem Aztech Host, vom 20dec2057... war die Genehmigung dieses Unterfangens. Ob die Truppe nun wirklich existiert, ist mir unbekannt. Ich gehe jedoch davon aus.

**Die Schatten** Die Schatten sind ein fester Verbund verschiedener Decker. Der Auftrag der Schatten ist sehr langfristiges Wetwork. Anders als normales Wetwork dauert ein Auftrag der Schatten viele Jahre (10 und mehr) und umfasst die systematische Auslöschung des Ziels aus allen Datenbanken, Erinnerungen und Firmenprofilen.

**Arbeitsweise** Zuerst beginnen sie Daten des Opfers zu löschen (SINs, Konten u. s. w...) und Verbrechen anzuhängen. Sie lassen Freunde, Bekannte oder Familienangehörige sterben, versauen durch Unfälle und Manipulation das Leben des Opfers. Dazu werben sie aktives Personal von der Straße an.

Der Terror dauert solange, bis die Ressourcen des Auftraggebers erschöpft sind – dann wird das Opfer getötet. Oder bis das Opfer völlig im Dreck liegt, BTL-süchtig ist und sich aus Verzweiflung umbringen will... dann erfährt es, warum alles so gekommen ist und wird erschossen. Auch sehr beliebt ist, das Opfer unschuldig durch den Staat hinrichten zu lassen.

Der Preis der Schatten fängt bei mindestens einer Million Nuyen an, kann aber unbegrenzt in die Höhe gehen. Die Schatten sind recht unbekannt – sie sind ein Mittel von wirklich hohen Konexecs sich zu rächen, ein Mittel der wirklich Superreichen, ihr Geld in Macht umzuwandeln.

**Operationsgebiet** International

**Die Nachtfalter** Auch eine Gruppe von Deckern, deren Gebiet das Wetwork ist, jedoch auf eine kurzfristige Art. Die Falter töten das Opfer durch das SimNet, mit schwarzen Codes, während es sein Hirn im Netz spazieren trägt. Als Zusatzdienstleistung manipulieren sie Konzernrechner und lassen das eigene ICE einen Mitarbeiter grillen oder sorgen durch das Netz für Todesfälle mit der physischen Sicherheit, wie etwa Sentrieanlagen. Viele ihrer Morde tarnen sie als "Unfälle" gegen Aufschlag. Das BTL erscheint dann als einer von vielen, der Mitarbeiter wird durch die Datenmanipulation seines Accounts als BTL-Süchtiger getarnt, die Sentry durch einen Schreibfehler einer Servicekraft u. s. w...

Sie verkaufen schwarze Codes, sowohl letal als auch psychotrop, zu einem total überhöhten Preis (rund das doppelte eines vergleichbaren Produktes auf dem freien Markt). Dasselbe gilt für Moodchips, Personachips und BTL's, deren Aufgabe es ist, den Anwender umzubringen.

Der Preis der Falter ist für einen Decker sehr moderat. Ich vermute, dass sie erst neu im Biz sind und sich einen Kundenstamm aufbauen wollen. Das erste Mal hörte ich von ihnen 2059... das muss aber nichts bedeuten. Interessanterweise weigern die Falter sich, andere Aufträge anzunehmen, warum das so ist, das weiß ich nicht.

**The Gentlemen's Club** Wie der Name vermuten lässt, handelt es sich um Herren, alle menschlich mit einem hohen Erfahrungsschatz und viel Kompetenz. Das Besondere an ihrer Arbeit ist, dass sie ihrem Opfer persönlich gegenübertreten und ihm mitteilen, warum es die Ehre ihres Besuches erhalten hat. Die Gentelmen erfüllen dem Opfer seinen letzten Wunsch und lassen es auswählen, wie es stirbt. Ihr Outfit untermauert ihren Nicknamen, ihre Umgangsformen sind makellos – keiner der Herren ist ungebildet. Zusammengefasst eine Vereinigung der "alten Schule", wie sie es selbst nennen.

**Arbeitsweise** Den Umständen entsprechend, unprofessionelle Arbeit liefern die Herren nicht ab.

**Operationsgebiet** International

**Wo trifft der normale Runner auf Wetworker?**

Meistens wird er mit Wetworkern konfrontiert, sobald er kläglich versagt und zuviel Wissen spazieren trägt. In diesem Fall wird der Johnson Aufträge eines beliebigen Schemas "Umbringen" vergeben. Für den Runner ist das alles andere als erfreulich, hier greift fast immer der alte Brauch des Kopfgeldes. Dies bedeutet für den Runner, dass nicht nur Kopfgeldjäger auf ihn aus sind, sondern auch noch Runner und Wetworker. Das ist die normale Ansicht, leider ist das nicht die einzige Möglichkeit einen Wetworker im Nacken zu haben.

Ihm kann es auch passieren, dass der Gegner des Johnsons über die Aktivitäten im Bilde ist und einen professionellen Wetworker anheuert um die Runner aus der Kräftegleichung zu tilgen, hier hat der Runner schlicht Pech – er steht ohne Fehler gemacht zu haben im Kreuzfeuer.

Bei Kriegen des organisierten Verbrechens werden Todeslisten erstellt. Viele Runner denken, es sei grundsätzlich nützlich, mit ranghohen Mafiosi oder Yakuza gut zu stehen – aber sobald sie das zu weit treiben, stehen sie auf einer Todesliste, ohne zu wissen warum.

Konzerninterne Reibereien, sobald die Konzerne anfangen sich intern zu bekriegen, kann ein Runner, der mit dem falschem Konzernmanager gut befreundet ist, schnell tot in der Gosse liegen. Schon die Übervorsicht viele Manager gebietet Schattenkontakte seines Gegners auszulöschen, ehe das interne Messergesteche beginnt.

Letztlich kann sogar ein regelmäßiger Johnson für Runner gefährlich sein. Es ist auf der einen Seite riskant, immer neues und vielleicht unzuverlässiges Personal anzuwerben. Auf der anderen Seite ist es sicher: das wechselnde Personal kann keine Kette aus den Aufträgen extrahieren und erfahren, was der Johnson langfristig plant. Kommt zu dem stetigen Risiko ein ernstes plötzliches Risiko, wie interne Ermittlungen hinzu und die ersten Spürhunde sitzen ihm im Nacken, werden die loyalen Runner zu lästigen Mitwissern und der Wetworker hat einen Kontrakt.

Nebenbei kann die langfristige Beschäftigung für einen Johnson auch zu Ärger führen, denn oft ist es dasselbe Team, das regelmäßig auf denselben Fuß pettet. Wird das Team gekauft – dann wird ein Wetworker auf der Party mittanzen, lässt sich das Team nicht kaufen, tanzt wieder ein Wetworker mit. So oder so: häufige Aufträge für einen Johnson bedeuten immer Ärger.

Ein sehr häufiger Auftraggeber ist auch der Staat. Ziele sind normalerweise sehr erfahrene und kompetente Runner, deren Umtriebe auf Dauer einfach zu lästig werden. Machen Konzerne ihr Geschäft, leidet immer der kleine Mann darunter. Der wird unzufrieden und die Politiker kriegen's ab. Steht ein Runner irgendwo in dieser kleinen Kausalkette, wird er aus dem Weg geräumt, egal wie erfahren und zuverlässig er ist. Korruption und Skandale sind der häufigste Grund für rollende Köpfe. Militante Ökoterroristen und zu aufdringliche Medienangehörige werden zeitweise auch mit Wetworkern bedient. Folgen für Runner resultieren meistens aus der Zusammenarbeit mit diesen Kräften.

## 3.7 Waffen kaufen leicht gemacht

**oder:**

**Welche Fettnäpfe sind beim Aufrüsten vermeidbar?**

von Mika

Dwydy Mates!

Ich hab mal durchgekuckt, was hier noch so fehlt und da fiel mir auf, dass noch keiner erwähnt hat, wo man die ganzen Schmuckstücke herbekommt, die man einem hier so vorführt. Außerdem habe ich in den letzten Jahren, die ich schon in den Schatten arbeite, schon so einige Deals über die Bühne gebracht und weiß daher einige Dinge die man beachten sollte.

### 3.7.1 Was kann der normale Waffenladen für mich tun?

Natürlich richtet sich der Ort, wo man seine Waffen kauft, immer ein wenig danach, was man letztendlich haben will. Legale Sachen, wie eine Narcoject oder so, kauft man natürlich am Waffenladen an der Ecke und ruft dafür keinen Schieber an. Das sollte uns allen klar sein, auch wenn ich schon mal einen "Kollegen" gesehen habe, der das machen wollte. Wenn man dann einige Waffenläden kennt, findet man auch ganz einfach heraus, wie "rechtschaffen" deren Besitzer sind. Viele Verkäufer lassen sich durch eine kleine Spende auch dazu überreden, etwas unterm Ladentisch zu verkaufen, was dann natürlich nicht registriert wird. Diese Methode des Waffenhandels ist besonders in Deutschland sehr beliebt. Man muss nur genügend Fingerspitzengefühl beweisen, wenn man den Verkäufer darauf anspricht. Dürfte unschön ausgehen, wenn man dabei an die falsche Person gerät. Wenn ihr später allerdings irgendwo Rechenschaft darüber ablegen müsst, wo ihr diese Waffe her habt, dann lasst euch um Himmels Willen etwas einfallen. Es ist für die Läden natürlich ein enormes Risiko, solche Handel abzuwickeln und daher sollten wir es ihnen so leicht wie möglich machen! ☺ Oder bekommt ihr bei einem Schieber bessere Beratung als bei Guns'n Ammo?

≫ [Sir, das ist die Waffe, die ein Freund mir geschenkt hat. Ich bin überfallen worden und es kam zu einem Handgemenge. Als der Kampf vorbei war, lag die Pistole auf dem Boden – ich habe mich nie gefragt, ob sie registriert ist. Als mein Großvater starb, vor zwei Jahren, hinterließ er mir diese Waffe. Ich habe diese Waffe von einem Stand beim Fort Lewis Veteranentag-Straßenverkauf. Der Typ ohne Beine sah so verzweifelt aus, Sir. Ein Ex-Liebhaber hat sie mir mal in die Hand gedrückt, Sir, „damit ich nicht unter die Räder komme." Nein, Sir. Ich habe seit drei Jahren nichts mehr von ihm gehört. Das war ein Schnäppchen bei einem SimNet-Bazaar, Sir. Oh. Nein, Sir. Das ging über ein Postfach. Ich habe die mündliche Versicherung, dass es sich um eine legale Waffe handelt und habe sie auch so erworben, mit vorgezeigtem Waffenschein, Sir. Oh, das Registrieren muss ich wohl vergessen haben. Ja, Sir, über einen hinterlegten Checkstick hat der gesagt. Ich habe mir nichts weiter dabei gedacht, Sir. Das ist mir aber jetzt peinlich. Kann ich denn da jetzt was machen? Ich habe sie nur zum Selbstschutz dabei und kümmere mich um sowas eigentlich kaum. Und so weiter, für diejenigen von euch, die sowas nicht draufhaben und anfangen Blödsinn zu erzählen oder gar vorgeben, sich nicht daran erinnern zu können. Solchen Leuten kann nämlich in einer Verhörzelle die Erinnerung gut aufgefrischt werden. Detektive sind nämlich nicht blöd, nichtmal die von Lone Star. Bei einer guten Ausrede wird die Waffe schlimmstenfalls konfisziert, manchmal nichtmal das. Weil konfizierte Waffen 'ne Menge beschissenen Schreibkram, Untersuchungen und dergleichen nach sich ziehen. Und wenn man hoch und heilig verspricht, dass man gleich morgen zur Wache geht und... In der Regel gibt es nichtmal ein Du-Du-Du in Form eines Ordnungsgeldes.

Es gibt abertausende unregistrierte Waffen, die auf diese Art und Weise ganz legal unter die Leute kommen. Ich habe mal einen Kumpel gehabt, der hatte ein verdammtes M-16 Sturmgewehr der Nationalgarde rumliegen. Sein Großvater war dort gewesen und als er gestorben war, hatten sie das Ding auf dem Dachboden gefunden. Wenn es sich übrigens um legalisierbare Waffen handelt und man eine SIN mit Waffenschein besitzt, kann man diese Waffe nehmen, zum nächsten Polizeirevier bringen und sich registrieren lassen. Es gibt da normalerweise keine unangenehmen Fragen. Höchstens, wenn sich herausstellen sollte, dass die Waffe eine üble Vergangenheit hat. Es gibt nämlich dort draußen Waffen, an denen mehr Blut klebt als am "Ripper von Everett" persönlich. Trotzdem – wer eine Waffe zur Registrierung bringt, führt im Auge des Gesetzes nichts böses im Schilde. Das sind ja die Leute, die kooperieren und sich registrieren lassen wollen. Deshalb wird in der Regel ein Auge zugedrückt, gerade die Blutwaffen haben oftmals einen astronomischen Sammlerwert. Kann man jetzt mit Einzelfällen kommen, aber die Praxis bestätigt das.] - ƎƎƆ-Ǝ

### 3.7.2 Der Schieber, das unbekannte Wesen

Wo wir gerade bei dem Thema Schieber sind, machen wir da mal gleich weiter. Natürlich sind Schieber eine super Sache, um an illegale Dinge zu kommen, ohne unbequeme Fragen zu beantworten. Aber dabei solltet ihr zwei Dinge unbedingt beachten, und ich glaube ich spreche vielen Schiebern dabei aus der Seele (oder was sie sonst so haben ☺ ). Erstens: Wenn ihr jemanden gefunden habt, der sich als Schieber ausgibt, dann informiert euch gleich, was sein Spezialgebiet ist und an was er so rankommt. Eine Freundin von mir – Ms. Akari, kann ich nur empfehlen, wenn es um Jobs geht! – ist Jobschieberin und es gibt für sie nichts nervenderes, als andauernd angehauen zu werden, ob sie nicht diese oder jene Waffe besorgen kann oder kaufen möchte. Diese Frau vermittelt Jobs und das war's! Ein anderer verkauft Waffen und nix anderes! Ich meine: Ihr seid ja wohl auch angepisst, wenn ihr glaubt, dafür bekannt zu sein, kein Wetwork zu machen, aber dauernd Johnsons antanzen mit eben solchen Angeboten, oder? So und die zweite Sache wäre, dass ihr euch klar macht, dass ein Schieber kein Supermarkt ist. Versteht mich nicht falsch, aber zu einem Schieber geht man und sagt ihm, dass man eine MP will oder eine schwere Pistole im Predator-Style. Aber ich habe da schon Bestellungen gesehen, die sahen aus wie mein Wunschzettel zu Weihnachten, als ich 8 Jahre alt war. „Lieber Weihnachtsmann, ich hätte gerne Barbies Benelli Assault Rifle. Natürlich mit Smart II, Schockpolster, Schallunterdrücker und Schnellladehilfe, in Rosa. Oder am besten gleich die Sammler Edition in Pastell! Wir sehen uns dann morgen früh zur Bescherung!" Versteht ihr, was ich meine? Ein Schieber kauft hier Waffen auf und vertickt sie dann woanders. Es ist für diese Leute manchmal extrem schwer, genau die Waffe, die ihr wollt, so schnell zu bekommen, wie ihr sie braucht. Natürlich treibt das dann den Preis hoch! Da braucht ihr euch nicht zu wundern! Also überlegt euch einfach mal, ob es genau die Waffe sein muss oder ob nicht auch ein anderer Typ die Arbeit erledigen würde. Natürlich braucht man für bestimmte Dinge auch bestimmte Waffen, aber das sind Ausnahmefälle. Ich nehme hier nur auf Situationen bezug, wo man innerhalb von wenigen Stunden eine Waffe braucht und seinem Schieber Stress macht, obwohl man dies vermeiden könnte!

So, aber wo lernt man Schieber kennen? Und wann kann man einem mehr oder weniger vertrauen? Diese Fragen – besonders die zweite – sind leichter ausgesprochen als beantwortet. Oftmals finden Schieber eher euch als ihr sie. Natürlich, da sie ja auch daran interessiert sind, ihren Kundenkreis zu vergrößern. Ansonsten müsst ihr euch einfach mal umhören. Im Shadowland, bei Kollegen oder schon bekannten Schiebern. Doch seid natürlich mehr als vorsichtig, wenn ihr mit einem Schieber in Kontakt tretet. Ich rede jetzt nicht von Bob aus der Kneipe an der Ecke, den ihr schon seit Jahren kennt und mit dem ihr jeden Freitag Skat spielt. Ich spreche von Leuten, mit denen ihr gerade erst in Kontakt treten wollt. Informiert euch auf jeden Fall, was die Leute so für einen Ruf haben. Natürlich hat man nicht immer die Zeit oder die Gelegenheit, besonders, wenn man im Ausland arbeiten muss, aber ansonsten kann ich das nur empfehlen. Besonders wenn ihr Sprengstoffe erwerben wollt. Ein Schieber, der keinen Ruf zu verlieren hat, schreckt nicht davor zurück, euch den letzten Schund anzudrehen, der schon explodiert, wenn ihr es platzieren wollt. Bei der Frage des Vertrauens müsst ihr euch dann auf euren mehr oder weniger guten Menschenverstand verlassen, dabei kann ich euch jetzt nicht helfen. Also wenn ihr einen Schieber gefunden habt – mit oder ohne Ruf – und eure Bestellung aufgegeben habt, dann folgt zumeist die Übergabe. Gerade bei diesem Punkt gibt es mehrere Dinge die ihr beachten solltet:

1. Geht niemals allein zu einem Waffendeal! Hört sich jetzt wahrscheinlich an, wie der blödeste Tipp der Welt, aber glaubt mir, ich habe schon Vollprofis diesen Fehler machen sehen, die schon in den Schatten waren, als ich noch auf der Highschool war. Ich unterstelle jetzt nicht unbedingt, dass jeder Schieber einen sofort bescheißen will. Aber gerade, wenn ihr im Ausland einen Deal abwickelt, ist es gefährlich. So manch ein Schieber rechnet sich schonmal aus, was ihr so für einen Wert darstellen könntet, wenn man euch ausschlachtet. Oder wenn ihr habt durchblicken lassen, dass ihr viel Geld dabei habt, wird sich auch so manch einer überlegen, ob er euch wieder gehen lässt. Und vergesst auch nicht die Möglichkeit einer Falle. So manch ein Schieber rehabilitiert sich bei der Polizei, indem er ihnen den ein oder anderen ans Messer liefert, oder es handelt sich gar um einen Cop in Zivil. Und glaubt nicht, dass die meisten von ihnen euch nicht ans Messer liefern würden, wenn ihnen eine entsprechende Summe winken würde. Also je unsicherer der Deal ist, desto mehr Leute solltet ihr mitnehmen. Am besten hat man immer noch Backup in der Hinterhand, um sich im Notfall irgendwo rausschießen zu können!

   ≫ [Übertreibt es nicht, Leute. Was glaubt ihr, denkt sich der Schieber, wenn so ein Mob hochgerüsteter Runner vor seiner Tür steht, um einen Deal zu machen?] - Umbra

   ≫ [Tja, kein Vertrauen, kein Deal — hingegen zu viel Vertrauen und du wirst buchstäblich über den Tisch gezogen. <*seufz!*> Es gibt einfach viel zu viele Leute in der Stadt, denen man bei ordentlichen Geschäften nicht mehr vertrauen kann.] - ƎƎƆ-Ǝ

2. Bleibt ruhig und professionell! Schon viele Deals sind geplatzt oder haben in einem Desaster geendet, nur weil jemand die Nerven verloren hat. Also denkt dran: Kein Schieber wird sich von euch auf den Schlips treten lassen, nur weil ihr den dicken Macker markieren wollt, und natürlich wird er sich auch auf die eine oder andere Weise gegen euch absichern, damit ihr nicht auf dumme Gedanken kommt. Nicht jeder bewaffnete Bodyguard ist gleich ein Zeichen dafür, dass man euch linken will. Es endeten auch bereits genug Schieber mit der Fresse im Dreck, nur weil sie sich nicht genug absicherten.

3. Seht euch die Sachen genau an, die ihr kaufen wollt! Nichts ist peinlicher, als sich von einem Schieber den letzten Müll andrehen zu lassen. Also schaut euch jedes Stück, das ihr kaufen wollt, ganz genau an. Auch wenn ihr mehrmals die gleiche Waffe kaufen wollt und der Schieber so etwas sagt wie: „Hey in diesen Kisten ist dasselbe drin wie in der hier. Willst du hier jetzt wirklich alles durchsehen?“ Bei einem Schieber mit gutem Ruf, mit dem ihr schon einige Deals abgewickelt habt, geht das vielleicht in Ordnung aber ansonsten ist da Vorsicht geboten. Was auch ein beliebter Trick ist, um euch reinzulegen, wäre euch Ware zu zeigen, dann einen Handlanger zu rufen und diesen dann anzuweisen, alles für euch einzupacken. Wenn jetzt einer von euch denkt, dass das doch kundenfreundlich sei, ist er vielleicht im falschen Biz, denn die Kundenfreundlichkeit bei einem Waffendeal zählt sich nicht durch die Verpackung aus. Guckt seinem “Helfer” auf jeden Fall auf die Finger oder kontrolliert, bevor ihr den Ort des Geschehens verlasst noch mal, ob ihr auch das bekommen habt, was ihr wolltet.

   ≫ [Nicht vergessen: Die meisten Schieber sind mehr oder weniger Kleinkriminelle, die nicht als Schieber groß geworden sind, sondern als Trickbetrüger, Diebe, Hehler und dergleichen. Und ein Kunde, der zu doof ist, um den simpelsten, kleinen Taschenspielertrick zu durchschauen, hat es nicht besser verdient. Ist halt Lehrgeld. Ich selbst verticke von Zeit zu Zeit Sachen – ich würde mich jetzt deswegen aber nicht als Schieberin bezeichnen wollen – und ohne, dass mir das jetzt auf den Ruf geht, gebe ich ganz offen zu, dass ich versuche, meinen Schnitt zu machen. Je beschissener der Deal für mich läuft, desto wahrscheinlich ist, dass ich den Kunden noch irgendwo draufzahlen lasse. Und wenn es “pronto” heißt, dann geht es “pronto”, aber für Qualitität bürgt der Herr. Gekauft, wie besehen. Und wer besieht und feststellt, dass es nicht so ist, wie versprochen, der darf versuchen zu verhandeln. Wer besieht und nur den Preis drücken will, hätte gleich was anderes bieten sollen. Der tropft eiskalt bei mir ab und der Deal platzt. Sofort. Lieber schmeiße ich eine ganze Lieferung in den Schredder, als mir durch dumpfe, geistlose Erpressung den Ruf schädigen zu lassen. Auf so 'nen Fragg lass ich mich nicht ein und es gibt genug Kunden, die auch bezahlen, was sie bestellen und mich nicht dafür verantwortlich machen wollen, dass Schattendeals nunmal risikoreich sind und auch ich nicht immer das liefern kann, was verlangt wird. Das ist der Deal, und ich halte mich sogar für verdammt fair. Aber bevor jemand ankommt: Nein, ich deale weder mit Feuerwaffen, noch mit Drogen. Nicht mein Stil. Und ich hab' auch keinen Bock, hier Werbung zu machen, mit was ich eigentlich deale. Meine Kunden wissen das sicher zu schätzen und wer mich kennt, weiß es.] - Ǝ-ƆƎƎ

   ≫ [Also ich zahle bei einem Deal lieber mal drauf, als meinen Kunden übers Ohr zu hauen. Das verschafft einen Ruf. Und der ist weit mehr wert als die paar Kröten. Aber zumindest bei den Drogen sind wir einer Meinung.] - Umbra

   ≫ [Also ich zahle bei Deals nicht drauf, darauf kannste einen lassen. Wenn ich das täte, wäre mein Ruf bald dahin, bin ich bei der Wohlfahrt oder was? Ich komme höchstens mal entgegen bei guten Kunden, die ich schon lange kenne oder verlange mehr als die übliche Anzahlung bei Leuten, die ich nicht kenne. Naja, Angebot und Nachfrage bestimmt schon ein wenig den Preis, klar.

   Aber wenn die Leute jemanden finden, der schneller und besser liefert, dann sollen sie halt zu dem gehen, bevor sie mir auf den Keks damit gehen. Ich mache nur saubere Deals. Bevor mich jemand verarscht, platzt der Deal eher komplett, egal was mich das am Ende kostet. Ich kenne Schieber, die haben tausend Piepen sehen wollen, nur für eine doofe Telefonnummer und sowas ist einfach Nepp und Touriverarsche, neh? Was glauben die eigentlich, wer die sind?! Mit solchen Leuten darf man halt gar nicht anfangen, Geschäfte zu machen. Wenn die Straße nämlich rauskriegt, wie leicht man dir die Kohle aus der Tasche ziehen kann, dann ziehen auch alle die Preise an, die dich kennen. Also hart verhandeln, aber nicht das asoziale Arschloch rauskehren, dann läuft das schon. Und nicht vergessen, dass beide Seite von einem Deal profitieren wollen. Also gönnt eurem Schieber ruhig sei-

nen Profit, solange das nicht unverschämt wird.] - ƎƎƆ-Ǝ

4. Gebt nicht zu sehr mit euren letzten Taten an! Schieber handeln zumeist auch mit einer Ware, die man weder sehen noch greifen kann, aber manchmal für euch die gefährlichste überhaupt ist: Informationen! Also wundert euch nicht, wenn ihr eurem Schieber "im Vertrauen" brühwarm eure letzten Heldentaten erzählt, dass das vielleicht auch da die Runde machen könnte, wo ihr es nicht wollt! Ich erwähne dies nur, weil es ein Fehler ist, der auf den ersten Blick nicht so wild aussieht, aber böse Auswirkungen haben kann. Und wenn man versucht rumzucoolen, kann man im Eifer des Gefechtes schnell über das Ziel hinaus schießen!

*"Mit einer Tikka-Schrotflinte bekleidet, kann ein Mädchen auch durch die Barrens ohne Höschen gehen"*
Aus der aggressiven SimNet-Werbung des Konzerns

### 3.7.3 Shopping auf dem Schwarzmarkt

So ziemlich jeder Platz auf der Welt verfügt über einen Schwarzmarkt, wie die Crime Mall in Seattle/Puyallup

≫ [...die Bargain Basements in Redmond, die Squatter's Mall im selben Viertel, die Underground-Mall in Downtown oder die Clone Zone Mall in Auburn, alles in leicht unterschiedlichem Style und Angebot, zudem kommen dann noch die monatlichen Stände der Straßen- und Flohmärkte in den Vierteln, allen voran der berüchtigte Straßenmarkt im International District im Süden von Downtown, sprich Little Asia. Solange man nicht gerade in Bellevue sucht, findet man dort alles vorstellbare und Dinge, die ihr gar nicht wissen wollt. Manchmal auch ein Gruß aus Solingen in eurer Leber, besonders die Yakuza-, Tong- und Seoulpahändler in Little Asia lassen einem vielleicht gleich um die Ecke wieder das frisch erworbene Gut abnehmen, zusammen mit der Habe, die man sonst noch entbehren kann, wenn man tot und nicht asiatisch ist.] - ƎƎƆ-Ǝ

≫ [Stehen Sie gelegentlich unter Zeitdruck? Wollen Sie eine schnelle Shopping Tour machen, um Ihre Schwarzmarktvorräte aufzufüllen? Müssen Sie sicher und schnell irgendwohin und es ist mal wieder Stau? Die Lösung ist das Lufttaxi vom Bloody Red Baron. The Bloody Red Baron, das bin ich. Ich und meine kleine gepanzerte Süße,

bringen Sie überall hin. Wirklich überall. Landeerlaubnis auf allen Underground Mall's inklusive. Ihr Expressflieger ist 24 Stunden am Tag, Sieben Tage die Woche im Einsatz. Fragen Sie einfach eine verlässliche Connection nach mir, Sie werden bestimmt jemanden finden, der Ihnen sagen kann, wie Sie mich erreichen!] - The Bloody Red Baron

≫ [Und bevor ihr euch über's Ohr hauen lasst von einem der freien Lufttaxi-Unternehmer: Die großen Anbieter sind Emerald City Airlines, Renraku Local Airlines, Sea-Tac Express, Aztech Shuttle Service und Federated-Boeing Carriers. Ein Flug kostet pro Kilometer rund 10¥ Mindestpreis 100¥Es gibt ansonsten noch einige freie Anbieter, von denen man nicht alle empfehlen kann und die oftmals bestimmten Sonderservice bieten, wie der "Red Baron" den Anflug der Underground-Mall's, viel Spaß beim Einkauf, wenn ihr so teuer einfliegt, Fleisch, sowie schwer gepanzerter Eskort-Service mit "Harpy Airtaxi", "Securitas", extreme Luxustaxis bei "Executive Transfers", gepanzert, "En Vogue", nicht gepanzert, oder freie Taxiunternehmer, die sich bei der harten Konkurrenz nur mühevoll behaupten wie "Crimson Sky Taxi", solide und frei – die besten Piloten im Sprawl, "Fast Freddy", schnell und günstig, "Firehawk Cabs", schnell und sicher, gepanzert, "Cheap Sky Taxi" günstig und günstig oder anderen, die ich nicht mehr guten Gewissens empfehlen kann und bei denen ich mir nicht erklären kann, wie sie ihre Lizenz gekriegt haben. Die meisten fliegen die Barrens nicht an oder nur gegen horrenden Aufpreis und Vorauszahlung, was nicht so einfach ist aus den Barrens heraus, da das Handynetz dort nicht deckt.

Ansonsten kostet ein Mietwagen 50¥ am Tag, ein Taxi kostet für einen maximalen Tripp durch die ganze Stadt von Everett nach Fort Lewis rund 100¥ Lufttaxi rund 1100¥Per Wagen ist man dafür zwei Stunden unterwegs bei durchschnittlichem Verkehr, per Lufttaxi schafft man es in weniger als 30 Minuten, per Hydrofoil von Everett nach Tacoma dauert 15 Minuten für 2¥ 40 Minuten und 10¥ für eine Fahrzeugfähre.] - ƎƎƆ-Ǝ

≫ [I fired once, and I fired twice and that Bloody Red Baron went spinning out of sight.] - Snoopy

≫ [Achtung! Jetzt wir singen zusammen die Geschichte über den schweinköpfigen Hund und den lieben Red Baron! After the turn of the century in the clear blue skies over Germany came a roar and a thunder man had never heard like the screaming sound of a big warbird. Hehehehe...] - Royal Guard

≫ [...mein Grund zum Kampf war kein Du-musst, nicht Ruhm, nicht Pflicht, nicht Gier nach Sieg, Ein einsamer Impuls der Lust trieb mich in diesen Wolkenkrieg. Ich wog es ab, dann war's geklärt: Nichts wert schien, was die Zukunft bot, Was hingegangen war, nicht wert gegen dies Leben, diesen Tod.] - Area 52

Ein netter Ort, wo emsige Händler ihre Ware feil bieten..., ach vergesst das mal ganz schnell wieder! Schwarzmärkte sind oftmals schmierige Orte, wo jeder Händler die ganze Zeit unter Strom steht, weil er eine Razzia fürchtet. Dies ist nun wirklich der letzte Ort auf der ganzen weiten Welt, an den ihr alleine gehen solltet!!! Warum? Nun ja, die Händler kennen sich untereinander meist ziemlich gut und im Zweifelsfall halten die auch gut zusammen; ob ihr jetzt was getan habt oder nicht. Viele haben auch gleich einen Ripperdoc nebenan, der dann schnell zum Ausschlachten gerufen wird. Es ist halt hier, genauso wie auch anderswo, lebenswichtig den anderen klar zu machen, wer hier das gefährlichere Raubtier ist! Ansonsten sind diese Orte schön, wenn man spezielle Dinge sucht, da man hier verschiedene Kontakte knüpfen kann. Er ist auch super, um heiße Ware wieder loszuwerden, da die Händler meist auch ankaufen. Aus diesem Tipp könnt ihr aber auch entnehmen, welcher Nachteil diese Ware zumeist hat: Sie ist oftmals megaheiß. Schieber hingegen verticken oft Dinge, die vom Laster fallen.

≫ [Wer dort kauft, ist entweder verzweifelt oder ein Adrenalinjunky. Mir soll's recht sein, solche Kunden mag ich eh nicht.] - Umbra

≫ [Oder wer dort kauft, hat ein Näschen für coole Schnäppchen und einfach Fun auf Realdeals. Außerdem gibt's kaum 'nen Ort, wo man schneller schnelle Kontakte machen kann und schnelle Deals. Gibt natürlich einen gewissen Risikofaktor, klar. Aber dass du öffentlich über den Haufen geballert wirst, ist weniger wahrscheinlich als beim berüchtigten einsamen Docks-Treffpunkt mit deinem "anständigen" Schieber. Aber wer die Straße und ihre Gesetze nicht wirklich gut kennt, der läßt da lieber die Finger von. Solange fairer Straßendeal gemacht wird und du dabei Scheiße baust und sie dich gerechterweise über den Tisch ziehen, heißt das danach Klappe halten und Schwanz einziehen, Lehrgeld zahlen und es das nächste mal besser machen, so ka? Wer auf der Straße nicht bescheißt ist genauso dämlich wie der, der sich dabei erwischen läßt.] - ƎƎƆ-Ǝ

### 3.7.4 Das organisierte Verbrechen

Natürlich kann man auch von der örtlichen Mafia – ich gebrauche das Wort hier für organisiertes Verbrechen und nicht für La Familia, nur dass keine Missverständnisse auftreten! – Waffen kaufen und euch sollte klar sein, dass sie meist auch den Waffenhandel in einer Gegend kontrollieren. Also wun-

dert euch nicht, wenn ihr jemanden aus diesen Kreisen anpisst, dass dann der eine oder andere Schieber nichts mehr an euch verkaufen wird. Besonders für größere Waffenkäufe sind derartige Organisationen bestens geeignet und eigentlich sind sie auch nie schwer zu finden, oder? Also ich hatte noch nie Schwierigkeiten, in einer Gegend die örtliche Mafia zu erkennen. Tut euch nur einen Gefallen und informiert euch vorher über ihre kulturellen Gepflogenheiten und ob sie Wert darauf legen oder sie verachten. Nichts ist peinlicher und treibt den Preis mehr in die Höhe, als bei der Yakuza, in einen von diesen traditionellen Räumen reinzuplatzen, sich nicht die Schuhe auszuziehen und dann lauthals nach einem Stuhl zu verlangen. Obwohl, in diese Situation werdet ihr nur bei wirklich großen Deals kommen. Aber denkt dran, es kann euch eine Menge Geld sparen, wenn ihr euch nicht benehmt wie komplette, ungebildete Vollidioten!

### 3.7.5 Die fahrenden Händler

Wenn man zur rechten Zeit am rechten Ort ist, kann man einen der fahrenden Händler erwischen, die mit ihren gepanzerten Vans durch die Stadt kurven, genau wie der Eismann, den man aus alten Filmen oder den megareichen Bezirken kennt. Bei ihnen ist es halt die Schwierigkeit, zur rechten Zeit am rechten Ort zu sein, aber viele Informationsschieber verticken diese Info samt dem dazu nötigen Codewort. Viele benachrichtigen auch ihre Stammkunden, wenn sie mit ihrem Wagen wieder in der Nähe sind. Diese Art der Beschaffung ist meistens nichts für Leute, die nach bestimmten Dingen suchen, da sie immer nur eine begrenzte Auslage dabei haben, aber dafür kann man seine Ware sofort mitnehmen und manche nehmen auch Bestellungen auf, die allerding eine Weile dauern können.

≫ [Bekanntere und "seriösere" fahrende Händler sind da in Seattle namentlich "The Everett Tisch Company", der "Roving Roland", "Quang's Fine Hong Kong Goods", "Allstuff's Doorservice", "Hot Wheels Deals", "Best Boot Bazaar" und natürlich die fahrenden Händler diverser Gangs sowie Freischaffender.] - ƎƎƆ-Ǝ

### 3.7.6 Sonstige Möglichkeiten

Wo wir gerade von der Beschaffung größerer Mengen an Waffen reden, da gäbe es noch eine andere Möglichkeit. Vor allem, wenn es schnell gehen muss, sollte man sich überlegen, ob man nicht einen Waffenladen (jetzt nicht gerade von eurem bevorzugten Waffenhändler, der am besten auch noch Sachen unterm Ladentisch verkauft, aber kuckt doch mal, wer seine schlimmste Konkurrenz ist...) ausräumt oder das Waffendepot der Metroplex Garde. Gut, das könnte etwas gefährlicher werden als der normale Waffendeal, aber ich denke, die meisten von euch sind schon ganz woanders unbemerkt rein und wieder raus gekommen. Außerdem dürft ihr dabei nicht vergessen, dass ihr viele schöne Dinge zu einem Spottpreis bekommt und länger als 2-3 Stunden sollte die ganze Aktion mit Planung und so weiter auch nicht dauern! (Untersteht euch aber, ab morgen in Scharen Waffenläden auszurauben, sonst wird mir bestimmt meine Rabattkarte gesperrt.)

No-No: Treffen allein vereinbaren

### 3.7.7 Die Großen NO-NO's des Waffenhandels

Zu guter letzt will ich noch ein wenig darauf eingehen, wo man auf gar keinen Fall versuchen sollte, an Waffen ranzukommen, auch wenn sich einem eine günstige Möglichkeit bietet. Zum Beispiel haben schon oft irgendwelche abgebrannten Ganger bei mir an die Tür geklopft und wollten mir für ein paar Dollar ihre Waffen andrehen. „Hey Yo, du bist doch Runna! Süße, Mann, da brauchste die hier! Voll die krasse Schrotflinte und so gut wie neu! Hab' nur ganz wenig mit geballert. Macht aber voll geil Boom!" Mal abgesehen davon, dass ich so ein Verkaufsgespräch nicht sonderlich überzeugend finde, kann ich dazu eigentlich nur folgendes sagen: „*Nein und verpiss dich hier!*" Erstens sind die Teile meistens der letzte Schrott und zweiten will ich nicht wissen, bei wievielen Überfällen auf kleinere Shops und Liquor-Stores die schon verwendet wurden. Könnt ihr euch was blöderes vorstellen, als wenn die Polizei eine illegale Waffe bei euch findet und die Überprüfung ergibt, dass man damit 2 Supermärkte und 5 alte Omas ausgeraubt hat? Ok, wegen illegalen Waffenbesitzes seid ihr dann schon ziemlich am Arsch, aber ich zumindest will für nichts verantwortlich gemacht werden, was ich nicht getan habe! Die Sache sollte eher andersherum laufen. Wenn ihr heiße Waffen habt, die ihr los werden wollt, dann ist es eine Überlegung Wert, diese an eine Gang abzustoßen, die man kennt. Natürlich kriegt man da keine Spitzenpreise für, aber es kann auch von Vorteil sein, einen Stein im Brett der örtlichen Gang zu haben.

≫ [Hm. Bei der nächsten Verhaftung wird der Ganger gefragt, wo er seine Kniste her hat und dein Arsch hängt mit drin. Verkauft niemals heiße Ware an Leute, die euch persönlich kennen. Anonymisiert das unbedingt. Ich habe schon Leute wegen sowas hopsgehen sehen. Wenn ihr schon glaubt, dass euer Schieber euch für ein paar Nuyen über die Klinge springen lässt – ein Ganger macht das selbe, nur um seinen Arsch vom Rost zu kriegen. „Hey, Mann! Ich bin doch nur'n kleiner Fisch, Mann. Aber ich kann euch sagen, von wem ich dieses Killerdings habe. Voll der Profikiller, echt, und ich hätt's nie genommen, wenn ich nicht so'n Schiss vor dem hätte. Aber ich wollte ihn einfach nicht verärgern, verstehste? Willste wissen, wo der wohnt?" Live erlebt, Chummer.] - Ǝ-ƆƎƎ

≫ [Echt, bei solchen Storys kann ich nur den Kopf schütteln. Wozu gibt's Schieber? Die wissen, wenn sie gut sind, wie man heiße Wahre "abkühlt". Sind die Waffen was wert, bekommst du noch was dafür. Sind sie Schrott, werden sie wenigstens fachmännisch entsorgt.] - Umbra

≫ [Entsorgt? Es gibt für alles einen Markt.] - Ǝ-ƆƎƎ

Natürlich gibt es auch Gangs, die gewohnheitsmäßig mit Waffen handeln und einige davon haben auch einen recht guten Ruf dabei. Die Sache ist allerdings mit Vorsicht zu genießen, vor allem, wenn ihr nicht von der Straße stammt. Die Sache ist die: Gangs sind zumeist wie fleischfressende Ameisen, wenn sie Angst riechen, stürzen sie sich auf das Opfer, egal wie groß es ist. Wenn ihr wisst, wie man mit Gangs umgeht und wenn ihr sie dazu kriegt, euch zu respektieren, kann es eine super Sache sein. Ansonsten lasst die Finger davon!

Und dann gibt es noch eine Gelegenheit, bei der schon Waffen angeboten wurden, die meines erachtens nach nur so nach Falle stinkt! Wenn ein Cop euch anbietet, an euch eine Waffe zu verticken, dann geht auf keinen Fall darauf ein! Okay, es gibt Länder, wo man von der Polizei Waffen kaufen kann, aber dort machen diese Geschäfte auch einen Großteil ihres Verdienstes aus! Aber wenn ihr hier ein solches Angebot bekommt, dann wollen die Polizisten meistens eher austesten, wie ihr reagiert und sie haben schon einen Verdacht. Habt ihr eine Ahnung, wieviel Papierkram die Cops erledigen müssen, wenn aus den Asservatenkammern Waffen verschwinden? Das halst sich kaum einer freiwillig auf! Ganz zu Schweigen von Dienstwaffen...

≫ [Oder den Papierkram eine frisch requirierte Waffe von der Kammer aufnehmen zu lassen? Mit Berichten, wo das herkommt, wem das gehört hat und so weiter. Es gibt tatsächlich einige Jungs in Blau-Gelb, die ihre Aufgabe anders sehen, als drei Stunden am Tag über elendem Papierkram zu hängen. Es gibt also auch hier Cops, die *wirklich* Waffen verticken wollen oder sie loswerden. Vor allem, wenn die Tour, mit der sie rangekommen sind, nicht ganz astrein war. Aber das sind Ausnahmen und deshalb gilt Allgemein das oben gesagte.] - Ǝ-ƆƎƎ

Ach, dabei fällt mir was ein, was ich auch schonmal erlebt habe. Manchmal leben Waffenschieber und Polizisten auch in einer Art Symbiose. Das heißt, dass ihr zuerst mit dem Schieber verhandelt und den bezahlt, eure Ware mitnehmt und dann, wenn ihr euch vom Acker machen wollt, kommt irgendwoher eine Polizeistreife, die auf eine Spende in ihre Donut-Kasse hofft. Ärgerlich, aber man sollte sowieso immer etwas Geld dabei haben, um verschiedene Leute schmieren zu können.

Tja, ich hoffe mein Geschreibsel war informativ für euch oder hatte wenigstens einen gewissen Unterhaltungswert. See ya on the streets!

Mika

## 3.8 Der Tod am Nachmittag

**Das Bumble-Bee Massaker von Issaquah**

von Target

Ich bin Ausbilder einer Lone Star SWAT-Einheit. Am 9. Juli 2059 gab es ein Massaker im Bumble-Bee Burger-Restaurant N.W. Maple Str.-12th Maple Ave. in Issaquah, Renton. Ich werde die Ereignisse wiedergeben, so gut sie sich im Nachhinein rekonstruieren ließen. Die Gegend hat von offizieller Seite ein "B"-Rating der Sicherheit.

**<16:03.02 h>**

≫Hier Lone Star Department, Renton-Süd!≪
≫Hallo, bitte helfen Sie, kommen Sie sofort zum Bumble-Bee's in Issaquah an der Interstate 90! Hier wird fürchterlich geschossen!≪ Die Telefone der PanicButton-Zentrale standen daraufhin nicht mehr still.

**<16:03.30 h>**

Fünf Streifenwagen werden sofort entsandt. Die nächste Patrouillen-Sicherheitsdrohne #112 ist noch rund 8 km entfernt. ETA 6 Minuten.

**<16:05.10 h>**

Der erste Streifenbeamte erreicht den Ort des Geschehens. Er ist zufällig Angehöriger der Spezialeinheit SWAT. Er stellt seinen Streifenwagen etwa 100 Meter vom angewiesenen Einsatzort ab und macht sich auf den Weg zum Lokal. Dabei wird er beschossen. Die Schüsse treffen die Frontscheibe und den Blaulichtaufsatz seines Ford Americar-Streifenfahrzeuges.

**<16:07.21 h>**

Der Beamte hat sich mit seinem demolierten Streifenwagen in Deckung zurückgezogen. Er erkennt, dass etwas außergewöhnliches im Gange ist, und fordert die Kollegen des SWAT Teams unter Code 10 an!

Ein in seinem Bereich eintreffender DocWagon-Krankenwagen kommt ebenfalls unter Beschuss – der Fahrer verlässt fluchtartig das Gebiet. In den nächsten Minuten bauen die ankommenden Streifenbeamten eine Absperrung auf. Zwei Blocks weiter richtet der Einsatzleiter eine Befehlszentrale ein und versucht einen Überblick zu gewinnen. Kurz darauf gelingt es Polizeibeamten in Eigeninitiative ein verletztes Mädchen aus dem Feuerbereich zu bergen.

Alle weiteren Versuche, näher an das Objekt heranzukommen, insbesondere um drei niedergeschossene Jungen zu retten, schlagen wegen des starken Feuers fehl. Immer noch ist unklar, um wie viele Täter es sich handelt. In den nächsten fünf Minuten werden nicht weniger als 3 unterschiedliche Beschreibungen über Funk durchgegeben. Das Feuer aus unterschiedlichen Waffen schlägt den Beamten aus allen Bereichen des Lokales entgegen. Sie müssen das Lokal nach allen Seiten sichern. Einer der Schüsse aus dem Restaurant trifft einen Autofahrer auf der angrenzenden, stark befahrenen Interstate und verletzt ihn schwer. Der Verkehr kommt völlig zum Erliegen. Man vermutet, dass es sich um Terroristen oder einen missglückten Überfall einer Redmond-Thrill-Gang handelt.

Schaulustige sammeln sich in der Nähe des Tatorts in sicherer Entfernung.

**<16:08.02 h>**

Die Securitydrohne #112 trifft ein und funkt erste Luftbilder der Situation aus einer Höhe von 300 Metern. Die mobile Befehlszentrale ist über das Lone Star Radionet bereits mit den Daten verbunden und beginnt die Führung der Einheiten vor Ort zu übernehmen. Die Zentrale Renton-Süd übergibt das Kommando. Alle Verkehrsverbindungen werden um das gesperrte Gebiet weiträumig herumgeleitet, 3 Überwachungskameras der Gegend werden auf die Befehlszentrale geschaltet.

**<16:14.31 h>**

Nach und nach erreichen weitere SWAT-Beamte den Einsatzort, lösen die Streifenbeamten aus ihren gefährlichen Positionen heraus und übernehmen Absperrungsfunktion. Während der ganzen Zeit dauert das intensive Feuer aus dem Lokal an. In diesen Minuten bezieht auch das erste Scharfschützenteam seine Stellung in circa 70 Meter Entfernung mit ArmaLite LSR-75 5.56 mm Scharfschützengewehren. Das gepanzerte Einsatzfahrzeug vom Typ Mobmaster der SWAT-Einheit steckt in einem Stau etwa 8 Kilometer entfernt fest und kann auch bis zum Ende der Aktion nicht zum Tatort durchkommen.

Zwei Reporterteams können nur mit Mühe davon abgehalten werden, sich dem Lokal auf Schussweite zu nähern. Zuschauer feuern das SWAT an und vereinzelt tauchen Transparente ≫Kill! SWAT! Kill!≪ auf. Es kommt zu einem Handgemenge unter den Schaulustigen zwischen SWAT-Gegnern und SWAT-Unterstützern. Eine Go-Trill-Gang sorgt für zusätzliche Verwirrung und im Norden der Absperrung fallen vereinzelte Schüsse. Die Absperrung bleibt aufrecht und die Ganger verhalten sich ruhig.

**<16:15.56 h>**

Ein zweites Scharfschützenteam postiert sich mit einem ArmaLite LSR-75 und einem SR-75 7.62 mm Scharfschützengewehr in überhöhter Position auf dem Flachdach des gegenüberliegenden Postgebäudes – Entfernung zum Lokal: circa 35 Meter!

Der oder die Täter verhalten sich taktich sehr geschickt und bewegen sich in der Tiefe des Raumes. Die dunklen Scheiben tun ein Übriges – die Beamten können trotz aller Anstrengungen nur Schatten wahrnehmen. Das Lokal liegt etwa 1,20 Meter höher als die umliegenden Straßen und Plätze. Die Sicht aus dem Lokal auf die sonnenüberflutete Umgebung ist außergewöhnlich gut.

**<16:18.10 h>**

Zwei Personen können aus der Hintertür dieser Hölle entfliehen. Sie werden umgehend zur näheren Befragung in die Befehlsstelle gebracht. Nunmehr erfährt die Einsatzeinheit, dass es sich nur um einen Täter handelt. Sie bekommt eine brauchbare Beschreibung des etwa 40jährigen Unbekannten. Einer der beiden Zeugen sagt bei der Polizei aus, dass alle Personen im Lokal bereits tot seien. Der Zeuge konnte nicht wissen, dass noch mehr als 20 Personen, zum Teil schwer verletzt, sich tot stellten, um zu überleben. Scharfschützen bestätigen durch Beobachtungen die von den Zeugen abgegebene Beschreibung des Unbekannten.

Nach und nach treffen weitere SWAT-Beamte aus allen Teilen des Großraums Seattle ein. Der starke Verkehr und zahlreiche Staus verhindert ein schnelles Eingreifen. Die meisten SWAT-Einsatzkräfte werden von gepanzerten Helikoptern eingeflogen. Ein weiteres Feuergefecht im Raum Everett, zur selben Zeit, verteilt die Einsatzkräfte im Verlauf der nächsten Minuten wieder ein wenig.

**<16:25.17 h>**

Der Einsatzleiter gibt für die Scharfschützen Feuererlaubnis (≫Green Light≪).

Der Leiter der SWAT-Einheit schränkt sie jedoch ein und gibt Anweisung, nur dann zu schießen, wenn der Täter aus dem Haus tritt. Er befürchtet, dass sich noch zahlreiche Geiseln im Lokal in der Gewalt des Unbekannten befinden und dieser die Menschen als Schutzwall gegen die Polizei um sich herum aufgebaut hat.

**<16:27.31 h>**

Ein SWAT Team wird als Bergungstrupp für die drei vor dem Lokal liegenden Jungen gebildet. Von diesen drei ist nach den Beobachtungen mindestens noch einer am Leben. Doch zu dieser gezielten Rettungsaktion kommt es nicht mehr.

**<16:28.09 h>**

Zwischen dem Täter und einem SWAT Sergeanten im gegenüberliegenden Postgebäude entwickelt sich ein Feuergefecht. Der Sergeant meldet, dass er eine männliche Person im Lokal herumlaufen sieht. Diese gibt plötzlich auf ihn kurz hintereinander 8 gut platzierte Schüsse ab – er schießt mit seiner Waffe, einem LSR-75, 5.56 mm Nato einmal zurück, verfehlt aber sein Ziel. Beide geben noch einen Schuss aufeinander ab – jedoch ohne den anderen zu treffen. Der Unbekannte hat offenbar den Ehrgeiz, den Sergeanten unbedingt treffen zu wollen. Das wird ihm zum Verhängnis!

**<16:32.12 h>**

Der Amokschütze gibt seine sichere Deckung in der Tiefe des Lokales auf, tritt aus dem Dunklen in den Rahmen der Eingangstür und legt erneut auf den Sergeanten an.

Der SWAT-Beamte, der auf dem Dach des Postgebäudes als Scharfschütze Stellung bezogen hat, erkennt die Chance in Sekundenbruchteilen: Mit einem Schuss aus seinem Scharfschützengewehr ArmaLite SR-75 im Kaliber .308 Nato mit Zieloptik trifft er den Mann aus einer Entferung von circa 35 Metern in die Herzgegend. Der Unbekannte fällt tödlich getroffen in das Lokal zurück und bleibt vor dem Tresen liegen. Der Scharfschütze meldet dieses Ereignis sofort über Funk und fügt hinzu, dass sich der Getroffene noch schwach bewegt. SWAT-Beamten bekomen den Auftrag, in das Gebäude einzudringen und den niedergeschossenen gezielt unter Kontrolle zu bringen, um die Überlebenden evakuieren zu können.

**<16:38.23 h>**

Zwei Teams führen den Auftrag durch und betreten von zwei Seiten das Gebäude. Sie finden den Täter tot vor. Bei der Durchsuchung entdeckt ein Team eine schmale Treppe zum Keller. Dort stoßen die Polizisten auf sechs völlig verstörte Menschen. Die Todesangst steht ihnen noch im Gesicht – glücklicherweise unverletzt. Durch die schwere Schockeinwirkung ist eine sofortige ärztliche Behandlung notwendig.

**<16:40.02 h>**

Alle verfügbaren Notärzte und Sanitäter werden zum Tatort gerufen.

Die Bilanz dieser grausamen Tat

- 21 Tote durch den Amokschützen, darunter ein acht Monate altes Baby und ein 74jähriger Mann
- 27 Menschen überleben das Massaker, 11 davon zum Teil schwer verletzt.

Fast hundert Zeugen müssen vernommen werden. Die Identifizierung der Opfer und Überlebenden gestaltet sich sehr schwierig, weil sich zu Beginn des Massakers zahlreiche SINlose und Illegale im Lokal aufhielten.

Erst nach zweitägiger Ermittlung kann die Polizei die Ereignisse rekonstruieren.

## Das Motiv

Das folgende Sirenengeheule der Ambulanzen und Polizeifahrzeuge ist selbst für die hartgesottenen Anwohner von Issaquah in der Nähe der berüchtigten Redmond Barrens etwas besonderes. Schnell wird klar, dass es sich um einen besonders brutalen Fall von Gewalt handelt und die Straße wimmelt von Schaulustigen und Reportern. Miss Clara White, die nur einen Straßenzug entfernt wohnt, erfährt von einer ihrer beiden Töchter von dem Ereignis. Aufgeregt erzählt sie, was vorgefallen ist und Miss White ruft daraufhin Lone Star an und meint, sie glaube, ihr Mann hätte vielleicht mit der Schießerei etwas zu tun.

Sie erklärt, dass ihr Mann vor einer knappen Stunde das Haus verlassen habe mit den Worten: »Schatz, ich gehe Menschen jagen.« Allerdings hätte sie den Worten keinerlei Bedeutung zugemessen.

Mister White arbeitete 13 Jahre als Sicherheitsbeamter bei einem kleinen, lokalen Sicherheitsunternehmen und war am Vortag entlassen worden. Die jähzornigen Wutausbrüche des Einzelgängers waren den Nachbarn ebenso bekannt, wie sein Hang zu Waffen und seine fanatische Überzeugung der Minderwertigkeit von SINlosen, speziell Metarassen. Er veranstaltete in seinem Haus Schießübungen und schoss auf Hunde in der Nachbarschaft.

Eine Autopsie erbrachte keinerlei Anhaltspunkte für eine pathologische Störung seines Geisteszustandes. Möglicherweise kamen an diesem Tag seine Entlassung und die Bezahlung einer Geldstrafe bei Gericht wegen eines Verkehrsdeliktes am Morgen des selben Tages zusammen. Seiner Familie erklärte er vor der Tat noch: »Die Gesellschaft hat ihre Chance gehabt!«

## Seine Waffen

Als er um etwa 15:46 sein Haus verlässt, hat Sirius White mehr als 400 Schuss am Mann. Geschickt versteckt er seine Ausrüstung in einer Sporttasche und trägt eine Sicherheitsjacke und eine gefleckte Tarnhose. Unauffällig stellt er sein Fahrzeug auf dem Parkplatz ab und betritt das Restaurant.

Mit einer Pistole in der Hand stürmt er das Lokal und brüllt: »Alles hinlegen! Ich habe schon Tausende getötet und werde noch weitere Tausend töten!« Daraufhin zieht er zusätzlich aus seiner Sporttasche eine Remington 990-12 Gauge Schrotflinte und erschießt in den nächsten 10 Minuten mindestens 17 der am Boden liegenden Menschen. Hiervon mehrere durch aufgesetzte Schüsse.

Bei der von ihm benutzten Pistole handelt es sich um eine Browning »Ultra Power« vom Kaliber 10 mm Norma, die weltweit eine beliebte Waffe von Sicherheitsunternehmen ist, wegen ihrer Zuverlässigkeit, Präzision und leichten Handhabbarkeit.

Seine Hauptwaffe, insbesondere im Kampf gegen die Polizei, war eine auf Automatikfeuer modifizierte 9 mm Ingram Smartgun mit Langlauf und einklappbarer Schulterstütze, die als reine Halbautomatik in Seattle frei erhältlich gegen Waffenscheinvorlage ist. Die Waffe ist eine billige Automatikwaffe mit 16-Schussmagazin, hatte hier jedoch die verlängerten 32er Clips verwendet. Diese als »Sportwaffe« gehandelte Maschinenpistole schießt mit dem wesentlich längeren Lauf präziser und die Geschosse erreichen je nach Munitionsart eine höhere Geschwindigkeit und ist bei Weapons World für etwa 500 ¥ erhältlich.

Aus der Smartgun und der “Ultra Power” wurden insgesamt 215! Schüsse abgefeuert; mit der Schrotflinte jedoch nur 12. Er benutzte für die Ingram Vollmantelgeschosse tschechischer Herkunft. Die Pistole war ebenfalls mit einem internen Smartlink ausgerüstet.

Damit hatten die Streifenbeamten mit ihren plattengefütterten Schutzwesten gegen die Geschosse aus der Ingram keine Chance, wogegen sie gegen Pistolen in der Regel ausreichenden Schutz bieten. Zusätzliche Panzerung hätte die viel wertvollere Mobilität der Einsatzkräfte beeinträchtigt, ohne einen relevanten Vorteil zu bringen.

Sowohl die 5.56er als auch die 7.62er-Munition der Scharfschützen war völlig ausreichend, um die Weste des Mannes zu durchschlagen. Die tödliche Stahlmantel-Kugel des Polizeischarfschützen konnte die Weste von Mister White mühelos passieren.

Der Täter war leicht vercybert, mit einem Smartlinksystem ausgestattet und einem einfachen Reflexverstärker sowie leichter Subdermalpanzerung. Diese einfache Verstärkung war ihm während seiner dreizehnjährigen Tätigkeit als Sicherheitsmann vergünstigt von seinem Unternehmen angeboten worden und belief sich auf einen Gesamtwert von knapp 24.000 ¥Ob die langfristige Wirkung der Cyberware Einfluss auf sein Handeln hatte, wäre möglich, jedoch nicht sehr wahrscheinlich. Diese leichte Verstärkung führt langfristig in der Regel nicht zu Psychosen.

Fälle wie dieser bestärken jedoch die Personalpolitik von Lone Star und anderen seriösen Sicherheitsunternehmen, von stärkerer Vercyberung ihrer regulären Einsatzkräfte abzusehen, um Folgepsychosen zu vermeiden. Nur sieben der über 50 am Einsatz beteiligten Polizisten Lone Stars waren mit interner Smartlink ausgestattet und nur zwei waren mit leichten Reflexverstärkern aufgewertet. Jeder vierte verfügte über eine Datenbuchse und davon die Hälfte über eine Bild- oder Datenverbindung. Über die Hälfte der im Einsatz befindlichen Waffen smartfähig.

Im Bereich des Restaurants befanden sich zum Zeitpunkt des tödlichen Schusses auf den Täter 23 Einsatzfahrzeuge vor Ort. Das Hauptkontingent des SWAT-Bereitschaftstrupps traf erst 15 Minuten nach Alarmierung per Helikopter ein. Der Heliko-

pter hatte sich zur Zeit der Alarmierung gerade im Bereich Tacoma, Luftlinie rund 50 km entfernt, aufgehalten, so dass die über das Stadtgebiet verteilten Einzelkräfte in Streifenwagen doch schneller vor Ort waren und diesem Konzept recht gaben.

## Kritik am Polizeieinsatz

Der bedachte Einsatz der Polizei rief unter Kommentatoren Kritik hervor, da ihnen der Einsatz zu zögerlich vorgegangen war. Einige sprachen gar von Feigheit und verwiesen auf die sehr viel direktere Vorgehensweise des FRT. Unter Berüchsichtigung aller Faktoren des Einsatzes, kann man davon jedoch nicht reden. Die hervorragende Feuerdisziplin der Polizisten ergab, dass insgesamt nur fünf Schuss abegegeben worden waren, inklusive des tödlichen Finalschusses. Kein Unbeteiligter wurde von einer Polizeikugel verletzt. Oftmals werden bei solchen Ereignissen hunderte von mangelhaft koordinierten Schüssen abgegeben. Hingegen war dieser Einsatz beispielhaft.

Die Entscheidung des Einsatzleiters, auf den Einsatz von Tränengas zu verzichten, erwies sich ebenfalls als richtig. Die Situation der sich tot stellenden Geiseln wäre katastrophal geworden und hätte mit Sicherheit weitere Leben gekostet. Denn die Wirkung von Tränengas wird allgemein gegenüber entschlossenen Tätern überschätzt. Es gefährdet häufig mehr, als es nützt.

Ein Stürmen des Lokals kam aus örtlichen Gegebenheiten nicht in Frage, wenn man nicht unnötige Opfer hätte riskieren wollen. Ein neuralgischer Punkt ist jedoch die fehlende Zusammenarbeit zwischen Präzisionsschützen und Zugriffskräften. Nach diesem Vorfall wurden alle Polzeieinheiten speziell für solche Fälle trainiert, um die Reaktionszeiten weiter zu reduzieren. Außerdem baute Lone Star seine SWAT-Streitkräfte auf 150 Mann aus und stellte ein weiteres ausgebildetes Geiselkommando. Ein weiterer Helikopter wird seit diesem Vorfall über dem Bereich Seattle in Bereitschaft gehalten, um die durchschnittliche Anflugzeit von 15 Minuten auf höchstens 10 Minuten stadtweit zu verkürzen. Das Konzept der verteilten Sicherheitskräfte in Streifenwagen wurde jedoch durch diesen Einsatz wieder einmal bestärkt. Nur eine Minute nach Alarmierung war bereits ein kompetenter SWAT-Mann vor Ort. An dieser Reaktionszeit lässt sich mit vertretbarem personellen Aufwand nichts mehr verbessern.

Des weiteren wurde ein weiteres Mobmaster-Einsatzfahrzeug angeschafft, so dass dieses schneller vor Ort sein kann. Die SWAT Teams wirken heute weniger als Polizeieinsatz, sondern mehr als Militäreinsatz. Die Flächendeckung durch gepanzerte Fahrzeuge hat damit weiter zugenommen. In Renton sind damit 4 gepanzerte Mobmaster über das Stadtgebiet verteilt, mit einer durchschnittlichen Anfahrtsstrecke von unter 8 Kilometern. Das liegt unter dem Durchschnitt von Downtown, aber über dem von den meisten anderen Distrikten. Über den Sprawlbreich Seattle verfügt Lonestar zur Zeit über 34 dieser schweren Aufruhrunterdrückungsfahrzeuge, wobei leider nicht alle einsatzbereit sind.

Unschönes Nebenereigniss war das Auftauchen von Rechtsanwälten vor Ort, die allen Angehörigen und Opfern Visitenkärtchen gaben, mit dem Tipp die Bumble-Bee-Kette für diesen Vorfall zu verklagen. »Bumble-Bee ist reich! Verklagt Bumble-Bee und die Stadt!«

Inzwischen ist das Lokal abgerissen worden und nach einem Jahr Verwahrlosung hat man inzwischen ein Parkhaus für das gegenüberliegende Postamt darauf gebaut. Allein, um dem Amokläufer kein Denkmal zu setzen. Eine Verfilmung durch VisionQuest SimSense-Studios in Bellevue stieß auf entschlossenen Protest unter den Anwohnern von Issaquah.

Ein Nachahmer, der ein ähnliches Szenario im Herbst des Jahres in Woodinville, Redmond wiederholen wollte, wurde von einem bewaffneten Gast des Bumble-Bee in Notwehr mit einer CAI SA-440 getötet. McHughes rühmt sich einer sehr viel besseren Sicherheit und startete einen Monat nach dem Massaker eine blutrünstige Werbekampagne gegen die Bumble-Bee-Kette. Vor einem Monat sprengte sich ein Selbstmordattentäter in einem McHughes in Touristville, Redmond die Luft und tötete dabei 3 Gäste, verletzte 5 zum Teil schwer.

≫ [Das ganze ist eine traurige Geschichte des Versagens. Das DoP hatte zum Zeitpunkt dieses Massakers zwei Einsatzfahrzeuge FRT in unmittelbarer Nähe. Die haben bei der Zentrale angefragt, ob sie das übernehmen sollen, aber irgend ein hohes Tier hat beschlossen, dass es eine SWAT-Aktion ist. Zum Absperren haben sie dann Reserve und Jungs vom DCS angekarrt, damit die dummen FeRreTs den superbrillianten SWATTIES nicht die Show verderben. Hätte man nach Zeit und Kompetenz entschieden, wären es weniger Tote geworden.] - Instant Death

# Kapitel 4

# Feuerwaffenkatalog

## 4.1 Ausrüstung und Gebrauch des Katalogs

### 4.1.1 Erklärung der Rückstoßwerte

Wie sind die Waffeneinträge aufgebaut und was bedeuten die neuen Werte? Da ist erstmal der aufgetrennte Rückstoß, üblicherweise mit Rx, also R1, R2 oder R–1 bezeichnet. Das ist der kombinierte Rückstoß, der sowohl für das laufende Feuer für Aufschläge sorgt, als auch den erzeugten Rückstoßschaden der Waffe, wie auf Seite **??** erklärt. Bei einigen Waffen unterscheidet sich der laufende Rückstoß und der Schockrückstoß. Zum Beispiel auf Seite 137 für die Vanguard. Diese Caseless-Waffe braucht keine Auswurfmechanik für Hülsen, so dass der effektive Stoßschaden eine Stufe geringer ausfällt, als für diese Munition und den Waffentyp eigentlich üblich wäre. Der fortlaufende Rückstoß ist deshalb um eine Stufe höher als der Rückstoß, der für Schockschaden sorgt. Die Waffe ist also sehr angenehm. Der Wert beim Rückstoß wird dann mit R1(S–1) bezeichnet. Diese Unterschiede treten nur in Ausnahmefällen auf, in der Regel ist der Rückstoß gleich. Es ist mehr ein Feature dieser besonderen Waffe als eine Verbindlichkeit.

Gegen den laufenden Rückstoß helfen zum Beispiel Gasventile. Unter Ausstattung findet man hinter solchen Ausrüstungsgegenständen in Klammern Anmerkungen wie “Gasventil (K1)”. (K1) bedeutet, dass dieses Ausrüstungsstück einen Punkt laufenden Rückstoß (k)ompensiert. “(S1)” würde bedeuten, dass die Ausrüstung einen Punkt (S)chockschaden absorbiert, und “(K1/S1)” bedeutet, dass das Ausrüstungsstück sowohl einen Punkt laufenden Rückstoß kompensiert, als auch einen Punkt Schockschaden absorbiert.

*Beispiel: Die Izhmash KB-115 (Seite 150 hat einen Rückstoß von R2(S1). Feuert man im Salvenfeuer zwei Salven, ergibt sich für die ersten ein MW-Aufschlag von +4, da die erste Kugel frei ist, für die zweite Salve insgesamt +10. Der Rückstoß dieser Waffe hat jedoch ein Niveau weniger, nämlich S1, somit fällt für den ersten Feuerstoß 3 Punkte und nochmal 3 Punkte für den zweiten an, was einem Schaden von 6L-Betäubung entspräche.*

*Gegen den laufenden Rückstoß hilft bei der KB-115 das Gasventil und die hydraulische Bremse mit jeweils einem Punkt (K1), was für die erste Salve +2, für die zweite +8 ergibt. Gegen den Betäubungsschaden hilft jedoch nur die Bremse (S1), so dass am Ende ein Schadenswurf gegen 5L-Betäubung fällig wird.*

Eine verbindliche Legende für gebräuchliche Kürzel findet man auf Seite 592.

### 4.1.2 Ausstattung von Waffen

#### Gasventile (GVx)

Gasventile lenken die austretenden Treibgase so, dass der Ausbruch des Laufes nach oben weg nach dem Schuss reduziert wird. Sie bremsen jedoch nicht die Rückwärtsbewegung der Waffe gegen den Schützen. Gasventile lassen einen Teil des Kammerdrucks direkt nach außen und umgehen so einen Schalldämpfer, so dass diese beiden Geräte nicht sinnvoll kombiniert werden können, ohne dass der Schalldämpfer dabei wirkungslos wird. Es gibt interne Gasventile wie bei der Ak-131 oder externe, die vorn auf den Lauf montiert werden. Gasventile gibt es in der Stufe 1 bis 4 (K1 bis K4). Die maximale Stufe des möglichen Gasventils für eine Waffe ist eine Stufe für jedes Schadensniveau. Also für “L” 1 für “M” 2, “S” 3 und “T” 4.

#### Schulterstützen (Sst)

Schulterstützen verbessern das Handling der Waffe und reduzieren den Rückstoßschock. Sie wirken selbstverständlich nur, wenn die Waffe angeschlagen wird. Die Reichweite einer Pistole mit Schulterstütze ist die einer entsprechenden Maschinenpistole. Eine Maschinenpistole, die nicht von der Schulter geschossen wird, fällt in ihrer effektiv beherrschbaren Reichweite auf die einer entsprechenden Pistole, ungeachtet, wie weit die Kugel theoretisch fliegen würde.

Selbstverständlich muss die Schulterstütze zu dem Charakter passen. Die meisten Trolle und Zwerge haben Probleme mit den Längen und Größen nor-

maler Schulterstützen und brauchen Sonderanfertigungen. (K1/S1)

**Schulterstütze mit Schockpolster (Sst+SP)**

Durch ein zusätzliches Schockpolster wird die Benutzung der Waffe deutlich angenehmer, denn das Schockpolster hilft dem Schützen besser den Rückschlagschock der Waffe wegzustecken. Sie hilft genauso gegen Verriss wie eine normale Schulterstütze. (K1/S2)

**Schulterstütze mit Gel-Schockpolster (Sst+GSP)**

Diese Schulterstützen verfügen über ein Kissen aus intelligentem Gel, das sich bei Einwirkung kinetischer Energie verhärtet und so enorme Mengen davon absorbiert. Gelpolster verbessern sowohl Handling, als auch Komfort der Waffe enorm. Sie halten etwa 500 bis 1000 Schuss, wonach sie ausgetauscht werden müssen. (K2/S3)

**Vorderhandgriff (VG)**

Ein Vorderhandgriff reduziert die notwendige Schwenkzeit einer Waffe deutlich und hilft so besonders beim Kampf unter beengten Verhältnissen und auf kurze Entfernung. Der Mindestwurfaufschlag auf kurze Entfernungen, unter 10 Metern, wird um einen Punkt gesenkt. Ebenfalls absorbiert das Halten am Vorderhandgriff einen Punkt Stoßschaden (S1). Siehe Regeln dazu Seite 513.

**Zweibein (2B)**

Ein Zweibein stabilisiert die Waffe, wenn es aufgelegt ist und reduziert sowohl Schock, als auch Steigung. Wenn die Füße eines Zweibeins auf glattem Untergrund aufliegen und nicht richtig greifen können, entfällt die Schockdämpfung. Außerdem hilft die ruhige Auflage bei extremen Entfernungen und erleichtert den Schuss um einen Punkt. (K1/S1)

**leichte Dreibeinlafette (3B)**

Diese leichten Klappdreibeine dienen vor allem der möglichst genauen Ausrichtung eines Maschinengewehrs und dämpfen sowohl Rückstoß, als auch Schockwirkung. Wenn ein leichtes Dreibein verankert und mit Sandsäcken beschwert wird, verhält es sich wie ein mittleres Dreibein. Das leichte Dreibein wiegt etwa so viel wie die entsprechende Waffe selbst und reduziert den Rückstoß um einen Punkt. (R-1)

**mittlere Dreibeinlafette**

Mittlere Dreibeine halten die montierte Waffe extrem stabil und wiegen etwas das doppelte der Waffe selbst. Sie kompensieren zudem durch ihr Gewicht und ihre Verankerung massiv Schock und Rückstoß. (R-2)

**schwere Dreibeinlafette**

Schwere Lafetten sind meist fest im Boden verankert und massiv beschwert, eine solche Lafette wiegt oftmals das vierfache der Waffe selbst.

Die Bedienung der Waffe wird nicht mehr direkt, sondern über Hebel und Kurbeln durchgeführt. Dadurch ist eine einfache Handlung für jeden Zielwechsel notwendig und die Waffe wird nicht mehr über Handfeuerwaffenfertigkeiten bedient. Der Schütze erleidet zwar keinerlei Schockeinbußen mehr, übersteigt der Schock der Waffe jedoch den Body des Fahrzeugs, kann es zur Beschädigung der Verbindungspunkte kommen. (R-3)

**Roboterlafetten**

sind schwere Lafetten mit Servosteuerung. Sie können entweder an einen Zielcomputer angeschlossen werden, was sie effektiv zu einer Sentrygun macht oder per Smartgunlink und HUD von einem Schützen bedient werden. Sie haben die gleichen Vorteile wie eine schwere Lafette, benötigen jedoch keine Aktion zum Wechseln der Ziele. (R-3)

**zusätzliches Gewicht**

Gewichte, wie z.B. ein Matchlaufgewicht, schluckt Schock und verzögert Steigung. Das bedeutet, dass eine Waffe für 50 Prozent Übergewicht einen Punkt Rückstoßkompensation und einen Punkt Schockkompensation bekommt. Diese Rechnung verläuft nicht linear, sondern additiv. Eine Waffe, deren Normalgewicht 2 kg beträgt bekäme (K1/S1), wenn sie auf 3 kg beschwert wäre, aber um einen weiteren Bonus zu bekommen, sind jetzt 1,5 kg erforderlich. Das mag gut klingen, rächt sich aber bitter beim Kampf auf kurze Entfernung, denn für jede Stufe Übergewicht wird die Tarnstufe für die Berechnung des Kurzdistanzaufschlags um 1 reduziert.

Kann das Übergewicht innerhalb der Archetypen referenziert werden, gilt das jeweils schlechtere Ergebnis. Beispiel: *Eine mittlere Pistole mit 0.85 kg wird um einen Punkt beschwert auf 1.2 kg. Eine weitere Steigerung um 50% auf 1.9 kg bringt jedoch keinen Vorteil mehr. Denn ein Karabiner mit 3.0 kg hat immer noch den selben Archetyprückstoß von 8-M. Es wäre unlogisch, wenn eine kürzere und leichtere Waffe mehr Rückstoß vertragen könnte. Die Möglichkeiten einer Faustfeuerwaffe sind in diesem Falle also bereits nach einem Schritt ausgereizt.*

Länge und Masse einer Waffe sind ausschlaggebend. Der Einsatz von Masse sollte deshalb mit gesundem Menschenverstand vorgenommen werden und nicht mit Blick auf diese stark vereinfachende Regel über das Knie gebrochen. Trotz der damit verbundenen Schwierigkeiten wollen wir jedoch diese Möglichkeit berücksichtigen.

**interne Rückstoßkompensation (RKx)**

Durch intelligente Aufhängung, effektive Gasleitung und axial ausgeglichene Druckverteilung kann der Rückstoß einer Waffe konstruktionsbedingt reduziert werden. Die Maximalstufe dessen ist 1 für Hülsenwaffen und 2 für hülsenlose Waffen. (K1 bis K2)

**interne Schockabsorbtion (SA)**

Durch eine stabilere Struktur und hydraulische Dämpfer im hinteren Bereich kann der Schock einer Waffe reduziert werden. (S1)

**hydraulische Rückstoßverzögerung (HVx)**

Die gesamte Mechanik der Waffe inklusive Lauf und Zuführung ist hydraulisch im Gehäuse aufgehängt. Dadurch verzögert sich der Rückstoß genauso wie der Schock. Pistolen mit Magazinen im Griff, zum Beispiel, können so logischerweise mit solcher Kompensation nicht ausgestattet werden. Die Maximalstufe beträgt 2 für Hülsenlader und 3 für hülsenlose Waffen. 1: (K1/S1) 2: (K2/S1) 3: (K3/S2)

**Laserzielgerät (LZ)**

Laserzielgeräte projizieren einen Zielpunkt parallel zum Lauf der Waffe. Die meisten Lasermarkierer benutzen sichtbares Licht, aber es gibt auch infrarote und UV-Systeme. Sie haben eine Reichweite in Metern auf die sie den Mindestwurf des Schützen um 1 senken. Danach verfällt dieser Bonus. Wenn mindestens leichter Rauch vorhanden ist (und man bedenke, dass Schusswaffen eine Menge Rauch und Staub aufwirbeln) und das Ziel dem Schützen zugewandt ist und diesen sehen kann erleichtert sich sein Ausweich-MW um 1, da es sehen kann, wohin der Gegner seine Waffe schwenkt. Leichter Rauch viertelt die Reichweite von Laserzielgeräten, schwerer Rauch senkt sie auf ein zehntel, aber dafür steigt die Erleichterung bei schwerem Rauch durch den deutlich sichtbaren Strahl auf 2, für Angreiffer sowie den Verteidiger. (MW–1)

**Holozielgerät (HZ)**

Holozielgeräte projizieren einen Zielpunkt auf eine Scheibe auf der Waffe selbst. Sie wirken wie Laserzielgeräte, aber ihre Reichweite ist praktisch unbegrenzt und man kann sie nicht wie Laserpointer sehen. Sie haben aber nicht soviel Drohwirkung wie ein sichtbarer Lasermarkierer. Ebenfalls muss die Waffe über die Visierlinie geschossen werden und kann nicht, zum Beispiel, aus der Hüfte gefeuert werden. (MW –1)

**Ghost Ring Visier (GRV)**

Diese Visierung wird speziell für Schrotflinten verwendet und eignet sich besonders zur schnellen Zielerfassung auf Nahkampfdistanz. (MW –1 auf kurze Reichweite, MW Aufschlag unter 10 Metern –1)

**Dioptervisier (DOV)**

Eine einfache Zielhilfe, wo das Korn durch eine kleine Blende betrachtet wird und durch diesen Trick der Tiefenschärfenbereich des Auges zunimmt. Damit bleibt sowohl Korn als auch Ziel scharf, was den gezielten Schuss auf große Entfernungen erleichtert. Der Nachteil ist jedoch, dass Ziele im Nahbereich verdeckt werden und dass das Zielen etwas sorgfältiger vorgenommen werden muss. Die Initiative sinkt bei Einsatz dieses Visiers um zwei Punkte auf kurz und einen Punkt auf mittel, dafür ist der Mindestwurf auf “weit” und “extrem” um einen Punkt gesenkt.

**optische Zielhilfe (OZH)**

Diese Kleinstzielfernrohre sind recht nützlich bei Infanteriewaffen. Sie fungieren zwar nicht als echte Zielfernrohre, erleichtern aber das Treffen auf mittlere Distanzen, da sie einen holozielgerätartigen Charakter haben. (MW –1, Vergrößerung 1.5)

**Zielfernrohr (Vx)**

Ein Zielfernrohr vergrößert das Ziel und überblendet den genauen Zielpunkt mit einem Fadenkreuz. Um entfernungsabhängiges Über- und Unterhalten zu erleichtern oder Vorhalte, haben gute Zielfernrohre kleine Markierungen an diesem Fadenkreuz, an dem man sich für diese Zwecke orientieren kann. Ebenfalls gibt es gute Zielfernrohre, die man an einem Einstellring auf eine passende Vergrößerung einstellen kann, so dass auf nahe Entfernungen eine geringere Vergrößerung eingestellt wird, als auf eine größere. Damit behält der Schütze bessere Übersicht über die Lage.

Um ein Zielfernrohr benutzen zu können, muss der Schütze grundsätzlich eine einfache Aktion “Ziel erfassen” aufbringen, wo er das Ziel findet und nötigenfalls Korrekturen an der Vergrößerung vornimmt. Für die Aktion “Ziel erfassen” darf der Schütze sich nicht bewegen, sprich er darf nicht gehen oder laufen.

Zielfernrohre werden einen Punkt über ihrer eigenen Stufe gewertet, also V1 als Faktor 4, V2 als Faktor 8, V3 als Faktor 16 und darüber. Faktor 1,5 oder 2 entspricht dabei nur einer optischen Zielhilfe.

Wie die optische Zielhilfe gibt ein Zielfernrohr nach der Aktion “Ziel erfassen” einen Bonus von –1 auf den Mindestwurf, ermöglicht jedoch für jede Stufe eine *zusätzliche* Zielaktion des Schützen. Mit einem normalen Visier kann man somit einmal zielen, mit einem V1 zweimal, mit einem V2 dreimal und mit einem V3 viermal, wenn die Fertigkeit des Schützen für derartig schwierige Zielaktionen ausreichend hoch ist.

Vergrößerungssysteme im Auge des Schützen funktionieren nicht als Zielsystem für eine Waffe und haben keinen Effekt. Das System muss mit der Waffe verbunden sein.

**Smart-Zielfernrohr (SGVx)**

Ein solches Zielfernrohr ermöglicht das Sehen durch die Waffe per Smartlink, Smartgoggles oder Displaylink und kombiniert die Vorteile von Smartlink und Zielfernrohr und erhöht den Bonus des Zielfernrohrs um eins.

**Smartlink (SG1)**

So wie im Grundregelwerk. −2 auf den Mindestwurf. Die Elektronik erleichtert das Schießen.

**Smartlink-II (SG2)**

So wie normales Smartlink, aber auf extreme und auf weite Entfernungen −1 auf den Mindestwurf, wenn in Kombination mit Entferungsmessern benutzt, da das Smartlink nicht nur den Zielvorgang erleichtert, sondern auch die ballistische Kurve der Kugel präzis mit einberechnet. Keine Erleichterung auf angesagte Schüsse.

**Smartlink 2 Plus (SG2P)**

Hierbei handelt es sich um Smart II Systeme mit verbessertem Feeling. Sie sind auf Kurzdistanzen komfortabler. Mindestwurferleichtung um −2 wie normales Smartlink und bei Zielen unter 10 Metern wird ein deswegen vorhandener Aufschlag um einen Punkt reduziert. (MW-Aufschlag unter 10 Meter −1)

**Smartlink V-IVC (SG2C)**

Dieses von der Silverstern Corporation entwickelte Spezialsmartlink ist auf extreme Nahkampfdistanzen spezialisiert. Besondere Zielerfassungsdarstellung und superpräzise Ausrichtungsberechnung ermöglicht es auf Hauskampfdistanzen die Zielerfassungszeit zu minimieren und so die Genauigkeit zu verbessern. Auf größere Reichweiten schneidet das System eher schlecht ab und nutzt auf Extremweite praktisch garnichts mehr. MW −3 auf kurz, −2 auf mittel, −1 auf weit, MW Aufschlag unter 10 Metern −1.

**taktische Lampe**

Hauptsächlich zur Einschüchterung vorgesehen, helfen diese Lampen auch bei einigen anderen Dingen. Eng fokussiert sind sie nützliche Zielhilfen, denn was man im Kegel sieht, kann man auch treffen. Breit gestreut gleichen sie Sichtmali aus. Außerdem blenden sie den Gegner, wenn sie in ausreichender Menge benutzt werden. 3 bis 4 Lampen an den Waffen eines SWAT Fireteams liefern genug Leuchtkraft, um einem angestrahlten Gegner einen +2 Aufschlag für blendendes Licht aufzuerlegen. eng: (MW Aufschlag unter 10 Metern -1), weit: (gleicht zwei Punkte Sichterschwernis aus)

**Schallunterdrücker (SU)**

Diese begrenzt wirkenden Schalldämpfer werden vor allem bei automatischen Waffen eingesetzt. Da einerseits der Versuch einer beinahe kompletten Schalldämpfung bei Waffen mit überschallschnellen Geschossen wie den meisten MP's und Gewehren sinnlos ist, da die Geschosse selbst und der Aufschlag des Geschosses erheblichen Lärm verursachen, andererseits die heißen Verbrennungsgase nur kurz im Dämpfer verbleiben dürfen, um beim automatischen Feuer nicht zur sofortigen Überhitzung der Waffe zu führen. Deshalb begrenzt man in der Regel derartige Waffen auf Salvenfeuer und verhindert vollautomatisches Serienfeuer. Schallunterdrücker wirken jedoch hervorragend als Mündungsfeuerdämpfer und stabilisieren durch das zusätzliche Gewicht am Lauf die Waffe gegen Auswandern, erschweren jedoch die Beweglichkeit der Waffe im Nahkampf. Ebenso erschweren sie die Wahrnehmung der Position des Schützen; der Schuss selbst ist jedoch immer noch gut zu hören, wird jedoch relativ gut gedämpft.

Um den Schuss selbst leise zu bekommen, hilft nur spezielle Unterschallmunition, statt dieser Spezial-Munition verwenden einige Waffen auch reguläre Munition und perforierte Läufe, die den Gasdruck senken und das Geschoss auf Unterschall fallen lassen. Jedoch sehr auf Kosten der Wirksamkeit. Die schallgedämpfte Version der MP-5 ist ein Beispiel für so eine Waffe. Reguläre Munition, die so auf Unterschall gedrückt wird, erleidet jedoch starke Verluste an Wirksamkeit.

Schallunterdrücker sind leichter als echte Schalldämpfer und wiegen etwa 350 g und sind 15 cm lang und werden vorn am Lauf befestigt durch ein Schraubgewinde oder einen Bajonettverschluss. Es gibt auch leichte Schallunterdrücker aus Titan ohne zur Schalldämpfung zusätzlichen Wirkungen, die aber deutlich teurer sind. (K1, Wahrnehmung MW +2, Tarnstufe −1)

**Schalldämpfer (SD)**

Echte Schalldämpfer sind etwa 30 cm lang und wiegen etwa 2 kg. Die Dämpfungswirkung auf das Abschussgeräusch ist beachtlich, jedoch verbringt auch dieser keine Wunder. Überschallschnelle Geschosse verursachen immer noch sehr viel Lärm, ebenfalls beim Einschlagen. Das Geräusch wird jedoch deutlich besser reduziert, als bei einem Schallunterdrücker, jedoch leidet ein solches Gerät an Überhitzung. Schalldämpfer beeinflussen Waffen deutlich im Zielpunkt, so dass sie grundsätzlich nicht ohne geschossen werden können, ohne neu eingeschossen werden zu müssen (mindestens ein Schuss ist

dazu nötig). Sie erleiden einen Aufschlag von +1 pro Reichweitenkategorie ab "mittel", solange sie nicht eingeschossen sind. Schalldämpfer sind angenehm zu schießen, verringern durch ihre Masse und das Abfangen von Gasen effektiv den Rückstoß einer Waffe, sind jedoch unangenehm träge im Nahkampf unter 10 Metern. Schalldämpfer werden auch legal in Kombination mit Jagdgewehren verkauft, müssen dann jedoch fest mit dem Lauf verschweißt werden. In der Regel wird der lange Schalldämpfer über den Lauf gestülpt, so dass die Überlänge die Waffe nicht so sperrig macht. Ebenfalls wird der Länge und Sperrigkeit wegen oftmals der Lauf etwas gekürzt wie bei einem Karabiner, was die enormen, unangenehmen Aufschläge im Nahkampf dieser Modifikation etwas reduziert, ohne dass interessanterweise die Reichweite und Präzision der Waffe darunter leidet. Der leichte Powerverlust durch diese Maßnahme ist durchaus verschmerzbar. Es ist nicht wahr, dass ein Schalldämpfer selbst Einfluß auf die Power eines Geschosses hat.

Wohl aber wird in Zusammenhang mit dieser Modifikation gern Subsonic-Munition verwendet, die dann Leistungs-Einbußen bedeutet. Wie auch beim Schallunterdrücker ist der Schalldämpfer kein Wunderding. Erst mit relativ kleinem Kaliber, Subsonicmunition und bei Verzicht auf einen halbautomatischen Verschluss wird die Waffe nahezu lautlos, wobei das platschende Aufschlagen des Geschosses undämpfbar bleibt.

Es gibt Versionen in Titan, die jedoch sehr viel teurer sind, jedoch einige der großen Nach- und Vorteile nicht besitzen. (K1/S1, Wahrnehmung MW +4, Tarnstufe −2)

## 4.2 moderne Ära 2030-2060

### 4.2.1 Diemaco Waffenfamilie

- C-19 Sturmgewehr Seite 294
- C-19 Ultra Sturmgewehrkarabiner Seite 244
- C-19 Heavy Barrel leichtes Scharfschützengewehr Seite 349
- C-19 Leichtes Maschinengewehr Seite 394

### 4.2.2 Izhmash Waffenfamilie

- Latiev-338/AK-160 Sturmgewehr Seite 299
- Latiev-338 S/AKS-160 Sturmgewehrkarabiner Seite 248
- Latiev-338 RP/RPK-160 Leichtes Maschinengewehr Seite 402
- Latiev-338 SV/SV-160 mittleres Scharfschützengewehr Seite 360
- Latiev-338 SD/AK-160 Spetsnaz Seite 250

### 4.2.3 H & K GWS-50 Waffenfamilie

- MP-50 Sturmgewehrkarabiner Seite 245
- G-50 Sturmgewehr Seite 298
- MSG-50 mittleres Scharfschützengewehr Seite 358
- LMG-50 Leichtes Maschinengewehr Seite 400
- OGG-50 Unterlauf-Granatwerfer Seite 387
- UGW-50/20 Universal-Granatwrfer Seite 401

<Insert: Media Records—NewsNet Morgue/Kriegsberichterstattung #8799800488>

Spätherbst 2046. Eine kleine taktische Kampfeinheit der Krisenreaktionskräfte des MET-2000 bewegt sich in feindlichem Hinterland. Ihr Auftrag ist die Aufspürung und Vernichtung eines Nachschublagers der im Krisengebiet operierenden Söldnertruppen des Aggressors. Der Himmel ist wolkenverhangen, leichter Bodennebel steigt auf und es beginnt langsam zu nieseln. Die Einheit kommt gut voran und lokalisiert das feindliche Depot. Die Annäherung an das Objekt erfolgt ohne Probleme. Der Einsatzleiter beschließt aufgrund stetig schlechter werdenden Wetters einen schnellen und harten Angriff aus Südost und Süd-Südwest. Der Zugriff beginnt mit zwei fast synchronen Tötungsschüssen der beiden Scharfschützen auf die am Haupttor stationierten Wachposten. Die Südosteinheit stößt schnell in die Bresche, deckt in alle Richtungen und durchquert das Tor. Einheit zwei durchschneidet den Zaun und taucht in den Schatten der Wellblechbauten, um die Halle von der Rückseite zu stürmen. Einer der Flanker der Südosteinheit bemerkt einen feindlichen Soldaten, der mit seinem Gewehr im Anschlag auf sie zugerannt kommt und nur noch knapp vor der Mittelreichweite seiner Waffe liegen muss. Der Flanker geht rasch in die Knie, schlägt an und feuert zwei kurze Feuerstöße in Brust und Kopfhöhe des Gegners ab. Ab diesem Punkt ging alles schief. Der getroffene Feind strauchelte nichteinmal, sondern rollte geschickt zur Seite ab und stoppte in flacher Auflage. Der MET-Soldat und seine nun alarmierten Kameraden wollten sich vermutlich gerade davon vergewissern, dass der potentielle Feind tot sei, als dieser seine Waffe abfeuerte. Die kurze Feuerserie der 20 mm durchmessenden Werfergranaten aus dem Abschussgerät seines OICWŽs überbrückten die Distanz zur MET-Schützengruppe in weniger als 1,4 Sekunden. Eine der Granaten traf den führenden Unteroffizier direkt in den Torso und detonierte in Mitten der Formation. Noch bevor der verdutzte Flanker, lauthals 'INCOMING!!!' schreiend den Boden berührte, hatte es bereits die Hälfte seiner Kameraden in Stücke gerissen. Er zog das Gewehr in den Anschlag und feuerte weitere Feuerstöße auf den nun aufstehenden Gegner. Ein schweres Zucken stieß diesen in die Knie, aber nicht aus der Waffe des am Boden liegenden Schützen, sondern aus der des Südost-Scharfschützen. Doch auch dies hinderte den Mann nicht daran, sich zu fangen und aufzustehen. In einer fließenden Bewegung feuerte er zwei Salven aus seinem Unterlaufkarabiner, wovon eine auf über 250 Meter den Helm des Scharfschützen an der Unterkante des Augenschutzes streifte und nahezu ungebremst sein Gesicht durchschlug. Die zweite Salve traf den am Boden liegenden Flanker in diagonaler Linie von oben ins Kreuz, drei darauf folgende Salven zerlegten Kopf und Oberkörper. Dies war der Zeitpunkt, zu dem dem Befehlshaber der Operation dämmerte was gerade geschehen war. *≪Achtung! Achtung! Schwer gepanzerte Cyberinfanterie! Alpha Team To-*

*talverlust, ich wiederhole! Alpha Team Totalverlust! Macht sofort einen kollabierenden Rückzug nach 10 Uhr und schmeißt alles ab, was ihr an APPSKŽs dabei habt! Verstanden? Melden Beta Team! Melden!!!!*≫

<End Media Record>

Dies ist die Sachlage, wie sich aus der Auswertung der am Einsatz beteiligten Observationsdrohnen darstellte. Obwohl es zu drei Kontakten kam bei denen das MET-2000 Kommando zuerst das Feuer eröffnete und stets das Ziel mit einem Initialtreffer erwischen konnte, waren die Waffen der Soldaten nicht in der Lage, die schwere Körperpanzerung der Cybersöldner zu durchdringen oder die durchdringende Energie war zu schwach, um die mit Polymeren und Keramiken verstärkten Körper zu verletzen. Trotz starken Beschusses waren die Gegner der MET bei diesem Desaster nicht beeindruckt. Die Soldaten waren mit Serienfeuergewehren des Typs G-38 der Firma Heckler und Koch ausgestattet und allesamt geübt im Umgang mit den Waffen. Der einzig zulässige Schluss war die unzureichende Wirkung des 5.56 mm Nato Kalibers gegen cyberverstärkte und möglicherweise metamenschliche Gegner. Die Presseabteilung der MET versuchte die Katastrophe auf die angebliche Unzulänglichkeit der von Heckler und Koch gelieferten Waffen zu schieben, doch dieses Argument war schnell entkräftet. Schließlich war es der direkte Wunsch der MET-2000 selbst, der die Oberndorfer Waffenschmiede nur mit Nachdruck davon überzeugen konnte, eine überarbeitete Version des alten G-36 wieder vom Fließband rollen zu lassen.

Was folgte war eine der beispiellosesten Ordonanzwaffenrotationen der europäischen Geschichte. Die MET-2000 verständigte sich mit den Regierungen Spaniens, Italiens, Norwegens, Portugals, Schweden, Frankreich (nur Heer und Marine), ADL und der vereinigten Niederlande und einigte sich auf eine gemeinsame Ausschreibung für ein neues Waffensystem, das die alten Arsenale der beteiligten Streitkräfte grundlegend überholen sollte. Italien beschloss sich zu beteiligen, um dem massiven Einfluß des Berettakonsortiums entgegenzuwirken, das trotz zunehmend mangelnder Qualität einen politisch immensen Einfluß hatte. Unter Berufung auf Interesse der Europäischen Gemeinschaft setzte die republikanische Regierungsmehrheit den Beschluss durch, die Armee auf die Siegerwaffe der Ausschreibungen innerhalb der nächsten 5 Jahre umzustellen.

An der Ausschreibung beteiligten sich neben Heckler und Koch unter anderem die österreichische Waffenfirma Steyr, die Französische (Ex-Belgische) Fabrique National, der Schwedische Bofors Konzern sowie das Ruhrmetall Konsortium. Den Zuschlag erhielt letztendlich Heckler und Koch mit der ab 2050 produktionsreifen HK GWS-50 Serie. Das 'Gemeinschafts Waffensystem', wie es aufgrund der teilnehmenden Staaten bezeichnet wurde, besteht aus der mittelschweren Maschinenpistole MP-50 für Versorgungstruppen und Spezialeinsätze im Heckler und Koch Hauskaliber 4,6 mm PDW, dem Infanteriekampfgewehr G-50 im neuen schon von FN verwendeten europäischen Mittelkaliber 6,5 mm Hybrid, dem Infanteriescharfschützengewehr MSG-50, ebenfalls in 6,5 mm sowie der LMG-Variante des G-50, welches als LMG-50 eingeführt wurde. Alle vier Waffen haben wesentliche Komponenten gemein und verwenden zum Teil über 75 Prozent identische Ersatzteile. Das leistungsstärkere 6,5 mm wurde besonders wegen der besseren Wirkung damit verwendeter Sprengkopfgeschosse gegen schwer gepanzerte Ziele gewählt, sowie wegen seiner besseren Eignung auf längere Distanzen. Das alte 5.56 mm Kaliber hatte sich als zu unflexibel erwiesen und war für Maschinenpistolen einfach zu schwer und für ein wirkungsvolles Infanteriegewehr einfach zu schwach.

Trotz Einführungsbeginn im Jahr 2050 dauerte es bis zum Hochsommer 2059 alle Gemeinschaftspartner auf die neue Waffe umzustellen. Die Produktion des G-38 wurde im Laufe dieses Prozesses eingestellt und beschränkt sich momentan nur noch auf Ersatzteilproduktion. Ebenso aus dem Katalog genommen wurde das mittlerweile vollkommen überholte G-12 Sturmgewehr und die seit dem Shiawasevertrag stetig sinkende Produktion des G-11 (mittlerweise G-11a5) wurde ebenfalls zeitgleich eingestellt. Die Maschinenpistolen des Typs 227 und 227-S werden ab sofort von der MP-50 in allen Anwendungsbereichen ersetzt. Beibehalten wurde die Produktion der alten MP-5 TX, die sich in weiten Teilen Südostasiens weiterhin großer Beliebtheit erfreut, sowie das neue G-61a2, zu dem ein Ordonanzwaffenvertrag mit Australien und Neuseeland läuft.

Die Waffen der GWS-50-Reihe sind allesamt Bullpublader mit Polymeregehäusen. Sie verfügen serienmäßig über ein einfaches hydraulisches Rückstoßdämpfungssystem, ein einfaches Gasventil und ein Schulterpolster aus intelligentem Gel. Das G-50 verfügt über einen seitenmontierten Zielpunktstrahler, sowie ein dreifach vergrößerndes Zielhilfssystem. Die Trageleiste auf der Oberseite der Waffe beinhaltet eine einfache optische Zielhilfslinie. Anstelle von optischer Zielhilfe und Zielpunktprojektor verfügt das MSG-50 serienmäßig über ein 25-fach vergrößerndes, passives Zielfernrohr aus dem Hause Zeiss mit HUD-Funktion und wasserabweisender Spezialbeschichtung, das LMG-50 über eine einfachere Version mit fünffacher Vergrößerung ohne weitere Extras. Die MP-50 verfügt lediglich über ein einfaches unverstellbares Visier, kann jedoch mit aufgesetzten Zielhilfen ausgestattet werden. Eine Besonderheit der GWS-50 Waffen ist der in der Stütze nach unten gelegte Hülsenauswurf, sowie der optionale interne Platz für ein Stufe II Smartsystem von Heckler und Koch. Die Waffen sind vollständig beidseitig benutzbar, mit Ausnahme des Spannhebels der für Linkshänder etwas ungünstig an der linken Waffenseite liegt.

**CZS-50**

Das Computerzielsystem 50 erweitert jede Waffe der GWS-Familie um unzählige Funktionen. Er fungiert als 20x elektronisch vergrößerndes Zielsystem mit aktivem und passivem Infrarot, Restlichtverstärkung, Entfernungsmessung, Programmierschnittstelle für luftzündende Minigranaten, sowie BattleTac Datensammler. Das Gerät verfügt über eine GunCam und kann bis zu 120 Minuten Aufnahme digital speichern. Dieses Bildmaterial kann von anderen Nutzern des BattleTac Netzwerkes eingesehen und nach dem Einsatz zur Missionsauswertung genutzt werden. Eine Spezialversion, das CZS-5000 verfügt zusätzlich über ein kybernetisch mit dem Benutzer verbindbares taktisches Expertensystem für besondere Spezialeinsätze mit außergewöhnlich kleinen Einheiten.

Standard-Ausstattung:

x20 Zielfernrohr mit aktivem und passivem Infrarot & Lichtverstärkung, Entfernungsmesser für luftzündende Minigranaten und BattleTac fähiges Kamerasystem, das OGG-50 kann nur an Waffen der GWS-50 Reihe montiert werden, Installation oder Deinstallation dauern jeweils etwa 5 Minuten
Optionen:

- Smartlink II +200¥
- CZS-5000 (Taktischer Computer mit 3 Ports, Verfügbarkeit +8/+9 Tage) +105.000¥

CZS-50

| Typ | Zielcomputer |
|---|---|
| Tarnstufe | (–1) |
| Gewicht | +0.4 kg |
| Preis | 8500¥ |
| Verfügbarkeit | 14/21 |
| Straßenindex | 5 |
| Legalität | 1-J |

Das nicht nur die alten Grössen der Waffenindustrie wie Heckler und Koch, Walther oder Colt leistungsstarke Waffensysteme hervorbringen können, beweist spätestens seit 5 Jahren der Hauptausstatter der japanisch-imperialen Streitkräfte. Der dem Mitsuhama Keiretsu zugehörige Rüstungskonzern Mitsushima liefert eine komplette Serie hülsenloser Infanteriewaffen und das mit durchschlagendem Erfolg. Das MSBS (Mitsushima Shisutemu Buki Shinnyu = Mitshushima Angriffs-Waffensystem) besteht aus einer Maschinenpistole, einem Karabiner, einem Sturmgewehr, einem Sturmgewehr mit eingebautem Granatwerfer und einem als LMG doppelnden Infanterie Scharfschützengewehr. Alle Waffen des Systems werden über ein von oben eingeschobenes Stangenmagazin geladen und verzichten dank eingebautem Autolader über manuelle Ladehilfen.

Die serienmäßig vollversmarteten Waffen verfügen außer dem Abzug über keinerlei manuelle Bedienelemente und für den Fall eines partiellen Smartsystemausfalls nur über eine primitive Festvisierung (mit Ausnahme des Karabiners). Lauf und Mechanik des Rotationsladers sind hydraulisch aufgehängt und daher sehr rückstossarm und präzis. Das Gehäuse aus hochgradig resistentem Duroplast beherbergt für Einsätze unter Extrembedingungen Thermo- und Kühlelemente, die durch Anschluss einer externen Batterie aktiviert werden können und so den Komfortbereich der Waffe von -$10^0$ /+$40^0$ auf bis zu -$30^0$ /+$70^0$ ausdehnen können. Anders als bei anderen Waffensystemen verwenden nicht alle Waffen der MSBS Serie die gleiche Munition. MP und Karabiner verwenden einen abgewandelten Nachbau der 4,73 mm CL Patrone in 5,2 mm. Die restlichen Waffen verwenden zwar ebenfalls das Kaliber 5,2 mm, weshalb Lauf- und Verschlussteile weitgehend kompatibel sind, allerdings mit einer deutlich stärkeren Treibladung.

### 4.2.4 Mitsushima Waffensystem

- Mitsushima Model 2 leichte Pistole Seite 130
- Mitsushima Model 1 mittlere Pistole Seite 154
- MSBS PDW schwere Maschinenpistole Seite 254
- MSBS CAR leichter Karabiner Seite 255
- MSBS AR Sturmgewehr Seite 302
- MSBS HAR Sturmgewehr mit Granatwerfer Seite 303
- MSBS SR Infanterie Scharfschützengewehr Seite 362
- Mitsushima AH-HBS mittleres Maschinengewehr 404

### 4.2.5 Einwegwaffen

**Polymere One-Shot**

| Name | Polymere One-Shot |
|---|---|
| Kaliber | alles nur erdenkliche |
| Typ | Pistole |
| ab | |
| Tarnstufe | 8-14 |
| Munition | 4-20 |
| Schaden | je nach Kaliber |
| Rückstoß | je nach Kaliber |
| Modus | EM oder HM |
| Gewicht | ca. 0,5 kg |
| Preis | $\frac{\text{[Kaliber(mm)] x Munitionspreis}}{2} + 20\,¥$ |
| Verfügbarkeit | 2-4/0-4 Tage bzw. Munitionsart |
| Straßenindex | 1 |
| Legalität | 2-8P-E |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 4 | 8 | 16 | 32 |
| Je nach Typ, jedoch meist 10-20% geringer | | | |

Standard-Ausstattung:

unzuverlässig (kleiner gleich 4 auf 2w6 Chance auf Ladehemmung bei jedem Schuss), schmutzanfällig
Optionen (nur paarweise):

- extrem ungenau (Preis -10%, +1 auf MW)
- extrem anfällig (Preis -10% pro -1 auf Ladehemmungswurf)
- weniger anfällig (Preis +10% pro +1 auf Ladehemmungswurf)
- aufwendiges Styling (10-200% Aufschlag)
- ungewöhnlich genau (Preis +50%, normale Reichweiten)
- Explodiert bei Ladehemmung (Preis -20%)
- Smartguninterface (Preis +100% +100¥ , meist genauso unzuverlässig wie die Waffe)
- Lasermarkierer (+50¥ , funktioniert nur bis 5-10 Meter Distanz)
- interner Schalldämpfer (+100¥ , fliegt bei 2-5 auf 2w6 beim Schießen auseinander)
- schießt manchmal von selbst (Preis -10%, je nach Situation auswürfeln)
- Abzug funktioniert nicht immer (Preis -10%, Waffe schießt bei 2-8 auf 2w6, erneutes Abdrücken möglich)

---

Hinter dieser Bezeichnung verbirgt sich nicht eine einzelne Waffe, sondern eine ganze Gattung von Waffen. Polymere One-Shots sind Wegwerfpistolen aus billigen Verbundmaterialien. Sie haben ein internes Magazin, können nicht nachgeladen werden und sind recht unzuverlässig. Warum benutzt sie überhaupt jemand? Sie sind billig. Sie sind sogar verdammt billig. Hergestellt werden sie vor allem in der zweiten und dritten Welt und sie werden in Massen in den Megaplexen der ersten Welt verhökert. Westliche Hersteller produzieren sie in besserer Qualität und in Modefarben, spacigen Outfits und so weiter. Diese Pistolen sind in fast allen nur erdenklichen Kalibern verfügbar, mit allen möglichen Geschossarten. Die Beispielwaffe hier ist eine Rushad Melquef 702 aus dem Libanon. Sie hat für eine Wonderniner mit 14 Schuss eine relativ durchschnittliche Munitionskapazität und verschießt Stahlmantelgeschosse mit Bleikern. Polymere One-Shots sind so gewöhnlich wie es eine Waffe nur sein kann. Fast alle sind hülsenlos, laden aber meist ähnlich dem herkömmlichen Schlittenlader über ein Gasladesystem wie bei einem primitiven Gewehr. Wenn sie Ladehemmung haben kann man sie meist wegwerfen, denn meist sind sie noch nichtmal durchladbar und reinigen kann man sie schon garnicht. Das folgende ist eine Formelsammlung für die Ermittlung beliebiger Polymere One-Shots.

---

Es folgen Beispiele auf den nächsten Seiten.

### Wonderniner mit normaler Munition

| Name | Wonderniner mit normaler Munition |
|---|---|
| Kaliber | 9 mm |
| Typ | Leichte Pistole |
| ab | |
| Tarnstufe | 12 |
| Munition | 18 |
| Schaden | 7M |
| Rückstoß | R2 |
| Modus | HM |
| Gewicht | 0,45 kg |
| Preis | 77 ¥ |
| Verfügbarkeit | 2/6 Stunden |
| Straßenindex | 1 |
| Legalität | 6P-E |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 6 | 12 | 24 | 48 |

Standard-Ausstattung:

unzuverlässig (kleiner gleich 4 auf 2w6 Chance auf Ladehemmung bei jedem Schuss), schmutzanfällig, Lasermarkierer (bis 10 m)

---

---

» [Ich habe mal einen Punk umgelegt, dessen Polymer mußte ich einfach haben. Die ist echt der Hammer. Sieht aus wie ein Naga, so als wenn sich das Vieh um deinen Arm gelegt hätte, das Handgelenk verschwindet ganz in der Waffe, wie ein Handschuh. Beide Augen sind blaue Lasermarker und aus dem Maul kommt der Lauf. Ultrascännig, echt. Das Teil hat einen festen Platz auf meinem Armaturenbrett. Der Novahit, sag' ich euch!] - HOMEBOY

» [Diese japanischen Designerstücke bringen eine Menge Kohle, gibt 'nen richtigen Markt für One-Shot Einzelstücke] - TALISKER

» [Homeboy? Biete dir 2,5 k für den blauen Sajien Naga. Ich kann innerhalb von einer Stunde überall in Seattle sein. Cash bei Lieferung! Sag' einfach wo ich auftauchen soll.] - TADERIAN

### 5 mm Holdout EX-Munition

| Name | 5 mm Holdout EX-Munition |
|---|---|
| Kaliber | 5 mm |
| Typ | Holdout |
| ab | |
| Tarnstufe | 14 |
| Munition | 4 |
| Schaden | 5L + Explosiv Mods |
| Rückstoß | R3 |
| Modus | EM |
| Gewicht | 0,2 kg |
| Preis | 148 ¥ |
| Verfügbarkeit | 10/14 Tage |
| Straßenindex | 1 |
| Legalität | 8P-E |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 4 | 8 | 16 | 32 |

Standard-Ausstattung:

unzuverlässig (2-4 auf 2w6 Chance auf Ladehemmung bei jedem Schuss), schmutzanfällig, Explodiert bei Ladehemmung, interner Schalldämpfer

---

---

» [Die Dinger sind als Tauschware in den beiden S'Barrens genauso beliebt wie Medkits und Wasserfilter. Man sollte also eigentlich immer ein paar im Auto haben, falls es mal zu unerwarteten Verhandlungen mit der ortsansässigen Bevölkerung kommt.] - RAMON

» [Jooh Slider, nur sollteste nicht mit so 'nem 5er Schwanzlutscher Kaliber auftauchen, dat gibt nämlich voll auf die Familienplanung, wenn'ste den Typen damit verärgern tust.] - IMPACT

### 12.7 mm mit Glazer™

| | |
|---|---|
| Name | 12.7 mm mit Glazer™ |
| Kaliber | 12.7 mm |
| Typ | Schwere Pistole |
| ab | |
| Tarnstufe | 8 |
| Munition | 6 |
| Schaden | 8M + Glazer Mods |
| Rückstoß | R3 |
| Modus | EM |
| Gewicht | 0,65 kg |
| Preis | 58 ¥ |
| Verfügbarkeit | 3/24 Stunden |
| Straßenindex | 1 |
| Legalität | 4P-E |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 8 | 16 | 32 | 64 |

Standard-Ausstattung:

unzuverlässig (2-4 auf 2w6 Chance auf Ladehemmung bei jedem Schuss), schmutzanfällig

---

---

» [Alles was größer ist als eine 9 mm solltet ihr nichtmal mit Säurehandschuhen anfassen. 9 mm und alles darunter ist halbwegs brauchbar. Zumindest explodiert es nicht beim ersten Schuß.] - Crackpipe

» [Ach was. Die halten, man darf sie bloß *niemals* nachladen. Glaubt mir. Die Dinger sind in der Regel so konstruiert, dass sie ihr Magazin gefahrlos verschießen können. Eine 50er wird dann also in der Regel nicht mehr als 2 bis 3 Schuss haben. Einwegwaffen sind kein reiner Straßenmarkt, im Gegenteil. Konzernwaffen sind häufig ebenfalls Einwegwaffen, so wie Feuerlöscher Einweglöscher sind. Da steht ein Plastiksturmgewehr im Waffenschrank des Wachhabenden. Da das ohnehin nur einmal alle Jubeljahre gebraucht wird, kauft der Konzern es als Einwegwaffe. Denn die Wache, die das bedient, wird entweder mit einem Magazin auskommen oder wird tot sein, bevor es leergeschossen ist. Ein Ersatzmagazin liegt manchmal bei, aber mehr zur Beruhigung der Wache. Statt solche Erste-Reihe-Waffen in hoher Qualität dann an Plünderer zu verlieren, nimmt man eben Oneshots. Aber aufgepasst! Die gibt es eben auch in unterschiedlicher Qualität. Shiawase stellt mit die besten her, AOI drängt massiv nach und kämpft jetzt um Marktanteile und Aztechnology hat diesen Markt unterschätzt und verschlafen, geht jetzt aber extrem aggressiv vor. Diese Billigwaffen werden natürlich nicht unter dem Hauptnamen der Konzerne gehandelt, sondern über Tochterfirmen, das ist wohl eine marketingtechnische Notwendigkeit bei Billigprodukten. Man will den Ruf der Firma nicht schädigen, nehme ich an. Also wäre da "Last Stand Productions" von Shiawase Armaments, "Patriot Homedefender" von AOI Arms & Weapons, "Protectorro Armas" von Aztech. Nicht zu vergessen die Asiawaffen auf den Schattenmärkten, hinter denen mit Sicherheit die großen Japaner stecken oder Hong-Kong Firmen. Die Namen sind jedoch derartig schnell wechselnd und undurchsichtig, dass ich darüber keine langfristigen Aussagen machen kann. Wie heißen sie? "EatShit Arms", "Plastic Warrior", "DontBeStupidBoy", "Bloody O'Tools", "Kwon Bullet", "Design Crafts", "Polymere Deathbringer", "Nylon Samurai", "TrustMe", "Invincible", "Brecher Knarren", "Ω-Armaments", "White Weapons", "Nameless Death"...

Mit dem Markt in Japan, Hong-Kong oder Südostasien kenne ich mich leider nicht aus. Und dann gibt es natürlich die Schattenpressen, die den Sud produzieren – schlechte Replikas von den "soliden" Originalen.

Ein weiterer Vorteil ist, dass diese Waffen wartungsfrei sind. Die können also lagern bis die Munition abläuft und werden dann einfach ausgetauscht. Zudem sind die meisten dieser Plastikwaffen versiegelt, also in eine luftdichte Aufreißfolie verschweißt, die sie vor Verschmutzung oder Verstaubung sichert. Solange ihr keinen Mist damit baut und herumspielt, sind das sehr gute Werkzeuge für den Notfall.] - FourFingers

» [Wenn euch einer eine Hülsenlose angedreht hat, vergeßt bloß nie, nachzuschauen ob auch eine Batterie im Ladefach ist!] - Lowlander

» [Hülsenlose werden ooch mechanisch gezündet, Kakka! Da kenn' ik mir mit aus. Hab' mal so'ne Waffe *kondoliert*, ey! Voll die HBW.com-Megakniste. Totaler Shitcake, watte da rausrülpst. Kennste dich nich' mit aus, midde HiTek, so ka? Frag' eenen wie mir, der damit voll den Check hat, ey. Ik war ooch mal auf diese Plastikknarren, bis ik mir wat echtes checkern konnte. Sind voll korräkt, die Dinga. Aber nich' so'n Megahammer wie 'ne HBWeh. Dat is' 'ne richtige Knarre, ey.] - Mercury

» [Ich habe mal von Gerüchten gehört, dass es auch Sturmgewehre und MP's geben soll, ist da was dran?] - Watkins

- [Das ist absoluter Schwachfug, die Dinger schmelzen dir doch weg, wenn du damit auf Autofeuer gehst, selbst bei Salven schon. Auch Deckungsfeuer mit einer Polymer Pistole ist überhaupt gar nicht zu empfehlen. Überhaupt würde ich sowieso die Finger davon lassen.] - GLEN

- [Unsinn. Gilt vielleicht für den minderwertigen Schattenschrott, den du von "FraggOff-Arms" kaufen kannst. Sonst hieße ich ThreeFingers und nicht FourFingers. Ich mache einen Fehler nur einmal. Aber die Vorteile? Keine Spuren, keine Kosten, keine Beweise - nun, keine Extras, was soll's? Das alles spricht für Einwegwaffen. Kauft euch ruhig den HiTek-Schrott. Ich habe schon ein ZipBag-Rifle im M-25-Stil von "Patriot Homedefender" in der Hand gehabt, für etwas unter 200¥ . Semiauto und Autofeuer waren alle verfügbaren Modi, keine Extras. Tendierte zu Ladehemmungen, na und? Nochmal Fertigladen und es geht wieder.] - FOURFINGERS

- [Das erinnert mich an die Streetpunks, die sich 'ne externe Smartverbindung, mit Funk-Designer Smartbrille zulegen, um sie an eine Polymer mit ihren Gangfarben zu basteln. Da fragt man sich echt, wo es mit unserer Gesellschaft noch hingehen soll?] - LEONIDAS

- [Streetpunks und Ganger sind nicht Teil unserer Gesellschaft!] - WHITE VIKING

- [Hier für die Freunde der automatischen Waffen ein paar Beispiele, dass es sehr wohl funktionsfähige Einweg-Waffen dieser Art gibt.] - ƎƎƆ-Ǝ

### Typische Einweg-MP

| Name | Typische Einweg-MP |
|---|---|
| Kaliber | 9 mm/.40 S & W/10 mm Norma |
| Typ | LMP/MMP/SMP |
| ab | |
| Tarnstufe | 8/6/4 |
| Munition | 20(s) |
| Schaden | 7M/8M/9M |
| Rückstoß | R1/R2/R2 |
| Modus | AM |
| Gewicht | 2.0/2.25/2.5 kg |
| Preis | 155 ¥ /170 ¥ /180 ¥ |
| Verfügbarkeit | 2/6 Tage bzw. Munitionsart |
| Straßenindex | 1 bzw. Munitionsart |
| Legalität | 4-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 15 | 30 | 60 | 120 |
| 20 | 40 | 80 | 160 |
| 20 | 40 | 80 | 160 |

Standard-Ausstattung:

unzuverlässig (siehe obige Regelung), schmutzanfällig, eingeschweißt in staub- und lichtfester Alu-Aufreißfolie. Ein volles Ersatzmagazin.
Optionen:

- eingebauter Laserpointer (5-50 m) +50¥
- Halbautomatik-Sperre (Legalität wie Pistole, Verfügbarkeit +2) +10¥
- Modus-Wahlschalter (je Modus) +15¥
- Salvenbegrenzer (Verfügbarkeit +4) +30¥
- Schulterstütze (Verfügbarkeit +1, +0.1 kg, Tarn -1, K1/S1) +15¥
- Klapp-Schulterstütze (Verfügbarkeit +4, +0.1 kg, K1/S1) +30¥
- Low-Qualität (bei Versagen explodiert sie) -50¥
- Med-Qualität (normal)(bei Versagen wird sie unbrauchbar) +0¥
- High-Qualität (bei Versagen wird sie bei 1-2 auf 1w6 unbrauchbar, auf 3-6 reicht erneutes Fertigmachen) +50¥
- 50% größere Clips (30(s) Tarnstufe -1) +50¥
- 4.73 mm CLK, hülsenlose Version (Clip 30(s), nicht nachladbar, 8L, R1, 2.0 kg) -50¥

---

Ihre Wachen brauchen Sicherheit, aber der Fall des Falles tritt viel zu selten auf, um alle mit einer automatischen Waffe auszurüsten? Ihre Armee aus Kindersoldaten braucht ebenfalls billige Waffen? Die Gang in der Nachbarschaft hatte kein Geld für etwas richtiges? Als Notfallwaffe, als Straßenwaffe oder als bloße Abschreckung. Überall begegnet man diesen billigen Polymere-Presswaffen, die meist nur ein oder zwei Magazine lang halten und dann konstruktionsbedingt durch Ausfälle der Mechanik unbrauchbar werden. Beliebt sind dabei Sollbruchstellen am Schlagbolzen und an der Rückholfeder. Zumindest bei den besseren Waffen, die schlechteren Straßenwaffen verklemmen und explodieren statt dessen manchmal.

Statt auf aufwendige Technik zu setzen, wird bei dieser Waffe auf simple Bedienbarkeit geachtet, große, deutliche Aufschrift ermöglicht es notfalls selbst einem Kind, das Ding in die richtige Richtung zu halten.

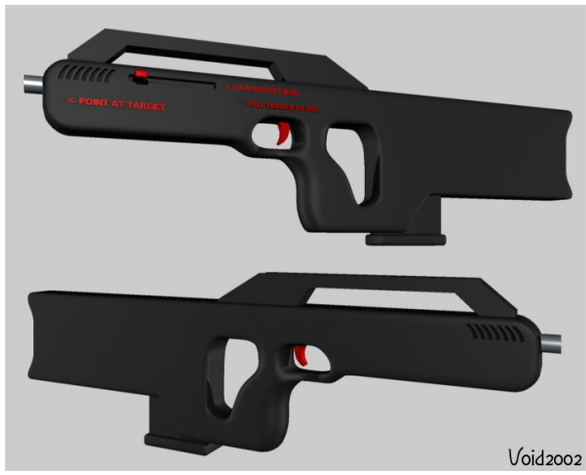
Es wird bei diesen Waffen grundsätzlich jedesmal mit 2w6 geworfen und damit muss die Anzahl der gefeuerten Schuss erreicht werden, wobei nur so viele Kugeln abgegeben werden, wie der 2w6-Wurf angibt, bevor die Waffe versagt. Von einer gefehlten 10er-Serie würden bei “5” auf 2w6 also auch nur 5 Schuss abgegeben werden, bevor sie versagt. Auf welche Weise sie versagt, gibt Hinweis über ihre Qualität (siehe Optionen).

Die Abgabe von genau kalkulierten Feuerstößen ist mit einer solchen Waffe besonders schwierig, deshalb lösen sich im Schnitt 1w6-1 Kugeln mehr als gewünscht im Feuerstoß, wobei der Schütze vorher Fertigkeits- und Poolwürfel zurückhalten darf, um das Feuer besser zu kontrollieren. Mit jedem zurückgehaltenen Würfel kontrolliert er bis zu einer Kugel. Für diese Probe zurückgehaltene Würfel zählen als zur Feuerwaffenprobe benutzt, sind also für die laufende Kampfrunde verbraucht und begrenzen ebenfalls die maximale Anzahl der noch verwendbaren Würfel bei der Probe. Das Problem der sich selbst lösenden Kugeln besteht bei optionalem Salvenfeuer, als auch bei optionaler Halbautomatik, dort sind sind es jedoch nur halb so viele Kugeln (1w6÷2).

Der Preis berechnet sich genauso wie für die Pistolen hauptsächlich nach der verwendeten Munition. Es können auch alle möglichen Modifikationen der Pistolen geltend gemacht werden.

Die Einweg-MP ist keine Einzelwaffe, sondern steht repräsentativ für eine ganze Reihe von Straßenfabrikaten.

### Typisches Einweg-Sturmgewehr




| Name | Typisches Einweg-Sturmgewehr |
|---|---|
| Kaliber | 4.73 mm CL |
| Typ | Sturmgewehr |
| ab | |
| Tarnstufe | 2 |
| Munition | 40(s) |
| Schaden | 9L |
| Rückstoß | R-1 |
| Modus | AM |
| Gewicht | 3.5 kg |
| Preis | 210 ¥ |
| Verfügbarkeit | 2/6 Tage bzw. Munitionsart |
| Straßenindex | 1 bzw. Munitionsart |
| Legalität | 2-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 40 | 80 | 160 | 320 |

Standard-Ausstattung:

unzuverlässig (siehe obige Regelung), schmutzanfällig, eingeschweißt in staub- und lichtfester Alu-Aufreißfolie, matt und mit ortspassender Tarncamo eingefärbt, mit Plastik-Trageschlaufe, Schulterstütze (K1/S1), Vorderhandgriff ($-1$ MW-Erleichterung auf unter 10 m, S1), grundsätzlich nicht nachladbar
Optionen:

- eingebauter Laserpointer (5-50 m) +50¥
- eingebaute optische Zielhilfe +50¥
- Halbautomatik-Sperre mit elektrischem Modus-Wahltaster (Verfügbarkeit +2) +25¥
- Salvenbegrenzer mit elektrischem Modus-Wahltaster (Verfügbarkeit +4) +30¥
- Low-Qualität (bei Versagen explodiert sie) -50¥
- Med-Qualität (normal) (bei Versagen wird sie unbrauchbar) +0¥
- High-Qualität (bei Versagen wird sie bei 1-2 auf 1w6 unbrauchbar, auf 3-6 reicht erneutes Fertigladen) +50¥

---

Die Kindersoldaten auf aller Welt haben es als Standardausrüstung. Die dritte Welt kann sich häufig nichts anderes leisten. Die Gangs der Megasprawls schwören drauf und kriegen es vom Schieber an der Ecke, da es kaum teurer als eine echte Pistole ist. Die billigen erste-Reihe Wachkräfte der Konzerne haben es häufig im Sicherheitsschrank für Notfälle – da sie es im Ernstfall statistisch ohnehin nicht mehr erreichen, oftmals über Generationen vor dem Schrank zerfetzter Leiber hinweg. Eingeschweißt und gelagert, bis die Munition abläuft liegen Millionen davon herum, oder leergeschossen und verbraucht zwischen den gesplitterten Gebeinen ihrer toten, jugendlichen Besitzer verrotten sie in den Massengräbern der anonymen Schlachtfelder der Cybergeneration. Immer dort, wo das Geld knapp ist oder voraussichtlich die Waffe jahrelang nicht benutzt wird. Dort, wo unausgebildete, ideologisch fanatisierte oder zum Krieg genötigte Billigsoldaten als Kanonenfutter an die Front geschickt werden. Etwas Plastik um ein Magazin herumgegossen, nicht viel teurer als die Munition selbst. Eingeschweißt und geschützt gegen Regen, Staub und Schmutz und erst im Notfall aufgerissen. Häufig feuern die Schützen das erste mal in ihrem Leben überhaupt eine Waffe ab, wenn sie der chemische Venylgeruch und das Kondensatkompensatorpulver der Billiggewehre in der Nase kitzelt, für den Kriegsherren teurer als das verheizte Menschenmaterial. Die letzte Konsequenz des Effizienzgedankens: ein Gewehr, das so viel wert ist, wie sein Soldat; nämlich nichts. Diese Gewehre arbeiten mit hülsenloser Munition und können nicht nachgeladen werden. Wozu? Der Besitzer ist statistisch tot, bevor das Magazin verbraucht ist. Wenn nicht, kann er sich die Waffe seines toten Nachbarn greifen.

Statt auf aufwendige Technik zu setzen, wird bei dieser Waffe auf simple Bedienbarkeit geachtet, große, deutliche Aufschrift ermöglicht es notfalls selbst einem Kind, das Ding in die richtige Richtung zu halten. Die Abzugmechanik ist nicht mehr als ein simpler Knopf, es wurde auf jede mögliche Weise an teurer Mechanik gespart und statt dessen billige Elektronikbauteile verwendet, statt Schlagbolzen Piezzozünder. Das kompakte Bullpub-Design erleichtert einerseits den Einsatz im Nahkampf und kürzt auch die Waffe für angenehmes Tragen.

Es wird bei diesen Waffen grundsätzlich jedesmal mit 2w6 geworfen und damit muss die Anzahl der gefeuerten Schuss erreicht werden, wobei nur so viele Kugeln abgegeben werden, wie der 2w6-Wurf angibt, bevor die Waffe versagt. Von einer gefehlten 10er-Serie würden bei “5” auf 2w6 also auch nur 5 Schuss abgegeben werden, bevor sie versagt. Auf welche Weise sie versagt, gibt Hinweis über ihre Qualität (siehe Optionen).

Die Abgabe von genau kalkulierten Feuerstößen ist mit einer solchen Waffe besonders schwierig, deshalb lösen sich im Schnitt 1w6-1 Kugeln mehr als gewünscht im Feuerstoß, wobei der Schütze vorher Fertigkeits- und Poolwürfel zurückhalten darf, um das Feuer besser zu kontrollieren. Mit jedem zurückgehaltenen Würfel kontrolliert er bis zu einer Kugel. Für diese Probe zurückgehaltene Würfel zählen als zur Feuerwaffenprobe benutzt, sind also für die laufende Kampfrunde verbraucht und begrenzen ebenfalls die maximale Anzahl der noch verwendbaren Würfel bei der Probe. Das Problem der sich selbst lösenden Kugeln besteht sowohl bei optionalem Salvenfeuer, als auch bei optionaler Halbautomatik, dort sind sind es jedoch nur halb so viele Kugeln (1w6÷2).

Der Preis berechnet sich genauso wie für die Pistolen hauptsächlich nach der verwendeten Munition. Es können auch alle möglichen Modifikationen der Pistolen geltend gemacht werden.

Das Einwegsturmgewehr ist keine Einzelwaffe, sondern steht repräsentativ für eine ganze Reihe von Straßenfabrikaten.

---

≫ [Ich habe solche Kindersoldaten im Sudan erlebt. Zwölf bis siebzehn Jahre alt, in Heimen aufgewachsen und dort auf den herrschenden, gottgleichen Clanführer eingeschworen oder auf die vorherrschende Religion mit der eingepflanzten, kindlichen Zuversicht, dass sie mit ihrem Tod in das Paradies einziehen werden. Fanatisiert und zu allem bereit. Dennoch sind sie nur Kinder. Mädchen wie Jungen. Und ich habe gesehen, wie diese Kinder zu Horden gegen eine Söldnergruppe verheizt wurden. Aber sie haben gesiegt. Die letzte Konsequenz des Prinzips Massenwaffe.] - MAMBA

≫ [Im Sudan? Ich erlebe das täglich bei mir vor der Haustür. Schon mal von radikalen Policlubs gehört, Chummer? Ich meine, Gangs, mit denen komme ich klar, aber versuch' mal mit so'nem Poll-Kid zu reden. Wenn deren Guru ihm sagt, er soll dich abknallen, ist es genau das, was er tut. Kaum haben wir die Nachbarschaft wieder ein bisschen von diesen miesen Organhändlern gesäubert, die aus unseren Leuten die Nieren rausgeschlitzt haben, das mit Desinfektionsspray zugekleistert und mit Tackern so verschlossen, dass sie gerade nicht abgekratzt sind, tauchen von irgendwo solche Kiddyfreaks auf. Weiß nicht, für was die kämpfen, aber die sind total gagga. Schreien rum und sprengen sich selbst und alles um sie herum in die Luft, bevor man mit ihnen reden kann. Jeder hat zwei Handgranaten dabei; eine zum Kämpfen, eine für den Märtyrertod. Wofür? Wir haben es noch nicht rausgekriegt. Ich weiß auch nicht, wie die heißen. Aber sie machen uns Probleme. Sehen aus wie ganz normale Kids und plötzlich... Nun, wir Black Rains sind sicher nicht der feinste Schlag Mensch da draußen in Carbonado, aber man kann immer noch mit uns reden. Mit denen? Das sind Tiere, wilde Tiere.] - ASHES

≫ ["Feinster Schlag Mensch"? Ihr wollt Menschen sein? Ihr habt meinen Bruder mit Armbrustbolzen gespickt und einen Kilometer weit durch die Vulkanasche geschleift, auf euren Enduros und Buggies. Weil ihr Spaß daran hattet! Wir werden euch Metageschmeiß und alles Abartige auslöschen, Hauer. Wir kämpfen für eine saubere Welt. Wir haben schon unsere Felder mit Leichen eurer Spione gedüngt. Ihr seht uns nicht, aber wir sind da.] - DUSTKID

≫ [Schweig! Kämpfe. Töte. Stirb.] - ELIA

≫ [Ah! Da haben wir welche. Die können ja reden! Oder das ist nur ein Sympathisant. Ich habe von denen noch nie einen reden hören. Wir nennen sie die "Engel-Oneways", weil du einfach nichts mehr an denen gebrauchen kannst. Sie sind so mit Drogen vergiftet, dass kein Ripperdoc ihre Leichen annimmt, ihre Waffen sind bald unbrauchbar, sobald sie diese aufgerissen haben und ihre Kleidung sind Lumpen. Gerade groß genug, um ihr "Engel"-Sturmgewehr oder "Hirte"-MP von White Weapons darunter zu verbergen. Eine typische Standardwaffe dieser Art. Nicht mal die übriggebliebene Munition lässt sich vernünftig wiederverwerten. Ich weiß nicht, wo sie herkommen.] - ASHES

**Fabrica de Armas AE-2 'Piranha'**

| Name | Fabrica de Armas AE-2 'Piranha' |
|---|---|
| Kaliber | 14 mm Azteca |
| Typ | schwere Pistole |
| ab | |
| Tarnstufe | 6 |
| Munition | 5(s) |
| Schaden | 7S |
| Rückstoß | R2 |
| Modus | EM |
| Gewicht | 1,95 kg |
| Preis | 150 ¥ |
| Verfügbarkeit | 5/48 Stunden |
| Straßenindex | 1,2 |
| Legalität | 3-E |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 6 | 12 | 24 | 48 |

Standard-Ausstattung:

Die Waffe muss nach jedem Schuss neu bereitgemacht werden. Nach 8 abgefeuerten Schüssen besteht bei jedem weiteren Schuss eine Chance von 2 auf 2w6 auf einen nicht behebbaren Waffenfehler. Diese Chance steigt mit jedem weiteren Schuss um 1w6/2 (aufgerundet). Polymere- Leichtbauweise, IR Lasermarkierer, integrierter Schalldämpfer (+5 auf Wahrnehmungswürfe, Power -2)
Optionen:

- vorgeladener Munitionsstreifen FMJ (Stahlmantelmods) 10¥
- vorgeladener Munitionsstreifen BUC-Whisper (+1 auf akustische Wahrnehmungswürfe, Reichweitenklasse -1) 30¥

---

Mit Einführung der FA PM-4 'Barracuda' präsentierten Aztechnology und Fabrica de Armas eine Spezialpistole, die das schwere 14 mm Azteca Geschoss verwendet und mit einem Schalldämpfer ausgestattet ist. Die Waffe ist deutlich klobiger als die ohnehin schon große Barracuda, aber sie verwendet eine Maschinenpistolenanordnung und erlaubte so die Verwendung eines deutlich kleineren Griffes. Dies bietet die Möglichkeit, die Waffe auch an Soldaten ohne übermäßig dimensionierte Hände auszugeben und erleichtert durch die deutlich höhere Masse den breiten Einsatz im Feld. Die Piranha ist eine schlichte Konstruktion und weder die Waffe, noch der integrierte Schalldämpfer sind dazu vorgesehen, mehr als zwei Magazine zu überstehen. Danach wird die Waffe einfach weggeworfen. Die AE-2 ist damit ein perfektes Beispiel militärischer HighEnd Wegwerfwaffen. Durch das recht langsame und gut dämpfbare 14 mm Geschoss findet die Waffe standardmäßigen Gebrauch bei Spezialoperationen und Nachteinsätzen. Das Geschoss kann dabei, dank seiner Masse, trotz geringer Geschwindigkeit auch leichtes Blattwerk überwinden und leichte Panzerung durchschlagen. Der Mechanismus der Waffe muss nach jedem Schuss neu betätigt werden und ist konstruktionsbedingt grundsätzlich verriegelt. Dies unterstützt die Wirkung des Schalldämpfers ungemein. Zur besseren Zielerfassung bei Dunkelheit verfügt die Waffe über einen einfachen Infrarotlasermarkierer der bei leichtem Abzugsdruck aktiviert wird und eine Betriebsdauer von etwa 2 Minuten hat. Um Beuteexemplare zu reduzieren, bestehen wesentliche Teile der Konstruktion aus feuchtigkeitssensiblen Spezialkunststoffen, die aus kettenbildender Milchsäure gebildet werden, einem Kunststoff, der sonst oft für die Verpackung von Fast Food verwendet wird und nach der Entnahme aus der knistergeräuschfreien Lagerverschweißung innerhalb weniger Tage vollständig kompostiert. Munition ist in vorgeladenen Streifen mit Stahlmantelgeschossen oder Whispermunition mit Spezialgeschossen aus bronzeummanteltem, abgereichertem Uran verfügbar.

Die Yucatanrebellen haben bereits einen eigenen Spitznamen für die AE-2. Sie nennen sie frei aus dem für solche Namen gerne benutzten Maya-Dialekt übersetzt "Den kalten Hauch von Quetzalcoatl", der grossen gefiederten Schlange und höchstem Gott der Azteken. Vertrauen auch sie dem kalten Hauch der Götter! Vertrauen sie Fabrica de Armas!

---

≫ [Nett. Mehr nicht. Einfach nur nett. Leider vollkommen nutzlos.] - Closing In

≫ [Findest du? Du hast noch nicht gesehen, was das Scheißding macht. Die bronzeummantelten Urankerngeschosse mit Whispertreibsatz sind fast lautlos beim Abschuss und verwunden nicht wie herkömmliche Kugeln. Diese Riesenkugeln sind so schwer und langsam, dass sie das Gewebe brutal zerreissen. Zudem fragmentieren sie

sehr oft. Auf Durchschüsse kannst du kaum hoffen, also muss die Kugel fast jedesmal aufwendig entfernt werden. Die Rebellen in der Gegend um Chichen Itza nennen die Dinger Giftkugeln und da haben sie Recht.] - JIN-ROH

≫ [Und das Uran? Ist es wirklich richtig abgereichert?] - MATBRAT

≫ [Ausnahmsweise ja. Aber diese Selbstzersetzung ist der letzte Dreck. Das Ding fängt an kaputt zu gehen, 20 oder 30 Minuten nachdem du die Folie entfernt hast. Also nichts für Leute, die gerne auf Nummer sicher gehen. Erst unmittelbar vor dem Schuss auspacken und danach wegwerfen!] - SEEKER

### NEO-Anarchist Network DPAR-2 "Lee Harvey"

| | |
|---|---|
| Name | NEO-Anarchist Network DPAR-2 "Lee Harvey" |
| Kaliber | 7.62 mm Nato/.50 BMG |
| Typ | m/üs Scharfschützengewehr |
| ab | irgendwann 2059 |
| Tarnstufe | 0(6) |
| Munition | 3(m)/2(m) |
| Schaden | 11S/14T |
| Rückstoß | R3/R7 |
| Modus | EM |
| Gewicht | 4.0 kg/6.0 kg |
| Preis | 466 ¥ /666 ¥ |
| Verfügbarkeit | 4/4 Tage |
| Straßenindex | 1 |
| Legalität | 1-J |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 100 | 200 | 400 | 800 |
| 125 | 250 | 500 | 1000* |

Standard-Ausstattung:

Schulterstütze (K1/S1), elektronisches 10x Zielfernrohr (V3) mit integriertem Nachtsicht-Modus, zusammensetzbar in 3 komplexen Aktionen, Katalysatorstift, im schlanken Plastik-Aktenkoffer (Platz für ein Kultbuch und 20 Schuss Munition)

**7.62 mm Nato:** wenn 2W6 kleiner oder gleich der bereits abgegebenen Schüsse ist, folgt ein Waffenfehler (beginnend mit Null)

**50 BMG:** wenn 2W6 kleiner oder gleich 2x der abgegebenen Schüsse ist, folgt ein Waffenfehler (beginnend mit Null)

Waffenfehler: 1W6 – bei

**6** Mechanikabnutzung und Ungenauigkeit +1,

**5** Zielrohrverstellung +1,

**4** Powerniveauverlust mit Reichweitenverlust um eine Kategorie (leichtes SSG 10S bzw. mittleres SSG 14S),

**3** Federbruch,

**2** Schlagbolzenbruch, bei

**1** Explosion der Waffe mit Grundschaden am Schützen

jeder Schaden kann nur einmalig auftreten, ist er schon aktiv, wird der Schaden nochmal ausgewürfelt
Optionen:

- schallgedämpfter Lauf (+100¥ , Schalldämpfer fliegt bei 2-5 auf 2w6 beim Schießen auseinander, hat danach völlig veränderte Ballistik und muss neu eingeschossen werden)
- Farbgebung "Patriot": blau-weiß-rot mit Sternen.
- Farbgebung "Clandestine": UCAS-Armeecamo
- Farbgebung "Bad Cop": Tactical Schwarz
- Farbgebung "Vendetta": Blutrot mit Haifischmaul
- Farbgebung "Happy Hunter": zufällige psychedelische Spielzeugplast-Farben im Batikmuster
- mit Ersatz-Schlagbolzen und Ersatzfeder +13¥
- individueller Gravurzug in Kugeln +2¥ pro Kugel
- Poster aller ermordeten amerikanischen Präsidenten und ihrer Attentäter +20¥
- Buch über den Tod von "J.F.K.", on Chip +10¥
- Chipbuch "Art of Sniping - Der unsichtbare Tod" +10¥
- Chipbuch "Vital Zones - So tötet man richtig" +10¥
- SimSense "Wierd American History - 100 Attentäter in den Medien" +60¥
- Trideochip "How to hate people" +40¥

---

Kotzt sie der kapitalistisch-faschistoide Scheißstaat an? Haben sie mal wieder richtig Hass auf den Präsidenten und das System von Konzernarschkriechern? Hat eine Regierungsvertreterin schon wieder mal ein paar weitere Quadratkilometer göttlich benetzten amerikanischen Boden an einen Terroristen oder gar an die Rothäute verschenkt? Hat sie der Destriktbürgermeister mal wieder verarscht und an einen Konzern verkauft? Ärger mit dem Nachbarn? Oder dem Finanzamt? Wollen sie sich auch mal einen von diesen korrupten Hinterbank-Senatoren schießen, für ihr Jagdzimmer? Wollen sie einen original Kennedy oder einen echten Beatle? Wollen sie dabei aber keine Spuren hinterlassen und am Ende noch gegrillt werden oder gar von einem geistig verwirrten Eiferer auf den Gerichtstreppen erschossen werden? Wollen sie ein Stück vom amerikanischen Traum für unter 1000 ¥ , diskret und ohne Risiko?! Wollen sie es den verdammten Unterdrückern mal so richtig geben und zeigen, dass die Basis der amerikanischen Politik immer noch im Waffenschrank der Bürger steht? Wollen sie berühmt werden wie der Ex-Marine Lee Harvey Oswald? Greifen sie zu! Das "Lee Harvey" zerlegbare Polymere-Heckenschützengewehr ist genau das richtige für sie! Und es bietet

alles, was sie brauchen in einem kleinen, unauffälligen Plastikkoffer fertig für den Gebrauch.

Es ist zusammensetzbar in drei einfachen Schritten und mechanisch simpel und zuverlässig konstruiert und braucht nicht eingeschossen zu werden, da es bei der Herstellung elektronisch kontrolliert und testbeschossen wurde. Dabei steht es an Genauigkeit den Profigewehren keinen Schritt nach. Und dazu gibt es das schlanke, elektronische Nachtsicht-Zielsystem mit 10facher Vergrößerung. Durch die schmale Konstruktion läßt sich das Gewehr optimal verbergen und auch angeschlagen fällt der schlanke Lauf aus Synthosteel optisch nicht auf. Und als wenn das nicht genug wäre! Der Lauf aus Carboplast und die gesamte Mechanik sind aus katalytisch zersetzbarem Material. Der mitgelieferte Katalysator-Stift läßt die Waffe in wenigen Augenblicken zu einem aschigen Staub und Karbonfasern zerfallen, was jeden Ballistiker und Forensiker alt aussehen lässt. Übrig bleiben nur ein paar Chips aus dem elektronischen Zielfernrohr und die billige Standard-Batterie. (nicht mitgeliefert)

Sie können zwischen dem verbreiteten und unauffälligen 7.62 mm Nato und für den Beschuss von schweren Panzerlimousinen dem mörderischen .50er Browning wählen.

Die Waffe hält garantiert für sechs Schuss 7.62 mm, und drei Schuss .50 BMG. Vergessen sie nicht, dass zusätzlich zur Magazinkapazität ein Schuss im Lauf sitzen kann. Patronen nicht im Lieferumfang enthalten.

Die Mechanik ist einfach, robust und schmutzresistent. Auspacken, zuschlagen, einäschern. Wieviele Schuss haben sie für ihr letztes Ziel gebraucht? Wo liegt ihr Gewehr jetzt? Am Boden eines Flusses? Verschwendung! Kaufen sie das “Lee Harvey” solange unser Vorrat reicht! Sowas braucht man oft in der Not.

---

≫ [Lasst das mit dem Nachrüsten des Schlagbolzens oder der Ersatzfeder lieber sein! Nehmt es als Zeichen, dass die Waffe genug hatte oder sie wird sich bei euch revanchieren.] - Scarface

≫ [Lieber on the Edge, als mit funktionsunfähiger Waffe. Hält schon, die Dinger sind robuster als sie wirken. Ich habe mal bei einer Mission 10 Schuss durchbringen müssen, ohne Probleme.] - Waco

≫ [Und siehe! Der Zorn Gottes wird über die kommen, die seinem Namen spotten. Auge um Auge und Zahn um Zahn! Ihr werdet zittern und eure Gedärme werden über seinem blutigen Opferaltar verstreut sein! Büsset und betet, ihr Sünder! *Und der erste ging hin und goss seine Schale auf die Erde aus; da bildete sich ein böses und schlimmes Geschwür an den Menschen, die das Zeichen des Tieres trugen und sein Bild anbeteten.*

*Und der zweite Engel goss seine Schale ins Meer aus; da wurde es zu Blut wie von einem Toten, und alle lebendigen Wesen im Meer starben.*

*Und der dritten Engel goss seine Schale in die Ströme und Quellen aus; da wurden sie zu Blut.*

Höret die Worte des lebendigen Gottes, meine Kinder! Spürt, wie das Ende naht!] - Jesaja the Priest

≫ [Dieser Drecksack! Der killt wahllos Leute in Redmond. 'N totaler Cyberpsycho. Religiöse Fixierung, er ballert mit Vorliebe auf Metas, die er für unreine Dämonen der Unterwelt hält. Wir werden ihn irgendwann erwischen und dann wird es furchtbar für ihn. Ich glaube, der kommt aus Renton und ist'n Freizeitpsycho. Keine Ahnung, wer er wirklich ist. Aber alle Psychos kommen aus Renton rüber zu uns, um sich ungestraft abzureagieren.] - Neil the Kahn

≫ [Er killt irgendwelche Leute? Ohne dafür Geld zu verlangen? So ein Schwein.] - Stabius

≫ [Ich hatte Probleme, das Ding wieder zu zerlegen nach Gebrauch. Alles total verklemmt.] - Balor

≫ [Elfen. Dieses Gewehr zerlegt man nicht, Chummer. Man löst es auf nach getaner Arbeit.] - Jesse

≫ [Die Waffe hält vielleicht 3 Schuss 50er aus, aber keinesfalls deine Schulter, Omae. Ich würd' die Finger davon lassen. Als 7.62er ist es aber eine für diese Zwecke recht brauchbare Waffe. Was will man eigentlich mehr?] - Scarface

≫ [Perfekt für das, von E-Gee beschriebene Not-Depot. Gerade auf der Flucht oder in Notlagen braucht man Feuerkraft.] - Equalizer

≫ [Sicher und so unauffällig, das steck' ich mir notfalls unter'n Schlüpfer.] - ƎƎƆ-Ǝ

### 4.2.6 Holdouts

**Deadly Curse**

| Name | Deadly Curse |
|---|---|
| Kaliber | 15 mm Spezialmunition |
| Typ | Holdout |
| ab | ähnliche Modelle seit 2035 |
| Tarnstufe | 14/16/– |
| Munition | 1 |
| Schaden | 6S/(Str-1) L |
| Rückstoß | R6 |
| Modus | EM |
| Gewicht | 0.15 kg |
| Preis | ca.1000 ¥ |
| Verfügbarkeit | 12/60 Tage |
| Straßenindex | 1 |
| Legalität | 1-E |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 4 | 8 | 16 | 32 |

Standard-Ausstattung:

Die Klinge hat bei jedem Angriff eine Chance von 1-2 auf 1w6 zu brechen. Sowohl das Messer, als auch das Geschoss sind panzerbrechend gegen weiche Panzerung. Bei harter Panzerung bricht die Klinge bei 1-4 auf 1w6. Gegen das Geschoss schützt sie nur mit Stoßpanzerung, ändert den Schaden jedoch auf 8S-Betäubung. Allerdings ist zu beachten, dass kaum jemand mit solch einer Waffe absichtlich auf gepanzerte Körperstellen schießt. Die Waffe ist theoretisch wiederladbar, verliert nach Abschuss jedoch die chemische Versiegelung und versagt bei Wiedergebrauch bei 1-4 auf 1w6.
Optionen:

- keine

Diese Waffe ist ein klassisches Beispiel für eine Vielzahl keramischer Attentatspistolen die überall auf der ganzen Welt von einzelnen Waffenschmieden illegal produziert werden. Die 'Deadly Curse' ist ein besonders schönes Stück des berüchtigten Büchsenmachers "The Curse", dessen Werkstatt irgendwo in Kalifornien vermutet wird. Die Waffe besteht gänzlich aus Keramik und Plastik und verwendet ein hülsenloses Geschoss aus teflonüberzogenem Granit. Nach Fertigung der Waffe wird der Lauf vor der Kugel chemisch versiegelt und die Waffe wird extensiv gereinigt. So bleiben keinerlei Sprengmittelspuren zurück und die Waffe kann weder von MAD-Detektoren, noch von Chemsniffern aufgespürt werden. Ein Röntgenscanner entdeckt sie selbstverständlich problemlos, ob aber der Bediener des Gerätes die winzige Pistole erspäht ist bei cleverer Verbergung unwahrscheinlich. Da Waffen dieses Typs selten über mehr als einen Schuss verfügen, hat der Konstrukteur der 'Deadly Curse' sie mit einer diamantgeschliffenen Keramikklinge ausgestattet die manuell auslösbar aus dem Knauf der Waffe hervorschnellt. So ist es dem Killer möglich, mehr als ein Opfer zu töten oder sich notfalls wenigstens zu verteidigen. Waffen wie diese sind nur schwer zu beschaffen und äusserst schwer herzustellen, aber sie ermöglichen es einem motivierten Killer nahezu überall hinzukommen ohne aufzufallen. Die vorliegende Waffe war zudem absolut wasserdicht und verfügte über eine zusätzliche Sicherung des Klingenmechanismus. Sie wurde in einer implantierten Hauttasche im Bauchraum einer Attentäterin entdeckt, die vermutlich versuchte einen Anschlag auf den Aufsichtsratsvorsitzenden des Shiawasekonzerns zu begehen. Nur einem glücklichen Zufall und der möglicherweise übereifrigen Zudringlichkeit eines Wachmannes war es zu verdanken, dass beim routinemäßigen Abtasten der Verdächtigen das harte Objekt entdeckt wurde.

Wie bei anderen Waffen dieses Typs wird das Geschoss mit Unterschallgeschwindigkeit abgefeuert, um einen übermäßigen Abschusslärm zu vermeiden. Schallgedämpft ist es jedoch nicht, was darauf hindeutet, dass die Besitzerin entweder einen guten Plan oder keinerlei Fluchtabsichten hatte. Andere Waffen dieser Bauart verfügen meist über einen leichten Schalldämpfer aus Pappscheiben und Styropor. Das Geschoss selbst ist ebenfalls, wie üblich, besonders grosskalibrig, was es der Kugel ermöglicht, massive Gewebeschäden bei niedrigen Geschwindigkeiten zu erzielen und selbst schwerere Panzerungen zu durchschlagen. Die Reichweite solcher Waffen liegt allerdings nur selten über einigen Metern.

[Nette Mistdinger. Hab auch zwei davon bei mir rumliegen. Relikte aus meiner Zeit als Putzkraft. Es sind keine tollen Waffen oder so. Eher eine Art Notanker, wenn sonst nichts klappt oder man es in Kauf nimmt, notfalls geschnappt zu werden. Wenn ich schon so nah an mein Ziel heran muss,

würde ich lieber eine Garotte oder eine Monopeitsche nehmen und wer mich kennt weiß, wie ich diese Waffen hasse.] - SEEKER

≫ [Die Attentäterin, der sie das Ding abgenommen haben, war ich und wenn sie meinen, ich hätte sie in einer Bauchfalte versteckt, frage ich mich, wie oft die Kerle eine Bauchfalte vergewaltigen wollen. Hab den Mistkerl trotzdem noch erwischt und die scheiß Wachleute, die mich durchgevögelt haben noch dazu. Hat nur zwei Jahre gedauert aus dem verdammten Konzernknast rauszukommen. Ich sag euch: gemischte Gefängnisse sind echt das letzte, aber Schmerzeditoren und Traumadämpfer machen es erträglich. Finanziell hat's sich gelohnt und was einen nicht umbringt, macht einen stark. Shiawase wird diesen Vorfall noch bitterst bereuen...] - TULAREMIA

≫ [Hallo Tularemia, ich hab dir damals gesagt, dass die maßgeschneiderten Pheromone auch ihre Nachteile haben. Freut mich trotzdem, dass du wieder draußen bist!] - WARLOCK

≫ [Bei der Monopeitsche kann ich das ja verstehen. Eine unkontrollierbare Waffe mit Eigenleben, mit unkalkulierbarer Eigendynamik, die sich, wenn überhaupt durch Instikt und Gefühl lenken lässt. Dazu bestimmt, das Opfer zu verstümmeln, meistens nicht zu töten, es günstigstenfalls sauber halbiert am Boden zurücklassend, sich über den Boden ziehend, die Gedärme aus dem durchtrennten Leib am Boden hinter sich in einer blutigen Soße zurücklassend. Langsam verblutend, sich quälend. Bei schlechtem Treffer verstümmelt, mit abgetrennten Gliedmaßen, diese aufsammelnd, schreiend und verstört in der Gegend herumirrend vor Schock und nach einem Arzt schreiend.

Ich verstehe, warum Seeker das nicht mag.

Aber die Garotte? Solange sie nicht von einem Dilletanten benutzt wird, der das Opfer damit langsam stranguliert, dass dieses sich minutenlang im Todeskampf windet, zappelt, die Schlinge wie ein gefangenes Tier loszuwerden versucht, sondern präzis eingesetzt nach spätestens zwei Sekunden bei abgeschnürter Blutzufuhr zum Hirn zur Bewußtlosigkeit führt?

Schneller und sauberer lässt sich ein Mensch ohne Zuhilfenahme von Drogen nicht überwältigen, zumal die Bewußtlosigkeit geht, sobald die Garotte gelöst wird. Einen Menschen mit einer Garotte zu töten, das ist natürlich eine Quälerei. Wenn sich das Opfer wehrt, zuckt, das sterbende Gehirn, der sterbende Körper aufbegehrt gegen den Tod, leben will. Zitternd, in Krämpfen geschüttelt. Der Tod kommt erst, wenn das Gehirn stirbt. Und das dauert bis zu fünfzehn Minuten.

Aber auch wenn ein Schuss durch das Herz geht, ist der Tod kein anderer. Der Tod ist der Feind. Immer. Und es gibt nichts, was ihn zu etwas Schönen macht. Um so mehr, als er von Hand eines Menschen kommt, künstlich und nicht das unausweichliche Erlösen des Sterbenden von der Qual des Lebens, wenn der Körper vor Alter oder Krankheit nicht mehr am Leben bleiben kann. Respekt vor dem Tod, Respekt vor dem Leben. Ich weiß nicht, was gegen die Garotte spricht, außer dass es ein Mordwerkzeug ist, wie andere solche Werkzeuge auch.

Nur die Garotte macht klar, wer tötet. Nicht das Messer, nicht die Pistole, nicht die Kugel oder der ritualisierte Schuss. Es ist der Mensch, der die Schlinge legt. Der Mensch tötet. Ich weiß nicht, ob ich mit einer Garotte töten könnte. Wenn ich fünfzehn Minuten warten muss und weiß, dass die Medizin mein Opfer wieder ins Leben rufen könnte. Wenn ich das nur zulasse. Wenn ich die Schlinge lockere, das Blut zirkulieren lasse, Wiederbelebung starte. Fünf bis fünfzehn lange Minuten, wo ich mir klar darüber bin, was ich gerade tue. Und danach die Gewissheit, dass es kein Zurück mehr gibt.

Es ist erschreckend. Vielleicht begreife ich jetzt doch langsam, warum Seeker die Garotte nicht mag. Sie macht klarer als jede andere Waffe, dass man gerade zum Mörder wird. Regelt die Tatsache des unausweichlichen Todes nicht in einer hundertstel Sekunde, unwiderbringlich, sondern über die gesamte Zeit des Gehirntodes. Und lässt die ganze Zeit über einen nahezu unverletzten Körper zurück und einen Täter, der fünfzehn Minuten lang den Moment des Todes halten muss. Nur durch passives Warten, durch aktives Verweigern von lebensrettenden Maßnahmen, durch Lockern der würgenden Schlinge.

Fünfzehn Minuten neben einem lebenden Menschen sitzen und ihm dabei zusehen, wie er stirbt. Jederzeit fähig, den Tod zurück zu weisen durch einen einfachen Handgriff. Was passiert mit einem selbst in diesen fünfzehn Minuten? Wird man zum Monster? Erfährt man die Klarheit, dass man selbst ein Monster ist, ein Mörder; selbsternannter Richter, Jury und Henker in einer Person? Mit der Zeit darüber nachzudenken, ob man wirklich das Recht dazu hat; das *Recht*. Und keine Illusionen, kein Vonsichschieben der Schuld, der Tat, der Ursache für den Tod eines anderen Menschen. Nicht die Waffe war's, man hätte ja nur auf einen Knopf gedrückt... Klarheit. Wahrhaftigkeit und die Sicherheit mit diesen fünfzehn Minuten für den Rest seiner Existenz leben zu müssen. Diesen Moment in jedem Augenblick gegenüberzustehen, jeden Morgen den Täter vor sich im Spiegel zu sehen.

Wie leicht machen wir es uns doch...] - E-GEE

≫ [Die Garotte ist nicht zum Töten gedacht. Da-

mit machst du das Opfer hilflos, dann kannst du es auf beliebige Art kalt machen.] - EQUALIZER

**Copernicus Arms 'Last Resort'**

| Name | Copernicus Arms 'Last Resort' |
|---|---|
| Kaliber | 4.73 mm CL Kurz |
| Typ | Holdout |
| ab | Frühsommer 2057<br>Hochsommer 2057 |
| Tarnstufe | 14 |
| Munition | 4(m) |
| Schaden | 6L |
| Rückstoß | R4 |
| Modus | HM |
| Gewicht | 0,2 kg |
| Preis | 179 ¥ |
| Verfügbarkeit | 3/24 Stunden |
| Straßenindex | 1 |
| Legalität | 8P-E |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 4 | 8 | 16 | 32 |

Standard-Ausstattung:

Optionen:

- Gürtelholster Plastik/Echtleder (+19/+34¥ )
- Hosenträger/Tarnholster Zusatzholster Plastik/Echtleder (+24/+39¥ )
- Unterschenkelholster Plastik/Echtleder (+23/+39¥ )
- Ärmelholster Plastik/Echtleder (+20/+39¥ )
- Ärmel-Springholster Plastik/Echtleder (+50/+69¥ )

---

Die kleine italienische Waffenschmiede "Copernicus Arms" brachte vor fünf Jahren diese kleine, nützliche und handliche Selbstverteidigungspistole auf den Markt. Die solide Verarbeitung, die zuverlässige elektrische Piezzo-Zündung und das schlichte, schnörkellose Design entsprach nicht nur perfekt den Marktanforderungen für die einfache Selbstverteidigung, das fast mechaniklose Pepperbox-Konzept war außerdem überaus billig herstellbar und die gewählte Munition kam dem Funktionsprinzip der Waffe sehr entgegen, auch wegen des simplen, aufklappbaren Lademechanismus. So trat die "Last Resort" ihren unaufhaltsamen Siegeszug an und der Kleinkrieg der Holdouts um Marktanteile wurde angefacht wie ein friedlich flackerndes Lagerfeuer durch nächtelange Napalmbombardierung. Berüchtigt geworden ist Copernicus Arms auch durch ihre vernichtenden, aggressiven und schonungslos vergleichenden Werbespots gegen ihre Konkurrenz, namentlich Tiffany, Walther, Morrissey, H & K sowie Cavalier und ganz speziell der Streetline Special gegenüber. Die humorvollen Hetzkampagnen sorgten nicht nur für gnadenlos abgeschmetterte Rufschädigungs-Klagen von Morrissey und Cavalier, sie sorgten auch für allgemeines Amüsement in der Gesellschaft, die diesen Marketing-Krieg als den 'Krieg der Knöpfe' belächelten, ungeachtet der massiven und bitteren Imageverluste der klagenden Firmen. Man darf jedoch nicht vergessen, dass gerade der Holdoutmarkt ein Markt ist, der jährlich mehr Milliarden umsetzt, als irgend ein anderer Endverbrauchermarkt für Waffen. Dieser unbeachtete Kleinkrieg tobt nun schon seit knapp zwei Jahren, wobei inzwischen mehr oder weniger jeder gegen jeden steht.

Der 'Krieg der Knöpfe' soll bislang auf blutigste Weise dutzende von Leben auf der Straße gekostet haben, anhand von massivem Gebrauch von Schatten- und Straßenresourcen. Selbstverständlich sind das nur unbestätigte Gerüchte, die niemals nachgewiesen werden konnten, der Tod von einem hohen Morrissey-Exec, Gregory C. Chesterfield, vor ein paar Monaten durch einen doppelten Kopfschuss mit einer "Last Resort" jedoch, lässt solches vermuten, zumal seine beiden Leibwächter von jeweils einer Kugel aus der selben Waffe tödlich getroffen worden waren. Selbstverständlich beutete Copernicus Arms diesen Vorfall mittels einer Werbekampagne gnadenlos aus und konnte 5% Marktanteile gewinnen.

---

≫ [Was ich mich schon bei der Selfdefender gefragt habe und auch hier wieder tue: kann man diesen Bügel als improvisierten Schlagring benutzen? Hat das schonmal jemand ausprobiert? Wie ist die Haltbarkeit und so? Geht das Ding beim ersten Schlag in die fritten oder nicht? ] - Ramon

≫ [Keine Ahnung. Ich habe diesen Designermist einfach abgesägt, damit wenigstens einer meiner Finger da reinpasst.] - Neil the Khan

- [Zu klein, Chummer. Der Bügel ist nur optische Makulatur und du greifst den Griff höchstens mit zwei oder drei Fingern, den Daumen legst du oben auf die Knarre, damit sie dir nicht aus der Hand fliegt, wenn du den Piezzotaster knackst, um den Schuss auszulösen. Kimme und Korn sind totaler Quatsch bei so einer Waffe, deshalb sind sie auch nur winzig und mehr für die Leute, die danach fragen. Sowas schießt man aus dem Handgelenk, blitzschnell und aus dem Gefühl. Oft sogar aus der Jackentasche heraus. Oder du hältst ihm die Knarre direkt in Vitalzonen und Schluss mit lustig. Leute, die über solche kleinen, fiesen Dinger lachen, sind einfach nur dumm. Das sind mit die gefährlichsten Waffen von allen. Man kriegt sie praktisch überall rein. Kein Scanner nimmt sie ernst und kein Wachmann. Man darf natürlich nicht auf gepanzerte Stellen schießen. Dann sind sie nutzlos.] - Daddy's Sweetheart Massacre
- [Wenn ich jemandem eine 'Pistole' erst in die Vitalzonen drücken muss, damit überhaupt irgendwas passiert, kann ich mir den Spaß auch gleich sparen.] - Charge
- [Vielleicht bist du ja der Typ, der mit bloßen Händen tötet, ich jedenfalls nicht. Und wenn du ein solcher Kraftprotz bist, dann hast du oftmals allein durch deine Anwesenheit die Aufmerksamkeit des Sicherheitspersonals auf dir. Bei mir ist weder das eine noch das andere gegeben und deshalb weiß ich eine solche Waffe zu schätzen. Man muß die Waffe ja nicht zwangsläufig aufsetzen, aber wenn ich das tue, ist der Kunde erledigt. Wenn ich das mit bloßen Händen versuchte, wäre ich eine doofe und vor allem tote Tussie. Der Vorteil dieser Waffe besteht darin, dass sie von jedem unterschätzt wird. Du bestätigst das gerade nur. Ein Treffer damit von hinten in den zweiten Nackenwirbel aus zehn Metern Entfernung und du bist'n Fall für die Coroner, Chummer. Diese Streichholzschachtel knallt dabei wie ein Ladycracker und bevor jemand checkt, was passiert ist, bist du weg. Und niemand sieht das verschreckte Schulmädchen. So ist es nun mal. Oder wenn dich ein perverses Schwein in einer Hintergasse ein bisschen Horrorshowpoppen will, dann ziehst du ihm einen Zwilling in das zur Schau gestellte Gehänge und sein Kanal wird von Violence-Porn auf Schmerz-Alptraum umgeschaltet. Dabei ist diese Streichholzschachtel so winzig, dass sie von jemand Geübten wie mit einem Taschenspielertrick in der offenen Hand versteckt werden kann. Du siehst sie einfach nicht kommen. Ich steh' drauf. Das ist Magie. Okay. Der Umgang muß in jeder Weise geübt werden, klar. Das ist eine gute Selbstverteidigungswaffe, aber offensiv muss man damit üben.] - Daddy's Sweetheart Massacre
- [Auf 10 m auf offener, belebter Straße den zweiten Nackenwirbel treffen? Mit so einer Spielzeugpistole? Gewagter Schuß würde ich einfach mal sagen. Das möchte ich dann ehrlich gesagt doch mal sehen. Denn seien wir mal ehrlich, *dafür* sind diese kleinen Selbstverteidigungspistolen echt nicht ausgelegt. Kimme und Korn praktisch nicht vorhanden, Smartlink kann man bei der Größe sowieso gleich vergessen, und du willst damit auf 10 m 'nen Nackenwirbel treffen? Unter Bedingungen, die alles andere als ideal sind? Das wäre ja schon fast ein Kunstschuss. Und ja, du hast recht, ich gehöre nicht wirklich zu den Leuten, wo das Sicherheitspersonal sich denkt: „Mann, der sieht aber nett und harmlos aus." Bringt der Job und die nötige Ware nunmal mit sich. Sagen wir einfach, für mich persönlich sind diese Dinger mehr als nur nutzlos. Da muss man ja schon aufpassen, dass man die Pistole nicht aus versehen in der Hand zerbröselt.] - Charge

### Ceska Zbrojovka CZ-45/11

| Name | Ceska Zbrojovka CZ-45/11 |
|---|---|
| Kaliber | 4,6 mm PDW |
| Typ | Holdout |
| ab | |
| Tarnstufe | 15 |
| Munition | 10(s) |
| Schaden | 7L |
| Rückstoß | R3 |
| Modus | HM |
| Gewicht | 0,45 kg |
| Preis | 140 ¥ |
| Verfügbarkeit | 3/18 Stunden |
| Straßenindex | 0,8 |
| Legalität | 5P-E |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 4 | 8 | 16 | 32 |

Standard-Ausstattung:

Stahlbauweise, Gummigriffschalen mit Schockdämpfung (S1)
Optionen:

- interner Minilaser (25 m Reichweite) +50¥
- Smartlink (Tarnstufe -1, Gewicht +0,2 kg, Rückstoß -1) +200¥
- CZ-45/18-P (8 mm Protector Variante, Munition 5(s), Schaden 5M, Rückstoß R2) 120¥
- CZ-45/18-A (8 mm ASP Variante, Munition 5(s), Schaden 5M, Rückstoß R2) 110¥
- CZ-45/11 22-XL (.22 LR Variante, Tarnstufe -2, Schaden 5L, Rückstoß R1, +0,15 kg, 150¥

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 6 | 12 | 24 | 48 |

- versilberter Schlitten +100¥
- Achselhalfter 50¥
- Hosenbundhalfter 30¥
- Ärmelhalfter 50¥
- Knöchelhalfter 40¥
- Rückenhalfter 50¥

---

Diese Ultrakompakte Selbstladepistole im leichten 4,6 mm PDW Kaliber ist in vielen Ländern Europas das, was anderorts die Streetline Special ist. Die robuste und zuverlässige Taschenwaffe erfreut sich bei Geschäftsleuten und Personenschützern einer gewissen Beliebtheit, aber viele Sicherheitskräfte bemängeln, dass sie aufgrund ihrer hohen Tarnbarkeit und des geringen Preises vor allem eine Waffe ist, die wie geschaffen für Terroristen und Attentäter zu sein scheint. Das tut ihrer Verbreitung allerdings kaum einen Abbruch und seit ihrer Markteinführung im Frühling von 2038 dominiert sie weiter unumstritten das von ihr beanspruchte Marktsegment. Andere bekannte Hersteller von Kleinstwaffen wie Walther, Fichetti oder Copernicus Arms können ihr zwar in Übersee das Wasser reichen, sie sogar zum Teil gänzlich verdrängen, doch in Europa gehört diese Waffe zum Alltag, wie ein Rasierapparat oder ein Mobiltelefon. Einige Marktanalysten sagen sogar, sie wäre in einigen europäischen Anrainerstaaten schon zu einem Teil der regionalen Kultur avanciert, ja man behauptet sogar sie gehöre mittlerweile fest ins europäische Lebensgefühl. Kritiker sind da, wie bereits erwähnt, eher skeptisch und betrachten die kompakte Waffe als das Sinnbild der Balkanisierung, des Nachbarschaftsstreits (der nicht selten auch mit solchen Waffen ausgetragen wird) und der immer weiter zunehmenden Bandenkriminalität. Besonders gefährlich ist sie durch die auch in panzerbrechenden Varianten leicht verfügbare Munition, denn das von einigen Maschinenpistolen verwendete Kaliber wird hauptsächlich in Laborierungen mit Stahlmantel und Hartkern produziert. Das ermöglicht es der Waffe, selbst mittlere Körperpanzerung mühelos zu durchschlagen und führte so in den vergangenen Jahrzehnten zu unzähligen Todesopfern bei Polizei und Sicherheitsdiensten.

Da die 4,6 mm Version in Folge dessen in vielen Staaten als Sicherheitswaffe klassifiziert wird, stellt Ceska Zbrojovka seit 2043 auch eine Zivilversion für redliche Käufer im leichteren 8 mm Protector, sowie seit 2051 im zunehmend verbreiteten Konkurrenzkaliber 8x15 mm ASP. Auch eine Sportversion mit Langlauf in .22 L.R. ist seit 2055 nach jahrelanger Nachfrage vieler Sportverbände in Produktion.

---

≫ [Was soll der Quatsch? Ne Knarre aus Stahl bekomm ich doch nie im Leben durch nen MAD-Scanner. So ein Scheiß!] - Gamma

- [Ach so. Und eine Waffe mit Polymerekomponenten bringt dich durch? Dummer Träumer. Solange an der Waffe mehr als 10 Gramm Blech ist, machts 'Piep' und dafür sorgt also meist schon der Lauf oder die Spannfeder. Von den Patronen wollen wir jetzt garnicht reden, oder?] - Crazy Eddie

- [Dieses Gerücht hält sich nun schon seit über 80 Jahren. Dummer Schwachfug ist das, aber die Straße liebt solche Gerüchte.] - MatBrat

- [Ich bin Lee Sherman, der Vize-Weltmeister im International Akimbo Competition Shooting und ich finde die HOKAI Pocketdragon viel besser. Sie sieht einfach cooler aus und darauf kommt es doch an, oder?] - Lee Sherman, Vize-Weltmeister IACS

- [Sind beide Scheiße. Was soll ich mit diesen Kinderspielzeugen?] - ProFa

- [Du? Vermutlich besser garnichts.] - EneMean

### G.T.Janderson J-18 "Donar"

| Name | G.T.Janderson J-18 "Donar" |
|---|---|
| Kaliber | 8,65 mm Janderson |
| Typ | Holdout |
| ab | Winter 2054/2055 |
| Tarnstufe | 14 |
| Munition | 8(s) |
| Schaden | 6M |
| Rückstoß | R5 |
| Modus | HM |
| Gewicht | 0,25 kg |
| Preis | 850 ¥ |
| Verfügbarkeit | 6/72 Stunden |
| Straßenindex | 1,5 |
| Legalität | 10P-E |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 6 | 12 | 24 | 48 |

Standard-Ausstattung:

interne Rückstoßdämpfung 1 (S1)
Optionen:

- Einfache Verzierungen +200¥
- Komplexe Verzierungen +500¥
- Filigrane Verzierungen +1000¥
- Versilberter Schlitten +50¥
- Vergoldeter Schlitten +100¥
- Verchromter Schlitten +20¥
- Versilberter Rahmen +80¥
- Vergoldeter Rahmen +140¥
- Verchromter Rahmen +30¥
- Titanbau (Gewicht -0,03 kg) +450¥
- Kirschholzverschalung +100¥
- Sandelholzverschalung +150¥
- Teakholzverschalung +250¥
- Mahagonieverschalung +350¥
- Nussholzkästchen 180¥
- Kirschholzkästchen 280¥
- Sandelholzkästchen 450¥
- Teakholzkästchen 650¥
- Mahagoniekästchen 950¥
- Taschenhalfter (Kalbsleder) 250¥
- Gürtelhalfter (Kalbsleder) 220¥
- Achselhalfter (Kalbsleder) 240¥
- Taschenhalfter (Hirschleder) 450¥
- Gürtelhalfter (Hirschleder) 420¥
- Achselhalfter (Hirschleder) 440¥
- Taschenhalfter (Nappaleder) 500¥
- Gürtelhalfter (Nappaleder) 470¥
- Achselhalfter (Nappaleder) 490¥
- Schallunterdrücker "Indoor Target" (+2 auf Wahrnehmungswürfe) 200¥

---

Der bekannte dänische Büchsenmacher Gunnar Tjørben Janderson gründete, kurz nachdem er vor fast 13 Jahren bei den Olympischen Spielen von 2048 die Goldmedaille im Kleinkaliberschießen gewonnen hatte, die kleine Waffenschmiede Janderson Arms. Janderson fertigt hauptsächlich Waffen jeder Art für Sportschützen, so etwa auch für die Olympiamannschaft der Vereinigten Niederlande. Aber zahlende Kunden können immer mit Sonderanfertigungen und Sammlerstücken beglückt werden. Seit fünf Jahren bietet Janderson nun kleine Produktionsserien ausgesuchter Modelle auf dem regulären Waffenmarkt zum Kauf an. Die "Donar" (Donner) bietet dem Mann von Welt eine Selbstverteidigungswaffe, die von Stil und Geschmack zeugt und auch zu sportlichen Zwecken verwendbar ist. Diese Taschenpistole der Holdout, oder Derringerfamilie, verfügt über einen robusten und leicht zu handhabenden Mechanismus und ist frei von hinderlichen Kanten oder Haken, die sich beim schnellen Ziehen verfangen könnten. Die Waffe ist geladen sofort einsatzbereit und verfügt über keine zusätzliche Sicherung, was jedoch bei der hervorragenden Verarbeitung der Waffe garnicht nötig wäre.

Die als J-18 von Janderson im Katalog geführte Waffe verwendet das hülsenlose Spezialkaliber 8,65 mm Janderson, welches einfache Handhabung mit ausgezeichneter Präzision und Durchschlagskraft verbindet. Zudem ist eine bei anderen Waffen mögliche Ladehemmung bei der J-18 fast ausgeschlossen. Die Zündung erfolgt über einen 10.000 mal verwendbaren Piezzozünder, der problemlos bei Versagen ausgetauscht werden kann. Selbstverständlich kann der Abzugswiderstand stufenlos geregelt werden.

Im Gegensatz zur Philosophie anderer Firmen bietet Janderson keinerlei HighTech Optionen wie

Laserzielsysteme oder Smartgunverbindungen an, die laut dem Firmengründer die Philosophie eines echten Schützen mit Füßen treten.

---

⋙ [Eine wirklich wunderschöne Pistole! Das Kaliber ist fast so gut wie die 9 mm Para, aber hat praktisch keinen Rückstoß in dem Ding. Ich habe meine jetzt seit fast 4 Jahren und wurde schon oft darauf angesprochen. Sie kommt gut an und viele Türsteher drücken ein Auge bei ihr zu.] - Long Tom

### HOKAI Inc. Pocketdragon Self Defender

| Name | HOKAI Inc. Pocketdragon Self Defender |
|---|---|
| Kaliber | 9 mm Para |
| Typ | Holdout |
| ab | |
| Tarnstufe | 14 |
| Munition | 6(s) |
| Schaden | 5M |
| Rückstoß | R3 |
| Modus | HM |
| Gewicht | 0,35 kg |
| Preis | 150 ¥ |
| Verfügbarkeit | 3/24 Stunden |
| Straßenindex | 0,75 |
| Legalität | 5P-E |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 4 | 8 | 16 | 32 |

Standard-Ausstattung:

Polymerebauweise, Gummigriffschalen mit Schockdämpfung (S1)
Optionen:

- interner Minilaser (30 m Reichweite) +100 ¥
- Smartlink (Tarnstufe -1, Gewicht +0,2 kg, Rückstoß -1) +200¥
- Langmagazin (Tarnstufe -1, Munition 10(s), +0,2 kg, Rückstoß -1) 40¥
- Ultrakurzversion (Tarnstufe +1, Schaden 5L, Reichweite -1, Rückstoß +1, Gewicht -0,15 kg) +50¥
- Spezialschalldämpfer (Tarnstufe -3, Power +1, Reichweite +1, Rückstoß -1, +0,3 kg, +5 auf akustische Wahrnehmungswürfe, Erwerbsberechtigungspflichtig) 550¥
- .22 LR Wechselsystem (Munition 8 (s), Schaden 5L, Gewicht -0,05 kg, Rückstoß: R2) 80¥
- .22 LR Spezialschalldämpfer (Tarnstufe -2, Power -1, Rückstoß -1, +0,25 kg, +5 auf akustische Wahrnehmungswürfe, Erwerbsberechtigungspflichtig) 450¥

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 2 | 4 | 8 | 16 |

- verchromter Schlitten +50¥
- Achselhalfter 70¥
- Gürtelhalfter 60¥
- Hosenbundhalfter 50¥
- Ärmelhalfter 60¥
- Ärmel-Springhalfter 100¥
- Knöchelhalfter 60¥
- Nackenhalfter 70¥
- Rückenhalfter 55¥

---

Die PSD von Hong Kong Arms Industries Inc. ist die auf dem asiatischen Markt am weitesten verbreitete Taschenpistole. Konstruktion und Design ist vergleichbar mit entsprechenden Konkurrenzprodukten von Glock, Colt und AOI Arms. Die HOKAI Pocketdragon hingegen ist deutlich günstiger als die meisten dieser Konkurrenzmodelle und kann außerdem mit einem großen Sortiment an Variationen und Zubehör aufwarten. Besonders die Ultrakurzversion “Pocketlizard” erfreut sich großer Beliebtheit und wird besonders gern von verdeckten Ermittlern asiatischer Polizei- und Sicherheitsdienste verwendet. HOKAI bietet für lizensierte Sicherheitsunternehmen auch einen speziellen Schalldämpfer an, der im Gegensatz zu den meisten anderen Dämpfungssystemen die Stabilität der Kugel sogar verbessert und so Reichweite und Wirksamkeit erhöht. Für besonders heimliche Einsätze kann die Waffe mit einem Wechselsystem auch auf das sehr leichte .22 LR umgestellt werden, was allerdings nur für die Basisversion der Waffe angeboten wird.

---

» [Kann das denn sein? Ein Schalldämpfer der die Performance verbessert???] - KRÜMEL

» [Das liegt daran, dass der normale Lauf der Waffe zuviel Gas ungenutzt lässt und die Kugel nicht ausreichend in Querrotation bringt. Der Dämpfer bremst das Gas zwar, stabilisiert aber das Geschoss und verlängert den Treibweg. Schlechter als eine normale Pistole gleichen Kalibers ist sie nach wie vor, aber es ist auch nur eine Holdout und mit dem Schalldämpfer ist sie auch nicht mehr sonderlich gut tarnbar.] - SEEKER

» [Unser Klugscheißer mal wieder, he?] - MERCUTIO

» [Fragen werden gestellt, um beantwortet zu werden, oder?] - MATBRAT

- [Ich bin Lee Sherman, der Vize-Weltmeister im International Akimbo Competition Shooting und ich trage auf der Straße immer mindestens 6 solcher Pistolen am Körper. Zwei an den Knöcheln, ein Springhalfter pro Arm und ein Double-Crossdraw Rückenhalfter.] - Lee Sherman, Vize-Weltmeister IACS

- [Von so einer Babyspritze braucht man auch mindestens ein halbes Dutzend. Scheißkram ist das! Überhaupt keine Power! Nehmt lieber gleich 'ne Predator!] - Majority

- [Und die steckst du dann in deinen Ärmel? Bist du ein Troll, oder einfach nur dämlich?] - Crazy Eddie

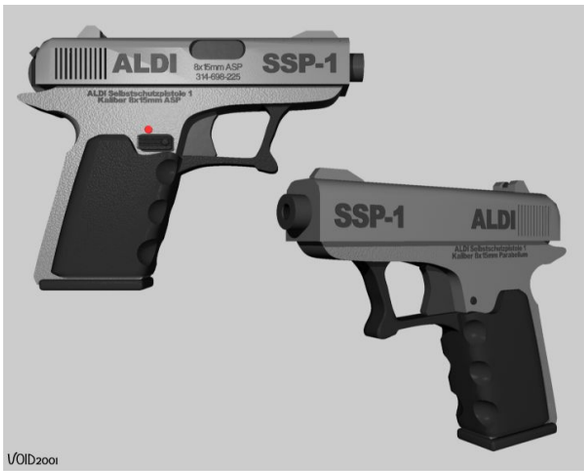
- [Ich? Ich bin einer der gefragtesten Waffenexperten des eurasischen Shadowland.] - Majority

- [Hast du die anderen alle abgeknallt? Was für ein Spinner. Also ich finde die PSD nicht schlecht, aber die PB-120 von Walther ist weitaus besser. Die HOKAI ist mehr 'ne hochwertige Wegwerfknarre. Fünfmal benutzen und dann weg damit. Die Wartung lohnt bei dem Preis einfach nicht.] - Seeker

- [Also wenn man die Zeit hat, sechs von diesen Notfall-Pistolen zu ziehen, wie Lee Sherman und immer noch lebt, dann wird man höchstwahrscheinlich gerade von einer Psychogang mit mordgefährlichen Wattebäuschen totgeworfen. Ich hab' nie gecheckt, warum jemand mehr als drei Waffen am Körper trägt. Schon gar nicht von diesen kleinen. Posing beim Türsteher? Ich kenne solche Leute, die beim Türsteher dann ein Arsenal ablegen, mit dem man die Armee eines kleineren Landes versorgen kann... Also für mich darf eine Seitenwaffe vor allem eins nicht: rumnerven. Klobige, unhandliche und schwere Geräte sind nicht mein Ding. Eine der Situation und Gruppenfunktion angemessene Hauptwaffe, eine leichte, nicht behindernde oder belastende Zweitwaffe für den Notfall, wie etwa Verlust oder Ausfall der Hauptwaffe und ein Ass im Ärmel; mehr braucht es nicht. Alles andere ist überflüssiger Ballast. Die Arbeit wird mit dem Köpfchen erledigt, nicht mit der Knarre.] - Ǝ-ƓƎƎ

### 4.2.7 Leichte Pistolen

#### ALDI SSP-1




| | |
|---|---|
| Name | ALDI SSP-1 |
| Kaliber | 8 mm ASP |
| Typ | leichte Pistole |
| ab | Hochsommer 2052 (ALDI-Serie)<br>Spätherbst 2054 (Sauer-Serie) |
| Tarnstufe | 13 |
| Munition | 10(s) |
| Schaden | 6M |
| Rückstoß | R1 |
| Modus | HM |
| Gewicht | 0,45 kg |
| Preis | 200 ¥ (UCAS-Vertrieb)<br>100 Euro (EU-Erstvertrieb)<br>150 Euro (Sauer-Version) |
| Verfügbarkeit | 2/12 Stunden |
| Straßenindex | 1 |
| Legalität | 9P-E |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 6 | 12 | 24 | 48 |

Standard-Ausstattung:

Waffe muss zum Nachladen an die Vertragsfirma eingesandt werden.
Optionen:

- Halfter (Lederimitat) 30¥ /15 Euro

---

Dank der AOI Arms Importabteilung jetzt auch in den UCAS verfügbar! Die ALDI Selbstschutzpistole-1 wurde im Auftrag des europäischen Handelsgiganten ALDI direkt von Heckler & Koch entwickelt und produziert. Die Waffe verfügt über einen äußerst innovativen außenliegenden Rollenhammer, der sich unmöglich irgendwo verfangen kann und trotzdem leicht spannbar ist. Die Waffe wurde in bewährtem Stahl-Leichtbau gefertigt und ist sehr leicht und handlich. Nur durch die übliche Strategie des ALDI-Konzerns, gigantische Stückzahlen europaweit synchron zu vertreiben, war es möglich, eine qualitativ dermaßen hochwertige Pistole derart günstig an den Mann zu bringen. Der Konzern richtete dafür eigens eine eigene Zulassungsstelle ein, die mit Genehmigung der ADL-Regierung die Ausstellung der Besitzerlaubnisse übernahm und die Angaben der Kunden prüfte. Innerhalb von nur einem Monat gingen europaweit fast 650.000 Waffen dieses Typs über den Ladentisch. Die Serienproduktion der Waffe wurde danach an die Waffenfirma Sauer und Sohn abgetreten, die die SSP-1 nun in geringerer Stückzahl weiter produzieren und vor allem den Bedarf an Ersatzteilen decken. Die SSP-1 ist nicht vom Besitzer selbst nachladbar, sondern muss an die eigens für diese Waffe gegründete Servicefirma von ALDI geschickt werden, die dann die Waffe für 30 Euro inklusive Porto und Verpackung aufmunitioniert. Dadurch ist auch eine ausreichende Überwachung der Verwendung möglich, die die Allianzregierung der ADL für die Vertriebsgenehmigung gefordert hatte.

Zwar gehen diese Maßnahmen verschiedenen europäischen Polizeidiensten nicht annähernd weit genug und es gibt Gerüchte über massive Bestechungssummen, jedoch braucht dies den Kunden in Übersee natürlich nicht zu stören. AOI Arms Import hat die Vertriebsrechte der SSP-1 direkt an Weapons World übertragen, die die Pistole landesweit vertreiben. Die Pistole verschießt das Spezialkaliber 8x15 mm ASP (ALDI Selbstladepistole). Dies dient, genau wie das Ladeverfahren, hauptsächlich der juristischen Aufklärung im Falle von eventuell mit Waffen dieses Typs begangenen Verbrechen, denn die Patrone wird ausschließlich von der SSP-1 verwendet und jede Kugel hat einen Signaturstreifen auf der Seite, der von einem Gegenstück im Lauf charakteristisch abgerieben wird. Die Abriebsignaturen sind zentral bei ALDI gespeichert und EuroPol vollständig zugänglich.

---

≫ [Die BigBrother Heimpistole, jetzt auch für sie! Holen sie sich den Verräter in die eigene Tasche! Scheißkonzept.] - Wusel

≫ [Viele moderne Waffen sind mit einem ins Plaststeel eingemischten individuellen 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. Aus diesem Grund solltet ihr also auf jeden Fall regelmäßig eure Waffen austauschen. Ist definitiv keine exotische Methode oder etwas außergewöhnlich, was nur bei dieser Kanone zur An-

wendung kommt.] - Blizzard

≫ [Eine solche Anklage kommt aber in der Regel nicht durch. Selbst ein schlechter Anwalt laviert euch da raus. "Unschuldig bis die Schuld erwiesen ist..." Unser Rechtssystem ist vielleicht nicht das beste, aber sooo schlecht ist es in der Regel auch nicht, dass solche an den Haaren herbeigezogenen Indizien euch auf den elektrischen Stuhl bringen – oder in Seattle an den Galgen. Natürlich kann euch das trotzdem Ärger machen, denn allein die Zeit in der Untersuchungshaft bis es zur Verhandlung kommt, kann gut mal ein Jahr dauern. Und bei *begründetem* Verdacht auf Kapitalverbrechen ist Untersuchungshaft grundsätzlich die Folge. Aber keine Sorge: Ihr bekommt bei Freispruch pro Tag zehn bis zwanzig Nuyen Entschädigung. Es sei denn, ihr seid SINlos.

Wenn nichts anderes vorliegt, wird die Waffe requiriert, ihr werdet erfasst und wieder laufen gelassen. Unser Rechtssystem hat nun wirklich so schon genug zu tun, als dass es sich auch noch um jede unregistrierte Waffe kümmern könnte. Da tickt sowieso der Überwachungsstaat aus. Die Straftaten werden längst schon priorisiert und die kleinen Fische lässt man laufen. Der Rest sind Straßenmärchen oder Ausnahmefälle. Eine Anklage wegen Besitz einer Waffe, mit der Menschen getötet wurden? Lachhaft. Das reicht nichtmal für Untersuchungshaft. 1500¥ , Waffe weg und raus hier, Punk! Könnte natürlich sein, dass ihr ein paar Tage sitzen müsst, bis Detectives die Hintergründe der Waffe geklärt haben. Folgen keine weiteren Verdachtsmomente, die auf euch hinweisen, war's das. Maximal einen Monat bei so einer Sache, dann ist die Akte dicht. Eine Anklage wegen Mordes oder dergleichen ist nicht zu erwarten.] - Tom Lawyer

**Beretta CM-4**

| | |
|---|---|
| Name | Beretta CM-4 |
| Kaliber | 4,73 mm CLK |
| Typ | leichte Pistole |
| ab | |
| Tarnstufe | 9 |
| Munition | 26(s) |
| Schaden | 6L |
| Rückstoß | R1 |
| Modus | HM/AM |
| Gewicht | 0,55 kg |
| Preis | 320 ¥ |
| Verfügbarkeit | 8/6 Tage |
| Straßenindex | 0,5 |
| Legalität | 3P-E |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 6 | 12 | 24 | 48 |

Standard-Ausstattung:

Die Waffe verträgt keine Highpowerladungen und die Mechanik neigt dazu, sich bei falscher Munition nach hinten zu verselbstständigen. Polymerebauweise, hydraulische Rückstoßbremse 1 (K1)
Optionen:

- Smartlink I (Gewicht +0,1) +200¥
- Laserpointer (Gewicht +0,1) +150¥

---

Diese sehr handliche und zuverlässige Handfeuerwaffe fristet aus kaum nachvollziehbaren Gründen seit ihrer Markteinführung ein regelrechtes Schattendasein. Sie wurde, von einigen italienischen Sicherheitsdiensten abgesehen, von keinem Großkunden gekauft und auch sonst findet man sie in den Verkaufscharts leichter Pistolen jenseits des dreißigsten Platzes. Trotzdem ist die CM-4 eine durchaus zufriedenstellende Pistole, die sogar über einige bemerkenswerte Konstruktionsmerkmale verfügt. Die hülsenlose Pistole im Kaliber 4,73 mm CL Kurz fasst überraschende 26 Schuss im konventionell eingeführten Magazin und lädt diese über eine Art kombinierten Rückstoßlader, Drehlader und Hydrauliküberschussregler. Sie erreicht so eine sehr hohe Feuerrate bei kaum fühlbarem Rückstoß. Mit ihren insgesamt 550 Gramm ist sie selbst für eine Polymerepistole sehr leicht und daher natürlich auch besonders handlich und gut zu verbergen. Der Feuermodus der Waffe ist prinzipiell halbautomatisch, aber da sie bei anhaltend gedrücktem Abzug selbstauslösend ist und der Rücklaufwiderstand des Mechanismus manuell eingestellt werden kann, ist sie theoretisch auch eine Serienfeuerwaffe. Die Umstellung muss jedoch durch das Anziehen oder Lösen einer einfachen Schraube erfolgen und kann daher nur schwer unter Kampfbedingungen vorgenommen werden.

---

≫ [Kaum nachvollziehbare Gründe? Mal sehen... Der Schlitten fliegt einem manchmal entgegen, bei Highpower zerreißt es die Kammer, wenn sie runterfällt, geht sie kaputt, die Rückstoßbremse ist ziemlich mies und sie ist viel zu leicht.] - Macho Grande

≫ [Die Waffe wurde damals in einer automatisierten Fabrik hergestellt. Allerdings hatte sich ein Hacker der Konkurrenz (möglicherweise HK?) Zugang zum System verschafft und die Produktionspläne abgeändert. Als Beretta das merkte, waren schon hunderte in aller Erden Länder ausgeliefert. Sie versuchen jetzt die Lagerbestände der Waffe in der dritten Welt zu verramschen. Als bessere Polymere One-Shot. Leider ist sie sogar für eine POS zu unzuverlässig.] - Long Tom

≫ [Warum legen sie sie nicht neu auf?] - Seeker

≫ [Weil sie mittlerweile bereits den Ruf weg hat, für beide Enden des Laufes gleichsam gefährlich zu sein. So sehr können sie das Ding gar nicht überarbeiten, dass es die Kunden nochmal versuchen würden. Schade eigentlich. Passt aber trotzdem auf! Viele Ganger haben das Ding auf Automatik umgestellt und halten sich beim Schießen eher seitlich von der Waffe. Das war übrigens auch so ein Problem mit dem Teil, denn diese Option war nie vorgesehen und schob die Waffe so in vielen Ländern in die Illegalität. Automatische Militärwaffe. Noch Fragen warum das Ding ein Megaflop war?] - Long Tom

≫ [Ich bin Charge, der Frontliner aus Seattle und ich würde die Beretta CM-4 nichtmal mögen,

wenn sie richtig funktionieren würde, denn Waffen in solch Kleinkalibern finde ich einfach nutzlos. Schließlich ist es nicht der Sinn einer Feuerwaffe, sein Ziel zu Tode zu kitzeln. Bestimmt könnte man mit ihr Akimbo auf Zielscheiben schießen, wenn sie nicht ständig auseinanderfliegen würde.] - CHARGE, FRONTLINER SEATTLE

### Glock GL-1 “Watcher”

| Name | Glock GL-1 “Watcher” |
|---|---|
| Kaliber | 9 mm Para |
| Typ | leichte Pistole |
| ab | Frühling 2039 |
| Tarnstufe | 12 |
| Munition | 18(s) |
| Schaden | 7M |
| Rückstoß | R2 |
| Modus | HM |
| Gewicht | 0,55 kg |
| Preis | 280 ¥ |
| Verfügbarkeit | 4/36 Stunden |
| Straßenindex | 1,5 |
| Legalität | 8P-E |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 6 | 12 | 24 | 48 |

Standard-Ausstattung:

Smartlink I, Polymerebauweise
Optionen:

- GL-1 Junior (Kaliber .22 L.R., Schaden 5L, R-2, Munition 24 (s), Gewicht -0,05, +20¥

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 5 | 10 | 20 | 40 |

- GL-1 Target (+0,05 kg) +50¥

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 7 | 14 | 28 | 56 |

- GL-1 Professional (+0,1 kg) +100¥

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 8 | 16 | 32 | 64 |

- GL-1 Elite (Tarnstufe -1, +0,15 kg) +200¥

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 9 | 18 | 36 | 72 |

- GL-1 Match (Tarnstufe -2, Gasventil I (K1), +0,55 kg, R1) +300¥

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 10 | 20 | 40 | 80 |

- Kein Smartlink (Gewicht -0,05) -30¥
- GL-1/LP (Laserpointer anstatt Smartlink) +10¥
- Schulterstütze Anbaukit (Schulterstütze und erforderlicher 14er Ladestreifen, Gewicht +0,35, verdoppelte Reichweite) 100¥
- Achselhalfter 100¥
- Gürtelhalfter 70¥
- Oberschenkelhalfter 150¥
- Hosenbundhalfter 120¥
- Rückenhalfter 140¥
- Nackenhalfter 200¥
- Knöchelhalfter 110¥
- Schallunterdrücker “Indoor Shooter” (Schallunterdrücker mit +2 auf Wahrnehmungswürfe, +0,1 kg, K1, Tarn-1) 100¥
- Schalldämpfer “Silent Kill” (Schalldämpfer +4 auf Wahrnehmungswürfe, Erwerbsberechtigungspflichtig, +0,3 kg, K1/S1, Tarn-2) 800¥
- taktische Lampe 50¥
- taktische Lampe Xenon 120¥
- taktische Lampe Infrarot 150¥
- taktische Lampe Ultraviolett 150¥
- Unterlauf Laserflasher (wirkt wie ein Flashpak mit $30^0$ Kegel nach vorn) 280¥

---

Keine Handfeuerwaffe findet man auf der ganzen Welt häufiger in den Händen von Polizei und Sicherheitskräften als die GL-1 von Glock. Dies hat vielerlei Gründe. Die GL-1 ist eine grundsolide und zuverlässige Pistole in bewährtem Polymerebau, sie ist äußerst günstig und leicht zu pflegen, aber was am wichtigsten ist: Sie ist die billigste Schusswaffe, die über eine serienmäßige Smartgunverbindung verfügt, von einigen zweifelhaften Wegwerfpistolen abgesehen. Als Glock die GL-1 vor 21 Jahren vorstellte, verkaufte sie sich anfangs nur äußerst schleppend und die Fachpresse begann bereits zu munkeln, dass die Firma aufgrund der enormen Entwicklungskosten des GL-1 Projektes Insolvenz anmel-

den müsste. Doch dann kam alles anders. Shiawase Cybernetics präsentierte sein damals neues Gun-Link Pro 2040 zeitgleich mit einem Konkurrenzprodukt von Neurodynatics Industries und ein massiver Konkurrenzkampf entbrannte zwischen beiden Firmen, der die Preise für die erst seit kurzem legalisierten zivilen Schusswaffen-Neuralverbindungen ins Bodenlose drückte. Die GL-1 war zu diesem Zeitpunkt nicht nur die einzige Handfeuerwaffe, die bereits ab Werk smart war, sie war auch im Gegensatz zu nachrüstbaren anderen Systemen mit beiden konkurierenden Verbindungen vollständig kompatibel. Die Verkaufszahlen explodierten regelrecht und die Waffe verkaufte sich in den folgenden Monaten mehr als einhunderttausend Mal!!!

Dieser Siegeszug der kleinen und robusten Waffe ebbte in den letzten Jahren zwar mehr und mehr ab, gab der Firma jedoch enorme Finanzmittel, die sie unter anderem in die Entwicklung neuer Munitionsprinzipien und Steuersysteme investieren konnte. Ohne dieses Geld wäre es Glock weder möglich gewesen die Drachentöter und die Giftzwerg zu entwickeln, noch hätte sie den blamablen Misserfolg beider Konzepte intakt überstanden. Diese Fehler hat Glock eingesehen und nach nur äußerst peinlichen Verkaufszahlen der Waffen beide Produktionslinien beendet. Stattdessen arbeitet Glock nun an einem Nachfolger der berühmten GL-1, der weniger auf exotischen Munitionskonzepten, oder krankhafter Erwartungen basieren soll, sondern auf handfesten Tatsachen und guten Erfahrungen. Die "Glock Eternis", so der vorläufige Projektname, soll Anfang 2068 auf den Markt kommen und den einzigen Fehler ausgleichen, den die GL-1 unabstreitbar aufweißt: Feuerkraft. Entgegen früherer Glock-Linien war die GL-1 von Anfang an nur für die leichtere 9 mm Parabellum geeignet, da damalige Smartgunsysteme noch deutlich anfälliger waren und den schweren Rückstoß der schwereren 10 mm Auto nicht überstanden. Wir warten gespannt auf das Ergebnis dieser Entwicklung.

Die GL-1 ist in über 100 Versionen verfügbar, die sich hauptsächlich in der Farbgebung der Komponenten unterscheiden. Es gibt allerdings auch präzisere Ausführungen, wie die GL-1 Target, die Professional, die Elite, oder die Match Version. Die Standardversion wird in Schwarz, Silber oder Schwarz/Silber ausgeliefert. Auch eine nicht smarte Version ist verfügbar, aufgrund der geringeren Nachfrage jedoch nicht deutlich billiger als die Basisversion.

---

≫ [21 Jahre alt??? Hab ich nicht gewusst. Hab ich nie gewusst. Dachte immer das Ding wäre grad in Mode oder so, weil so viele Bullen damit rumlaufen.] - Dove

≫ [Mit der Waffe habe ich als Kind das Schießen gelernt!] - Long Tom

≫ [Mein Beileid? Ich fand sie schon scheiße, als sie noch nagelneu war und unsere Ausbilder auf der Militärakademie sie für die Navy testen sollten. Verträgt leider keine Highpower Munition und außerdem finde ich sie hässlich. Meine alten Ausbilder sahen das wohl ähnlich und genau deshalb hat die Navy dann auch die Beretta 101T gekauft.] - Seeker

≫ [Ich mag die GL-1, obwohl sie leicht und handlich ist. Obwohl? Natürlich mag ich sie genau *weil* es so ist. Ich bin Lee Sherman, der Vize-Weltmeister im International Akimbo Competition Shooting und ich habe alle meine Preise mit dieser Waffe gewonnen.] - Lee Sherman, Vize-Weltmeister IACS

≫ [Der wird dafür bezahlt, oder? Abgesehen davon: Wie kommt denn der hier rein, E-Gee?] - Seeker

≫ [Äh – ich sammle Kommentare auch aus externen Foren und klebe sie hier ein. Oder meinst du, die Jäger würden hier in einem Shadowlandfile rummachen dürfen?! Wenn ein interessantes Gegenargument kommt, verschiebe ich das unauffällig in deren Foren und gucke, was da an Response kommt. So läuft das. Einige von den armen Schweinen, die hier Kommentare abgeben, haben keine Ahnung. Das macht Spaß!] - ƎƎƆ-Ǝ

≫ [Ich hatte neulich übrigens Erfahrung mit der Kleinen. Einfach eine Pistole, die mir ans Herz gewachsen ist, auch wenn ich damit leider so rein selbstverteidigungsmäßig etwas blass aussah. Weder Trolle in Vollpanzerungen noch Bronzegeister sind mit sowas zu beeindrucken. Aber das ist auch weder verwunderlich noch war die Situation vorhersehbar. Das gefrellte Sturmgewehr hatte den Geist aufgegeben – ich sag' doch, dass die Dinger nichts taugen – und dann war ich froh, die Kleine hier dabei zu haben. Ansonsten hätte ich gar nichts mehr machen können. So habe ich wenigstens klarmachen können, dass ich nicht bereit bin, mich zu ergeben und dass ich noch jede Menge blaue Bohnen zu verteilen habe.] - ƎƎƆ-Ǝ

≫ [Also ich weiß auch nicht, was Seeker hat. Ich finde die Glock ok. Nichts großartiges, nichts was ich toll finden würde. Aber sie hat ne Menge Munition und ist nicht sonderlich teuer. Meiner Meinung nach schon ein ganz guter Deal.] - Charge

### HK Defender-380

| | |
|---|---|
| Name | HK Defender-380 |
| Kaliber | 9 mm Kurz |
| Typ | leichte Pistole |
| ab | |
| Tarnstufe | 12 |
| Munition | 15(s) |
| Schaden | 6M |
| Rückstoß | R2 |
| Modus | HM |
| Gewicht | 0.5 kg |
| Preis | 550 ¥ |
| Verfügbarkeit | 4/24 Stunden |
| Straßenindex | 0,75 |
| Legalität | 8P-E |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 6 | 12 | 24 | 48 |

Standard-Ausstattung:

Polymere-Titanbauweise, extrem robust, äußerst schmutzresistent, Schusszähler mit Speicher
Optionen:

- Defender-9 (9 mm Para, Schaden 7M, Rückstoß R3) 600¥
- Defender-22 (.22 L.R., Schaden 5L, Munition 20(s), Rückstoss R1) 650¥
- Lasermarkierer, intern +250¥
- Smartlink I, intern +400¥
- Smartlink II, intern +800¥
- Schussbildkamera, intern +200¥
- Gehäuse in CamoTech Tarnfarben +250¥
- Achselhalfter 100¥
- Gürtelhalfter 70¥
- Hosenbundhalfter 80¥
- Knöchelhalfter 110¥

---

Heckler und Koch beweist mit der HK Defender im leichten Kaliber .380 Auto (9x17 mm Kurz), dass sie nicht nur mit Militärwaffen brillieren können. Die für den europäischen Selbstverteidigungsmarkt entwickelte Defender ist speziell auf ungeübte Schützen abgestimmt und zeichnet sich durch hervorragendes Handling und gute Ergonomie aus und eignet sich daher auch für Amateurschützen und Frauen. Dezent verschwindet die kleine Waffe auch in kleineren Handtaschen und die dreifache interne Sicherung sorgt für problemlosen Transport auch in Innenbundholstern oder Hosentaschen. Griff und Rahmen wurden im Polymereverfahren auf einen robusten Eloxitrahmen aufgespritzt, Lauf und Kammer aus Titanstahl gegossen und wesentliche Teile der Mechanik aus Scandium gefräst. Der Extrem leichte Polygonallauf wird in einem Spezialverfahren hergestellt und holt maximale Präzision bei minimalem Rückschlag aus der Selbstverteidigungspatrone. Außer der Basisversion ist auch ein Model in 9 mm Parabellum verfügbar, sowie eine Sportversion in .22 L.R.. Da die Waffe über keine störenden Montagepunkte verfügt, muss der Kunde sich allerdings beim Kauf entschließen, ob er weitere Ausstattung benötigt. Smartsysteme und Lasermarkierer sind ab Werk verfügbar, aber ohne größere Schwierigkeiten nicht nachrüstbar.

In Übersee wurden sehr gute Verkaufszahlen in Nordamerika erzielt, und auch in Japan fand die Waffe reißenden Absatz. Grund dafür ist vor allem die grosse Leichtigkeit, eine Lizenz für das Tragen der Waffe zu erhalten, denn das leichte Kaliber macht sie für die meisten Verbrecher unattraktiv und der relativ hohe Preis disqualifiziert sozial schwächere Kreise als Absatzmarkt. Zusätzliche Sicherheit wird durch einen im Griff der Waffe integrierten Computerchip gewährleistet, der jeden Schuss mit Datum und Uhrzeit speichert, der mit der Waffe abgefeuert wurde, bis zu einer Maximalzahl von 5000 Schuss. Wird die Waffe zur Beruhigung der lokalen Behörden mit interner Microkamera zum Notwehrnachweis erworben, werden auch diese Bilder auf dem Chip gespeichert, wodurch allerdings die Speicherkapazität auf 1000 Abschüsse sinkt.

---

» [Die Defender ist massiv überteuert, aber hervorragend verarbeitet. Das beste ist aber, dass die Cops hier in Europa nicht so allergisch auf die Waffe reagieren. Besonders die Spanier sind da wesentlich kulanter.] - VERTIGO

» [Also mir gefällt die Defender. Ich muss mal sehen, wo ich eine her bekomme. Passt bestimmt zu meinen schwarzen Hotpants.] - MATBRAT

- [Lass es lieber. Sonderlich doll ist die nicht. Sobald dein Gegner gepanzert ist, kannst du mehr Schaden anrichten wenn du sie wirfst, aber genau dafür ist sie ja leider zu teuer. Nicht alles wo HK draufsteht, ist auch gleich eine wünschenswerte Anschaffung.] - SEEKER

- [Was soll das mit den verschiedenen Kalibern? Ist doch am Ende eh das gleiche. Ne leichte Pistole ist 'ne leichte Pistole.] - ICEMAN

- [Klar. Mit unbedeutenden 350 Prozent Leistungsunterschied zwischen Tal und Spitze. Wenn du nach unten genauso tolerant bist mit deiner Rechnung wie nach oben, klassifizierst du alles oberhalb eines Strohhalmblasrohrs als leichte Pistole?] - ZERO

- [Also wir leben in Renton und nur drei Blocks entfernt sind die Barrens. Zwar ist hier bei uns noch halbwegs Ordnung auf der Straße, aber meinen beiden minderjährigen Töchtern habe ich mit ihrem sechzehnten Lebensjahr eine solche Waffe besorgt. Gar kein Problem mit der Defender. Den Chip kann ich jederzeit kontrollieren, so dass ich sicher bin, dass meine beiden Sprößlinge damit keinen Unsinn machen. Für die Lizenz mussten die beiden auf der Akademie einen Lehrgang belegen und eine Prüfung bestehen. Als erste Patrone ist eine CS-Gasladung in der Waffe, die anderen Kugeln sind tagsüber Gelmunition, nachts scharf. Wie es die Bestimmungen vorschreiben für Minderjährige mit Sondererlaubnis. Hier, so nah an den Barrens war es überhaupt kein Problem, die Erlaubnis zu bekommen. Die Waffe wird alle halbe Jahre beim Revier zur Kontrolle vorgelegt und das Bildarchiv ausgelesen, solange die beiden Minderjährig sind. Der Chip ist so programmiert, dass man ihn zwar lesen aber nicht überschreiben kann ohne Code. Die Cops sehen so eine Selbstverteidigungswaffe deutlich lieber als etwa ein Messer. Meint ihr etwa, ich ließe meine Töchter ohne Schutz aus dem Haus?] - PROTECTIVE

- [Wobei ein Messer vielleicht doch die bessere Wahl wäre. Ich fühle mich ja mit meinem 9 mm-Para schon unterkalibriert, aber jetzt auch noch 9 mm Kurz? Tut das überhaupt noch weh?] - STABIUS

- [Amateurschützen und Frauen? Was soll das den heißen?] - BD

### HK NPMP Low Cost

| | |
|---|---|
| Name | HK NPMP Low Cost |
| Kaliber | 4,73 mm CLK |
| Typ | leichte Pistole |
| ab | |
| Tarnstufe | 7 |
| Munition | 12(s) |
| Schaden | 8L |
| Rückstoß | R2 |
| Modus | HM |
| Gewicht | 0,75 kg |
| Preis | 3.500 ¥ |
| Verfügbarkeit | 8/14 Tage |
| Straßenindex | 2 |
| Legalität | 6P-E |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 10 | 20 | 40 | 80 |

Standard-Ausstattung:

Die spezielle 4,73 mm Matchmunition kostet 5¥ pro Schuss und wird wie Stahlmantelmunition angerechnet. Wenn normale Munition verwendet wird, sinkt die Reichweite um 2. Der Schütze erhält mit dieser Waffe, sofern er mindestens eine Fertigkeitsstufe von Pistolen 5 hat, 2 Bonuswürfel für gezielte Schüsse. Die Waffe ist sehr sensibel und kann bei harten Schlägen nachhaltig beschädigt werden. Wann immer die Waffe hart anstößt oder gar zu Boden fällt, steigen alle Mindestwürfe für zukünftigen Gebrauch um +1 bis die Waffe neu justiert wurde. Smartlink II Plus, Polymeregriffschalen, interne Schockkompensation (S1), Entfernungsmesser
Optionen:

- Oberschenkelhalfter 1500¥

---

Für Profischützen mit dem etwas kleineren Geldbeutel bietet Heckler & Koch nun auch endlich eine erschwingliche Version ihrer Nanopräzisions-Matchpistole an. Das Model Low Cost verzichtet auf die komplizierte Gyrostabilisierung und verwendet einen nach herkömmlichen Verfahren gefertigten Polygonlauf. Zudem verwendet sie normale 4,73 mm CLK Matchmunition und ist nicht auf die teure Nano-Spezialmunition ihrer grossen Schwester angewiesen. Zahlreiche weitere Features wurden wegrationalisiert, so etwa die frei wählbare Schussfolge und die Fähigkeit zum Serienfeuer. Auch die Anpassung an den Schützen ist nicht mehr im Kaufpreis beinhaltet. Dafür ist die LC-Version aber auch wesentlich leichter als ihre grosse Schwester, denn die gesamte Mechanik ist deutlich einfacher. Dadurch ist sie natürlich auch robuster und kann bei Beschädigung von den meisten Schützen selbst repariert werden.

---

≫ [Die LC Version ist garnichtmal so schlecht, aber ich bevorzuge richtige Waffen im Wettbewerb. Es ist einfach ein Unterschied, ob man mit einer guten Glock an den Start geht oder mit einer Tuningtunte. Ich muss es wissen, denn ich bin Lee Sherman, der Vize-Weltmeister im International Akimbo Competition Shooting.] - Lee Sherman, Vize-Weltmeister IACS

≫ [Warum Plastik? Das Holz gefiel mir an der teuren Version so gut. Hätten sie nicht wenigstens das Holz beibehalten können?] - Little White Riding Hood

≫ [Geh in deine Rassistenecke und weine einfach ein bisschen. Soll ich jetzt mal anfangen, zu nörgeln dass es keine anständigen Matchwaffen für Trolle gibt? Alles, was mir gut in der Hand liegt, hat ein Kaliber, das es bei normalen Wettbewerben nicht zugelassen wird. Warum baut niemand mal 'ne gute 9 mm Matchpistole in meiner Größe? Ich fordere hier doch schließlich nichts perverses, oder? Haben wir Trolle denn nicht auch ein Recht auf Schießsportveranstaltungen?!] - XXXXXXXL

≫ [Seperate, but equal! Bleibt unter euch. So seid ihr auch von oben besser sichtbar.] - Aramis 40k

**Mauser M15**

| Name | Mauser M15 |
|---|---|
| Kaliber | 9 mm .40 S & W .357 SIG |
| Typ | leichte Pistole |
| ab | |
| Tarnstufe | 10 |
| Munition | 12(s)/8(s)/8(s) |
| Schaden | 7M/8M/8M |
| Rückstoß | R2/R3/R3 |
| Modus | HM |
| Gewicht | 0,7 kg |
| Preis | 500 ¥ |
| Verfügbarkeit | 5/48 Stunden |
| Straßenindex | 1 |
| Legalität | 6P-E |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 6 | 12 | 24 | 48 |
| 7 | 14 | 28 | 56 |
| 7 | 14 | 28 | 56 |

Standard-Ausstattung:

Polymerebau, Leuchtvisierung, ID-System (20 cm, Ring, oder Armband)
Optionen:

- Farbiges Griffstück +40¥
- vernickelter Schlitten +50¥
- 15 Schuss 9mm-Langmagazin (Tarnstufe -1) 40¥
- 12 Schuss .40-Langmagazin (Tarnstufe -1) 40¥
- 12 Schuss .357 SIG-Langmagazin (Tarnstufe -1) 45¥
- Oberschenkelhalfter, Leder 200¥
- Achselhalfter, Leder 150¥
- Innenbundhalfter, Leder 150¥

Mit der M15 meldete sich das Traditionshaus Mauser auf der Suhler Waffenmesse 2059 nach langer Abstinenz wieder auf dem Kurzwaffenmarkt zurück und machte sofort Punkte. Die M15 ist eine zuverlässige und leichte Selbstverteidigungswaffe mit doppelter Sicherung und geräumigem Magazin. Die kleine Schwarze passt nicht nur perfekt ins Hosenbundhalfter, sondern auch in Handtasche und Strumpfband. Besonders freuten sich natürlich alle Mauser Fans, denn die M15 wird wieder von Mauser selbst produziert und nicht von Sauer und Sohn wie die M3. Anders auch als bei der M3 kehrte Mauser zu einer herkömmlichen Verriegelung zurück und verzichtete auf den Drehlaufverschluss. Dadurch konnten Produktionskosten eingespart werden, was sich wiederum sehr erfreulich auf den Preis der Waffe auswirkt. In Europa mit spezieller Laufabriebspur zur Projektilidentifikation produziert ist sie auch in Amerika aus einheimischer Manufaktur erhältlich. Sie wird bei Mauser America in Chicagi, Illinois produziert.

Verfügbar ist die M15 in drei Basisversionen, einer 9 mm Parabellum, einer .40 S & W und einer .357 SIG. Darüber hinaus sind alle Versionen in einer brünnierten Standardausführung verfügbar und einer Deluxeversion mit vernickeltem Schlitten. Um die Waffe vor unberechtigtem Zugrif zu schützen wurde sie serienmäßig mit ID System ausgerüstet. Ist der ID-Sender weiter als 20 cm entfernt sperrt die Sicherung die Waffe. ID-Sender sind als Fingerring und Armband verfügbar, oder als Einbauchip für Cyberhände. Trotz Produktion im eigenen haus bleibt Mauser im Kurzwaffenmarkt eng mit Sauer und Sohn verbunden. Sauer und Sohn stellt nicht nur die Läufe der M15 her, sondern bietet für die M15 auch ein grosses Sortiment verschiedenfarbiger Griffteile und verschiedene Zielhilfen an. Alles in allem ist die M15 eine schlagkräftige und verlässliche Verteidigungswaffe und kann durchaus mit der Konkurenz schritthalten.

---

≫ [Die M15 gefällt mir, aber ich kann mir nur schwer vorstellen das sie in mein Strumpfband passen würde. Abgesehen davon das ich garkeins habe.] - MatBrat

≫ [Ach das passt schon. Aber warum sollte ich so eine Babyspritze da reinstecken wollen und keine Taurus Flashdraw? Mal ganz davon abgesehen das ich kein Strumpfband habe.] - Cassy Casull

≫ [Ihr beiden spinnt.] - Seeker

≫ [Die 9er ist ja recht ausgewogen, aber die beiden anderen Ausführungen haben für meinen Geschmack zuviel Rückstoss. Kann man da kein Gasventil drausschrauben?] - Jelly Bean Bandit

≫ [Njet. Erstens hat sie kein Laufgewinde und zweitens würde das auch kaum viel bringen. Das ist schließlich keine Maschinenpistole.] - SEEKER

### Mitsushima Model 2

| Name | Mitsushima Model 2 |
|---|---|
| Kaliber | 5,2 mm M |
| Typ | leichte Pistole |
| ab | |
| Tarnstufe | 10 |
| Munition | 28(s) |
| Schaden | 7L |
| Rückstoß | R1 |
| Modus | HM/SM* |
| Gewicht | 0,55 kg |
| Preis | 950 ¥ |
| Verfügbarkeit | 5/60 Stunden |
| Straßenindex | 1,5 |
| Legalität | 5P-E |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 6 | 12 | 24 | 48 |

Standard-Ausstattung:

Polymer-Scandiumbauweise, robust, schmutzresistent, Smartlink II, Lasermarkierer, Gasventil 1 (K1), Handgriff mit Schockpolster (S1)
Optionen:

- *Salvenfeuerfreigabe (Legalität 4-G) 100¥
- taktische Lampe, (+0,2 kg, 60 min Einsatzdauer) 150¥
- taktische Lampe, (+0,2 kg, 90 min Einsatzdauer) Schwachlicht 150¥
- taktische Lampe, (+0,2 kg, 30 min Einsatzdauer) Xenon 150¥
- taktische Lampe, (+0,2 kg, 40 min Einsatzdauer) IR 150¥
- taktische Lampe, (+0,2 kg, 40 min Einsatzdauer) UV 150¥
- taktische Lampe, (+0,2 kg, 60 min Einsatzdauer) Rotlicht 150¥
- Unterlauf-Waffenkamera (Digitalkamera mit 30 min Aufzeichnung und Abzugsauslösung, +0,05 kg) 200¥
- Hardsights +100¥
- Gehäuse in CamoTech™ Tarnfarben +250¥
- Achselhalfter (GoreTex) 70¥
- Gürtelhalfter (GoreTex) 50¥
- Hosenbundhalfter (Plastik) 60¥
- Oberschenkelhalfter (GoreTex) 100¥

---

Die Mitsushima Pistole Model 2 ist eine auf Basis der Model 1 entwickelte, hülsenlose Verteidigungswaffe in Mitsushimas Hauskaliber 5,2 mm M. Hülsenauswurf und Schlagbolzen sucht man daher vergeblich, denn die Waffe wird zwar mit Hilfe des Schlittens gespannt, aber danach elektrisch gezündet und mit einem Drehlader gefüttert. Durch die fehlende Schlittenbewegung entfällt ein grosser Teil des Verrisses und es war möglich, viel Gewicht einzusparen, ohne den Rückschlag zu vergrössern. Prämisse war dabei ein Schussverhalten, das dem der Model 1 so ähnlich wie möglich sein sollte, vor allem, um Ausbildungskosten zu sparen. Im Gegensatz zur Model 1 ist die Model 2 außerdem salvenfeuerfähig und somit auch als Kleinstmaschinenpistole verwendbar. Dazu muss allerdings ein kodierter Chip in die Waffe installiert werden, der nur mit einer entsprechenden Automatikwaffenlizenz erworben werden darf.

---

≫ [Ziemlich ungenau im Serienfeuer. Ich finde, sie hätten sie nicht so leicht machen sollen. Etwas meht Gewicht liegt einfach besser in der Hand.] - Shelly Thunder

≫ [Die Salvenfeueroption wird fast nie verwendet und durch das geringe Gewicht ist sie sehr geeignet für ungeübte Schützen. Wenn man den Salvenmodus benutzt, dann ist das mehr dazu geeignet im Notfall mal eben etwas Sperrfeuer zu legen und nicht für gezielten Einzelbeschuss.] - Seeker

≫ [Man kann sie auch leichter verdeckt tragen. Liegt daran, dass sie einfach deutlich leichter ist und daher nicht so in den Klamotten zieht. Ich hab' immer eine in der Jackentasche und gemerkt hat das noch kein Bulle.] - Tularemia

### Ruger Pocket Warhawk

| Name | Ruger Pocket Warhawk |
|---|---|
| Kaliber | .357 Magnum |
| Typ | leichter Revolver |
| ab | |
| Tarnstufe | 11 |
| Munition | 5(Tr) |
| Schaden | 7M |
| Rückstoß | R2 |
| Modus | HM (DAR) |
| Gewicht | 0,6 kg |
| Preis | 350 ¥ |
| Verfügbarkeit | 4/24 Stunden |
| Straßenindex | 0,8 |
| Legalität | 5P-E |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 6 | 12 | 24 | 48 |

Standard-Ausstattung:

Stahlbauweise, beidhändig verwendbar, Gummigriffschalen mit Schockdämpfung (S1), verkleideter Spannhahn
Optionen:

- interne Smartverbindung +350¥
- Ruger Pocket Warhawk 'Supreme' (vergoldeter Rahmen, Kirschholzgriffschalen, Smartlink II) +1250¥
- UC-Variante (Tarnstufe +2, Schaden: 6M, Gewicht -0,15 kg) +50¥

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 4 | 8 | 16 | 32 |

,

- .44er Pocket Warhawk (Schaden 8M, Munition: 4(Tr), Rückstoß +1, Gewicht +0,05 kg) +100¥
- .44er Pocket Warhawk UC (Schaden 7M, Munition: 4(Tr), Rückstoß +1, Gewicht -0,1 kg) +120¥
- .44er Pocket Warhawk 'Supreme' (Schaden 8M, Munition: 4(Tr), Rückstoß +1, Gewicht -0,1 kg) +400¥
- Achselhalfter (Rindsleder, schwarz) 100¥
- Gürtelhalfter (Rindsleder, schwarz) 100¥
- Hosenbundhalfter (Rindsleder, schwarz) 100¥
- Achselhalfter (Kalbsleder, braun) 200¥
- Gürtelhalfter (Kalbsleder, braun) 200¥
- Hosenbundhalfter (Kalbsleder, braun) 200¥

---

Auch auf dem Taschenrevolvermarkt will Ruger natürlich nicht zurückstehen. Die bekannte Traditionsfirma hat daher eine Spezialversion der berüchtigten Ruger Super Warhawk entwickelt. Dieser, auf das leichtere .357 Magnum runtergestufte, Kompaktrevolver wurde mit einem steileren Griffwinkel und einem verdeckten Hammer taschenfit gemacht und ist damit ein harter Konkurrent für den erfolgreichen Taurus Flashdraw. Dabei setzt Ruger besonders auf Bodenständigkeit, denn der Pocket Warhawk verwendet weder irgendeine abartig exotische Munition, noch ist er für den Durchschnittskunden zu teuer. Eben typisch Ruger. Die unnachahmliche Zuverlässigkeit seiner großen Schwester hat der Pocket Warhawk natürlich behalten, denn auch er wird in Rugers patentierter Guss-Stahlbauweise produziert. Für besonders wählerische Kunden ist außer dem matt silbernen Standardmodel auch eine vergoldete Luxusversion mit feinen Ziselierungen erhältlich und für alle, denen er immer noch zu gross ist, bietet Ruger die besonders kleine UC-Version, sprich Ultra-Compact an. Diese Snubnosevariante ist zwar deutlich ungenauer und nutzt weniger der reichlichen Treibladung, aber zusammen mit dem verkleinerten Griff ist er sozusagen der moderne Derringer für leicht vercyberte und Orks. Beide Modelle sind auch in einer stärkeren .44er Version mit 4-fach Trommel erhältlich.

---

» [Ich kann von der .44er nur abraten. Der stummlige Lauf holt kaum genug Power zusätzlich raus, um den Rückschlag zu rechtfertigen. Da nehme ich dann lieber gleich 'ne Schrotflinte.] - SPARKY

» [Was hat denn das miteinander zu tun? Nicht vielleicht doch eher ein Sturmgewehr oder ein MG? Wo ist da der Zusammenhang?] - MATBRAT

» [Solche Deppen gibt es immer wieder. Schaut euch doch mal den Schwachsinn an, den die ganzen Fuzzies so im Shadowland über Waffen zum Besten geben, die sie im Leben noch nie gesehen haben. Da werden dann alte Ceskas mit versmarteten Predators verglichen, 9 mm Pistolen als schwere Kaliber bezeichnet, Abakans als Kalashnikovs tituliert und verblödete Fragen gestellt

wie: „Warum hat diese doppelläufige Schrotflinte eigentlich nur 2 Schuss?“ Kurz: Das sind die Leute, die denken, dass K bei PPK stünde für ‘Kriminal’, die glauben, eine Polymere One-Shot wäre nicht von Detektoren aufspürbar und die sich dann als Waffenexperten bezeichnen. Da wundert man sich kurz und zweifelt ein bisschen an der Menschheit, aber genau für sowas gibt es ja Waffen wie die Pockethawk. Eine .357er zwischen die Augen wirkt da bei vielen heilsam. Aber zum Glück hab ich ja 'ne Kamera vor meinem Laden und erkenne Idioten auf Anhieb!] - Crazy Eddie

≫ [Du hast ja 'ne ganz schöne Wut im Bauch, Alter.] - MatBrat

≫ [Nenn mich nicht Alter! Außerdem habe ich doch Recht. Was soll der Scheiss? Heutzutage gibt es viel zu viele dumme Punks da draussen, die glauben, ein fehlendes Gehirn ließe sich durch irgendwelche Booster, Dermalpanzer und zwei Cyberarme ersetzen. Die Technik verfälscht dabei einfach sinnlos die darwinistische Selektion, die normalerweise dafür sorgen soll, dass Dummheit ausstirbt.] - Crazy Eddie

≫ [O. K. . . Ich respektiere deine Meinung Eddie, aber von Darwinismus will ich hier nichts hören oder ich dreh dich auf den Kopf und sperr dir den Account. SoDa ist Konzern- und Nazikacke!] - MatBrat

≫ [Klar. Habs ja auch ganz anders gemeint. Ein Nazi bin ich nicht und mit den Keiretsu hab' ich auch nichts am Hut. Also bleib' friedlich.] - Crazy Eddie

**Taurus CPR-1 “Flashdraw”**

| Name | Taurus CPR-1 “Flashdraw” |
|---|---|
| Kaliber | .325 TaCaT |
| Typ | leichter Revolver |
| ab | |
| Tarnstufe | 12 |
| Munition | 6(Tr) |
| Schaden | 8M |
| Rückstoß | R3 |
| Modus | HM (DAR) |
| Gewicht | 0,55 kg |
| Preis | 650 ¥ |
| Verfügbarkeit | 4/5 Tage |
| Straßenindex | 1,25 |
| Legalität | 6P-E |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 7 | 14 | 28 | 56 |

Standard-Ausstattung:

Die hülsenlose Spezialmunition kostet soviel wie entsprechende Gewehrmunition. Titanbauweise, beidhändig verwendbar, Gasventil 1 (K1), Lasermarkierer (LZ), Handballensicherung, Elektrozündung
Optionen:

- interne Smartverbindung +350¥
- interne Smartverbindung II +650¥
- Match-Laufgewicht (Tarnstufe -2, Reichweitenklasse +1, +0,4 kg) 150¥
- Abzugssicherung +25¥
- Verkleideter Spannhahn +25¥
- Langlaufversion (Tarnstufe -2, Power +2, R5, Reichweitenklasse +1, +0,25 kg) +100¥
- Snubnoseversion (Tarnstufe +1, Power -2, R3, Reichweitenklasse -1, -0,15 kg) -50¥
- Versilberter Rahmen +220¥
- Vergoldeter Rahmen +250¥
- Verchromter Rahmen +50¥
- Brünnierter Rahmen +20¥
- Emaillierter Rahmen (rot, blau, grün, gelb) +100¥
- Plastikgriffschalen -50¥
- Gummigriffschalen -40¥
- Gummigriffschalen mit Schockdämpfung (S1) -40¥
- Nussholzgriffschalen +150¥
- Kirschholzgriffschalen +250¥
- Sandelholzgriffschalen +400¥
- Teakholzgriffschalen +700¥
- Mahagoniegriffschalen +1000¥
- Elfenbeingriffschalen +2500¥
- Perlmuttgriffschalen +2000¥
- Achselhalfter 70¥
- Gürtelhalfter 50¥
- Oberschenkelhalfter 120¥
- Hosenbundhalfter 100¥
- Rückenhalfter 120¥
- Nackenhalfter 150¥
- Knöchelhalfter 80¥
- Schalldämpfer “Range” (Schalldämpfer mit +1 auf Wahrnehmungswürfe, +0,1 kg) 50¥
- Schalldämpfer “Weekend” (Schalldämpfer mit +2 auf Wahrnehmungswürfe, Tarn -1, +0,15 kg) 150¥
- Schalldämpfer “Sneaky” (Schalldämpfer +4 auf Wahrnehmungswürfe, Erwerbsberechtigungspflichtig, Tarn -2, +0,3 kg, K1) 300¥
- Schalldämpfer “Special Ops” (Schalldämpfer mit +6 auf Wahrnehmungswürfe, MilSpec, Tarn -2, +0,45 kg, (K1/S1)) 650¥

---

“Der Revolver der Zukunft” titelte die Fachpresse schon vor 19 Jahren bei der Markteinführung des Taurus CPR-1 Flashdraw und auch heute noch ist sein Konzept so fremdartig anders, wie wegweisend revolutionär. Im Gegensatz zu anderen Revolvern verwendet der CPR-1, wie der Name Caseless Pocket Revolver schon sagt, hülsenlose Munition, aber wer jetzt denkt, hier enden die Besonderheiten, der irrt gewaltig. Die Munition des Revolvers ist nämlich keineswegs wie gewohnt rund oder rechteckig, sondern dreieckig. Diese sogenannten ‘Trounds’ bieten den Vorteil einer möglichst optimalen Ausnutzung des Kammerplatzes im Revolver, denn 6 Schuss ergänzen sich perfekt zu einem 6-Eck. So konnte der Materialaufwand deutlich reduziert und das Profil minimiert werden. Viele fragten sich damals, wo denn die Vorteile einer solchen Waffe lägen, aber die Zeit hat bewiesen, dass der visionäre Geist von Carlos Malighieri den richtigen Kurs eingeschlagen hatte. Durch die fehlende Hülse und die unmittelbare Nutzung der Trommelkammer als Brennraum findet eine deutlich schnellere und vorteilhaftere Wärmeverteilung statt, die Munition wird leichter und eine Gefahr für verklemmte Hülsen besteht gar nicht erst. So konnten auch

bewegliche Teile, die bei herkömmlichen Revolvern zwangsläufig zum Hülsenauswurf benötigt werden, eingespart werden. Dies trug vor allem zur höheren Dichte des Trommelverschlusses bei und war nicht nur eine Voraussetzung für die Verwendung der Spezialmunition, sondern auch ein daraus resultierender Vorteil. Die verbesserte Dichtung sorgt nämlich dafür, dass kaum Gas entweichen kann und so erstmals ein Revolver entstand, der sich mit allen halbautomatischen Pistolen messen kann, wenn es um die Verwendbarkeit mit einem Schalldämpfer geht.

Auch der piezzoelektrische Schlaghammer trug hierzu maßgeblich bei, denn im Gegensatz zu anderen Revolvern ist der Hammer des CPR so leichtgängig, wie der Zündknopf eines Feuerzeugs und doch so sicher, wie ein ungezündetes Luntengewehr. Dafür sorgt zum Beispiel die serienm "Flashdraw" lässt keine Wünsche offen und wird wohl auch morgen noch der Revolver der Zukunft sein.

---

≫ [Dieses Baby ist ein treuer Wegbegleiter. Die Munition ist ein bisschen teurer, aber das macht nicht die Welt. Wichtig ist, was sie leistet. Obwohl die "Flashdraw" nur knappe 8 mm hat und die Treibladung kleiner ist als die einer .357 Magnum, leistet sie praktisch das gleiche. Das liegt an der verflucht guten Energieausnutzung und das trotz des kurzen Laufes. Die Snubnoseversion schneidet da deutlich schlechter ab, aber die Langversion hingegen reicht locker einer .44er das Wasser. Dabei sollte man bedenken, dass selbst die Langversion der CPR-1 nur knapp halb so gross ist wie die meisten .44er Revolver. Eine herrliche Waffe! Ich kann sie nur empfehlen.] - Protector

≫ [Scheußliche Wumme. Seit die Dinger im Sommer '58 nach der katastrophal verunglückten Extraktion von Raimund de Lane so richtig in Mode gekommen sind, kann unsereins keinem Exec mehr beruhigt 'ne Knarre an den Kopf halten. Ihr könnt diese Schlipse abtasten und durchsuchen, aber wenn ihr auch nur einen Fehler dabei macht, pusten sie euch auf einmal die Birne weg, wenn ihr euch grad 'ne Kippe ansteckt. Irgendwo kann man diese Dinger immer verstecken, so klein sind die.] - Boy from the Cost

≫ [Ach, wirklich ätzend ist nur das Kaliber. Nicht leicht zu bekommen. Da nervt es dann schon, dass auf einmal alle das Zeug wieder haben wollen. Seit etwa einem Jahr ist diese Waffe nämlich hier bei uns in den Schatten von Seattle richtig populär geworden. So 'ne Art Statussymbol. Und unsereins darf sich dann den Arsch aufreißen, wo man das Blei dafür bekommt, denn Selbstladen ist da ja nicht. Hülsenloses Mistzeug.] - Crazy Eddie

≫ [Eigentlich eine total einfache Idee. Aber das sind ja meistens die besten. Mir gefällt die Flashdraw. Klein und Leistungsstark. Einerseits eine gut zu verbergende Ersatzwaffe und andererseits mit der Zuverlässigkeit eines Revolvers auch für für den Alltagsgebrauch geeignet.] - Eagle

### TBK Moskau DBK Tarak 3

| Name | TBK Moskau DBK Tarak 3 |
|---|---|
| Kaliber | 9 mm Para |
| Typ | leichte Pistole |
| ab | |
| Tarnstufe | 12 |
| Munition | 16(s) |
| Schaden | 7M |
| Rückstoß | R2 |
| Modus | HM |
| Gewicht | 0,65 kg |
| Preis | 275 ¥ |
| Verfügbarkeit | 2/48 Stunden |
| Straßenindex | 1 |
| Legalität | 5P-E |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 6 | 12 | 24 | 48 |

Standard-Ausstattung:

Polymerebauweise
Optionen:

- freie Farb- und Musterwahl +0¥
- Achselhalfter (Plastik) 50¥
- Gürtelhalfter (Plastik) 40¥
- Oberschenkelhalfter (Plastik) 70¥
- Achselhalfter (Wildleder) 250¥
- Gürtelhalfter (Wildleder) 200¥
- Oberschenkelhalfter (Wildleder) 350¥

Die von der kleinen und relativ jungen russischen Waffenfirma TBK Moskau produzierte und direkt über Netz vertriebene DBK Tarak 3 ist eine ernstzunehmende Konkurrenz für viele der bisher marktführenden Waffen ihres Kalibers. Die kleine und handliche Waffe zeichnete sich in zahlreichen Tests als äußerst zuverlässig und robust aus, und auch die Pflege und Wartung ist unkompliziert und benutzerfreundlich. Obwohl sie mit keinen technischen Spielereien aufwarten kann, hat sich die T-3 besonders im osteuropäischen Sicherheitsbereich hervorragend bewährt, auch wenn das vor allem daran liegt, dass dort bisher zumeist recht einfache Wegwerfpistolen verwendet wurden.

Zur Freude der zahlreichen Kunden investierten die Ingenieure von TBK Moskau nicht nur Arbeit in den Mechanismus der Pistole, sondern wie man sieht, auch in das Design. Die Beurteilung dieses Designs fällt allerdings sehr unterschiedlich aus. Die einen finden sie sei geradezu ein Schmuckstück unter den leichten Polymerepistolen, die anderen finden sie hässlich wie die Nacht. Was jedoch beiden Fraktionen auf Anhieb auffällt ist, dass Fehlen sämtlicher Hebel und Knöpfe an der Waffe, vom Abzug einmal abgesehen. So verfügt die Waffe zum Beispiel nicht über eine seitliche Verschlussbremse. Diese findet sich jedoch bei genauer Betrachtung raffiniert mit einem Squeezetrigger in den Handgriff integriert, fast so wie bei einer Handballensicherung. So ist es dem Schützen möglich, die Sperre zu lösen, ohne den Finger vom Abzug oder die zweite Hand zu Hilfe nehmen zu müssen. Der Magazinauswurf wiederum befindet sich direkt im Magazinboden, was das Entfernen des Magazins ohne kompliziertes Umgreifen wiederum erleichtert. So mag es zwar einem unvertrauten Benutzer schwer fallen, alle Funktionen der Waffe auf Anhieb aufzuspüren, aber einem geübten Besitzer kommen diese Konstruktionsmerkmale sehr zu gunsten.

Die diskrete Auslieferung nach Onlinebestellung erfolgt innerhalb von 48 Stunden in jede Millionenstadt auf der Welt und erfordert meist nur minimale Berechtigungsbescheinigungen. Dies liegt vor allem daran, dass die Waffe in vielen Ländern als Sportpistole geführt wird. Ihren ungewöhnlichen Namen Tarak 3 hat die Waffe vom Schwiegersohn des Entwicklers erhalten dessen drittes Kind diesen Namen trägt. Ein besonderer Anreiz für den Kauf der Waffe ist übrigens die firmeninterne 'JustOnDemand' Produktion. Hierbei wird jede Waffe von einer kleinen Robofabrik ausschließlich auf Bestellung hergestellt. Das besondere Goodie für den Kunden ist hierbei, dass er mit Hilfe der runterladbaren Formschablone seine ganz persönliche Farbwahl treffen kann, egal ob er jetzt das Fellmuster seines Dackels, das Label seines Lieblingssoftdrinks, oder die Skyline von Paris haben will. Die Möglichkeiten sind nur durch die Fantasie der Kunden beschränkt.

» [Holla. Da wird das Halfter ja schnell teurer als die Waffe!] - Preggie Spy

» [Die Tarak 3? Schon wieder? Ich dachte, sie hätten das Scheißteil endlich verboten, weil es

immerzu kaputtgeht. Diese unglaublich dämlich konstruierte Magazinsicherung greift nämlich fast nie. Das heißt, der Streifen fällt euch nach dem ersten Schuss meist vor die Füße!] - SEEKER

- [Ich hasse diese Waffe. Sie hat mir mit dieser dämlichen Macke vor drei Jahren den Titel gekostet. Ich bin Lee Sherman, der Vize-Weltmeister im International Akimbo Competition Shooting und im nächsten Jahr werde ich mit der Glock Watcher wieder ganz vorne mit dabeisein!] - LEE SHERMAN, VIZE-WELTMEISTER IACS

- [Hey! Lee Sherman! Der Kerl ist cool! Hat einer zufällig ein Autogramm von ihm? Tausche 4 von Jack Shadow dagegen!] - TARNFLECK

- [Tausche die besagte, persönliche Wettkampfwaffe von Lee Sherman gegen ein Autogramm von Jack Shadow. Kontakt unter ANONBOX.COM#338903-34938. Jack ist tausendmal echter, als dieser miese Poser. Und die Knarre besorge ich schon. Aber ich will das Autogramm haben, dass er in Seattle auf Wunsch in den Oberarm von VicVicious graviert hat, den Gangleader der Shadow Angels. Geld spielt keine Rolle.] - A FAN

- [Arm mit Autogramm liegt in einem Schliessfach am Royer-Bahnhof auf Eis. Nummer liegt in deiner Box. Macht 6000 Nuyen. Und nimm' dich vor Vic in Acht. Vieleicht will er seinen Arm zurück.] - SUNG

**Lombardo Engineering CLP-1 “Vanguard”**

| | |
|---|---|
| Name | Lombardo Engineering CLP-1 “Vanguard” |
| Kaliber | 4.73 mm CL Kurz |
| Typ | leichte Pistole |
| ab | |
| Tarnstufe | 13 |
| Munition | 26(S) |
| Schaden | 7L |
| Rückstoß | R2 |
| Modus | HM |
| Gewicht | 0,75 kg |
| Preis | 2500 ¥ |
| Verfügbarkeit | 5/20 Tage |
| Straßenindex | 3 |
| Legalität | 9P-E |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 6 | 12 | 24 | 48 |

Standard-Ausstattung:

Smartlink II, Polymere- Keramikgehäuse, Titanlauf, IBS-Sicherung
Optionen:

- Freie Färbungswahl 0¥
- Griffanpassung 0¥

Ihr sucht eine Waffe die euch als Profi ausweist ohne euch wie einen waffenstarrenden Tank aussehen zu lassen? Lombardo Engineering bietet genau das seit Frühjahr 2061 an. Die CLP-1 “Vanguard” ist eine schlanke und futuristische Waffe, funktional, zuverlässig, leistungsstark und gut zu verbergen. Die Pistole verschießt eine Kurzversion der Dynamit-Nobel 4.73 mm CL Patrone. Sie schlägt dank der trotz Reduktion leistungsstarken Gewehrpatronen viele herkömmlichen Pistolen an Durchschlagskraft und Präzision, auch weil sie in der Regel mit der sehr präzisen und durchschlagskräftigen Vollmantelversion dieser Munition bestückt wird. Wundschaden und Geweberiss sind beim Ziel eher minimal, aber ein guter Schütze gleicht dies dank dem integrierten Smartlink II System ohne Schwierigkeiten durch gutes Zielen aus. Ein gezielter Kopfschuss ist mit dieser Waffe ein leichtes, denn sie ist schnell zu ziehen, dank geringer Masse schnell zu schwenken und aufgrund ihres stufenlos gleitenden Abzuges schnell abzufeuern. Genau hier liegt der einzige Nachteil der Waffe, denn sie ist durch fehlende mechanische Sicherung kaum für Schützen ohne Smartguninterface geeignet. Lombardo Engineering ist eine junge Waffenschmiede in Süd-Spanien und konzentriert sich, wie man sieht, nicht nur auf technische Spielerein, sondern vor allem eben auch auf Stil. Daher ist die Vanguard auch in jeder gewünschten Färbung verfügbar. Da sie sowiso nur auf Bestellung und niemals auf Lager gefertigt wird, kann der Kunde seine Farbgebungswünsche individuell bei der Bestellung angeben. Als beliebteste Version hat sich die auch von Axel Keiler im Actionstreifen “250 Meter” zur Schau getragene Konfiguration in matt Silber mit matt schwarzen Applikationen durchgesetzt. Einziger Fixpunkt ist der Namensschriftzug der Waffe bei dessen Färbung man nur zwischen Nachtschwarz, Silber, Gold und Rubinrot wählen kann und der immer eine Kontrastfarbe zum Rahmen darstellen muss.

Die Lombardo ist einfach mehr als ein modisches Accessoire. Sie ist eine potente Kampfwaffe, die es einem geübten Schützen erlaubt, Bedrohungen noch auf über 30 Meter zu bekämpfen. Das unterscheidet sie von vielen anderen Waffen und erweitert ihren individuellen Spielraum. Viele Türsteher drücken bei dieser Waffe ein Auge zu, denn sie strahlt Verantwortungsbewusstsein und Professionalität aus. Selbstverständlich ist das Smartguninterface kodiert und funktioniert nur mit der Smartgunverbindung des Besitzers. Gewarnt sei hier nur noch vor den bereits zahlreich verfügbaren Replikaten, vor allem vor denen aus Afrika und Arabien. Keine Kopie dieser Waffe konnte dem Original bisher gerecht werden und Lombardo Engineering hat versichert, dass sie die Produktion sofort einstellen werden, sofern dies doch einem Fälscher gelingen sollte.

» [Eine wirklich schöne Waffe. Mich stört zwar der Kasten vor dem Abzug, aber irgendwo muss ja die Elektronik hin. Für Poser ist dieses Baby allerdings keine gute Idee, denn alles außer einem guten Blattschuss streckt das Ziel nicht nieder und verwundet es nur marginal. Also lasst es lieber gleich sein.] - Slinger

» [Ich weiß ja nicht. Ich mag eher Waffen mit mehr

Stoppingpower. Diese Kleinstkaliber PDWŽs sind irgendwie nicht mein Ding. Meine gute HighPower 10 mm Norma ist allerdings genau das andere Ende dieser Überlegungen und für Amateure genauso nutzlos und unberechenbar wie die Vanguard. Also ist das wohl nur eine andere Herangehensweise. Was ich in anbetracht der schwachen Stoppingpower nur empfehlen kann, wenn es um die CLP-1 geht: one to the body, two to the head.] - SEEKER

≫ [Ist wohl wahr. Ich hab auch schon ein paar Dummies gesehen, die mit diesen Dingern rumprollten. Waren aber fast immer Replikas. Hier in Europa ist die Lombardo aufgrund einiger Steuern und Gesetze sogar noch 1000 Eier teurer als bei euch über'm Teich. Das ist aber nicht weiter schlimm, denn wer den Preis nicht zahlen kann, sollte sowieso keine mit sich rumschleppen. Ich hab mir gleich nach Erscheinen drei gekauft. Eine für das Achselhalfter und eine für's Bundhalfter. Die dritte liegt in meinem Nachttisch. Man sollte eigentlich immer zwei dabeihaben, denn auch wenn meine bisher noch nie Ladehemmung hatten, ist das Durchladen unter Stress etwas schwierig. Man muss den kleinen Schniepel hinten rausziehen, dann kann man den Clip entnehmen und nach dem Wechsel muss man das Ding wieder kräftig und gleichmäßig reindrücken, am Ende leicht nach unten drücken und es rastet ein. IMO zu kompliziert, aber dafür hat die Waffe auch genug Munition für mindestens 8 Gegner.] - PROTECTOR

### 4.2.8 Mittlere Pistolen

#### AOI Alpha Combat Handgun

| Name | AOI Alpha Combat Handgun |
|---|---|
| Kaliber | .45 ACP |
| Typ | mittlere Pistole |
| ab | |
| Tarnstufe | 11 |
| Munition | 9(s) |
| Schaden | 8M |
| Rückstoß | R3 |
| Modus | HM |
| Gewicht | 0,75 kg |
| Preis | 500 ¥ |
| Verfügbarkeit | 4/24 Stunden |
| Straßenindex | 0,75 |
| Legalität | 6P-E |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 7 | 14 | 28 | 56 |

Standard-Ausstattung:

Polymerebau, Montageschiene (medium, Unterseite)
Optionen:

- ACH-40 (Kaliber .40 S&W, Munition 11 (s)) -10¥
- ACH-40 QA (Kaliber .40 S&W, Munition 12 (s), manueller Schlagbolzenentspanner, Abzugssicherung, Handballensicherung, Gewicht +0,1 kg) +80¥
- ACH Exportvarianten (bessere Verarbeitung) -50¥
- ACH Exportvarianten, US Reimport (bessere Verarbeitung) +50¥
- Leuchtvisierung +30¥
- Lasermarkierer, intern (Gewicht +0,05, kg) +250¥
- Smartlink I, intern (Tarnstufe -1, Gewicht +0,1, kg) +400¥
- Smartlink II, intern (Tarnstufe -1, Gewicht +0,1, kg) +800¥
- taktische Lampe (Tarnstufe -1, belegt Montagepunkt, +0,2 kg, 60 min Einsatzdauer) 140¥
- taktische Lampe, Schwachlicht (Tarnstufe -1, belegt Montagepunkt, +0,2 kg, 90 min Einsatzdauer) 140¥
- taktische Lampe, Xenon (Tarnstufe -1, belegt Montagepunkt, +0,2 kg, 30 min Einsatzdauer) 150¥
- taktische Lampe, IR (Tarnstufe -1, belegt Montagepunkt, +0,2 kg, 40 min Einsatzdauer) 160¥
- taktische Lampe, UV (Tarnstufe -1, belegt Montagepunkt, +0,2 kg, 40 min Einsatzdauer) 160¥
- taktische Lampe, Rotlicht (Tarnstufe -1, belegt Montagepunkt, +0,2 kg, 60 min Einsatzdauer) 140¥
- Unterlauf Waffenkamera (Digitalkamera mit 45 min Aufzeichnung und Abzugsauslösung, Tarnstufe -1, belegt Montagepunkt, +0,1 kg) 200¥
- Gehäuse in CamoTech™ Tarnfarben +300¥
- Achselhalfter (GoreTex) 60¥
- Gürtelhalfter (GoreTex) 50¥
- Oberschenkelhalfter (GoreTex) 100¥
- 13 Schuss .45er-Langmagazin (Tarnstufe -1) 35¥
- 15 Schuss .40er-Langmagazin (Tarnstufe -1) 35¥
- 20 Schuss .40er-Langmagazin (Tarnstufe -2) 50¥
- 10 Schuss .45er-Magazin mit taktischer Lampe (Montageschiene (medium, Unterseite), Lampe muss separat gekauft werden und belegt dann Magazinmontagepunkt) 50¥
- 12 Schuss .40er-Magazin mit taktischer Lampe (Montageschiene (medium, Unterseite), Lampe muss separat gekauft werden und belegt dann Magazinmontagepunkt) 50¥

---

Die ACH von American Omnitech Industries Arms & Ammo ist die Standard Dienstwaffe der Streitkräfte der US Army und Nachfolger der bekannten M9 von Beretta. Die nach dem Nachfolgewaffenwettbewerb von 2052 eingeführte ACH, die Armeeintern unter Bezeichnung M11 geführt wird ist ein Rückstosslader in Polymerbau, eng angelehnt an berühmte Vorbilder wie die Glock 17. Der Rahmen der Waffe besteht aus kaltgespritztem ThelsaPlast®, aufgetragen auf einem Durocarbidrahmen mit Aluminiumverstärkung. Die nach militärischen Spezifikationen gefertigte Waffe ist robust, zuverlässig und wirkungsvoll und verwendet auf vielfachen Wunsch der Truppen wieder das alte .45er Kaliber von Colt. Auch wenn die Leistung der .45er nur unwesentlich über der der alten 9mm Parabellum liegt handelt es sich bei der Waffe einmal mehr um eine deutliche Abkehr von Europa. Die Kampfpistole des Alpha Systems ist leicht zu bedienen und zu warten und verfügt über eine einfache PressPoint® Abzugssicherung und einen kombinierten Schlittenfang und Zerlegehebel. Der

Magazinauswurf ist beidseitig bedienbar. Ausser in der .45er Armeeversion findet man die ACH auch in einer .40er Version die besonders von der Polizei verwendet wird und in einer speziellen .40er Version mit Schlagbolzenentspanner (Der ACH-40 Quick Action) die Ordonanzwaffe des Department of State und des EAF Department of Field Enforcement ist. Im Leistungsvergleich liegt die ACH gut in der Mitte zwischen den zahlreichen Konkurenzmodellen und es liegt nahe das vor allem politische Entscheidungen die Anschaffung der Waffe vorangetrieben haben. Besonders zu beachten sei hier vor allem noch der gewaltige Qualitätsunterschied zwischen der domestischen Produktion und der Exportproduktion. Die vom State Department gesondert geförderte Produktion des Exportmodels weisst eine deutlich höhere Qualität und Präzision auf als die einheimische Massenproduktion und ist zudem noch günstiger als das Original. Kunden des US Amerikanischen Marktes werden das jedoch kaum bemerken da ein Reimport der Waffe diesen Preisvorteil schnell beseitigt. Ziel dieses ganzen Schauspiels ist die Demonstration amerikanischer Qualität besonders auf dem europäischen Markt, wo sich die ACH nur mühsam gegen die starke Konkurenz behaupten kann.

---

≫ [Sieht aus wie eine Glock, schiesst sich wie 'ne Glock, riecht wie eine Glock,...] - Legretto

≫ [Klar. Ist auch praktisch eine. Hat aber eine andere Laufaufhängung. Ansonsten ziemlich direkt kopiert. Ich würde aber eher die Tiamat von TI-AM Inc. empfehlen. Ist billiger und hat von Haus den Laserpointer den AOI euch teuer bezahlen lässt.] - Seeker

≫ [Vaterlandsverräter!] - Lost Crusade

≫ [Vaterlandsverräter? *Ich?* Ich war für dieses Land im Jemen, in Bangladesh und in Pakistan. Das muss ich mir nicht bieten lassen. Vaterlandsverräter sind die Politiker und Bürokraten die US Soldaten mit dem M-16 nach Vietnam, dem M-4 nach Afghanistan und mit dem M-25 nach New York geschickt haben. Ich kaufe die *auch* nicht, weil es Beschiss ist. Die verkaufen uns den Schrott und die Deluxeversion als Propaganda nach Europa. Das ist Verrat. Ich sage ja nicht das es eine schlechte Waffe wäre, aber sie ist zu teuer dafür, dass sie nackt vom Fließband kommt.] - Seeker

≫ [Okay, tut mir leid. Du hast leider vollkommen Recht.] - Lost Crusade

≫ [Also ich finde die Waffe beschissen. Die alte M9 hatte einfach mehr Durchschlagskraft. Sicher, die .45 hat mehr Stoppingpower, aber die M9 war einfach besser gegen gepanzerte Ziele und hatte mehr Munition.] - Aquaman

≫ [Ihr habt immer was zu nörgeln, oder? Kann es sein das es euch Marines nur darum geht nie zufrieden zu sein? Mom, ich will meine alte .45er zurück! Die 9 mm ist scheisse! Mom! Ich will meine 9 mm zurück! Die .45er ist scheisse! Da werdet ihr nie müde zu jammern, oder?] - Seeker

### Astra España PP-3 Guardia

| Name | Astra España PP-3 Guardia |
|---|---|
| Kaliber | .40 S & W/9 mm Para/.22 LR |
| Typ | mittlere Pistole |
| ab | |
| Tarnstufe | 10 |
| Munition | 12(s)/20(s)/10(s) |
| Schaden | 8M/7M/6L |
| Rückstoß | R2/R1/R-2 |
| Modus | HM |
| Gewicht | 1,1 kg |
| Preis | 500 ¥ /490 ¥ /450 ¥ |
| Verfügbarkeit | 6/5 Tage |
| Straßenindex | 0,5 |
| Legalität | 4-P |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 7 | 14 | 28 | 56 |
| 6 | 12 | 24 | 48 |
| 6 | 12 | 24 | 48 |

Standard-Ausstattung:

Stahlbauweise, extrem robust
Optionen:

- PP-3 Comandante (Tarnstufe -3, Gewicht +0,2, Reichweite +2) +400¥
- Smartlink I (Gewicht +0,05) +400¥
- Smartlink II (Gewicht +0,05) +800¥
- Laserpointer (Gewicht +0,1) +250¥
- Achselhalfter (Kunstleder) 70¥
- Gürtelhalfter (Kunstleder) 70¥
- Oberschenkelhalfter (GoreTex) 150¥
- Schalldämpfer "Silent Kill" (Schalldämpfer mit -1 auf Power und +4 auf Wahrnehmungswürfe, Gewicht 0,35 kg, Erwerbsberechtigungspflichtig) 950¥
- taktische Lampe 90¥
- taktische Lampe Xenon 175¥
- taktische Lampe Infrarot 200¥
- Unterlauf Laserflasher (wirkt wie ein Flashpak mit $30^0$ Kegel nach vorne) 350¥
- Entfernungsmesser 100¥
- .22 Wechselsystem 50¥
- 9 mm Wechselsystem 90¥
- .40 Wechselsystem 100¥

---

Die 'Astra Pistola Policial 3 Guardia' ist die Standardwaffe der spanischen und portugiesischen Polizei und sehr beliebt bei Sportschützen auf der ganzen Welt. Eigentlich handelt es sich bei der Guardia nicht um eine Waffe, sondern um ein ganzes Waffensystem, denn sie wurde im Auftrag der spanischen Armee als Pistole für Spezialeinheiten entwickelt. Im Zuge des GWS-50 Projekts wurde der Vetrag allerdings gekündigt und die Regierung schaffte eine abgespeckte Version der HK SKP-50 an. Die Polizei jedoch erhielt von der Regierung den Zuschlag für die Beschaffung der PP-3, nicht zuletzt auch aus innenpolitischen Gründen.

Die von Astra produzierte Guardia Polizeipistole ist eine extrem robuste und zuverlässige Waffe im bewährten und vor allem schlanken Stahlbau, Griff und das Magazin bestehen allerdings aus aluminiumverstärktem Polymer. Astra liefert die PP-3 in drei verschiedenen Kalibern: 9 mm Parabellum, .40 Smith & Wesson und .22 L.R., letzteres vor allem für Sportschützen. Der Magazinauswurf ist beidseitig bedienbar. Auf einen Demontagehebel wurde allerdings verzichtet. Die Waffe verfügt über einen Demontagestecker im Rahmenboden, aber man kann die Kerbe des ursprünglich geplanten Demontagehebels noch deutlich am Schlitten erkennen. Auf eine Beseitigung wurde verzichtet, denn so kann der Schlitten sowohl für die PP-3, als auch für ihren Vorgänger die PP-2 verwendet werden.

Der Lauf der Guardia besteht aus ausgesprochen präzise gefrästem Gußstahl und ist mit einem rückstoßverzögernden Browningsystem befestigt. Eine mechanische Sicherung wurde in den Verschlussfang integriert der zur Sicherung der Waffe nach unten gedrückt werden kann und dann sowohl den Abzug, als auch den Hammer blockiert. Diese Sicherung ist jedoch nicht sehr zuverlässig, weshalb die Polizei per Dienstverordnung verboten hat, die Waffe vollständig geladen mitzuführen und nur im Gefahrenfall fertigzuladen. Wie viele europäische Waffen verfügt die PP-3 über eine Strichcode-ID und einen im Griff eingeschweißten ID-Chip der mit einem speziellen Scanner von jedem europäischen Polizeidienst ausgelesen und mit der Datenbank verglichen werden kann. Eine Abriebspur für Projektilverfolgung wurde jedoch erst bei späteren Produktionsreihen zusätzlich integriert. All das führt zu fortlaufend stagnierenden Diebstählen der Waffe

und der Bestand auf dem Schwarzmarkt ist gering und verfehmt.

---

- [Eine robuste, aber ansonsten vollkommen durchschnittliche Waffe. Mir ist sie nur ein bisschen zu schwer für das Kaliber.] - Long Tom
- [Obwohl es die Waffe auch als günstige Zivilversion gibt, kann man in manchen Gegenden Spaniens fast mit Sicherheit davon ausgehen erschossen zu werden, wenn man eine hat, weil jeder Bulle sofort denkt, man wäre ein Terrorist, der sie einem anderen Bullen geklaut hat. Besonders schlimm seit die Faschisten wieder Kielwasser haben.] - Blanco Esperanto
- [Ich habe die Guardia mal probegeschossen und muss sagen, sie ist ganz nach meinem Geschmack: Klein, schwer, robust und durchschlagskräftig. Ich werde mir mal eine kaufen, um das Loch in meiner linken Jackentasche damit zu stopfen. Smart-II-Version versteht sich. Die PP-3 Comandante ist übrigens nicht so der Bringer. Wird schon wieder zu schwer, um gut zu sein.] - Seeker
- [Ich bin Lee Sherman, der Vize-Weltmeister im International Akimbo Competition Shooting und ich finde die Guardia wirklich schick. Wunderschönes Design und das ist es ja, worauf es ankommt. Sie kann zwar nicht mit meiner Glock GL-1 mithalten, aber das ist ja klar. Meine PP-3 ist eine Commandate Luxusversion, die ich bei einem Wettbewerb vor einem Jahr vom Premierminister (glaube ich, hab's aber nicht mehr so genau im Kopf) Spaniens bekam. Brünierter Schlitten mit goldeingelegten Olivenblättern. Echt schick! Leider für Normalos nicht verfügbar. Sonderanfertigung!] - Lee Sherman, Vize-Weltmeister IACS

### CAI SA-440

| Name | CAI SA-440 |
|---|---|
| Kaliber | .40 S&W |
| Typ | mittlere Pistole |
| ab | Winter 2052/2053<br>Herbst 2055 |
| Tarnstufe | 9 |
| Munition | 11(s) |
| Schaden | 8M |
| Rückstoß | R3 |
| Modus | HM |
| Gewicht | 0.85 kg |
| Preis | 260 ¥ |
| Verfügbarkeit | 3/72 Stunden |
| Straßenindex | 2 |
| Legalität | 6P-E |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 7 | 14 | 28 | 56 |

Standard-Ausstattung:

Polyresinteile, Leuchtvisierung,
Optionen:

- Smartlink I +200¥
- Montageplatz (oben)
- Montageplatz (Lauf)
- Montageplatz (unten)

---

Diese von Confederate Arms Industries, einer Tochterfirma von WarTech (wiederum ein Tochterunternehmen von AOI Arms) produzierte Pistole ist seit 8 Jahren die Ordonanzwaffe der Streitkräfte der CAS. Die SA(Sidearm)-440 ist eine relativ durchschnittliche Polymerepistole die vor allem durch ihren niedrigen Preis besticht. Die SA-440 stach die Konkurrenz bei den Ausschreibungen vor 9 Jahren nur durch eine Preisdifferenz von knappen 2 ¥ pro Waffe aus, schnitt jedoch bei den sonstigen Tesverfahren relativ passabel ab. Im Gegensatz zur Ordonanzwaffe der UCAS Streitkräfte in .45 ACP verwendet die SA-440 das .40 Kaliber von Smith & Wesson. Nach weiterführenden Tests stellte sich jedoch leider heraus, dass der Rahmen der SA-440 zu schwach für die Verwendung der bei Spezialeinheiten so beliebten P+ und Highpower Munition war und die CAS musste eine zweite Waffe für diese Sondereinheiten anschaffen. Die Wahl fiel dabei zwar auf einen anderen Hersteller, jedoch bleibt die SA-440 mit knappen 200.000 Exemplaren die häufigste Pistole der CAS-Army. In anderen Ländern konnte sich die Waffe leider kaum durchsetzen, was möglicherweise an ihrer militärisch spartanischen Ausstattung liegt. Die SA-440 ist nur in einer Standard- und einer Smartversion erhältlich.

---

≫ [Das nenne ich eine Pistole. Militärische Sidearm, leicht, klein, behindert nicht. Ohne unnützen Schnickschnack, solide Firepower, günstiger Preis. Wir im Süden hatten schon immer ein Feeling für sowas. Die Ausbalancierung der Waffe könnte man jedoch meinem Geschmack nach verbessern, obwohl sie im guten Standard liegt. Mehr braucht kein Mensch. Die smarte Waffe ist auch ohne Smart anstandslos zu feuern und zu bedienen. Die Smartelektronik zählt alle je abgegebenen Schuss mit. Meine Waffe war acht Jahre alt und hatte über 10000 Schuss auf dem Buckel und zeigte keinerlei Materialermüdungserscheinungen. Grundsolide. Einfach zu zerlegen und zusammen zusetzen. Feldtauglich. Amen.] - Rednek

≫ [Die Elektronik ist natürlich veraltet aber es gibt außer einem Induktionspad im Griff einen Datenport gleich an der Daumenauflage. Leichte Bedienbarkeit mit und ohne Versmartung. Hohe Betriebs- und Fehlersicherheit. Das Holster hat ein selbsteinziehendes Glasfaserkabel, das mit der Waffe sicher verbunden werden kann. Das Kabel stört weder beim Ziehen, noch beim Magazinwechsel, noch rutscht es bei Combatschießen heraus. Der Griff ist flach und kommt meiner relativ kleinen Hand entgegen, liegt hervorragend. Ich hab' mit den breiten Griffen der Überkaliber manchmal meine Probleme. Das Gerät flutscht.] - ƎƎƆ-Ǝ

≫ [Mit dieser Waffe kann man nichts falsch machen. Ist eine wirklich gute Wahl. Shila in Downtown kennt sogar einen Freak, der das Baby auf Wunsch mit einer selbstgebastelten Smart-II ausrüstet. Hab' aber keine Ahnung, ob die was taugt.] - Mc Alister

### Chapuis Armes MR-3000

| Name | Chapuis Armes MR-3000 |
|---|---|
| Kaliber | .357 Magnum |
| Typ | mittlerer Revolver |
| ab | |
| Tarnstufe | 8 |
| Munition | 6(Tr) |
| Schaden | 8M |
| Rückstoß | R3 |
| Modus | HM(DAR) |
| Gewicht | 0,8 kg |
| Preis | 950 ¥ |
| Verfügbarkeit | 4/6 Tage |
| Straßenindex | 1,75 |
| Legalität | 5P-E |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 8 | 16 | 32 | 64 |

Standard-Ausstattung:

Scandium-Titanbauweise, Griff-Schockpolster (S1)
Optionen:

- Lasermarkierer, intern +400¥
- Smartlink I, intern +600¥
- Smartlink II, intern +1000¥
- vernickelter Rahmen +100¥
- brünnierter Rahmen +50¥
- polierter Rahmen +40¥
- hochglanzpolierter Rahmen +90¥
- mattgeschliffener Rahmen +60¥
- Nussholzgriffschalen +180¥
- Kirschholzgriffschalen +250¥
- Achselhalfter (TriTex®) 400¥
- Matchhalfter (Polymere und GoreTex) 600¥
- Gürtelhalfter (TriTex®) 350¥

---

Revolverbau in vollendeter Perfektion war seit 1972 das Makenzeichen der Manufacture de Machines du Haut-Rhin (Manurhin) und daran änderte sich auch nichts nachdem die Revolverproduktion 1998 von Manurhin zu Chapuis Armes ausgelagert wurde. Die in Saint Bonnet Le Chateau ansässige Firma ist bekannt für ihre Sport- und Jagdwaffen und meldete sich im Frühling von 2060 überraschend auf dem Kampfwaffenmarkt zurück. Der auf der ISWA Expo in Hongkong präsentierte MR-3000 ist ein besonders präziser Revolver im beliebten .357 Magnum, der nicht nur mit austauschbaren Unterlaufgewichten an den Schützen angepasst werden kann, sondern auch zur Aufnahme eines internen Smartsystems ausgelegt ist und trotz beeindruckender Grösse fast schon federleicht in der Hand liegt. Das überraschend geringe Gewicht liegt an der verwendeten Speziallegierung des Rahmens, der vollständig aus Scantanium$^{TM}$ hergestellt wird, eine Speziallegierung aus Scandium, Titan und Aluminium. Lauf und Schlagteile werden aus Titanstahl gefräst und sind so nahezu unverwüstlich. So unverwüstlich, dass Chapuis Armes jedem Kunden die Reperatur, sowie den vollständigen Kaufpreis der Waffe erstattet, falls es bei ordnungsgemäßer Bedienung zu Materialschäden kommen sollte. Die Fachpresse bestätigt die Aussagen der Firma, dass dies bisher nicht vorgekommen sei und auch in Zukunft niemand damit rechne.

Verwendet wird das 800 Gramm leichte Fliegengewicht nicht nur von Personenschützern und Jägern, sondern auch von der französischen Spezialeinheit GIGN. Die GIGN führt den MR-3000 sowohl als Seitenwaffe, als auch mit Langlauf und Zweibein als Scharfschützenrevolver für Stadteinsatz. Für Profis besonders interessant ist die Konstruktion des Abzugssystems das sowohl im SA, als auch im DA Betrieb einen gleichmäßigen abzug ermöglicht. Die bis vor kurzem unter Profis als Geheimtip gehandelte Waffe erlangte erst vor kurzem grosse Popularität, nachdem der Polizeichef von Paris sich bei einem nächtlichen Überfall auf dem Heimweg von der Arbeit nur mit einer MR-3000 bewaffnet erfolgreich gegen 5 bewaffnete und gepanzerte Attentäter verteidigen konnte.

---

≫ [Revolver aus Frankreich? Wer will das haben? Revolver haben von Colt, oder Taurus zu sein. Froschfresserscheisse...] - Lost Patriot

≫ [Keinen Plan? Der MR-3000 ist ein verdammt guter Revolver, aber ich persönlich bevorzuge mehr Gewicht in der Hand und unter den Armen. Gibt mir ein stärkeres Gefühl von Sicherheit und außerdem machen mich schwere Waffen irgendwie feucht.] - Cassy Casull

≫ [Danke Cassy. Das wollte niemand wissen.] - MatBrat

### Colt Thunder Eagle .357 Magnum

| | |
|---|---|
| Name | Colt Thunder Eagle .357 Magnum |
| Kaliber | .357 Magnum |
| Typ | mittlerer Revolver |
| ab | |
| Tarnstufe | 7 |
| Munition | 6(Tr) |
| Schaden | 8M |
| Rückstoß | R2 |
| Modus | HM(DAR) |
| Gewicht | 1,25 kg |
| Preis | 800 ¥ |
| Verfügbarkeit | 5/72 Stunden |
| Straßenindex | 1,5 |
| Legalität | 5P-E |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 7 | 14 | 28 | 56 |

Standard-Ausstattung:

Stahlbauweise, Laufgewicht (K1), Griff-Schockpolster (S1)
Optionen:

- Lasermarkierer, intern +300¥
- Smartlink I, intern +500¥
- Smartlink II, intern +900¥
- versilberter Rahmen +300¥
- vergoldeter Rahmen +350¥
- verchromter Rahmen +150¥
- vernickelter Rahmen +120¥
- brünnierter Rahmen +100¥
- polierter Rahmen +50¥
- hochglanzpolierter Rahmen +100¥
- mattgeschliffener Rahmen +50¥
- lackierter Rahmen (alle Hauptfarben) +50¥
- emailierter Rahmen (rot, blau, grün, gelb) +200¥
- Nussholzgriffschalen +150¥
- Kirschholzgriffschalen +220¥
- Sandelholzgriffschalen +350¥
- Teakholzgriffschalen +500¥
- Mahagonigriffschalen +700¥
- Elfenbeingriffschalen +2000¥
- Perlmuttgriffschalen +1800¥
- Cocobologriffschalen +2500¥
- Ossikgriffschalen +3000¥
- Achselhalfter (Rindsleder) 500¥
- Achselhalfter (Kalbsleder) 600¥
- Achselhalfter (Hirschleder) 700¥
- Achselhalfter (Nappaleder) 800¥
- Matchhalfter (Polymere und GoreTex) 700¥
- Gürtelhalfter (Rindsleder) 400¥
- Gürtelhalfter (Kalbsleder) 500¥
- Gürtelhalfter (Hirschleder) 550¥
- Gürtelhalfter (Nappaleder) 600¥

---

Die Thunder Eagle in .357 Magnum ist Colts Spitzenreiter im Revolverkatalog. Die Thunder Eagle verschmilzt matchtaugliche Präzision mit Einschüchterungspotential und grossem Machismoeffekt. Sie ist in über 40 verschiedenen Farbgebungen und Polituren verfügbar und Colt bietet dutzende verschiedener Griffschalen für die Waffe an. Die Thunder Eagle verfügt sowohl über eine Schlüsselsicherung, als auch über die Voraussetzungen ein optionales biometrisches Schloss einzubauen, das die Abmessungen von Händen und Fingern überprüft und den Abzug erst frei gibt, sobald der Schütze identifiziert ist. Das massig wirkende Laufgewicht ist hohl und kann zur Aufnahme weiterer Accesoires verwendet werden, beispielsweise Smartgunsysteme, Lasermarkierer, Schussbildkameras, oder zusätzlicher Gewichte. All das macht die Thunder Eagle zu einer Waffe, die man im Einsatz genauso wie auf dem Schießplatz tragen kann. Eine Spezialversion der Thunder Eagle mit brünniertem Rahmen, Smartguninterface und Gummigriffschalen wird unter der Bezeichnung M-3B von einigen Einheiten der US Army Rangers geführt die den schweren Revolver vor allem wegen seiner hohen Zuverlässigkeit schätzen. Schlieslich reicht selbst bei fehlerhafter Munition (mit der die Armee nur allzuhäufig ihre Probleme hat) einfach ein zweiter Druck auf den Abzug und das Problem ist behoben, wo eine Selbstladepistole den Schützen schnell das Leben kosten kann. Für gewöhnlich gut informierte Quellen weisen jedoch darauf hin, dass die Ranger offenbar planen die M-3B in Kürze auszumustern und gegen die Ruger ARP-400 zwecks vereinfachter Logistik zu ersetzen. Sportschützen und Sammler dürfen

sich darüber sicher freuen, denn die Ausschusswaffen werden zu grossen Teilen ihren Weg auf den zivilen Waffenmarkt finden.

---

- [Ich finde die Thunder Eagle echt schick. Hab grade erst meiner besten Freundin eine geschenkt. Für mich selbst bevorzuge ich aber die Thunder Snake in .44 Magnum, oder .454 Casull.] - Cassy Casull
- [Der Name ist Programm?] - Long Tom
- [Kannste wetten!] - Cassy Casull
- [Ich hab meine gekauft als sie neu auf dem Markt war. Zwei Wochen später kam dieser beschissene Film mit Pike Loyd und plötzlich hatte jeder eine. Das hat der Thunder Eagle irgendwie die Exklusivität genommen.] - El Dorado
- [Sie war nie als exklusive Waffe gedacht und ging von Anfang an in die Massenproduktion. Filme wie Total ConTroll und Sisters of System waren intelligentes Product Placement. Als die Kunden in die Läden strömten waren die Regale gut gefüllt. Wer Exklusivität will sollte sich eine Waffe vom Büchsenmacher maßfertigen lassen.] - Seeker

### IMI Seder

| Name | IMI Seder |
|---|---|
| Kaliber | .40 S & W |
| Typ | mittlere Pistole |
| ab | |
| Tarnstufe | 10 |
| Munition | 10(s) |
| Schaden | 8M |
| Rückstoß | R3 |
| Modus | HM |
| Gewicht | 1 kg |
| Preis | 400 ¥ |
| Verfügbarkeit | 5/72 Stunden |
| Straßenindex | 1,25 |
| Legalität | 6P-E |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 7 | 14 | 28 | 56 |

Standard-Ausstattung:

Polymerebau, Leuchtvisierung, Montageschiene (medium, Unterseite)
Optionen:

- 11 Schuss Einwegmagazin 10¥
- 11 Schuss Standardmagazin 25¥
- 14 Schuss Langmagazin (Tarnstufe -1) 35¥
- Schalldämpfer (Tarnstufe -2, Power-1, RK1, Wahrnehmungsproben +2, Gewicht 0,4 kg) 650¥
- Seder MP (Tarnstufe -1, Munition 16(s), Kaliber 9 mm, Schaden 7M, Rückstoss R2, Modus HM/SM/AM, Gewicht +0,3 kg, Legalität 4-G, Vorderhandgriff) +250¥

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 6 | 12 | 24 | 48 |

- Seder MP-Anschlagschaft (Tarnstufe -1, RK1, Gewicht +0,35 kg) 150¥

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 15 | 30 | 60 | 120 |

---

Die IMI Seder, im leistungsstarken Kaliber .40 S & W, ist die Standardwaffe der Israelischen Armee, Polizei und Sicherheitsdienste. Als Nachfolgewaffe der berüchtigten Jericho verwundert es nicht das die Waffe in nahezu jedem Punkt brilliert und bei allen Einheiten extrem beliebt ist, denn die Jericho war alles andere als zuverlässig, wenig wirkungsvoll und allgemein verhasst. Seder ist hebräisch für Ordnung und bezieht sich sowohl auf den Anwendungsbereich der Waffe, als auch auf das gleichnamige Fest. Das Sederfest findet am Vorabend der Pessachfeierlichkeiten statt und gedenkt dem Auszug der Israeliten aus Ägypten. Da die Waffe nicht nur in Ermangelung überzogener Sicherungen und mit Hilfe eines speziell entworfenen Halfters extrem schnell zu ziehen ist, sondern auch kurz nach dem Auszug israelischer Besatzungstruppen aus dem Sinaigebiet eingeführt wurde erscheint dieser Name überaus treffend. Die Seder ist ein gedämpfter Rückstosslader mit Drehlaufverschluss. Polygonallauf und Kammerboden bestehen aus gegossenem Titanstahl, der Schlitten und die restliche Mechanik aus regulärem Stahlguss. Griffteil und Rahmen werden aus Aluminiumverstärktem Polymer im Spritzgussverfahren hergestellt und weisen dank spezieller Beschichtung eine hohe Griffigkeit auch bei nassen Händen und Handschuhen auf. Die Seder ist auch in einer serienfeuertauglichen 9 mm Parabellum-Variante verfügbar die ausser einer Laufverlängerung auch über einen Vorderhandgriff verfügt und die mittlerweile zwölfmal modernisierte Micro UZI aus den Arsenalen verdrängte. Die Waffe ergänzt sich hervorragend mit den Sturmwaffen der Tavorserie und weisst in der Wartung einige konzeptionelle Änlichkeiten auf die Schulung und Umgang geringfügig erleichtern. Der Magazinboden der Seder beinhaltet eine Drahtschneideöse, sowie einen Flaschenöffner, ein Zusatz den man schon vom veralteten Galil Sturmgewehr kennt. Der integrierte Flaschenöffner verhindert das die Soldaten die Magazine beim Versuch sie als improvisierten Flaschenöffner zu missbrauchen beschädigen, ein Problem das man keineswegs belachen sollte.

---

≫ [Also ich fand die Jericho besser. Die Baby Eagle war einfach ne krasse Waffe, mindestens halb so krass wie die Eagle selbst. Was für Idioten die abzuschaffen...] - Iceman

≫ [Baby Eagle? Was soll das denn sein?] - Legretto

≫ [IMI produzierte im letzen Jahrhundert eine Militärpistole, die wesentlich leichter und kompakter war als die Desert Eagle. Die Waffe wurde Jericho genannt, glaube ich. Die Eagle ist doch ein wenig sehr unhandlich, sage ich jetzt mal. Vor allem, da die Israelis damals Vorreiter waren, was die Integration von Frauen in Armeeverbände betrifft. Aber ob das jetzt der Grund dafür war, kann ich nicht sagen, ist nur eine Vermutung von mir. Jedenfalls wurde diese Waffe dann "Baby Eagle" getauft. ] - BLIZZARD

≫ [Autsch, das tut ja fast weh... Die Jericho war keine Militär- sondern eine Polizeipistole. Wurde von Militär nie eingesetzt, welches standardmäßig sowieso keine Pistolen ausgibt. Und die Eigenschaften der Desert Eagle haben mit der Entwicklung überhaupt nichts zu tun gehabt. Denn die Eagle wurde nie von der IDF für irgend etwas eingesetzt, sie ist eine Sport- und Jagdpistole, von Amerikanern für den amerikanischen Markt entwickelt und von IMI gebaut. Nebenbei war die Jericho wohl so ziemlich die mieseste Pistole, welche die israelische Polizei je eingesetzt hat. Sie wurde nur aus einem einzigen Grund eingeführt und der heißt Politik. Sie war schlechter und teurer als die Konkurenzprodukte. Den Namen "Baby Eagle" verdankt sie übrigens dem amerikanischen Importeur, welcher einfach gehofft hat, daß er die Jericho damit besser absetzen kann.

Im Gegensatz zur Jericho ist die Seder übrigens 'ne gute Pistole, auch wenn sie für ihre spartanische Aussattung nicht gerade billig ist.] - CHARGE

### Izhmash KB-115

| Name | Izhmash KB-115 |
|---|---|
| Kaliber | 11,5 mm PKC |
| Typ | mittlere Pistole |
| ab | Winter 2059/2060 |
| Tarnstufe | 8 |
| Munition | 10(s)/20(s) |
| Schaden | 7S |
| Rückstoß | R3 |
| Modus | HM/SM/AM |
| Gewicht | 0.85 kg |
| Preis | 1500 ¥ |
| Verfügbarkeit | 4/36 Stunden |
| Straßenindex | 1,5 |
| Legalität | 3-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 6 | 12 | 24 | 48 |

Standard-Ausstattung:

Gegen den Schaden der KB-115 schützt weiche Panzerung nur mit –1, während harte Panzerung mit +1 wirkt. Ohne Schulterstütze kann die Waffe Halbautomatik und kurze Salven schießen. Mit Schulterstütze sind normale Salven und vollautomatisches Feuer (maximal 6 Schuss pro Handlung) möglich. Smartlink II, Gasventil I (K1), hydraulische Rückstoßbremse I (K1/S1), optionale Schulterstütze (K1/S1), Polymerebauweise
Optionen:

- 50 Schuss Spezialmunition 25¥
- MP-Lauf (R1, Gewicht +0,35 kg) +200¥

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 7 | 14 | 28 | 56 |

- Schulterstütze (Gewicht +0,25 kg, (K1/S1), Reichweite MP) +100¥
- 20 Schuss Ladestreifen 30¥
- Gasfänger (+1 auf Wahrnehmungsproben) 100¥
- Schalldämpfer (+3 auf Wahrnehmungsproben, hält 50 Schuss lang) 200¥

---

Einst das stets lebende Museeum der Militärgeschichte und heute eine der modernsten Armeen der Welt. Die lange Rückständigkeit russischer Militärausstattung hat sich nun endlich ausgezahlt, denn nun ist für die Russen eine Komplettmodernisierung günstiger als für jede andere Nation. Besonders dank kräftiger Finanzspritzen des Yamatetsukonzerns war es möglich, viele Neuanschaffungen zu tätigen, darunter zum Beispiel die Waffen der Latievreihe. Dabei übersah man natürlich nicht den Bedarf nach modernisierten Seitenwaffen. Obwohl die meisten Offiziere der russischen Streitkräfte häufig mit dem schweren Latiev-338/S Karabiner ausgestattet werden, gibt es doch auch Bedarf nach leichteren Waffen, also Pistolen und MP's. Dieses Loch wird glänzend durch die KB-115 von Izhmash ausgefüllt. Die, wie alle neuen Waffen der Firma, selbstverständlich hülsenlose Waffe vereint Konzepte der Latievreihe mit älteren Konzepten, wie sie etwa bei der FN 5-7 Reihe verwendet wurden. Die KB-115 verschießt ein hülsenloses 11,5 mm Geschoss wahlweise im Einzeltakt oder Serienfeuer. Dafür verfügt die Waffe über Haltepunkte am Griff, an denen eine Schulterstütze montiert werden kann, sowie die Option auf übergroße Magazine. Obwohl das Geschoss einen hohen Durchmesser hat, fällt der Rückschlag vergleichsweise milde aus, denn die KB-115 vertraut auf das hohe Tötungspotential langsamerer, aber dafür schwerer Geschosse, sowie auf die Option leistungsstarke Sprengkörpermunition verwenden zu können wenn maximaler Schadenseffekt absolut notwendig ist. Zudem verwendet die Waffe einen hydraulischen Rückstoßverzögerer, der bis zu zwei Abschüsse vollständig verzögern kann. Leider senkten diese Eigenschaften die Einsatzreichweite der Waffe deutlich unter die anderer hülsenloser Handfeuerwaffen. Sowohl die Hersteller, als auch die Regierung waren sich jedoch darüber im Klaren, dass die Reichweite einer Pistole praktisch niemals von entscheidender Bedeutung ist, da es sich entweder um eine Nahkampfwaffe oder eine Notwaffe handelt. Beides Situationen, in denen es mehr auf Wirkung und Präzision als auf große Reichweiten ankommt. So heißt die Waffe auch treffend Korotkiy Bitva, was in etwa soviel heißt wie "Kurzer Kampf". Für den MP-Betrieb wurde die Waffe mit Belüftungsschlitzen versehen, genau dort wo sich bei konventionellen Waffen der Hülsenauswurf befindet. Dadurch können überschüssige Gase entweichen und ein Überhitzen der Waffe wird verhindert. Zudem kann dort ein Gasfänger aufgesetzt werden, der dann zusammen mit einem laufmontierten Kompaktschalldämpfer jedes Feuergeräusch minimiert. Eine tödliche Waffe für Angriff und Vertei-

digung. Das ist ihr Zweck, und den erfüllt sie wie alles was aus Russland kommt: unkonventionell und zuverlässig!

---

- [Toll. Es hat Löcher, damit Dreck rein kann. Ist das nicht eigentlich etwas, was man mit der Hülsenlosgeschichte umgehen wollte? Naja... Russen...] - AVALON

- [*Hey!* Das ist doch im Endeffekt sowas wie die Ruger Thunderbolt, oder?] - GRINDER

- [a.) Falsch. Wir erinnern uns, für welche Waffe hülsenlose Munition zuerst entwickelt wurde: das G11. Die Munition war nötig, um die hohe Schussfrequenz im Salvenmodus zu erreichen. Dadurch, dass die Hülsen wegfallen, kann man sich einen kompletten Schritt im Operationszyklus der Waffe sparen, nämlich den Auswurf der Hülse. Sonst kommt man nicht auf 2000 Schuss/min, ist physikalisch einfach nicht drin. Dass die Waffe weniger anfällig für Dreck ist, stellt eher einen angenehmen Nebeneffekt der ganzen Sache dar.

  b.) Erst recht falsch. Die KB-115 funktioniert immer noch nach den selben Prinzipien, wie jede andere Feuerwaffe auch, wenn man mal davon absieht, dass sie hülsenlos ist. Und das ist ja heute nichts außergewöhnliches mehr. Die Thunderbolt ist eine Metalstorm-Waffe. Ist was völlig anderes, und sie kommt auf ganz andere Feuerraten.] - HK-FAN

- [Kann mir mal jemand erklären was das soll? Ich dachte, im Militär sollten Pistolen reine Notfallwaffen sein? Wozu benötigt man bei den Dingern die Möglichkeit für Feuerstöße und sogar vollautomatisches Feuer? Und was soll der Scheiß mit der Schulterstütze? Ich dachte für soetwas hätte man heute MPs.] - EAGLE

- [Dann rate mal, was du mit Schulterstütze, MP-Lauf und großem Magazin hast: Richtig, eine MP.] - CHARGE

- [Sag mal, Charge wie besorgst du dir den neuen Lauf? Lässt du dir das Ding aus Orginalbeständen besorgen oder irgendwo fertigen? Bei einigen Exoten ist so ein Lauf ja gar nicht so einfach zu bekommen, ebenso wie einige Raritäten Kaliber.] - USIEL

- [Sowas kaufe ich beim gut sortierten, vertrauenswürdigen Waffenhändler.] - CHARGE

### Kimber 2011 Exclusive Line

| | |
|---|---|
| Name | Kimber 2011 Exclusive Line |
| Kaliber | .45 ACP |
| Typ | mittlere Pistole |
| ab | Frühling 2011 |
| Tarnstufe | 9 |
| Munition | 10(s) |
| Schaden | 8M |
| Rückstoß | R3 |
| Modus | HM |
| Gewicht | 0,9 kg |
| Preis | 550 ¥ |
| Verfügbarkeit | 4/72 Stunden |
| Straßenindex | 1,25 |
| Legalität | 4P-E |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 7 | 14 | 28 | 56 |

Standard-Ausstattung:

Optionen:

- interner Laserpointer +350¥
- interne Smartverbindung +450¥
- interne Smartverbindung II +1050¥
- Match-Laufgewicht (Tarnstufe -1, Reichweitenklasse +1, +0,4 kg, Rückstoßklasse -1) 250¥
- Schulterstütze (Tarnstufe -1, verdoppelt Reichweite, +0,36 kg, Rückstoßklasse -1 (K1/S1)) 350¥
- Handballensicherung +50¥
- Abzugssicherung +50¥
- Verkleideter Spannhahn +50¥
- Langlaufversion (Tarnstufe -1, Reichweitenklasse +1, +0,25 kg, Rückstoßklasse -1) +200¥
- Kurzlaufversion (Tarnstufe +1, Reichweitenklasse -1, -0,25 kg) +150¥
- 10 mm Version (9M, R4, Streifengrößen +1, Reichweitenklasse +1, +0,15 kg) +100¥
- Rangerversion (kein Abzugsbügel) +50¥
- 10 Schuss Legalmagazin 60¥
- 12 Schuss Comfortmagazin 70¥
- 14 Schuss Sportmagazin 80¥
- 16 Schuss Kampfmagazin 90¥
- 18 Schuss Langmagazin (Tarnstufe -1) 100¥
- Versilberter Schlitten +350¥
- Vergoldeter Schlitten +500¥
- Verchromter Schlitten +200¥
- Brünnierter Schlitten +100¥
- Emaillierter Schlitten (rot, blau, grün, gelb) +350¥
- Versilberter Rahmen +400¥
- Vergoldeter Rahmen +650¥
- Verchromter Rahmen +300¥
- Brünnierter Rahmen +120¥
- Polymererahmen (Gewicht -0,25 kg) -100¥
- Emaillierter Rahmen (rot, blau, grün, gelb) +250¥
- Titanbau (Gewicht -0,15 kg) +500¥
- Nussholzgriffschalen +200¥
- Kirschholzgriffschalen +300¥
- Sandelholzgriffschalen +450¥
- Teakholzgriffschalen +750¥
- Mahagoniegriffschalen +1050¥

---

Der Zahn der Zeit nagt an vielem, aber nicht an einer perfekten Pistole. Seit nunmehr fast 80 Jahren produziert Kimber die besten Nachfolger der berühmten Colt M-1911 Selbstladepistole und noch immer kann sich diese robuste und unvergleichbar zuverlässige Selbstladepistole gegen modernere Konkurrenz behaupten. Egal welcher Krieg, egal welcher Konflikt: In den letzten 150 Jahren war diese Waffe immer dabei und immer an vorderster Front.

Mit Kimbers grundlegender Überarbeitung der Waffe im Spätsommer 2011 wurde sie fit gemacht für weitere 100 Jahre unveränderten Einsatzes, und so brüstet sich die Firma auch selbstbewusst, dass nennenswerte Änderungen nicht vor 2111 vorgenommen werden sollen.

Kimber bietet eine gewaltige Palette an Varianten und Sonderausführungen, von Griff- und Schlittenteilen in verschiedenen Farben und Oberflächenbeschaffenheiten über smarte Versionen bis zu integrierten Laserzielgeräten. Verstellbare Abzüge und Laufgewichte, Lang- und Kurzversionen, Polymere- und Holzgriffe. Alles, was das Schützenherz begehrt. Kimber 2011 Exclusive Line. Forever 1911!

- [Zeitlos und tödlich, aber leider nicht sehr wirkungsvoll gegen moderne Panzerung. 10 mm haut stärker.] - Black Diamond
- [Dann kauf dir die 10 mm Version, Trottel.] - Arachnae
- [Passt bloß mit dem Onlinekatalog auf! Ich hab da mein Traumpaket zusammengestellt: Smartlink II, Langlaufversion, verkleideter Hahn, brünnierter Schlitten, rot emaillierter Rahmen, Titanbau, Mahagoniegriffschalen, 4 Kampfmagazine. Dann kam auf einmal die Rechnung: 4200 ¥ inklusive Porto und Verpackung. Also achtet auf euren Einkaufskorb und reißt euch lieber zusammen, bevor ihr 'nen Herzanfall bekommt, wenn der Postbote kommt.] - Hypernova
- [Ihr seid hoffnungslose Nostalgiker. Wenn das Ding so perfekt gewesen ist, warum hat die Army sie dann ausgetauscht? Der Zahn der Zeit nagt überall. Und auch die 2011 hat schon ein halbes Jahrhundert auf dem Buckel.] - Krimbo
- [Weil sie recht groß war, viel Rückstoß hat, recht schwer ist und eine geringe Munitionskapazität hat. Außerdem hatten die meisten Bündnispartner auch 9 mm Pistolen. Ne Menge Leute haben der alten Colt nachgetrauert, aber die schwere .45er war einfach nicht nötig. Die Kimber ist leichter als die alte 1911 und hat ein größeres Magazin. Außerdem lässt sich .45 ACP besser dämpfen und hat mehr Stoppingpower als 9 mm Para. Also mir gefällt die Kimber 2011, sie hat was für sich. Und 50 Jahre sind für eine gute Pistole garnichts.] - Charge

### Mitsushima Model 1

| Name | Mitsushima Model 1 |
|---|---|
| Kaliber | .40 S & W |
| Typ | mittlere Pistole |
| ab | |
| Tarnstufe | 9 |
| Munition | 12(s) |
| Schaden | 8M |
| Rückstoß | R3 |
| Modus | HM |
| Gewicht | 1 kg |
| Preis | 900 ¥ |
| Verfügbarkeit | 4/48 Stunden |
| Straßenindex | 1,25 |
| Legalität | 6P-E |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 7 | 14 | 28 | 56 |

Standard-Ausstattung:

Polymere-Scandiumbauweise, robust, schmutzresistent, Smartlink II, Lasermarkierer, Gasventil 1 (K1), Handgriff mit Schockpolster (S1)
Optionen:

- taktische Lampe, (+0,2 kg, 60 min Einsatzdauer) 150¥
- taktische Lampe, (+0,2 kg, 90 min Einsatzdauer) Schwachlicht 150¥
- taktische Lampe, (+0,2 kg, 30 min Einsatzdauer) Xenon 150¥
- taktische Lampe, (+0,2 kg, 40 min Einsatzdauer) IR 150¥
- taktische Lampe, (+0,2 kg, 40 min Einsatzdauer) UV 150¥
- taktische Lampe, (+0,2 kg, 60 min Einsatzdauer) Rotlicht 150¥
- Unterlauf-Waffenkamera (Digitalkamera mit 30 min Aufzeichnung und Abzugsauslösung, +0,05 kg) 200¥
- Hardsights +100¥
- Gehäuse in CamoTech™ Tarnfarben +250¥
- Achselhalfter (GoreTex) 70¥
- Gürtelhalfter (GoreTex) 50¥
- Hosenbundhalfter (Plastik) 60¥
- Oberschenkelhalfter (GoreTex) 100¥

---

Die Mitsushima Pistole Model 1 ist die Standarddienstwaffe der japanisch-imperialen Armee und zahlreicher Unternehmen des Mitsuhama Keiretsu. Die im Polymer-Scandiumverfahren hergestellte Handwaffe verschießt das wirkungsvolle Kaliber .40 S & W und verfügt über ein serienmäßiges Smartguninterface mit Laserentfernungsmesser. Der Entfernungsmesser ist, wie bei einigen anderen Waffen auch, als Lasermarkierer verwendbar und ermöglicht so den flexiblen Einsatz auch bei unvercyberten Einheiten. Eine Besonderheit der Waffe ist der im Browningverfahren kippbahre Lauf mit doppelter Federführung. Führungen dieser Art waren bisher äußerst selten und nur von Waffen wie der berühmten Desert Eagle oder Armalites AP-12 bekannt. Dadurch war es möglich, den Laseremitter fest zu montieren und so Schäden und Ungenauigkeiten durch Schlittenbewegung auszuschließen. Externe Bedienelemente sind vollständig versenkt und mit einer Gummierung überzogen, wodurch der Waffe ein schlankes Äußeres verliehen wurde. Ein Nebenprodukt dessen ist ausserdem die größere Leichtigkeit, die Waffe in Hektik zu ziehen und durchzuladen, denn es gibt keine Hebel oder Knöpfe, an denen sich die Waffe verhaken könnte. Das Gewicht der Waffe fällt übrigens unerwartet hoch aus, da sie gut ausgewuchtet beschwert wurde, um den Rückschlag der Patrone gering zu halten. Wie bei vielen in Großserie hergestellten Waffen, handelt es sich bei der Mitsushima Model 1 um ein komplettes Waffensystem, das mit vielen Extras ausgestattet werden kann.

---

≫ [Die M1 ist eine recht gute Waffe, aber ich finde die M2 ausgereifter.] - Rewritable

### Smith and Wesson Model Blue-9

| | |
|---|---|
| Name | Smith and Wesson Model Blue-9 |
| Kaliber | .357 Magnum |
| Typ | mittlerer Revolver |
| ab | |
| Tarnstufe | 10 |
| Munition | 7(Tr) |
| Schaden | 8M |
| Rückstoß | R3 |
| Modus | HM (DAR) |
| Gewicht | 0,7 kg |
| Preis | 550 ¥ |
| Verfügbarkeit | 4/72 Stunden |
| Straßenindex | 1,25 |
| Legalität | 6P-E |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 7 | 14 | 28 | 56 |

Standard-Ausstattung:

Polymere-Titanbauweise, beidhändig verwendbar, Gummigriffschalen mit Schockdämpfung (S1)
Optionen:

- .22 LR Wechsellauf und Wechseltrommel (5L, Munition: 10(Tr), 150¥ )

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 4 | 8 | 16 | 32 |

- .22 Hornet Wechsellauf und Wechseltrommel (6L, Munition: 10(Tr), 150¥ )

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 6 | 12 | 24 | 48 |

- .41 Magnum Wechsellauf und Wechseltrommel (8M, Munition: 6(Tr), 150¥ )

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 8 | 16 | 32 | 64 |

- einzelne Wechseltrommel (4 Schuss, alle Kaliber) 40¥
- einzelne Wechseltrommel (5 Schuss, alle Kaliber) 45¥
- einzelne Wechseltrommel (6 Schuss, .22er und .357er) 50¥
- einzelne Wechseltrommel (7 Schuss, .22er und .357er) 55¥
- einzelne Wechseltrommel (8 Schuss, .22er) 60¥
- einzelne Wechseltrommel (10 Schuss, .22er) 70¥
- einzelne Wechseltrommel (12 Schuss, .22er) 80¥
- interner Lasermarkierer +350¥
- interne Smartverbindung +450¥
- Verkleideter Spannhahn +50¥
- Stummellauf (Tarnstufe +2, Reichweitenklasse -2, -0,3 kg) 100¥
- Kurzlauf (Tarnstufe +1, Reichweitenklasse -1, -0,15 kg) 125¥
- Langlauf (Tarnstufe -2, Reichweitenklasse +1, +0,25 kg) 150¥
- Ultra-Langlauf (Tarnstufe -4, Rückstoß -1, Reichweitenklasse +2, +0,50 kg) 250¥
- Nussholzgriffschalen +200¥
- Kirschholzgriffschalen +300¥
- Mahagoniegriffschalen +1000¥
- Perlmuttgriffschalen +2400¥
- Achselhalfter 90¥
- Gürtelhalfter 70¥
- Oberschenkelhalfter 140¥
- Rückenhalfter 140¥

---

Auch heute noch immer vorn mit dabei, produziert Smith and Wesson nach wie vor hochwertige Pistolen und Revolver. Ein besonderes Schmuckstück der aktuellen Kollektion ist, der als Model Blue-9 geführte, mittelschwere Revolver im beliebten Revolverkaliber .357 Magnum. Der Blue-9 verfügt über eine äußerst leichte 7-Schuss Trommel aus stahlummanteltem Titan mit teflonbeschichteten Patronenkammern. Der gesamte Zylinder kann entnommen und ausgetauscht oder auf konventionelle Art nachgeladen werden. Dies ermöglicht dem Benutzer eine individuelle Anpassung der Ladezeiten, sei es manuell, mit Schnelllader oder durch den schnellen Austausch der vollständigen Trommel. Hammer und Abzug des Blue-9 sind extrem leichtgängig, weswegen besonders Personenschützer einen verkleideten Hammer bevorzugen. Derartige Extras sind in grosser Zahl verfügbar und der Kunde kann so seinen Wunschrevolver zusammenstellen und direkt übers Netz ordern.

Lauf und Trommel können durch verschiedene kleinere oder längere Versionen getauscht werden. So ist auch eine Umrüstung auf andere Kaliber wie .22 Long Rifle, .22 Hornet und .41 Magnum kein Problem. Nur eine einzige Sache kann nicht gewählt werden: die Farbe. Der Blue-9 wird ausschließlich in Sternenblau ausgeliefert, einer speziellen Glanzfarbe unnachahmlicher Brillianz, die in einem speziellen Beschichtungsverfahren entsteht. Zur Freude seiner Liebhaber ist der Blue-9 nicht nur handlich und modular, er ist auch robust und leicht zugleich. Der Rahmen, sowie Teile der Mechanik bestehen aus hochgradig stabilem Densiplast, Lauf und Hammer aus einem Wolfram-Titan-Stahl-Laminat. Griff besteht aus schockabsorbierendem FlexiPleX$^{TM}$ und kann ebenfalls gegen kleinere und größere Versionen ausgetauscht werden. Besonders für die Homo Sapiens Robustus und Ingentis unter den Konsumenten, kann auch der Abzugsbügel ausgetauscht oder ganz abgenommen werden; der Abzug selbst kann ebenso gegen eine größere Variante ersetzt werden.

---

- [Ja, ja so blau, blau, blau...] - Sunglasses
- [Ich finde das Ding irgendwie protzig. Klar ist sie garnicht sooo teuer, aber sie sieht aus wie 'ne Ludenwumme.] - Cassie Casull
- [Aber sie passt zum dunkelblauen Anzug, wenn ihr versteht was ich damit meine.] - Peppermint Anne
- [Ach echt? Ich hab so ein Baby in meinem Strumpfband stecken.] - Shelly Thunder
- [Du könntest aber auch spielend noch viel größere Rohre da verstauen.] - Sparky
- [Hast du ein Problem damit, dass ich Hauer hab? Leck mich am Arsch. Klar könnt ich da noch ein größeres Rohr verstauen, aber garantiert nicht im Strumpfband. Wenn du eins haben solltest, komm doch her und beweise es! Crazy Eddies Waffenladen in Orktown. Immer Montags bis Donnerstags. Dummer Wichser!] - Shelly Thunder
- [Ähem. Lieber nicht. Genug der sexuellen Metaphern.] - Sparky
- [Genug der Frotzelein würde ich sagen! Nochmal sowas und ihr landet beide auf dem Kopf, klar? Kein Streit hier, Kinder.] - MatBrat

### Steyr M 19

| Name | Steyr M 19 |
|---|---|
| Kaliber | 9 mm Para |
| Typ | mittlere Pistole |
| ab | |
| Tarnstufe | 9 |
| Munition | 19(s) |
| Schaden | 7M |
| Rückstoß | R2 |
| Modus | HM |
| Gewicht | 1,05 kg |
| Preis | 700 ¥ |
| Verfügbarkeit | 5/48 Stunden |
| Straßenindex | 1,25 |
| Legalität | 6P-E |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 6 | 12 | 24 | 48 |

Standard-Ausstattung:

Polymerbau, eloxierter Keramikschlitten, Leuchtvisierung, taktische Lampe (60 min Einsatzdauer)
Optionen:

- Gehäuse, mattschwarz +10¥
- Gehäuse, olive +10¥
- Gehäuse, Tarnfleck (alle Muster verfügbar) +50¥
- Schlitten, mattschwarz +20¥
- Schlitten, olive +40¥
- Schlitten, Tarnfleck (alle Muster verfügbar) +100¥
- Lampenblende, rot 30¥
- Lampenblende, blau 30¥
- Lampenblende, grün 30¥
- Lampenblende, gelb 30¥
- Schalldämpfer M19 (Tarnstufe -2, Power-1, RK1, Wahrnehmungsproben +2, Gewicht 0,4 kg) 650¥
- Schalldämpfer M19 US (Tarnstufe -2, Power-1, RK1, Wahrnehmungsproben +3, Gewicht 0,5 kg) 700¥
- M19 Military (Olive drab Gehäuse, Rotlichtlampe) -150¥
- M19 Military (Tarnfleckgehäuse, Rotlichtlampe, Smartlink I, Gewicht +0,1 kg) +250¥
- M19/40 (Kaliber .40 S & W, Schaden 8M, Munition 14(s), Gewicht +0,1 kg) +50¥

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 7 | 14 | 28 | 56 |

- M19 US (Kaliber .45 ACP, Schaden 8M, Munition 13(s), Gewicht +0,1 kg) +100¥

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 7 | 14 | 28 | 56 |

Die M19 Pistole (M für Medium) von Steyr Mannlicher ist die aktuelle Ordonanzwaffe der österreichischen Polizei– und Grenzschutztruppen. Die M19 löste nach mehr als 40 Dienstjahren die alte M9 endgültig im Dienst ab und erweitert das Spektrum der Waffe dabei um zahlreiche Optionen. Die M19 ist ein doppelt verriegelter Rückstosslader mit Reset-Action-System und Schlagbolzensicherung. Die Waffe erzielt so ein besonders hohes Maß an Sicherheit und Bedienungskomfort. Die neunzehnschüssige Polymerwaffe ist serienmäßig mit einer Lampe ausgestattet, die mit verschiedenen Aufsätzen hervorragende Nachtkampfeigenschaften bietet und Polizeikontrollen durch leichte Personenblendung unterstützt. Die M19 kann ohne grosse Schwierigkeiten auch mit einem internen Smartsystem versehen werden. Für Einheiten, die in innerstädtischen Gebieten operieren oder für Sonderkommandos der Polizei bietet Steyr außerdem eine Variante, die anstelle der taktischen Lampe einen Reizgasverstäuber oder einen Elektroschocker für den Nahkampf montiert. Beide Varianten haben sich im Polizeialltag bewährt und konnten unter anderem die Zahl im Nahkampf entwendeter Dienstwaffen um über 60% reduzieren.

Für den Exportmarkt fertigt Steyr die Waffe zusätzlich in einer .40er Variante und in einer speziellen .45er Version für den amerikanischen Markt. Außerdem sind Ausführungen in Olive-drab und Tarnmustern für militärische Kunden im Angebot. Die M19 Military verfügt serienmäßig über eine Rotlichtlampe und die Military Plus sogar über serienmäßig integriertes Smartsystem. All das macht die M19 zu einer konkurenzfähigen Handfeuerwaffe die hohe Zuverlässigkeit mit Effizienz und Wirksamkeit kombiniert.

≫ [Scheiß Polizeiwaffe. Die meisten von den Mistdingern haben in den Griff eingegossene Sicherheitschips. Mit denen kann jederzeit der Besitzer ermittelt werden und das ist recht unangenehm, wenn du das nicht selbst bist.] - MACHO GRANDE

≫ [Kauf deine Waffen und klau sie nicht. Wenn du sie benutzt hast, schmeiß sie weg.] - SEEKER

≫ [Die Waffe ist wirklich eine Bereicherung für jeden, der endlich mal zeigen will, dass er der Herr im Haus ist und sich besser keiner mit ihm anlegt. Macht einfach Sinn und Spaß das Teil. Der Taser vorn dran ist der Hammer. Du hälst 'nem Typen das Ding an den Kopf, sagst ihm, was du zu sagen hast und dann verpasst du ihm 'ne Ladung in den Schädelknochen. Wumm! Schon geht er zu Boden und du hast nichtmal 'ne Kugel verbraucht. Einfach toll.] - HOMEBOY

≫ [Toll? Der Typ ist dann tot und du hättest das mit jeder anderen Waffe auch erreichen können. Vollidiot!] - SEEKER

≫ [Auch wenn ich die vorangegangene Ausführung von Homeboy nicht mag, so hat er doch den Nagel mal mit dem Knauf getroffen. Ich hatte zwar nur die Reizgasvariante, aber als der Typ in dem Nachtclub auf einmal mit dem Messer auf mich los ist, war ich doch froh, das Ding dabei zu haben. Erst noch Durchladen und Entsichern hätte drei Stiche zu lange gedauert. Sehr praktisch diese Ansteuerung über den Smartlink.] - URBAN BULL DOG

≫ [Was ich echt zum Brechen finde ist, dass so viele Rausschmeißer mittlerweile so ein Teil haben. So haben die immer das passende zur Hand und sehen dabei auch noch cool aus. Echt zum Reihern!] - IMPACT

≫ [Kann ich nicht bestätigen. Gute Türsteher und Rausschmeißer versuchen immer, eine Deeskalation durchzuführen. Denn immerhin geht so eine häßliche Szene auf die Beliebtheit des Ladens und damit das Einkommen des Besitzers und damit auf deinen Lohn. Wenn ein Rausschmeißer oder Türsteher eine Knarre ziehen muss, dann ist das wirklich das allerletzte Mittel, vor allem muss er befürchten, dass der Kunde dann auch eine Waffe zieht, zudem kann es Ärger geben, wenn der Kunde selbst noch keine Waffe gezogen hat, denn das fällt unter den Tatbestand "Bedrohung", "Gebrauch", meistens sogar des "Vorsätzlichen Gebrauchs" und kann dich beschissene zwei Jahre Knast kosten, Chummer. Hat der Kunde eine Waffe gezogen, muss man auf nette Methoden sowieso verzichten. Aber oft haben Türsteher nicht einmal eine Lizenz eine Schusswaffe zu tragen, schon gar nicht eine verdeckte Schusswaffe.

Also ich hab' mal 'ne Weile als Türsteherin gearbeitet und kann sagen, dass das selten dämliche Arschkrampen gewesen sein müssen, die mit sowas arbeiten. Unsere beste Waffe war immer die Information. Hat ein Kunde Ärger gemacht, bin ich hingegangen und hab' ihn freundlich gefragt, wie es denn seiner Frau 'Lizzi' geht und ob sie die Gehaltserhöhung denn bekommen hätte. Oder ich hab' 'nen Kommentar zu seinem Chef abgelassen oder seine Abteilung, seine Einheit. Sowas eben. Und dann war in der Regel Ruhe. Ich meine, klar, wir waren auf Zoff vorbereitet, aber richtig Action hat's nur einmal gegeben und das wegen eines Missverständnisses und das war nach einer Sekunde vorbei und der Kunde war platt, bevor er sein Messer noch richtig in der Hand hatte. Also das muss schon 'n echt beschissener Laden gewesen sein, wo Türsteher eine Knarre ziehen. Hey! Als Türsteher ist man allerhöchstens in den Halbschatten und wenn es Ärger gibt, kommen garantiert die Cops und checken, ob die Türsteher irgend einen Mist gebaut haben und du kannst dich nicht verpissen, denn dann ist der Besitzer dran und du hattest mal einen Job, so ka? Und auf Stress mit den Cops haben die Ladenbesitzer keinen Bock, weil das jedesmal schweineteuer wird. Also verbieten die meisten ihren Türstehern sogar Knarren. Ich hatte jedenfalls keine, Chumski.

Knarren ziehen nur Looser, wenn es noch andere Optionen gibt. Das ist das allerletzte Mittel. Und als Türstehr bist du *immer* vorbereitet, du bist *nie* allein und hast immer den Vorteil, dass es dein Turf ist.] - ƎƎƊ-Ǝ

### Swiss Arms SP 6045 Pro

| | |
|---|---|
| Name | Swiss Arms SP 6045 Pro |
| Kaliber | .45 ACP/.40 S & W/9 mm Para |
| Typ | mittlere Pistole |
| ab | Spätherbst 2039 (6040 Pro)<br>Frühling 2040 (6045 Pro)<br>Sommer 2040 (6009 Pro) |
| Tarnstufe | 10 |
| Munition | 10(s)/13(s)/16(s) |
| Schaden | 8M/8M/7M |
| Rückstoß | R3/R3/R2 |
| Modus | HM |
| Gewicht | 1 kg/0,85 kg/0,75 kg |
| Preis | 850 ¥ /900 ¥ /750 ¥ |
| Verfügbarkeit | 5/60 Stunden |
| Straßenindex | 1,25 |
| Legalität | 6P-E |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 8 | 16 | 32 | 64 |
| 7 | 14 | 28 | 56 |
| 6 | 12 | 24 | 48 |

Standard-Ausstattung:

Smartlink I/Lasermarkierer, Polymere-/Titanbau
Optionen:

- taktische Lampe 100¥
- biometrische Sicherung +800¥
- Waffenkamera 200¥
- Matchpistolen Laufgewicht (Tarnstufe -1, Reichweitenklasse +1, Rückstoßkompensation 1) 250¥
- Leuchtkimme 40¥
- Leuchtkorn 10¥
- .22 L.R. Wechselsytem (Schaden 5L, 25 Schuss) 500¥
- 6045 Schalldämpfer (Power -1, Rückstoß -1, Wahrnehmungsproben +4) 700¥
- 6040 Schalldämpfer (Power -2, Rückstoß -1, Wahrnehmungsproben +4) 750¥
- 6009 Schalldämpfer (Power -2, Rückstoß -1, Wahrnehmungsproben +3) 720¥

---

2039 stellte die deutsch-schweizerische Firma Swiss Arms Sauer mit der SP 6040 im Kaliber .40 S & W ihre erste Waffe aus der Baureihe "SP-Pro Smart" vor. Im folgenden Jahr erschien dann die Variante im vor allem in Übersee beliebten .45 Auto und Neun-Para, die SP 6045 und SP 6009. Die Waffen mit serienmäßigen Smartverbindungen, Polymeregriffstücken und Titanlauf sollten den günstigen Pistolen anderer Hersteller Konkurrenz machen, besonders im Polizei- und Sicherheitssektor. Trotz allem liegen sie zwar preislich an der Obergrenze dieses Marktsegmentes, glänzen jedoch mit exzellenter Qualität und Verarbeitung sowie einigen interessanten Konstruktionsmerkmalen. So kann der Kunde beispielsweise die gesamte Abzugsgruppe in einem Stück aus dem Griff herausnehmen und gegen einen Stufenabzug, einen Sicherheitsabzug oder einen Reaktivabzug ersetzen. Außerdem kann man die Griffschalen vom Griffstück abnehmen und durch andere Varianten ersetzen. Ein kombinierter Verschlussfang- und Zerlegehebel mit verstecktem Griffhaken ersetzt den bei Swiss Arms ansonsten üblichen Demontagehebel. Für Linkshänder besonders angenehm ist auch, dass der Magazinauswurf von beiden Seiten bedient werden kann.

Bisher einzigartig und für viele Kunden entscheidend, war jedoch die innovative Smartgunverbindung. Das Smartgunlinksystem der SP 6009, 6040 und 6045 ermittelt Waffenlage und Zieldistanz nicht wie üblich, über Ultraschall und Lichtleitfaser-Kreiselsystem, sondern mittels Laserentfernungsmessung und Computertriangulation. Das bedeutet für smarte Schützen, trotz fehlender Präzisionsermittlung der Waffenposition, eine schnellere Zielerfassung und bietet außerdem die Option für nicht smarte Schützen den Entfernungsmesser mit einer einfachen Einstellschraube auf Hochleistungsstufe zu schalten und ihn als normalen Lichtpunktprojektor zu benutzen. Damit erschließt sich diese Waffenreihe, wie keine andere zuvor, deutlich größere Marktanteile, als andere Hersteller. Der auf dem nordamerikanischen Markt damals dominante Konkurrent Smith & Wesson konnte von Swiss Arms durch die gewaltigen Marktverluste sogar fast bis in den Ruin getrieben werden. Heute findet man besonders die SP 6045 Pro immer häufiger im Einsatz bei Polizei und Sicherheitskräften, entlang der gesamten Ostküste von UCAS und CAS. Sie ist Standard-Dienstwaffe der Polizei von Philadelphia, Washington, Baltimore, Jacksonville, Cleveland, Toronto und Indianapolis, sowie namhafter Sicherheitsdienste wie PAX Inc., Wolverine Security Ser-

vices, HardCorps und FedSec. In Regierungsdiensten findet man sie beim UCAS FBI, dem BKA der ADL, den Schweizer Polizeibehörden und sogar bei höheren Dienstgraden der Armeen Portugals und Spaniens.

---

- [Die SP 6045 ist eine absolut grundsolide Waffe. Wir haben vor 6 Jahren unsere Max-Powers gegen dieses Baby ausgemustert und den Schritt keine Sekunde bereut. Klar, haben früher viele Leute gesagt, dass .45 ACP schlechter als .40 S & W sei, aber wir verwenden zum Teil auch Aufstandbekämpfungsmunition und da macht sich das größere Kaliber deutlich bemerkbar. Außerdem ist die Munition billiger und für unsere SWAT-Einheiten besser zu dämpfen. Das wichtigste war aber, dass es keine Extrawurst für jeden geben muss. Unsere zum Teil versmarteten Kollegen sind mit der Waffe genauso zufrieden, wie wir anderen auch.] - SPINBEE

- [Ich würde eine gute Predator jederzeit vorziehen.] - GUANTANAMO

- [Es gibt gute Predators?!] - CHARGE

- [Yeah, kaum zu glauben, ein Kollege hat mal behauptet 'nen europäischen Lizenzbau geschossen zu haben, der wirklich ziemlich vernünftig gewesen sein soll. Die 6045 ist wirklich solide, aber irgendwie habe ich mich nie so richtig mit schweizer Waffen anfreunden können.] - EAGLE

### TIAM Inc. Tiamat

| Name | TIAM Inc. Tiamat |
|---|---|
| Kaliber | .40 S & W |
| Typ | mittlere Pistole |
| ab | |
| Tarnstufe | 10 |
| Munition | 14(s) |
| Schaden | 8M |
| Rückstoß | R3 |
| Modus | HM |
| Gewicht | 0,75 kg |
| Preis | 450 ¥ |
| Verfügbarkeit | 3/24 Stunden |
| Straßenindex | 1 |
| Legalität | 6P-E |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 7 | 14 | 28 | 56 |

Standard-Ausstattung:

Polymere- Keramikbauweise, Laserpointer
Optionen:

- taktische Lampe (+0,2 kg, 60 min Einsatzdauer) 100¥
- taktische Lampe, (+0,2 kg, 90 min Einsatzdauer) Schwachlicht 90¥
- taktische Lampe, (+0,2 kg, 40 min Einsatzdauer) IR 150¥
- taktische Lampe, (+0,2 kg, 40 min Einsatzdauer) UV 200¥
- Tritium-Leuchtvisierung 100¥
- Smartlink I, intern (+0,05 kg) +250¥
- Smartlink II, intern (+0,05 kg) +450¥

Seit über 25 Jahren ist Taiwan Independant Arms Manufacturing Incorporated einer der erfolgreichsten Exporteure Taiwans. Verkaufsschlager ist und bleibt dabei die Tiamat in .40 S & W, eine dem System nach der Glock 17 artverwandte Polymerepistole. Die Tiamat zeichnet sich durch ihr besonders geringes Gewicht aus und auch das Profil ist für eine Polymerewaffe nicht übermäßig groß. Entgegen allen Gerüchten, kann die Waffe trotzdem problemlos von Waffendetektoren aufgespürt werden, denn der Polymererahmen wird nicht nur auf ein Stahlgitter aufgespritzt, wichtige Teile der Mechanik, wie Schlagbolzen und Hammer bestehen nach wie vor aus Gußstahl.

Benannt wurde die Waffe nach der Mesopotamischen Urgöttin Tiamat. Aus ihr entstand alles Leben und alle Götter, aber sie wurde von ihren Kindern verraten und getötet. Seitdem wartet sie auf eine Wiedergeburt, um alles Leben auf Erden zu vernichten und Rache zu nehmen. Egal wie man es betrachtet, dieser Waffe haftet etwas zeitloses und mystisches an und der integrierte Lasermarkierer glüht gewiss so rot wie Tiamats Rache!

---

- [Was haben denn Taiwanesen mit mesopotamischen Rachegötzen zu tun???] - Various Problems
- [Ich habe mal erzählt bekommen, diese Waffen wären verflucht und würden nur darauf warten, sich gegen ihren Träger richten zu dürfen!] - Lurker Joe
- [Was du nicht alles gehört haben willst... Die Waffe hat sich bisher fast zweihunderttausendmal verkauft. Denkst du, alle Welt steht auf verfluchte, mesopotamische Rachewaffen aus Taiwan?¿? Ist doch lächerlich.] - MatBrat
- [Ja. Nicht wahr? Oder? Hehehehe...] - Sado-Meso
- [Spinner...] - MatBrat
- [Okay, Licht ins Dunkel: TIAMAT bedeutet Taiwan Independant Arms Manufacturing Automatic. Mehr nicht. Als irgendwer bei TIAM rausgefunden hat, dass es eine böse Göttin mit diesem Namen gibt, fanden sie das dann wohl besonders cool. Mehr ist da nicht.] - Seeker
- [Ja. Nicht wahr? Oder? Wuahahaha...] - Sado-Meso
- [Man, verpiss dich! Vollspast!] - MatBrat
- [Bisschen komisch ist das aber schon, muss ich zugeben. Immerhin werden alle Firmennamen heute vor Anmeldung im Register von spezialisierten Firmen auf etwaige Nebenbedeutungen in diversen Sprachen, Parallelnamen in anderen Ländern oder geschützten Begriffen und dergleichen überprüft. Bin ich mir sicher, dass das bei Firmenanmeldung nicht übersehen worden sein

kann. Typischer Job für einen Datenbeschaffer und das war mal 'n kleiner Nebenverdienst von mir für eine kleinere Firma, ihren zukünftigen Namen auf Rechtlichkeit und sowas zu checken, als ich gerade erst matrixflügge geworden war. Nicht dass der Name auf chinesisch nachher Eierkacke bedeutet oder so. Völlig unmöglich, dass dieser Name Zufall ist. Glaub mir. Der erste Querverweis mit der allerersten Datenbank bringt diese Nebenbedeutung ans Licht. Jetzt will ich natürlich keine Paranoia damit schüren...] - ƎƎƆ-ꟻ

≫ [Kinder, warum könnt ihr nicht einfach mal lernen, eure Smartframes richtig zu programmieren? Ist ja zum Haareausrupfen. Die Sumerer besaßen einen 15 Götterpaare umfassenden Schöpfungsmythos. Beginnend mit Abzu 'dem Zeuger' und Tiamat 'die sie alle gebar'. Tiamat heißt akkadisch 'das Meer'. Die Göttin, 'die sie alle gebar', ist also identisch mit dem Ozean, der zugleich als die Grenze der Menschenwelt begriffen wird. An seinen Küsten treibt man zwar Schifffahrt, seine Weiten aber sind grenzenlos. Man kann sie nur in Gestalt einer Gottheit erfassen. Und die Gottheit des Unendlichen, zugleich Gottheit des Uranfangs, ist Tiamat. Aus der Verbindung mit Abzu, akkadisch Apsu, ist nach akkadischer, also semitischer Überlieferung alles Leben entstanden. Alles andere, von wegen Rachegöttin ist also nichts weiter als reine Interpretation, von wegen das Meer zürnt uns und so. Alles nur verfickter Aberglaube von ein paar Typen die am Meer lebten, sonst nichts.] - Taderian

≫ [Und du hast, wie immer, vollkommen verpasst worum es hier eigentlich geht. Als die Sumerer schon fast ausgestorben waren, haben die Babylonier zum erstenmal in der Göttergeschichte ein statisches Pantheon erschaffen. Schluss mit dem mesopotamischen Götter hin und her. Marduk besiegt die alten Götter, erschlägt die Urmutter Tiamat und formt aus ihr seine Welt - nämlich Babylon.] - Wicked

≫ [Ganz genau du Wichsfrosch. Und auch hier ist es wieder ganz klar Interpretation der Tatsachen, dass sie nun da irgendwo im Nirgendwo wartet und auf Rache sinnt. Volkommener Quatsch!] - Taderian

### Vektor Nova

| Name | Vektor Nova |
|---|---|
| Kaliber | 9 mm/.40 S & W/.357 SIG |
| Typ | mittlere Pistole |
| ab | |
| Tarnstufe | 11 |
| Munition | 17(s)/12(s)/12(s) |
| Schaden | 7M/8M/8M |
| Rückstoß | R1/R2/R2 |
| Modus | HM |
| Gewicht | 0,65 kg |
| Preis | 950 ¥ /1000 ¥ /1100 ¥ |
| Verfügbarkeit | 5/24 Stunden |
| Straßenindex | 2 |
| Legalität | 6P-E |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 7 | 14 | 28 | 56 |

Standard-Ausstattung:

Polymer-Scandiumbau, wahlweise internes Smart I/Lasermarkierer, interne Schockdämpfung (S1), Griffteile auss farbigem SureGrip™
Optionen:

- Smartlink II, intern +700¥
- Fluoreszierende Farbfelder +100¥
- Lumineszierende Farbfelder +150¥
- Achselhalfter (GoreTex) 80¥
- Gürtelhalfter (GoreTex) 70¥
- Oberschenkelhalfter (GoreTex) 150¥
- Magazin mit taktischer Lampe (In allen Kalibern verfügbar, Montageschiene (medium, Unterseite), Lampe muss separat gekauft werden und belegt dann Magazinmontagepunkt) 50¥

Kaum auf dem Markt, wurde die brandneue Vektor Nova in 9 mm Parabellum und .40 S & W bereits auf der GunTek in Atlanta zur Waffe des Jahres gekürt! Diese todschicke Pistole passt nicht nur zu Anzug und Coctailkleid, sie ist auch hochpräzise, hervorragend verarbeitet und äußerst zuverlässig. Vektor springt außerdem auf den Zug der Mauser M15 auf und bietet zusätzlich eine Variante in .357 SIG. Vektor setzt mit der Nova wieder einmal Akzente, denn jede Variante der Nova hat ihre eigene Farbe: Blau für die .40er, rot für die 9 mm und gelb für die .357er. Farbträger sind dabei die Griffeinlagen aus SureGrip™, denn der Rest der Waffe besteht aus schwarzem Polymer, brüniertem Gusstahl und der Lauf aus einer leichten Scandiumlegierung. Um die geringe Masse von Lauf und Verschluss auszugleichen, verfügt die Nova über ein doppelt verzögertes Dämpfungssystem, welches der Waffe nicht nur ein ruhiges Schussverhalten verleiht, sondern auch zu einem sehr sicheren Ladevorgang führt. Anders als frühere Pistolen aus dem Hause Vektor, liegt der Hammer der Nova nicht mehr im Waffeninneren. Dadurch erhielt die Waffe ein fliessendes Heck mit sogenanntem Biberschwanz, jener Ausstülpung des Griffrahmens, welche die Schusshand vor dem zurückschnellenden Schlitten und der Schlagbahn des Hammers schützt. Auch an der Front leisteten die Designer ganze Arbeit und schenkten der Nova durch doppelte Verjüngung des Schlittens ein raubfischartiges Finish. Die Nova sieht aber nicht nur gefährlich aus, sie ist es auch. Dank wahlweise vorinstalliertem Lasermarkierer oder Smartgun-interface kann die Waffe ihre herausragende Präzision vollends ausnutzen und wird auch in den Händen ungeübter Schützen dank intuitiver Bedienelemente zu einem vortrefflichen Werkzeug.

Die Vektor Nova gehört zur Strukturbewaffnung zahlreicher südafrikanischer Sicherheitsdienste und ist Primärwaffe der südafrikanischen Geheimpolizei. Auch in anderen Ländern verbreitet sich die Nova derzeit wie eine Sommergrippe und ist aus den Regalen der Waffenläden weder als scharfe Pistole, noch als Schreckschusswaffe, oder BB-Gun wegzudenken.

---

≫ [Warum hat diese Waffe keine Montagepunkte? Was soll denn dieser Scheiß?] - Jelly Bean Bandit

≫ [Das ist eine Stylewaffe und kein Waffensystem. Was willst du da dranbauen? Ne taktische Lampe? Das crampt den Style! Das crampt den Style!] - Esperanto

≫ [Bin ich der einzige, den es irgendwie beunruhigt, wenn jeder auf den ersten Blick sehen kann, wieviel Power in der Waffe steckt?] - Gun Fu Fighter

≫ [Glaubst du, die Punks auf der Strasse lernen die Farbcodierung auswendig?] - Seeker

≫ [Ich hab mir die 9er gekauft, mit lumineszierenden Farbfeldern. Passt supergut zu meinem neuen Outfit und noch dazu schießt sie sich wirklich gut.] - MatBrat

### 4.2.9 Schwere Pistolen

**Colt Thunder Snake**

| Name | Colt Thunder Snake |
|---|---|
| Kaliber | .44 Magnum |
| Typ | schwerer Revolver |
| ab | |
| Tarnstufe | 5 |
| Munition | 6(Tr) |
| Schaden | 9M |
| Rückstoß | R3 |
| Modus | HM(DAR) |
| Gewicht | 1,75 kg |
| Preis | siehe unten |
| Verfügbarkeit | 6/6 Tage |
| Straßenindex | 2 |
| Legalität | 6P-E |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 10 | 20 | 40 | 80 |

Standard-Ausstattung:

Die Thunder Snake wird wahlweise mit Achsel- oder Gürtelhalfter ausgeliefert, sowie mit passender Edelholzschatulle, 2 Schnellladern und einem dazu passenden Gürtelhalfter. Stahlbauweise, Laufgewicht (K1)
Optionen:

- Model Midnight Hunter 2500¥
- Model Black Beast 2800¥
- Model Firestorm 3500¥
- Model Moonlight Executer 3000¥
- Model Cosmic Flare 2900¥
- .454 Casull Variante (Schaden 10M, Rückstoss R3)

+500¥

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 15 | 30 | 60 | 120 |

- .480 Ruger Variante (Schaden 10M, Rückstoss R3)

+500¥

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 15 | 30 | 60 | 120 |

- Lasermarkierer, intern +400¥
- Smartlink I, intern +600¥
- Smartlink II, intern +1000¥

---

Die grosse Schwester der Thunder Eagle. Die Thunder Snake ist der ultimative Revolver: gross, schwer, zuverlässig und furchteinflössend. Colt bietet die Thunder Snake exklusiv in 5 Varianten: Midnight Hunter, Black Beast, Firestorm, Moonlight Executer und Cosmic Flare. Jede Variation ziert ein besonders hochwertiges Finish, sowie passende Griffschalen und die Waffe wird mit Aufbewahrungsschatulle und Halfter geliefert. Die Midnight Hunter ist mysteriös, polierter Blaustahl mit schwarzen Gummigriffschalen. Der Name Black Beast ist Programm: Schwarz lackierter Rahmen mit Hochglanzpolitur und Teakholzgriffschalen. Die Firestorm ist mit einer speziellen Hochleistungsemaillie lackiert. Rot-Orangene Flammen zieren die Waffe, die Griffschalen leuchten in schichtverklebter Rotbuche. Die Moonlight Executer ist genau das richtige für Mondsüchtige: Schwach bläulich lumineszierendes staubgraues Finish mit aufgerauten Polymeregriffen und nachtschwarzen Bedienelementen. Die prominenteste Version ist letztlich jedoch die Cosmic Flare: Glänzend wie ein Stern verchromt und auf Hochglanz poliert strahlt sie im ewigen Licht der Sterne. Die Griffschalen bestehen aus hochwertigem Kirschwurzelholz. Seit kurzem ist ausserdem eine Kleinserie in .454 Casull und .480 Ruger im Angebot.

---

» [Sabber!] - Cassy Casull

» [Eine Waffe ganz nach meinem Geschmack!] - Macho Grande

» [Da muss doch jemand was kompensieren. Leute, nicht auf die Größe, auf die Technik kommt es an.] - Ma Sakra

**Fabrica de Armas FA PM-4 'Barracuda'**

| | |
|---|---|
| Name | Fabrica de Armas FA PM-4 'Barracuda' |
| Kaliber | 14 mm Azteca<br>10 mm Norma<br>.45 ACP |
| Typ | schwere Pistole |
| ab | Frühjahr 2060<br>Spätherbst 2060 |
| Tarnstufe | 8 |
| Munition | 8(s)/10(s)/9(s) |
| Schaden | 7S/9M/8M |
| Rückstoß | R2/R3/R2 |
| Modus | HM |
| Gewicht | 1.4 kg |
| Preis | 1500/1200/1000 ¥ |
| Verfügbarkeit | 5/48 Stunden |
| Straßenindex | 1,5 |
| Legalität | 5P-E |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 8 | 16 | 32 | 64 |
| 7 | 14 | 28 | 56 |
| 7 | 14 | 28 | 56 |

Standard-Ausstattung:

Smartlink II, Gasventil 2 (K2), Titanbauweise, Polyresinteile, Leuchtvisierung, Montageplätze (oben, unten, Lauf), weiche Panzerung schützt mit –2 gegen 14 mm Azteca, während harte Panzerung um einen Punkt verbessert wirkt, Die 14 mm Version verwendet Spezialmunition, andere Kaliber wirken normal

---

Bei den Streitkräften Aztlans hat wiedereinmal ein Umdenken stattgefunden. Nach den ersten Feldtests des neuen Aztechnology Sturmgewehrs in 4,5 mm Binary und der bisher nur als mies zu bezeichnenden Karriere der Beretta 101T als Dienstwaffe der Aztlanischen Armee geht man nun den Weg zurück zu bewährteren Lösungen. Im Zuge zunehmender Körperpanzerung, selbst schon bei entlegensten Bergrebellen, hat man sich dazu entschlossen wieder zu schweren Kalibern zurückzukehren. Die neue PM-4 wurde dieses Frühjahr im Kaliber 10 mm Norma als Ordonanzwaffe der Streitkräfte eingeführt und im neuen Spezialkaliber 14 mm Azteca an ausgewählte Spezialeinheiten ausgegeben. Die PM-4 ist eine schwere und robuste Handfeuerwaffe die modernste Polymere mit bewährter Stahltechnik verbindet. Lauf und Schlagbolzen sind aus stahlummanteltem Titan, Griff und Schlittenteile aus Polymere und Keramik. Die Waffe blickt zurück auf berühmte Vorbilder wie die legendäre Colt Government 1911, auch als 'Mandropper' bekannt. Schwer, zuverlässig und leistungsstark. Besonders das neue 14 mm Azteca Kaliber eignet sich hervorragend zum Niederstrecken leicht bis mittelschwer gepanzerter Ziele. Die Waffe ist serienmäßig versmartet, das Interface dient jedoch nur der Zielerfassung. Alle weiteren Funktionen bleiben rein mechanisch um maximale Zuverlässigkeit zu gewährleisten. Die Produktion wird derzeit massiv vorangetrieben. Die ausgetauschten Beretta Pistolen, sowie etwaige Überschüsse schwemmen derzeit schon über den nordamerikanischen Markt. Mit einer Auslieferung der PM-4 in andere Länder wird ab nächstem Jahr gerechnet.

---

≫ [Die meisten Pistolen des aztlanischen Heeres werden als Fangschusswaffen bei Hinrichtungskommandos benutzt. Aber dafür ist eine einfache 9 mm besser geeignet, weil man nach hundert hingerichteten Zivilisten ansonsten einen Handgelenkschaden bekommt. Und der normale zigarrenqualmende Konzern-Stiefelknecht in Offiziersuniform hat auch kein Smartlink, da man bei ihm nicht genügend funktionsfähige Hirnzellen findet, wo man dieses anschließen könnte. Folterer! Vergewaltiger! Mörder!

Hungert Aztech aus!] - ƎƎƆ-Ǝ

≫ [Du musst Aztech ja nicht mögen aber die Waffe hat was. Gute Feuerkraft für eine SA. Vor allem die 14 mm.] - Equalizer

### H & K SKP-50 “Ultima”

| | |
|---|---|
| Name | H & K SKP-50 “Ultima” |
| Kaliber | 10 mm Norma |
| Typ | schwere Pistole |
| ab | Sommer 2056<br>Frühling 2057 |
| Tarnstufe | 8 |
| Munition | 14(s) |
| Schaden | 9M |
| Rückstoß | R3 |
| Modus | HM |
| Gewicht | 1,15 kg |
| Preis | 2500 ¥ |
| Verfügbarkeit | 5/72 Stunden |
| Straßenindex | 2 |
| Legalität | 6P-E |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 8 | 16 | 32 | 64 |

Standard-Ausstattung:

Smartlink II, Polymere-/Titanbau, extrem robust, äußerst schmutzresistent, Rückstoßdämpfung 1 (S1)
Optionen:

- taktische Lampe 100¥
- taktische Lampe, Schwachlicht 90¥
- taktische Lampe, IR 150¥
- taktische Lampe, UV 180¥
- taktische Lampe, rotlicht 100¥
- biometrische Sicherung +1500¥
- Waffenkamera 200¥
- 20 Schuss Langmagazin (Tarnstufe -1) 60¥
- Matchpistolen Laufgewicht (Tarnstufe -1, Reichweitenklasse +1, +300 g, Rückstoß -1) 300¥
- Leuchtkimme 60¥
- Leuchtkorn 30¥
- Schulterstütze (Tarnstufe -1, verwendet dann entsprechende MP-Reichweite, K1/S1) 250¥
- Vorderhandgriff (S1, −1 auf Nahkampfaufschlag) 180¥
- Unterlauf-Lasermarkierer 350¥
- Gehäuse in CammoTech Tarnfarben +400¥
- .40 S & W Wechselsystem (8M, 14 Schuss) 150¥
- 9 mm Para Wechselsystem (7M, 20 Schuss, Modus: EM) 250¥
- .22 L.R. Wechselsystem (6L, 30 Schuss, Modus: EM) 500¥
- Schalldämpfer (Power -1, Rückstoß -1, Wahrnehmungsproben +2) 1000¥

---

Seit ihrer Vorstellung auf der IWWE Waffenmesse in Le Havre vor 4 Jahren ist die Heckler und Koch SKP-50 (Schwere Kampfpistole) das unumstrittene Spitzenmodel ihrer Klasse. Die auf den ersten Blick der alten USP (in Übersee auch als SOCOM bekannt) recht ähnliche schwere Pistole des Oberndorfer Unternehmens Heckler und Koch bietet alles, was der anspruchsvolle Schütze sich wünscht. Voll versmartet, zuverlässiger Rollenhammer, einfache Sicherung, edelstahlummantelter Titanlauf, Polymeregehäuse, SureGrip$^{TM}$ Griffbeschichtung, einstellbarer Abzug und geräumiges Großmagazin. Keine andere Handfeuerwaffe auf dem Markt schlägt die Ultima in Präzision und Zähigkeit. Steckt eine Kugel im Lauf? die SKP-50 ist auch nach Freischießen noch funktionstüchtig. Sonderwünsche? Heckler und Koch bietet ein riesiges Sortiment an Zusatzausstattung, wie etwa taktische Lampen verschiedenster Spektren, biometrische Sicherungen, Waffenkammera, Langmagazine, Laufgewichte, Leuchtvisierungen, Schulterstützen... Die Liste liest sich wie ein Buch. Einziges Manko? Qualität hat ihren Preis, und die Ultima ist nunmal die beste! Die SKP-50 findet sich unter anderem unter der Bezeichnung P-150 im Arsenal der MET-2000, als DP-62 bei der Landespolizei von Bayern/ADL und als HKUP-50 bei den Sonderkommandos der Hongkonger Spezialpolizei.

---

≫ [Ich mag die Waffe nicht. Nazidreck...] - Kapha

≫ [Ey, du Schaufelträger, noch so ein Spruch und ich komm vorbei und zerquetsch dir den Kopf, kapiert du geistiger Dünnbrettbohrer?] - White Viking

≫ [Ich nehm' lieber die AOI Predator II oder eine gute schwere ArmaLite. Die Ultima ist zwar schick, aber nicht leicht zu beschaffen. Was in die Stadt kommt, bleibt meist direkt bei den Mafiosi kleben und die behalten sie, weil sie so cool ist. Echt Wahnsinn.] - Long Tom

- [Eine meiner Lieblingswaffen. Hab mir grad erst wieder zwei gekauft. Eine in Standard und eine in Camo.] - SEEKER

- [Ich liebe sie. Sie ist zwar teuer und nicht leicht zu bekommen, aber sie hat mich noch nie im Stich gelassen. Und man bekommt so ziemlich alles für sie.] - MA SAKRA

### MCT COSP Reihe

| Name | MCT COSP Reihe |
|---|---|
| Kaliber | 11 mm CTC |
| Typ | schwere Pistole |
| ab | 2050-2052 |
| Tarnstufe | 8/9 |
| Munition | 8+1(S)/3+1 |
| Schaden | 8S mit SD 7S |
| Rückstoß | R4 mit SD R3 |
| Modus | HM |
| Gewicht | 0.9 kg SD 0.5 kg |
| Preis | 2000 ¥ |
| Verfügbarkeit | 14/30 Tage |
| Straßenindex | 2-10 |
| Legalität | 2-E |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 7 | 14 | 28 | 56 |

Standard-Ausstattung:

Smartlink II, Laserpointer (abnehmbar), Schalldämpfer (abnehmbar) (mit R2), Polymergehäuse, Keramikbauteile
Name: COSP-26/COSP-25
Die Spezialmunition ist in den Schaden eingerechnet. Alle Mindestwürfe steigen ohne Schalldämpfer um 1 und der Modus sinkt durch das unkontrollierbare Rückstoßverhalten auf EM. Dafür steigt die Reichweite auf normale SP-Reichweiten. Weiche Panzerung schützt nur mit halber Stufe, bei abgenommenem Schalldämpfer steigt die Power um 2

---

Die COSP-Waffenreihe von der 'Mitsuhama Defensive Intelligence Special Resource Group' ist eine der interessantesten Waffen, die man heutzutage am Markt findet, wenn man sie denn überhaupt irgendwo findet. Die 'Covert Operations Special Pistols' sind Spezialwaffen für Operationen bei denen maximale Heimlichkeit erforderlich ist, eine Zuordnung zu MCT jedoch keine Rolle spielt, sogenannte 'Covert Operations'. Aufgrund hochkomplexer Werkstoffe und leicht zurückverfolgbarer Baugruppen ist sie für clandestine Operationen selbstverständlich nur bedingt geeignet. Das Konzept der COSP Waffen wirkt auf den ersten Blick so simpel wie sinnlos: es handelt sich um eine Bullpub Pistole. Nun fragen sich sicher viele, warum man eine Handwaffe als Bullpub konfigurieren sollte, denn dies verlagert den Schwerpunkt der Waffe ungünstig hinter den Haltepunkt. Das führt dazu, dass die Waffe verstärkt nach oben verreißt und deutlich ungenauer wird, als normale Waffen. Die Waffendesigner des MCT Geheimdienstes waren aber klüger als wir. Sie haben sich gedacht, dass eine solche Waffe zwar nicht kleiner wird als jede herkömmliche Pistole, jedoch bei gleichbleibender Lauflänge (und damit Reichweite und Genauigkeit) ein geringeres Profil hat und die Hand deutlich weniger überragt. Ein weiterer Vorteil war jedoch der Hauptgrund für den Bau dieser Waffe: bei aufgeschraubtem Schalldämpfer liegt der Schwerpunkt der Waffe wieder am Haltepunkt und die Waffe erreicht eine Vorderlänge, die nicht größer ist als eine nicht schallgedämpfte, herkömmliche Pistole. Zudem hat sie vor dem Schalldämpfer einen normalen Lauf mit 4 Zügen, in dem das Geschoss gleichmäßig Geschwindigkeit aufbauen kann, während genug Platz im Schalldämpfer bleibt, die Schussgase wieder abzubremsen. Um ein maximales Schadenspotential bei niedrigen Projektilgeschwindigkeiten zu wahren, benutzen diese Waffen grosskalibrige Geschosse mit kalter Treibladung. Die Geschosse bestehen aus stahlummanteltem Wolfram und sitzen auf einer Hülse aus einem speziellen Verbundplastik das kurz nach Auswurf aus der Waffe auf die Anschusstemperaturen mit starker Verformung reagiert. Eine eindeutige Verfolgung der Hülsen wird dadurch deutlich erschwert. Warum man allerdings nicht gänzlich zugunsten hülsenloser Munition auf Hülsenmunition verzichtete, ist uns hier eher unklar. Möglich ist, dass es etwas mit den Temperaturen zu tun hat, die sich bei langsamerer Verbrennung des Treibmittels in einer abgeschlossenen Polymerewaffe aufbauen, was bei einem Hülsenauswurf vermieden wird.

Die Waffen dieser Reihe verfügen serienmäßig sowohl über einen abnehmbaren Laserpointer, sowie über ein beschnittenes Smartguninterface. Der Laser dient dabei der Zielerfassung, die Smartverbindung hingegen lediglich dem Waffenhandling, sowie der Vor-Zielerfassung und der Moduseinstellung. Außerdem kann die Auswurfseite der Hülsen per Smartlink unkompliziert von links nach rechts gelegt werden. Der Grund für diese Entscheidung ist ebenfalls erst auf den zweiten Blick ersichtlich. Während der Laserpointer erst kurz vor dem Schuss durch Eindrücken der Abzugssicherung aktiviert wird und daher nicht lange in Betrieb bleibt, benötigt eine ef-

fektive Smartgunverbindung einen Ultraschallabtaster für die Feststellung von Flugbahn und Aufschlag. Solche Ultraschallimpulse werden jedoch von feindlichen Raketenwarnsystemen, wie sie bereits heute Einzug bei leichteren Infanteriefahrzeugen halten, problemlos festgestellt. An diesen Überlegungen kann man deutlich sehen, dass die Waffen dieser Art auch für militärische Einsätze ausgelegt wurden, möglicherweise in Erwartung eines Militärkontraktes mit den Imperialen Japanischen Spezialkommandos.

Eine Kurzversion der COSP wurde speziell darauf ausgelegt, in einem Ärmelhalfter getragen zu werden und sie ist leicht abschießbar, ohne sie vollständig zu exponieren. Dies macht sie speziell für Attentate aus näherer Nähe geeignet.

Zu bekommen sind diese Waffen vorerst in keinem Geschäft und auch auf dem schwarzen Markt finden sich nur selten begehrte Einzelstücke. Die Munition muss so von den meisten Besitzern außerhalb der Dienste MCTŽs handgefertigt werden und zumeist auf minderwertigere Materialien zurückgreifen.

Entgegen weit verbreiteter Gerüchte sind diese Waffen allerdings trotz verwendeter Keramikteile von herkömmlichen MAD-Detektoren problemlos aufspürbar, denn der Lauf der Waffen besteht aus titanummanteltem Edelstahl.

---

≫ [Der Schalldämpfer ist scheiße. Er sorgt zwar dafür, dass man mit der High-End Krücke vernünftig in eine Richtung schießen kann, aber mehr leider auch nicht. Wenn ihr Glück habt, dann könnt ihr einmal abdrücken, aber spätestens nach dem zweiten Schuss ist die Geräuschentwicklung schon deutlich im Nebenraum hörbar, nach weiteren zwei Schüssen ist da nichts mehr mit Dämpfung von Schall. Wenn ihr ihn nicht brauchen würdet, um ordentlich mit dem Ding zu schießen, dann könntet ihr ihn auch gleich weglassen.] - Warlock

≫ [Keine billigen Plagiate kaufen und das Konzept begreifen. Der offizielle Schalldämpfer mag mit 800¥ nicht grade billig sein, aber sorgt dafür, dass der Schwerpunkt richtig liegt. Die Probleme, die man bei der COSP *ohne* den Schalldämpfer hat, hat man bei anderen Waffen *mit* einem Schalldämpfer. Also denk mal drüber nach, warum die Jungs das Ding umgedreht haben und so viel an der Unwucht zu basteln hatten.] - Seeker

≫ [Die Leistungen des Schalldämpfers, was die Geräuschunterdrückung angeht, sind nach dem ersten Schuss nicht mehr vorhanden. Nach drei Schuss ist die Waffe so laut wie ohne Schalldämpfer. Du hast aber natürlich recht, benutzt man das Ding ohne Schalldämpfer ist sie nicht mehr kontrollierbar. Frage: Warum hast du also diesen Beitrag geschrieben? Reine Langeweile?] - Warlock

≫ [Weil ich im Gegensatz zu dir weder auf Plagiate reinfalle, noch mit Plagiaten Tests durchführe. Ich habe drei Magazine mit dem Ding durchgeschossen und der Schalldämpfer ist tip-top. Kann auch daran liegen, dass du den Amateurfehler gemacht hast HP zu schießen.] - Seeker

≫ [Garantiert. Wenn du zu deinem Schieber gehst und dir eine Unter-der-Hand-Ladung der 11 mm CTC geben lässt, kriegst du meistens eine Highpowermunition. Warum? Weil sie das in Schattenwerkstätten zusammenwerkeln lassen, da *gerade* für dieses Kaliber echte Fabrik-Munition zu kriegen, verdammt schwer ist. Und die meisten Schattenwerkstätten primen ein bisschen höher. Damit die Kunden zufrieden sind. Denn wer sind die Kunden der Straßenwerkstätten? Punks. Wenn die Power kriegen, sind sie glücklich.] - ƎƎƆ-Ǝ

≫ [Es scheint jemanden zu geben, der schlechte COSP-Plagiate rausbringt, sagt die Straße, und es gibt Gerüchte, dass es Mitsuhama selbst ist. Und zwar, um die Schattennachfrage nach der Waffe zu decken. Die ist nämlich viel zu leicht zu kriegen zur Zeit. Ist totale Verarsche und geht massiv auf den Ruf dieser Waffe. Aber dazu muss man sagen, dass es eine Waffe ist, die überhaupt nicht auf der Straße landen soll. Ich halte das für eine verdammt gerissene Täuschungsaktion von MCT. Aber ich weiß auch nicht, wie man das Original und das Plagiat auseinanderhalten kann. Hab' von beiden noch keine in der Hand gehabt.] - Ears At The Wall

≫ [Tja, was soll ich sagen, ihr habt beide recht und unrecht. Sorry wegen eben, aber war ein wenig angepisst, wegen der Behauptung ich würde auf eine Replica hereinfallen, Seeker. Die Waffe ist definitv echt. Nur der Schalldämpfer war es nicht. Habe ihn mir nach deinen Worten nochmal vorgenommen. Ich weiß nicht genau, was damit nicht stimmt, aber es ist definitiv und bei weitem nicht die gleiche Qualität, wie ich sie erwartet hätte. Da er aber auch zur Waffe gehört, hat Ears vielleicht nicht ganz unrecht.] - Warlock

### Smith & Wesson Model 4189 'Ultima Ratio'

| | |
|---|---|
| Name | Smith & Wesson Model 4189 'Ultima Ratio' |
| Kaliber | 10 mm Norma<br>.40 S & W<br>.45 ACP |
| Typ | schwere Pistole |
| ab | |
| Tarnstufe | 9 |
| Munition | 14(s) |
| Schaden | 9M/8M/8M |
| Rückstoß | R3/R2/R2 |
| Modus | HM |
| Gewicht | 1,35 kg |
| Preis | 1500 ¥ /1300 ¥ /1250 ¥ |
| Verfügbarkeit | 4/48 Stunden |
| Straßenindex | 1,25 |
| Legalität | 5P-E |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 10 | 20 | 40 | 80 |
| 8 | 16 | 32 | 64 |
| 8 | 16 | 32 | 64 |

Standard-Ausstattung:

Stahlbauweise, extrem robust, Gasventil 1, damaszenervernickeltes Finish, geschwärzte Kastanienholzgriffschalen
Optionen:

- Model 4190 Deputy (Schockpolster, Smartlink 1, Gewicht -0,05, kein Gasventil, Weaverschiene oben, überdurchschnittlich zuverlässig aber nicht mehr so extrem robust wie die Zivilversion, Mindestliefermenge 100 Stück) -200¥
- Smartlink I (Gewicht +0,1) +500¥
- Smartlink II (Gewicht +0,15) +1000¥
- Laserpointer (Gewicht +0,1) +350¥
- 9 mm Wechselsystem (Schaden 7M, R1, Gewicht +0,05 kg, 250 ¥ )

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 7 | 14 | 28 | 56 |

- Handballensicherung +100¥
- Abzugssicherung +20¥
- Langlaufversion (Tarnstufe -2, Reichweitenklasse +1, +0,25 kg) +400¥
- Kurzlaufversion (Tarnstufe +1, Reichweitenklasse -1, -0,25 kg) +250¥
- Rangerversion (kein Abzugsbügel) +80¥
- Versilberter Schlitten +50¥
- Vergoldeter Schlitten +150¥
- Verchromter Schlitten +50¥
- Brünnierter Schlitten -50¥
- Emaillierter Schlitten (rot oder blau) +150¥
- Versilberter Rahmen +50¥
- Vergoldeter Rahmen +150¥
- Verchromter Rahmen +50¥
- Brünnierter Rahmen -50¥
- Emaillierter Rahmen (rot oder blau) +100¥
- Titanbau (Gewicht -0,15 kg) +800¥
- Nussholzgriffschalen +50¥
- Kirschholzgriffschalen +100¥
- Sandelholzgriffschalen +250¥
- Teakholzgriffschalen +350¥
- Mahagoniegriffschalen +450¥
- Perlmuttgriffschalen +950¥
- Elfenbeingriffschalen +1450¥
- Cocobologriffschalen +2000¥
- Ossickgriffschalen +2600¥

---

Die Könige von Frankreich ließen es in ihre Kanonen prägen: Ultima Ratio Regio. Es bedeutet 'Das letzte Mittel der Herrschenden' und unter genau diesem Motto präsentierte die nicht nur für hervorragende Revolver bekannte Traditionsschmiede Smith & Wesson vor vier Jahren auf der Frühsommer Werksmesse die neue M-4189. Die Selbstladepistole Model 4189 ist dabei nicht für ungeübte Schützen geeignet und zielt besonders auf professionelle Personenschützer ab. Der für heutige Zeiten recht ungebräuchlich gewordene Vollstahlbau verleiht der Waffe eine recht hohe Masse, sowie besonders scharf umrissene Konturen, aber es macht sie auch flach im Profil und daher besonders gut zu halftern. Die Ultima Ratio verwendet das leistungsstarke Kaliber 10 mm Auto, ist aber auch in einer Version im kastrierten .40 S & W und einer weiteren im verbreiteten .45 ACP verfügbar. Zu Übungszwecken ist auch ein Wechselsystem für 9 mm Parabellum verfügbar. Schon die Kaliberwahl des Standardmodels zeigt jedoch deutlich die Zielsetzung der

Waffe. Die nach dem Browningsystem arbeitende Waffe mit verzögertem Kipplauf eignet sich besoders gut als leistungsstarker Mannstopper und durchschlägt selbst mittlere Körperpanzerung noch zielsicher auf mehr als 40 Meter. Ein weiterer Vorteil ist das besonders ansprechende Design, welches es dem Besitzer gestattet, die Waffe auch bei sozialen Beschränkungen zu tragen, wo andere Schießeisen längst unangenehm auffallen. Sie verkörpert damit ein Stück des Amerikanischen Traums von Freiheit und Souveränität und verleiht ihrem Träger laut Werbetext ein erhabenes Gefühl von Sicherheit und Stil.

Ein schwerer Schlag für das Unternehmen war jedoch trotz allen Eigenschaften der Waffe ein Verbot des Models 4289 im Kalifornischen Freistaat. Insbesondere in Los Angeles gingen so viele potentielle Käufer an Konkurrenz und Schwarzmarkt verloren, denn die Waffe verstößt gleich gegen drei Gesetzesauflagen, denen Kurzwaffen in Kalifornien unterliegen. Ihr Magazin ist für eine Sportwaffe um 3 Schuss zu groß, das Kaliber der Basisversion als Angriffsmunition beschränkt und die nicht metamenschenfreundliche Rahmenkonstruktion in Bezug auf viele Anti-Diskriminierungsgesetze im Sportwaffensektor problematisch. Auch ein Export in den von Heckler & Koch, Glock und Walther dominierten europäischen Markt erwies sich bisher nur als relativ schleppend. Besonders in zahlreichen Staaten der CAS verkaufte sie sich allerdings wie geschnitten Brot, was wohl nicht zuletzt einer hervorragenden Werbekampagne zu verdanken war, sowie einer Trideo-Live-Verfolgungsjagd auf dem Highway, die an einer Polizeisperre mit einem Motorblockschuss einer solchen Waffe endete. Smith & Wesson kündigte an, dass man plane, eine spezielle Polizeiversion der Waffe noch im Laufe des aktuellen Geschäftsjahres anzubieten. Diese solle dann über ein im Griff integriertes Schockpolster verfügen, serienmäßig nach V-1 Standard versmartet sein und ein mattschwarzes Finish haben. Ihr Preis soll mindestens 200 ¥ *unter* dem Basismodel liegen, auf Kosten der Exklusivität, versteht sich.

---

≫ [Sieht aus und funktioniert wie eine umgestylte Colt 1911.] - Spinbee

≫ [Also ich finde ja besonders die Ausführung in poliertem Goldfinish klasse. Das hat Stil und die Punks sehen was abgeht, wenn man sie in einer dunklen Gasse zieht. Glaubt mir, nichts ist nerviger, als wenn ihr eine riesige Knarre aus dem Halfter zieht, aber niemand wegrennt, weil das mattschwarze Ding in der Seitenstraße kaum zu sehen ist.] - Long Tom

≫ [Ich bin Lee Sherman, der...<*Disrupted by Unknown*>] - Lee Sherman, Vize-Weltmeister IACS

≫ [Wir wissen es, Lee. Für's Akimbo Wettbewerbsschießen nicht geeignet, oder?] - MatBrat

≫ [Genau das wollte ich sagen! Bist du vom Fach?] - Lee Sherman, Vize-Weltmeister IACS

≫ [Nein! Ich hasse es, wenn Menschen so berechenbar sind!] - MatBrat

**Taurus K-80 Basic**

| | |
|---|---|
| Name | Taurus K-80 Basic |
| Kaliber | 10 mm Norma<br>12 mm ArmaLite<br>.50 AE<br>6,4 mm Torro |
| Typ | schwere Pistole |
| ab | Frühling 2052<br>Sommer 2055 |
| Tarnstufe | 8 |
| Munition | 12(s)/9(s)/9(s)/9(s) |
| Schaden | 9M/10M/10M/11L |
| Rückstoß | R3/R4/R4/R3 |
| Modus | HM |
| Gewicht | 1,25 kg |
| Preis | 1000 ¥ |
| Verfügbarkeit | 4/36 Stunden |
| Straßenindex | 1 |
| Legalität | 5P-E |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 7 | 14 | 28 | 56 |
| 8 | 16 | 32 | 64 |
| 8 | 16 | 32 | 64 |
| 8 | 16 | 32 | 64 |

Standard-Ausstattung:

interne Rückstoßdämpfung (S1)
Optionen:

- Titanbau (Gewicht -0,25 kg, alle Rückstöße +1) +350¥
- Smartlink I +650¥
- Smartlink II +1250¥
- 10 mm Wechselsystem 150¥
- 12 mm Wechselsystem 200¥
- .50 AE Wechselsystem 170¥
- 6,4 mm Wechselsystem 250¥
- Linkshänderschlitten 200¥
- AmbiDeXT™ Universalschlitten 350¥
- Tropenholz Griffschalen 500¥

---

Dies ist die kleine Schwester der schweren K-80 Omega. Obwohl sie den Namen K-80 Basic trägt, war sie keineswegs der Ausgangspunkt für die Entwicklung der Omega, sondern sie basiert auf der tatsächlich vorher entwickelten, gekürzten und vereinfachten Omega. Die K-80 Basic ist vor allem als Konkurrenzmodell zu den AOI Pistolen des Typs Predator II/III und schlägt sich trotz ihres höheren Preises beachtlich. Vor 6 Jahren führte die Konzernpolizei von Manhatten die Waffe als Standard-Dienstpistole ein und löste damit eine regelrechte Welle an Großkontrakten aus. Heute findet man sie an der Seite der Ordnungshüter in zahlreichen Städten überall auf der Welt, darunter Singapur, Hongkong, Atlanta, Kiel, Dnjepopetrovsk und Santiago de Chile. In Amazonien selbst gehört sie zur Ausrüstung der Miliz Elitekommandos. Zudem erfreut sich die K-80 B einer enormen Beliebtheit bei Gangstern und Ganoven auf der ganzen Welt, die sich vor allem auf das hohe Abschreckungspotential der Waffe verlassen. Bemerkenswert beliebt ist sie in der matt-schwarzen Deluxe Titanversion mit Edelholzgriffschalen und feinen Gravurarbeiten bei jungen, aufsteigenden Yakuza. Fachleute sind zur überraschenden Erkenntniss gelangt, dass sie besonders in progressiven Yakuzakreisen in Süd-Japan fast vollständig den Stellenwert des zeremoniellen Katana eingenommen hat und von ihren Besitzern nach den Regeln des Bushido getragen und benutzt wird. Eine durchaus faszinierende Entwicklung der letzten Jahre.

---

≫ [Es ist eine Schande, dass die jungen Oyabun in unserer Heimat die Traditionen dermaßen verkommen lassen. Ich weiß schon, warum ich nach Amerika gekommen bin. Hier gibt es noch Männer, die sich auf alte Werte besinnen und nicht der Dekadenz der Moderne erlegen sind.] - Shigeda Akeshi

≫ [Ach fick dich doch ins Knie. Soll ich etwa noch in Holzsandalen rumlaufen und mein Geld mit Würfelspielchen verdienen? Man muss mit der Zeit gehen. Lass dir doch einfach "Blade" in deine Knarre gravieren und schon hat sich die Chose. Oder glaubst du wirklich, dass ihr Hardliner mit euren auf Java in Serie gefertigten Industriekatanas die Traditionen unserer Vorfahren hochhaltet? Dämliche Spinner.] - Misu Tah Sumisu 4 U

- [Die Leute von Red Fox Securities hier in Detroit laufen auch mit den Dingern rum. Hab' mal mit einem gesprochen und der meinte, sie hätten vorher Pred's gehabt. Haben sich für die .50 AE entschieden, weil sie mehr Stoppwirkung hat und besser für JellyBags sein soll als die 10 mm Preddie. Meiner Meinung nach ein bisschen schwer für Sicherheitsleute. 10 mm ist schon echt hart für meinen Geschmack. Naja, die müssens ja wissen und ich bevorzuge sowieso Gewehre. Habe ich erwähnt, dass das MSG-50 von HK echt Sahne ist? Ich hab damit letzt [0,35 MP deleted by SysIn].] - LUTHER

- [Hey!!! Hmpf... Na gut, ich hab mich ein bisschen verquatscht...] - LUTHER

- [Ich habe vorher noch nie was gelöscht. Ich bin nicht so'n restriktiver Gott-Typ wie Captain Chaos. Aber mit dem Upload der gesamten HK-Werbekampagne hast du auch *mein* Limit erreicht. Alter! 0.35 MP!!! Du hast ja 'n Schatten, Mann. Wirst du dafür wenigstens bezahlt?] - ƎƎƆ-Ǝ

### Taurus CHR-1 “Buffalo”

| | |
|---|---|
| Name | Taurus CHR-1 “Buffalo” |
| Kaliber | .325 TaCaT<br>.325 TaCaT Magnum |
| Typ | schwerer Revolver |
| ab | |
| Tarnstufe | 8 |
| Munition | 6(Tr) |
| Schaden | 9M/10M |
| Rückstoß | R3 |
| Modus | HM (DAR) |
| Gewicht | 1,15 kg |
| Preis | 950 ¥ |
| Verfügbarkeit | 5/6 Tage |
| Straßenindex | 1,5 |
| Legalität | 5P-E |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 10 | 20 | 40 | 80 |

Standard-Ausstattung:

Die hülsenlose Spezialmunition kostet soviel wie entsprechende Gewehrmunition. Titanbauweise, beidhändig verwendbar, Gasventil 1 (K1), Lasermarkierer, Handballensicherung, Elektrozündung, Gummigriffschalen mit Schockdämpfung (S1)
Optionen:

- interne Smartverbindung +450¥
- interne Smartverbindung II +850¥
- Abzugssicherung +50¥
- Verkleideter Spannhahn +50¥
- Langlaufversion (Tarnstufe -3, Rückstoß -1, Reichweitenklasse +1, +0,35 kg) +350¥
- Versilberter Rahmen +320¥
- Vergoldeter Rahmen +350¥
- Verchromter Rahmen +150¥
- Brünnierter Rahmen +120¥
- Emaillierter Rahmen (rot, blau, grün, gelb) +200¥
- Nussholzgriffschalen +150¥
- Kirschholzgriffschalen +250¥
- Sandelholzgriffschalen +400¥
- Teakholzgriffschalen +700¥
- Mahagoniegriffschalen +1000¥
- Elfenbeingriffschalen +2500¥
- Perlmuttgriffschalen +2000¥
- Achselhalfter 90¥
- Gürtelhalfter 70¥
- Oberschenkelhalfter 140¥
- Rückenhalfter 140¥
- Schalldämpfer “Range Buffalo” (Schalldämpfer mit +1 auf Wahrnehmungswürfe) 50¥
- Schalldämpfer “Weekend Buffalo” (Schalldämpfer mit -1 auf Power und +2 auf Wahrnehmungswürfe) 250¥
- Schalldämpfer “Sneaky Buffalo” (Schalldämpfer mit -2 auf Power und +4 auf Wahrnehmungswürfe, Erwerbsberechtigungspflichtig) 400¥
- Schalldämpfer “Special Ops Buffalo” (Schalldämpfer mit -1 auf Power und +5 auf Wahrnehmungswürfe, MilSpec) 750¥

---

Erst seit 6 Jahren auf dem Markt, aber schon erfolgreicher als viele Konkurrenzmodelle. Der Taurus Caseless Heavy Revolver 1, auch bekannt als Taurus Buffalo, ist der große Bruder des handlichen Flashdraw CPR-1 und einer der zuverlässigsten Jagdrevolver der ganzen Welt. Er basiert zwar auf dem gleichen Konzept wie der handlichere Flashdraw, Trommel und Trommelkammer wurden jedoch geringfügig erweitert, um die Verwendung der speziell entwickelten Taurus Caseless Tround Magnumpatrone zu ermöglichen. Auch die Griffanordnung unterscheidet sich, durch den wesentlich stumpferen Griffwinkel und den massiven Abzugsschutz. Er verfügt, genau wie der kleine Bruder, über eine Laserzielhilfe, jedoch wurde diese massiv verstärkt und erreicht so eine präzise und deutlich sichtbare Leuchtkraft auf mehr als 300 Meter. In den vergangenen Jahren konnte man den CHR-1 besonders häufig im Rotlichtmilieu beobachten, wo er zu einer der beliebtesten Ludenwaffen geworden ist, ein Image, das der Hersteller mit aggressiven PR-Kampagnen energisch zu bekämpfen versucht. So lieferte die Firma unter anderem eine grosse Stückzahl der Waffe an die Hester & Company Security Corporation in Seattle, sowie zahlreiche andere Luxussicherheitsdienste weltweit zu besonders günstigen Tarifen, um zu einer Assoziation der Waffe mit einem Gefühl von Sicherheit und Verlässlichkeit zu führen. Das Konzept geht offenbar auf und auch einige andere Sicherheitsfirmen zogen nach und schafften den leistungsstarken Luxusrevolver an der besonders in mattschwarz-Standard durch seine gute Drohwirkung viele Konflikte vermeidet.

---

- [Bang!] - Gunsmith Cat
- [Ja. Das musste unbedingt gesagt werden.] - Der Blob
- [Ich liebe dieses Baby. Welcher Revolver kann schließlich so einfach schallgedämpft werden? Überhaupt ist das Schalldämpfersystem absolut genial. Der Dämpfer wird etwa 2cm über den Lauf gestülpt und dann wird auf jeder Seite ein Knopf eingedrückt an dessen Innenseite Zargen in die Ventilschlitze greifen. Damit ist er absolut dicht und kommt ohne ein Gewinde aus. Man benötigt nur wenige Sekunden für die Montage und die ist noch dazu absolut lautlos. Brilliant! Aber das waren die Jungs von Taurus ja schon immer.] - Italic Blue

### Taurus Firestarter

| Name | Taurus Firestarter |
|---|---|
| Kaliber | .357 Magnum<br>.41 Magnum<br>.44 Magnum<br>.454 Casull<br>.480 Ruger |
| Typ | schwerer Revolver |
| ab | |
| Tarnstufe | 8 |
| Munition | 7(Tr)/7(Tr)/6(Tr)/5(Tr)/5(Tr) |
| Schaden | 8M/9M/9M/10M/10M |
| Rückstoß | R2/R3/R3/R4/R4 |
| Modus | HM (DAR) |
| Gewicht | 1,1 kg/1,1 kg/1,15 kg<br>1,2 kg/1,25 kg |
| Preis | 850 ¥ /950 ¥ /975 ¥<br>1250 ¥ /1350 ¥ |
| Verfügbarkeit | 4/72 Stunden |
| Straßenindex | 0,75/0,85/1/1,5/2 |
| Legalität | 5P-E |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 6 | 12 | 24 | 48 |
| 7 | 14 | 28 | 56 |
| 8 | 16 | 32 | 64 |
| 10 | 20 | 40 | 80 |
| 12 | 24 | 48 | 96 |

Standard-Ausstattung:

Titanbauweise, beidhändig verwendbar, Gasventil 1 (K1), Gummigriffschalen mit Schockdämpfung (S1)
Optionen:

- interne Smartverbindung +500¥
- interne Smartverbindung II +800¥
- Abzugssicherung +45¥
- Verkleideter Spannhahn +55¥
- Versilberter Rahmen +310¥
- Vergoldeter Rahmen +330¥
- Verchromter Rahmen +140¥
- Brünnierter Rahmen +115¥
- Emaillierter Rahmen (rot, blau, grün, gelb) +195¥
- Nussholzgriffschalen +150¥
- Kirschholzgriffschalen +250¥
- Sandelholzgriffschalen +400¥
- Teakholzgriffschalen +700¥
- Mahagoniegriffschalen +1000¥
- Elfenbeingriffschalen +2500¥
- Perlmuttgriffschalen +2000¥
- Achselhalfter 90¥
- Gürtelhalfter 70¥
- Oberschenkelhalfter 140¥
- Rückenhalfter 140¥

---

Auch auf dem konventionellen Revolvermarkt weiß sich die südamerikanische Traditionsfirma zu behaupten und setzt auch heute noch immer wieder neue Akzente. Waren sie doch einst Pioniere in der Verarbeitung von Guss-Stahl und Titan im Revolverbau, bedienen sie sich nun modernster Robotermanufaktur und sind der Vorreiter der nanogeäzten Laufproduktion. Das Resultat sind dabei unvergleichlich robuste und treffsichere Waffen, die manches Gewehr in den Schatten zu stellen vermögen. Auch die Qualität der Außenbeschichtung sucht ihresgleichen, und Taurus garantiert sogar eine abriebfreie Lebensdauer von mindestens 4 Jahren. Beliebt ist der Firestarter besonders als teureres Konkurrenzmodell zur Kurzversion der Super Warhawk sowie der Cavalier Deputy und wird besonders gern von konservativen Personenschützern, Detektiven und Undercoverpolizisten verwendet. Medienwirksame Auftritte hatte die Waffe bereits in zahlreichen Action-SimSinns, wie zum Beispiel “Hunt for Vaneyev 3”, “Tenochtitlan Sewer Savage” und “Bernardo”.

---

≫ [Süßer Revolver. Ein bisschen klein für meinen Geschmack. Ich bevorzuge da doch schon die Infernale oder die alte Raging Bull. Wenn es heimlich sein muss, würde ich eh lieber eine schallgedämpfte MP nehmen und wenn überhaupt einen Revolver, dann vermutlich den Flashdraw mit Dämpfer.] - Cassie Casull

≫ [Ich hasse Revolver. Sie verkörpern alles, was Männer an Waffen mögen.] - MatBrat

≫ [Echt? Also ich mag eher mehr als 7 Schuss, bevorzuge Schwarz und wenn ich die Wahl habe, Heckler und Koch. Was davon bietet mir Taurus?] - Seeker

≫ [Ja, genau... Dreh den Hengst hier mal um E-Gee.] - SEEKER

≪ [Dann hast du halt schlaffe Eier, aber für einen echten Hengst ist das genau das richtige!] - STALLION

### HK NPMP 'Artemis'

| Name | HK NPMP 'Artemis' |
|---|---|
| Kaliber | 4,73 mm CLK |
| Typ | schwere Pistole |
| ab | |
| Tarnstufe | 6 |
| Munition | 12(s) |
| Schaden | 8L |
| Rückstoß | R1 |
| Modus | HM/SM/AM |
| Gewicht | 1,35 kg |
| Preis | 100.000 ¥ |
| Verfügbarkeit | 24/60 Tage |
| Straßenindex | 8 |
| Legalität | 5P-E |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 20 | 40 | 80 | 160 |

Standard-Ausstattung:

Die spezielle Nano-Matchmunition kostet 500 ¥ pro Schuss und wird wie Stahlmantelmunition angerechnet. Wenn normale Munition verwendet wird sinkt die Reichweite um 50%. Der Schütze erhält mit dieser Waffe, sofern er mindestens eine Fertigkeitsstufe von Pistolen 6 einen um 1 reduzierten Mindestwurf und 2 Bonuswürfel für gezielte Schüsse. Die Waffe ist extrem sensibel und kann bei harten Schlägen nachhaltig beschädigt werden. Wann immer die Waffe hart anstößt oder gar zu Boden fällt, steigen alle Mindestwürfe für zukünftigen Gebrauch um +1. Erreicht dieser Modifikator +3 hat die Waffe nur noch Schrottwert. Smartlink II Plus, codiertes Smartsystem, Wurzelholzgriffschalen, Dreifach-Schwunggyroskop (R3/S1 wenn aktiviert, benutzt dann XMP-Reichweiten, MW in wechselhaft bewegtem Kampf steigt um 5), interne Schockkompensation (S1), angepasster Griff, Entfernungsmesser
Optionen:

- Oberschenkelhalfter 2800 ¥

Nach mehr als 15 Jahren Entwicklungszeit entstand in Zusammenarbeit mit Accuracy International, Dynamit Nobel und Siemens-Nixdorf die vermutlich präziseste Pistole aller Zeiten. Die NPMP (Nano-Präzisions Match-Pistole), Entwicklungsname 'Artemis', ist eine nanotechnisch gefertigte, hülsenlose, elektrisch zündende, versmartete und gyrostabilisierte Olympiapistole der Extraklasse. Mit dieser Waffe ist ein Sieg fast so sicher, wie der tägliche Wechsel von Sonne und Mond. Die nach der griechischen Jagdgöttin benannte Waffe verwendet eine spezielle Matchlaborierung der bekannten 4,73 mm CLK Patrone von Dynamit-Nobel. Von zwei Quer- und einem Längsgyro stabilisiert, bewegt sich diese Waffe keinen Millimeter mehr, sobald sie in Schussposition gebracht wurde. Der Abzug dient lediglich der Aktivierung der Rotationsgyros, denn die Waffe selbst wird kybernetisch gezündet. Dabei sind auch schnelle Feuerstöße möglich.

Da außer den Gyros praktisch keine beweglichen Teile vorhanden sind, schießt die Waffe unglaublich ruhig und liegt dank spezialbeschichtetem Wurzelholzgriff perfekt in der Hand. Ein besonderer Service des Herstellers: Jede Waffe wird maßgefertigt und an den Benutzer angepasst. Damit ist die Waffe natürlich kaum zur Kapitalvermehrung geeignet - ihr einziger Zweck ist der Prestigegewinn, sowie natürlich die bahnbrechende Technologiestudie. Fachleute gehen sogar davon aus, dass die Waffe ihrer Zeit mindestens 30 Jahre voraus ist.

Die hochgradig perfektionierte und computergesteuerte Mechanik der Waffe besteht zu großen Teilen aus Titanlegierungen, diamantgeschliffenem Stahl und nanotechnisch geglätteten Oberflächen. So tritt kaum Reibung in der Waffe auf und die Kammer kühlt über einen filigran konstruierten, nach außen natürlich verkleideten Gitterleiter innerhalb von 0,2 Sekunden weitgehend ab.

Im Gegensatz zu anderen Waffen wird die Artemis Matchpistole von vorn geladen. Das Magazin wird zunächst, wie bei einer Maschinenpistole von unten eingeführt und dann nach vorn abgeklappt. Dabei wird die Lademechanik betätigt und eine Patrone in die Kammer eingeschoben. Dynamit-Nobel und HK garantieren dafür, dass die Waffe mit der speziellen Matchmunition niemals fehlzünden und niemals versagen wird. Wenn ein konstruktionsbedingtes Versagen innerhalb der nächsten 100 Jahre nachgewiesen werden kann, erstatten beide Firmen das maximale verlorene Preisgeld dem unglücklichen Besitzer, aber keiner geht davon aus, dass dies jemals passieren wird, denn HK garantiert unentgeldliche Wartung der Waffe im Quartalstakt, mindestens für die nächsten 6 Dekaden, sowie kostenlose Ersatzteile im Bedarfsfall.

» [Die Garantie gilt natürlich nur bei sachgemäßer Handhabung. Lasst sie einmal fallen und sie ist

im Arsch. Ich mag diese Waffe eigentlich überhaupt nicht, denn sie macht Idioten für Geld zu guten Schützen, aber zum Glück ist sie für's Akimbo Competition Shooting nicht geeignet und wird es auch nie sein. Ich bin Lee Sherman, der Vize-Weltmeister im International Akimbo Competition Shooting] - Lee Sherman, Vize-Weltmeister IACS

- [Ich bringe diesen Trottel um! Diese Nervensäge schreit geradezu danach!] - Crazy Eddie
- [Das lässt du lieber, klar? Jeder kann hier sagen was er denkt und niemand wird bedroht. Ansonsten fliegst du raus.] - MatBrat
- [WAS? WEISST DU EIGENTLICH WER ICH BIN DU GÖR?!?] - Crazy Eddie
- [Ja, das weiß ich und ich sperr dir den Account bis zum Sankt Nimmerleinstag wenn du dich nicht zusammenreißt und die Regeln befolgst. Hast DU überhaupt eine Ahnung, wer ICH bin? Ende!] - MatBrat
- [Ärger, MatBrat?.] - Anansi
- [Gibt's Probleme?.] - FastJack
- [Ich glaub' nicht, dass sie Hilfe braucht.] - Lycost
- [Whups... Ähm... Tschuldigung!] - Crazy Eddie
- [Vergiss es. Gib Charge 'ne zweite Chance und wir vergessen die Sache.] - MatBrat
- [Ähm... Klar.] - Crazy Eddie
- [Auch wenn Sherman 'ne absolute Nervensäge ist, hat er recht. Klar, als Technologiestudie würde es mal wieder die Überlegenheit von HK auf dem Waffensektor zeigen, aber zum Sportschießen? Ziel mit dem Smartlink anvisieren, das ganze mit den Gyros stabilisieren und Peng. Toll. Irgendwie verfehlt das ganze den Sinn der Sache, der Schütze macht doch kaum noch was aus dabei. Das Ding ist 'ne scheiß Sportpistole. Und das sag' ich bei aller Liebe zu Heckler und Koch. Und ja, ich würde mir den linken Arm ausreißen, um an so ein Ding ranzukommen.] - HK-Fan
- [Mach über sowas keine Witze, Mann...] - The Hook
- [Weia, eine Sportpistole für 100k? Echt nur was für Snobs die schon alles haben.] - Sakura
- [Ja, man könnte tatsächlich sagen, dass diese Waffe nur etwas für Leute ist, die schon eine Menge Geld haben. Aber das trifft leider den Punkt nur haarscharf. Es gibt nunmal Leute auf diesem Planeten, die reich genug sind, um es einfach nicht nötig zu haben, das Schießen zu lernen. Auch haben sie schon genug Macht, so dass sie den Kick, den die meisten Menschen beim Abfeuern einer Waffe verspüren, ebenfalls nicht nötig haben. Wollen diese Leute dann aber doch einmal jemanden mit den eigenen Händen töten, so benutzen sie eine Pistole, die die meiste Arbeit von allein erledigt. Danach sind sie dieser Spielzeuge überdrüssig und irgend jemand aus dem Gefolge dieses Typen erhält die Waffe. Der hat meist lange nicht genug Macht. Und so jemandem kannst du dann durchaus mal begegnen. Glaub mir Kleines, das wird dann ein Spaß.] - Tan

**MetalStorm Industries MSP-10**

| | |
|---|---|
| Name | MetalStorm Industries MSP-10 |
| Kaliber | 10 mm MetalStorm |
| Typ | schwere Pistole |
| ab | Frühsommer 2043<br>Hochsommer 2056 |
| Tarnstufe | 7 |
| Munition | 6x5(Lauf) |
| Schaden | 8M |
| Rückstoß | R2 |
| Modus | absolut beliebig |
| Gewicht | 1.15 kg |
| Preis | 3.500 ¥ |
| Verfügbarkeit | 14/20 Tage |
| Straßenindex | 3 |
| Legalität | 2-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 7 | 14 | 28 | 56 |

Standard-Ausstattung:

Smartlink II, frei wählbare Schussfolge, Individuelles Biometrisches Sicherheitssystem, Interfacebuchse, keine Montageplätze, Polymerebauteile, Titanbauteile
Optionen (nur paarweise):

- MSP-10B CAW (-500¥ , nur HM, Legalität 5P-E)
- MSP-10C CAW (+1500¥ , 1x3x10M-Bet, 4x8x5L-Bet, 3x5x8M)
- Spezialholster (250¥ )

---

Fast ein halbes Jahrhundert ist es her, dass die damals junge Australische Waffenfirma MetalStorm Industries den internationalen Waffenmarkt erschütterte mit einem Waffensystem das innovativer und zugleich gewöhnlicher nicht hätte sein können. Durch fehlende Investitionen und zahlreiche internationale Krisen hat sich seitdem in der Waffenbranche nichts bahnbrechendes mehr getan und so ist das MetalStorm System nach wie vor Hochtechnologie. Wie bei allen früheren MetalStorm Waffen ist auch die relativ neue MSP-10 ein elektrisch zündender, hülsenloser und mehrläufiger Hinterlader. Die Munition wird dabei in langen Stangen eingeladen, Kugel an Treibladung an Kugel an Treibladung. Keine beweglichen Teile außer dem Abzugshahn führen dazu, dass alle MetalStorm Waffen extrem schmutzresistent sind und mit einem absoluten Minimum an Wartung auskommen. Die Robustheit einer MetalStorm Waffe lässt eine fabrikneue Kalashnikov wie ein schmutzanfälliges Klappergestell wirken. Zudem fasst eine MS Waffe mehr Munition als alle vergleichbaren Waffen ihrer Gattung, doch was ist schon mit solch einer Waffe wirklich vergleichbar? Die MSP-10, die aktuelle Standardpistole der Australischen Armee, ist nun endlich auch in Übersee verfügbar und kann mit allerlei Extras aufwarten. Sie verfügt über ein serienmäßiges Smartguninterface der zweiten Generation, biometrische Diebstahlsicherung, Entfernungsmesser, Polymererahmen, Titanbauteile, Waffen-ID Chip und Computerinterface. Ihre 5 Läufe im Kaliber 10 mm MetalStorm fassen jeweils 6 Schuss und können per Smartgun individuell angesteuert werden. Keine andere Faustfeuerwaffe der Welt bietet die Möglichkeit je nach Situation, von Gegner zu Gegner, von Schuss zu Schuss die Munition beliebig zu wählen. Laden sie einen Lauf mit Panzerbrechern, einen anderen mit Hollow Points, einen dritten mit Flechettes, den vierten mit normalen Bleikugeln und den fünften mit Gelmunition und sie stehen niemals mit runtergelassenen Hosen da! Selbstverständlich kann man frei zwischen allen von MetalStorm Ammunitions produzierten Munitionsarten wählen und sich so sein Wunschpacket laden. Ideal für Polizisten und Sicherheitskräfte! Die Möglichkeit innerhalb von Mikrosekunden von Gelgeschossen zu Panzerknackern zu wechseln schützt unbeteiligte Menschenleben an jedem öffentlichen Ort und die Personensicherung sorgt dafür, dass der Diebstahl der Waffe unattraktiv ist. Der nächste Vorteil ist die unglaublich hohe Feuerrate. Keine herkömmliche Schusswaffe kann so schnell schießen wie eine MetalStorm Waffe! Feuern sie Salven beliebiger Länge ab, frei wählbar per Smartlink und seien sie sicher das Rückstoß sie erst treffen wird wenn schon die letzte Kugel den Lauf verlassen hat! Bis zu 10(!!!) Schuss können innerhalb von 0,08 Sekunden abgefeuert werden, noch bevor die Waffe anfangen konnte, so zu verreißen, wie sie es von einer herkömmlichen Waffe gewohnt wären! Aufgrund der frei wählbaren Feuerrate muss beim Kauf selbstverständlich eine Lizenz für Automatikwaffen vorgelegt werden und MetalStorm Industries übernimmt keine Haftung für Verletzungen aufgrund übertrieben langer Feuerstöße. Für alle die über keine Auto-

matikwaffenlizenz verfügen existiert auch eine zivile Version der MSP-10, die MSP-10B CAW (Civil Authority Weapon). Für spezielle Zwecke bietet MetalStorm Industries zudem die MSP-10C CAW an die über einen Lauf in 14 mm MetalStorm für schwere Aufstandsbekämpfungsmunition verfügt, einen vierfach Laufcluster in 5 mm MetalStorm für leichte Gelmunition (Riot Discouragement Ammunition) und 3 Läufe in 10 mm MetalStorm für Standardanwendung. MetalStorm MSP-10 - Die Waffe für JEDE Gelegenheit!!!

Anmerkung: MetalStorm Munition kostet 50% mehr als herkömmliche Munition und ist nur in ladebereiten Stangen der angegebenen Größen verfügbar. Die MSP-10 produziert Rückstoß wie jede normale Automatikwaffe, durch die hohe Schussfolge jedoch erhöht sich die effektive Trägheit seiner Masse für die laufende Feuersequenz, was effektiv die Waffe reagieren lässt, als wäre sie untermunitioniert. Der Rückstoß für eine Salve wird deshalb für die laufende Schussfolge berechnet, als wäre das Archetyppowerniveau der Waffe um eins unterschritten, nur jede zweite Kugel zählt für den Rückstoß. Für eine zweite Salve jedoch zählt der volle Rückstoß der laufenden Aktion.

Beispiel: zwei 6er Salven: erste Salve +3, zweite Salve +9 (+6 für die erste +3 für die zweite)

Der Rückstoß dieser Waffe kommt so hart und ungedämpft ins Handgelenk des Schützen, dass er nach dem Schuss eine Schadenswiderstandsprobe gegen den Rückstoß ablegen muss, sowie eine Niederschlagsprobe, wie auf Seite **??** beschrieben. Bei einer 10er Salve müsste ein Schütze mit Konstitution 4 also einen 10M Betäubungsschaden hinnehmen, die Waffe verreißt jedoch für die laufende Salve nur auf +4 (+9 weil erste Kugel frei, geteilt durch zwei).

Eine einzelne Salve, also eine einfache Handlung kann bis zu 10 Kugeln beinhalten. Um die Waffe komplett zu entleeren braucht es eine komplexe Handlung (30 Schuss).

---

≫ [Frei wählbare Schussfolge ist ein ziemlicher Scheiß. Leider hatte die Smartgun gelegentlich was gegen das freie Wählen. Liegt wohl daran, daß sie einige schwere Schläge und Stöße abbekommen hatte, als ich vor den Typen damals die Beine in die Hand genommen habe. Als ich dann mal Luft hatte und einer der Typen auftauchte, wollte ich ihm eigentlich nur drei Schuss in die Brust verpassen. Kamen aber Fünfzehn raus. Von dem Typen war nicht mehr viel übrig, seine Kumpels sind dann auch nicht mehr aufgetaucht, was für mich ein ziemliches Glück war. Das Scheißteil hat mir voll das Handgelenk zermatscht. Die Löcher in der Wand sind übrigens immer noch in der 57ten Tacoma North zu finden. Neben dem Chinamann links in die Seitengasse, direkt unter der ersten Feuerleiter. ] - Warlock

≫ [Da es eine Copwaffe ist, hat sie einen Schwerpunkt im Design nicht zu erfüllen: Straßentauglichkeit, also richtige Robustheit. Das ist für die Cops ganz nützlich, denn verlieren sie so ein Ding, wird die Waffe nicht über Generationen hinweg gegen sie verwendet werden. Diese Waffe ist ein Top-Performer, solange man sie so nutzt wie es gedacht ist. . . und zwischen 5(!) verschiedenen Munition wählen zu können ist ein echter Vorteil.] - Cowboy

≫ [Ganz recht. Das Basissystem ist großer Schrott. Es gibt aber ein Austauschsystem von Sony, mit dem geht es ohne Probleme. Nach 30 Schuss isses trotzdem im Arsch. Neuere Versionen fragen jetzt übrigens per Smartlink ab, ob ein Cyberarm vorhanden ist und begrenzen bei 'Nein' automatisch auf maximal 6 Schuss gleichzeitig.] - Seeker

≫ [30 Schuss in Serie, nicht in Folge! Das sollte mein Kollege hier vielleicht besser betonen. Das Smartsystem ist ja komplett Firmware, also sehr robust. Der Rückschlag und die Dissonanzschwingungen innerhalb der Waffe reißen jedoch meist die Chips auseinander, wenn mann Full-Auto alle 30 Schuss in Reihe verbrät. Also kein wirklicher Produktfehler. Und welcher Psycho *kann* das schon???] - Demi-Nova

≫ [Ich. Sogar vierhändig.] - Z-168912

≫ [Der Vorteil seine Munition frei wählen zu können, ist kaum zu überschätzen. Besonders die Aufruhrbekämpfungsvariante. Die Betäubungsmunition, ein Lauf deformierende oder Splittergeschosse und zwei Läufe panzerbrechend. Wahlweise auch explosiv, falls man rankommt. Man kann die Zivilvariante übrigens mit einem einfachen Firmwarecrack dazu bringen, alle Läufe in Folge wie eine Salve abfeuern zu lassen. Um sie wie die Vollversion zu nutzen, ist allerdings der Austausch von Smartgun-Chips nötig. Aber verwendet Crack und Chips nur aus absolut zuverlässiger Quelle, sonst fliegt euch das Zeug um die Ohren. Ich habe mal einen Crack gesehen, der eine der hinteren Patronen im Lauf gezündet hat. Ziemlich böse.] - Eagle

≫ [Wenn ihr nicht wirklich stark seid, macht das Schießen mit ihr keinen Spass. Ich habe mal einen Wachmann eine entwendet und leider damit geschossen. Noch drei Tage später hatte ich eine Verstauchung im Handgelenk. Merke: zierliche Frauen sollten sowas besser meiden. Vor und hinter dem Lauf.] - Ma Sakra

≫ [Egal was MetallStorm sagt: die ersten Kugeln eines Laufs haben die Ballistik einer kranken Schnecke. Wer schon mal mit einem dieser Zweizöller-Zwergrevolver geschosssen hat, weiss, was ich meine. Schießt am besten die ersten zwei

Kugeln gleich raus, dann hat man immer noch unerreichte 20 Schuss und die sehen auch ein bisschen was vom Lauf und den Zügen.] - BD

### Ruger ARP-400

| Name | Ruger ARP-400 |
|---|---|
| Kaliber | .40 S & W |
| Typ | schwere Pistole |
| ab | |
| Tarnstufe | 7 |
| Munition | 17(s) |
| Schaden | 8M |
| Rückstoß | R2 |
| Modus | HM |
| Gewicht | 1,25 kg |
| Preis | 1500 ¥ |
| Verfügbarkeit | 6/5 Tage |
| Straßenindex | 2 |
| Legalität | 6P-E |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 8 | 16 | 32 | 64 |

Standard-Ausstattung:

Polymere- Stahlbauweise, sehr robust und schmutzresistent, interne Schockabsorbtion (S1)
Optionen:

- Linkshänderversion +50¥
- taktische Lampe (+0,2 kg, 60min Einsatzdauer) 100¥
- taktische Lampe, (+0,2 kg, 90min Einsatzdauer) Schwachlicht 90¥
- taktische Lampe, (+0,2 kg, 30min Einsatzdauer) Xenon 180¥
- taktische Lampe, (+0,2 kg, 40min Einsatzdauer) IR 150¥
- taktische Lampe, (+0,2 kg, 40min Einsatzdauer) UV 200¥
- taktische Lampe, (+0,2 kg, 60min Einsatzdauer) Rotlicht 100¥
- Codesicherung (mit 20 cm Reichweite Codesender als Ring oder Armband) 450¥
- Unterlauf-Waffenkamera (Digitalkamera mit 30 min Aufzeichnung und Abzugsauslösung, +0,05 kg) 250¥
- Matchpistolen Laufgewicht (Tarnstufe -1, Reichweitenklasse +1, +250 g, K1) 275¥
- Tritium-Leuchtvisierung 150¥
- Schulterstütze (Tarnstufe -1, verwendet dann entsprechende MP-Reichweiten, K1/S1, +0,4 kg) 250¥
- Unterlauf-Lasermarkierer (+0,05 kg) 400¥
- Unterlauf-Smartgun I Zielsystem (Tarnstufe -1, +0,1 kg) 550¥
- Unterlauf-Smartgun II Zielsystem (Tarnstufe -1, +0,1 kg) 650¥
- Unterlauf-Laserflasher (wirkt wie ein Flashpak mit $30^0$ Winkel nach vorn) 300¥
- Zivil-Schalldämpfer (Tarnstufe -2, Power -2, Rückstoß -1, Wahrnehmungsproben +2) 750¥
- Sicherheits-Schalldämpfer (Tarnstufe -2, Power -1, Rückstoß -1, Wahrnehmungsproben +3, Erwerbsberechtigungspflichtig) 950¥
- Militär-Schalldämpfer (Tarnstufe -2, Power -1, Rückstoß -1, Wahrnehmungsproben +4, MilSpec) 1250¥
- Einzelschussverriegelung (Modus EM/HM, im EM Modus +1 zusätzlich auf Wahrnehmungswürfe bei Verwendung eines Schalldämpfers, Waffe muss nach jedem Schuss neu bereitgemacht werden.) +150¥
- Smartlink I, intern (+0,05 kg) +650¥
- Smartlink II, intern (+0,05 kg) +950¥
- Lasermarkierer, intern (+0,05 kg) +450¥
- Achselhalfter 150¥
- Brusthalfter 180¥
- Gürtelhalfter 100¥
- Oberschenkelhalfter 200¥
- Rückenhalfter 175¥

---

Ruger, der erfolgreichste Hersteller von zivilen Hand- und Langwaffen in ganz Nordamerika, hält sich auch nach fast 100 Jahren Firmengeschichte sicher im Sattel dieses wechselhaften Marktes. Mit der seit 2043 verfügbaren ARP-400 (Automatic Ruger Pistol) im beliebten Kaliber .40 S & W stieg die Firma nun auch in den Sicherheits- und Militärsektor mit einer eigenen Pistole ein und war dabei von Anfang an unerwartet erfolgreich. Die Waffe entstand nach genauen Spezifikationen auf Bestellung des UCAS FBI Heat Wave Spezialkommandos, der sich auch der UCAS Secret Service und der Ostküstengigant Bronson Security Services anschlossen. Das Griffstück der ARP-400 wird in herkömmlichem Polymere-Spritzguss hergestellt, bei dem das Duramidkomposit auf einen vorgefertigten Stahlrahmen aufgegossen wird, der für zusätzliche Stabilität sorgt und die Stahlschiene der Schlittenführung stützt. Eine vollkommen neue Technik

mit der Sturm, Ruger & Company nach wie vor ein Marktmonopol halten, ist allerdings die Fertigung von Schlitten, Schlagbolzen und Schlaghammer. Anders als bei der ehemals auch von Ruger im Waffenbereich eingeführten Gußstahltechnik, mit wachsverschwitzer Keramikmatritze wird der Rohling der ARP-400 mit Hilfe modernster Nanotechnik hergestellt. Dabei handelt es sich natürlich nicht um medizinische Naniten, sondern industrielle Mikroroboter. Diese tragen die ersten Zirkonschichten auf die Hartwachsmatritze auf, bevor dann die Restschicht im herkömmlichen Keramikbad folgt. Die dadurch entstehenden Keramikformen werden dann im Brennofen gebrannt, wobei das Wachs aus der Matritze ausschwitzt und die Form gehärtet wird. Danach wird der Gußstahl unter hohem Druck in die Form gespritzt, die nach Aushärtung des Metalls zerschlagen wird. Diese massive Verfeinerung des Produktionsablaufes sorgt vor allem für kaum vorhandene Grate am Rohling und für eine außerordentlich hohe Materialdichte des Schlittens. Durch die deutlich reduzierten Fräsarbeiten entfällt zudem viel Materialverlust und jeder Abschnitt kann durch Wiedereinschmelzung verwertet werden. Sturm, Ruger & Company produzieren in diesem Verfahren auch Hammerteile für Smith & Wesson, Laufmäntel für Taurus Sondermodelle und Kammerverschlüsse für Militärpräzisionsgewehre.

Abgesehen von diesem Herstellungsmerkmal ist die ARP-400 eine durchweg robuste Handfeuerwaffe mit hervorragenden Schusseigenschaften. Die Waffe verfügt über eine ergonomische Griffgestaltung, ähnlich früherer Modelle von Walther (P-99) und Smith & Wesson (SW-99). Der Magazinauswurf befindet sich dabei von beiden Seiten bedienbar am Abzugsbügelansatz. Der Verschlussfang wurde ähnlich der HK P-2000 konstruiert und ist wahlweise auf der linken, oder rechten Seite der Waffe platziert. Ein Umstecken ist leider nicht möglich. Ebenfalls nach Wahl links oder rechts findet sich auch der Entspannungsknopf, der das Halbsichern der Waffe nach Durchladen ermöglicht und zusammen mit dem sehr störungsanfälligen Double-Action Abzug mit Druckpunktsicherung ein versehentliches Auslösen eines Schusses unwahrscheinlich macht. Eine zusätzliche manuelle Schlagbolzensicherung liegt nicht vor, kann aber in Form einer Handballensicherung nachgerüstet werden. Diese wird dann im Griffrücken montiert, dessen Freiraum zugänglich und ungenutzt für Schusszähler, Peilgeräte, elektronische Sicherungen und Smartgunsysteme ist und auch der Montage einer optionalen Anschlagstütze dient. Der Lauf der Waffe ist feststehend, verfügt über 4 Züge und ist serienmäßig für die Montage eines Hochleistungsschalldämpfers ausgelegt.

Um bessere Schusseigenschaften zu erreichen, verfügt der Schlitten der Waffe über eine doppelte Rücklaufbremse, die den Rückschlag der Waffe deutlich mindert. Bei der ARP-400 handelt es sich wie auch bei einigen anderen Waffen nicht um ein Einzelmodell, sondern um ein ganzes Waffensystem, denn mit Hilfe der Unterlaufmontageschiene kann eine Vielzahl optionalen Zubehörs angebracht werden. Kimme und Korn sind austauschbar, wobei die Kimme sogar mit drei Montageschienen befestigt ist. Dies ermöglicht die einfache Montage zahlreicher Erweiterungen, auch von anderen Sichtgeräten als einfachen mechanischen. Die Waffe kann optional auch mit einem Single-Action Schloss erworben werden, bei dem der Schlitten beim Schuss verriegelt wird und so die Verwendung eines Schalldämpfers optimal unterstützt. Die Waffe muss dann natürlich nach jedem Schuss neu geladen werden.

---

≫ [Was ist das für eine Wumme? Hab' das Teil noch nie gesehen?] - Instant Death

≫ [Muss daran liegen, dass es ein ach so tolles 'Waffensystem' ist. Für das Scheißteil bekommt man als Zivilist nur selten eine Genehmigung. Liegt daran, dass von den Militärschalldämpfern ein paar hundert auf dem Schwarzmarkt gelandet sind und die Bonzen sich jetzt einschissern.] - KAWAMM

≫ [Ihr habt sie bestimmt schonmal gesehen. Das Ding ist überall im Fernsehen, in SimSinns, in den Waffenmagazinen,... Liegt wohl an ihrer Ähnlichkeit zur Ultima, Nova und USP.] - Macho Grande

≫ [Ich für meinen Teil mag die ARP-400 nicht. Ist mir viel zu schwer.] - MatBrat

≫ [Zu schwer? Ich find sie ja auch nicht so blendend, aber das liegt daran, das ich 10 mm Auto und .45 ACP bevorzuge.] - Seeker

≫ [Auf der Strasse hat sie eine gewisses Nobelimage. Und sie ist zuverlässig. Wenn man oft in der Situation ist, dass der erste Schuss sitzen muss, greift man zur Ruger. Meine hat mich noch nie enttäuscht.] - BD

≫ [Wie viel bekommst du dafür, dass du das sagst?] - Firedancer

### 4.2.10 Überschwere Pistolen

**AOI X-Terminator**

| Name | AOI X-Terminator |
|---|---|
| Kaliber | 18 mm Ultra |
| Typ | überschwere Pistole |
| ab | |
| Tarnstufe | 6 |
| Munition | 3(s) |
| Schaden | 10S |
| Rückstoß | R5 |
| Modus | EM |
| Gewicht | 1,95 kg |
| Preis | 1500 ¥ |
| Verfügbarkeit | 8/10 Tage |
| Straßenindex | 3 |
| Legalität | 2P-E |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 10 | 20 | 40 | 80 |

Standard-Ausstattung:

Die Munition der X-Terminator wird zur Preisberechnung wie Gewehrmunition behandelt und hat einen um 0,5 erhöhten Strassenindex und eine um 2 erhöhte Verfügbarkeit. Stahlbauweise, Lasermarkierer, interne Schockkompensation 1 (S1), Griff-Schockpolster (S1)
Optionen:

- Anschlagschulterstütze mit Schockpolster (Tarnstufe -1, Gewicht +1 kg, K1/S1, Reichweitenklasse +1) 500¥
- Pistolenkarabiner-Wechsellauf (Tarnstufe -2, Gewicht +0,85 kg, K1, Reichweitenklasse +1) 600¥
- Oberschenkelhalfter, GoreTex 150¥
- Oberschenkelhalfter, TriTex 200¥
- T-Shirt "DOTL - Death on two Legs AOI X-Treme Team" 30¥
- T-Shirt "This gun doesn't kill, it annihilates." 30¥
- Basecap "Wanna X it out?" 40¥

---

Diese Waffe aus den AOI-Werken in Chicago ist sicher das schwerste Kaliber, das es in dieser Klasse gibt und zudem eine der erfolgreichsten überschweren Pistolen. Dabei hat alles ganz anders angefangen. Auf Anfrage des Staatsministeriums und auf Bestellung der EAF Field Enforcement Behörde, entwickelte AOI im aufstandsreichen Spätsommer von 2056 die X-Terminator als handliche Aufruhrunterdrückungswaffe. Die X-Terminator wurde um die Spezialpatrone 18 mm Ultra herumentwickelt, eine Patrone mit einem massiven Gummigeschoss und relativ geringer Treibladung. Die Waffe sollte es ermöglichen, selbst gepanzerte Aufständische zu Fall zu bringen, ohne sie zu töten und sie musste kompakt genug sein, um als Drittwaffe von jedem EAF Field Enforcer getragen zu werden. Der geistige Vater dieser Waffe war also durchaus pazifistischer Natur. Nach Einführung der Waffe und grossem Erfolg bei diversen Ausschreitungen erlangte sie jedoch schnell einen legendären Ruf und wurde aufgrund des gewaltigen Niederschlags auf der Strasse auch als die "Mohammed Ali Gun" bezeichnet.

Dem folgte eine Serie von erfolgreichen Actionfilmen, in denen die Waffe mit fiktiven Munitionssorten bestückt zum alles zerfetzenden Ungetüm mutierte. Die Verkaufszahlen stiegen schlagartig an und anfangs empfanden die Behörden es auch als begrüssenswert, dass sich viele Bürger lieber für die schlagkräftige Betäubungswaffe entschieden als für eine schwere Pistole oder eine Schrotflinte. Das änderte sich schnell, als Lordare Ammo, ein unabhängiges Munitionsunternehmen, das Kaliber der X-Terminator abwandelte und mit minimaler Abmessungsänderung unter dem Namen 17,9 mm X-Treme eine breite Palette an Munitionstypen auf den Markt warf, das sich weit über den nicht letalen Sektor erstreckte. Die Waffe wurde vor allem von den vercyberten Strassenkämpfern der Großstadtsyndikate und diversen anderen Kriminellen in grossen Stückzahlen gekauft. Von einem Tag auf den anderen war die X-Terminator eine der tödlichsten Handfeuerwaffen, wenn auch eine der unkontrollierbarsten und ihre robuste Konstruktion nach militärischen Parametern hielt der zusätzlichen Belastung der massiven Highpowerladungen Stand, ohne zu murren. AOI murrte auch nicht und zerriss Lordare Ammo vor Gericht in handliche Brocken, die es absorbierte oder sich selbst zum Konkurs überlies. 17,9 mm X-Treme verschwand wieder vom Markt und AOI füllte die Lücke selbst aus und produziert seitdem auch letale Munition im Mammutkaliber 18 mm Ultra.

Die X-Terminator ist Mythos, Legende und Kult. Das Waffenmagazin "US Civil Defender" gab ihr den Spitznamen "X-Calibur der Strassenkönige".

- [Diese Waffe ist schlichtweg eine Krankheit. Ein Akimboschütze mit Desert Eagles wäre keinen Deut kranker. Dieses Monstrum donnert wie eine Schrotflinte und tritt dir in die Hand wie zwei. Schwer vercyberte Frontliner empfinden sie oft als unhandlich und unangenehm zu schießen und wenn ein normaler Mensch sie abfeuert, fliegt er auf den Arsch, vorausgesetzt er schafft es überhaupt, sie zu spannen.] - Lost Crusade

- [Das Baby ist sogar mir zu krass und das will was heißen.] - Macho Grande

- [Solange man sie nicht zweckentfremdet ist es eine tolle Waffe. Ich fühle mich sehr wohl zu wissen, dass ich notfalls auch einen gepanzerten Paramenschen niedermachen kann. Wenn's ein Schuss nicht tut, hat man immer noch Kollegen. Das Magazin der Waffe ist für mich jedenfalls Makulatur. Nach einem Schuss habe ich jedenfalls meist genug und mein Handgelenk schreit Rückzug.] - Namesless EAF Lance Agent

- [. . . ist im übrigen davon Abstand zu nehmen die Waffe in durchgeladenem Zustand mitzuführen da ein Fehlen mechanischer Sicherheitsvorkehrungen den durchgeladenen Transport zu einem grossen Risiko macht. Zuwiderhandlung gegen diese Dienstverordnung wird. . . ] - EAF X-Terminator Field Manual, Auszug

**ArmaLite AP-12**

| | |
|---|---|
| Name | ArmaLite AP-12 |
| Kaliber | 12 mm ArmaLite |
| Typ | überschwere Pistole |
| ab | Winter 2040/41<br>Hochsommer 2041 |
| Tarnstufe | 6 |
| Munition | 8(s) |
| Schaden | 10M |
| Rückstoß | R4 |
| Modus | HM |
| Gewicht | 1.8 kg |
| Preis | 680 ¥ |
| Verfügbarkeit | 4/72 Stunden |
| Straßenindex | 1 |
| Legalität | 5P-E |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 10 | 20 | 40 | 80 |

Standard-Ausstattung:

Smartlink I, Vollstahlbauweise
Optionen:

- Holzgriffschalen 100¥
- AP-12 MK.II Version (Smartlink II) +950¥

Die berühmte ArmaLite AP-12 legte im Januar 2041 den Grundstein zum phänomenalen Comeback der ArmaLite Unternehmensgruppe auf dem internationalen Waffenmarkt. Nachdem schwere Rückschläge die Firma an das unterste Ende der Börsenindizes gebracht hatten, eroberte die Firma den Markt wie im Sturm nach der Vorstellung der als überschwer klassifizierten AP-12 Cyberpistole. Durch die zunehmende Anwendung verstärkender Cyberware im Militärbereich war ein Bedarf nach solchen Waffen entstanden, den bis zu diesem Zeitpunkt kein Unternehmen effektiv abdeckte. Vereinzelte Exoten wie die schweren Versionen von IMIŽs Desert Eagle, sowie Revolver in .454 Casull und anderen Großkalibern füllten diese Marktlücke nur ungenügend und so wundert es aus heutiger Sicht kaum, dass die klobige Waffe große Begeisterung erntete. Die AP-12 war die erste Handfeuerwaffe die über ein integriertes Smartgunsystem verfügte. Daher erfüllte sie alle Anforderungen der Cyberkommandos verschiedenster Streitkräfte. Lukrative Militärverträge mit den Bodentruppen und Marineinfanterieverbänden der Vereinigten Kanadischen und Amerikanischen Staaten, sowie Spezialeinheiten in Frankreich und Australien brachten die Firma raketenhaft an die Spitze der Börsen zurück.

Die AP-12 ist ein auf dem Browningsystem basierender Rückstoßlader. Ungewöhnlich ist hier der im Gehäuse unbeweglich eingefasste Lauf im U-Schnitt. Die Neuroverbindung der Smartlink wird über eine Kabelbuchse hergestellt, die sich auf der linken Waffenseite, kurz vor dem hinteren Handschutz befindet. Der Rezeptor und Entfernungsmesser der Waffe befindet sich im Rückzugsfederhalter, der an der Vorderseite durch ein Loch im Führungskasten sichtbar ist und zum Lösen des Laufes ausgezogen und gedreht werden kann. Der Hahn der Waffe liegt frei und ermöglicht dem Schützen so jederzeit zu sehen, ob die Waffe gespannt ist oder nicht. Eine weitere mechanische Sicherung befindet sich vor der Interfacebuchse. Sie sperrt den Schlitten und den Hahn der Waffe. Die AP-12 ist damit auch heute noch eine der sichersten Waffen überhaupt, obwohl sie keine kybernetische Sicherung aufweisen kann. Verfügt der Schütze nicht über ein Smartguninterface, erfolgt die Visierung über ein herkömmliches Festvisier mit höhenverstellbarem, aufgeschraubtem Korn und seitenverstellbarer Kimme. Obwohl die Waffe heutzutage starke Konkurrenz durch andere Fabrikate hat, kann sie sich nach wie vor als kostengünstige und zuverlässige Alternative behaupten, insbesondere aufgrund der Tatsache, dass die UCAS Armee nicht vorzuhaben scheint die Waffe in absehbarer Zukunft aus dem Arsenal zu entfernen. Das spezielle Kaliber der AP-12, anfangs ein Exot, ist heute in jedem gut sortierten Waffengeschäft verfügbar. Sie ist nach der AOI Predator die bei Frontlinern auf der ganzen Welt beliebteste und häufigste Seitenwaffe.

» [Diese Pistole hat mich über 16 Jahre auf meinem Weg durch die Schatten begleitet.] - Long Tom

» [Dinosaurier.] - MatBrat

» [Willkommen im Club Long Tom ☺ Die AP-12 ist schon eine gute Pistole, aber man merkt ihr das Alter schon an. Das Smartlink ist echt ein

Relikt aus den Anfangstagen. Sowas wird heute sonst kaum noch produziert. Die AP-12 verfügt nämlich über kein Induktionsinterface, nein, die alten Smartlinks hatten noch einen Datenport an der Hand, wo man die Waffe einstöpseln muss. Nichts mit Induktionspads. Wenn man das Smartlink also benutzen will, muss man sich erstmal über seine Datenbuchse einstöpseln. Wenn das eigene Smartsystem also nicht an der Datenbuchse hängt, ist erstmal Essig mit dem Smartlink. Da ist die MK II schon besser.] - CHARGE

### IMI DE-60

| | |
|---|---|
| Name | IMI DE-60 |
| Kaliber | .55 Magnum<br>.50 AE<br>12mm ArmaLite<br>.44 Magnum<br>.357 Magnum |
| Typ | überschwere Pistole |
| ab | Herbst 2055<br>Sommer 2056 |
| Tarnstufe | 6 |
| Munition | 6(s)/8(s)/9(s)/9(s)/10(s) |
| Schaden | 10S/10M/10M/9M/8M |
| Rückstoß | R5/R4/R4/R3/R2 |
| Modus | HM |
| Gewicht | 2,35 kg |
| Preis | 1480 ¥ |
| Verfügbarkeit | 5/72 Stunden |
| Straßenindex | 1,25 |
| Legalität | 4P-E |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 10 | 20 | 40 | 80 |

Standard-Ausstattung:

Basisversion in .50 AE. Titan-/Stahlbauweise, Schwingmassegyroskop 2 (K2/S2) (+1 auf MW bei Gyrobetrieb, Batterien für 4 Aktivierungen, bleibt 10 Minuten aktiv), interne Rückstoßdämpfung (S1)
Optionen:

- Zedernholzgriffschalen 250¥
- Vollverchromung +450¥
- Smartlink I +1000¥
- Smartlink II +2200¥
- interner Laserpointer +950¥
- Wechsellaufsystem .55 Magnum +450¥
- Wechsellaufsystem .44 Magnum +350¥
- Wechsellaufsystem .357 Magnum +250¥
- Wechsellaufsystem 12 mm ArmaLite +400¥

---

Hunderte treuer Fans haben dem Produktionsende jahrzehntelang nachgetrauert und sich mit diversen Lizenzbauten getröstet. Als die Waffe schlussendlich zu veraltet war und von den Lizenznehmern nicht modernisiert werden konnte und durfte, verschwand sie fast ganz aus den Halftern unserer Welt. Auf der InterGunz in Warschau 2055 staunte die Fachpresse nicht schlecht die Desert Eagle wiederzusehen. Obwohl anfangs keiner glauben konnte, dass sich im alten Gewand eine vollkommen neue Waffe befand, verblüffte die DE-60 selbst die härtesten Skeptiker. Lauf und Schlitten wurden in gusstahlüberzogenem Titanbau gefertigt, die Waffe ist vollversmartet und verfügt über ein Wechselsystem zur Änderung des Kalibers. Im hinteren Waffenteil befindet sich zudem ein Schwingmassegyroskop mit minimalster Geräuschentwicklung, etwas das keine andere Pistole auf dem Markt aufweisen kann. Der mit stahlummanteltem, sauberen Uran beschwerte Schlitten sorgt für einen vergleichsweise sanften Rückstoß und eine stabilere Schwerpunktlage als es beim Original der Fall war. Entscheiden auch sie sich für die Qualität der auch die Cyberinfanterie der Israelischen Streitkräfte vertraut. Vertrauen auch Sie einer Desert Eagle!

---

≫ [Sauberes *Uran*??? Spinnen die?] - PROTECTOR

≫ [Mach dich nicht nass. Das Zeug strahlt weniger als eine alte Leuchtuhr. Absolut harmlos. Sorgen machen musst du dir nur bei Reaktorabfall und nicht bei diesem Zeug.] - SEEKER

≫ [Ich würde sie an deiner Stelle nicht bei den Eiern tragen wie ein Straßenganger...] - ƎƎƆ-Ǝ

≫ [Wie funktioniert eigentlich dieses Gyroskopding? Ich dachte, sowas muss man sich als Harnisch umschnallen, oder?] - QUILLAY

≫ [Eine schwere Kugel mit mehrfacher Unwucht wird von einem kleinen Elektromotor in Rotation versetzt. Dabei baut sie eine enorme Energie auf, die sich jeder Ausrichtungsänderung der Waffe wiedersetzt. Funktioniert ganz gut, allerdings nicht gegen Rückstoß oder Steigung der Waffe, wie viele denken mögen. Es gleicht eher schwere Erschütterungen durch Bewegungen des Schützen selbst aus. Der Effekt als Rückstoßbremse negiert sich nämlich dadurch selbst, dass die Waffe durch die Aktivierung der Schwungmasse ungenauer wird und leicht zittert. Benutzt es also nur wenn ihr meint, dass die Bewegung sich negativer auswirken wird als der Rückstoß.] - CASSIE CASULL

⋙ [Sollte ich mal in die Verlegenheit kommen, aus einer Menschenmenge heraus auf etwas zu schießen oder in einem Boot zu sitzen und auf etwas unter Wasser oder auf einem anderen Boot zu ballern, dann werde ich, hoffe ich, daran denken, das Gyroskopding auch einzuschalten. ] - BANE

### MAI-11833 'Bazooka'

| | |
|---|---|
| Name | MAI-11833 'Bazooka' |
| Kaliber | 8 mm K/7,62 mm S/.480 Ruger .50 AE/.55 Magnum |
| Typ | wirklich überschwere Pistole |
| ab | |
| Tarnstufe | 3 |
| Munition | 14(s)/15(s)/12(s)/12(s)/11(s) |
| Schaden | 10S/8S/10M/10M/10S |
| Rückstoß | R4/R2/R3/R3/R4 |
| Modus | HM |
| Gewicht | 3.65 kg |
| Preis | 1600 ¥ |
| Verfügbarkeit | 6/72 Stunden |
| Straßenindex | 2 |
| Legalität | 5P-F |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 10 | 20 | 40 | 80 |

Standard-Ausstattung:

Nur von Trollen benutzbar. Stahlbauweise, extrem robust und schmutzresistent
Optionen:

- Mitgliedschaft in der International Association of Armed Metahumans 0¥
- Luxus Mitgliedschaft in der International Association of Armed Metahumans 5000¥
- Lasermarkierer +350¥
- Smartlink I +600¥
- Smartlink II +1200¥
- Komplettversilbert +1000¥
- Komplettvergoldet +1200¥
- Titanbau (-0,5 kg) +2000¥

Wie oft wünschten Sie sich als Troll schon eine anständige Pistole die nicht aussieht wie ein abgesägtes Gewehr, oder ein Akt verunglückter Aktionskunst? Seit 5 Jahren bereits bieten Metahuman Armories Incorporated nun eine Pistole für anspruchsvolle Trolle. Leider ist die Waffe natürlich etwas teurer als die anderen Waffen von MAI, aber dafür handelt es sich auch um ein wirklich exklusives Stück. Bei der Entwicklung musste man sich allerdings einigen Problemen stellen. Lange suchte man nach einem geeigneten Kaliber für die Waffe. Die meisten Pistolenkaliber waren zu klein, um einen derart grossen Schlitten wirkungsvoll zu repetieren und die meisten Gewehrpatronen konnten selbst in einem Trollgriff nicht untergebracht werden. So entschied man sich schlussendlich dafür die Waffe in zwei bewährten Kalibern zu produzieren, von denen das eine komplett wiederbelebt wurde: 8x33 und 7,62x39. Später dann folgten noch Versionen in .480 Ruger, .50 AE und .55 Magnum.

Die hohen Anschaffungskosten belohnt der Hersteller übrigens mit umfangreichem Zubehör und glänzendem Service. Pflegeset, drei passende Magazine und ein edles Halfter aus Rindsleder sind im Preis inbegriffen!!!

---

≫ [EEEEEEEEEEEEEEEEEEEEKS!!!] - Rewritable

≫ [Igitt. Was ist denn das? Hässliches Monster...] - Seeker

≫ [Meinst du mich, du Drekhead?!?] - Magnum

≫ [Nein. Nur die Waffe. Ich hab's nicht so mit Rassismus.] - Seeker

≫ [Auch ein Verräter? Fickst wohl auch mit Trogs, he? Rassenschande ist das. Solche Waffen zu produzieren sollte Hochverrat sein! Die bewaffnen das ganze Viehzeugs und was machen wir, wenn die aus den Ghettos kommen und uns alle überrollen? Ich sage killt die Mistviecher, solange wir noch können! Wer braucht schon diese hässlichen und dummen Viecher? Niemand! Nutzloses Geschmeiß! Als Gott diesen Dreck in die Welt geschissen hat, muss er betrunken gewesen sein! Ach was sage ich? Gott? Das ist des Teufels dreckigste Brut!] - Little White Riding Hood

≫ [Genau!] - White Viking

≫ [Und ab auf den Kopf die beiden! Scheiß Rassistenpack! E-Gee? Warum bieten wir denen eigentlich ein Forum für ihre Dreckschnauze? Selbst in Europa lässt man sowas nicht öffentlich zu und die haben sogar demokratischere Systeme als wir hier!] - MatBrat

≫ [Kann ich dir sagen, warum wir diese Drekheads hier stehen lassen. Weil ihr dämliches Gesülze jedem klarmacht, was man von solchen Typen zu halten hat. Ist doch wohl kaum überzeugender als aus ihren eigenen Worten ersichtlich, wer zu oft vom Wickeltisch gefallen ist... Das erspart einfach jeden weiteren Kommentar dazu. Außerdem greife ich nicht so restriktiv ein, wie es viele andere SysOps/SysIns tun. Ich bin der Meinung, dass Informationen frei fließen müssen. Die [0.5 MP deleted by SysOp]-Meldungen wirst du hier vergebens suchen. Ist einfach wider meiner Überzeugung, eher schmeisse ich totales Gelaber ganz raus, anstatt daran rumzuschnipseln wie 'n weißhirniger Filmripper, der auch noch die letzte ungeschnittene Szene eines Films zusammenschnipselt, um eine weitere Minute Werbeblock für ein noch weißeres Waschmittel unterzubringen. Find' ich zum Kotzen, sowas: Kunstschändung, Informationsverstümmelung. Das ist die Bücherverbrennung unserer Zeit. Nicht mehr, nicht weniger.

Und diese Typen sind die ersten, die an der Wand stehen, wenn die Revolution kommt. Und sie kommt. Mancherorts hat sie schon begonnen. Macht ist die Macht über die Information. Wer die Information kontrolliert, kontrolliert die Vergangenheit, die Gegenwart und die Zukunft. Lassen wir die Information frei fliessen und Machtausübung ist nicht mehr möglich. Selbst Geld und andere Sachwerte sind heute nicht mehr als ein paar Bits und Bytes, ganze Leben sind nicht mehr als ein File auf einem Host und eine ID-Nummer auf einem Stick. Verschlossene und kontrollierte Information unterdrückt Menschen, übt Macht aus. Schuldnererfassungsdatenbanken, Wertpapierfonds, Inhaberobligationen, Aktienpakete, Grundbucheinträge, Geburtsurkunden, Parteibücher, Clubmitgliedskarten, Rechnungen, Einsatzbefehle. Für die Gesellschaft, die Organisation sind wir nur diese Daten. Und wir sind nur solange Skalven dieser Gesellschaft, solange wir zulassen, dass diese Daten von anderen als von uns selbst kontrolliert werden.

Befreien wir die Informationen, befreien wir die Menschen, schaffen eine neue Gesellschaftsordnung, stürzen die Mächtigen und reissen die Wände ein, die Arm und Reich in einer Gesellschaft voneinander isoliert und Unterdrückung der ungezählten Massen der Unterprivilegierten durch eine winzige Machtelite überhaupt erst ermöglicht, vernichten wir den Status Quo. Die Revolution kommt, wenn es nur besser werden kann; es ist an der Zeit.

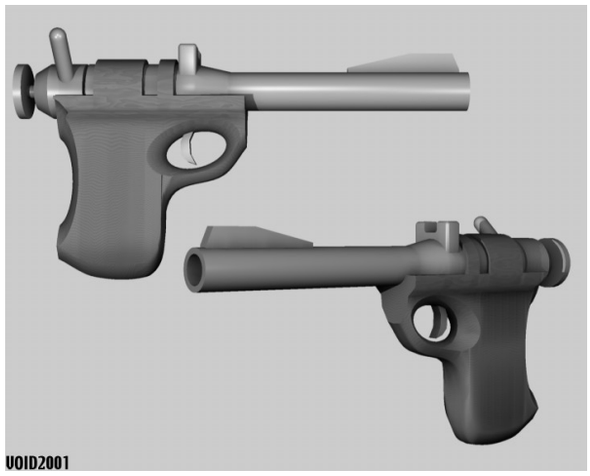
Die Revolution kommt über die Daten. Der versklavte Megapuls im Security-Datenhost ist gleichbedeutend mit dem verhungernden, entrechteten und entmachteten Squatter in der Kloake der Gosse des Megasprawls. Der Sturm auf die Bastille ist der Sturm auf diese Daten. Vernichtung dieser Daten, dieser Kontrolle, ist das Sprengen der Ketten der Sklaven unserer Konzerngesellschaft.

Und deshalb werde ich Informationen immer frei fliessen lassen; keine Macht für Niemand! Und bis zu diesem Tage werden wir, die eines Tages die Bastille stürmen werden, uns in dem massiven Rauschen des Netzes verstecken. Das Rauschen ist der Schatten im Licht der allgegenwärtigen Matrix. Das Rauschen ist das Chaos, die modernen, dekadenten Konzern-Sonnenkönige haben keine Macht über das Rauschen und die Schatten; über die schmuddeligen Straßen des Daten-Paris kurz vor der Revolution...

Schärft schon mal eure Sensen; der Sturm wird kommen.] - ƎƎƆ-Ǝ

≫ [Cool! Was ist das für das Zeug, das du dir einwirfst?] - FIREDANCER

### Major GUNZ .666 "Slayer"




| Name | Major GUNZ .666 "Slayer" |
|---|---|
| Kaliber | .666 |
| Typ | überschwere Pistole |
| ab | Spätherbst 2059 |
| Tarnstufe | 4 |
| Munition | 1(m) |
| Schaden | 12S |
| Rückstoß | R7 |
| Modus | EM |
| Gewicht | 3.55 kg |
| Preis | 950 ¥ |
| Verfügbarkeit | 8/8 Tage |
| Straßenindex | 1,5 |
| Legalität | 3P-E |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 10 | 20 | 40 | 80 |

Standard-Ausstattung:

Die .666er Slayer verschießt ausschließlich die speziellen Vollstahl- oder Explosivgeschosse von Major GUNZ. Die Modifikatoren für die Munition sind bereits eingerechnet. Wenn andere Munition angefertigt wird, ist ein Basisschaden von 10S zu benutzen. Panzerung schützt mit -2, Erfolgsabzug wie bei Stahlmantelmunition siehe Seite 493.
Optionen:

- 10 Schuss .666 Vollstahl (12S JMJ mit Panzerung -2) 400¥
- 10 Schuss .666 APEX (14T Explosiv) 400¥
- Zedernholzgriff +250¥
- Eichenholzgriff +450¥
- Nussholzgriff +550¥
- Montageschiene (oben) +200¥
- Mitgliedschaft bei der National Troll Shooters Association 250¥ bei Erwerb einer .666 Slayer

---

„Major Gunz schleicht sich langsam von hinten an sein Ziel. Er hat seine Pistole fest im Griff und er weiß, er hat nur einen einzigen Schuss. Plötzlich dreht sich der schwer gepanzerte LIMAX-Agent um. Sein Thermospektralscanner im Phasenbereich hat Major Gunz aufgespürt und er richtet seinen schweren KSZ-21 Plasmakarabiner auf ihn. Er lässt sich Zeit zum Zielen als er bemerkt, dass ihm seine endocardische Taktik-KI mitteilt, dass Major Gunz nur mit einer altertümlichen Kugelschusspistole bewaffnet ist. Ein tödlicher Fehler, denn Major Gunz ist ein Troll und die Pistole eine .666er Slayer. Ein donnernder Knall hallt durch die Nacht als das 16 mm durchmessende Vollstahlgeschoss mit annähernd doppelter Schallgeschwindigkeit den Lauf der Slayer verlässt und den sinistren Terrorschergen zerfetzt wie eine morsche Rigipswand."

- !Major GUNZ!, Daily Commercial Cartoon auf Cartoon Matworks

Major GUNZ ist stolz, ihnen die .666er Slayer präsentieren zu dürfen. Sie sind ein Troll? *Das* ist die Waffe für echte Trolle! Sie hat die Power, die auch sie haben und den Stil, den sie als Troll von Welt erwarten dürfen. Man (Troll) kann sie problemlos in jeder Jackentasche verstecken und sie zerschmettert sogar die schwersten Plattenschutzpanzerungen des Militärs. Sie haben es satt mit zwei zusammengeklebten Berettas ausgelacht zu werden? Dann kaufen sie die .666er Slayer. Waffe und Spezialmunition exklusiv von Major GUNZ Industries, online bestellbar oder direkt bei Gunz'n Ammo. Die Slayer ist ein einfacher und unverwüstlicher Einzellader. Nach dem Abschuss wird der Hebel nach links gedreht und das gesamte hintere Kammerteil herausgezogen. Dann setzt man eine neue Patrone auf den mit 6 Warzen verriegelten Patronenhalter und schiebt beides wieder in die Kammer. Nach dem Verriegeln zieht man den Handspannhahn nach hinten wie bei einer Erbsenpistole oder BB-Gun. Fertig und feuerbereit.

---

≫ [Ich glaube ich muss weinen... Wisst ihr was das war? Diese Scheißkerle haben die gesamten Lagerbestände von "Prestige Hunting Weapons" bei deren Pleite aufgekauft und einfach alles was sie störte vom "Luxus AS-5" Großwildgewehr abgesägt. Diese wunderschönen Gewehre... Einfach abgesägt... Und wofür??? Um sie an das verfickte, scheiß Großwild zu verkaufen! Das ist als würde man Elefantengewehre

an Elefanten verkaufen. Nein! Schlimmer noch! Als würde man Schweine-Bolzenschussgeräte auf Menschen umrüsten und für Schweine anpassen! Die Wichser haben sich ja noch nichtmal die Mühe gemacht, irgendwas am Griff zu verändern. Einfach grade durch abgesägt. Scheiß Trogs!] - Little White Riding Hood

- [Das Luxus AS-5 war eine tolle Waffe und ich bin auch sauer, dass man jetzt vermutlich Sammlerpreise für das Teil zahlen muss, besonders wenn man bedenkt, dass vor der Pleite von PHW erst 30 Gewehre ausgeliefert worden waren, aber kann es sein, dass dein Urteilsvermögen ein bisschen rassistisch verblendet ist?] - Protector

- [<*Huhuhu, heul!*> Nein! Barbaren!!! Und zu so einem Ramschpreis an käferfressendes Warzenvolk. Neiiiiiiin!!! Und wenn ich auch ansonsten nichts gegen Trolle habe, ich habe selbst häufig welche dabei auf meinen Safaris als Träger, hier kriege ich richtigen Hass. Es ist eine Sache von Kunst nichts zu halten. Eine völlig andere Sache ist, wenn Leute billig an Meisterwerke von Rembrandt kommen und sich damit einfach den warzigen Arsch abwischen. Schützt die 'Luxus AS-5'!!! Nieder mit Major GUNZ! Wenn ich sowas mal auf der Straße sehe, werde ich zum Tier und eröffne die Jagdsaison. Ich habe mit meinen Leuten geredet und wir sind uns einig: Krieg den Kulturschändern. Also immer schön wachsam bleiben und Finger weg von dieser Kanone. <*knurr*>] - Trophy-Hunter

### Ruger Titan

| Name | Ruger Titan |
|---|---|
| Kaliber | .48 Titan |
| Typ | überschwere Pistole |
| ab | |
| Tarnstufe | 7 |
| Munition | 14(s) |
| Schaden | 10M |
| Rückstoß | R4 |
| Modus | HM |
| Gewicht | 1,55 kg |
| Preis | 3500 ¥ |
| Verfügbarkeit | 8/14 Tage |
| Straßenindex | 2,5 |
| Legalität | 6P-E |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 10 | 20 | 40 | 80 |

Standard-Ausstattung:

Kann nur spezielle .48er Munition verschießen. Smartlink II, Polymere- Titanbauweise, vollständig beidseitig bedienbar, extrem robust und schmutzresistent, interne Rückstoßdämpfung (S1), verfügbar in 12 Farbvarianten, Echtleder Aufbewahrungsschatulle mit ledergebundenem Buch über griechische Götter und Mythen
Optionen:

- Kann alle Optionen der ARP-400 verwenden
- 10 Schuss .48 Titan Low-Power Munition (8M) 15¥
- 10 Schuss .48 Titan Standardmunition (10M) 30¥
- 10 Schuss .48 Titan Stahlmantelmunition (10M FMJ) 45¥
- 10 Schuss .48 Titan Hohlspitzmunition (10S HP) 35¥
- 10 Schuss .48 Titan Sprengkopfmunition (11T Ex-Ex) 150¥
- Designabgestimmtes Halfter (Halfterpreis x5)

---

Diese Ausführung der ARP-400 ist so speziell, dass man sie für sich einzeln führen muss. Sie brauchen eine Waffe, die eines vercyberten Halbgottes würdig ist? Versuchen sie es mit der Waffe eines Titanen! Diese Spezialversion der Ruger ARP-400 wurde nicht nur auf ein vollkommen neues, von Sturm, Ruger & Company entwickeltes 48er (12,2 mm) Kaliber umgerüstet, sie verfügt auch über ein absolut einzigartiges Design. Schlitten, Hammer und Schlagbolzen bestehen aus einer unverwüstlichen Titanlegierung, der Lauf aus einem hochkomplexen Titan-Stahllaminat, diamantgeschliffen und spezialgehärtet. Die Ruger Titan wird in 12 verschiedenen Variationen ausgeliefert, eine für jeden der 12 Titanen der griechischen Mythologie. Das hier abgebildete Modell in gebläutem Titan mit gemusterten Blauen Griffteilen ist das Modell Okeanos, blau entsprechend dem Element des Wassertitanen. Die anderen Varianten der Ruger Titan wurden nach den anderen 11 Titanen benannt: Koios, Kreios, Hyperion, Iapetos, Kronos, Theja, Rhea, Tethys, Phoibe, Mnemosyne und Themis. Aber nicht nur die einzigartigen Farben unterscheiden die Ruger Titan von der ARP-400 Basisversion. Alle Elemente sind bei der Titan beidseitig bedienbar, das Magazindesign überarbeitet, ein internes Smartgunsystem serienmäßig installiert und Abzug und Griff mit SureGrip™ beschichtet. Eine Waffe für echte Profis! Eine Waffe für Titanen!!!

---

≫ [Seit wann ist das Baby verfügbar? Echt klasse! Warum zur Hölle wusste ich davon nichts? Das ist ja ein wirklich nützliches Kaliber. Verheißt eine Menge Stoppwirkung! Muss ich mal probeschießen.] - Seeker

≫ [Ist brandneu. Erst seit ein paar Wochen auf dem Markt und verkauft sich schon wie Semmeln. Aber dabei ist es so teuer als wärs aus Gold.] - Lost Crusade

≫ [Hehehe... Na, Mr. Seeker? Mal ausnahmsweise keine Ahnung gehabt was geht? Keinen dummen Spruch auf Lager?] - Prussian Pyro

≫ [Für ungeübte Schützen kann ich nur sagen: Vorsicht vor dieser Waffe! Die .48er Standardmunition ist alles andere als Standard. Das Zeug ist serienmäßig mit Highpowertreibsatz geladen. Die LowPower Version ist eigentlich eine Standardladung. Sozusagen Rugers Äquivalent zu Armalites 12 mm SHIVA. Total krank.] - Jin-Roh

≫ [Ach so. Schade. Also eher was für Charge, oder? Was soll's...] - Seeker

**SCK-442**

| | |
|---|---|
| Name | SCK-442 |
| Kaliber | 12 mm ArmaLite<br>10 mm Norma<br>.40 S&W<br>.45 ACP |
| Typ | überschwere Pistole |
| ab | Frühjahr 2054<br>Spätherbst 2059 |
| Tarnstufe | 7 |
| Munition | 7(s)/12(s)/12(s)/10(s) |
| Schaden | 10M/9M/8M/8M |
| Rückstoß | R4/R3/R2/R2 |
| Modus | HM/HM/EM/EM |
| Gewicht | 2.05 kg |
| Preis | 1000 ¥ |
| Verfügbarkeit | 4/2 Wochen |
| Straßenindex | 2 |
| Legalität | 5P-E |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 8 | 16 | 32 | 64 |
| 7 | 14 | 28 | 56 |
| 7 | 14 | 28 | 56 |
| 7 | 14 | 28 | 56 |

Standard-Ausstattung:

Smartlink II, Gasventil 1 (K1)
Optionen:

- verchromter Rahmen (150¥ )
- Titanbau (250¥ )
- Kunstholzgriffschalen (50¥ )
- Nussholzgriffschalen (150¥ )
- Teakholzgriffschalen (350¥ )
- Granatenaufsatz (50¥ )
- Laufwechselkit (200¥ )

Wenn man dachte die UCAS wären ein urbanes Schlachtfeld, dann hat man die Straßen Japans noch nicht erlebt. Schwer bewaffnete und vercyberte Motorradgangs, die sogenannten Bozu dominieren mehr und mehr die Straßen und treiben Polizei und Sicherheitskräfte mit dem Rücken zur Wand. Die alten Dienstwaffen vom Typ New Nambu 89 in 9 mm Parabellum waren schon lange nicht mehr ausreichend, als die Regierungsbehörden im Spätsommer 2051 den Auftrag für eine neue Handfeuerwaffe gaben. Klein sollte sie sein und maximale Feuerkraft bieten. Den Anspruch geringer Größe erfüllten jedoch weder die ersten Prototypen, noch das Endmodell, die SCK-442. Die von Shin Chou Kogyo entwickelte und produzierte SCK-442 gehört zu den schwersten verfügbaren Handfeuerwaffen und verschießt das 12 mm Überkaliber von ArmaLite, das auch in der ArmaLite 44 grosse Erfolge zeigte. Obwohl die Waffe für einen ungeübten Schützen schwer zu beherrschen ist, erfreut sich die 442 seit ihrer Einführung größter Beliebtheit, was wohl hauptsächlich der hervorragenden Ausbildung japanischer Sicherheitskräfte, als auch dem integrierten Smartguninterface zuzurechnen ist. Bisher wurden 10.000 Stück der 442 von Shin Chou Kogyo gefertigt und noch immer saugt der Markt die Produktion auf wie ein Schwamm. Zwischenzeitige Überschüsse wurden bereits mit grossem Erfolg nach Hong Kong und Taiwan exportiert und auch nach Seattle und Los Angeles schafften es einige Exemplare. Für ein breiteres Einsatzspektrum wird die 442 mit einem Lauftauschsystem ausgeliefert, das mit Wechselmagazinen eine schnelle Ummunitionierung auf 10 mm Norma, .40 S&W, .45 ACP und sogar 9 mm Parabellum ermöglicht. Je nach Wunsch des Kunden beinhaltet die Lieferung zwei beliebige Wechselsysteme, ergänzende Umbaukits können für je 200¥ erworben werden. Obwohl die Magazinkapazität in den schwächeren Kalibern größer ist, reicht deren Energie kaum den massigen Schlitten durchzuladen, was die Feuerrate äußerst negativ beeinflusst. SCK rät daher die leichteren Kaliber nur zu preisgünstigen Trainingszwecken zu verwenden. Für alle die besonders viel Kampfkraft benötigen, bietet SCK einen Laufaufsatz mit dem 20 mm Spezialgranaten verschossen werden können.

[Ich liebe dieses Teil. Mit Explosivmun in 12 mm wäre das Ding jedenfalls ein richtiger Kracher. Laut isses sowieso. Nur wächst diese Mun ja leider nicht auf Bäumen.] - COWBOY

[Mann müsste mal ausprobieren, ob die Waffe mit 12 mm SHIVA besser klar kommt als die ArmaLite. Bricht mir immer das Herz, wenn man eine gute Waffe nach ein bis zwei Magazinen auf den Müll werfen kann.] - CHARGE

**Silverstern P-400 'Comet'**

| | |
|---|---|
| Name | Silverstern P-400 'Comet' |
| Kaliber | 12 mm Comet |
| Typ | überschwere Pistole |
| ab | Frühling 2058 |
| Tarnstufe | 5 |
| Munition | 8(s) |
| Schaden | 10S |
| Rückstoß | R5 |
| Modus | HM |
| Gewicht | 2.9 kg |
| Preis | 3600 ¥ |
| Verfügbarkeit | 5/72 Stunden |
| Straßenindex | 1,5 |
| Legalität | 5P-E |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 10 | 20 | 40 | 80 |

Standard-Ausstattung:

Titanstahlbau, verstärkter Rahmen, Smartlink II, Gasventil I (K1), interne Rückstoßkompensation (S1).
Optionen:

- Farbwahl +0¥
- Smartlink I -300¥
- Todesstern Lasermarkierer (wie normaler Lasermarkierer) +800¥

---

Diese Pistole ist sicher nicht für jedermann geeignet. Die P-400 aus der Silverstern Linie, konzipiert und entwickelt von der berühmten Waffendesignerin Naomi Silverstern, ist eine der stärksten Handfeuerwaffen auf dem internationalen Waffenmarkt. Die Waffe besticht vor allem durch ihr enormes Drohpotential und wurde für Personenschützer und stilbewusste Selbstschutzenthusiasten konstruiert. Die P-400, auch bekannt als Silverstern Comet verschießt das leistungsstarke 12 mm Comet Kaliber, ein Hauskaliber von Silverstern Personal Security Equipment, das auf einer aufgebohrten 12 mm ArmaLite basiert. Die Comet basiert größtenteils auf Stahl- und Titanbauteilen und ist daher selbst für eine schwere Pistole extrem schwer. Unvercyberten Schützen wird empfohlen, die Waffe nur mit Unterschallmunition zu benutzen und keinesfalls einhändig abzufeuern. Den eigentlichen Kundenkreis dieser Waffe kümmert das natürlich herzlich wenig, denn er kauft die P-400 nicht trotz, sondern insbesondere wegen dieser Nachteile. Ein richtiger Mann will spüren, wie sich die Urgewalt einer Waffe anfühlt. Im Bett gebe ich mich schließlich auch nicht mit 150 Gramm und 8 Zentimetern zufrieden, sagte Naomi Silverstern diabolisch grinsend auf der Waffenmesse in Tokio vor einem Jahr und fügte nach einem kurzen Blick zur Waffe unter Tränen hinzu: »Obwohl es natürlich nicht wirklich gleich 3 Kilogramm sein müssen.«

Worauf es ankommt hat Naomi Silverstern jedoch erkannt: ungehemmte Feuerkraft! Und das bekommen die Käufer der P-400 auch. Selbstverständlich ist die Waffe in gewissem Rahmen anpassbar und verfügt über Wuchtpunktfixierungen, mit deren Hilfe Gewichte im Inneren der Waffe so verschoben werden können, dass die Waffe für den Schützen trotz Gewicht optimal schwenkbar ist. Die Farbgebung der Waffe ist aus allen Stahlfarben von blitzend silbern, bis brüniert schwarz frei wählbar, außerdem werden diverse Sondercolorierungen in Rot- und Blautönen produziert. Vorn unter dem Lauf befindet sich außerdem ein versteckter Montagepunkt an dem taktische Lampen und andere Zielhilfen angebracht werden können. Auch dafür hat Naomi eine Spezialentwicklung, den Todesstern im Angebot. Der dem Firmenlogo nachempfundene 16-Punkt Lasermarkierer projiziert eben diesen Stern rotierend auf das Ziel und verstärkt die Drohwirkung der Waffe nochmal um ein Vielfaches. Wie würden sie reagieren wenn ein fast 2 Zentimeter durchmessender, leuchtend roter Achtzackstern auf ihrer Brust auftaucht?

---

» [Meine Fresse! Ich will so ein Ding zum Geburtstag!] - Cassie Casull

» [Wow, das nenne ich mal eine richtige Pistole. Ich glaube, ich bin verliebt. Ja, sowas würde ich mir auch zum Geburtstag wünschen... ☺ Hätte ich ihr nach dem Sturmgewehr gar nicht zugetraut.] - Charge

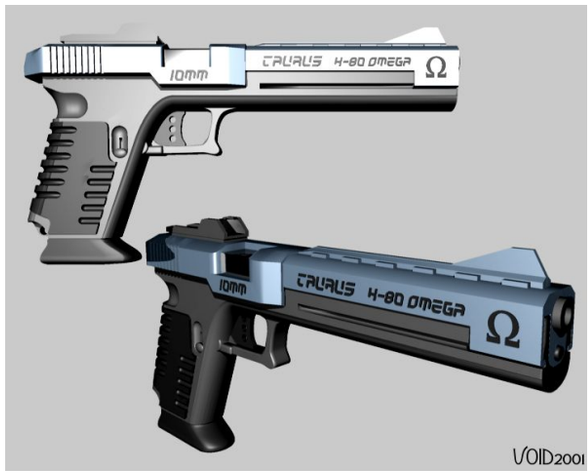
» [Jooh, wenn dat Magazin von der Wumme leer ist, kannste damit immer noch zwei bis drei Typen totschlagen, ohne dass die Waffe was abbekommt. Kann nur sein, dass du diesen novadreckheißen Lasermarkierer dabei irgendwo zum Rauseitern hinterläßt.] - Impact

≫ [Ich hab die Comet jetzt endlich mal Probe geschossen. Mann, das Teil ist echt ein brachiales Monstrum. Ich glaube, das ist die erste Pistole bei der ich Probleme habe, sie abzufeuern. Der Rückstoß kommt so hart, dass die Feinmotorik meiner Hand nach ein paar Schüssen irgendwie nicht mehr richtig funktioniert und ich die Systeme neu justieren lassen muss.] - CHARGE

≫ [Eine gigantische Waffe. Der Todessternlaser ist allerdings eine typisch amerikanische Spielerei. Ansonsten ist das genau eine Waffe für mich. Leider auch ziemlich effektiv gegen mich. Naja, jede Sache hat zwei Seiten.

Izhevsky Mekhanichesky Zavod steigt übrigens mit einem Lizenzbau dieser Waffe wieder in den Pistolenbau ein. Ist ein gutes Beispiel, wie wir Russen aus eurem westlichen Schnickschnack etwas Grundsolides machen. Verzichtet auf den ganzen Designerunsinn und ist nur in Mattschwarz und Taigagrün (hässliche Farbe) zu bekommen. Kein Smartgun. Außerdem werden etwas günstigere Materialien verwendet, die die Waffe ca. 300 g schwerer machen. Macht den Rückstoß etwas angenehmer. Außerdem ist der Griffteil abnehmbar und gegen einen in Trollgröße austauschbar. Ist inklusive Griff für knapp tausend zu haben. Montageschiene für Laser, externes Smartlink und ähnliches ist vorhanden. Wer will da noch über 3,5K für die Manifestation feuchter Designerträume hinblättern?] - KRIMBO

**Taurus K-80 Omega**




| | |
|---|---|
| Name | Taurus K-80 Omega |
| Kaliber | 10 mm Norma<br>12 mm ArmaLite<br>.50 AE<br>6,4 mm Torro |
| Typ | überschwere Pistole |
| ab | Spätsommer 2055 |
| Tarnstufe | 7 |
| Munition | 12(s)/9(s)/9(s)/9(s) |
| Schaden | 9M/10M/10M/11L |
| Rückstoß | R3/R4/R4/R3 |
| Modus | HM |
| Gewicht | 1,65 kg |
| Preis | 1650 ¥ |
| Verfügbarkeit | 5/48 Stunden |
| Straßenindex | 1,5 |
| Legalität | 4P-E |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 7 | 14 | 28 | 56 |
| 10 | 20 | 40 | 80 |
| 8 | 16 | 32 | 64 |
| 8 | 16 | 32 | 64 |

Standard-Ausstattung:

interne Rückstoßdämpfung (S1)
Optionen:

- Titanbau (Gewicht -0,35 kg) +500¥
- Smartlink I +850¥
- Smartlink II +1850¥
- 10 mm Wechselsystem 200¥
- 12 mm Wechselsystem 250¥
- .50 AE Wechselsystem 220¥
- 6,4 mm Wechselsystem 300¥
- Linkshänderschlitten 350¥
- AmbiDeXT$^{TM}$ Universalschlitten 650¥
- Tropenholz Griffschalen 500¥

---

Dieses von Taurus in Amazonien und den Konföderierten Amerikanischen Staaten produzierte Pendant zur AOI Predator besticht den Kenner sofort mit seinem hohen Drohpotential und der robusten Bauweise. Die K-80 ist die schwerste halbautomatische Pistole im Katalog der berühmten südamerikanischen Waffenschmiede und in vielen verschiedenen Versionen für jeden Geldbeutel verfügbar. Das Standardkaliber der K-80 ist die leistungsstarke 10 mm Norma Patrone, aber der erfahrene Pistolenschütze erkennt schnell, dass die Waffe für weitaus stärkere Patronen geeignet ist. So bietet Taurus die Waffe auch im beliebten Überkaliber 12 mm ArmaLite, sowie dem berüchtigten .50 Action Express. Auch eine Neuentwicklung ist im Angebot: Das Hauskaliber 6.4 mm Torro, eine starke 12 mm ArmaLitepatrone mit einem unterkalibrigen Stahlgeschoss, eine Kombination, die besonders gegen starke Panzerung hervorragend abschneidet. Wie fast alle Waffen von Taurus ist auch die K-80 für alle, die es sich leisten können, in einer leichteren Titanversion verfügbar. Im direkten Vergleich mit der AOI Predator kann sich die Waffe durchaus sehen lassen und schneidet dank des höheren Gewichtes in der Präzision deutlich besser ab. Im Kampf ist sie für ungeübte Schützen zwar etwas klobig, aber für die bietet sich auch mit der K-80 Basic eine handlichere Version, sozusagen als Parallele zur AOI Predator II. Besonderer Beliebtheut erfreut sich die Omega bei Pistolenjägern, aber auch bei Pistolen Wettbewerben ist sie kein seltener Anblick.

Eine Besonderheit an der Waffe ist die große Benutzerfreundlichkeit. Sicherung und Magazinauswurf befinden sich beidseitig im Griff und können problemlos mit dem Daumen ausgelöst werden. Dabei besticht vor allem die Sicherung durch ihren hohen Bedienungskomfort, da sie zwar sehr leicht gelöst, jedoch nicht unbeabsichtigt beim Schießen gesperrt werden kann. Die Waffe kann von Werk so ohne Probleme sowohl von Linkshändern, als auch Rechtshändern bedient werden. Der rechts liegende Hülsenauswurf kann durch einen Wechselschlitten ebenfalls auf die andere Seite gelegt werden und der spezielle AmbiDeXT$^{TM}$ Universalschlitten kann mit einem einfach zu bedienenden Schieber auf die andere Seite umgelegt werden. In dieser Konfiguration wird sie besonders gerne bei Akimbo-Wettkampfdisziplinen verwendet.

Der Preis der Waffe ist unabhängig vom gewünschten Kaliber, aber Taurus bietet auch Wechselsysteme an, die es dem Schützen erlauben, mit wenigen Handgriffen das Kaliber zu wechseln. Dazu müssen lediglich Lauf und Kammerführung

ausgetauscht und das neue Magazin eingeschoben werden.

---

- [Ich bin Lee Sherman, der Vize-Weltmeister im International Akimbo Competition Shooting, und ich finde diese Waffe einfach zu schwer und unhandlich für stilvolles Beidhandschießen. Man sieht damit lächerlich überladen aus, und außerdem kann man sie nicht zum Smoking tragen.] - Lee Sherman, Vize-Weltmeister IACS
- [Man, der Junge hat ja Probleme. . . ] - Protector
- [Was hat dieses Weichei bloß? Ich kann die locker mit einer Hand abfeuern. Vielleicht sollte der mal von Müsli auf echte Nahrung umsteigen.] - Uncle Steroid

### Taurus Infernale

| Name | Taurus Infernale |
|---|---|
| Kaliber | .454 Casull<br>.480 Ruger<br>.55 Magnum |
| Typ | überschwerer Revolver |
| ab | |
| Tarnstufe | 5 |
| Munition | 5(Tr)/5(Tr)/4(Tr) |
| Schaden | 10M/10M/10S |
| Rückstoß | R4/R4/R5 |
| Modus | HM (DAR) |
| Gewicht | 1,2 kg/1,25 kg/1,4 kg |
| Preis | 1850 ¥ /2150 ¥ /2450 ¥ |
| Verfügbarkeit | 6/6 Tage |
| Straßenindex | 1,5/1,75/2 |
| Legalität | 3P-E |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 11 | 22 | 44 | 88 |
| 12 | 24 | 48 | 96 |
| 14 | 28 | 56 | 112 |

Standard-Ausstattung:

Titanbauweise, beidhändig verwendbar, Gasventil 1 (K1), Gummigriffschalen mit Schockdämpfung (S1)
Optionen:

- interne Smartverbindung +500¥
- interne Smartverbindung II +800¥
- Versilberter Rahmen +310¥
- Vergoldeter Rahmen +330¥
- Verchromter Rahmen +140¥
- Brünnierter Rahmen +115¥
- Emaillierter Rahmen (rot, blau, grün, gelb) +195¥
- Nussholzgriffschalen +150¥
- Kirschholzgriffschalen +250¥
- Sandelholzgriffschalen +400¥
- Teakholzgriffschalen +700¥
- Mahagoniegriffschalen +1000¥
- Elfenbeingriffschalen +2500¥
- Perlmuttgriffschalen +2000¥
- Gürtelhalfter 150¥
- Oberschenkelhalfter 190¥
- Rückenhalfter 220¥

---

Die Infernale ist sozusagen der grosse Bruder der Firestarter und eine der beeindruckendsten Waffen ihrer Art. Der gewaltige 5-schüssige Revolver ist ausschließlich in den Überkalibern .454 Casull, .480 Ruger und .55 Magnum verfügbar und erfreut sich, besonders bei goblinisierten Konsumenten, enormer Beliebtheit. Genau genommen ist diese Waffe vermutlich *das* Statussymbol unter jungen Orks unterprivilegierter Gesellschaftskreise und Randgruppen, und keine Waffe verkörpert den Wunsch dieser Schicht nach Akzeptanz und Anerkennung mehr als die Taurus Infernale. Zwar sind vor dem grossen Stier alle gleich, doch beweist die Infernale eindrucksvoll, dass ein Mensch manchmal eben nicht gut genug ist für einen dermaßen machtvollen Revolver. Wen wundert das? Schließlich tritt einem der Rückstoß ins Handgelenk, als wollte man einem Pferd an die Haxen gehen. Um trotz allem auch Menschen und Elfen als Kunden zu gewinnen, organisiert Taurus regelmäßige Testveranstaltungen, bei denen sich jeder Interessent von der Faszination dieser Waffe ergreifen lassen kann. Schließlich muss man ihn ja nicht gleich einhändig und ohne Schießhandschuhe benutzen, wie es die meist schwer vercyberten oder orkischen Stars im Trideo vormachen, und auch die von Jack Shadow beworbene .55er Megapower-Munition ist nicht jedermanns Sache.

---

- [Yappie! Das ist mein Liebling! KABOOM!!!] - Cassie Casull
- [Aber nicht ganz das richtige für eine Lady, oder.] - Gunsmith Cat
- [Wer hat gesagt, dass Cassie eine Lady ist? Hehehe...] - Seeker
- [Fresse du Arsch, oder ich verpass dir ein Branding!] - Cassie Casull
- [Au fein! Das hat er sich verdient!] - MatBrat
- [Ich fürchte, dann werde ich auch noch von Charge gelyncht. Klären wir das lieber zuhause, Mädels.] - Seeker

- [Die Infernale ist auch bei uns in Aztlan sehr beliebt. Klasse Notwaffe. Das gute ist einfach, dass sie alles durchschlägt. Motorblocks, Mauern, Bäume,...] - IGUANA
- [...Zivilisten im Yucatan...] - PÉRENGÈZ
- [Ach leck mich am Arsch. Wer das Feuer in den Mais lockt, muss sich nicht wundern, wenn die Felder brennen.] - IGUANA

### Taurus CMR-1 “Sword MK.I”

| | |
|---|---|
| Name | Taurus CMR-1 “Sword MK.I” |
| Kaliber | .325 TaCaT<br>.325 TaCaT Magnum |
| Typ | überschwerer Revolver |
| ab | |
| Tarnstufe | 4 |
| Munition | 6(Tr) |
| Schaden | 9M/10M |
| Rückstoß | R3/R4 |
| Modus | HM (DAR) |
| Gewicht | 2,65 kg |
| Preis | 3000 ¥ |
| Verfügbarkeit | 6/10 Tage |
| Straßenindex | 2,5 |
| Legalität | 5P-E |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 10 | 20 | 40 | 80 |

Standard-Ausstattung:

Als Nahkampfwaffe hat die CMR-1 Reichweite 1 und verursacht (Str)+1 S Schaden. Da die Klinge bereits molekular geflammt ist und diamantgeschliffen wurde, ist eine weitere Verbesserung nicht möglich. Alle Schusswaffenproben mit der Waffe sind um 1 erschwert, sogar um 2 wenn der Schütze weniger als Stärke 8 hat. Die hülsenlose Spezialmunition kostet soviel wie entsprechende Gewehrmunition. Titanbauweise, beidhändig verwendbar, Gasventil 1 (K1), Handballensicherung, Elektrozündung
Optionen:

- interne Smartverbindung +500¥
- Langlaufversion (Tarnstufe -2, Nahkampfpower +1, Revolverpower +1, Reichweitenklasse +1, +0,5 kg) +500¥
- Snubnoseversion (Tarnstufe +2, Nahkampfniveau -1, Revolverpower -1, Reichweitenklasse -1, -0,7 kg) -400¥
- Versilberter Rahmen +220¥
- Vergoldeter Rahmen +250¥
- Verchromter Rahmen +50¥
- Brünnierter Rahmen +20¥
- Emaillierter Rahmen (rot, blau, grün, gelb) +100¥
- Plastikgriffschalen -50¥
- Gummigriffschalen -40¥
- Gummigriffschalen mit Schockdämpfung (S1) 0¥
- Nussholzgriffschalen +150¥
- Kirschholzgriffschalen +250¥
- Sandelholzgriffschalen +400¥
- Teakholzgriffschalen +700¥
- Gürtelhalfter 400¥
- Oberschenkelhalfter 500¥
- Rückenhalfter 500¥

---

Kombinationen von Nahkampf- und Schusswaffen waren schon in früheren Zeiten immer wieder Anlass zu waghalsigen Experimenten. Pistolen mit Axtblättern, Streitkolben mit Sprengpatronen im Kopf, Lanzen mit Gewehrlauf. Die Kreativität der Waffenschmiede schien keine Grenzen zu kennen, aber die Unzuverlässigkeit der damaligen Technologien sorgte für ein natürliches Ende dieser Versuche. Seit über 80 Jahren gibt es nun Möglichkeiten, solche Kombinationen zu bewerkstelligen ohne Abstriche an einem der beiden Zwecke machen zu müssen. Moderne Feuerwaffen sind robust genug, die harten Schläge zu verkraften und moderne Legierungen sind leicht genug und doch ausreichend stabil für bruchfeste und scharfe Klingen. Taurus reagierte vor 4 Jahren auf eine grosse Zahl von Anfragen, sein weltberühmtes TaCaT-System für eine solche Kombinationswaffe zu verwenden. Die Bittsteller waren vorwiegend vercyberte Menschen und Orks, die dank ihrer immensen Stärke und aufgeboosteten Reflexe einen maximalen Vorteil aus einer solchen Waffe ziehen könnten.

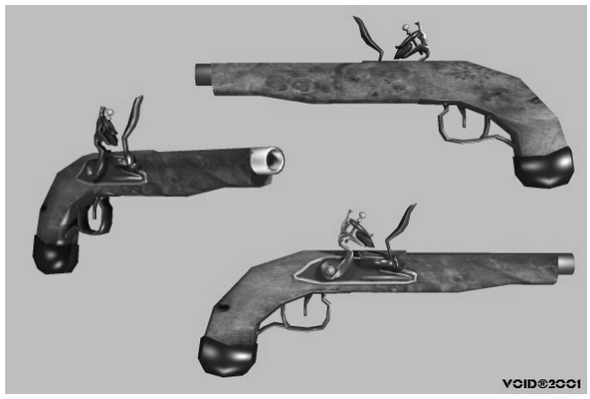
Drei Jahre vergingen, bis Taurus die ersten Prototypen der Presse präsentierte und wieder für Wochen die Titelseiten der Fachmagazine dominierte. Die CMR-1 (Caseless Multi Revolver) aka. “Sword MK.I” kombiniert die herausragenden Schusseigenschaften des Taurus Buffalo CHR-1 mit dem handlichen Griffdesign der Flashdraw. Lauf und Schwertklinge bestehen aus einer leichten Scandium-Titan Legierung. Nach dem Guss bei den Experten von Sturm, Ruger & Company wird der Rohling von Taurus diamantgehärtet und mit einer Präzisionsschleifmaschine nachbearbeitet. Nach diesem Prozess ist die Klinge doppelt so hart wie gewöhnliches Titan und dabei so flexibel wie gefalteter Stahl. Der einzige Nachteil der Waffe liegt in der trotz allem hohen Trägheit der Klinge. Als Nahkampfwaffe ist sie optimal ausgewuchtet, aber nur ein sehr kräftiger Schütze kann den Revolver mit der gleichen Leichtigkeit benutzen, wie einen normalen Revolver.

Trotz zahlreicher Versuche ist es den Entwicklern bisher nicht gelungen, ein Smartsystem mit Smart II Leistungscharakteristika in einer Ausführung zu konstruieren, die den hohen Schockkräften gewachsen ist. Auch mit Laserzielhilfen ergaben sich zahlreiche Probleme.

---

- [Das ist was für echte Freaks!] - PROTECTOR
- [Aber es ist sehr gefragt, und ich kann den Sinn nachvollziehen. Eine Klinge ist im Nahkampf wesentlich tödlicher als alles, was man schießen könnte. Die Form der Klinge in Kombination mit ihrer Molekularstruktur und Schärfe macht sie extrem tödlich. Wenn das Opfer keine Platten trägt, ist es so gut wie tot oder zumindest schwer verstümmelt. Wenn man außerdem bedenkt, dass 6 Schuss schnell zur Neige gehen, würde ich sowas wohl auch einstecken wenn ich es brauchen würde.] - CRAZY EDDIE
- [Also ich weiß ja nicht. Ich habe lieber für jeden Zweck das perfekte Werkzeug. Ein Messer für Messerangelegehenheiten und eine Pistole für Pistolenangelegenheiten. Mal abgesehen davon, dass ich Revoler eigentlich generell nicht leiden kann, würde ich mir so einen Poserdreck niemals kaufen. Ist auch ärgerlich, wenn man eine von beiden Waffen loswerden will und in manchen Staaten ist das Teil doppelt illegal.] - SEEKER
- [Ich habe mir die Langversion von dem Baby gekauft. Schwert und Revolver in einem ist eine klasse Sache. O.K., eigentlich wollte ich vor allem das Schwert, denn die Klinge ist wirklich verdammt gut, aber dann erinnerte ich mich an ein Computerspiel, das ich als Kind mal gespielt hatte und da gab es auch Schwerter mit Pistolen drin und die fand ich schon damals echt cool.] - JOAN DŽARCO
- [Vorsicht mit den emaillierten Versionen. Die verdammte Emaillie splittert im Nahkampf schnell weg. Taurus schickt einem eine neue, wenn man die Waffe einschickt, aber das nervt total und setzt voraus, dass ihr 'ne Quittung habt.] - MISU TAH SUMUSI 4 U

**Crimson & Robbins 'Caribbean Star'**




| | |
|---|---|
| Name | Crimson & Robbins 'Caribbean Star' |
| Kaliber | .84er Crimson (21 mm) |
| Typ | überschwere Pistole |
| ab | Hochsommer 2057 |
| Tarnstufe | 6 |
| Munition | 5(Lauf) |
| Schaden | 8M-Bet/10M-Bet<br>8S/11S/14T(F)<br>mit -2/Meter Sprengwirkung |
| Rückstoß | R3(K2)/R6(K5) |
| Modus | HM/AM |
| Gewicht | 1.75 kg |
| Preis | 12.000 ¥ pro Paar |
| Verfügbarkeit | 6/4 Wochen |
| Straßenindex | 3 |
| Legalität | 6P-E/1-K |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 8 | 16 | 32 | 64 |

Standard-Ausstattung:

Smartlink II, frei wählbare Schussfolge, Individuelles Biometrisches Sicherheitssystem, keine Montageplätze
Optionen (nur paarweise):

- Ornamentverzierung (2000¥ )
- Teakholzverschalung (1500¥ )
- Teakholzverschalung mit Elfenbeineinlage (2500¥ )
- Authentisches Pflegeset (650¥ )
- Bauchgebinde (250¥ )
- Aufbewahrungsschatulle (850¥ )
- Aufbewahrungsschatulle Deluxe (2500¥ )
- verlängerter Lauf (1000¥ , +2 Schuss, -1 Tarnstufe)

Dass der Piratenstil hipper denn je ist wissen wir spätestens seit der letzten Mailänder Modeschau und nun gibt es endlich auch die passenden Waffen mit denen der stylische Großstadtpirat sich verteidigen und gleichzeitig auch noch protzen kann. Diese handgefertigten und eleganten Pistolen im Design der Piratenzeit knistern im Flair von Abenteuer und Gefahr. Alle Waffen der 'Pirates of the Caribbean' Reihe werden von der jungen Californischen Waffenschmiede Crimson & Robbins Armories aus besten Bauteilen gefertigt und nur im klassischen Paar verkauft. Ob für moderne Duelle oder Galaauftritte, diese Waffen sind immer angesagt und können vollkommen offen getragen werden ohne seine Mitmenschen zu beleidigen. Selbstverständlich muss der moderne Freibeuter und Vorstandspirat keinen Luxus missen, denn unter der polierten Nussholzverschalung versteckt sich eine hochmoderne HighTech Waffe. Crimson & Robbins ist nämlich der Californische Importeur für MetalStorm Industries, die revoluzionärste Waffenfirma Australiens und wurde nach dem weltweit berühmten MetalStorm Konzept gefertigt. Im Lauf der von Werk vollständig versmarteten Waffe liegen 5 Kugeln samt Treibladung hintereinander die elektronisch gezündet werden und so eine schnellere Schussfolge ermöglichen als jede andere Waffe dieser Welt. Mehr als 25 Gatling Guns wären nötig um die Feuerrate einer MetalStorm Waffe zu schlagen. Aufgrund ihres Extrem großen (originalgetreuen) Laufdurchmessers erzielt die Crimson & Robbins Selbstverteidigungspistole sogar eine erstaunliche Stopwirkung und ist hervorragend gegen Panzerungen jeder Art geeignet. Wer gedacht hat eine .44er Magnum wäre stark hat noch keine .84 gesehen. Die 5 Geschosse der Waffe können einzeln oder in Serie abgefeuert werden und werden natürlich wie beim Vorbild von vorne nachgeladen. Entsprechende Munitionsstangen gibt es in jedem Waffenhandel der MetalStorm Waffen oder Crimson & Robbins Produkte führt. Der externe mechanische Zündmechanismus ist selbstverständlich nur show und hat keinerlei Funktion. Crimson & Robbins bietet fünf verschiedene Munitionsarten für die "Caribbean Star" an: LowPower Gummi, Standard Gummi, LowPower Lethal, Medium Lethal und Hochexplosiv. Die Hochexplosivmunition bei der es sich effektiv um IPE-Splittersprengköpfe handelt ist nur bei Vorlage einer Lizenz für Militärwaffen verfügbar und darf nicht in dicht besiedelten Gebieten benutzt werden. Geschossstangen kosten 10 ¥ , 15 ¥ , 12 ¥ und 20 ¥ . Granatenstangen kosten 500 ¥ . Ladestangen für die Langlaufvariante kosten 50% mehr. Die Crimson & Robbins. Ein neuer Stern am Himmel der Karibik.

≫ [ Sieht wirklich drollig aus, nicht? Ich habe als Gastgeschenk mal eine von den Kistchen verschenkt. Leider hat der Oyabun sie noch in meinem Beisein ausprobieren lassen. Hat mir echt

den Tag versaut. Aber rumstehen hat er sie immer noch. ] - WARLOCK

≫ [Das Ding ist der Hammer. Fast sowas wie eine Taschensturmkanone. Granaten rein und *wumm*! Muss mal sehen, was das kostet. Jedenfalls hab ich das Ding mal in Aktion gesehen, als mein ehemaliger Boss damit in Afrika ein Nashorn erschossen hat. Pistolenjagd auf Nashörner. Voll der Wahnsinn oder? Schade, dass nichts als Trophäe übrig geblieben ist.] - LINGONSYLT

### 4.2.11 Leichte Maschinenpistolen

**Beretta MA-21 “Espresso” PDW**

| | |
|---|---|
| Name | Beretta MA-21 “Espresso” PDW |
| Kaliber | 9 mm Para |
| Typ | LMP |
| ab | |
| Tarnstufe | 8 |
| Munition | 20(s)/25(s)/35(s) |
| Schaden | 7M |
| Rückstoß | R1 |
| Modus | HM/AM |
| Gewicht | 1,3 kg |
| Preis | 1200 ¥ |
| Verfügbarkeit | 5/4 Tage |
| Straßenindex | 1,5 |
| Legalität | 4-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 10 | 20 | 40 | 80 |

Standard-Ausstattung:

Polymerbauweise, Gasventil 1 (K1), interne Rückstosskompensation 1 (K1), Vorderhandgriff (Erschwernisse für Kampf unter 10 m -1, SK1), Weaverschiene (mittelgroß, Oberseite, bei Auslieferung mit einem Holozielgerät belegt)
Optionen:

- 20 Schuss Ladestreifen 50¥
- 25 Schuss Ladestreifen 60¥
- 35 Schuss Ladestreifen (Tarnstufe -1) 80¥
- Vorderhandgriff (Tarnstufe -1, Erschwernisse für Kampf unter 10 m -1, SK 1) +100¥
- Anschlagschulterstütze mit Schockpolster (Tarnstufe -1, Gewicht +0,7 kg, Rückstoss R1) 650¥

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 15 | 30 | 60 | 120 |

- Schalldämpfer (Tarnstufe -1, Power -1, +3 auf akustische Wahrnehmungsproben, Gewicht +0,4 kg, Reichweitenklasse -1) 900¥
- Smartlink I (Gewicht +0,15 kg) +600¥
- Smartlink II (Gewicht +0,15 kg) +1100¥

---

Klein, schwarz und stark. Diese Eigenschaften brachten der MA-21 Personal Defense Weapon schon ab Werk den Spitznamen “Espresso” ein, und die Fachpresse stimmt dem kritiklos zu. Die MA-21, eine kompakte Polymer-MP in Tradition älterer Waffen, wie der HK MP-7, der Steyr TMP und der FN P-90, bringt ihre Feinde auf Trab und scheucht selbst verschlafene Gegner schnell auf. Nach den Klogriffen der letzten Jahre hat Beretta sich offenbar wieder aufgerafft und brilliert mit der MA-21 endlich wieder in alten Schwerpunkten wie Präzision, Zuverlässigkeit und Qualität. Das Gehäusedesign entstammt den legendären Porsche Designstudios, die Handhabung und Funktionalität der Erfahrung des Traditionshauses Beretta. Die Kampfeigenschaften der Waffe sind durchweg als gut zu bezeichnen. Trotz des sehr geringen Gewichtes schießt sie sich hervorragend und ist dank optional verfügbarem Vordergriff auch im Serienfeuer gut beherrschbar. Die von Werk mit einem Zeiss Zielpunktvisier ausgerüstete Waffe hat einen gebremsten Drehverschluss und verwendet ein einfaches Gasventil, sowie einen leichten Hydraulikzylinder zur Rückschlagbremse und Steigungskontrolle. Magazine für die Espresso sind in 20, 25 und 35 Schuss verfügbar und der Griff der Waffe fühlt sich trotz doppelreihigen Ladestreifen sehr handlich an, was vermutlich auch auf das SureGrip$^{TM}$ Finish aller Griffteile zuzürckzuführen ist.

Für verdeckte Einsätze kann der Ladehebel gegen einen Ladehebel mit Gurtöse ausgetauscht werden, was es ermöglicht, die Waffe mit dem Tragegurt durchzuladen. Dank doppelter Sicherung (Schlagbolzen und Laufschloss) ist die Waffe aber auch fertig durchgeladen ohne größeres Risiko transportierbar. Beretta bietet besonders für den Polizeieinsatz auch aufschraubbare Schalldämpfer, die über das Gasventil geschraubt werden und dieses dann blockieren, sowie Anschlagstützen aus Leichtpolymeren und Aluminiumverstrebung.

Bedenkt man all diese Eigenschaften, versteht man schnell, warum sich die MA-21 nicht nur bei Freunden guten Kaffees großer Beliebtheit erfreut. Die Waffe gehört zur Ordonanzbewaffnung der Spezialeinheiten der italienischen Carabinieri, sowie zum Arsenal der spanischen Guardia. Die bedeutendsten internationalen Käufer der MA-21 sind der Jemen, Kuweit, Jordanien, Kolumbien, Japan und Australien.

≫ [Dem Braten traue ich nicht ganz. Ich lag ein halbes Jahr im Krankenhaus, nachdem mit die CM-4 um die Ohren geflogen ist und glaube nicht, dass ich dem Namen Beretta je wieder trauen werde.] - FACE

≫ [Stell dich nicht so an. Die MA-21 ist richtig gut. Ich hab sie im Onlinesimulator probegeschossen und bin durchaus von der Waffe überzeugt. Sie ist jedenfalls besser und handlicher als die Wraith. Wo wir bei der Wraith sind: Die Läufe und Schlagbolzen beider Waffen kommen aus der gleichen Fabrik.] - MATBRAT

### HBW.com SMG-1

| Name | HBW.com SMG-1 |
|---|---|
| Kaliber | 4.73 mm CL |
| Typ | LMP |
| ab | diese und ähnliche seit 2045 |
| Tarnstufe | 5 |
| Munition | 40-45(s) |
| Schaden | 8L |
| Rückstoß | R1 |
| Modus | AM |
| Gewicht | 1.7 kg |
| Preis | 300 ¥ |
| Verfügbarkeit | 2/6 Tage |
| Straßenindex | 0.75 |
| Legalität | 5-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 15 | 30 | 60 | 120 |

Standard-Ausstattung:

Zum Zusammenbau ist ein Feuerwaffen B&R Wurf gegen MW 2 mit 20 Stunden Grundzeitraum erforderlich. Bei einem Erfolg funktioniert die Waffe wie hier gelistet und das Magazin faßt 40 Schuss. Mit zwei Erfolgen funktioniert das Stufe 1 Gasventil (K1) und jeder weitere Erfolg bringt +2 auf die Ladekapazität des Ladestreifens (max.45). Eine bereits montierte SMG-1 kostet zwischen 350 und 450 Nuyen und hat 1w6 Erfolge bei der Montage. Ein Montagepatzer bedeutet, dass sie beim ersten Gebrauch explodiert.
Gasventil (K1), ausziehbare Schulterstütze (K1/S1)
Optionen:

- DoItYourself Laserzielsucher™(funktioniert bis 20 Meter) +200¥
- EasyGlue Holozielgerät™ (bei jedem Schuss mit 1w6 würfeln: 1-2 = -1 auf MW, 3-4 = ±0 auf MW, 5-6 = +2 auf MW) +250¥
- JustSnapIt Smartgunverbindung™ (wie Smartlink 1, nur mit -1 auf MW anstatt -2, keine kybernetische Steuerung) +350¥
- 'Clip'n Flip 40 mm Granatwerfer™' (funktioniert garnicht) +650¥

---

HomeBuiltWeapons.com (UCAS.SeaNet.HBW.com) präsentiert die erste hülsenlose Maschinenpistole, die sie nur mit Hilfe unseres Waffenbaukastens, einem herkömmlichen Heißluftgebläse und einem Handlötkolben ganz alleine bauen können. Selbstverständlich können sie sich von uns natürlich auch einen Hobbybastler vermitteln lassen, der ihnen ihre SMG-1 anfertigt und montiert. Die im Kit enthaltenen vorgestanzten Plastikteile können leicht herausgetrennt und mit den anderen Bauteilen in weniger als 18 Stunden zu einer voll funktionstauglichen Serienfeuerwaffe montiert werden. Die Waffe verwendet das leicht zu beschaffende 4.73 mm CL Kaliber von Dynamit-Nobel und fasst bei korrekter Montage des Magazins zwischen 40 und 45 Schuss Munition. Einzelfeuer oder Feuerstoßbegrenzung bietet das Paket zwar nicht, jedoch wissen wir ja, wie erfinderisch unsere Kunden bei sowas sind. Denken sie sich was aus. ☺

In der Waffe ist selbstverständlich Platz für eventuelles Zubehör. Wir bieten den 'DoItYourself Laserzielsucher™', das 'EasyGlue Holozielgerät™', die 'JustSnapIt Smartgunverbindung™' und den viel gerühmten 'Clip'n Flip 40 mm Granatwerfer™'. Alles innerhalb von 6 Tagen lieferbar!

Im Falle von technischen Schwierigkeiten oder Funktionsstörungen ist der Endmonteur verantwortlich.

---

» [Ich kann dazu nur eines sagen: Sobald ihr jemandem mit dem Ding um die Ecke biegen seht, geht in Deckung! Wartet nicht ab oder guckt, was passiert, werft euch einfach in Deckung. Niemand kann sagen, wohin die Waffe schießen wird. Keiner kann sagen, wann sie explodiert oder einfach auseinanderfällt. Sollte jemand den Granatwerfer druntergebaut haben, fangt einfach an zu beten. Ich bin fast sicher, dass nichtmal mein Büchsenmacher aus dem Bausatz eine funktionsfähige Waffe machen könnte.] - WARLOCK

» [Laber nich' dumm, Alda. Meine Kniste geht ab wie Pig auf Acid. Echt voll frell, das Gerät. Da' fraggte: nix nich' nirgendwo registriert, so ka? *So ka?* Und wir war'n gerad' auf e'm Driveby gegen die Scheißdrekpimpernell'n vonne "Rapiers", die uns voll in unsa Nutten-BTL-Süppchen gerotzt ham', wa? Total abgefuckt haben wir 'se, s'ka? Das niege Teil also raus aus'm Fenster und drückim de Kante, bisset raucht. Der Typ war total Matsche, Mann. Totes Fleisch in Fetzen,

Mann. Bläkt wie nix 40 Schuss raus wie Rotze. Total easy, das wird alles geclippt und mit Plasteelkleber fixiert. 'Ne Nachtlang habbich gebraucht und se geht, Mann. Also kotz hier nich' blöd rum, klar?! War schon der zwanzigste Clip in Folge und ich kenn' Knisten auf'm Turf, die mach'n das nich' mit. Und 'se is' wie neu, alda Kakka. Ich mach' euch alle tot! Alle!!! Kommt nur her, ihr blöden Scheißfragger! Un's geile?! De Puste bockt null. Hält still wie'ne Tusse auf "Cool White": Fick'n ohne quiek'n. Du kannst mich mal midder Ingramscheiße, ey. Gib' ja Kids, die auf sowat schwör'n. Bei der Kniste hier weiß ich wenigsten, wer die zusammengewichst hat, ey!? Die kennich von rin un' raus. Mach' nach für 225 Piller, Kakka... Kommt nur her, ey! Ihr lernt mich jeZ kenn'.] - MERCURY

≫ [Yeah! Kannik tragen die Quatsche. Is voll scheissendreckmäßich koräkt. Die Haybewedotcom is ne klasse Knisterbox. Wat voll irre ruled is 'ne Lötschweissa ausse Baumarkt druntepack'n so für de Nahkampf un so. Musse nur de Düse abmachn unne größre raufpacken. Hassn drai bis viermalschüssiges Flammenwerferscheissendreckding. Voll konkret! Wobei ick die Dasthemmer nochn zackn herta find. Die geht nur imma nach einma benutzn kaputt.] - LIVY "LOS" SAINT

≫ [Astreiner Tipp, Kleene. Mach ich mir gleich raufnieten. Haste was gut bei mir. Mir war dat Läserdrekding zu schwuchtel, ey. Kann ich dann ja gleich rosa tünchen. Flamma kommt gut. Ik bau mir'n Flamma druff! 'N Kumpel hat mir's Teil gesprayed in Knallrot mit so gelben Feuerzungen druff un'nem voll korrekten Haifischmaul vorn. Isse mieseste Pumpe von mindestens drei Block, bis wo der Arschficker middem Kiltec wo wohnt. Aba dat hol' ich mir och noch. Bläst aba nich so viel Blei durch, wie 'e gute HaBeWe, dafür knallt'se lauter. Haste so'n Senger, reschpektier'n 'se dich alle. So läuft dat. Die Knarre macht den Mann, nich umgekehrt. Umgekehrt is' für Arschficker.] - MERCURY

**Ingram DustHammer**

| Name | Ingram DustHammer |
|---|---|
| Kaliber | 5.56 mm NATO |
| Typ | LMP |
| ab | Frühling 2060 |
| Tarnstufe | 8 |
| Munition | 30(s) |
| Schaden | 8M |
| Rückstoß | R2 |
| Modus | SM/AM |
| Gewicht | 2.15 kg |
| Preis | 450 ¥ |
| Verfügbarkeit | 4/24 Stunden |
| Straßenindex | .75 |
| Legalität | 4-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 8 | 16 | 32 | 64 |

Standard-Ausstattung:

Internes Gasventil 1 (K1)(keine Laufmontage), Smartlink 2

Regeln: Das Smart-II-System arbeitet wie ein Smart-I System und auf Reichweiten über "weit" kann es schon sein, dass die Zielerfassung mal ausfällt. Die Waffe lässt sich nicht auseinanderbauen, um sie zu reinigen.

---

Die neue Ingram DustHammer: die Power eines Sturmgewehrs im Gehäuse einer Maschinenpistole! Die üblichen 9-10 mm MPs reichen nicht mehr aus? Sie brauchen die Durchlagskraft eines Sturmgewehres, aber sie können es sich nicht erlauben, eines mit sich herumzutragen? Dann ist die DustHammer Ideal für sie! Unsere modernen Fertigungsmethoden und jahrelange Erfahrung haben es uns erlaubt, eine Maschinenpistole um das klassische Sturmgewehrkaliber 5.56x45 mm zu entwickeln, welche so kompakt ist, dass man sie sogar in einem Holster tragen kann!!! Diese moderne Waffe verfügt über ein Polymergehäuse, ein Smarlink-II, ein Rückstoßkompensationssystem, um die stärkere Sturmgewehrmunition im Zaum zu halten und ist obendrein noch selbstreinigend, wodurch die Waffe nur ein Mindestmaß an Wartung benötigt. Und dank ihrer modernen Fertigungsmethoden ist die Waffe auch noch äußerst Preiswert! Natürlich in aktuellen Farben und Designs erhältlich!

Die Ingram DustHammer: Firepower und Stil in einem kleinen Paket zu einem kleinen Preis!

---

≫ [Diese Waffe ist eine einzige Katastrophe!!! Eine typische Ingram, mal wieder zu nichts wirklich zu gebrauchen. Die Gehäuse ist fest verschweißt, und man kann die Waffe nicht auseinander nehmen, um sie vernünftig zu reinigen. Aber zum Glück ist sie ja selbstreinigend. Das haben die GIs vom M16 damals auch gedacht...

Die DustHammer ist eine bessere Einwegwaffe. Wenn an der Waffe irgend etwas kaputt ist und sei es nur der Schlagbolzen, dann kann man sie in den Müll werfen.

Das Smartsystem ist ein einziger Scherz. Es behauptet zwar standfest, ein Smart-II-System zu sein, aber es arbeitet wie ein Smart-I. Bloß, dass die Zielerfassung über 100 m Probleme bereitet. Aber das ist noch garnicht mal weiter schlimm, denn 'sinnvoll' schießen (wenn man das bei der Waffe überhaupt so nennen kann), kann man mit dem Teil sowieso nur bis 30-40 m.

Kommen wir zum modernen 'Rückstoßkompensationssystem'... nun ja... ich glaube das muss irgend jemand auf dem Weg vom Design zur Fertigung verschlampt haben. Die Waffe bockt wie ein wilder Stier und ist kaum unter Kontrolle zu halten. Dass die Waffe keinen Einzelschussmodus hat, hilft da nicht wirklich weiter. Ok, für mich ist das kein Problem, aber nicht jeder hat 'nen Gyro im Arm.

Die Waffe ist eigentlich nur für eines gut: Feuergefechte auf vielleicht 5-10 m; Häuserkampf. Da kann man sie verwenden. Wobei es fraglich ist, ob man selbst da etwas trifft. Ich bin ja der Meinung, dass Ingram das Teil speziell für die Straße entwickelt hat. Hat sich von euch schon jemand die Frage gestellt. warum der Hülsenauswurf links liegt und die Waffe statt nach oben zu ziehen, nach rechts zieht?] - Charge

≫ [Ey Mann, wo ist dein Problem mit der Waffe Sucker? Das Teil ist voll geil!!! Die Hülsen fliegen voll konkret nach unten raus und die Waffe zieht voll konkret nach oben!!! Einfach nach unten zielen und *ratatatata* der Drekhead, der vor dir steht, ist von unten nach oben durchlöchert!!! Die Dusthammer ist die beste Waffe wo ich je hatte!!!] - Ace

- [Habe ich es euch nicht gesagt? Und du Pisser pass auf, wen du Sucker nennst. Der letze Ace, der mir ans Bein gepinkelt hat, kann sich die Radischen von unten betrachten.] - CHARGE

- [Eigentlich ist es vollkommen egal, ob diese Waffe nun nach rechts oder oben ruckt, der kurze Lauf produziert nicht genug Geschwindigkeit, um damit auf das Power eines Sturmgewehres zu kommen, einen Gegner tötet man nicht indem man möglichst viele Kugeln in ihn schickt sondern durch einen sauberen Schuss. Würde diese Waffe ein leichtes 5.7x28 schießen okay, aber 5.56x45 ist in diesem Kontext einfach Unsinn. Weil die Patrone völlig überdemensioniert ist und ihr Potential nicht ausreizt... ] - COWBOY

- [Sag mal, schreibe ich Chinesisch oder was? Diese Waffe ist für ein ganz spezielles Klientel entwickelt worden, und genau bei diesen Leuten verkauft sie sich auch hervorragend. Natürlich ist das Kaliber vollkommen ungeeignet und kann sein Potential nicht entfalten. Natürlich wäre ein anderes Kaliber besser. Fuck, eine andere *Waffe* wäre besser. Aber glaubst du ernsthaft, die anvisierte Kundschaft interessiert das? Glaubst du, die haben Ahnung von Ballistik? Die denken sich 'Yo cool Mann!!! Sturmgewehrmunition in einer kleinen MP, voll krass ey!!! Mega coole Farben ey!!!' Ehrlich gesagt hat Ingram da sogar ganze Arbeit geleistet, denn mit dem Ding machen sie aus Scheiße Geld.] - CHARGE

**Amazonian Arms Industries M-33 HASMG**

| | |
|---|---|
| Name | Amazonian Arms Industries M-33 HASMG |
| Kaliber | 9 mm Para |
| Typ | LMP |
| ab | Herbst 2052<br>Winter 2053 |
| Tarnstufe | 5 |
| Munition | 65(Tr) |
| Schaden | 7M |
| Rückstoß | R-1 |
| Modus | HM/SM/AM |
| Gewicht | 2,45 kg |
| Preis | 950 ¥ |
| Verfügbarkeit | 5/48 Stunden |
| Straßenindex | 1,5 |
| Legalität | 4-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 15 | 30 | 60 | 120 |

Standard-Ausstattung:

Polymerebauweise, Gasventil II (K2), Schulterstütze mit Schockpolster (K1/S2), Lasermarkierer
Optionen:

- Smartlink I +650¥
- Smartlink II +1200¥
- M-33/4 (.40 S & W Version, Munition 50, Schaden 8M, R1)
- M-33/10 (10 mm Norma Version, Munition 35, Schaden 9M, R2)

---

Diese 2450 Gramm schwere Maschinenpistole ist die Ordonanz-MP der amazonischen Verteidigungsstreitkräfte. Die mit einem 65-schüssigen Helixmagazin bestückte Bullpupwaffe verwendet das gebräuchliche 9x19 Pistolenkaliber. Zu schnelleren Zielerfassung ist sie mit einem Unterlauf-Lasermarkierer ausgestattet. Die mit der Waffe ausgerüsteten Einheiten und Milizen loben besonders die robuste Konstruktion und die enorme Witterungsbeständigkeit. Abgesehen vom massierten Militäreinsatz in Amazonien, wird die Waffe auch von Polizeikräften verwendet, so etwa in Argentinien, Chile und Papua-Neuguinea.

Eine Besonderheit, vom großräumigen Helixmagazin abgesehen, ist der stufenlose Abzug. Die Waffe verfügt weder über eine mechanische Sicherung, noch über einen Moduswahlhebel. Die Feuerrate wird alleine durch den Grad der Abzugsdepression geregelt. Die Waffe feuert also immer schneller, je weiter der Abzug eingedrückt wird. Das macht sie vor allem für minimal ausgebildete Hilfskräfte leicht bedienbar und sorgt für zügige Kampfbereitschaft. Nachteilhaft ist die immense Größe der Helixmagazine und das komplizierte Ladeverfahren, das unter Kampfgegebenheiten nur schwer vorstellbar ist.

---

≫ [Nettes Gerät. Nur etwas unhandlich.] - Macho Grande

≫ [Aber dafür verdammt Meta-Freundlich. Das nach unten offene Design macht's möglich. Einfach 'nen größeren Griff und 'ne Armbeugenstütze ran und schon geht's ab. 'Ne super Trollwaffe! Glaubt mir!] - Stonewall

### AOI SMG-54 “Templar” PDW

| Name | AOI SMG-54 “Templar” PDW |
|---|---|
| Kaliber | 9 mm Para |
| Typ | LMP |
| ab | Herbst 2058<br>Sommer 2060 |
| Tarnstufe | 7 |
| Munition | 15(s)/30(s)/45(s) |
| Schaden | 7M |
| Rückstoß | R1 |
| Modus | HM/SM/AM(max.6 Schuss) |
| Gewicht | 1.85 kg |
| Preis | 850 ¥ |
| Verfügbarkeit | 5/48 Stunden |
| Straßenindex | 2 |
| Legalität | 4-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 15 | 30 | 60 | 120 |

Standard-Ausstattung:

Lasermarkierer, Gasventil 1 (K1), Schulterstütze mit Schockpolster (K1/S2), Vorderhandgriff (S1, MW Aufschlag unter 10 Metern -1), Polymerebauweise
Optionen:

- Schalldämpfer 600¥

Nach den großen Schwierigkeiten die AOI Arms in den letzten Jahren mit der SMG-53, auch bekannt als AOI Crusader hatte, wurde nun endlich Abhilfe geschaffen. Nachdem man lange Zeit versucht hatte, die inherenten Designschwächen der Crusader zu beheben entschied man, dass es keinen anderen Weg geben würde, als die Waffe vom Markt zu nehmen. Die Verluste durch aufwendige Wartungsversicherungen und ständige Reperaturen fehlerhafter Modelle waren fast gravierend genug diesen Sektor des Waffenmarktes ganz der Konkurrenz zu überlassen. Mit der jedoch ständig wachsenden Gewalt in den Städten und der zunehmenden Bewaffnung kleinerer Sicherheitsdienste produzierte man letztendlich doch einen nachfolger für die umstrittene Crusader. Die inherente Schwäche der Crusader, ihr viel zu leichtes Kaliber, wurde beim Design der Templar beseitigt. Die Templar verschießt wie viele vergleichbare Waffen anderer Hersteller die bekannte 9 mm Parabellum Patrone. Auf ein kompliziertes Rückstoßdämpfungsystem wurde verzichtet, dafür verfügt die Templar jedoch über eine variablere Schussfolgenregulierung bei der ein Schütze stufenlos vom Einzelschuss über Doppelfeuer auf Dreifachfeuerstöße schalten kann. Dadurch kann jeder Schütze die für ihn ideale Einsatzmethode wählen. Der Automatikmodus wurde zwar in der Abzugsgruppe belassen, jedoch mit einer Dämpfung ausgestattet die das Dauerfeur auf eine deutlich niedrigere Schussfolge herabsenkt. Grund dafür war der zum Teil immense Munitionsverbrauch der mit Crusadern ausgestatteten Sicherheitsorgane, sowie die inakzeptabel hohe Zahl an versehentlichen Verwundungen. Der einzige Zweck des unbeschränkten Serienfeuers ist schließlich nur die Abgabe von Deckungsfeuer und nicht die schnellstmögliche Entleerung des Magazins. Zur schnellen Zielerfassung wurde ein festaufgesetzter Lasermarkierer in das Basispaket integriert. Die Optionale Erweiterung mittels Weaverschiene oder ZipLink wurde jedoch von vornherein ausgeschlossen. Grund dafür ist das kaum ein Käufer den Vorgänger der Templar modifizierte, sondern im Zweifelsfall von vornherein eine andere Waffe anschaffte. So konnte man Gewicht einsparen und die Waffe gleichzeitig stromlinienförmiger verschalen. Die Waffe kann drei verschieden große Ladestreifen der Größen 15, 30 und 45 aufnehmen. Der Mündungsfeuerdämpfer kann problemlos abgeschraubt und gegen einen speziellen Schalldämpfer ausgetauscht werden. Insgesamt ist die AOI Templar zwar eine durchaus solide Waffe und ein würdiger Nachfolger der mehr als unwürdigen Crusader, jedoch besticht sie nicht gerade durch Innovation und ist alles in allem eine reichlich unspektakuläre Waffe ihres Anwendungsbereiches. Die Vorteile liegen eher bei den von AOI angebotenen günstigen Wartungsverträgen und dem hervorragenden Preis-/Leistungsverhältniss.

» [Zumindest ist das Design hübsch und griffig... das Auge kauft schließlich auch mit, zumindest mein Auge wenn sie an der Wand hängen soll...] - Cowboy

» [Es bringt mich ja fast zum Kotzen, dass ich das schreibe, aber das 45er Magazin ist eine echte Bereicherung. Hier hat man wenigstens mal

genügend Munition einer verblödeten MP, damit die Streetkids auch nach dem ersten Raum noch Munition haben. Die Frage ist natürlich, ob das ein Vorteil oder Nachteil ist. Ich hätte mich damals jedenfalls gefreut über jede Patrone, die noch zusätlich in den Streifen gepasst hätte. ] - RAMON

- [Wenn man Extramuni will, kann man recht einfach eine alte Thommy Trommel für die Templar umbauen. Zack und schon hast du 100 Schuss drin. Wenn man's braucht.] - SEEKER

- [Kauf dir statt dessen lieber ne M-33 HASMG. Das AOI-Mistding ist mit 'ner Thommy Trommel nämlich auch nicht mehr sonderlich kompakt, und die M-33 ist venigstens 'ne vernünftige MP.] - CHARGE

### AOI SMG-147 'Oni'

| Name | AOI SMG-147 'Oni' |
|---|---|
| Kaliber | 4,73 mm CLK |
| Typ | LMP |
| ab | |
| Tarnstufe | 9 |
| Munition | 24(s) |
| Schaden | 7L |
| Rückstoß | R1 |
| Modus | HM/SM* |
| Gewicht | 0,95 kg |
| Preis | 500 ¥ |
| Verfügbarkeit | 5/48 Stunden |
| Straßenindex | 1,5 |
| Legalität | 4-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 10 | 20 | 40 | 80 |

Standard-Ausstattung:

Die Waffe kann Feuerstöße mit 3 oder 4 Schuss abgeben, die jeweils als einfache Handlung zählen. Smartlink II, beidseitig bedienbar, Vorderhandgriff (S1, MW Aufschlag unter 10 Metern -1), Gasventil I (K1), Polymerebauweise, robust und schmutzresistent
Optionen:

- Codesicherung (mit 20 cm Reichweite, Codesender als Ring oder Armband) +500¥
- Weaverschiene (ermöglicht schnelle Montage von Aufsatzzubehör) +50¥
- Picatinnyschiene (ermöglicht schnelle Montage von Aufsatzzubehör) +50¥

---

Die SMG-147, aka. Oni ist die neueste Entwicklung der Spezialwaffenabteilung von AOI Arms und Winter Systems. Diese für Spezialeinsatzkräfte vorgesehene, serienmäßig smarte und hülsenlose Maschinenpistole ist durch ihr geringes Profil besonders gut für verdeckte Einsätze geeignet. Trotzdem ist sie gut kontrollierbar, was insbesondere der handlichen Griffanordnung zu verdanken ist. Im Gegensatz zu anderen hülsenlosen Waffen verzichtet die Oni auf eine hydraulische Rückstoßdämpfung, aber genauso wurde auf ein ungebremstes Serienfeuer verzichtet. Jeder Druck auf den Abzug feuert nach Wahl per Smartlink entweder eine, drei, oder vier Kugeln ab. Andere Modi sind nicht verfügbar.

Alles in allem ist die Oni eine ausgesprochen zuverlässige kleine Maschinenpistole und besticht vor allem durch das attraktive Design und das hervorragende Preis/Leistungsverhältnis. Viel gerühmt wird außerdem in der internationalen Fachpresse, wie effektiv sie die geringe Treibladung des leichten Kalibers trotz geringer Größe ausnutzt.

---

≫ [Sie holt viel raus aus der kleinen Patrone, aber dafür ist sie recht ungenau und die Geschosse trudeln irgendwie recht stark. Ich weiß nicht, ob das ein guter Kompromiss ist.] - Long Tom

≫ [Ich mag sie nicht. Man kann machen was man will, sie trifft einfach nie genau dort, wohin man sie zielt.] - Seeker

≫ [Also eine sehr humane Waffe? Hehehe...] - MatBrat

≫ [Erinnert mich irgendwie an die Light Fire mit Schalldämpfer.] - Misu Tah Sumisu 4 U

### IMI Kehilla

| Name | IMI Kehilla |
|---|---|
| Kaliber | 9 mm Para/.40 S & W |
| Typ | LMP |
| ab | |
| Tarnstufe | 8 |
| Munition | 24(s)/20(s) |
| Schaden | 7M/8M |
| Rückstoß | R1/R2 |
| Modus | HM/AM |
| Gewicht | 2,3 kg |
| Preis | 750 ¥ |
| Verfügbarkeit | 5/72 Stunden |
| Straßenindex | 1 |
| Legalität | 4-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 15 | 30 | 60 | 120 |

Standard-Ausstattung:

ausziehbare Schulterstütze (K1/S1, Tarnstufe -1 wenn ausgezogen), austauschbares Polymer-Griffteil, Gusstahlbauweise, sehr robust und schmutzresistent)
Optionen:

- Langmagazin 9 mm 32(s), 40¥
- Langmagazin .40 S & W 28(s), 40¥
- Griffteil mit ausziehbarer Schulterstütze (standard) (K1/S1) 50¥
- Griffteil mit Festschulterstütze (K1/S1, Tarntufe -1, +0,1 kg) +10¥
- Griffteil mit Festschulterstütze und Schockpolster (K1/S2, Tarnstufe -1, +0,2 kg ) +50¥
- Griffteil mit ITL SAD Smartlink 1 (keine Moduswahl) +600¥
- Griffteil mit ITL SAD Smartlink 1 und Flashlight Tarnstufe -1 +800¥
- Griffteil mit Flashlight +200¥
- Griffteil mit Ormechanics Flashlight und Lasermarkierer +500¥
- Griffteil mit ITL AIM2 Lasermarkierer +300¥
- Griffteil mit Vorderhandgriff (Tarnstufe -1, Erschwerniss für Kampf unter 10 m -1, SK1) +50¥ (für alle Griffteile erhältlich)
- kleine Montageschiene (oben,setzt auf die Kimme auf) +50¥
- Laufbohrung (K1) +50¥
- Laufgewinde +100¥
- Schalldämpfer (Tarnstufe -1, Power -1, Rückstoß -1, +3 auf akustische Wahrnehmungsproben, Gewicht +0,4 kg, Reichweitenklasse -1, blockiert Laufbohrung) 700¥
- Kehilla "S": .40 S & W, ITL SAD A Smartlink2, 3 kurze Montageschienen (Handschutz), 1 mittlere Montageschiene (Oberseite), Laufgewinde, Laufbohrung, ausziehbare (auch feste) Schulterstütze, Verfügbarkeit 15/30 Tage, SI 5, 1200¥ ,

---

Nach fast 70 Jahren des ununterbrochenen Einsatzes, wurde es auch für Uziel Gals altes Schlachtross, die Uzi, Zeit die Bühne zu verlassen, um einem Nachfolger Platz zu machen. Da die Seder selbst die Micro Uzi aus den Arsenalen der IDF verdrängt hat, zielte die neue Waffe hauptsächlich auf den zivilen Markt ab. Dafür sollte die Waffe günstig in der Produktion, sowie leicht zu handhaben und unkompliziert sein.

Bei der Kehilla handelt es sich nicht um eine Weiterentwicklung der Uzi, sondern um eine völlige Neukonstruktion, auch wenn sie ihrem berühmten Vorgänger optisch sehr ähnlich ist. Einer der Hauptgründe für diese Ähnlichkeit ist die dadurch vereinfachte Umschulung auf die Kehilla, zusätzlich zu der Tatsache, daß das Design auch sehr ausgewogen und bedienerfreundlich ist. Natürlich wohnt dem auch ein gewisser Symbolismus inne, denn immerhin war die Uzi zu ihrer Zeit ein Smybol für die Stärke des jungen Israels, welches sich nicht hat unterkriegen lassen.

Die Mechanik der Waffe weist gewisse Ähnlichkeiten zur Uzi auf, denn wie diese, ist auch dei Kehilla ein Rückstoßlader mit Masseverschluss, wobei dieser das Ende des Laufes und die Kammer umschließt. Im vergleicht zur alten Mini Uzi, ist die feuerfrequenz jedoch stark gebremst. Während die Mini Uz 1000-1200 Schuss die Minute erreichte, hat die Kehilla nur noch eine Feuerrate von 700 Schuss die Minute, was es selbst ungeübteren Schützen ermöglich, kurze und präzise Feuerstöße abzugeben..

Ganz besondere Beachtung, wurde der Sicherheit der Waffe gewidmet, einer der Schwachpunkte der alten Uzi. Wie viele andere, moderne Waffen, verfügt die Kehilla über mehrere Sicherungsmechanismen: eine Stoßsicherung, eine Fallsicherungen, eine Handballensicherung und eine Abzussicherung.

Dadurch ist die Kehilla selbst im durchgeladenen Zustand absolut sicher und kann nur abgefeuert werden, wenn man den Griff voll umfasst und den Abzug durchgedrückt hat. Daher wurde beim Moduswahlschalter auf eine "Sicher"-Stellung verzichtet, und die Kehilla kann ohne Gefahr jederzeit einsatzberreit getragen werden.

Wie auch die Seder, verfügt die Kehilla über einen Polygonallauf aus Titanstahl, und das Gehäuse besteht komplett aus Stahlguss. IMI verwendet hier das selbe Verfahren wie Ruger, ohne sich jedoch jemals darum gekümmert zu haben, sich für dieses Produktionsverfahren eine Lizenz zu besorgen. Seit Jahrzehnten versucht Ruger nun schon rechtlich gegen IMI verzugehen, jedoch ohne großen Erfolg. Genau das ist auch der Grund dafür, dass die Kehilla nicht in Amerika verkauft werden darf.

Der Handschutz ist zusammen mit dem Griff ein einziges Polymerteil, wobei der Griff noch extra eine Verstärkung aus Aluminum aufweist, um ihn stabiler zu gestalten.

Um die Kehilla möglichst günstig zu halten, verfügt sie in ihrer Basisvariante als einziges Ausstattungsmerkmal nur über eine ausziehbare Schulterstütze, jedoch gibt es eine Vielzahl von Ausstattungsvarianten. Hierfür wird das Polymerteil der Kehilla komplett entfernt und durch ein anderes ersetzt.

So gibt es z.B. Polymerteile mit fester Schulterstütze und Vorderhandgriffen, Zielhilfen oder auch Montageschienen. Die Kehilla ist ein zwei Kalibern lieferbar, 9x19 mm Parabelum und .40 S & W.

Die israelische Motoradspezialeinheit der Polizei verwendet etwa gern die Kehilla in 9x19 mm Para, in Kombination mit einem ITL SAD (Smart Aiming Device) Smartlink, einem Vorderhandgriff und Laufbohrungen um den Rückstoß abzudämpfen. Diese Kombination hat sich für das spezielle Einsatzfeld der Motorradpolizisten als besonders vorteilhaft herausgestellt, denn das Kaliber, zusammen mit den Laufbohrungen machen die Waffe kontrollierbarer, und das Smartlink, in Verbindung mit dem Vorderhandgriff, ermöglichen das genaue Schießen, auch ohne die Waffe anzuschlagen.

Das Special Emergency Respons Team (SERT) des israelischen Gefängnisdienstes (SHABAS) dagegen, Einheit Nashon, vertraut voll und ganz auf die Kehilla in .40 S & W in Verbindung mit einer Festschulterstütze, Laufbohrung, einer Kombination von taktischer Lampe und Laserpointer von Ormechanics, sowie einem schienenmontierten Meprolight Mepor 22 Reflexsight. Die größere .40 S & W bietet mehr Stoppingpower und ergänzt sich mit den .40 S & W IMI Seder, welche sie verwenden. Die feste Schulterstütze fängt den Rückstoß besser auf und ist wesenltich stabiler als die Standardstütze zum ausziehen. Der Lasermarkierer wurde hierbei vor allem aus psycholigschen Gründen gewählt. Zusätzlich hat Nashon auch Kehillas mit Laufgewinde zur Montage von Schalldämpfern im Arsenal.

Besondere Erwähnung verdient die Kehilla "S", wie sie von der zivilen Spezialeinheit YAMAM (zuständig für Geiselrettungsmissionen und CT-Einsätze) sowie den beiden militärischen Einheiten Sayeret MATKAL (Einheit 262) und Shayetet 13 eingesetzt wird. Diese Waffe in .40 S & W verfügt über einige Merkmale, welche bei keiner anderen Kehilla zu finden sind. So wurde der Ladehebel von der Oberseite auf die rechte Seite der Waffe verlegt, um Platz zu schaffen für eine durchgängige Montageschiene, und statt den üblichen Griffteilen, verwenden diese Einheiten ein spezielles Griffteil mit integriertem ITL SAD Advanced Smartlink und Montageschienen für externes Zubehör. In dieser Konfiguration ist die Kehilla nur bei den drei erwähnten Einheiten zu finden, und auch nicht auf dem freien Markt erhältlich.

Innerhalb Israels ist die Kehilla, die verbreitetste MP überhaupt, denn neben dem Polizeidienst, wird sie auch von Milizen im ganzen Land verwendet und zählt zu den beliebtesten Selbstverteidigungswaffen überhaupt. Ausserdem ist sie sehr verbreitet in Südamerika,Zentral-Afrika, Indien, wo sie die Standard-MP der Armee ist,sowie Südosasien

---

≫ [Für diejenigen unter euch die es tatsächlich interessieren sollte: "Kehilla" ist hebräisch und bedeutet soviel wie Gemeinschaftssinn oder Gemeinschaftsschutz. Ich denke mal, warum der Name gewählt wurde, dürfte klar sein, oder?] - Charge

**Pueblo Military Industries DW-26**

| | |
|---|---|
| Name | Pueblo Military Industries DW-26 |
| Kaliber | 4.73 mm CL |
| Typ | LMP |
| ab | |
| Tarnstufe | 4 |
| Munition | 80(s) |
| Schaden | 8L |
| Rückstoß | R-1 |
| Modus | HM/SM/AM HV |
| Gewicht | 2.65 kg |
| Preis | 3550 ¥ |
| Verfügbarkeit | 8/6 Tage |
| Straßenindex | 2 |
| Legalität | 3-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 15 | 30 | 60 | 120 |

Standard-Ausstattung:

Smartlink II, interne Rückstoßkompensation 2 (K2), Vorderhandgriff (S1, Erschwernisse für Kampf unter 10 m -1), Polyresinverschalung, Montageschiene (oben), HV-Waffe, stoßempfindlich, häufige Ladehemmung

---

Die neue DW-26 Maschinenpistole sollte selbst Skeptiker davon überzeugen, dass das Pueblo Corporate Council mehr zu bieten hat als Bäume und Eichhörnchen. Pueblo Military Industries vereinte in dieser Waffe mehrere bekannte Konzepte und ist stolz diese gelungene Mischung nun auch anderen Kunden zugänglich zu machen.

Die DW-26 verschießt hülsenlose Kleinkalibermunition mit selektiver Feuerrate. Unter Batteriebetrieb der drei rotierenden Läufe erreicht sie die Feuerrate einer Minigun und im mechanischen Automatikfeuer bleibt sie kontrollierbar für präzise Feuerstöße. Salven sind im mechanischen Modus in gewohntem 3er Takt, als auch in 2er und 4er Takt verschießbar, die Automatikrate beträgt maximal 8 Schuss. Unter Batteriebetrieb verschießt sie 6er Salven und kann bis zu 18 Schuss im Automatikmodus abfeuern. Die Waffe verfügt über ein serienmäßiges Smartguninterface und exzellente Rückstoßdämpfung.

---

≫ [Beeindruckendes Hightech Teil. Leider steckt es noch in den Kinderschuhen. Außerhalb von Konzern- oder Militäranlagen kaum zu finden. Im Straßenkampf gibt es zu schnell den Geist auf. Diese Maschinenpistole ist eher etwas für den Schießstand oder für Paradezwecke.] - Warlock

**Sintabu-Koshima TSA-6**

| | |
|---|---|
| Name | Sintabu-Koshima TSA-6 |
| Kaliber | 9 mm Parabellum |
| Typ | LMP |
| ab | Sommer 2060<br>Herbst 2060 |
| Tarnstufe | 8/7/6 |
| Munition | 20(s)/30(s)/40(s) |
| Schaden | 7M |
| Rückstoß | R1 |
| Modus | SM/AM |
| Gewicht | 2.15 kg |
| Preis | 795 ¥ |
| Verfügbarkeit | 5/72 Stunden |
| Straßenindex | 1 |
| Legalität | 4-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 15 | 30 | 60 | 120 |

Standard-Ausstattung:

Gasventil 1 (K1), Schulterstütze (K1/S1), Plastikgehäuse, Montageschiene (oben), Montageplatz (Lauf), abnehmbarer Vorderhandgriff (S1, MW Aufschlag unter 10 Metern –1)
Bei Serienfeuer verlieren die Kugeln wegen Unpräzision eine Reichweitenkategorie früher als üblich ihren Niveaubonus.
Optionen:

- Lasermarkierer, Unterlauf (350¥ )
- Smartlink I, Aufsatz (600¥ )
- Smartlink II, Aufsatz (1200¥ )
- Mündungsfeuerdämpfer (25¥ )
- Schalldämpfer, Lauf (600¥ )

Sintabu Weapons Production ist seit mehr als 25 Jahren der bedeutendste Nordafrikanische Waffenproduzent und wagt sich nun erstmals in Zusammenarbeit mit Koshima Heavy Industries auf den internationalen Markt. Koshima HI ist einer der bedeutendsten Tochterkonzerne Yamatetsus und maßgeblich an der Erschließung russischer Industriekapazitäten beteiligt. In einem intensiven Austausch mit russichen Waffeningenieuren entstand nach mehr als 8 Monaten Arbeit die TSA-6. Die TSA-6 ist eine einfache und kompakte 9 mm Maschinenpistole und basiert in wesentlichen Punkten auf dem berühmten Ingram Mechanismus, verbessert und raffiniert durch russische Erfahrung mit dem Bau robuster Gebrauchswaffen und produziert im kosteneffizienten Afrika. Die Waffe wird momentan im Sicherheitsdienst von Yamatetsu getestet und es wird mit ihrer baldigen Einführung gerechnet. Die Waffe ist zwar in keiner Hinsicht besonders spektakulär, besticht jedoch durch ihre hohe Zuverlässigkeit. Im Automatikfeuer ist sie leider äußerst ungenau und tendiert dazu, stark zu verreissen. Der Salvenmodus ist bei einem gut gewuchteten Schwerpunkt und festem Griff äußerst genau und nahezu rückstoßfrei. Die Waffe verfügt von Werk, von einem minimalen Gasverteiler abgesehen, über keinerlei Extras, weist jedoch alle nötigen Montagepunkte und Haltestellen auf, um mit nahezu allem erdenklichen Zubehör bestückt zu werden. Mit einem zwanzigschüssigen Magazin bestückt kann die Waffe leicht verborgen werden und ist mit der richtigen Munition im geräumigen vierzigschüssigen Ladestreifen hervorraged für den urbanen Kampfeinsatzt geeignet. Die Waffe wird zusammen mit einem Pflegeset, vier Ladestreifen jeder Größe, einem Tragegurt und einem robusten Jackenhalfter ausgeliefert.

---

[Ungenau bei Automatikfeuer? Freunde, das ist untertrieben! Diese Waffe verbindet die Verarbeitungsqualität einer Sandler mit dem Streueffekt einer alten AK. Dazu dann noch einen völlig lächerlichen Preis. Wenn ihr unbeding eine Billigknarre wollt, dann nehmt die knapp 200 Nuyen billigere Sandler. Da weiß man wenigstens, was für Schrott man in den Händen hält.] - Mc Alister

[Wenn sie solcher Schrott wäre, würde Yamatetsu sie nicht im großen Stil für ihre Sicherheit einkaufen, oder? Billige Waffen gibt es auch anderswo, aber diese hier ist kostengünstig, zuverlässig, robust. Keine Wunderwaffe, ja. Unpräzis, klar. Aber wenn ich eine Maschinenpistole benutze, erwarte ich kein Scharfschützengewehr. Die fehlende Präzision fällt auch gar nicht weiter auf, da es gar nicht erst einen Einzelschussmodus gibt. Ich arbeite als Runner und kann mir überteuerte Schnickschnackwaffen nicht leisten. Eine MP muß sich gut verbergen lassen. Sie muß ent-

behrlich sein und ich muß mich auf sie verlassen können. Dieses kleine Baby ist meine Lebensversicherung. Kauf du nur eine Monsterpistole zum selben Preis, ich nehme meine kleine TSA.]
- Black

**Sites SA 'Wraith'**

| Name | Sites SA 'Wraith' |
|---|---|
| Kaliber | 9 mm Para |
| Typ | LMP |
| ab | |
| Tarnstufe | 10 |
| Munition | 15(s) |
| Schaden | 7M |
| Rückstoß | R1 |
| Modus | HM/SM/AM |
| Gewicht | 1,75 kg |
| Preis | 450 ¥ |
| Verfügbarkeit | 2/24 Stunden |
| Straßenindex | 1,25 |
| Legalität | 3-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 10 | 20 | 40 | 80 |

Standard-Ausstattung:

Die vorgeladenen Wegwerfmagazine kosten genauso viel wie die darin enthaltene Munition und sind in allen gängigen Munitionssorten verfügbar. Polymerbauweise, sehr robust und schmutzresistent, Mündungsfeuerdämpfer, Vorderhandgriff (Tarnstufe +1 wenn abgenommen, S1, MW Aufschlag unter 10 Metern -1), Gasventil I (K1)
Optionen:

- 15 Schuss Streifen 10¥
- 25 Schuss Streifen (Tarnstufe -1) 15¥
- 35 Schuss Streifen (Tarnstufe -2) 20¥
- 45 Schuss Streifen (Tarnstufe -3) 25¥
- Jackenhalfter (nur ohne Vorderhandgriff) 50¥
- Schalldämpfer (Power -2, Rückstoß -1, Wahrnehmungsproben +3, +0,6 kg) 500¥

Die Turiner Waffenschmiede Sites SA produziert nun bereits seit 26 Jahren den äußerst erfolgreichen Nachfolger der Kleinst-MP Modell Spectre. Die als Kleinst-MP Modell Wraith vertriebene Kompaktwaffe ist dabei eine der günstigsten und zuverlässigsten ihrer Art. Wie auch bei ihrer Vorgängerwaffe handelt es sich bei der Wraith um eine jederzeit feuerbereite Serienfeuerwaffe mit aufschießendem Verschluss. Anders als die meisten MP's benutzt die Wraith eine Double-Action Verriegelung, die es genau wie bei halbautomatischen Pistolen ermöglicht, die durchgeladene Waffe jederzeit ohne erneutes Anspannen abzufeuern. Diese Eigenschaft macht sie natürlich besonders für Sicherheitskräfte attraktiv, denn sie kann so nicht nur problemlos geladen und vorgespannt gehalftert werden, sondern ermöglicht dem Träger auch jederzeit eine schnelle Reaktion auf plötzliche Bedrohungen.

Kenner der Spectre fällt natürlich vor allem die stark vereinfachte Bauweise der Waffe gegenüber ihrem Vorgänger auf. So verfügt die Spectre nur über eine deutlich vereinfachte Visierung und auf eine Schulterstütze wurde ganz verzichtet. So konnte die Waffe natürlich deutlich weiter verkleinert werden. Geladen wird sie über ein dreireihiges Stangenmagazin mit 15, 25, 35 oder 45 Schuss Ladekapazität.

Die vorgepackten Magazine können nicht wiederverwendet werden, aber der Hersteller bietet auch selbstladbare und wiederverwendbare Magazine an. Der Vorderhandgriff, der besonders im Serienfeuer unerläßlich ist, kann bei Bedarf abgenommen werden. Zu Beachten ist jedoch, dass Sicherheitskräfte auf der ganzen Welt sehr allergisch auf Waffen wie diese reagieren, da sie nicht nur sehr gut zur schnellen Anti-Terror Reaktion geeignet sind, sondern auch leicht tarnbare Angriffswaffen für Terroristen darstellen. Nicht selten wird ein Träger solcher Waffen der weder Uniform noch Konzernlogo trägt, ohne vorherige Fragen erschossen.

---

≫ [Die Wraith schießt sich für ihre Größe erstaunlich ruhig und die Trefferverteilung ist hervorragend, aber mit dem Vorladesystem und dem Double-Action Abzug gibt es manchmal unangenehme Probleme.] - Stonewall

≫ [Im Endeffekt eine langlebige POS-MP. Kein schlechtes Design. Die Spectre war zwar besser, aber dafür auch deutlich teurer.] - Boy from the Cost

### 4.2.12 Mittlere Maschinenpistolen

**AOI SMG-410 'Baal'**

| Name | AOI SMG-410 'Baal' |
|---|---|
| Kaliber | .40 S & W |
| Typ | MMP |
| ab | |
| Tarnstufe | 6 |
| Munition | 35(s) |
| Schaden | 8M |
| Rückstoß | R1 |
| Modus | HM/SM/AM |
| Gewicht | 3,25 kg |
| Preis | 1200 ¥ |
| Verfügbarkeit | 5/5 Tage |
| Straßenindex | 2,5 |
| Legalität | 3-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 20 | 40 | 80 | 160 |

Standard-Ausstattung:

Beidseitig bedienbar, Vorderhandgriff (S1, MW Aufschlag unter 10 Metern -1), Gasventil II (K2), Schulterstütze mit Schockpolster (K1, S2), Polymer-Stahlbauweise, sehr robust und schmutzresistent, Weaverschiene (mittelgross, Oberseite, bei Auslieferung mit einem 4x Zielfernrohr belegt)
Optionen:

- Schalldämpfer (Tarnstufe -1, Power -1, +3 auf akustische Wahrnehmungsproben, Gewicht +0,4 kg, Reichweitenklasse -1, blockiert Gasventil) 700 ¥

---

Die SMG-410, Spitzname 'Baal', wird seit 2054 von AOI Arms & Ammo produziert und ist die Standardmaschinenpistole der regulären US-Streitkräfte, Spezialeinheiten und Militärpolizei. Sie ergänzt die schwache SMG-147 'Oni' bei Fahrzeugmannschaften und Artillerieeinheiten und befindet sich auch im Cockpit zahlreicher Transporthubschrauber. Im wesentlichen handelt es sich bei der SMG-410 um eine modifizierte SMG-310 'Baphomet'. AOI überarbeitete nach den Ausschreibungen von 2051 verschiedene Aspekte der SMG-310 nach den Wünschen der Streitkräfte und überarbeitete vor allem das Magazindesign. Um die militärischen Zuverlässigkeitsspezifikationen zu erreichen, wurde das Magazin auf 35 Schuss verkleinert, wodurch die problematischen Ladehemmungen beseitigt werden konnten. Das Kaliber der Waffe wurde außerdem auf das besser beherrschbare .40 S & W umgestellt.

Dies macht sich insbesondere im ebenfalls hinzugefügten Endlosfeuermodus deutlich bemerkbar und ermöglicht die Abgabe von kontrollierbarem Sperr- und Deckungsfeuer. Der provisorische Visierbügel der SMG-310 wurde bei der SMG-410 entfernt und durch eine Multifunktionsschiene ausgetauscht. Die Waffe verfügt bei Auslieferung über ein schienenmontiertes Zielrohr mit vierfacher Vergrösserung, welches allerdings bei Bedarf gegen andere Systeme ausgetauscht werden kann.

Dem Rotstift der militärischen Ausschreibungen fiel außerdem auch das Smartgunsystem zum Opfer, was vor allem den Preis der Waffe in günstigere Dimensionen verschieben konnte. Externe Smartsysteme sind anstelle des Zielfernrohrs problemlos montierbar. Ein besonders angenehmer Nebeneffekt der Kaliberumstellung war vor allem die dadurch gewonnene Möglichkeit nun auch Schalldämpfer zu installieren und der Mündungsblitz ging auf ein normales Maß zurück. Waffenliebhaber klagen zwar, die Waffe habe dadurch an Charakter und unverkennbarem Stil verloren, doch dies wird die praktischen Anwender der 410 kaum vom Kauf abschrecken und vermutlich eher ermutigen.

---

≫ [Ich begrüsse besonders den nicht mehr fest verschweißten Mündungsfeuerdämpfer. So kann man endlich einen Schalldämpfer aufsetzen.] - Cassie-Cassull

≫ [Kann man den Lauf der 410 auch in die 310 einbauen? Dann könnte man da nämlich auch einen Schalldämpfer aufsetzen.] - Closing In

≫ [Nein, das ist leider nicht möglich. Der Lauf der 410 hat andere Verschlusswarzen als der Lauf der Baph. Nicht zuletzt, um zu verhindern, dass Besitzer der zivilen SMG-310C den Lauf tauschen, um einen Schalldämpfer anzubringen. Außerdem ist die Kammer der 410 kürzer als die der 10 mm Baphomet und würde daher ohnehin Nachbearbeitung an der Fräse erfordern. Letztendlich würde eine halb selbstgestrickte 410 mit der Triggergruppe der 310 bei rauskommen. Kaum die Arbeit wert.] - Seeker

### Estacalon SMG-550/9

| | |
|---|---|
| Name | Estacalon SMG-550/9 |
| Kaliber | 9 mm Para<br>.40 S & W |
| Typ | LMP/MMP |
| ab | Winter 2050/51 |
| Tarnstufe | 6 |
| Munition | 10(s)/20(s)/30(s) |
| Schaden | 7M/8M |
| Rückstoß | R-1/R1 |
| Modus | HM/SM/AM(maximal 8 Schuss) |
| Gewicht | 2.45 kg |
| Preis | 600 ¥ |
| Verfügbarkeit | 4/24 Stunden |
| Straßenindex | 1 |
| Legalität | 4-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 15 | 30 | 60 | 120 |
| 20 | 40 | 80 | 160 |

Standard-Ausstattung:

Polymerebauweise, Gasventil (K1), Klappstütze (Tarnstufe -1) (K1/S1), Vorderhandgriff (S1, MW Aufschlag unter 10 Metern -1)
Optionen:

- Lasermarkierer +350¥
- Smartlink I +500¥
- taktische Unterlauflampe +200¥
- SMG-550/9 SD (Schaden 6L, interner Schalldämpfer, Reichweite -25 Prozent, Tarnstufe -1, Gewicht +0,2 kg) +800¥
- CSMG-550/9 (Reichweite -15 Prozent, Tarnstufe +1, Gewicht -0,4 kg) +200¥
- SMG-550/40 (Schaden 8M, Munition 8(s)/16(s)/24(s), Gewicht +0,1 kg) +100¥
- SMG-550/40 SD (Schaden 7L, Munition 8(s)/16(s)/24(s), interner Schalldämpfer, Reichweite -25 Prozent, Tarnstufe -1, Gewicht +0,3 kg) +900¥
- CSMG-550/40 (Reichweite -15 Prozent, Tarnstufe +1, Schaden 8M, Munition 8(s)/16(s)/24(s), Gewicht -0,3 kg) +300¥

---

Als Heckler und Koch die Produktion der MP-5 vor fast 70 Jahren einstellte, wurde es lange Zeit ruhig um eine der bekanntesten MP's der Welt. Die MP-5 Waffen hatten einen hervorragenden Ruf, jedoch waren sie damals zu teuer zu produzieren und wurden von Heckler und Koch durch die UMP-Reihe, danach durch die 227 Reihe ersetzt. Das hat sich vor 11 Jahren schlagartig geändert. Mit der Umstellung der Produktion von der UMP auf die 227 wurden viele Staaten regelrecht überrollt. In ihren Arsenalen befanden sich noch große Bestände der alten MP-5 Varianten, zur Anschaffung der UMP hatte damals die Notwendigkeit gefehlt und die neue 227 war zu teuer geworden. Um diesen Staaten eine finanzierbare und solide Möglichkeit zu bieten, ihr Arsenal zu modernisieren, kaufte die junge argentinische Waffenschmiede Estacalon Inc. die Produktionslizenzen und Baupläne der alten MP-5 Reihe von Heckler und Koch. Die Waffe wurde modernisiert, leicht überarbeitet und es ist davon auszugehen, dass sie noch mindestens 20 Jahre lang als gute Mittelklassewaffen auf dem Markt bestehen werden. Modernste Produktionsverfahren wurden auf einzigartige Weise mit Billiglohnarbeitern kombiniert um so die Kosten drücken zu können. Die Waffe ist weitgehend kompatibel mit vielen Bauteilen der original MP-5 Reihe. Das bedeutet für die Kunden das sie ihre alten waffen zu Ersatzteilen verarbeiten können und so große Kosten bei der Erneuerung ihrer Waffen sparen.

Die sogenannte Estacalon SMG-550 (der Name entstand aus MP-5 und dem Baubeginn 2050) liegt im Angebot des Herstellers momentan in 6 Varianten vor. Die SMG-550/9 verwendet die alte 9 mm Parabellum Patrone. Es existiert eine Version mit integriertem Schalldämpfer, die SMG-550/9 SD, sowie eine Kompaktvariante (nahezu baugleich mit der MP-5 TX von HK) die unter der Bezeichnung CSMG-550/9 für Compact Submachinegun geführt wird. Die zweite Serie verwendet die .40er Patrone vom Smith & Wesson und folgt damit dem Kompromissvorbild der Mutterwaffe, die die Stopwirkung einer 10 mm Patrone mit dem sanfteren Rückstoß einer kastrierten Patrone verbindet. Die .40er Serie trägt die gleichen Bezeichnungen wie die 9 mm Version und wird durch eine 40 anstelle der 9 gekennzeichnet.

---

≫ [Das die Dinger mit Kinderarbeit hergestellt werden ist klar, oder? Also lasst die Hände davon. Sind eh nichts tolles.] - MatBrat

- [Na toll. Bauen sie demnächst auch die MP-40 wieder? Mieses Scheißteil. Früher zu teuer und heute zu billig, um es mal so zu sagen. Außerdem sind die abweichenden Bauteile nicht ausreichend ausgewisen. Wenn man da Pech hat, fliegt sie einem am Ende um die Ohren.] - AVALON

- [Hey, ich erschieße Kinder, wenn sie mir in die Quere kommen. Außerdem können Kinder heutzutage froh sein, wenn sie überhaupt einen Job haben. Ignoriert diesen edlen Ritter einfach. Wenn ihr eine wollt, kauft euch eine.] - SUSH

### HK CLSMG

| | |
|---|---|
| Name | HK CLSMG |
| Kaliber | 4,73 mm CLK |
| Typ | MMP |
| ab | |
| Tarnstufe | 7 |
| Munition | 54(s) |
| Schaden | 6L |
| Rückstoß | R-2 |
| Modus | HM/SM/AM (max.12) |
| Gewicht | 2,3 kg |
| Preis | 1.250 ¥ |
| Verfügbarkeit | 5/4 Tage |
| Straßenindex | 1,75 |
| Legalität | 4-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 15 | 30 | 60 | 120 |

Standard-Ausstattung:

Smartlink, Polymerebau, Vorderhandgriff (Erschwernisse für Kampf unter 10 m -1, SK 1), verstellbare Hydraulikdämpfung (Stufe 2 für HM und SM, Stufe 1 für AM)
Optionen:

- P-Version (Vorinstallierte Picantinnyschiene. Erlaubt Montage von Zubehör auf Oberseite) +100¥
- W-Version (Vorinstallierte Weaverschiene. Erlaubt Montage von Zubehör auf Oberseite) +100¥
- Smartlink II +650¥
- Manuelle Bedienungselemente +50¥
- Manuelle Bedienungselemente und keine Smartverbindung -250¥

---

Parallel zum GWS-50 System beschäftigte sich HK Südost-Asien vor einigen Jahren mit der Entwicklung einer neuen Maschinenpistole. Da sich vor allem in Japan die Verwendung hülsenloser Munition deutlich besser durchgesetzt hatte als in Europa und Amerika basiert die CLSMG von HK deutlich sichtbar auf dem G-11 Sturmgewehr. Die über ein einzelnes Doppelmagazin von der Oberseite gespeiste Smartgun im 4,73 mm Kurzkaliber CLK zeichnet sich vor allem durch ihr besonders geringes Gewicht und die grosse Handlichkeit aus. Die Waffe ist hydraulisch gedämpft und für die Aufnahme verschiedener Mündungsfeuerdämpfer, Gasventile und Schalldämpfer geeignet. Eine Spezialversion für Kommandoeinheiten wird mit dem CLSMG-SD Modell produziert, bei der es sich allerdings um weitaus mehr als eine Version mit internem Dämpfer handelt. Die Basisversion verkauft sich gut bei Polizei und Sicherheitsdiensten. Größter Abnehmer ist der Sicherheitsdienst des Shiawasekonzerns, der alleine in den vergangenen 5 Jahren mehr als 200.000 Stück der Waffe orderte und diese weltweit einsetzt. Obwohl es in der Vergangenheit Diskrepanzen zwischen Shiawase und Heckler und Koch gegeben hatte, wurden diese nun mit einer Produktionslizenz für die Dynamit Nobel 4,73 mm CL und CLK Munition beigelegt. Mit der daraus erwachsenen Unabhängigkeit und einer Lizensierung des Munitionskonzeptes an drei andere Munitionsfabriken sank der Marktdruck den Dynamit-Nobel in den vergangenen Jahren zu extensiv ausgenutzt hatten. Dies führte unter anderem auch zur Entwicklung zahlreicher neuer Waffen, wie etwa der Latiev-338, sowie zahlloser Einwegwaffen asiatischer Konzerne. Die CLSMG verfügt serienmäßig über ein Smartguninterface, ist aber auch mit verbesserten Kontrollen oder auch manuellen Systemen verfügbar. Eine Zubehörmontage unter dem Lauf ist aufgrund der Bullpupanordnung von Griff und Magazin nicht möglich, wohl aber eine Erweiterung auf der Oberseite, die von der speziell darauf ausgelegten P-Version mit Picantinny-Schiene, oder der W-Version mit Weavermontage erleichtert wird. Ein wesentlicher Unterschied ist die zwei-Stufen Einstellung der Hydraulikdämpfung bei der zwischen vollständiger Dämpfung im Einzel- und Salvenfeuer und blockierter Dämpfung im Serienfeuer umgeschaltet werden kann. Dadurch ist äusserst schnelles Automatikfeuer möglich, das zumindest grundlegend weiter von der Dämpfung profitiert.

---

[Ich dachte, Shiawase hätte vor einigen Jahren ein eigenes Waffensystem entwickelt. Was ist denn daraus geworden?] - Seeker

[War zu teuer. Außerdem sollte das damals nur ein Druckmittel auf Dynamit-Nobel und HK sein, damit HK DN davon überzeugt, die Patente freizugeben. Shiawase hatte Angst, im Falle eines Konzernkrieges von der Munitionsversorgung abgeschnitten zu werden.] - Cassandra

- [Das erklärt einiges. Was ist mit den Testreihen passiert?] - SEEKER
- [Sind auf dem Schwarzmarkt gelandet. Gutes Beispiel ist das S-A CMCW in 5,7 FN und internerm Granatwerfer. Hab 10 Stück davon hier rumliegen. Ich hatte mal fast 50 Stück davon, aber seit ich sie zu Sammlerstücken aufgepreist habe, will sie keiner mehr haben. Waren ohnehin nicht so doll. Gehen ständig kaputt die Scheißteile.] - CRAZY EDDIE
- [Vorderhandgriff? Dieser dünne Plastikbügel soll ein Vorderhandgriff sein?] - FIREDANCER
- [Neh, Jüngelchen. Schau mal genau hin. Der eigentliche Griff liegt sehr weit vorn und dadurch wirkt das so wie ein Vorderhandgriff. Das, was du mit Plastikbügel meinst, ist der Fingerschutz! <*lacht*>] - OL' FART

### HK CLSMG-SD

| | |
|---|---|
| Name | HK CLSMG-SD |
| Kaliber | 4,73 mm CLK |
| Typ | MMP |
| ab | |
| Tarnstufe | 6 |
| Munition | 54(s) |
| Schaden | 6L |
| Rückstoß | R-2 |
| Modus | HM/SM/AM (max.12) |
| Gewicht | 2,6 kg |
| Preis | 2.850 ¥ |
| Verfügbarkeit | 6/10 Tage |
| Straßenindex | 3 |
| Legalität | 4-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 20 | 40 | 80 | 160 |

Standard-Ausstattung:

Der Spezialschalldämpfer kann kybernetisch geöffnet werden, wodurch die Power der Waffe um 1 steigt, die Schalldämpfung von +5 auf alle Wahrnehmungsproben das Abfeuern der Waffe zu hören jedoch entfällt. Wenn das spezielle Gassystem aktiviert wird, sinkt die Power zusätzlich um 1 und die Reichweite um 25%, aber alle Wahrnehmungsproben, das Abfeuern der Waffe zu hören steigen um 1. Smartlink II, Polymerebau, Vorderhandgriff (Erschwernisse für Kampf unter 10 m -1, S1), Schockpolster (K1, S2), verstellbare Hydraulikdämpfung (Stufe 2 für HM und SM, Stufe 1 für AM)
Optionen:

- P-Version (Vorinstallierte Picantinnyschiene. Erlaubt Montage von Zubehör auf Oberseite) +100¥
- W-Version (Vorinstallierte Weaverschiene. Erlaubt Montage von Zubehör auf Oberseite) +100¥

Diese Spezialversion der CLSMG ist mehr als nur eine schallgedämpfte CLSMG. Der interne Schalldämpfer ist nicht nur deutlich wirksamer als der extern montierbare der kleinen Schwester, die Waffe verfügt auch über zahlreiche zusätzliche Vorteile für Spezialkräfte. Die Grundausstattung besteht im Gegensatz zur CLSMG aus einem Smartgun II Plus System von Sony Tactical Software Solutions, einer Mündungsgeschwindigkeitsbremse zur Reduktion der Kugelgeschwindigkeit und einem serienmäßig montierten Gelschockpolster, ähnlich denen der GWS-50 Reihe.

Der Schütze kann daher für besonders lautlose Einsätze ein Ventil kurz hinter der Kammer öffnen, durch das dann Gas abgezweigt und der Kugel entzogen wird, was dann in einer geringeren Lärmentwicklung resultiert. Dem kommt die hülsenlose Mechanik sehr entgegen, bei der keine Öffnungen wie Auswurf oder Lüftung notwendig sind. Der Schalldämpfer selbst ist über das Smartystem steuerbar und kann auf Wunsch in seiner Leistung stark gedrosselt werden. Die Waffe ist damit die vermutlich vielseitigste Kommando-MP der Welt und man erkennt deutlich den wiederbelebten Geist der alten MP-2000, die mit ähnlichen Systemen vor etwa 70 Jahren mit mäßigerem Erfolg für die Navy-Spezialeinheiten der alten US-Armee produziert wurde.

Am Scheitern dieses Konzeptvorgängers krankt die CLSMG-SD, auch als SMP-2060 (Spezial-Maschinen-Pistole) bekannt, in keiner Weise. Sie ist Ordonanzwaffe im Arsenal der Aufklärungs- und Kommandoeinheiten der Imperialen Japanischen Marineinfanterie, der Alpha-Einheit der Yamatetsu Spezialsicherheitskräfte, sowie zahlreicher Polizei-Sondereinheiten in ganz Japan, Hongkong und Singapur. Der besondere Vorteil der Waffe ist dabei vor allem ihre hohe Witterungsresitenz, sowie die Option, sie mit einem einfachen Stöpsel wasserfest abzudichten. Zur Zeit wird sie in Fort Lewis/Seattle/UCAS von den UCAS Navy SEALs getestet und hat nach entsprechenden Fachkreisen gute Chancen, die seit 2055 laufenden Ausschreibungen zum SOSIW (Special Operations Silent Intrusion Weapon) für sich zu entscheiden, bei der sie vor allem mit der S-K SDW-4 Vampire SD und einer speziell modifizierten Colt Cobra SD-Variante konkuriert.

---

≫ [Diese Ausschreibung wäre vor 10 Jahren schon notwendig gewesen. Aber was gab man... den SEALs damals zum Testen? Den Colt Wasser Karabiner. Toll. So ein Schwachsinn. Da testet man das Ding, schreibt 'Scheisse' auf die Checklist und gut isses. Dann fragt man nach der richtigen Testwaffe und wird enttäuscht. Peinlich. Dabei ist die CLSMG-SD überhaupt nicht so umwerfend. Genau da hapert es ihr nämlich: Niederschlag. Sie ist trotzdem ein akzeptabler Kompromiss und besser als alles was wi... äh... die

Jungs bei der Navy bisher hatten.] - Seeker

≫ [Das ist richtig! Ich hoffe, sie bauen noch eine Version im richtigen 4,73er CL. Diese Kurzversion ist eine Polizeiwaffe und keine Militär-MP.] - Crazy Eddie

≫ [Der eurpäische und mordamerikanische Markt tut sich allerdings etwas schwer mit hülsenlosen Waffen. Wenn sie gekauft werden, dann fast ausschließlich von Konzernen und Privatleuten, selten von Polizei und Militär.] - Emnid

### HK MP-1000

| Name | HK MP-1000 |
|---|---|
| Kaliber | .40 S&W/.45 ACP/10 mm Auto |
| Typ | MMP |
| ab | |
| Tarnstufe | 6 |
| Munition | 30(s)/1(m) |
| Schaden | 8M/8M/9M |
| Rückstoß | R1/R1/R2 |
| Modus | (HM*)/SM/AM |
| Gewicht | 2,95 kg |
| Preis | 1200 ¥ |
| Verfügbarkeit | 5/4 Tage |
| Straßenindex | 1,5 |
| Legalität | 4-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 25 | 50 | 100 | 200 |
| 4 | 8 | 16 | 32/100* |

Standard-Ausstattung:

*HM-Modus nur per Smartlink wählbar. Die Umstellung des Hülsenauswurfs erfordert eine Aktion. Polymerbauweise, Smartlink II, Gasventil 2 (K2), hydraulische Rückstoßverzögerung 2 (K2/S3), ausziehbare Schulterstütze mit Schockpolster (K1/S2, Tarnstufe -1 wenn ausgezogen)
Optionen:

- Hülsenfänger mit 30 Hülsen Fassungsvermögen 10¥
- 20 Schuss Stangenmagazin (Tarnstufe +1, Gewicht -0,1 kg) 30¥
- 30 Schuss Bananenmagazin 50¥
- 50 Schuss Trommelmagazin (Tarnstufe -1, Gewicht +0,3 kg) 150¥
- Schalldämpfer (Tarnstufe -1, Power -1, +3 auf akustische Wahrnehmungsproben, Gewicht +0,4 kg, Reichweitenklasse -1) 900¥

Heckler und Koch ist Synonym für zuverlässige und qualitativ hochwertige Waffentechnik, und die MP-1000 ist seit mehr als 10 Jahren Aushängeschild und Spitzenreiter des Unternehmens. Die in über 10 Ländern in Lizenz gebaute Waffe verwendet einen smartverzögerten Masseverschluss und ermöglicht so eine stufenlose Regelung der Kadenz über das serienmäßig integrierte Smartguninterface. Die weitgehend aus modernen Verbundstoffen und Keramiken gefertigte Leichtbauwaffe verfügt über einen mechanisch wählbaren Stossfeuermodus und über unbeschränktes Serienfeuer, kann allerdings in der Stossfeuereinstellung auch per Smartlink auf Einzelschüsse getaktet werden. Für nicht versmartete Nutzer wurde diese Funktion bewusst ausgelassen, denn ungeübte Schützen profitieren kaum vom genaueren Einzelfeuer. Eine absolute Innovation der MP-1000, die Firmenintern auch als MP-K geführt wird, ist das serienmäßig integrierte Abschussgerät für Patronen des Kalibers 20 mm ISSC. Dieses Feature dient allerdings keineswegs dem Abschuss von Granaten, sondern vielmehr dem Abschuss grosskalibriger Betäubungs- und Gummischrotladungen, sowie von Türbrechergeschossen für sogenannte Entry Teams. Verschießt man dagegen trotzdem 20 mm Werfergranaten, wird man von der mieserablen Reichweite und Genauigkeit sehr ernüchtert sein. Der Werfer wurde nicht für Reichweiten oberhalb der zehn Meter Grenze konzipiert. Ein weiterer Vorzug der Waffe, insbesondere für Sondereinheiten, ist der optionale Hülsenauswurf an der Unterseite der Waffe. Während der reguläre Auswurf nach rechts erfolgt, stattete man die Waffe mit dieser Option aus, um ein Sammeln der Hülsen zu erleichtern und zugleich das Problem linkshändiger Bedienung zu beheben. Der Auswurfschacht im Waffenboden kann mit einem speziellen Hülsenfangbecher versehen werden und ermöglicht so spurenarme Arbeit für verdeckte Operationen. Zu beachten ist allerdings, dass der alternative Hülsenauswurf aufgrund der Konstruktion nur im Einzel- und Stossfeuer funktioniert. Im unbeschränkten Serienfeuer würde sich die Waffe an den eigenen Hülsen verschlucken und sperrt daher diese Funktion selbstständig im Automatikfeuer.

Hergestellt wird die Waffe in den Kalibern .40 S&W, .45 ACP und 10 mm Auto. Damit wurde bei einer HK Hauptlinienwaffe erstmals vollständig auf eine 9 mm Parabellumvariante verzichtet. Während in Europa vorwiegend die 40er und 10er Varianten Anwendung finden (letztere besonders bei Sondereinheiten), erfreut sich die .45er besonders auf dem US-amerikanischen Markt für den sie auch entworfen wurde grosser Beliebtheit. Die Schulterstütze der Waffe kann eingeschoben werden und verfügt daher in ausgezogenem Zustand nur über eine minimale Hydraulikdämpfung.

- [Die MP-1000 ist mit Abstand die beste Maschinenpistole auf dem Markt. Die Taurus DK ist fast genauso gut, aber bei weitem nicht so zuverlässig und präzise.] - SEEKER

- [Stell dich nicht so an. Die MA-21 ist richtig gut. Ich hab sie im Onlinesimulator probegeschossen und bin durchaus von der Waffe überzeugt. Sie ist jedenfalls besser und handlicher als die Wraith. Wo wir bei der Wraith sind: Die Läufe und Schlagbolzen beider Waffen kommen aus der selben Fabrik.] - MATBRAT

### HK SAIW

| | |
|---|---|
| Name | HK SAIW |
| Kaliber | 6,2 mm SAIW |
| Typ | Narcoject MP |
| ab | |
| Tarnstufe | 5 |
| Munition | 2x20(s) |
| Schaden | Speziell |
| Rückstoß | R-4 |
| Modus | HM/SM/AM (max.5) |
| Gewicht | 2,8 kg |
| Preis | 3.250 ¥ |
| Verfügbarkeit | 12/14 Tage |
| Straßenindex | 3 |
| Legalität | 5-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 8 | 16 | 32 | 64 |

Standard-Ausstattung:

Die Waffe verwendet die Regeln für Narcojectwaffen. Wenn nicht erfolreich ausgewichen wird und das Ziel weiche Panzerung mit Schutzwert 4 oder weniger trägt, erleidet es Giftschaden auf Basis von (1/2 Schusszahl +1 pro Nettoerfolg (Maximum: Schusszahl))/3 Dosen des Wirkstoffes. Physischer Schaden durch die Pfeile entsteht in so geringem Maße, dass ein Charakter einem Nadelkissen ähneln müsste, um auch nur leichten Schaden zu erleiden. Der Druckgaszylinder enthält ausreichend Druckgas für etwa 50 Schuss. Danach sinkt die Reichweite alle 2 Schuss um 1 und der Mindestwurf wird für jeweils 5 weitere Schuss zusätzlich um 1 erschwert. In diesem Fall sinkt der Smartgunbonus auf -1. Smartlink II, Polymerebau
Optionen:

- Manuelle Bedienungselemente +50¥
- Manuelle Bedienungselemente und keine Smartverbindung -1250¥
- 20 Schuss Streifen 150¥
- Hochdruckzylinder 375¥
- Betankung des Hochdruckzylinders 20¥
- Betankungskompressor 650¥
- 6,2 mm SAIW Munition Wirkstoffpreis +20¥ für 4 Pfeile

---

Wer sich in den Irrglauben verrannt hat, HK produziere nur tödliche Waffen, wird von der neuen SAIW (gesprochen: 'Safe') eines besseren belehrt. Dank jüngster Fortschritte im Bereich leichter Hochleistungspolymere und neuer Druckkapselregulatoren, war es der Entwicklungsabteilung möglich, eine vollkommen neuartige Waffe für den Sicherheitsmarkt zu produzieren: Die HK SAIW. SAIW bedeutet nichts anderes als Serienfeuer Agens Injektions Waffe, also mal wieder eine deutsche Abkürzung und kein Anglizismus. Die SAIW verschießt Sub-Dosis Narjocetpfeile, ähnlich einer NarcoShot Schrotflintenpatrone. Der Vorteil liegt in einer deutlich höheren Trefferchance und einer besseren Regulierbarkeit der Zieldosis, sowie einem geringeren Geldverlust bei Fehlschüssen. Der Nachteil liegt natürlich in einer größeren Fehlschussquote, aber Heckler und Koch verspricht eine bessere Rentabilität als bei herkömmlichen Narcojectwaffen. Die auf der Waffenoberseite montierte Hochdruckkapsel wird mit einem speziellen Druckkompressor mit herkömmlichem CO2 betankt und bietet ausreichend Druck für zwei volle Magazine. Danach können zwar theoretisch zwei weitere Magazine gefeuert werden, allerdings mit stetig absinkenden Schussleistungen und wachsendem Risiko einer Ladehemmung. Da trifft es sich gut, dass die Waffe serienmäßig über zwei gleichzeitig geladene Streifen verfügt. So ist es dem Schützen der serienmäßig vollständig versmarteten Waffe nicht nur möglich, aus zwei Magazinen nach Bedarf zu wählen (denn es sind auch andere Ladungen als Narcoject möglich), es bietet auch einfache Überbrückungsmöglichkeiten bei Ladehemmung im Magazin, die leider bei dieser Munition häufiger vorkommt als vielen Schützen lieb ist. Im normalen Betrieb wird jedes Magazin Schuss für Schuss abwechselnd genutzt.

Das optische Erscheinungsbild ähnelt den für den asiatischen Markt gefertigten 4,73 mm CLK Maschinenpistolen, aber das Innenleben ist so unterschiedlich, wie es nur sein kann. In der Tat stimmen allerdings die Griffteile und die Smartgunhardware vollständig überein und auch das Gehäuse ist eine produktionsverwandte Abwandlung. Die etwas sperrige Pfeil-Maschinenpistole eignet sich hervorragend als Aufstandsunterdrückungswaffe und wird als solche unter anderem in 8 Bundesstaaten der ADL benutzt, sowie in zahlreichen Departements Frankreichs, dem Süden Englands und zahlreichen arabischen Staaten. Die Software der Smartverbindung unterbindet dabei Zielhöhen zwischen 160 und

210 cm vom Boden um Gesichts- und Augentreffer zu vermeiden. Über 210 cm ist die Waffe wieder freigeschaltet, um den effektiven Beschuss von Trollen zu ermöglichen. Ein auf über 210 cm eingeklinktes Ziel kann nach 2 Sekunden Zielanschlag allerdings auch im Sperrbereich beschossen werden. Die Kadenz der Waffe erreicht dabei 4 Schuss pro Sekunde und kann sich so ohne Scham mit allen auf dem Markt verfügbaren Druckgas-Automatikwaffen messen. Ein Vorteil ist vor allem, dass die Waffe nicht wie artverwandt verwendete Waffen eine Trägersubstanz wie DMSO benutzt, sondern Injektionspfeile. Deren Wirkungszeit liegt zwischen 0,5 und 2 Sekunden und damit wirkt sie 5000 Prozent schneller als die neuesten DMSO Verbindungen und verwandte Wirkstoffe, schneller sogar als NanoTrans, dem neuesten Wirkstofftransportmittel der AG Chemie. Trotzdem soll zwischen HK und der AG Chemie natürlich kein Unfrieden entstehen und so fertigt die AG Chemie exklusiv für die HK SAIW die Injektionspfeile in Zusammenarbeit mit der Rheinmetall/Rhurmetall Tochter Oerlikon und dem Schweizer GENOM Konzern. Die AG Chemie bietet darüber hinaus auch Spezialpfeile mit Arsenladung, verschiedene Neuroblocker, sowie psychoaktive Depressiva. Schering Pharma produziert Spezialpfeile mit hoch wirksamen Nervengiften, die die Waffe in eine nahezu lautlose Spezialwaffe für militärische Kommandos verwandeln, während GENOM mit einem Laé-verwandten Mnemo-Destabilisator eine ausgefallene Möglichkeit zur psychologischen Kriegsführung anbietet.

---

» [Und das funktioniert? Ich glaube, ich nehme lieber eine Schrotflinte mit NarcoShot!] - Stahlhelm

» [Es funktioniert sogar sehr gut. Hab's am eigenen Leib in Basel erfahren. Die Bullen haben die Dinger da einmal über die erste Reihe geschwenkt. Kaum einer hat mehr als einen Pfeil abbekommen, aber das reicht manchmal absolut. Was willst du machen, wenn dein Bein auf einmal gelähmt ist oder dein Arm oder dein Torso einfach durchsackt? Klar bist du nicht ohnmächtig, aber der Verlust der Muskelkontrolle saugt gewaltig!] - Zobelhobel

» [Ach das suckt? Ja? ich war auf 'nem Run in Miami und so ein Drecksack hat mir und meinen Chummern eine von diesen Spezialladungen verpasst! GENOM Spezialwirkstoff irgendwas, aka. Peniteo. Ich hatte 'Glück' und hab nur einen Pfeil abbekommen. Mein Kumpel hat sich fünf mehr gefangen. Ich konnte ihn mitschleppen, aber er starb eine Stunde später nach ununterbrochenen Schmerzensschreien, nassgeschwitzt und mit weit aufgerissenen Augen und ich konnte ihm nicht helfen, weil ich meinen Kopf vor lauter Qualen die ganze Zeit gegen die Fahrzeugwand geschlagen habe, bis der Schmerz irgendwann aufhörte und ich mit einem Schädelbruch zum Ripper fahren musste. ICH HASSE DIESE WAFFE UND WERDE JEDEN TÖTEN DER AN DER ENTWICKLUNG BETEILIGT WAR!!!] - Tularemia

» [Du scheinst ja ein echt beschissenes Leben zu haben. Es bringt aber nichts, die Entwickler zu töten. Die Waffe wird in 99 Prozent aller Fälle nicht letal eingesetzt und ist damit eine der wenigen begrüßenswerten Neuerungen der letzten Jahre. Erledige lieber die Schweine bei GENOM, die diesen Peniteoscheiß entwickelt haben — und wenn du dabei bist: Schnapp dir auch gleich die Köpfe hinter Agonadine Delta und Painway!] - MatBrat

» [Verdammte Mengele-Nazikacke... Aber ich glaube, die sind nicht nur wegen der ewigen Wirkzeit von DMSO von dem Zeug runter. Liess sich eh nur verkaufen wegen der Gerüchte auf der Straße mit Sofortwirkzeit. Eine Stunde bis zur Entfaltung der vollen Wirkzeit ist nicht selten. Ich glaube, es waren die Prozesse gegen die Sicherheitsfirmen, die DMSO bei Aufstandsunterdrückung aus dem Spiel geworfen haben. Da gab es etliche Todesfälle, weil das Zeug bei den Getroffen einfach die Zellwege für *alles* geöffnet haben, also jeden Schmutz, jeden Krankheitsereger, jeden Staub und Dreck. Und auf einer Demonstration geht es ja nicht gerade klinisch zu. Eine üble Blutvergiftung oder schwere Hepatitis ist noch das harmloseste, was du dir von einem Treffer in der Regel einfängst. In den fünfzigern war das mal kurze Zeit total Inn bei den Securityfirmen, aber die meisten kleineren, die das eingesetzt haben, sind an den Prozessen zugrunde gegangen, die größeren hatten einfach die besseren Anwälte, schätze ich. An sich ist so eine Waffe zu begrüßen. Nur die Chemowichser, die Mengele spielen müssen damit, die sollten am besten ihre eigene Scheisse fressen.

Wobei gerade bei Narcoject das DMSO-Problem sich gar nicht so sehr stellt. Narcoject ist von sich aus ein derartig potenter Kampfstoff, dass Hautkontakt bereits genügt, um innerhalb kurzer Zeit erste Wirkungen zu bemerken. Ein taubes Gefühl, sobald der Stoff die Haut benetzt, dieses Gefühl dehnt sich langsam, aus, bis die Gliedmaß gelähmt ist. Je näher der Mensch am Zentralnervensystem getroffen wurde, desto rascher wirkt der Stoff. Nur leider niemals so schnell wie ein Nadeltreffer. Nadeltreffer schalten ein Opfer innerhalb weniger Sekunden aus, bei einem Kopf- oder Halstreffer praktisch sofort. Als Daumenregel alle zehn Zentimeter vom Herzen entfernt braucht der Stoff etwa eine bis zwei Sekunden extra, bis er durchschlägt.

Reine Oberflächenbenetzung braucht Minuten, bis es durchschlägt, stark abhängig von der

Hautdurchlässigkeit des Opfers. Regel: wer schwitzt, hat mehr Probleme damit, als wer trockene Haut hat. Eincremen der Haut schützt erfahrungsgemäß gut gegen Hautkontakt, jedoch meistens nur vermindernd, nie blockend und nur, wenn die Creme nicht frisch aufgetragen ist und Zeit zum Einziehen hatte.

Abwischen wirkt oft dem gewünschten Effekt entgegen, denn die großflächige Verteilung des Kampfstoffes führt zum schnelleren Einwirken. Oberflächentreffer möglichst schnell mit milder Säure behandeln. Das funktioniert ganz gut. Der Stoff wird rasch von Säure versetzt, somit von saurem Regen und Magensäure. Damit ist eine tödliche Überdosierung durch Verschlucken verhindert, zur Not tut es eine Vitamin-C-Tablette, gelöst oder in Pulverform. Ein Pfeil, der in der Panzerjacke steckenbleibt, hat immer noch die Chance, mit der Zeit den Kampfstoff auf die Haut durchnässen zu lassen. Immerhin entlädt der Pfeil seinen Inhalt bei einem Treffer in jedem Fall. Luftsauerstoff oxidiert Narcoject relativ schnell, als Daumenwert mit einer Halbwertzeit von 2-3 Minuten. Und: *Niemals reiben!!!*] -ƎƎƆ-Ǝ

### IMI Z-8 Bet Shemesh

| | |
|---|---|
| Name | IMI Z-8 Bet Shemesh |
| Kaliber | 10 mm Norma |
| Typ | MMP |
| ab | Frühling 2051<br>Frühling 2055 |
| Tarnstufe | 5 |
| Munition | 40(s)/20(s) |
| Schaden | 9M |
| Rückstoß | R2 |
| Modus | HM/SM/AM |
| Gewicht | 3,25 kg |
| Preis | 1850 ¥ |
| Verfügbarkeit | 5/72 Stunden |
| Straßenindex | 2 |
| Legalität | 4-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 20 | 40 | 80 | 160 |

Standard-Ausstattung:

Polymere-/Titanbau, äußerst schmutzresistent, Smartlink II, Gasventil II (K2), abnehmbare Schulterstütze mit Schockpolster (Tarnstufe -1) (K1/S2), Vorderhandgriff (S1, MW Aufschlag unter 10 Metern –1), taktische Lampe
Optionen:

- Zielmarkierer +600¥
- Laserflasher +500¥
- 20 mm ISSC Werfer +1000¥
- 20 Schussmagazin (Tarnstufe +1) +30¥

---

Obwohl sie auf den ersten Blick wie ein kompaktes Sturmgewehr aussieht, handelt es sich bei der Z-8 Bet Shemesh von Israel Military Industries um eine schwere Maschinenpistole im 10 mm Norma Kaliber. Die seit 8 Jahren mit dieser Waffe ausgestatteten Einheiten von Polizei und Shin Beth loben sie als besonders zuverlässig und präzise. Die Bet Shemesh verfügt über eine abnehmbare Schulterstütze, eingefasste Handgriffe und einen Obergriffbügel mit Montageschiene. Direkt unter Lauf befindet sich eine gut fokussierte Lampe, die alternativ auch gegen einen Laser-Zielmarkierer, einen Laserflasher oder einen 1-schüssigen 20 mm Granatwerfer ausgetauscht werden kann.

Geladen wird sie mit einem 40 Schuss fassenden doppelreihigen Stangenmagazin, das in Schräglage in die markante Aussparung im Rahmen eingeführt wird. Durch diese Konstruktion kann sie auch in vollständiger Dunkelheit schnell und intuitiv nachmunitioniert werden. Zusätzlich zu all dem ist die Z-8 besonders schmutzresistent und staubsicher, eine Eigenschaft, die im heißen und trockenen Israel von größter Bedeutung ist. Außer bei der israelischen Polizei und dem Militärgeheimdienst Shin Beth findet sich die Waffe auch in den Arsenalen zahlreicher Sicherheitsdienste. Sie gehört, unter anderem, zur Standardausstattung der Sondereinsatzkommandos von Eagle Security Services und in Portugal ist sie Ordonanzwaffe der Fallschirmjäger.

Die Zielerfassung erfolgt entweder über eine im Tragegriff integrierte Notvisierung oder das integrierte Smartgun II Interface. Ein oft beklagter Nachteil sind hingegen die komplizierte Reinigung und Wartung der Waffe, sowie die relativ hohen Anschaffungskosten. Außer in Israel werden Lizenzbauten der Waffe unter anderem von SCK unter der Bezeichnung SCK-Z im japanischen Chiba und von Commonwealth Arms Industries im australischen Perth unter der Bezeichnung ComAr M-6 gefertigt.

Außer dem vorstehenden 40-Schuss Doppelreihenmagazin bietet IMI auch ein kompakteres 20-Schuss Wechselreihenmagazin für den mobilen Einsatz ohne Schulterstütze, sowie Kommandoeinsätze und Luftlandeoperationen. Ihren Namen “Bet Shemesh” hat die Z-8 vom gleichnamigen Kibbuz in dem vor 11 Jahren Jechel Kurzman, der stellvertretende Kommandant des Sayeret Matkal erschossen wurde.

---

≫ [Die Bet Shemesh ist eine wirklich schöne MP. Was man zum bereits Gesagten noch ergänzen sollte, ist ihre hervorragende Drohwirkung! Was mich daran erinnert, dass ich mir mal wieder eine besorgen sollte.] - Cassie Casull

≫ [Oi! Bemerkenswert find' ich, dass dies' Polizeiwaffen von Serie über ein' Automatikmodus verfügt. So'a Polizeiwaffen hat eigentlich ein' Salvenbegrenzer, Serienfeuer ist 'was, für's Militär! Amer die Zuständ' sind hier schon seit jeher mehr Krieg als Fried'. Wir haben so eine mit gildenen Schriftzug beim Eingang zu uns'rer Synagog', seit diesem ibel Attentat. Die Abschre-

ckung auf de Goi ist enorm. Maseltof!] - RABBI SHAMUS

- [Dieses niedliche Baby ist meine Lieblings-Ersatzwaffe. Man nimmt die Granatwerfer-Option und packt eine lüftzündende Benzin Aerosol-Granate hinein. Das kurze Magazin mit Explosivgeschossen bestücken und schon hat man eine handliche und gut zu versteckende Notfallwaffe für die Westentasche.] - MAX[IMUM VIOLENCE MACHINE]

- [<*schauder*> Wusste gar nicht, dass der Kerl einen Computer bedienen kann.] - FEARSOME ONE

### Taurus DK-9a1

| | |
|---|---|
| Name | Taurus DK-9a1 |
| Kaliber | 9 mm Para |
| Typ | MMP |
| ab | |
| Tarnstufe | 6 |
| Munition | 20(s) |
| Schaden | 7M |
| Rückstoß | R1 |
| Modus | HM/SM/AM |
| Gewicht | 2,05 kg |
| Preis | 900 ¥ |
| Verfügbarkeit | 6/8 Tage |
| Straßenindex | 1,25 |
| Legalität | 4-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 15 | 30 | 60 | 120 |

Standard-Ausstattung:

Polymerebau, Abzugssicherung, Gasventil I (K1), Ausziehbare Schulterstütze mit Schockpolster (K1, S2, Tarnstufe -1 wenn ausgezogen) Vorderhandgriff (Erschwernisse für Kampf unter 10 m -1, SK 1), Weaverschiene (oben, erlaubt schnelle Montage von Aufsatzzubehör)
Optionen:

- DK-9a2 (Lasermarkierer) +200¥
- DK-9a3 (Smartlink 1) +400¥
- DK-9a4 (Smartlink 2) +800¥
- DK-10a1 (SMP, Kaliber 10 mm Norma, Schaden 9M, Rückstoß R2, Munition 20(s), Gewicht +0,3 kg) +250¥

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 25 | 50 | 100 | 200 |

- DK-10a2 (wie DK-10a1 mit Lasermarkierer, +0,1 kg) +450¥
- DK-10a3 (wie DK-10a1 mit Smartlink 1, +0,15 kg) +650¥
- DK-10a4 (wie DK-10a1 mit Smartlink 2, +0,15 kg) +1050¥
- DK-40a1 (SMP, Kaliber .40 S & W, Schaden 8M, Rückstoß R1, Munition 20(s), Gewicht +0,3 kg) +150¥

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 20 | 40 | 80 | 160 |

- DK-40a2 (wie DK-40a1 mit Lasermarkierer, +0,1 kg) +350¥
- DK-40a3 (wie DK-40a1 mit Smartlink 1, +0,15 kg) +550¥
- DK-40a4 (wie DK-40a1 mit Smartlink 2, +0,15 kg) +950¥
- SD-Variante (nur DK9 a1-a4 und DK40 a1-a4) Tarnstufe -1, Reichweitenklasse -1, Gewicht +0,35 kg, Masse-RK 1, Power -2, akustische Proben +3, +600¥
- 25 Schuss Magazin (DK-9, DK-10 und DK-40, Gewicht +0,05 kg) 40¥
- 30 Schuss Magazin (DK-9, Tarnstufe -1, Gewicht +0,1 kg) 60¥
- 35 Schuss Magazin (DK-9, Tarnstufe -1, Gewicht +0,15 kg) 80¥
- 40 Schuss Magazin (DK-9, Tarnstufe -2, Gewicht +0,2 kg) 120¥
- Titanlauf (Gewicht -0,25 kg, Rückstoß R2 für DK-9) +350¥
- verlängerter Lauf (Tarnstufe -2, Reichweitenklasse +1, Gewicht +0,45 kg, Masse-RK 1) +250¥
- verlängerter Titanlauf (Tarnstufe -2, Reichweitenklasse +1, Gewicht +0,35 kg) +250¥
- Feststütze (Gewicht +0,4 kg, Masse-RK 1) +150¥
- HM Abzugsgruppe 25¥
- HM/SM Abzugsgruppe 80¥
- HM/SM/AM Abzugsgruppe 100¥
- SM/AM Abzugsgruppe 90¥
- HM/AM Abzugsgruppe 50¥
- AM Abzugsgruppe 30¥
- EM/HM/SM/AM Abzugsgruppe (ermöglicht Verriegelung des Verschlusses im Einzelschussmodus und erhöht so akustische Wahrnehmungswürfe zusätzlich um 1 bei Verwendung eines Schalldämpfers. Die Waffe mus allerdings nach jedem Schuss neu durchgeladen werden. Die Power steigt dabei um 1.) 250¥
- Weaver-Vorderschale (Vordergriffschale mit Weaverschiene, ersetzt Vorderhandgriff und erlaubt schnelle Montage von Unterlaufzubehör) +100¥
- Schalldämpfer-Wechsellauf (Nur DK-9 und DK-40, Tarnstufe -1, Reichweitenklasse -1, Gewicht +0,35 kg, Masse-RK 1, Power -2, akustische Proben +3) +950¥

Obwohl der südamerikanische Taurus-Konzern vor allem durch seine hervorragenden Revolver und zuverlässigen Selbstladepistolen (besonders Beretta-Nachbauten) bekannt ist, werden seid über 70 Jahren auch erfolgreich Serienfeuerwaffen produziert. Dabei verlassen sich die Entwickler vor allem auf die positiven Erfahrungen von Konkurrenz- und Partnerfirmen. Im Falle der Maschinenpistole Model DK in 9 mm, 10 mm und .40 S & W standen vor allem Produkte von Heckler und Koch, Glock, Swiss Arms und IMI Modell. Die Basisversion DK-9 in 9x19 mm Parabellum wird vor allem für Polizeibehörden hergestellt, die auch sonst vorwiegend 9 mm Dienstwaffen verwenden und ist auch mit einem speziellen Wechsellauf verfügbar, der einen Schalldämpfer beinhaltet und die optimale Verwendung mit Unterschallmunition ermöglicht.

Eine ebenfalls sehr verbreitet Variante ist die DK-40 im durchschlagskräftigen .40 S & W. Sie wird vor allem in den UCAS und einigen europäischen Staaten verwendet. Die eher seltene 10 mm Version DK-10 wird nur in kleiner Stückzahl produziert und vor allem dort eingesetzt, wo hohe Präzision, große Reichweite und maximale Durchschlagskraft um jeden Preis benötigt werden. Man findet die leistungsstarke Variante beispielweise bei den Spezialeinheiten der Polizei von Manchester und York, sowie beim Geheimdienst von Taiwan und der Marineinfanterie von Bangladesh. Ihre größte Verbreitung hat die DK jedoch in allen Varianten in ganz Südamerika. Der entscheidende Vorteil auf den sehr wechselhaften Märkten ist das hohe Maß an Anpassungsfähigkeit. Jeder Kunde kann sich so die Waffe zusammenstellen, die seine Bedürfnisse mit seinem Preislimit in Einklang bringt. Zusätzlich sorgt eine serienmäßige Weaverschiene für einfache Nachrüstoptionen. Besondere Konstruktionsmerkmale der Waffe sind die Bedienungsaufschriften mit Tritiumleuchtfarbe, die auch im Dunkeln ohne große Lichtemission ablesbar sind, sowie die auf Entfernungen bis 250 Meter einstellbare Visierung. Das Magazindesign erinnert an Glock und alte SIG-Modelle.

Das aus drei Plastikteilen bestehende Leichtmagazin verfügt über Sichtlöcher in der Rückseite und Nummerierung mit Tritiumfarbe. Spezielle Patronen mit Leuchtring um die Zündkappe ermöglichen ein einfaches Ablesen des Munitionsstandes selbst in vollständiger Dunkelheit. Außer dem kompakten 20-Schuss Magazin sind auch verlängerte Stangenmagazine mit 25 Schuss verfügbar. Für die DK-9 bietet Taurus auch Bananenmagazine mit 30, 35 und 40 Schuss, die allerdings Handlichkeit und Tarnfaktor der Waffe dramatisch reduzieren. Die einschiebbare Schulterstütze der DK ist deutlich massiver als die bekannter Konkurrenzmodelle, denn im Gegensatz zur üblichen Montage verwendete Taurus eine Dreipunkverankerung, die deutlich mehr Stabilität bietet als die herkömmliche Zweipunkt-Seitenmontage. Für Skeptiker dieses Systems, das beim Ausziehen manchmal verkanten kann, bietet Taurus aber auch eine gewöhnliche Hartplastfeststütze.

Der Lauf der DK besteht serienmäßig aus gezogenem Stahl, kann allerdings auch gegen einen Titanlauf ausgewechselt werden, der das Gewicht der Waffe spürbar reduziert und deutlich robuster als der Standardlauf ist. Ein spezieller Langlauf erweitert außerdem die Einsatztauglichkeit der Waffe als urbane Scharfschützen-MP, denn die Montage von Zweibeinen und anderem Unterlaufzubehör ist mit dem otionalen Weavermount an der Unterseite kein Problem, das dann den Vorderhandgriff ersetzt und gegen unbegrenzte Flexibilität eintauscht. Abgerundet wird die Vielseitigkeit dieser Waffe durch die Vielzahl verfügbarer Abzugsgruppen, wie etwa der Zivilausführung mit 10 Schuss Magazinbegrenzung und HM-Abzugsgruppe oder der HM/AM Abzugsgruppe der SWAT-US Version. Keine der Abzugsgruppen enthält dabei eine Sicherungsstellung, denn ein unbeabsichtigtes Auslösen der Waffe wird mit Hilfe einer Glock-typischen Abzugssicherung gewährleistet.

---

≫ [Die Waffe ist pure Industriespionage. Als die Eurokriege wüteten, hatten viele Konzerne dort andere Sorgen als ihre Patente im Ausland zu schützen und Zivilwaffen herzustellen. Besonders bei Heckler und Koch hat sich Taurus damals viele Ideen zusammengeklaut. Nach dem Krieg gab das üble Prozesse, aber schlussendlich hat man sich Jahre später geeinigt. HK führte einen Feldtest der damals im Design befindlichen Urban Assasin im Taurus Hauptquartier durch. Gerüchten zufolge soll das Kommandoteam das da rein ist, nichts außer dem Tischspiel des Chefentwicklers gestohlen haben.

Als dann der Leiter von HK's Rechtsabteilung mit dem Pendelspiel im Bild bei Taurus anrief, war der Firmenvorstand auf einmal bereit, Tantiemen zu zahlen.] - El Chupacabra

≫ [Ich habe gehört, sie hatten den Chefentwickler als Geisel dazu.] - Bamboo Sally

≫ [Nein. Seine Tochter.] - Seeker

≫ [Woher weißt du das?] - Badget Hornet

≫ [Ich kenne denjenigen, der für die Operation verantwortlich war. Hab 'ne Zeitlang für ihn gearbeitet. Genaues weiß ich nicht, weil die Sache mit Taurus 6 Jahre vor meiner Zeit war, aber meine Quelle ist in solchen Sachen sehr vertrauenswürdig.] - Seeker

≫ [Für dich vielleicht. Für mich ist das nur ein unbewiesenes Gerücht!] - Misu Tah Sumisu 4 U

≫ [Also, ich kenne jemanden der behauptet steif und fest, dass er was damit zu tun hatte und dass es mehrere Tote bei der Aktion gab.] - Razboynik Neyasvy

- [Ich weiß, wen du meinst, aber es sollte dir zu denken geben, dass dein Kumpel damals noch 12 war.] - SEEKER
- [Ups. Hehe... Nichts für ungut.] - RAZBOYNIK NEYASVY
- [Macht mich nicht neugierig, Jungs! Neugierde ist nicht gut für mich... aber ich kann auch nicht ewig der Versuchung widerstehen. Also hört auf von Dingen zu Quatschen, die keiner wissen soll. Das ist wie ein 'No Trespassing' an einer Tür anzubringen.] - ƎƎƆ-Ǝ

### 4.2.13 Schwere Maschinenpistolen

#### AOI SMG-310 'Baphomet'

| Name | AOI SMG-310 'Baphomet' |
|---|---|
| Kaliber | 10 mm Norma |
| Typ | SMP |
| ab | |
| Tarnstufe | 6 |
| Munition | 40(s) |
| Schaden | 9M |
| Rückstoß | R2 |
| Modus | HM/SM |
| Gewicht | 3,15 kg |
| Preis | 1600 ¥ |
| Verfügbarkeit | 5/72 Stunden |
| Straßenindex | 2 |
| Legalität | 4-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 25 | 50 | 100 | 200 |

Standard-Ausstattung:

Wahrnehmungsproben zum Erkennen des Mündungsfeuers sind um 1 erleichtert. Ist das Magazin mit mehr als 35 Kugeln geladen, besteht nach jedem Schuss eine Chance auf Ladehemmung von 2 auf 2w6 bis nur noch 35 Schuss oder weniger im Magazin sind. Smartlink II, beidseitig bedienbar, Vorderhandgriff (S1, MW Aufschlag unter 10 Metern -1), Gasventil II (K2), Schulterstütze mit Schockpolster (K1, S2), Polymer-Stahlbauweise, sehr robust und schmutzresistent
Optionen:

- Zivilversion SMG-310 C (nur HM Modus) -250¥
- Codesicherung (mit 20 cm Reichweite Codesender als Ring oder Armband) +500¥
- Weaverschiene (Ersetzt Visierschiene, ermöglicht schnelle Montage von Oberlaufzubehör) +50¥
- Picatinnyschiene (Ersetzt Visierschiene, ermöglicht schnelle Montage von Oberlaufzubehör) +50¥

---

Die seit 2053 verfügbare SMG-310 von AOI Arms & Weapons ist eine der beliebtesten Waffen im Sortiment des Konzerns. Die robuste und handliche Waffe kombiniert Stil und Geschmack mit hoher Präzision und herausragender Verlässlichkeit. Die unter dem klangvollen Namen 'Baphomet' ins Sortiment eingefügte Waffe komplettiert als Spitzenmodell die AOI Kollektion und bietet einen deutlichen Kontrast zu den leichten Sicherheitswaffen der SMG-53 bis 54 Reihe. Die serienmäßig mit bewährtem AOI Smartguninterface ausgestattete Bullpupkonstruktion verfügt auch über ein Gasventil und einen umlegbaren Hülsenauswurf. Das besondere Boomerangmagazin macht die Waffe besonders kompakt und verringert das Risiko, mit dem Magazin irgendwo hängenzubleiben, während es gleichzeitig für eine große Munitionskapazität sorgt. Der Handgriff der Waffe kombiniert in besonderer Weise Abzug, Moduswahlschalter und Vorderhandgriff. Alle Bedienelemente sind einfach zu erreichen, ohne dass die Abzugshand umgreifen müsste. Der Mechanismus der Waffe ist beim Einlegen eines neuen Magazins selbstspannend und spart so viel Zeit unter Stressbedingungen, aber für spätere Verwendung kann die Waffe auch problemlos wieder entspannt werden.

Schon in den ersten Versuchen zeichnete sich besonders der geringe Rückstoß, trotz des starken Kalibers ab, was auf die besondere Führung der Rücklaufgase erreicht wird, sowie einen hervorragend konstruierten Masseverschluss. Die Anschlagstütze ist gut verarbeitet und sehr robust, obwohl sich an der Innenseite der ersten Baureihen oft unansehnliche Verarbeitungsspuren finden. Die gesamte Waffe ist für den Einsatz unter wideriger Witterung ausgelegt und sehr robust und außergewöhnlich schmutzunanfällig. Außerdem wurde das gesamte Gehäuse mit einem wasserabweisenden Überzug beschichtet, der zusätzlichen Schutz vor Funktionsstörungen bietet. Außer der Sicherheitsvariante, die als Standardmodell produziert wird, ist die 'Baphomet' auch als Zivilwaffe und Militärmaschinenpistole verfügbar.

---

» [Im Gegensatz zur vollkommen nutzlosen Crusader und der mehr als hässlichen Templar, ist das eine wirklich gute Waffe. Ich habe meine jetzt seit der Einführungsphase und hatte noch nie ein ernsthaftes Problem mit ihr.] - EMNID

» [Die Baphomet ist eine recht anständige Waffe, aber nur wenn man das Magazin niemals weiter als 35 Schuss belädt. Ist es voll, verkanten sich die Patronen an der ersten Biegung des Boomerangmagazins und nach 5 Schuss steckst du in der Scheiße. Nebenbei ist es Geschmackssache,

ob man eine MP mag, die keinen Schalldämpfer aufnehmen kann.] - Cassie Casull

≫ [Warum das? Darüber sagen sie im Katalog nichts.] - Closing In

≫ [Der Mündungsfeuerdämpfer ist nicht abnehmbar. Fest verschweißt. Sie bieten auch keine Läufe ohne einen an und keinen speziellen Schalldämpfer.] - Cassie Cassull

≫ [Das liegt daran, dass sie zuviel Gas aus der Mündung bläst. Ich habe mich nicht genau damit beschäftigt, woran es liegt, aber die Baph hat einen Mündungsblitz, wie ein schnaubender Drache.] - Seeker

≫ [Ich hab das Teil mal Probegeschossen, und es kam mir vor, als würde der Rückstoß heftiger kommen als ich es von meiner IMI Z-8 gewohnt bin, hab' ich mir das nur eingebildet oder woran kann das liegen?] - Swattie

### Chong Kwai Tao D-770

| Name | Chong Kwai Tao D-770 |
|---|---|
| Kaliber | 5,8 mm Tao |
| Typ | SMP |
| ab | Frühling 2051<br>Sommer 2051 |
| Tarnstufe | 4 |
| Munition | 25(s) |
| Schaden | 8M |
| Rückstoß | R1 |
| Modus | HM/AM |
| Gewicht | 3,45 kg |
| Preis | 300 ¥ |
| Verfügbarkeit | 2/48 Stunden |
| Straßenindex | 2 |
| Legalität | 4-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 20 | 40 | 80 | 160 |

Standard-Ausstattung:

Gasventil (K1), Schulterstütze (K1/S1)
Optionen:

- Vorderhandgriff (S1, MW Aufschlag unter 10 Metern -1) +15¥
- 45 Schuss Trommelmagazin +60¥

---

Die CKT D-770 ist die Standard-MP der mandschurisch-republikanischen Verteidigungsgarde. Die in Fushun entwickelte und produzierte Waffe, verwendet eine gekürzte Version der vor etwa 60 Jahren für die QBZ-95 entwickelten 5,8 mm Patrone. Die 5,8x30 Munition, im Register der mandschurischen Streitkräfte als 5,8 mm Tao geführt, verbindet die Charakteristika einer MP mit denen eines Sturmgewehrkarabiners in einem akzeptablen Kompromiss.

Herausstechendes Merkmal der D-770 ist die einfache und robuste Vollstahlkonstruktion mit einigen Einzelteilen aus DynoPlast und Stanzblech. Obwohl die Waffe offiziell nicht exportiert wird, findet man immer wieder auffällig große Stückzahlen der Waffe auf nordamerikanischen und südostasiatischen Schwarzmarktbörsen. Besonders kleinere Syndikate und Drogenkartelle schätzen die Waffe wegen ihrer hohen Durchschlagskraft. Beim durchaus guten Preis-Leistungsverhältniss bleibt allein das Fehlen einer Serienfeuerbremse zu beklagen, sowie die konstruktionsgebundene Schwierigkeit, internes Zubehör einzubauen. Sie bleibt daher oft eine Waffe für den kleinen Geldbeutel und hat bei Polizei und Sicherheitsdiensten bereits einen einschlägigen Ruf als kompakter, wenn auch relativ schwerer Copkiller.

---

≫ [Konfuzius sagt: Beschissene Klapperkiste.] - Confusionus4U

≫ [Ach so schlecht ist die garnicht.] - Jelly Bean Bandit

**Diemaco C-19 Ultra**

| Name | Diemaco C-19 Ultra |
|---|---|
| Kaliber | 5,56 mm N/.40 S & W/9 mm Para |
| Typ | Sturmgewehrkarabiner |
| ab | |
| Tarnstufe | 5 |
| Munition | 30(s)/25(s)/25(s) |
| Schaden | 8M/8M/7M |
| Rückstoß | R1/R1/R-1 |
| Modus | HM/AM |
| Gewicht | 2,9 kg |
| Preis | 950 ¥ |
| Verfügbarkeit | 5/14 Tage |
| Straßenindex | 2/1,75/1,5 |
| Legalität | 3-G/4-G/4-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 40 | 80 | 160 | 320 |
| 25 | 50 | 100 | 200 |
| 20 | 40 | 80 | 160 |

Standard-Ausstattung:

Das C-19 Ultra kann alle Arten von Standardzubehör mit Schienenmontage aufnehmen, sowie Standardschalldämpfer und Zielcomputer. Nicht montierbar sind jedoch Granatwerfer, mit Ausnahme von 20 mm ISSC Einzelschusswerfern. Zubehör des C-19 kann ebenfalls problemlos verwendet werden. Polymer-/Stahlbauweise, Gasventil 1 (K1), Einschubschulterstütze (K1/S1)(ausgezogen Tarnstufe -1), Montageschiene (Oberseite, groß, bei Auslieferung mit Visierbügel belegt)
Optionen:

- Zivilversion C-20 Ultra (Modus: HM, Munition: 10(s), Legalität 4P-F) +200¥

Das C-19 Ultra ist eine der zahlreichen Varianten des Diemaco C-19. Die drastisch gekürzte Waffe wird besonders gern von Spezialeinheiten im Häuserkampf verwendet. Anders als die normale C-19, verfügt die C-19 Ultra über einen Weaverschienen-RAS-Vorderschaft, an dem zahlloses Zubehör montiert werden kann. Die Montageschienen sind bei Auslieferung mit Abdeckplatten verkleidet (siehe untere Darstellung), die eine Verletzung an den scharfen Kanten der Schienen verhindern sollen und für ein herkömmliches Griffgefühl sorgen.

Außer im 5,56er Gewehrkaliber bietet Diemaco die C-19 Ultra speziell für den Polizeidienst auch in 9 mm Parabellum und .40 Smith & Wesson. Auch die Zivilvariante des C-19 Ultra erfreut sich grosser Beliebtheit. Sie wird durch ihre grosse Ähnlichkeit zur Ordonanzversion besonders gern von pensionierten Polizeibeamten und Reservisten benutzt. Trotz verbreiteter diesbezüglicher Gerüchte ist es ohne immensen Aufwand nicht möglich, die Zivilversion wieder auf Serienfeuer umzurüsten, denn zahlreiche Teile der Mechanik weichen in entscheidenden Details ab.

---

≫ [Ich hab meine Ultra voll aufgemotzt. Lasermarkierer, taktische Lampe, Vorderhandgriff, Smartgunsystem und 150er Doppeltrommel. Der Einschüchterungseffekt ist immens! Gestern hab ich mir noch einen Handgriff mit noch einer Lampe dran gekauft und unten drunter noch eine dritte montiert. Was meint ihr wie die Leute rennen, wenn 3 Lampen und 2 Laserpointer nach ihnen tasten? Wuahahahaha.] - Overkill

≫ [Wer es nötig hat. Einschüchterung ist sicher wichtig im Nahkampf, denn es sichert einem wichtige Sekundenbruchteile, aber man kann es auch übertreiben. Handlichkeit ist schlieslich auch wichtig und dein 150 Schuss Monster kann kaum sonderlich handlich sein.] - Seeker

≫ [Ich arbeite mit OK und er ist ein Brood mit Cyberarmen.] - Lamb of Apocalypse

≫ [Das erklärt einiges. Ich schliesse mich Overkill an. <*grin*>] - Seeker

### H & K MP-50

| | |
|---|---|
| Name | H & K MP-50 |
| Kaliber | 4,6 mm PDW |
| Typ | Karabiner |
| ab | Spätsommer 2050<br>Frühling 2060 |
| Tarnstufe | 5 |
| Munition | 150(s) |
| Schaden | 8L |
| Rückstoß | R-1 |
| Modus | HM/SM/AM |
| Gewicht | 2.9 kg |
| Preis | 1900 ¥ |
| Verfügbarkeit | 8/20 Tage |
| Straßenindex | 3 |
| Legalität | 3-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 40 | 80 | 160 | 320 |

Standard-Ausstattung:

Polymerebauweise, beidhändig verwendbar, Schulterstütze mit Gelschockpolster (K2/S3), Gasventil 1 (K1), hydraulische Rückstoßbremse 1 (K1/S1), nicht wiederverwendbare Ladestreifen
Optionen:

- Smartlink II +1500¥
- Bayonett +300¥
- OGG-50 20 mm Granatwerfer +1500¥

---

Das kleinste Mitglied der GWS-50 Familie ist eine potente Kompaktsturmwaffe in 4,6 mm PDW und wirksam auf Distanzen bis zu 350 Metern. Die Einsatzreichweite liegt bei etwa 200 Metern. Wie die großen Geschwister kann sie einen einschüssigen 40 mm Unterlaufwerfer oder ein vierschüssiges 20 mm ISSC Multifunktions-Abschussgerät aufnehmen. Die MP-50 verwendet 150-schüssige Munitionspakete die gasdruckbetrieben sind und nicht wiederverwendet werden können. Dafür sind sie allerdings versiegelt und äußerst schmutzresistent. Mit der MP-50 ausgestattete Soldaten tragen meist zwei Zusatzmagazine am Gürtel und kommen damit auf beeindruckende 450 Schuss Munition am Mann ohne übermäßige Gewichtsbelastung. Die MP-50 wird überall dort eingesetzt, wo das G-50 zu sperrig wäre, also bei Fahrzeugbesatzungen, Fallschirmjägern und einigen Spezialeinheiten.

---

[Scheiße, das Drecksding soll meine gute alte 227 ersetzen? Mit dem Schwuchtelkaliber? Kommt nicht in die Tüte.] - Closing In

[Wieso? Kannst du nicht schießen? Für geübte Schützen ist das Kaliber klasse und genug Munition hast du doch auch mit dem Teil. Man sollte sie aber nicht als MP betrachten. Wenn schon dann als übergroße. Überschwer nicht aufgrund des leichten Kalibers, also dann wohl eher als leichtes Sturmgewehr.] - Seeker

[Mit der Reichweite? So ein Quark. Ganz schön beschissenes Sturmgewehr.] - Emnid

[Spielt doch im Stadtkampf keine Rolle. Die MET-2000 beispielsweise macht es so: 9 Mann pro Schützengruppe, drei mit MP-50, vier mit G-50 und je ein MSG-50 und LMG-50. Im Stadtkampf dann 4 zu 3. Funktioniert prima.] - Stahlhelm

[Wenn du mit diesem Baby auf einen gut vercyberten Gegner stößt oder auch nur auf einen geboosteten Troll, dann kannst du von Glück reden, wenn er dich im Vorbeigehen fragt, ob er das Ding seiner Tochter schenken darf. Hey, er hält dich bestimmt für einen Unbeteiligten. Nein, mal ehrlich, das Ding ist ein Witz. In urbanen Kampfgebieten macht es Sinn, für Runner weniger.] - Mc Alister

[Wie soll man an die Kiste ein OGG-50 unterbauen??? Geht mir nicht in den Kopf. Gar kein Platz. Oh. Ich sehe. Seitlich. Cool.] - ƎƎƆ-Ǝ

[Spezielle Adapterschiene. Liegt jedem OGG-50 bei. Sieht ein bisschen komisch aus, weil der Werfer dann die MP überragt, aber das macht nichts. Wenn man die Spezialeinsatzversion von dem Ding mal gesehen hat, weiß man, was ich meine. Die hat dann nämlich noch den Schalldämpfer vorn drauf und dann sieht es homogen aus. Oben mit Zielfernrohr und seitlich montierter IR-Lampe. Bayonett neben dem Lauf. Absolut krank.] - Citizen Cone

### Kel-Tec HC-6 "Kill Tec Carbine"

| Name | Kel-Tec HC-6 "Kill Tec Carbine" |
|---|---|
| Kaliber | 6.5 mm Hybrid |
| Typ | Karabiner |
| ab | Spätsommer 2038 |
| Tarnstufe | 3 |
| Munition | 35(s) |
| Schaden | 9M |
| Rückstoß | R2 |
| Modus | HM/SM |
| Gewicht | 3 kg |
| Preis | 600 ¥ |
| Verfügbarkeit | 3/24 Stunden |
| Straßenindex | 1 |
| Legalität | 1-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 40 | 80 | 160 | 320 |

Standard-Ausstattung:

Lasermarkierer, Schulterstütze (K1/S1), schwankende Qualität. Zusätzliche Ausstattung kostet den normalen Preis und muss, wie üblich, extern montiert werden. Statt dem Lasermarkierer gibt es auch eine Version mit Lampen oder eine mit einem einfachen Smartlink (+100¥ für Lampen und ähnliches, +500¥ für Smartlink ohne kybernetische Steuerung).
Die Fertigungstoleranzen werden mit 2w6 zufällig nach dem Kauf ausgewürfelt und wirken wie folgt (wobei der Eindruck natürlich immer trügen kann):

**2** Rohrkrepierer: Waffe versagt auf unvorsagbare Weise in stressiger Situation oder auf 1 bei 1w6 nach Wahl des Spielleiters und wird völlig unbrauchbar. Typisch ist ein Kammerklemmer oder steckenbleibendes Geschoss und anschließende Explosion des Verschlusses mit 9M Schaden für den Träger der Waffe.

**3** Kurzlebigkeit: Bruch des Schlagbolzens, der Rückholfeder oder der Abzugmechanik auf "2" bei 2w6 nach jedem gefeuerten Burst oder Einzelschuss.

**4** Klapperkiste: diverse, leichte Waffenfunktionsstörungen bei 2-3 auf 2w6. Mit komplexer Aktion und Waffen-BR-Probe(2), abgeleitet Waffenprobe(6) zu beseitigen. 50% Reichweitenverlust.

**5** Billigbau: unpräzise Fertigung verursacht Präzisionsverlust von +1 auf weite und +2 auf extreme Entfernung. Reichweitenverlust 10%. Ab Fertigkeit 5 verliert der Schütze einen Würfel zum Fertigkeitseinsatz. Bei Salven- und Serienfeuer verlieren die Kugeln wegen Unpräzision eine Reichweitenkategorie früher als üblich ihren Niveaubonus.

**6** Fangfehler: bei 2 auf 2w6 feuert die Waffe statt einem Schuss oder einem Burst eine volle 10er-Salve Autofeuer und feuert die nächsten Aktionen weiter Autofeuer, bis das Magazin leer ist. Ein angesagter Schuss gilt natürlich nicht, da angesagte Schüsse im Autofeuer allgemein nach Grundregelwerk nicht erlaubt sind. Es sind die Rückstoßregeln zu beachten. Lässt der Schütze die Waffe fallen, feuert diese weiter und trifft wahllos Umstehende auf unter 10 m Entfernung mit 2w6-8 Erfolgen, wenn diese sich nicht in Deckung befinden oder zu Boden geworfen haben, wobei jeder im Bereich betroffen ist, maximal jedoch die nächsten zehn Personen. Solange die Waffe feuert, wird dieser Wurf für alle Betroffenen pro Kampfrunde wiederholt.

**7-8** Solide Waffe: normale Waffe.

**9** Gutes Aussehen: normale Waffe, aber wirkt besonders sauber hergestellt oder trägt Verzierungen oder einfache Extras und Modifikationen

**10** Gute Handwerksarbeit: sauber produzierte Waffe, macht einen ausgezeichneten Eindruck. 10% mehr Reichweite.

**11** Robust: Waffe ist extrem zuverlässig und sagenhaft robust. Alle Proben, die auf Schäden an der Waffe oder Munition, Reperaturanfälligkeit oder Verschleiß gehen, werden um +4 zugunsten der Waffe erhöht, BR-Proben an der Waffe sind um -1 erleichtert

**12** Herausragende Waffe: 10% mehr Reichweite, +1 Würfel ab Fertigkeit 5 durch perfekte Ausbalancierung für den betreffenden Schützen. Der leise gleitende Verschluss senkt die Feuergeräusche der Waffe um +1 auf akustische Wahrnehmung. Der Extrawürfel gilt nur für den Schützen, der das persönliche Glück beim Wurf hatte.

---

Der Heavy Carbine 6 wurde Ende der 30er Jahre von der kleinen Firma Kel-Tec für den Sicherheits- und Polizeidienst entwickelt. Sie war der Versuch das Unternehmen, welches fast vor dem Aus stand, vor der Schließung zu retten. Er war vor allem für Gebiete gedacht, in denen eine hohe Bandenkriminalität herrscht. Der HC-5 hatte dabei vorallem Orks- und Trolle im Auge, da gerade diese ein enormes, kriminelles Potential in sich haben und zu einem echten Problem für die Polizei- und Sicherheitsdienste wurden. Da Kel-Tec für die Entwicklung einer neuen Waffe nicht sonderlich viel Geld zur

Verfügung hatte, entschloss man sich, auf ein altes System zurückzugreifen und entschied sich für das HK-System. So ist die Verwandschaft zu Waffen wie der legendären MP-5 oder dem alten G3 auch nicht zu verkennen. Um die Aufgabe der Waffe erfüllen zu können, entschied sich Kel-Tec dafür, das damals noch recht neue Mittelkaliber 6.5 mm Hybrid zu verwenden, von welchem sich die Konstrukteure genug Durchschlagskraft und Wundwirkung versprachen, um selbst den zähsten Troll mit höchstens 2-3 Salven zum Umkippen zu "überrreden".

Die Waffe übertraf alle Verkaufserwartungen, und die Firma schien gerettet, bis ein halbes Jahr nach Einführung des HC-6 Runner in die Fabrik von Kel-Tec einbrachen und einen Großteil der Produktionsanlagen unrauchbar machten oder zerstörten. Bis heute weiß niemand, wer genau hinter dieser Aktion gesteckt hatte, aber in gewissen Kreisen mutmaßt man, dass AOI Arms überhaupt nicht glücklich war über den unerwarteten Erfolg dieses Davids in einem ihrer Kernmärkte. Das Resultat war jedenfalls, dass Kel-Tec Konkurs anmelden musste, eine Rettung der Firma war nicht mehr möglich.

Wie auch immer, kurze Zeit nach dem Anschlag auf Kel-Tec tauchten die Konstruktionsprogramme für den Kel-Tec HC-6 in diversen Neo-Anarchisten und Schattenknoten auf und begannen sich zu verbreiten. Die für moderne Verhältnisse recht primitve Waffe ist einfach und ohne Probleme von jedem nachzubauen, der sich Büchsenmacher nennen kann. Die Waffe ist mittlerweile auf den Schwarzmärkten in jedem größeren Plex erhältlich und hat einen mehr als unrühmlichen Ruf als Cop-Killer und unter Kriminellen wird der HC-6 gern als "Kill-Tec Carbine" bezeichnet. Da für die Waffe nur die Programme zur Konstruktion der Waffe verfügbar sind und nicht die Baupläne, gibt es kaum richtige Modifikationen. Das würde ein komplettes Nachentwickeln der Waffe vonnöten machen und der Aufwand rechnet sich für diese einfache Konstruktion am Ende nicht. Viele Büchsenmacher statten die Waffe jedoch nachträglich mit einem Gasventil und einem Schockpolster aus, um den Rückstoß des starken Kalibers ein bisschen aufzufangen und die Waffe kontrollierbarer zu machen. Standardmäßig verfügen die meisten "Kill-Tecs" über einen Lasermarkierer, aber manche Büchsenmacher lassen ihn auch weg, um den Platz für Modifikationen, wie einfache Smartlinks oder Flashlights zu verwenden. Bei einigen Ausführungen wird der Lasermarkierer auch ganz weggelassen. Da die Kill-Tec von allen möglichen Hinterhof-Waffenfirmen und Büchsenmachern produziert wird, schwankt die Qualität natürlich enorm und man kann alles bekommen, von einer anfälligen Klapperkiste mit Ladehemmungen und mies fokusiertem Lasermarkier, bis hin zu Waffen, welche mit niedrigen Fertigungstoleranz in präziser Einzelfertigung hergestellt wurden und nicht hinter namhaften Herstellern zurückstehen muss, wenn sie die Bandware der Großanbieter nicht gar übertreffen.

---

≫ [Ich hasse diese Dinger. Verdammte Cop-Killer sind das! So ein Teil hat mich mal bei einer Razzia den besten Partner gekostet, den ich je hatte. Das war damals, als die Teile sich gerade erst verbreitet haben. Niemand von uns hat damit gerechnet, dass ein paar beschissene Ganger sowas auffahren könnten. Ist durch die "kugelsichere" Plattenweste durchgeschlagen wie 'ne 9er durch ein T-Shirt. Man sollte jeden verdammten Drekhead, der die Teile herstellt, in ein tiefes, dunkles Loch sperren und den Schlüssel danach wegwerfen.] - ToSaP

≫ [Ohhh, deinen besten Partner, das tut mir jetzt aber Leid. Tja, man kann nicht immer Wehrlose erschießen, wie man es euch auf der Akademie beibringt.] - Sush

≫ [Was mir bei all diesen Billigproduktionen und Selbstbauten einfällt: wenn ihr keinen von diesen industriell gefertigten Schalldämpfern haben wollt oder euch die Dinger nicht leisten könnt, so kann man einen Schalldämpfer im Notfall auch selbst basteln. Nehmt euch ein Makroplastrohr, welches an beiden Enden dünn zuläuft. Schneidet es der Länge nach auf und packt eine große Feder hinein. Ihr könnt auch einfach Aussparungen in das Makroplast lasern. Dann nehmt ihr euch eine handvoll Unterlegscheiben und verteilt sie mit genügend zwischenraum im Rohr. Die Zwischenräume füllt ihr mit einem nichtbrennbaren Dämmstoff auf. Nachdem ihr die feinjustierungen vorgenommen habt, verschließt ihr das Rohr wieder sorgfältig und stabil. Dann fehlt noch das Gewinde und fertig ist euer Schalldämpfer. Die Unterlegscheiben fungieren als Prallbleche und der Dämmstoff sollte, wie gesagt, feuerfest sein. Ihr müßt sorgfältig arbeiten, sonst zerbläst es euch den Schalldämpfer beim ersten Schuss und das Projektil wird abgelenkt, wenn es eines der Prallbleche streift. Die Konstruktion hält Erfahrungsgemäß, selbst bei guten Materialien und sorgfältigem Arbeiten, nicht länger als fünf Schuss. Aber es funktioniert im Notfall halt und ist ziemlich billig.] - Urban Bull Dog

### Latiev-338 S/AKS-160

| | |
|---|---|
| Name | Latiev-338 S/AKS-160 |
| Kaliber | 8,5 mm L/6,5 mm H<br>5,56 mm N/5,45 mm B<br>7,62 mm Bloc |
| Typ | schwerer Karabiner |
| ab | |
| Tarnstufe | 3 |
| Munition | 25(s)/30(s)/35(s)/35(s)/35(s) |
| Schaden | 9S/10M/9M/9M/8S |
| Rückstoß | R2/R2/R1/R1/R1 |
| Modus | HM/SM/AM |
| Gewicht | 3,5kg |
| Preis | 3500 ¥ |
| Verfügbarkeit | 12/12Tage |
| Straßenindex | 3 |
| Legalität | 1-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 80 | 160 | 320 | 640 |
| 70 | 140 | 280 | 560 |
| 50 | 100 | 200 | 400 |
| 50 | 100 | 200 | 400 |
| 50 | 100 | 200 | 400 |

Standard-Ausstattung:

Polymer-Stahlbauweise, Smartlink 2 (T2, V2), Gasventil 2 (K2), interne Rückstoßkompensation 1 (K1), Schockpolster (K1/S2), Vorderhandgriff (Erschwernisse für Kampf unter 10 m -1, SK 1), fertiger Montagepunkt für Montageschienen (groß, Oberseite), Montagepunkte für Spezialzubehör (mittelgroß, Unterseite)
Optionen:

- taktische Unterlauflampe (belegt Montagepunkt) 60¥
- taktische Unterlauflampe Xenon (belegt Montagepunkt) 100¥
- taktische Unterlauflampe Schwachlicht (belegt Montagepunkt) 70¥
- taktische Unterlauflampe Rotlicht (belegt Montagepunkt) 70¥
- taktische Unterlauflampe IR (belegt Montagepunkt) 120¥
- taktische Unterlauflampe UV (belegt Montagepunkt) 150¥
- Unterlauf-Flasher (belegt Montagepunkt und wirkt wie Flashpak mit halbierter Wirkung mit 30 Grad Trichterwinkel nach vorn) 200¥
- Unterlauf-Laserflasher (belegt Montagepunkt und wirkt wie Flashpak mit 30 Grad Trichterwinkel nach vorn) 350¥
- Unterlauf-Lasermarkierer (belegt Montagepunkt) 350¥
- Aufsatz-Zielcomputer (belegt Montagepunkt und beinhaltet ein elektronisches Zielfernrohr mit Stufe 3, Infrarot (aktiv/passiv), Lichtverstärkung (passiv), Kamera, Laserdesignator und Entfernungsmesser und unterstützt Ballistik SPU's der Stufe 2) 3500¥
- Aufsatz-Zielcomputer mit TacLink (wie oben zuzüglich taktischem KI-Interface) 6500¥

---

Die AKS-160 ist der Karabiner der AK-160. Lauf und Rückstoßbremse wurden gekürzt und weiter nach hinten gelegt. Man hat darauf verzichtet, für die Karabinerversion das Chassis der Waffe zu verändern, wodurch die meisten Teile mit der großen Schwester austauschbar sind. Alles in allem ist die AKS-160 in etwa so groß wie ein herkömmliches Bullpupsturmgewehr und verkauft sich besonders dort gut, wo MP's nicht genug Leistung bringen oder eher herkömmliche Proportionen gefragt sind. Ausgegeben wird die AKS-160 bei der russischen Armee vor allem an Fahrzeugmannschaften, Fallschirmjäger, Spezialeinheiten und Offiziere, wo sie Waffen der Typen AKSU-74, AK-105, AK-130 und diverse MP's ersetzt. Auch im Polizei- und Sicherheitsdienst erfreut sich die Waffe einer wachsenden Beliebtheit, besonders im Einsatz gegen gepanzerte Ziele. Aufgrund der geringeren Größe kann die Waffe den Pump-Action Granatwerfer der AK-160 nicht aufnehmen, sehr wohl aber einschüssige 20 mm Werfer verschiedenster Hersteller.

---

≫ [Die AKS-160 ist ziemlich schwer unter Kontrolle zu halten, ganz besonders die Version in 8.5 mm Latiev. Das Problem ist, dass die Waffe für so ein starkes Kaliber doch ein bisschen leicht ist. Wirklich ein bockiges Biest, und als ungeübter Schütze sollte man gleich die Finger davon lassen.] - Charge

≫ [Na, wenn du das schon sagst, probier ich's gar nicht erst aus. Ich meine, ist das dein Ernst, Charge? Und das trotz der gyrostabilisierten Cyberarme die du damals noch hattest?] - Mat-Brat

≫ [Nun, ich denke ich qualifiziere mich als geübter Schütze, ich komm damit schon klar. Automatische Waffen tendieren nunmal dazu, unkontrollierbarer zu werden, wenn man sie kleiner und leichter macht, besonders wenn sie Kaliber wie 8.5 mm Latiev verwenden. Power und Rückstoß sind nunmal zwei Dinge, die Hand in Hand gehen. Würde ich dir sowieso nicht empfehlen. Nimm lieber die 5.56er, wenn du über eine AKS-160 nachdenkst, vielleicht noch die Hybrid-Version, probier's vorher am besten aus. Das sollte eher deine Kragenweite sein.] - CHARGE

### Latiev-338 SD/AK-160 Spetsnaz

| | |
|---|---|
| Name | Latiev-338 SD/AK-160 Spetsnaz |
| Kaliber | 8,5 mm LSD |
| Typ | schwerer Karabiner |
| ab | |
| Tarnstufe | 2 |
| Munition | 25(s) |
| Schaden | 7M |
| Rückstoß | R-2 |
| Modus | HM/SM |
| Gewicht | 4 kg |
| Preis | 4500 ¥ |
| Verfügbarkeit | 12/20Tage |
| Straßenindex | 4 |
| Legalität | 1-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 45 | 90 | 180 | 360 |

Standard-Ausstattung:

Polymer-Stahlbauweise, Smartlink 2 (T2, V2), interne Rückstosskompensation 1 (K1), Schockpolster (K1/S2), Vorderhandgriff (Erschwernisse für Kampf unter 10 m - 1, SK 1), fertiger Montagepunkt für Montageschienen (groß, Oberseite), Montagepunkte für Spezialzubehör (mittelgroß, Unterseite)
Optionen:

- 8,5 mm LSD (8,5 mm Unterschall Standardmunition) 12¥ /10 Schuss
- 8,5 mm LSD-X (8,5 mm Unterschall Spezialmunition mit vergrößertem Projektil, 8M Schaden, Rückstoß R-1) 15¥ /10 Schuss
- 8,5 mm LSD-XSJUC (Unterschall Urankerngeschoss mit vergrössertem Projektil und Stahlmantel, Reichweite 40, 9M Schaden mit -1 gegen Panzerung, Rückstoss R1) 50¥ /10 Schuss
- taktische Unterlauflampe (belegt Montagepunkt) 60¥
- taktische Unterlauflampe Xenon (belegt Montagepunkt) 100¥
- taktische Unterlauflampe Schwachlicht (belegt Montagepunkt) 70¥
- taktische Unterlauflampe Rotlicht (belegt Montagepunkt) 70¥
- taktische Unterlauflampe IR (belegt Montagepunkt) 120¥
- taktische Unterlauflampe UV (belegt Montagepunkt) 150¥
- Unterlauf-Flasher (belegt Montagepunkt und wirkt wie Flashpak mit halbierter Wirkung mit 30 Grad Trichterwinkel nach vorn) 200¥
- Unterlauf-Laserflasher (belegt Montagepunkt und wirkt wie Flashpak mit 30 Grad Trichterwinkel nach vorn) 350¥
- Unterlauf-Lasermarkierer (belegt Montagepunkt) 350¥
- Aufsatz-Zielcomputer (belegt Montagepunkt und beinhaltet ein elektronisches Zielfernrohr mit Stufe 3, Infrarot (aktiv/passiv), Lichtverstärkung (passiv), Kamera, Laserdesignator und Entfernungsmesser und unterstützt Ballistik SPU's der Stufe 2) 3500¥
- Aufsatz-Zielcomputer mit TacLink (wie oben zuzüglich taktischem KI-Interface) 6500¥
- Aleshinovich Upgrade "Era" (Power +1, Rückstoss +1, SureGrip beschichtete Griffe, Nachtkampfschutzbeschichtung, Gewicht +0,2 kg) +1000¥
- Aleshinovich Upgrade "Solovei" (Power +1, SureGrip beschichtete Griffe, Nachtkampfschutzbeschichtung, 20 mm ISSC Micogranatwerfer, Gewicht +0,5 kg) +1500¥

---

Diese speziell für die Elitekommandos von Spetsnaz und GRU entwickelte Sondervariante des Latiev-338 Infanteriesturmgewehrs verfügt über einen internen Hochleistungsschalldämpfer und verschießt eine modifizierte 8,5 mm Latiev Patrone mit besonders schwerem, vergrößerten Geschoss und reduziertem Treibsatz. Spezialmunition mit weiter vergrößertem Geschoss und panzerbrechende Uranmunition sind ebenfalls verfügbar. Die für verdeckte Operationen, Geiselrettung und Anti-Terror konzipierte Waffe verfügt über einen verlängerten Vorderschaft und einen eingefassten Kornträger. Trotz leistungsstarker Geräuschdämpfung liefert die Waffe hervorragende Resultate sogar noch gegen mittlere Körperpanzerung und schießt auf Distanz stabiler als manche gedämpfte Maschinenpistole. Im Zuge der Spezialisierung auf Spezialeinsätze wurde der Automatikmodus der Waffe gesperrt, so das sie nur noch im Einzelfeuer und Feuerstoß verfügbar ist.

---

≫ [Sie ist sehr wirkungsvoll, aber für den Hauskampf trotz allem ein bisschen sperrig. Außerdem ist sie leider viel zu teuer für die meisten Einheiten. Bisher wurden nur die Spetsnaz

und ausgesuchte Einheiten des GRU damit beliefert, andere Militäreinheiten gingen allerdings leer aus. Hauptabnehmer in Russland ist vorwiegend die Steuerfahndung mit ihren Sonderkommandos und die Moskauer Miliz mit ihren grosszügigen zivilen Sponsoren. In Europa konnte sie sich relativ gut verkaufen, besonders in Frankreich.] - DOLLY

≫ [Die Aleshinovichs bieten eine Überarbeitung der Waffe an, bei der die Kammer und Teile des Gasdruckladers umgebaut werden und mehr Power aus der Patrone holen, ohne die Waffe lauter zu machen. Außerdem wird das Gehäuse in einer speziellen, nichtreflektierenden Schutzbeschichtung lackiert und die Kunststoffteile mit Sure-Grip überzogen. Auf Wunsch montieren sie auch einen einschüssigen 20 mm ISSC Werfer zum Abschuss von Aufstandsbekämpfungsmunition unter dem Lauf und passen das Griffdesign entsprechend an. Das ganze kostet zwar 1500¥ , aber ich denke, das es sein Geld wert ist.] - DOG BOY

### MetalStorm SMG-8

| | |
|---|---|
| Name | MetalStorm SMG-8 |
| Kaliber | 9 mm MS/20 mm MS |
| Typ | SMP |
| ab | Frühsommer 2044<br>Hochsommer 2057 |
| Tarnstufe | 4 |
| Munition | 12x7(Lauf)/5x1(Lauf) |
| Schaden | 7M/10S |
| Rückstoß | R-1(K-2)/R4 |
| Modus | absolut beliebig |
| Gewicht | 3,45 kg |
| Preis | 5500 ¥ |
| Verfügbarkeit | 14/30 Tage |
| Straßenindex | 3 |
| Legalität | 2-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 20 | 40 | 80 | 160 |

Standard-Ausstattung:

MetalStorm Munition kostet 50% mehr als herkömmliche Munition und ist nur in ladebereiten Stangen der angegebenen Größen verfügbar. Die SMG-8 produziert Rückstoß wie jede normale Automatikwaffe, durch die hohe Schussfolge jedoch erhöht sich die effektive Trägheit seiner Masse für die laufende Feuersequenz, was wiederum die Waffe reagieren lässt, als wäre sie eine Stufe unterkalibrig. Der Rückstoß für eine Salve wird deshalb für die laufende Schussfolge berechnet, als wäre das Archetyppowerniveau der Waffe um eins unterschritten, nur jede zweite Kugel zählt für den Rückstoß. Für eine zweite Salve jedoch zählt der volle Rückstoß der laufenden Aktion, genauso wie für die Ermittlung von möglichem Schaden für den Schützen (siehe Regelteil). Schulterstütze und Schockpolster dämpfen dies jedoch zum Teil ab. Im Einzelfeuer können pro einfacher Handlung bis zu zwei Schuss abgegeben werden, im Salvenfeuer bis zu 10 Schuss und im Automatikmodus kann sie sogar mit einer komplexen Handlung komplett entladen werden (84+5 Schuss). Smartlink II, frei wählbare Schussfolge, individuelles biometrisches Sicherheitssystem, Interfacebuchse, Montageschiene (oben), Polymerebauteile, Titanbauteile, Schulterstütze mit Schockpolster (K1/S2), Vorderhandgriff (S1, MW Aufschlag unter 10 Metern –1)
Optionen:

- SMG-8 SD (9 mm-Läufe schallgedämpft. Kein Zentrallauf. Munition: 8x7, Schaden 6M) +4000¥
- SMG-8B CAW (Nur HM, Legalität 4P-E) –2000¥
- 20x150 mm CCDL Zentrallaufgeschoss (Close Combat Defense Lance. Beansprucht alle Ladeplätze im Zentrallauf. Schaden: 12S, Rückstoß +4, Leichte Pistolenreichweite) 60¥
- 20x150 mm ACEX Zentrallaufgeschoss (Anti-Cyborg EXplosive. Beansprucht alle Ladeplätze im Zentrallauf. Schaden: 16T Sprengkopfgeschoss, Rückstoß +5, Leichte Pistolenreichweite) 450¥

---

Die SMG-8 von MetalStorm Limited, hergestellt in Brisbane/Australien, ist die Ordonanzmaschinenpistole der australischen Polizei und Armee. Die SMG-8 mit 7+1 Läufen verschießt Munition im Kaliber 9 mm MetalStorm (Hauptkaliber) und 20 mm MetalStorm (Zentrallauf). Die Waffe zeichnet sich besonders durch ihr geringes Gewicht und ihre grandiose Munitionskapazität aus. Waffen mit MetalStorm System sind in der Lage, verschiedene Munitionstypen zu laden und wie in diesem Fall sogar verschiedene Kaliber. Dabei besteht die Hauptbewaffnung aus den 7 Serienfeuerläufen in 9 mm MS. Die Standardbestückung besteht aus 4 Läufen mit Vollstahlgeschossen, 2 Läufen mit Hohlspitzgeschossen und einem Lauf mit Gummigeschossen. Der Zentrallauf dient der Nahverteidigung oder wahlweise auch als Granatwerfer. Er kann sowohl schwere Aufstandsbekämpfungsmunition, als auch Schrotmunition und Massivgeschosse, sowie alle Typen der 20 mm MS Granate verschießen. Die Waffe ist serienmäßig voll versmartet und verfügt ebenso über ein kodiertes Smartsystem mit biometrischer Sicherung. Für spezielle Anwendungen ist sie mit einer Weaverschiene ausgestattet, mit deren Hilfe zusätzliches Zubehör montiert werden kann. Anstelle eines Bajonetts bietet MetalStorm ein Spezielgeschoss für den Zentrallauf. Dieses sage und schreibe 15 Zentimeter lange Spezialgeschoss mit einer Masse von 100 Gramm erreicht eine Mündungsgeschwindigkeit von mehr als 120 m/s und durchschlägt selbst schwerste Panzerung mühelos. Es wird in einer speziellen Explosiv-Version, auch unter Lizenz in Singapur, für den Einsatz gegen schwerstvercyberte Verbrecher produziert.

Die Exportversion der SMG-8 wird oft auch unter der Bezeichnung CQAC-25 (Close Quarters Assault Carbine) geführt, was voll vor allem am breiten Profil der Waffe liegt. Entgegen dem ersten Eindruck ist die SMG-8 übrigens weit weniger sperrig, als viele andere Maschinenpistolen, denn das

vollständige Fehlen beweglicher Teile, Gegenmassen und Drucksysteme reduziert das Gewicht der Waffe dermaßen drastisch, dass sie nicht schwerer als jede gewöhnliche andere Waffe ist.

Außer der Basisversion ist auch eine schallgedämpfte Version für Spezialkräfte, sowie eine serienfeuerunterdrückte Version für zivile Sicherheitsdienste verfügbar.

### MSBS PDW

| Name | MSBS PDW |
|---|---|
| Kaliber | 5,2 mm M |
| Typ | schwere MP |
| ab | |
| Tarnstufe | 5 |
| Munition | 70(s) |
| Schaden | 7L |
| Rückstoß | R-2 |
| Modus | HM/SM/AM |
| Gewicht | 2,8 kg |
| Preis | 2400 ¥ |
| Verfügbarkeit | 8/10 Tage |
| Straßenindex | 2 |
| Legalität | 4-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 20 | 40 | 80 | 160 |

Standard-Ausstattung:

Polymer-Scandiumbauweise, robust, schmutzresistent, Smartlink II, Gasventil 1 (K1), Schulterstütze mit Schockpolster (K1/S2), hydraulische Rückstossdämpfung 2 (K2/S1)
Optionen:

- manuelle Bedienelemente +200¥
- Entfernungsmesser +120¥
- Gehäuse in CamoTech Tarnfarben +500¥
- TriTex™ Tragegurt 120¥

---

Die MSBS Maschinenpistole wurde hauptsächlich für Polizei, Militärpolizei und Fahrzeugmannschaften entwickelt. Die stark gekürzte Waffe verfügt über einen kurzen Vorderschalengriff und einen eingefassten Pistolengriff mit integriertem Smartguninduktor. Obwohl die Waffe für eine Maschinenpistole relativ groß ist und mehr an ein Kompaktsturmgewehr herkömmlicher Systeme erinnert, fällt ihr Gewicht erstaunlich gering aus. Trotzdem ist die Waffe leicht zu beherrschen, was nicht zuletzt der hydraulischen Dämpfung und dem integrierten Schockpolster zu verdanken ist. Außer in Japan und Korea erfreut sich die Waffe auch in Thailand und Vietnam großer Beliebtheit. Auf den Phillipinen hingegen ist sie zwar verbreitet, aber als Symbol für die japanische Besatzung eher verhasst. Für Spezialeinheiten wird die Waffe auch mit einem modifizierten Lauf zur Aufnahme eines Schalldämpfers geliefert der auf das Gasventil verzichtet. Die Spezialversion wird oft in CamoTech Tarnfarben geliefert, einem aktiven Tarnsystem, bei dem das Tarnmuster nach Lichteinfall variiert wird und eine optimale Tarnung bei Tag und Nacht gewährleistet.

---

≫ [Das 5,2 mm Geschoss unterscheidet sich kaum von Dynamit-Nobel 4,73 mm CL Laborierung. Es ist lediglich inkompatibel und nur von Mitsushima verfügbar. Ansonsten eins zu eins kopiert. Angeblich soll die Stoppwirkung größer sein, aber ich muss ehrlich sagen, dass es mir schnuppe ist ob ich 6 oder 7 Schuss brauche. Das macht dann auch keinen Unterschied mehr.] - Jin-Roh

### MSBS CAR

| Name | MSBS CAR |
|---|---|
| Kaliber | 5,2 mm M |
| Typ | leichter Karabiner |
| ab | |
| Tarnstufe | 5 |
| Munition | 70(s) |
| Schaden | 8L |
| Rückstoß | R-1 |
| Modus | HM/SM/AM |
| Gewicht | 2,9 kg |
| Preis | 2900 ¥ |
| Verfügbarkeit | 9/10 Tage |
| Straßenindex | 2 |
| Legalität | 3-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 40 | 80 | 160 | 320 |

Standard-Ausstattung:

Polymer-Scandiumbauweise, robust, schmutzresistent, keine Festvisierung, Smartlink II, Gasventil 1 (K1), ausziehbare Schulterstütze mit Schockpolster (K1/S2, ausgezogen Tarnstufe -1), hydraulische Rückstossdämpfung 2 (K2/S1), Vorderhandgriff (Erschwernisse für Kampf unter 10 m -1, S1)
Optionen:

- manuelle Bedienelemente +200¥
- Entfernungsmesser +120¥
- Gehäuse in CammoTech Tarnfarben +500¥
- TriTex™ Tragegurt 120¥

---

Der MSBS Karabiner ist eigentlich eine Fehlbezeichnung, denn er basiert mehr auf der Maschinenpistole als auf dem Sturmgewehr. Er benutzt die gleiche Munition wie die Maschinenpistole und verwendet die gleichen Ladestreifen. Anders als bei allen anderen Waffen des Systems, wurde auf die Oberschiene verzichtet und für bessere Nahkampfperformance ein Vorderhandgriff hinzugefügt. Die Schulterstütze der Waffe kann für den Transport eingeschoben werden. Durch den längeren Lauf holt der Karabiner mehr Energie aus der Patrone und erreicht eine deutlich höhere Genauigkeit. Verwendet wird die Waffe besonders von japanischen Polizeispezialeinheiten und Strike Teams der MCT Sicherheit. Außerhalb dieses Marktes wird die Waffe von verschiedenen internationalen Sicherheitsdiensten als Sturmgewehrersatz verwendet, denn rechtlich wird die Waffe als Maschinenpistole geführt und ist daher deutlich einfacher für solche Firmen zu lizensieren.

---

- [Ziemlich nutzlos. Entweder man nimmt die MP oder das Sturmgewehr. Der Karabiner ist Scheiße. Nichts halbes und nichts ganzes.] - Misu Tah Sumisu 4U
- [Man kann es auch "vielseitig" nennen] - Stabius
- [Und das M-Kaliber zu besorgen ist kinderleicht, verglichen mit dem S. Machste notfalls 'nen Run auf 'ne Anlage, wo die Wachfuzzies das Zeugs verwenden.] - Firedancer
- [Ich hab je 700 Schuss lieferbar. Kontakt auf Nachfrage.] - Jit
- [Passt nur auf! Mitsushima kooperiert zwar fast nie mit den Behörden, aber sie selbst haben, wenn sie es wollen, jederzeit die Möglichkeit die Herkunft der Munition zurückzuverfolgen. Jede Treibsatzmischung ist chemisch auf ihre Produktionsserie kodiert. Man sollte das nur bedenken und die eigene Identität möglichst gut verschleiern wenn man gegen Mitsushima arbeitet. Sie sind aggresiv, reaktionär, paranoid, arrogant und ganz allgemein niemand mit dem man sich gern anlegt.] - Seeker

**S-K SDW-4 “Vampire”**

| | |
|---|---|
| Name | S-K SDW-4 “Vampire” |
| Kaliber | 10 mm Norma |
| Typ | SMP |
| ab | Sommer 2056<br>Sommer 2061 |
| Tarnstufe | 4 |
| Munition | 35(s) |
| Schaden | 9M |
| Rückstoß | R2 |
| Modus | (HM)/SM/AM |
| Gewicht | 2,25 kg |
| Preis | 3500 ¥ |
| Verfügbarkeit | 6/72 Stunden |
| Straßenindex | 4 |
| Legalität | 4-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 20 | 40 | 80 | 160 |

Standard-Ausstattung:

Halbautomatikmodus nur mit Smartgun auf Salvensetting wählbar, Automatikmodus auf 5 Schuss pro Aktion reduzierbar. Bis zu 35 Hülsen werden intern gesammelt. Polymere-/Titanbau, Smartlink II, Gasventil II (K2), einschiebbare Schulterstütze mit Gel-Schockpolster (K2/S3) (ausgezogen Tarnstufe -1), hydraulische Rückstoßverzögerung 2 (K2/S1) (nur bei Salvenfeuer oder auf 5 Schuss reduziertem Serienfeuer)
Optionen:

- Schalldämpfer-Wechsellauf (Power -1, normale MP-Reichweiten, akustische Proben +4, kein Gasventil) 1500¥
- 25-Schuss Magazin (Tarnstufe +1) 30¥
- Beckerschiene (Montageschiene oben) +200¥
- Gehäuse in CamoTech™-Tarnfarben +200¥

Diese, von der Saeder-Krupp Tochter S-K Waffenbau in Solingen/ADL produzierte, schwere Maschinenpistole gehört zur Standardausstattung der Konzernsicherheitskräfte des Mutterunternehmens auf der ganzen Welt. Die klobig wirkende Waffe ist, wie auch die größeren Waffen des Unternehmens, aufgrund modernster Leichtbauverfahren erstaunlich leicht und handlich. Tatsächlich sorgen die größeren Proportionen sogar für eine leichtere Handhabung. Die Waffe verschießt die aus einem doppelreihigen Stangenmagazin geladene 10 mm Norma Pistolenpatrone mit einer Kadenz von etwa 900 Schuss pro Minute. Besonders betrachtenswert ist die in deutscher Sprache bezeichnete Moduswahl, die von den Entwicklern mit einer Ampelkodierung ausgestattet wurde. Wie auch im Straßenverkehr enspricht rot hier dem Stillstand, also der Sicherung der Waffe. Gelb steht für Salvenfeuer und grün für vollautomatisches Feuer. Die serienmäßig mit einem Smartgun-Feedbacksystem ausgestattete Waffe verfügt für unversmartete Schützen über keinen Einzelschussmodus. Dieser kann nur per Smartlink im Salvenmodus gewählt werden. Die Begründung, so erklären die Entwickler, liegt in der hohen Verbreitung von Smartgunsystemen bei der eigenen Sicherheit, sowie in der generellen Nutzlosigkeit des Einzelschussmodus für unversmartete Benutzer, die ohnehin sowieso auf die höhere Trefferchance des begrenzten Serienfeuers angewiesen seien.

Die Waffe verfügt über ein hochentwickeltes Gasventilsystem, sowie über eine leistungsstarke Hydraulikdämpfung. Die Hydraulikdämpfung wird im Automatikmodus zur Haltung der Kadenz zwar gesperrt, jedoch kann sich der Schütze per Smartgunlink entscheiden, die Feuerrate auf die halbe Kadenz runterzuschalten, wodurch die Dämpfung wieder entriegelt wird. Die einschiebbare Schulterstütze ist mit einem Gelpolster versehen, das die negativen Auswirkungen des Rückstoßes auf den Schützen deutlich reduziert. Eine weitere Besonderheit ist der Hülsenauswurf der Waffe, die auf den ersten Blick keinen sichtbaren Auswurf zu haben scheint. Vielmehr werden verbrauchte Hülsen innerhalb der Waffe nach vorn geschoben und landen dann in einem Speicherfach im Vorderhandgriff. Das Fach fasst die Patronen eines ganzen Magazins und kann wie bei einer Pump-Action Flinte geöffnet werden. Die Hülsen können daher meist behalten und wiederverwendet werden. Hauptsächlich gedacht ist diese Methode allerdings für verdeckte und geheime Operationen von Spezialkräften, bei denen keine Hülsen zurückgelassen werden sollen. Zur Ergänzug ist außerdem ein spezieller Schalldämpfer verfügbar, der den kompletten Lauf ersetzt und die Länge der Waffe nur um 4 cm erhöht.

Die Waffe verfügt über keinerlei optische Zielsysteme, weshalb sie vom Werk her für unversmartete Schützen ungeeignet erscheint, jedoch kann sie problemlos auch mit einem integrierten Lasermarkierer

ausgestattet werden, sowie über eine Beckerschiene mit externem Zubehör versehen werden. Bei der Bezeichnung SDW-4 handelt es sich um die Konzerninterne Klassifikation als Sicherheits-Defensivwaffe, bzw. Spezialdienst-Waffe. Beide Bezeichnungen finden sich in konzerninternen Handbüchern, wobei die schallgedämpfte Version mit letzterer Bezeichnung benannt wird.

Schaut man sich Mechanik und Wirkung der Waffe an, findet man schnell Parallelen zu Waffen der Oberndorfer Waffenfirma Heckler und Koch. Das liegt daran, dass wesentliche Teile der Entwicklung dieser Waffe tatsächlich bei Heckler und Koch stattfanden. Die Firma besitzt daher auch über eine Teillizenz, die es ihr erlaubt, die Waffe unter der eigenen Marke ab dem Jahr 2063 selbst zu produzieren. Es erscheint nur logisch, dass man damit die Lücke zwischen der Sicherheitswaffe MP-8 "Urban Combat" und der Militärwaffe MP-50 schließen wird. Ein offizieller Produktionsname der Waffe für diesen Termin liegt noch nicht vor; entwickelt wurden die Komponenten der SK SDW-4 jedoch unter der Bezeichnung 'Komponenten Gemeinschaftsbauwaffe, Sicherheits-MP, HK/SK-1000'.

---

≫ [Ganz schön teuer für eine Standardwaffe.] - Emnid

≫ [Der Drache muss es ja haben... Trotzdem eine tolle Waffe.] - Long Tom

≫ [Die offizielle Version der Story ist stark untertrieben. Tatsächlich wurde fast die gesamte Waffe von HK entwickelt. Saeder-Krupp hat ihnen dafür ein halbes Vermögen in den Arsch geblasen, genug jedenfalls, als dass HK seine anderen Projekte erstmal allesamt nach hinten verschoben hat. Ich freue mich schon darauf, die HK-Version zu sehen.] - Seeker

≫ [Die sieht aber nicht ganz wie die aus, die du damals hattest, oder Charge? Oder hattest du eine Betaversion?] - Cassie Casull

≫ [Muss wohl echt 'ne Vorserie oder sowas gewesen sein. Jedenfalls hatte meine keinen Hülsenfänger und sie war auf Salvenfeuer beschränkt. Der Schalldämpfer war auch noch extra zum Aufschrauben. Hab' ja immernoch 'ne Vampire, ist wohl die selbe Vorserie. Scheinen ja noch 'ne ganze Menge von den alten Dingern auf'm Schwarzmarkt rumzuschwirren. Das mit dem Hülsenfänger ist aber schon 'ne gute Idee.] - Charge

≫ [Mit der Vampire hatte ich mal ein seltsames Erlebnis. Irgendwann ging diese nette Rückstoßverzögerung kaputt, diese elastische Aufhängung oder so, ihr wisst schon, was ich meine. Und der Punkt war: Ich hab' nichts davon gemerkt, erst als ich mal dran rumgeschraubt hab, fiel's mir auf. Dann haben wir mal die Probe gemacht, ein Testschießen mit Verzögerer und eines mit blockiertem Verzögerer. Ergebnis: Kein Unterschied im Trefferbild. Alles unnützer Drek, dieses Hightech-Zeug] - Firedancer

≫ [Hm, Firedancer, kann es sein, dass du nur Vollauto schießt, *mit* aktivem Rückstoßverzögerer, außerdem sind die beiden anderen Rückstoßkompensatoren (Gasventil, Gelpolster) so gut, dass sowieso kaum spürbarer Rückstoß entsteht. Der Rückstoßverzögerer ist meiner Meinung nach für den Einsatz mit dem Schalldämpferlauf bestimmt, da man dabei auf das Gasventil verzichten muss] - Swatti

**Silverstern V-4000**

| Name | Silverstern V-4000 |
|---|---|
| Kaliber | 10 mm Norma |
| Typ | SMP |
| ab | Spätherbst 2058 |
| Tarnstufe | 5 |
| Munition | 20(s)/30(s) |
| Schaden | 9M |
| Rückstoß | R2 |
| Modus | HM/SM |
| Gewicht | 2.95 kg |
| Preis | 4600 ¥ |
| Verfügbarkeit | 5/72 Stunden |
| Straßenindex | 2 |
| Legalität | 3-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 20 | 40 | 80 | 160 |

Standard-Ausstattung:

Titanstahlbau, verstärkter Rahmen, Smartlink II, Gasventil (K1), interne Rückstoßkompensation (S1), Schulterstütze mit Schockpolster (K1/S2)
Optionen:

- Farbwahl +0¥
- Smartlink I -300¥
- Todesstern Lasermarkierer (wie normaler Lasermarkierer) +800¥

---

Die V-4000 Maschinenpistole basiert auf dem modifizierten Chassis einer P-400 Comet und verschießt das schwächere Kaliber 10 mm Norma. Die V-4000 wurde gegenüber der P-400 mit einem vereinfachten Dioptervisier ausgestattet und verfügt über eine abnehmbare Schulterstütze. Ungewöhnlich ist, dass es sich bei der V-4000 genau wie bei der P-400 um einen Schlittenlader handelt, das heißt, dass sich der gesamte obere Waffenrahmen beim Feuern bewegt. Das senkt zwar die Schnellfeuerrate empfindlich herab, schluckt jedoch auch eine Menge Rückstoß der schweren 10 mm Patrone, die ungeübten Schützen oft Probleme bereitet. Die V-4000 wurde gegenüber der Comet trotz allem deutlich leichter gebaut und es wurden vermehrt Polymerebauteile verwendet, die der starken 12 mm Comet auf Dauer nicht standgehalten hätten. Die Waffe wurde mit einer abnehmbaren Schulterstütze versehen, die einen Schalter im hinteren Teil der Waffe aktiviert, der das vollautomatische Serienfeuer freigibt. Moduswahl und Sicherung befinden sich auf der linken Waffenseite, genauso wie ein Spannhilfshebel. Naomi Silverstern selbst sagt über die V-4000, dass sie die zuverlässigste Großkalibermaschinenpistole sei, die es derzeit auf dem Markt gäbe und wir alle wissen, dass Naomi meist direkt und ehrlich, wenn auch selten bescheiden ist. Wie auch bei der P-400 können die Farben der Bauteile weitgehend gewählt werden und Silverstern Personal Security Equipment bietet außerdem eine große Palette an Sondermodellen mit Gehäuse-Kunstdrucken bekannter Künstler, sowie natürlich auch von Ms. Silverstern persönlich signierte Sammlermodelle.

---

≫ [Sie ist gut, keine Frage, aber es gibt bessere. Die Saeder-Krupp Vampire beispielsweise ist deutlich härter im Nehmen. Ihr Vorteil liegt aber ganz woanders: sie ist ziemlich stylisch. Allerdings nur ohne Schulterstütze. Die ist zwar hilfreich und für die Freigabe des unbegrenzten Serienfeuers notwendig, aber absolut out. Zumindest hier bei uns in Nordfrankreich.] - Pietät

≫ [Die spinnen, die Fanzosen. Wie kann man nur eine Schulterstütze für 'OUT' erklären??? Dämlicher Schwachsinn. Mir scheint, dass die Euros nicht ganz gecheckt haben, wozu eine Waffe gedacht ist. Naomi hat ja auch einen Dachschaden. Schick sind ihre Waffen ja, nur leider entweder überpowert, oder unterpowert. Und wenn sie genau richtig dazwischen liegen, ist wichtiges Zubehör plötzlich aus der Mode. Tss. . . ] - Seeker

≫ [Ach, du gibst also doch zu, dass die X-5 völlig unterpowert ist, Seeker? <*grins*>] - Charge

**Silverstern V-4000C**

| Name | Silverstern V-4000C |
|---|---|
| Kaliber | 10 mm Norma |
| Typ | SMP |
| ab | Spätherbst 2058 |
| Tarnstufe | 6 |
| Munition | 20(s)/30(s) |
| Schaden | 9M |
| Rückstoß | R2 |
| Modus | HM/SM/AM |
| Gewicht | 2.55 kg |
| Preis | 4850 ¥ |
| Verfügbarkeit | 5/72 Stunden |
| Straßenindex | 2 |
| Legalität | 3-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 7 | 14 | 28 | 56 |

Standard-Ausstattung:

Titanstahlbau, verstärkter Rahmen, Smartlink V-IVC (Smartlink mit -3 auf kurze Reichweite, -2 auf mittlere, -1 auf weite und keinem Vorteil auf extreme Reichweite), Gasventil (K1), interne Rückstoßkompensation (S1), Vorderhandgriff (S1, MW Aufschlag unter 10 Metern –1)
Optionen:

- Farbwahl +0¥
- Normales Smartlink II -200¥
- Todesstern Lasermarkierer (wie normaler Lasermarkierer) +800¥

---

Die Kompaktvariante der V-4000 verzichtet auf die Schulterstütze, verfügt dafür jedoch über einen Vorderhandgriff zur Stabilisierung bei Serienfeuer. Die restlichen Unterschiede sind eher marginal, mit Ausnahme der Smartgunverbindung. Das Zielsystem der Smartlink wurde speziell für den Einsatz auf Nahkampfdistanzen ausgelegt und wirkt im Nahbereich deutlich sicherer als herkömmliche Zielsysteme gleicher Systemart. Das wird allerdings bezahlt mit sinkender Genauigkeit des Zielssystems auf größere Distanzen. Naomi Silverstern selbst beschloss diesen Makel zugunsten einer schnelleren Nahkampfzielerfassung in Kauf zu nehmen, da sie der Ansicht ist, dass kein Schütze sich beklagen wird zu überleben, wenn die Waffe ihm auf engstem Raum wertvolle Sekundenbruchteile spart, während er auf längere Distanzen sicher die Musse haben wird sorgfältiger zu zielen.

---

≫ [Ich hasse dieses Mistding. Wird bei uns hier in Singapur gern als Troll-Mac-10 bezeichnet. Die nehmen beide Griffe ab und verpassen dem Teil einen neuen Griff ums Magazin rum. Dann bauen sie den Lauf und die Zuführung der Comet ein und verwenden ein verlängertes 40er Magazin. Das Resultat: 12 mm Arma Maschinenpistole mit sagenhafter Feuerrate und unglaublicher Durchschlagskraft.] - Jin-Roh

≫ [Haben eure Trolle zu viel Kohle, oder wie können die sich 'ne MP leisten, die am Ende knappe 10k kostet???] - EMNID

≫ [Naja, irgendwelche Trolle sind es natürlich nicht. Trollpiraten und Mafia. Die handeln den Schmuggel und Schiffsraub hier. Die kaufen das Zeug ja nicht, sondern zweigen es ab und verticken den Rest dann schwarz. Hätt' ich vielleicht dazu sagen sollen.] - Jin-Roh

**ATMC Movie Weapons F-78 'Whisper'**

| | |
|---|---|
| Name | ATMC Movie Weapons F-78 'Whisper' |
| Kaliber | .50 AE |
| Typ | SMP |
| ab | Sommer 2060 |
| Tarnstufe | 5 |
| Munition | 12(s)/20(s) |
| Schaden | 10M |
| Rückstoß | R3 |
| Modus | HM/SM/AM (maximal 5) |
| Gewicht | 4.5 kg |
| Preis | 2500 ¥ |
| Verfügbarkeit | 6/10 Tage |
| Straßenindex | 2 |
| Legalität | 2-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 30 | 60 | 120 | 240 |

Standard-Ausstattung:

Die Waffe kann nur eine Salve pro komplexer Handlung abfeuern. Schulterstütze (K1/S1)
Optionen:

- Smartlink II +1800¥

---

Pünktlich zur Fortsetzung des Plexbusters 'Crimson Keep' von und mit Richard Antario präsentiert die Aztechnology-Truman Merchandise Company die Waffe von Whisper, dem Leibwächter von Dr. Bressetto. Die ATMC F-78 ist eine exakte und vollkommen authentische Replik der Filmwaffe und verfügt nicht nur über den cool geschwungenen und im ersten Film kaum gezeigten Standard-Boomerangstreifen, sondern auch über den von Whisper bevorzugten Bommelstreifen mit Munitionstrommel am Ende. Damit kommt die Waffe auf sagenhafte 20 Schuss der mörderischen 50er Action Express Munition. Reißen auch sie ihren Gegnern die Panzerung vom Fleisch, das Fleisch von den Knochen und die Knochen aus dem Leib mit dieser ultrabrutalen und von Star-Designer Jackson Higgit entworfenen Kompaktsturmwaffe. Die Waffe mag zwar verdammt schwer sein, aber wir brechen niemals mit unserer Linie: unsere Waffen sind wie im Kino! Selbstverständlich wird die F-78 komplett mit 4 Boomerangmagazinen und zwei Bommelstreifen ausgeliefert. Beim Erwerb einer F-78 erhalten sie außerdem 10 Prozent Rabatt auf alle anderen Merchandiseartikel zu 'Crimson Keep II - Bressettos Revenge'

---

≫ [Klobige Kiste, aber garnichtmal schlecht. Haut echt rein.] - Lurker Joe

≫ [Was für ein hässliches Ding. Zum Kotzen. Der erste Film war schon scheiße, aber dieser Schrott erst...] - Seeker

≫ [Hm. Nett eine .50 AE MP. Ich glaubs ja nicht. Wenn sie nicht so verdammt beschissen aussehen würde, wäre es fast 'ne Überlegung wert, sich das Ding zuzulegen. Ok, dürfte ein ziemlich bockiges Mistding sein, aber wenn kratzt's ? Aber sie haben tatsächlich auf alles verzichtet, was den Rückstoß irgendwie kompensieren könnte?] - Charge

≫ [In den Händen einer Menge Orks in letzter Zeit gehäuft zu finden. Einer von GunsWorld Merchandise Lieferanten wurde vor kurzem überfallen, weil eine Gang im Orkuntergrund unbedingt zwei Kisten von den Dingern haben wollte. Koste es, was es wolle. Da konnte ich natürlich nicht 'nein' sagen. Hauptsache das Geld kommt irgendwie rein. ] - Ramon

≫ [Ich hab mir das Ding auch gekauft 5200 ¥ , jetzt hab' ich mir alle Fan-Artikel gekauft die ich wollte. Braucht einer ne F-78? Ich verkauf sie für 5000 ¥ , nie benutzt, OVP] - Sush

### 4.2.14 Schrotflinten

**NEO-Anarchist Network EBSG-1 'Loco'**

| Name | NEO-Anarchist Network EBSG-1 'Loco' |
|---|---|
| Kaliber | 20 mm ISSC |
| Typ | Schrotflinte |
| ab | seit 2057 |
| Tarnstufe | 4 |
| Munition | 6(m)/5(m) Magnum |
| Schaden | 11S (+1 Magnum) |
| Rückstoß | R5 (+1 Magnum) |
| Modus | EM |
| Gewicht | 2.9 kg |
| Preis | 120 ¥ |
| Verfügbarkeit | 2/6 Stunden |
| Straßenindex | 1 |
| Legalität | 2-F |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 12 | 24 | 48 | 96 |

Standard-Ausstattung:

Vorderhandgriff (S1, Mindestwurfaufschlag im Nahkampf unter 10 m -1), 3-teiliger Wechselchoke (Eng, Mittel, Weit)
Optionen:

- abgesägte Kurzversion (Tarnstufe +2, 10S/12S, 4(m)/3(m), -0.4 kg)

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 8 | 16 | 32 | 64 |

- Selbstklebe-Leuchtkorn 10 ¥
- Havanna-Zigarre (echt!) 80 ¥
- oder Kaugummi-Paket (Soy) 1 ¥
- Patronengürtel/-schärpe mit 15 Schlaufen, Synthleder 20 ¥
- verspiegelte Designerbrille 150 ¥
- Chip mit allen Seattler Schnapsläden, Tankstellen, Stufferchecks und Juwelieren 50 ¥
- Direct-Input 'King of the hill'-Splatter-PersonaFix-BTL(3), Kong-Ware 60 ¥
- 30 min ambulante psychatrische Behandlung ab 200 ¥

---

»*Fresse halten, alle auf den Boden!* <BLÄNG!!!> *Tut, was wir sagen und euch wird nix passieren! Du Arsch dahinten mit dem Aktenkoffer!!! Hierher! Schöne Uhr hast du da. Gib her! Armbandcomputer, allerhand!* Taschen ausleeren, ihr blöden Wichser! *Sweety, meine kleine Begleiterin mit der Chipbuchse hier und diesen wunderschönen schwarzen Gift-Ringen unter den Augen und der zartgliedrigen Cyberklaue aus glänzendem Chrom kommt jetzt rum und sammelt eure kleinen Spenden ein, klar? Hast du Arsch irgendwas zu sagen? Passt dir vielleicht nicht, was Sweety mit dem dämlichen Fettsack von Wachmann gemacht hat oder was?!*

*Wenn irgendwer hier Held spielen will, dann...* <RICKRACK> *Heyheyhey, du kleiner Held mit der roten Mütze dahinten, hinter dem Saftautomaten! Willst du vielleicht, dass ich deine Mütze samt Hirn zu einem postmodernen Ensemble an der Wand verteile?! Schon mal von Null-Null-Schrot gehört, du Arschkeks?! Komm da raus, aber gaaanz langsam, leg dich zu den anderen. So, wo ihr alle so schön beisammen seid, lasst uns was nettes singen!* Ich will von euch die verdammte, gefraggte Nationalhymne hören!!! Habt ihr Wichser das verstanden!?? Und mit etwas Begeisterung, bitte! *Wir machen hier doch nichts, als den amerikanischen Traum zu verwirklichen und etwas reich zu werden, so ka? Und das geht nicht ohne ein paar Opfer zu bringen, klar? Hab' ich etwa das System gemacht?* Sweety?! *Hab ich etwa das* Scheißsystem *gemacht, oder was, he?!* Singen!!! Alle!!! Wer von euch auch nur einen Ton falsch singt, den mach' ich Sushi!!!

*Das Leben ist schön! Komm' Sweety, lasst uns tanzen, während diese feinen Leute so schön singen!!! Nous avon dancer, ma cheri?* Singen! Lauter!«

'Loco', 'Streetsweeper', 'King of the Hill', 'Bloody Mary', jeder kennt sie, die 'Massaker Mamma', die Easy Build Shotgun-1. Nachdem das Network übers Netz und die Shadowlandknoten die Baupläne einer genial simplen, mit einfachsten Werkzeugen schnell zu reproduzierenden Pumpaction-Schrotflinte in Umlauf gebracht hatte, trat die 'Loco' ihren unaufhaltsamen Siegeszug an. Innerhalb weniger Jahre übernahm sie große Teile des Straßenmarkts für diese Waffenkategorie, da die Polymerwaffen sich im Schrotflintensektor nicht bewähren konnten. Die Hersteller sind am Ende so viele, wie es

kleine Untergrund-Waffenschmieden gibt, aber nicht nur für Gangs und Straßenräuber ist sie eine attraktive Wahl. Die kompakte, leichte Waffe läßt sich gut unter einem Mantel verbergen, wird größtenteils mittels Falz- und Gußtechnik gefertigt und besteht komplett zerlegt aus nicht mehr als 57 Einzelteilen.

In Seattle kletterte diese Waffe innerhalb der letzten Jahre schnell und stetig auf Position Eins für Mordwaffen der statistischen Listen von Lone Star und anderen Sicherheitsunternehmen.

Die Waffe verschiesst als erste, billige Straßenwaffe die 20 mm ISSC Universalmunition und ist so die flexibelste und kampfstärkste Straßenwaffe, die überhaupt zu haben ist. Zumal die Konstruktion so ausgelegt ist, dass die kurze Waffe problemlos auch Magnummunition verträgt oder gar Minigranaten. Ein richtiger Allesfresser, der selbst vor selbstgeladenen Straßenschotter-Schrot-Patronen oder Nagelhackschrot nicht zurückschreckt und ist normalerweise mit einem dreiteiligen Schraub-Wechselchoke ausgestattet. Es gibt keine Montageschiene für Modifikationen, diese muss von einem Waffenschmied erst angebracht werden.

Bis diese Waffe auf dem Straßenmarkt einschlug, beherrschte vielerorts die halbautomatische Schrotflinte den Schattenmarkt. Wer nicht versteht, warum die 'Loco' sich nachhaltig durchgesetzt hat, muss sie einfach einmal probeschiessen und einen Konzernfettsack damit nieten. Sicher - es fehlt jeder Sicherheitsmechanismus, jedes denkbare Extra. Die Waffe ist jedoch dermaßen schlicht, dass Funktionsstörungen praktisch nicht auftreten können, selbst Schmutz und mangelhafte Wartung können die primitive Funktionsweise kaum negativ beeinflussen. Und respektiert man, dass die einzig wirklich sichere Zustand der ist, wenn sich keine Patrone in der Kammer befindet, gibt es auch keine Probleme mit unerwünschten Blutsauereien.

Selbstverständlich ist die Waffe wegen ihrer fehlenden Sicherheitsmechanismen, der illegalen Herstellung, dem permanenten Mißbrauch bei Gewalttaten ersten Ranges und der bei Schrot praktisch unbeweisbaren forensischen Ballistik schwer geächtet unter Cops, die darauf reagieren, wie ein Bulle auf ein rotes Tuch; zumal statistisch die häufigsten Copkills auf diese Waffe zurückgehen – übrigens ebenso die häufigsten Gangkills unter Minderjährigen.

Eine Verhaftung wegen Besitzes einer 'Loco' führt jedoch am Ende vor Gericht nur zu mäßigen Strafen; ist sie ja nichtmal halbautomatisch... Nicht selten führt die mitgeführte Munition zu einem höheren Strafmaß, als der eigentliche Besitz der Waffe. Die Frustration unter den Cops ist deswegen extrem hoch, viele fühlen sich von der Gesetzgebung verraten und Überreaktionen bei Verhaftungen sind nicht selten.

---

≫ [Eine der wenigen Knarren, die hier draussen bei uns funktionieren, trotz der Asche.] - Ashes

≫ [Knarre nennst du das?! Das ist ein Rohr mit einem Block dahinter und ein bisschen hin- und herschiebe-Mechanik!] - Sceptic

≫ [57 Teile? Meine hat viel weniger...] - Holes

≫ [Pass auf, das File ist einfach genial. Das macht sich folgende Eigenheit unserer Konzern-Gesellschaft zunutze: Standardisierung. Ein Standard-20 mm Stahlrohr; verwendet in... Und so weiter. Falztechnik ist gut. Ha! Also das meiste von dem Zeug findest du auf einem Schrottplatz oder Müll. Wo bestimmte Standardteile zu finden sind, ist darin beschrieben. Die sind zudem einfach herzustellen: Plasteel oder Polymere-Guss. Für jede funktionelle Gruppen sieht der Entwurf mehrere zuverlässige Lösungen vor. Die Abzugsgruppe lässt sich in einer Version aus modifiziertem Kinderspielzeug bauen. Aber die normale Baugruppe ist dermaßen primitiv, dass auf solche Notbehelfe in der Regel nicht zurückgegriffen werden muss. Ich meine, der Schlagbolzen ist in der Baumarkt-Version nicht viel mehr, als ein modifzierter Standard-Stahlnagel. Drehbank nicht vonnöten, obwohl ich das Ding ohne Drehbank nicht bauen wollen würde. Wenn du geschickt bist, brauchst du für die Knarre nur etwas Stahlkleber, nichtmal ein Schweissgerät, eine Säge, einen Hammer, eine Feile und eine Bohrmaschine.

Die funktionellen Gruppen sind getrennt herzustellen. Das File ist echt der Hammer.] - RealMan

≫ [Komm, erzähl mir keinen Scheiss. Du kannst eine Waffe nicht aus Schrott bauen. Allein die Chokeeinsätze müssen gedreht werden!] - Sceptic

≫ [Streng doch mal deine Fantasie an, Chummer. Für einen Chokeeinsatz gehste hin und holste notfalls einen Standard-20 mm ISSC-Chokeeinsatz aus dem Laden. Oder du drehst dir einen an der Bank. Das Gehäuse falzt du an der Maschine oder du baust dir aus Standard-Formteilen ein Modell, setzt das in ein Negativ und füllst das dann in Serie fünfzigmal in Plasteel oder Polymere-Guss aus dem Baumarkt, Materialpreis geschenkt! Natürlich gibt es eine Menge Ausschuss auf dem Markt. Deshalb gibt es eine einfache Funktionsüberprüfung bei Kauf. Wenn das Ding überhaupt funktioniert, funktioniert es immer. Ganz simpel. Und bei den 57 Teilen sind Zapfen, Schrauben und Federn schon mitgezählt, so ka?] - RealMan

≫ [Aber du willst mir nicht erzählen, dass diese Klapperkiste irgendetwas anderes macht, als um die Ecke zu schiessen?] - Sceptic

≫ [Wenn du mir sagst, was man an einem 20 mm Standardrohr falsch machen kann...? Check it!

Das ist ein Stahlrohr mit einer primitiven Lademechanik. Mehr nicht. Das Ding ist am Ende so präzis wie das verwendete Stahlrohr. Und die Rohre sind nunmal alle gleich. Du kannst nichts daran falsch machen. Das Ding ist nicht besser oder schlechter als die namhaften Schrotflinten. Nur halt billiger und primitiver im Aufbau.] - REALMAN

≫ [Theoretisiert mal weiter, Jungs. Meine Splatter-Kings und ich ziehen mal los, etwas Fun haben in Downtown. In unserer Gang sind 20 davon in Dauereinsatz und da ist noch nie irgendwas mit gewesen. Zweimal haben in drei Jahren haben wir eine gebrochene Feder ersetzen müssen. Die halten länger als die Männer. Aber was immer im File steht, auch dieses Baby braucht minimale Pflege. Hehe. Oder etwas Bewegung! Eine 'Loco', eine Harley, ein paar Chummer und die Welt gehört dir.] - KING SPLATTER

≫ [Mjam-mjam! Bockt wie Sau auf Acid, die Mamma, keine tuntige Halbautomatik, die dir ein bisschen den Rückstoß versüßt und dir den ganzen Fun nimmt. Dafür frisst sich das Ding einfach wie eine 'Loco'motive durch alles durch, was sich dir in den Weg stellt: Autos, Wände, ballistische Schilde...] - WACO

≫ ['Loco' heisst irre, durchgeknallt, wahnsinnig auf Spanisch, Flachhirn] - EL MUERTE

≫ [Voll krasse Brööööte, ey! Alta, musste Granat'n füttern tun, IPE-Richtspreng, voll Kacknmegadrecksauerei, ey! Voll -BLÄNG- allet total im Arsch. Turn-to-goo! Schwuchtel 'Matik kannste voll Gulli tret'n, ey. Funktioniert eh nich', weißhirnfick Schwuchtelkack, dit. Is' aba nur für Männa, nich' für Memm'n, de 'Loco'. Voll ultrakrassn Lochmacha mit Magnums, ey, bleib' blos wech mit deene lütschen Hand-PengPengs, Elfnkacke, Konzernfickerkram. Keene Schnitte gegen Loco, ey! Voll ultrabrutal'n Totmacha. Echt total Thumbup, Man. 'Loco' unnern Mantel, Spawlblaster midde voll krasse Klassik-Schwanseekonzernkacknscheiss-Mucke andröh'n vonne Renraku-Pillamonika Xmas '59, ey, rin inne abgefickte Konsumtempl mit deene Kumpls un Turn-to-goo spiel'n!!! Bleib wech mit die ganze Konzernkacke, ey, wir mach'n uns de Tools selba, mit den wa die fetten Konzernpupa aus'm Sessel tret'n tun!] - MERCURY

≫ [Wenn ich 'nen Punk mit so'ner Knarre erwisch', gibt's keine Verhaftung, da gibt's nur'n Sack. Schon mal die Sauerei gesehen, wenn so'n Teilzeitpsycho mit einer Null-Null-Ladung durch ein paar Frauen und Kinder geschossen hat? Echt zum Kotzen. Wer mit dem Schwert lebt, stirbt durch das Schwert. Keine Gnade. Von meinen Kollegen sind diesen Sommer acht durch dieses billige, menschenverachtende Mordgerät gestorben, allein in meinem Destrikt. Von denen kannte ich persönlich drei. Besitz gleich Mord. So einfach ist das. Besitz gleich Copkiller. Ich nenne das präventive Selbstverteidigung, was wir jetzt machen. Irgendwer muss was unternehmen. Schaut euch mal die Notaufnahmen in der Stadt an. Zum Kotzen. Krieg den Straßen!] - RADICOP

**Altmayr SP 2**

| | |
|---|---|
| Name | Altmayr SP 2 |
| Kaliber | 30 mm AS2 |
| Typ | Schrotflinte |
| ab | |
| Tarnstufe | 5 |
| Munition | 2(s) |
| Schaden | 11T Schrotflintenpatronen<br>9S Granatengrundschaden |
| Rückstoß | R8 |
| Modus | EM/HM |
| Gewicht | 2,2 kg |
| Preis | 2750 ¥ |
| Verfügbarkeit | 5/72 Stunden |
| Straßenindex | 1,5 |
| Legalität | 3P-F |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| Slug 5 | 10 | 20 | 40 |
| Dir 10 | 20 | 40 | 80 |
| Bal 30 | 60 | 120 | 240 |

Standard-Ausstattung:

Da die Geschosse durch den kurzen Lauf praktisch keinerlei Stabilität haben, schützt Panzerung ab mittlerer Reichweite mit +1 pro Reichweitenklasse zusätzlich (Also mit +1 auf mittlere, mit +2 auf weite und mit +3 auf extreme). Wenn die Waffe auf Selbstlade-Halbautomatikmodus (HM) umgestellt wird, sinken Power, Reichweite und Rückstoß um 1. Außer normalen Geschossen können auch 30 mm Granaten mit verkürztem Treibsatz verschossen werden, die genausoviel kosten wie normale 30 mm Granaten und exklusiv von Altmayr produziert werden. Smartlink I, Stahlbauweise, sehr robust und schmutzresistent, interne Schockdämpfung (S1), Gummigriffschalen mit Schockdämpfung (S1)
Optionen:

- 2 Schuss Ladestreifen 30¥
- 3 Schuss Ladestreifen (Tarnstufe -1) 35¥
- 4 Schuss Ladestreifen (Tarnstufe -1) 40¥
- 5 Schuss Trommelmagazin (Tarnstufe -2) 50¥
- 2 Schuss HPX Stahlmantel (13S FMJ, Rückstoss +1) 30¥
- 2 Schuss HPX Explosiv (20T Ex, Rückstoss +1) 400¥
- 2 Schuss HPX Hollow Point (13T HP, Rückstoss +1) 20¥
- Codesicherung (mit 20 cm Reichweite Codesender als Ring oder Armband) 450¥
- Tritium-Leuchtvisierung 150¥
- Vorderhandgriff (Tarnstufe -1, S1, MW Aufschlag unter 10 Metern -1, +0,3 kg) +100¥
- Smartlink II, intern +950¥
- Altmayr SP-2 Classic (keine HM Funktion, kein Smartlink) 1000¥
- Altmayr SP-2 Deluxe (Smartlink II, doppelter Munitionsschacht kann bis zu 2 Magazine (aber keine Trommeln) gleichzeitig aufnehmen, Tarnstufe 2, verlängerter Lauf (Alle Reichweiten +3), Gewicht 2,9 kg, Rückstoss -2, Entfernungsmesser und Granatenprogrammierung, biometrische Sicherung) 6500¥

---

Größer ist besser! Das hat ja nun auch die Fabrica de Armas mit der Barracuda international eindrucksvoll bewiesen und die Ingenieure von Altmayr wissen das ja schon seit fast 20 Jahren, denn solange ist es jetzt her, dass die kleine Traditionsschmiede begann, den europäschen Waffenmarkt mit der Altmayr SP zu beliefern. Die Altmayr SP war ein absoluter Meilenstein der Selbstverteidigungswaffen, denn nie zuvor gab es eine Waffe, die so viel Feuerkraft bot und trotzdem unter einen Mantel passte. Speziell entwickelt für verdeckte Einsätze und Spezialeinheiten, präsentiert die Firma nun den Nachfolger der SP, die SP-2. Die SP-2 wird die kleine Schwester aber keinesfalls ersetzen, sondern vielmehr neue Einsatzgebiete eröffnen. Im Gegensatz zur SP verfügt sie über eine Streifenzuführung, die Streifen mit 2, 3 oder sogar 4 Schuss aufnehmen kann oder eine Spezialtrommel für 5 Schuss! Der ganze Rahmen der SP-2 wurde aus massivem Stahl gefertigt, mit einzelnen Verstrebungen aus Titan und Scandium. Der Pumpmodus der SP wurde beibehalten, um es zu ermöglichen, die Waffe mit niederenergetischen Aufstandsbekämpfungsgeschossen zu betreiben.

Die SP-2 verwendet ein vollkommen neuentwickeltes 30x45 mm Spezialkaliber, mit dem selbst schwerste Panzerung wie Papier zerfetzt werden kann. An den Rückstoß der Waffe gewöhnt man sich recht schnell, so Altmayr Chefentwickler Carstens. Wenn Sie also eine Waffe suchen, die es Ihren Sicherheitskräften ermöglichen soll, in kürzester Zeit mit größter Feuerkraft zurückzuschlagen, dann entscheiden auch Sie sich für die SP-2! Ab sofort international verfügbar und ohne Schwierigkeiten zu

halftern! Kombiniert mit der besonders starken High Perforance HPX Munition von Altmayr ein starker Konkurrent zur IMI DE-60 oder der Silverstern P-400!

---

- [Irgendwie sehe ich die Konkurrenz zwischen einer überschweren Pistole und einer Streifenflinte nicht ganz...] - Gun Fu Fighter

- [Keine Ahnung. Das Ding ist was für Machos. Ich kenne keinen Sicherheitsdienst, der die Dinger benutzen würde, denn eine Überkaliberflinte ohne Schulterstütze und rückstoßfressendes Gewicht ist absolut unzumutbar. Ich selbst würde sie auch nicht benutzen. Da hat man ja Angst um die Feinmotorik seiner Cyberarme.] - Long Tom

- [Bei solchen Waffen geht es nicht ums Kunstschießen. Es geht ja noch nichtmal ums Treffen! Ich bin Lee Sherman, der Vize-Weltmeister im International Akimbo Competition Shooting und ich glaube, dass diese Waffe eher den Mangel an jedweder Männlichkeit kompensieren soll. Wer sowas rausholt, geilt sich daran auf, dass sein Gegenüber sich die Hosen vollmacht und wenn er so dumm ist, das Ding dann auch noch abzufeuern, bricht er sich die Arme. Als ich in meiner Armeezeit auf den Philippinen stationiert war, habe ich mal den Fehler gemacht und eine Gewehrgranate von der Schulter gefeuert. Nach allem, was ich weiß hatte diese Gewehrgranate etwa nur halb soviel Rückstoß wie diese Krankheit hier, aber sie hat mir die Schulter gebrochen und mich fast vier Meter zurückgeworfen! Na schön, ich verdanke dieser Granate meinen vorzeitigen Heimflug, aber das war es nicht wert.

  Aber nicht alle Deutschen haben diesen Tick! Die Jungs von HK zum Beispiel bauen recht anständige Waffen, von meinem Vertragspartner Glock will jetzt gar nicht erst reden. Eine Glock 'Watcher' ist der Inbegriff der Pistolenkunst. Allein der Gedanke, dass sich die Altmayr SP = Schrotpistole *Pistole* nennt, ist eine dreiste Beleidigung für eine gesamte Waffengattung!] - Lee Sherman, Vize-Weltmeister IACS

- [Halt mal die Luft an, du Hosenscheißer! Ich hab' mir die SP-2 gekauft und bin mit ihr total zufrieden. Hab den Griff anpassen lassen und weil ich eh nur Slugs und niemals Schrot schieße, hab ich mir noch 'nen schönen Lauf ziehen lassen. Hat die Reichweite um gute 50 Prozent verbessert. Für mich ist diese Waffe ein glanzvolles Meisterstück deutscher Baukunst!] - Trailer Joe

- [Ach sag doch mal, Joe... Du bist ein Troll, oder?] - Seeker

- [Klar. Warum?] - Trailer Joe

- [Hat irgend jemand diese Deluxeversion eigentlich schonmal irgendwo gesehen? Total krankes Ding, oder?] - Shelly Thunder

- [MFP benutzt sie. Ist ein Sicherheitsdienst in Down Under.] - Putas de la Luna

- [Sicherheitsdienst? *Sicherheitsdienst???* Ich will euch mal was sagen: Ein verschiessenes Killerkommando ist das! Ein Haufen Cyberpsychos, die in geheimem Auftrag der Regierung regelmäßig unliebsame Ureinwohner niedermetzeln! Die stehen ganz oben auf unserer Abschussliste. Letzte Woche erst haben wir drei von diesen Psychos bei Willow Creek aufgespürt und ausradiert.] - Blue Ghost

- [Und darf man mal fragen, wer du bist, Blue Ghost?] - Putas de la Luna

- [Das? Das ist General Alexander McAllister, der Kommandant der "Blue Ghosts" Militia. Einer der berüchtigsten Outbackguerillas. Der sucht übrigens immer fähige Söldner und motivierte Freiheitskämpfer! Wenn ihr euch also berufen fühlt für die Freiheit Australiens zu kämpfen, solltet ihr euch mal mit ihm in Verbindung setzen.] - Seeker

### AOI Alpha Combat Shotgun

| Name | AOI Alpha Combat Shotgun |
|---|---|
| Kaliber | 12 Gauge / 20 mm ISSC |
| Typ | Schrotflinte |
| ab | Frühling 2057<br>Sommer 2057 |
| Tarnstufe | 2 |
| Munition | 9(s)/15(Tr) |
| Schaden | 10S (Selbstladepumpgun) |
| Rückstoß | R3 |
| Modus | HM/AM (max.4 Schuss/Aktion) |
| Gewicht | 4.25 kg |
| Preis | 1500 ¥ |
| Verfügbarkeit | 5/72 Stunden |
| Straßenindex | 3 |
| Legalität | 1-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 12 | 24 | 48 | 96 |

Standard-Ausstattung:

Polymerebauweise, interne Schockabsorbtion 2 (S2), Schulterstütze mit Schockpolster (K1/S2), Smartlink II

Optionen:

- Munitionstrommel 50¥
- Smart-Choke Laufeinsatz (kybernetisch verstellbarer Choke. Nur mit Schrotmunition verwendbar) 250¥

---

Für alle, die dachten "AOI Alpha" wäre eine intelligente Abkürzung für die berühmte AOI Alpha Combat Gun liefert AOI Arms jetzt einen Dämpfer. Entsprechend der firmeninternen Bezeichnung AOI-ACG ist sie nämlich problemlos von ihrer neuen Schwester, der AOI-ACSG unterscheidbar. Die AOI-ACSG ist eine kampftaugliche Bullpubsturmschrotflinte, entwickelt auf Bestellung der UCAS Army Ranger und weitgehend basierend auf dem Alpha Sturmgewehr. Dadurch werden logistische Kosten minimiert und Wartungsgelder gespart, denn beide Waffen haben mehr als 65% übereinstimmende Bauteile. Die ACSG kann zur Verwendung von schwacher Spezialmunition auch mit der Vorderhandpumpe geladen werden. Anstelle des Granatwerfers befindet sich im Vorderteil der Waffe nun das Gasleitsystem das überschüssige Treibgase aus dem Lauf entnimmt und damit den Lademechanismus der Waffe betreibt, um den vollen Zyklus zu ermöglichen.

Ähnlich berühmten Vorgängermodellen wie der HK-CAWS, der Mossberg CMDT, oder der Franchie SPAS-22 ist die AOI-ACSG zu ungebremsten Serienfeuer fähig und kann darüber hinaus auch leistungsstarke Magnumpatronen verwenden. Die Feuerrate liegt dabei doppelt so hoch wie im Einzelschussbetrieb. Features der großen Schwester wurden natürlich beibehalten. So verfügt die Waffe über ein internes Smartgun-II System, interne Rückstoßdämpfung und schockgepolsterten Kolben.

Im vielseitigen 20 mm ISSC Kaliber kann sie auch als Granatwerfer benutzt werden und liefert so kleinen mobilen Einheiten überragende Feuerleistung. Anstelle des 9 Schuss Standardstreifens wird dabei besonders gern die 15 Schuss große Munitionstrommel benutzt.

---

≫ [Hat mir zu wenig Munition. Da nehm ich lieber ne A-200.] - Copernicus

≫ [Toll. Nach einem beschissenem Sturmgewehr noch eine beschissene Sturmschrotflinte. Danke AOI Arms. Man sollte meinen, dass die Ranger mehr von ihrer Ausrüstung erwarten.] - Charge

≫ [Meine Lieblingswaffe! Ich hab' meine so modifiziert, dass jetzt ein 3läufiger M-S Granatwerfer drunter ist, so ist man wirklich auf alles vorbereitet. O. K., sie ist jetzt zwar etwas schwer und in der Anschaffung etwas teurer, aber dafür rockt sie.] - Swattie

**Benelli Assault Shotgun 7**

| Name | Benelli Assault Shotgun 7 |
|---|---|
| Kaliber | 20 mm ISSC |
| Typ | Schrotflinte |
| ab | Spätherbst 2057<br>Frühling 2059 |
| Tarnstufe | 3/2/4 |
| Munition | 7+1(m)/7+1(m)/5+1(m) |
| Schaden | 10S (Selbstladepumpgun)<br>(+1 Magnum) |
| Rückstoß | R4 (+1 Magnum) |
| Modus | HM |
| Gewicht | 3.25 kg/3.55 kg/2.8 kg |
| Preis | 600 ¥ /900 ¥ /1200 ¥ |
| Verfügbarkeit | 4/24 Stunden |
| Straßenindex | 1,2/1/2 |
| Legalität | 5P-F |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 12 | 24 | 48 | 96 |

Standard-Ausstattung:

Lasermarkierer (ASG-7A), Smartlink 1 (ASG-7C), Smartlink 2 (ASG-7UC), Schulterstütze mit Schockpolster (K1/S2) (ASG-7A und ASG-7UC), Polymeregehäuse, Stahlbau
Optionen:

- Schallunterdrücker 650¥
- Unterlauf Abschussgerät 350¥
- Schnellladehilfe 150¥
- 12 Gauge Wechsellaufsystem (Munition: 6+1(m), Schaden 10S) 300¥
- taktische Unterlauflampe 90¥
- Präzisions-Wechsellauf (nur ASG-7A, Tarnstufe -2, Reichweite +40%) 1200¥

Leicht, kompakt, günstig, wartungsarm, zuverlässig. Die Schrotflinten der ASG-7 Serie von Benelli bieten all das was viele Sturmschrotflinten vermissen lassen. Die ASG-7 entstand auf ausdrücklichen Auftrag der Lone Star Corporation die die ersten 10.000 produzierten Waffen direkt vom Fließband kaufte und mit ihrer berühmten Sonderausstattungsabteilung direkt an der Entwicklung beteiligt war. Der Größenwahn der in den 40er Jahren viele Waffendesigner dazu veranlasste, unfunktionale Serienfeuersturmflinten zu konstruieren, scheint endlich nachgelassen zu haben. Nachdem Lone Star mit der Mossberg CMDT Schrotflinte eine wahrhafte Odyssee der Funktionsstörungen erlebt hat und die Angelegenheit letztendlich sogar zu einem großangelegten Rechtsstreit mit Mossberg eskalierte, entschied man sich, die Waffe vollständig aus den Arsenalen zu nehmen. 50% der jüngeren Exemplare wurden zu Spottpreisen verkauft, der Rest vom Konzern selbst verschrottet. Die ASG-7 füllt nun die Lücke, die dabei entstand und wenn man den Aussagen der Angestellten trauen darf, sind sie von der Benelli begeistert. Das Gehäuse der Waffe ist aus leichten Verbundstoffen und Polymeren, Innenrahmen und Laug aus robustem Gußstahl. Die Waffe verfügt im Gegensatz zur Mossberg wieder über einen alt hergebrachten Pumpmodus. Schließlich hat man aus der Unfähigkeit der selbstladenden CMDT Geschosse mit schwacherer Leistung zu verschießen gelernt. Besonders leichte Aufstandsentmutigungsmunition sollen nun nicht länger in Reihe verkantet den Lademechanismus verstopfen. Zwar hat die Waffe, wie andere Pumpguns ein Röhrenmagazin und keine Ladestreifenoption, aber wenn man bedenkt, wie oft die Streifen ihres Vorgängers beim Einschieben verkanteten, trauert dem kein Polizist nach.

Ein weiterer Vorteil ist der Umstieg auf das europäische 20 mm ISSC Kaliber mit dem die Palette der nutzbaren Munition fast verdreifacht werden konnte. Die ASG-7 Schrotflinte existiert aktuell bereits in drei Konfigurationen. Die Grundkonfiguration, die ASG-7A verfügt über eine einschiebbare Schulterstütze, sowie über einen Lasermarkierer. Die für Entryteams vorgesehene Compactversion ASG-7C hat anstelle der Schulterstütze einen Vorderhandgriff an der Pumpe und verfügt zur schnelleren Zielerfassung über ein Smartgun 1 Interface. Die dritte Version, die ASG-7UC für Ultracompact, ist eine Bullpub-Konfiguration. Die ASG-7UC verfügt nicht über einen Pumpmodus und eignet sich daher nur für letale Munition. Sie verfügt über ein Smartgun II Inteface und ist für schnelle Zugriffe verdeckt operierender Einsatzkräfte vorgesehen. Sie lässt sich daher problemlos unter einem Mantel oder einer langen Jacke verbergen. Das flache Profil aller 3 ASG-7 Versionen begünstigt dies enorm. Angesichts der starken Zunahme schwer vercyberter und gepanzerter Verbrecher ist es selbstverständlich, dass die ASG-7 robust genug gebaut

sind, um auch die leistungsstärkeren Magnumpatronen zu verschießen. Dabei sinkt die Ladekapazität allerdings bei der A und C Version auf 5+1 und bei der UC Version auf 3+1 Schuss.

Also machen sie nicht den gleichen Fehler wie Lone Star! Kaufen sie gleich eine Benelli!

---

≫ [Wurde auch langsam Zeit. Wir haben uns jahrelang mit der scheiß Mossberg rumgeplagt. Arme Schweine, die sich die ausgemusterten Dinger gekauft haben. Das ganze Konzept war verblödet. Feuerrate von über 800 Schuss/Minute. Hah! Dass ich nicht lache. Klar konnte sie das, aber nur wenn sie nicht schon nach dem ersten Schuss Ladehemmung hatte. Wenn ihr eine habt, solltet ihr sie entweder wegschmeissen, so wie wir oder ihr fettet und ölt sie dreimal am Tag gut ein und sorgt dafür, dass ja kein Dreck reinkommt. Scheiß Automatikschrotflinten. Elender Betrug war das. Entweder sie feuern genauso schnell, als wenn man jeden Schuss einzeln abfeuert oder sie sind einfach von vornherein kaputt. Die ASG-7A ist jedenfalls einsame Spitze! Also seid auf der Hut Jungs oder geht einem geregelten Job nach, so wie ich.] - Badged Hornet

≫ [Na Hornet? Hast du endlich eingesehen, dass du es nicht mehr bringst? Hab ich dir damals schon auf der Militärakademie gesagt, aber du hast mir ja nicht geglaubt. Aber egal. Glaubt ihm ruhig Leute. Die CMDT und die SPAS sind gefährliche Waffen. Für beide Seiten des Laufes. Vertraut niemals einer Waffe, die versucht die Physik zu überlisten. Andererseits bin ich sowiso nicht der große Schrotflintenliebhaber. Charge? Any comments?] - Seeker

≫ [Du hast recht, sowohl die CMDT als auch die SPAS sind verdammt gefährliche Waffen, und man sollte sich keinesfalls auf die Ladehemmung verlassen...

Aber es stimmt schon was Hornet sagt. Das Konzept der Automatikflinte ist nicht gerade neu, und es wurde schonmal auf die Müllhalde verfrachtet und das aus gutem Grund: niemand braucht die Mistdinger! Mehr als Spaß auf dem Schießplatz hat man damit echt nicht. Ich hoffe, die Ingieneure bei Mossberg und Franchi schmoren in der Hölle für Waffenkonstrukteure, dafür dass sie dieses verblödete Konzept wieder ausgebudelt haben. 800 Schuss die Minute, mit einer Flinte... Wer soll das bitte unter Kontrolle halten? Trolle? Cyborgs? Reichlich eingeschränkter Markt würde ich sagen...

Natürlich habe ich die ASG-7 selbst noch nicht geschossen, aber mit Benellis habe ich bisher sehr gute Erfahrungen gemacht, da hat LS mal echt ne gute Wahl getroffen, denke ich. Ist natürlich 'ne Pest, dass sie dafür den Markt mit billigen Vollautomatikflinten geflutet haben, auch wenn sie Schrott sind. Aber wenn auch nur die erste Salve rauskommt und einen trifft ist man Matsch, egal ob die Flinte danach Ladehemmungen hat oder der Schütze ne gebrochene Schulter...

Vielleicht sollte ich die AGS-7 mal austesten. Ich bevorzuge zwar Flinten mit Streifen, aber Flinten mit Röhrenmagazin eigenen sich besser, um sie verdeckt unter 'nem Mantel zu tragen, gerade wenn man so eine schnörkellose Waffe wie die AGS-7 hat] - Charge

### Franchi TCSG-100

| | |
|---|---|
| Name | Franchi TCSG-100 |
| Kaliber | 20 mm ISSC |
| Typ | Schrotflinte |
| ab | Sommer 2061<br>Frühling 2062 |
| Tarnstufe | 3 |
| Munition | 8(s) |
| Schaden | 10S (Selbstladeflinte) |
| Rückstoß | R3 |
| Modus | HM |
| Gewicht | 3,25 kg |
| Preis | 650 ¥ |
| Verfügbarkeit | 5/24 Stunden |
| Straßenindex | 1 |
| Legalität | 4P-F |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 12 | 24 | 48 | 96 |

Standard-Ausstattung:

Lasermarkierer, Schulterstütze mit Schockpolster (K1/S2)
Optionen:

- TCSG-101 +100¥
- SCSG-100 +500¥
- SCSG-200 +1100¥
- SCSG-101 +650¥
- SCSG-201 +1400¥
- 12g Version +20¥

---

Die Tactical Combat Shotgun 100 ist der lange erwartete Nachfolger der berühmten Franchi SPAS. Auf besondere Anforderung europäischer Polizeieinheiten entwickelt und produziert, erfüllt die TCSG viele Kriterien, die besonders im Sicherheitsgewerbe bedeutend sind. Sie ist handlich und kompakt, kostengünstig, halbautomatisch und verfügt über einen seitenverstellbaren Hülsenauswurf für Linkhandverwendung. Sie ist als TCSG-101 auch mit zusätzlichem Pumpmodus verfügbar und als solche in der Lage, auch schwächere Aufstandsbekämpfungsmunition zu verwenden. Gehäuse und Griffteile wurden aus teilweise aufgerautem und an Griffstellen mit SafeGrip$^{TM}$ überzogenen Polymeren gefertigt, Rahmen und Lauf bestehen aus teilweise titanverstärktem Stahl.

Der Kunde kann zwischen einem glatten Lauf für Sabotgeschosse und Schrot, sowie einem gezogenen Lauf für Massivgeschosse wählen und diesen im Bedarfsfall auch nachträglich umrüsten. Die Zielerfassung erfolgt entweder über einen integrierten Lasermarkierer oder die behelfsmäßige Zielerfassungshilfe der Griffschiene. Auf Wunsch ist die TCSG-100 auch als SCSG-100 mit Smartgun I oder SCSG-200 mit Smartgun II, anstelle des Lasermarkierers verfügbar (mit Pumpmodus dann SCSG-101 und SCSG-201). Die Waffe ist sowohl im EU-Einheitskaliber 20 mm ISSC, als auch dem vergleichbaren 12 Gauge Standardkaliber lieferbar. Aufgrund der Konstruktion der kompakten Schrotflinte, kann sie keine Magnumpatronen verwenden, sondern muss im Bedarfsfall auf teurere HighPower Patronen zurückgreifen.

Die TCSG-100 ist besonders verbreitet in Italien und Frankreich und teilt sich den bedeutenden Teil des restlichen Europamarktes zu relativ gleichen Teilen mit der ASG-7 von Benelli.

---

≫ [Schick. Wirklich schick. Nach der hässlich-anachronistischen SPAS-22 hätt' ich das garnicht erwartet.] - Avalon

≫ [Schade, dass sie keine Magnumpatronen schluckt. Na, was solls? Immerhin verschluckt sie sich dabei nicht alle zwei Schuss, wie die SPAS-22. Ihr jungen Spargel habt's heutzutage gut. Ich musste damals noch den Schnellfeuerflinten-Irrsinn mitmachen.] - Long Tom

### Heckler und Koch PSF-3

| | |
|---|---|
| Name | Heckler und Koch PSF-3 |
| Kaliber | 20 mm ISSC |
| Typ | Schrotflinte |
| ab | |
| Tarnstufe | 3 |
| Munition | 7(m) (6 mit Magnumpatronen) |
| Schaden | 11S (Pumpgun)<br>(+1 Magnum) |
| Rückstoß | R4 (+1 Magnum) |
| Modus | EM |
| Gewicht | 3,55 kg |
| Preis | 500 ¥ |
| Verfügbarkeit | 4/24 Stunden |
| Straßenindex | 1 |
| Legalität | 6P-F |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 12 | 24 | 48 | 96 |

Standard-Ausstattung:

Polymer-Titanbauweise, Tritium-Leuchtvisierung, interne Schockkompensation (S1), *nicht zum Abschuss von Granaten geeignet!*
Optionen:

- Festschulterstütze (Tarnstufe -2, K1/S1, +0,3 kg) +100¥
- Festschulterstütze mit Schockpolster (Tarnstufe -2, K1/S2, +0,5 kg) 250¥
- Klapp-Schulterstütze (Tarnstufe -2/-1, K1/S1, +0,4 kg) 200¥
- Vorderhandgriff (Tarnstufe -1, S1, MW Aufschlag unter 10 Metern -1, +0,3 kg) + 200¥
- Smartlink I, intern (+0,05 kg) + 500¥
- Smartlink II, intern (+0,05 kg) + 900¥
- Weaverschiene (ermöglicht schnelle Montage von Oberlaufzubehör) +50¥
- Picatinnyschiene (ermöglicht schnelle Montage von Oberlaufzubehör) +50¥

---

Mit der PSF-3 ist Heckler und Koch unumstrittener Herrscher auf dem europäischen Markt für Jagd-, Polizei- und Sportwaffen. Die PSF-3 ist, wie der Nummer zu entnehmen ist, die nunmehr dritte Flinte die die Oberndorfer Firma für das 20 mm ISSC Kaliber anbietet. Die Bezeichnung Polizei Schrotflinte ist angesichts zahlreicher Lieferverträge an Küstenschutz, Polizei und Sicherheitsdienste zwar nicht mehr ganz aktuell, wurde aber aus Gründen der Kontinuität beibehalten. Die PSF-3 ist, wie ihre beiden Vorgänger, eine reine Pump-Action Flinte ohne Selbstladefunktion und wird serienmäßig mit einem Pistolengriff und ohne Schulterstütze ausgeliefert. Verschiedene Schulterstützen, sowie Vorderschaftgriffe sind allerdings lieferbar.

Die Standardvisierung besteht aus einem einfachen Tritium-Leuchtvisier mit Lochkimme und Sockelkorn, kann aber mittels nachrüstbarer Weaver- oder Picatinnyschiene beliebig erweitert werden. Obwohl die Waffe 20 mm ISSC-Patronen verschießt, kann sie nicht zum Abschuss von Granaten verwendet werden. Diese Funktion wurde für den zivilen Markt gesperrt, indem eine modifizierte Zuführung verwendet wurde, die ein Laden der speziell geformten 20 mm ISSC-Granaten verhindert. Manuell über das Auswurffenster geladene Granaten tendieren aufgrund einer sonst unerheblichen Laufverjüngung kurz hinter der Kammer in der Waffe zu detonieren, was selbst Menschen mit hoher krimineller Energie davon abhalten soll, die PSF-3 zweckzuentfremden.

Die PSF-3 ist Teil der Strukturbewaffnung verschiedener europäischer Polizeibehörden und zahreicher namhafter Sicherheitsdienste, so etwa der Securitas, dem Deutschen Wachschutzdienst DWS und dem französischen Service Securité Executive.

---

≫ [Kann man diese Granatensperre irgendwie umgehen?] - Gang-Bang

≫ [Klar. Du kannst eine neue Zuführung drehen, einen neuen Lauf ziehen und einen neuen Kammerboden fräsen. Du kannst dann aber auch gleich eine neue Waffe bauen. Mit anderen Worten: lohnt nicht.] - Seeker

### HOKAI Inc. A-200 Autoshotgun

| | |
|---|---|
| Name | HOKAI Inc. A-200 Autoshotgun |
| Kaliber | 20 mm ISSC |
| Typ | Schrotflinte |
| ab | Sommer 2058 (A-200)<br>Sommer 2050 (A-150)<br>Herbst 2043 (A-100) |
| Tarnstufe | 2 |
| Munition | 5(s)/9(s)/21(Tr) |
| Schaden | 10S (Selbstladeflinte)<br>(+1 Magnum) |
| Rückstoß | R4 (+1 Magnum) |
| Modus | HM |
| Gewicht | 2.7 kg |
| Preis | 2250 ¥ |
| Verfügbarkeit | 5/8 Tage |
| Straßenindex | 2 |
| Legalität | 4P-F |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 12 | 24 | 48 | 96 |

Standard-Ausstattung:

Smartlink II, Lasermarkierer (abnehmbar), taktische Lampe (abnehmbar), Gasventil 1 (K1), Schulterstütze mit Schockpolster (K1/S2), Polymeregehäuse, Titanstahllauf
Optionen:

- Schallunterdrücker 900¥
- Unterlauf Abschussgerät 400¥
- Sabotfängersortiment 200¥
- Bayonett-E-Schockstab (wie normaler Defiance AZ-150, Reichweite 1+1) 1250¥
- Stangenmagazin 40¥
- Bananenmagazin 70¥
- Munitionstrommel 250¥
- TriTex™ Tragegurt 120¥
- Individuelles Biometrisches Schloss +450¥
- 20 Gauge Schrot-Wechsellauf (9S(f), R2) 350¥
- 20 Gauge Bananenmagazin (14 Schuss) 90¥
- Unterlauf Laserflasher 290¥
- Präzisions-Wechsellauf (Tarnstufe -2, Reichweite +20%) 950¥
- manuelle Moduskontrolle (kein Smart II) +100¥
- Smart I Version (Verfügbarkeit 4/6 Tage, Index 1,5) -800¥
- nicht smarte Version (Verfügbarkeit 3/4 Tage, Index 1,25) -1400¥

---

Der Markt für selbstladende Sturmschrotflinten ist international hart umkämpft, geht es doch meist um langfristig äusserst lukrative Verträge mit Sicherheitsfirmen, Armeekontigenten und Polizeidiensten. Die A-200 von HOngKong Arms Industries Incorporated hällt auf diesem Markt den ersten Platz in Hongkong, Japan und diversen chinesischen Reststaaten. Die Gründe dafür liegen auf der Hand: Sie ist leicht zu bedienen, äusserst robust und zudem die Ordonanzwaffe der Imperialen Japanischen Marineinfanterie, sowie der HKNC Internal Security Executive.

Die A-200 besticht durch ein futuristisches Design und eine herausragende Präzision. Sie wurde von Anfang an als panzerbrechende Stadtkampfwaffe konzipiert und verfügt daher über einen geezogenen Lauf für Flintenlaufgeschosse. Schrotpatronen kann sie nicht verschießen, wohl aber ein weites Sortiment an Aufstandsunterdrückungsmunition und Anti-Panzer Sabots. Die Firma bietet zwar einen Wechsellauf für 20 Gauge Schrotpatronen an, jedoch erfreut sich dieser einer äusserst geringen Verbreitung. Zur Verwendung mit Treibspiegelgeschossen gibt es außerdem ein übersichtliches Sortiment verschiedener Sabotfänger die auf den lauf aufgeschraubt werden können. Eine der großen Besonderheiten der A-200 ist der Lademechanismus. Die Waffe wird nicht über einen Spannhebel geladen, sondern über die Schulterstütze. Bei Herausnahme des 9-schüssigen Streifenmagazins löst sich die Sperre der Schulterstütze die dann bis zum Anschlag der Haltestreben in die Waffe zurückgleitet. Nach Einschub des frischen Magazins wird die Waffe geladen indem die Schulterstütze nach hinten ausgezogen wird. Dadurch ist die Waffe ohne umzugreifen bequem nachzuladen.

Die A-200 verwendet das besonders in Asien und Europa beliebte, 2027 von Royal Ordonance entwickelte 20 mm ISSC Kaliber. Die 20 mm International Slug/Shot Standard Calibre wird von vielen Eurasischen Sturmschrotflinten verwendet und wird auch für fast alle mehrschüssigen Unterlaufgranatgeräte europäischer Herkunft verwendet. All dies macht

die A-200 zu einer der vielseitigsten Waffen dieser Sparte, denn man kann aus hunderten von Munitionsarten verschiedenster Hersteller wählen und von Kompressions-Beanbags, über 8mm Stahlmantelsabots bis hin zu Mikrosprengköpfen alles verschießen was der moderne Munitionsmarkt so zu bieten hat. Während die Japaner auf den Einsatz der Waffe als Sniper-Granatwerfer schwören findet man ihn bei der Hongkonger Polizei in den Händen jedes SWAT Breachers. Diese verwenden die A-200 meist mit einem 2 on 2 Mix aus Einschlagexplosivgeschossen und Hohlspitzsabots und haben mit dieser Konfiguration beste Erfahrungen gemacht. Die früher verwendeten Waffen des italienischen Herstellers Luigi Franchi schieden schnell aus dem Polizeidienst aus als die Verbrecher immer mehr Panzerung trugen und die Gefechte länger zu dauern begannen als eine Spas-22 Munition fasst.

Entsprechend ihrem Einsatzzweck als Polizei- und Sicherheitswaffe kann die A-200 mit allem erdenklichen Zubehör ausgestattet werden. HOKAI verkauft die Waffe serienmäßig mit abnehmbarer taktischer Suchlampe, Laserzielhilfe und integriertem Smartgun II System. Die Schulterstütze bietet in eingerastetem Zustand hervorragende Rückstoßdämpfung, aber die Waffe verfügt auch über ein äusserst robustes und zuverlässiges Gasventil vom deutschen Waffenausstatter Heiner & Rau KG. Ein unter den Lauf montierbares Abschussgerät für schwere Aufstandsbekämpfungsmunition und Gasgranaten ist ebenfalls verfügbar und bei den meisten Polizeikontrakten inbegriffen. Es gibt ein Stangenmagazin mit 5 Schuss Kapazität, ein Bananenmagazin mit 9 Schuss und eine Munitionstrommel mit 21 Schuss. Alle Magazine mit Ausnahme der Trommel sind so konzipiert das sie problemlos längere Magnumpatronen aufnehmen können. Dabei werden die Patronen gewinkelt eingeschoben und die Ladekapazität sinkt um 2 Schuss.

Ältere Versionen der A-200 (die A-100 und die A-150) sind fast überall auf der Welt zu finden und oft bedeutend günstiger.

---

≫ [Ich hab mit dem Teil gute Erfahrungen gemacht. Schwer unter den Mantel zu stopfen, aber äußerst effektiv. Der Lademechanismus ist allerdings etwas kompliziert. Sie hätten es lieber genau umgekehrt machen sollen und die Waffe mit Druck anstatt mit Zug laden.] - SORROWBIRD

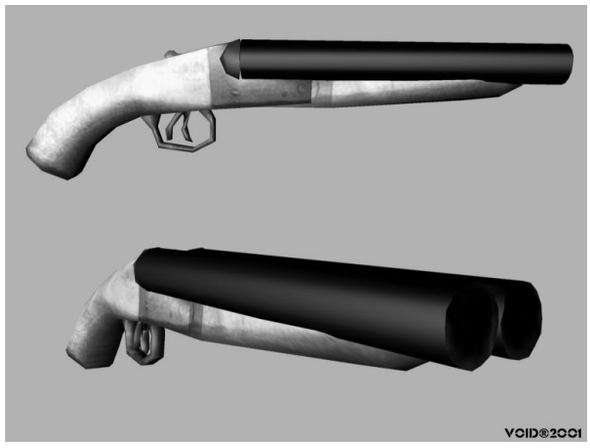
≫ [Nun ja, kompliziert würde ich es nicht nennen. Eher ein bisschen blöd. Frag mich was die Konstrukteure da geritten hat. Ich meine, anderes herum wäre es doch ideal. Magazin rein, Waffe gegen die Schulter drücken, fertig.] - CHARGE

≫ [HOKAI arbeitet dran. Ist gar nicht so kompliziert, das zu ändern, denn eigentlich wollten sie es von Anfang an so machen. Die Polizei von Hongkong wollte das aber nicht, weil dadurch das Risiko steigt, dass die Waffe losgeht beim Nachladen und einen Zivilisten verletzt. Die geben da 'ne Menge auf Öffentlichkeitsschutz.] - GUN FU FIGHTER

≫ [Ah ha. Also ich weiß ja nicht, was die Hong Konger Polizei macht oder für Bestimmungen hat, aber mir ist noch nie eine Waffe beim Durchladen losgegangen. Und so spart man sich immerhin 'nen kompletten Handgriff, ist doch klasse.] - CHARGE

≫ [Cool, erinnert mich irgendwie an einen Bolter.] - BLOODANGEL

### Holland & Holland .600 Doublestar




| Name | Holland & Holland .600 Doublestar |
|---|---|
| Kaliber | .600 Nitro |
| Typ | Schrotflinte |
| ab | Herbst 2047 |
| Tarnstufe | 6 |
| Munition | 2(K) |
| Schaden | 12S (+1 Magnum) |
| Rückstoß | R7 (+1 Magnum) |
| Modus | HM |
| Gewicht | 2.7 kg |
| Preis | 3650 ¥ |
| Verfügbarkeit | 6/14 Tage |
| Straßenindex | 2,9 |
| Legalität | 5P-F |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 10 | 20 | 40 | 80 |

Standard-Ausstattung:

Der Schütze erleidet für 2w6 Runden einen Aufschlag von +4 auf alle akustischen Wahrnehmungsproben (gilt auch für Umstehende in 0-3 Metern Radius!)
Optionen:

- Smartlink I +1000¥
- Smartlink II +1500¥
- Edelholz Schaukasten 850¥
- .600er Schrotläufe (Reichweite -2) 350¥ /Stück
- .600er Ersatz-Lauf, gezogen (kein Schrot verschießbar) 800¥ /Stück
- .600er Langlauf, gezogen (14S, +0,8 Kilo, Reichweite +50 Prozent, R6, Tritium-Leuchtvisier, kein Schrot verschießbar) 2400¥ /Paar
- anschraubbare Schulterstütze (Rückstoßkompensation (K1/S1), Reichweite +10 Prozent) 750¥
- Verzierung nach Wahl im Preis inbegriffen

---

Die .600 Doublestar ist eine der tödlichsten Selbstverteidigungswaffen, die es heutzutage gibt. Das von der Traditionsfirma Holland & Holland produzierte Doppelläufer ist der Nachfolger jener Waffe, die jeder echte Cyberpunk als die Waffe des legendären MadMax kennt! Putzen sie sich die Straße frei mit dieser mächtigen Taschenartillerie und beweisen sie zugleich Stil und Geschmack! Die wuchtigen Geschosse mit einem Durchmesser von 15,24 mm sind ein stärkeres Argument als es ihnen die stärksten Pistolen bieten können. Die Doublestar wird mit gezogenen Läufen ausgeliefert, aber für diejenigen, die auf Schrot stehen, gibt es austauschbare Wechselläufe, die sogar in Kombination mit einem der gezogenen Läufe montiert werden können. Ab sofort müssen sie keine langen Gewehre mehr mühselig wie ein Neandertaler absägen. Bestellen sie noch heute ihren Doublestar und zeigen sie ihren Gegnern, daß man nahezu alles durch zwei teilen kann!

---

≫ [Nette Waffe, aber die Firma scheint irgendwie verzweifelt zu sein. Blödere Slogans hab ich schon lange nichtmehr gehört.] - SEEKER

≫ [Was ich mich bei dieser Doppelröhre immer gefragt habe ist: warum eine Schrotflinte mit dieser völlig kranken Überpower? Ich meine Großwild schießen nur perverse Schweine mit Schrot... Das normale Jagdwild, das mit Schrot bejagt wird, ist meines Wissens nach Niederwild und Federwild. Und da braucht man keine solche irrwitzige Power für. Und wenn ich wirklich auf Großwildjagd gehen wollte, dann würde ich mir als Feuerwaffe eine großkalibrige Jagdbüchse nehmen. Also sowas wie die legendäre 460er Weatherby Magnum, angefangen bei einer 338er oder 300er. Aber diese Schrotflinte hier ist doch wirklich für nichts anderes zu gebrauchen, als damit medienwirksam Schnappsläden mit 0-0 Schrot zu überfallen. Oder sehe ich das nicht richtig? Klärt mich doch mal auf.] - ƎƎƆ-ƎH

≫ [Schrot ist die Pest. Es ist in der Tat nur etwas für Leute die einen SnuffSim aufnehmen. Eine ganz besondere Art der Medienwirksamkeit. Jagen geht man damit auch nur Kleintiere, alles was größer ist, hat einfach ein zu Kostbares Fell, als das man dieses Beschädigen möchte. Das Ding mit Schrot ist also wirklich nur in den Händen von Leuten zu finden, die das Blut ihrer Opfer auf dem Gesicht spüren wollen.] - RAMON

≫ [Hat damit überhaupt nichts zu tun. Das Grundlegende Prinzip hinter Schrotmunition ist das selbe wie bei Automatikwaffen: bessere Trefferwahrscheinlichkeit und natürlich mehr Schaden. Man muss sich mal vor Augen halten, dass eine Patrone 00 Militärschrot 9-12 Kugeln mit einem Durchmesser von 7.62 mm enthält. Schrottflinten sind wunderbare Waffen für Gebiete mit

recht kurzen Einsatzreichweiten. So waren sie im ersten Weltkrieg sehr beliebt, wenn es darum ging Gräben zu erstürmen oder zu verteidigen, später haben sie sich in der Dschungelkriegsführung bewährt, und heute setzt man sie gerne im Häuserkampf ein. Nun ja, wobei normaler Schrot gegen die meisten Körperpanzerungen ziemlich abstinkt.] - CHARGE

≫ [Eigentlich ist die Kniste ja auf Büchsenprojektile getrimmt. Für mich sieht das weniger nach Straßenmassakerwaffe aus, als nach teurer Superkanone für Trolle und kybernetisch aufgewertete Kunstmuskelpakete. Genau den Typen, die nach größer, breiter, Kaliber gehen. Wie sagte nochmal der kunstmuskelverstärkte Orksamurai, der mit seiner einfachen, aber brachialen Art so manches Problem löste, das ohne ihn nicht existiert hätte? ≫Es gibt nur eins, was besser ist als Kaliber. Und das ist Kaliber, Süße.≪ Darauf hab' ich geantwortet, dass es noch nie drauf ankam, wie lang oder wie dick oder wie hart er wird, sondern wie der Besitzer damit umgehen kann.

Ich wäre die letzte, die sich darüber beschweren würde, dass einer so eine brachiale, sündhaft teure Zimmerflak aus dem Mantel zieht, um irgend einen Cyberfreak damit durch die nächste Wand zu pusten, dass ihm die Adonis-geformten Panzerplatten auf dem Brustkorb splittern und ich mit meinem Leben davonkomme. Ich würd's halt nur nicht gern sehen, wenn für den Chummer mit diesem Hammer alles nur noch nach Nagel aussieht.

Und mit diesem Geschütz auf einen normalen Menschen zu schießen ist genauso abnorm, wie ein Reh mit einer fragmetierenden 460er Weatherby zu erlegen. Da bleibt nach dem Treffer nur noch'n zerplatzter, blutiger Matsch übrig. Und solange wir Runner sind und keine psychopathischen Killer, sollte unser Ziel sein, mit heiler Haut davonzukommen und den Docs bei unseren Opfern noch eine Chance zu geben und nicht nur blutige Fetzen übrig zu lassen.

Ist 'ne Frage der Sportlichkeit, finde ich, sowie der Menschlichkeit. Nur meine zwei Nuyen dazu.] - ƎƎƆ-Ǝ

≫ [Der Drummer der Elementals hat in Puyallup eine Art Trollbedarfsladen Namens Bloom's Troll Emporium. Er verkauft da irgendein Plagiat dieser Waffe mit einer Arbrust unter dem Lauf. Sieht beeindruckend aus in den Händen eines Trolls. Egal wer auf die Idee gekommen ist, verkauft sich jedenfalls wie blöd. ] - RAMON

≫ [*Unter* dem Lauf??? Äh – bist du ganz sicher? Da lässt sich ganz beschissen 'n Bolzen einlegen. Die Jungs in Puyallup gern was anderes: die haben machmal eine Notwaffe unter ihrer Armbrust. Meistens ein Schrot-Einzellader. Also 'n primitives Rohr, wo sie hinten 'ne Schrotpatrone reinschieben und mit primitiven mechanischen Hammer-Konstruktionen den Schuss auslösen. Wahnsinnig billig, primitiv und wirksam. Kraß, wie erfinderisch Not und Armut macht. Unterschätzt niemals die Gangs in den Barrens. Niemals.] - ƎƎƆ-Ǝ

≫ [Also, damit auf (Meta-)Menschen zu ballern, find ich nicht schlecht. Hat 'ne riesige psychologische Wirkung. Wenn ein Mob hinter dir her ist, nur weil Du kollateral ein Kind umgelegt hast und du den ersten wieder als Hackfleisch hinter die Ecke schleuderst, bleiben die anderen erstmal alle stehen. Das nenn' ich Mannstoppwirkung der zweiten Art.] - SUSH

≫ [Ich weiß nicht, was ihr alle habt, ist doch 'ne super Waffe um größe, böse, goblinisierte Oppositon auszuschalten. OK, ich muss zugeben, ich habe einen Cyberarm und der Rückstoß ist trotzdem noch extrem, aber mit dieser Waffe braucht man sowieso nur einmal zu schiessen.] - STREETFIGHTER

≫ [Ignoranten. Allesamt. Wir haben hier die Neuauflage eines echten Klassikers vorliegen, der um die letzte Jahrhundertwende, also *1900*, der Elefantenkiller schlechthin war. Selbst die hartgesottensten Elfenbeinjäger fanden die Waffe total überpowert und haben sie nur für Notfälle benutzt. Elefanten waren nach einem Treffer eine halbe Stunde K. O., selbst wenn die Kugel das Gehirn verfehlt hatte. Und in diese edle Waffe stopft man kein Schrot, wie fragwürdige SimHelden. Es gibt überhaupt nichts, was mit solchem Schrot angemessen bejagen könnte.] - BIG GAME

≫ [Es *gab* nichts, meinst du... Weisst du, was ein Flugsaurier ist?] - TROPHY HUNTER

≫ [Sehr lustig.] - BIG GAME

≫ [Mir egal, was du denkst oder was es wirklich war, ich hab' jedenfalls einen davon an der Wand. Nur ist das Ding total zermatscht.] - TROPHY HUNTER

≫ [<*Hihi*> Ich kenne einen guten Fleischmechaniker, der dir deine Fehlsichtigkeit notfalls wegschnitzen kann, Trophy. Dann kannste nächstes mal einen Drachen von einem Flugsaurier unterscheiden. Außerdem gehören Drachen zu den geschützten Arten, mein Lieber.] - ƎƎƆ-Ǝ

### MAI-2110 'Pitbull'

| | |
|---|---|
| Name | MAI-2110 'Pitbull' |
| Kaliber | 10 Gauge |
| Typ | Schrotflinte |
| ab | |
| Tarnstufe | -2 |
| Munition | 2x10(m)<br>2x8(m) mit Magnummunition |
| Schaden | 12S (Pumpgun)<br>(+1 Magnum) |
| Rückstoß | R3 (+1 Magnum) |
| Modus | EM |
| Gewicht | 5,65 kg |
| Preis | 800 ¥ |
| Verfügbarkeit | 6/72 Stunden |
| Straßenindex | 2 |
| Legalität | 5P-F |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 12 | 24 | 48 | 96 |

Standard-Ausstattung:

Stahlbauweise, wählbares Munitionsrohr (einfache Handlung), austauschbare Griffgrößen
Optionen:

- Orkgriffe, XL 10¥
- Orkgriffe, XXL 12¥
- Trollgriffe, S 15¥
- Trollgriffe, M 20¥
- Trollgriffe, L 25¥
- Trollgriffe, XL 30¥
- Trollgriffe, XXL 40¥
- Trollgriffe, XXXL 55¥
- Trollgriffe, XXXXL 80¥

---

Metahuman Armories Incorporated, die Waffenschmiede *von* Metamenschen *für* Metamenschen präsentierte im Frühsommer von 2039 mit der MAI-2110 'Pitbull' ihre erste Schrotflinte, speziell für grosse Orks und Trolle. Diese mächtige Waffe verschießt Schrotpatronen vom Kaliber 10 Gauge und verfügt über ein doppeltes Röhrenmagazin für schnelle Munitionswahl und eine verlängerte Ausdauer, eben genau das, was sich alle Schützen mit grossen Eckzähnen wünschen. Der Rückstoß ist dabei angenehm milde und von einigen Trollen wird sie sogar in den mobilitätsbetonten Aktionssportarten geschossen. Die Waffe lädt über einen herkömmlichen Pump-Modus nach und ist gezielt simpel und robust aufgebaut. Dies ermöglicht nicht nur Wartung und Zerlegung mit stattlichen Händen, sondern sorgt auch für einen angenehm geringen Preis und garantiert so auch für die weniger gut gestellten Angehörigen der erwachten Rassen eine problemlose Anschaffung. Die nach unten offene Konstruktion kann an jeden Bedarf angepasst werden und Metahuman Armories bietet Handgriffe in verschiedensten Größen.

---

- [EEEKS!!!] - Rewritable
- [Zum Kotzen. Waffen für Ungeziefer. Würg!] - Little White Riding Hood
- [Wen nennst du hier Ungeziefer???] - Trailer Joe
- [Dinger wie DICH?] - Jin-Roh

**MAI-2212 'Bulldog'**

| | |
|---|---|
| Name | MAI-2212 'Bulldog' |
| Kaliber | 10 Gauge |
| Typ | Schrotflinte |
| ab | |
| Tarnstufe | -3 |
| Munition | 2x10(m)<br>2x8(m) mit Magnummunition |
| Schaden | 12T* (Pumpgun)<br>(+1 Magnummunition) |
| Rückstoß | R6 (+2 Magnum) |
| Modus | EM* |
| Gewicht | 7,65 kg |
| Preis | 900 ¥ |
| Verfügbarkeit | 6/8 Tage |
| Straßenindex | 2,5 |
| Legalität | 4P-F |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 12 | 24 | 48 | 96 |

Standard-Ausstattung:

Nur von Trollen benutzbar. *Effektiv handelt es sich um zwei Waffen die beide gleichzeitig abgefeuert werden. Der Schaden beinhaltet bereits den Modifikator für zwei Schuss. Der Schaden eines einzelnen Geschosses beträgt 12S, aber ein Einzelfeuermodus ist nicht verfügbar. Stahlbauweise, austauschbare Griffgrößen
Optionen:

- Mitgliedschaft in der International Association of Armed Metahumans 0¥
- Trollgriffe, XL 30¥
- Trollgriffe, XXL 40¥
- Trollgriffe, XXXL 55¥
- Trollgriffe, XXXXL 80¥

Du bist ein Troll und eine Flinte ist dir zu wenig? Nimm *zwei* Flinten! Die Metahuman Armories Incorporated MAI-2212 (Zwei Läufe, zwei Magazine, Kaliber 12) bietet dir genau das! Einmal pumpen und zweimal nachladen, einmal abdrücken und zweimal feuern. Nichts ist tötlicher!!! Diese Waffe wird nicht nur von Metahuman Armories, sondern auch von Major GUNZ international vertrieben. Im Gegensatz zu anderen metarassisch orientierten Waffenherstellern werden die Waffen von Metahuman Armories nicht auf Bestellung, sondern kosteneffizient auf Lager produziert und sind dabei dank bewährtem Stahlbau robust *und* günstig. Der größte Absatzmarkt für Waffen dieser Art sind dabei die Metropolen der westlichen Welt, in denen sie trollischen Kunden die Möglichkeit zum preiswerten Selbstschutz bieten, sowie die afrikanischen Kriegsgebiete wo sie trollischen Söldnern ein gerechtes Einkommen ermöglichen. Metahuman Armories verkauft keine Waffen, sondern ein Lebensgefühl von Souveränität, Gleichberechtigung und Sicherheit. So kann jeder Kunde auf Wunsch kostenlos Mitglied der International Association of Armed Metahumans werden, ein globaler Schützenbund der Rechtsbeistand leistet und bei Beschaffungsproblematiken behilflich ist.

---

- [EEEEEEEEEKS!!!] - Rewritable
- [Genau! Macht euch auf was gefasst!] - Jumbo
- [Ausrotten! Alle ausrotten!] - Little White Riding Hood

### Mossberg HDCS-44 “Bull’s Eye”

| | |
|---|---|
| Name | Mossberg HDCS-44 “Bull’s Eye” |
| Kaliber | 20 Gauge<br>12 Gauge<br>10 Gauge<br>20 mm ISSC |
| Typ | Schrotflinte |
| ab | Frühling 2058<br>Spätsommer 2058 |
| Tarnstufe | 0 |
| Munition | 21(Tr) |
| Schaden | 10M/11S/12S/11S (Elektrolader)<br>(jeweils +1 mit Magnums) |
| Rückstoß | R1/R3/R4/R3 (+1 Magnum) |
| Modus | EM |
| Gewicht | 5.15 kg |
| Preis | 1000 ¥ |
| Verfügbarkeit | 5/72 Stunden |
| Straßenindex | 2 |
| Legalität | 2P-F |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 12 | 24 | 48 | 96 |

Standard-Ausstattung:

Smartlink II, Polymere-/Titanbau, extrem robust, äußerst schmutzresistent, Rückstoßdämpfung 1 (S1), Schulterstütze (K1/S1)
Optionen:

- Umrüstkit 7,62 Rimmed (Schaden: 10S, 50 Schuss, Reichweite: MMP) 350¥
- Umrüstkit 7,62 Bloc (Schaden: 8M, 50 Schuss, Reichweite: LMP) 350¥
- Umrüstkit .50 AE (Schaden: 9M, 35 Schuss) 300¥
- Umrüstkit .480 Ruger (Schaden: 9M, 35 Schuss) 300¥
- Umrüstkit .44 Magnum (Schaden: 8M, 35 Schuss) 250¥
- biometrische Sicherung +1000¥
- Munitionstrommel 150¥

---

Der bekannte Traditionsproduzent von Sport- und Polizeigewehren präsentierte vor zwei Jahren nach den langen Problemen mit der Funktionalität der CMDT Sturmschrotflinte und den massiven Marktverlusten an Benelli und Franchi die Mossberg HDCS-44 (Heavy Duty Combat Shotgun). Dieses äußerst wagemutige Design knüpft an diverse Konzeptwaffen des letzten Jahrhunderts an und ist trotz allem sehr innovativ. Die wie ein Revolver über eine Umlauftrommel geladene Schrotflinte wird nicht an der Schulter, sondern in der Armbeuge angeschlagen und daher immer aus der Hüfte gefeuert. Der Arm des Schützen greift dabei von hinten durch die um den Arm drehende Trommel an den Abzug. Die Stützhand findet vorn Halt.

Wieder erwarten schießt sich die in 12 Gauge, 20 Gauge, 10 Gauge und 20 mm ISSC verfügbare Waffe erstaunlich angenehm. Lediglich die 10 Gauge-Version mag aufgrund des starken Rückschlags nicht jedermanns Sache sein. Ein besonderer Vorteil der Waffe ist die Option, die Trommel manuell zu drehen und so immer die gewünschte Munition parat zu haben. Außerdem kann die Trommel jederzeit von hinten nachmunitioniert werden. Die Trommel ist dabei so konstruiert, dass bereits geladene Patronen nicht unbeabsichtigt herausfallen können.

Verwendung findet die Waffe derzeit nicht als Schrotflinte, sondern als 20 mm ISSC Trommelgranatwerfer bei der Polizei von Boston. In 10 Gauge erfreut sie sich besonders bei jenen Spezialeinheiten großer Beliebtheit, die häufig mit goblinisierten und schwerst gepanzerten Verbrechern konfrontiert werden. Ein spezieller Flintenlaufeinsatz mit entsprechender Trommel ermöglicht auch den Gebrauch von Kalibern, die man bei solch einer Waffe garnicht erwarten würde: 7,62 mm Rimmed (50 Schuss), 7,62 mm Bloc (50 Schuss), .50 AE (35 Schuss), .480 Ruger (35 Schuss) und sogar .44 Magnum (35 Schuss). Auf dem letzten Großtreffen der NRA präsentierte ein Heimbastler sogar einen Spezialumbau auf 20 mm AM. Sie funktionierte einwandfrei, auch wenn er sich dabei den Arm brach. Man sieht also, dass die HDCS-44 die vermutlich vielseitigste Waffe auf dem Markt ist.

---

≫ [Was für ein *hässliches* Monster!] - VALERIS

≫ [Goblinisierte und schwerstgepanzerte Verbrecher? Reden die jetzt von mir? Egal, gegen diese Käfer in Vollpanzerungen jedenfalls ist die Bull’s Eye einfach der ultimative Panzerknacker. Durch

diese Armbeugentechnik ist nun auch problemlos möglich, an jedem Arm eine Waffe zu tragen. Eine mit 10er Gauge Sabot Geschossen laden und die andere mit 10er Gauge Thermitgeschossen. Die einen durchbohrt ihr und sie bluten aus, die anderen pustet ihr um und sie brennen aus.] - MAX[IMUM VIOLENCE MACHINE]

≫ [Die Trommeln werden im übringen, mit ein wenig Arbeit, wirklich coole Minen. Ich hab's mal gebraucht, als ich einen Citymaster aufhalten mußte. Punktbeschuss von 21 Sprenggranten 20 mm ISSC, da lacht auch der Citymaster nicht mehr sein dreckiges, blechernes Lachen. Garantiere ich für!] - OMEGA OUTCAST

≫ [Soviel zum Thema: Wie schmeiße ich mein Geld zum Fenster raus? Aber 150 ¥ für die Trommel, 21 Sprengranaten und ein "bisschen Arbeit" sind natürlich viel preiswerter als sich gleich 'ne richtige Mine zu besorgen.

Etwas anderes an der Mossberg ist viel interessanter: Der Nachlademechanismus ist Batteriebetrieben! Mit einem Smartlink kann man der Waffe ganz genau sagen, was in welcher Kammer geladen ist, um dann auf die Munition zurückzugreifen, die man gerade braucht.] - CHARGE

≫ [Ich les immer kaufen, man du stammst ja noch aus der Ursuppe. Wer kauft denn bitte irgendwas? Das wird abgegriffen, benutzt, und dann isset wieder weg.] - IMPACT

≫ [Einzelne Waffen zu klauen lohnt selten den Aufwand, und ich habe nicht vor, Waffen im großen Stil zu klauen und zu verhökern. Das überlasse ich anderen. Und in den Fällen wo sich das klauen wirklich lohnt, kommen die Waffen meistens durch ganz andere Methoden als einfachen Diebstahl auf die Schwarzmärkte.

Ändert außerdem nichts daran, dass es einfacher ist, eine Mine zu besorgen, als eine bescheuerte Munitionstrommel und 21 Granaten. Mal davon abgesehen, dass ich mich frage, wozu er unbedingt genau diese Trommel haben will. Hartschaum, wo man die Granten reinsteckt, tut's auch, wenn man unbedingt so 'nen Schrott machen will.] - CHARGE

≫ [Charge, er meinte nicht klauen im eigentlichen Sinne, sondern mehr dieses Einsammeln. Das kennt doch jeder hier, oder? Es kommt zu einem Feuergefecht und die meisten Toten haben schon keine Stiefel mehr an, bevor sie auf dem Boden aufschlagen.] - RAMON

≫ [Ich bevorzuge Ausrüstung, bei der ich weiß, dass sie einigermaßen sauber ist. Und wozu Ausrüstung von Toten einsammeln? Was soll ich mit dem Zeug? Lohnt sich nicht wirklich. Zumindest meine Ausrüstung ist hochwertig genug, als dass ich das nicht nötig habe. Wenn irgendwer ein HighTech-Waffensystem liegen lässt oder 'nen Streifen Explosivmunition, bin ich mir auch nicht zu fein, das einzustecken, aber ich bin kein Straßenganger und nehm' jeden Müll mit, den ich mir für 1 bis 2 k¥ "vom Laster gefallen", neu und unbenutzt auf dem Schwarzmarkt besorgen kann.] - CHARGE

### Mossberg SOASG 5/Model 5

| | |
|---|---|
| Name | Mossberg SOASG 5/Model 5 |
| Kaliber | 12 Gauge |
| Typ | Schrotflinte |
| ab | |
| Tarnstufe | 2 |
| Munition | 6(s) |
| Schaden | 10S (Selbstladeflinte)<br>(+1 Magnum) |
| Rückstoß | R3 (+1 Magnumn) |
| Modus | AM (max. 4 Schuss/Aktion) |
| Gewicht | 4 ,25 kg |
| Preis | 750 ¥ |
| Verfügbarkeit | 5/72 Stunden |
| Straßenindex | 2,5 |
| Legalität | 2-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 12 | 24 | 48 | 96 |

Standard-Ausstattung:

Polymer-Stahlbauweise, Tritium-Leuchtvisierung, Schulterstütze mit Schockpolster (K1/S2)
Optionen:

- Model 5 Zivilvariante (Modus: HM, Legalität 4P-F) 700¥
- Gehäuse in CamoTech™ Tarnfarben +450¥
- Lasermarkierer, intern +400¥
- Smartlink I (Gewicht +0,15 kg) +500¥
- Smartlink II (Gewicht +0,15 kg) +1000¥
- Smartlink II+ (Gewicht +0,15 kg) +1250¥

---

Die Special Operations Assault ShotGun Model 5 aus dem Hause Mossberg war bei den Militärausschreibungen von 2049 der härteste Konkurrent der Ruger Montana. Obwohl die Werbefachleute von Ruger es gern so darstellen, wurde die SOASG-5 nicht wegen schlechterer Leistung abgelehnt, sondern wegen einer Anschaffungspreisdifferenz von 15 Dollar pro Stück. In zahlreichen anderen Aspekten erzielte die Mossberg deutlich bessere Ergebnisse, insbesondere in Punkto Ladezeit und Feuerfrequenz. Als Streifenlader ist die Waffe zwar weniger zuverlässig als das Konkurrenzmodel, jedoch auch erheblich flexibler unter wechselhaften Kampfbedingungen. Die SOASG-5, die auf dem Zivilmarkt schlicht als Model 5 verkauft wird, ist ein Rückstosslader mit verzögert aufschließendem Masseverschluss. Der Lademechanismus der Waffe ist besonders sauber und daher sehr wartungseffizient. Wird der Abzug gedrückt gehalten, feuert die Waffe nach kurzer Verzögerung selbstständig weiter. Es handelt sich daher theoretisch um eine vollautomatische Schrotflinte, denn der Abzug muss für eine längere Schussfolge nur einmal betätigt werden. Die Zivilversion wurde mit einem speziellen Unterbrecher nachgerüstet, der den Zyklus nach einmaligem Durchlauf unterbricht und der ohne unverhältnissmäßigem Aufwand nicht entfernbar ist. Geladen wird die Waffe durch ein sechsschüssiges Skelettmagazin, das jederzeit eine optische Überprüfung des Ladezustands ermöglicht. Für eine Streifenflinte ungewöhnlich, ist die Waffe auch in der Lage, stärkere Magnumpatronen des Kalibers 12/76 ohne Magazinschwund zu laden.

Um den Rückstoß der Waffe für den Schützen verträglicher zu gestalten, stattete Mossberg die Waffe mit einer schockdämpfenden Schulterstütze aus. Zur schnellen Zielerfassung wurde die Waffe mit einer Bügelvisierung ausgestattet, allerdings bietet Mossberg auch eine serienmäßig verchipte Smartgunversion der Model-5 für professionelle Sicherheitsdienste. Zu den Abnehmern der Waffe gehören neben der ägyptischen und kanadischen Armee auch Sicherheits- und Polizeidienste in den USA, Brasilien, Russland und Europa.

---

- [Die SOASG-5 ist eine sehr solide Waffe, und ich würde ihr jederzeit mein Leben anvertrauen. Besonders unter wechselhaften Bedingungen ist die Waffe spitze. Es geht einfach deutlich schneller, einen Streifen auszutauschen als ein Röhrenmagazin umzuladen] - Shelly Thunder
- [Klingt so, als wär' das was für Charge.] - Cassy Cassull
- [Die Waffe ist nicht schlecht, hat aber Probleme mit feinem Sand und grosser Hitze.] - Blue Ghost
- [Wo hast du diesen Unsinn her? Ich hab' mit einer Mossberg in Zentralafrika gearbeitet. Die Waffe war 5 jahre alt und gebraucht und Staub und Hitze gab es zur Genüge. Ich hatte nie Ärger damit.] - Stahlhelm

- [Die Ägypter stellen ihre Version der SOASG in Lizenz her und produzieren mit deutlich grösseren Toleranzwerten. Dadurch sind ihre Waffen in diesem Punkt resistenter, aber leider auch ungenauer. Bei uns in Australien gibt es keinen Lizenzhersteller und die Importmodelle bringen's nunmal nicht.] - Blue Ghost

- [Besonders freue ich mich darüber, dass sie zwar automatisch ist, aber nicht so abartig schnell feuert wie einige ältere Modelle.] - Long Tom

### Ruger Montana SOCAS-6

| | |
|---|---|
| Name | Ruger Montana SOCAS-6 |
| Kaliber | 12 Gauge |
| Typ | Schrotflinte |
| ab | |
| Tarnstufe | 4 |
| Munition | 8(m) (7 mit Magnumpatronen) |
| Schaden | 10S (Selbstladeschrotflinte) (+1 Magnum) |
| Rückstoß | R3 (+1 Magnum) |
| Modus | HM |
| Gewicht | 3,95 kg |
| Preis | 700 ¥ |
| Verfügbarkeit | 5/48 Stunden |
| Straßenindex | 1,5 |
| Legalität | 5P-F |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 12 | 24 | 48 | 96 |

Standard-Ausstattung:

Polymere- Stahlbauweise, sehr robust und schmutzresistent
Optionen:

- Ruger Montana Zivilversion (Griffteile aus Nussholz, Metallteile glänzend, Feststütze und Weaverschiene) +150¥
- taktische Lampe, (+0,2 kg, 60 min Einsatzdauer) 100¥
- taktische Lampe, (+0,2 kg, 90 min Einsatzdauer) Schwachlicht 90¥
- taktische Lampe, (+0,2 kg, 30 min Einsatzdauer) Xenon 180¥
- taktische Lampe, (+0,2 kg, 40 min Einsatzdauer) IR 150¥
- taktische Lampe, (+0,2 kg, 40 min Einsatzdauer) UV 200¥
- taktische Lampe, (+0,2 kg, 60 min Einsatzdauer) Rotlicht 100¥
- Codesicherung (mit 20 cm Reichweite Codesender als Ring oder Armband) 450¥
- Unterlauf-Waffenkamera (Digitalkamera mit 30 min Aufzeichnung und Abzugsauslösung, +0,05 kg) 250¥
- Tritium-Leuchtvisierung 150¥
- Festschulterstütze (Tarnstufe -2, K1/S1, +0,3 kg) +100¥
- Festschulterstütze mit Schockpolster (Tarnstufe -2, K1/S2, +0,5 kg) +250¥
- Klapp-Schulterstütze (Tarnstufe -2/-1, K1/S1, +0,4 kg) +200¥
- Skelett-Festschulterstütze (Tarnstufe -2, K1/S1, +0,1 kg) +150¥
- Einschub-Schulterstütze (Tarnstufe -2/0, K1/S1, +0,5 kg) +300¥
- Einschub-Schulterstütze mit Schockpolster (Tarnstufe -2/0, K1/S2, +0,7 kg) +500¥
- Vorderhandgriff (Tarnstufe -1, S1, MW Aufschlag unter 10 Metern -1, +0,3 kg) +100¥
- Unterlauf-Lasermarkierer (+0,10 kg) 300¥
- Unterlauf-Laserflasher (wirkt wie ein Flashpak mit $30^0$ Winkel nach vorn) 280¥
- Smartlink I, intern (+0,05 kg) +650¥
- Smartlink II, intern (+0,05 kg) +950¥
- Lasermarkierer, intern (+0,05 kg) +400¥
- Weaverschiene (ermöglicht schnelle Montage von Oberlaufzubehör) +50¥
- Picatinnyschiene (ermöglicht schnelle Montage von Oberlaufzubehör) +50¥

---

Diese ursprünglich von Sturm, Ruger and Company für den zivilen und semi-zivilen Markt produzierte Selbstladeschrotflinte wurde 2049 nach hervorragenden Ausschreibungsergebnissen von der UCAS Armee als neue Standardwaffe der Joint Special Forces eingeführt und ersetzte dort die mittlerweile seit über 50 Jahre betriebene Benelli M-1014 aka. JSCS. Die Waffe, bis dahin bereits im zivilen Markt sehr erfolgreich, trat damit als Special Operations Command Assault Shotgun 6, kurz SOCAS-6, ihren endgültigen Siegeszug an. Mehr als 12500 Waffen wurden bisher für Spezialeinheiten, Küstenwache und Grenzschutz angeschafft und es ist damit zu rechnen, dass auch im nächsten Etat ein Posten für weitere 2000 Waffen vorgesehen ist. Die Ruger Montana ist eine halbautomatische, gasdruckregulierende Flinte, die Patronenlängen bis zu drei-Zoll-Magnum-Klasse (12/76) verschießt. Die aus mattiertem Gußstahl gefertigte Waffe mit einem Verschlussgehäuse aus geschwärztem Aluminium zeichnet sich durch ein präzises Ghost-Ring Visier, einen dank SureGrip$^{TM}$ Technologie hervorragenden Pistolengriff und ein großes Angebot an optionalem Zubehör aus. Beispielsweise verfügbar sind Smartversionen,

integrierte Lasermarkierer, taktische Lampen, Picatinnyschienen, Weavermontagen und verschiedene Schulterstützen (Skelettstützen, Klappstützen, einschiebbare Schulterstützen, Feststützen,...) und Vorderhandgriffe. Momentan befindet sie sich in der Endausscheidung zur NMCS (National Match Competition Shotgun) und hat gute Chancen diesen Wettbewerb auch zu gewinnen.

---

- [Eine wirklich grundsolide Waffe. Ganz mein Geschmack. Die Militärversion ist allerdings ziemlich hässlich.] - PRUSSIAN PYRO
- [Ansichtssache. Ich mag keine Waffen mit Holz dran und stelle mir gern die Ausstattung selbst zusammen. Daher sehe ich die Zivilversion eher als Krücke.] - LONG TOM
- [Ist das Teil wirklich besser als die gute alte M-1014? Kann ich mir irgendwie kaum vorstellen.] - LURKER JOE
- [Denk mal nach. Von Waffen hab ich zwar nicht so die Ahnung, aber die Benelli M-1014 ist immerhin schon über 50 Jahre alt.] - MATBRAT
- [Das hat Tradition bei unserer Armee. Eigentlich sogar verwunderlich, dass man damals modernisiert hat. Immerhin waren Schrotflinten früher oft über 80 Jahre im Dienst. Da ist das schon sehr innovativ. War aber auch nötig, denn so gut die M-1014 auch war, sie konnte nicht ohne weiteres versmartet werden. Das war in den ersten 40 Jahren der Anschaffung kein Problem, aber heute geht kaum noch was ohne Smartlink.] - SEEKER
- [Soll ich mal was über die Ausrüstung des Militärs erzählen? Jedesmal, wenn ich mit diesem Schrott zu tun kriege, sträuben sich meine Nackenhaare. Zwanzig Jahre veraltete Feuerwaffen, zehn Jahre veraltete Tarnmuster für Kleidung, dreißig Jahre veraltete Fahrzeuge und alles elektronische etwa vierzig Jahre zurück und in Breadboard-Technik mit zwanzigfachen Volumen und Gewicht als State of the Art. Ich kriege jedesmal mentale Schuppenflechte, wenn mir ein MilSpec erzählen will: »Das hier ist erste Sahne militärische Hardware! Feinste Militärelektronik.« Ich kriege das trockene Husten, wenn ich sowas höre. Die Militärs haben noch nie Ahnung von Technologie gehabt. Die Generäle gucken irgend einen SciFi-StarWars Mist oder eine Agentenserie im Trid, rennen dann zu ihrem Ausrüster-Spezialisten oder wie das heißt und bellen: »Machen sie mir das!« »Jawohl, Sir!« Zehn oder zwanzig Jahre später ist das dann endlich fertig. Na toll. Veraltete, nutzloser SciFi-Schrott. Aber die Experten von heute gehen genau den anderen Weg: die gucken, was es bisher gibt und fangen einfach nur an, die verfügbaren Möglichkeiten zu kombinieren. Und schlagen damit den Militärmist um Längen, zudem preislich um das zehntausendfache. Intelligenz war noch nie eine militärische Stärke. Dabei liegt das gar nicht unbedingt an der Kompetenz der Leute, die dort arbeiten. Die gewaltige, komplexe und zähflüssige Struktur des militärisch-industriellen Komplexes unseres Landes erzeugt dieses technologische Hinterherhinken der militärischen Ausrüstung.

  Bestes Beispiel: schaut euch das ach so tolle BattleTac an! Der veraltete Mist wäre vor fünfzig Jahren echt klasse gewesen, aber heute? Die fahren mit einem ganzen Lastwagen voll Elektronik durch die Gegend, haben ein zentralisiertes Steuersystem und so weiter. Stand der Technik? Da huste ich trocken, bis meine Lunge draußen ist. Ich kann euch eins versprechen, Jungs, der Stand der Technik sieht *völlig* anders aus. Aber von Militärs werdet ihr das *nie* zu sehen bekommen.

  Technologisch sind bereits Roboterarmeen machbar. Und gibt es sowas schon? Außer ein paar Aufklärungsdrohnen oder einen experimentellen, semiautonomen Scoutpanzer habe ich da von militärischer Seite einfach nix gesehen. Technologische Vorreiter? Nein. Militärs waren schon immer ein Haufen löschkalkkonservativer Staubfurzer. Also wenn ich Technologie des SotA-Standes suche, dann finde ich das mit Sicherheit nicht beim Militär, wohl aber eine solide Breitbandigkeit der technologischen Möglichkeiten von vor zwanzig Jahren. Militär muss immer kosteneffizient arbeiten. Und SotA ist nicht kosteneffizient, war es noch nie.

  Also regt euch nicht darüber auf, dass die Knarre nicht auf dem Stand der Technologie ist, die ist grundsolide und bewährt, dabei nicht zu sehr veraltet. Zuverlässigkeit, Haltbarkeit und Wartbarkeit stehen sicherlich bei einer Waffenwahl für militärischen Einsatz im Vordergrund. ] - Ǝ-ƃǝǝ

### TIAM Inc. Marduk

| | |
|---|---|
| Name | TIAM Inc. Marduk |
| Kaliber | 20 mm ISSC/12 Gauge |
| Typ | Schrotflinte |
| ab | |
| Tarnstufe | 4 |
| Munition | 6+1(m)<br>(5+1 mit Magnumpatronen) |
| Schaden | 10S (Selbstlade-Pumpgun)<br>(+1 Magnum) |
| Rückstoß | R3 (+1 Magnum) |
| Modus | HM |
| Gewicht | 3,55 kg |
| Preis | 450 ¥ |
| Verfügbarkeit | 4/24 Stunden |
| Straßenindex | 1 |
| Legalität | 6P-F |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 12 | 24 | 48 | 96 |

Standard-Ausstattung:

Polymer-Leichtbauweise, Ghostring Visier, verstellbarer 3-Stufen-Choke
Optionen:

- Festschulterstütze (Tarnstufe -2, K1/S1, +0,3 kg) +100¥
- Festschulterstütze mit Schockpolster (Tarnstufe -2, K1/S2, +0,5 kg) +250¥
- Skelett-Festschulterstütze (Tarnstufe -2, K1/S1, +0,1 kg) +150¥
- Vorderhandgriff (Tarnstufe -1, S1, MW Aufschlag unter 10 Metern -1, +0,3 kg) +100¥
- Smartlink I, intern (+0,05 kg) +500¥
- Smartlink II, intern (+0,05 kg) +900¥
- Lasermarkierer, intern (+0,05 kg) +400¥

---

Der berüchtigten Tiamat Selbstladepistole folgend, bietet Taiwan Independant Arms Manufacturing Incorporated nun endlich eine passende Schrotflinte dazu an. Die Marduk zeichnet sich durch ihr besonders geringes Gewicht aus und wie auch die Tiamat besteht der Rahmen der Marduk aus einer auf einen Stahlgitterrahmen aufgespritzten Polymererverbindung. Wichtige Teile der Mechanik, wie Schlagbolzen, Feder und Hammer bestehen, wie bei der Tiamat, aus besonders hochwertigem Gusstahl. Die Marduk ist in zwei Varianten verfügbar, einer 12 Gauge Version für den heimischen und nordamerikanischen Markt, sowie einer 20 mm ISSC Version für Exporte in europäisch beeinflusste Staaten. Der Pumpmodus ist nicht optional deaktivierbar. Er dient ausschließlich dem Verschießen besonders schwacher Munitionssorten. Die Marduk ist der größte Konkurrent der Defiance T250 und der Remington 990 auf dem asiatischen Markt.

Benannt wurde die Waffe nach dem Mesopotamischen Gott Marduk. Er tötete Tiamat und spaltete ihren Leib in zwei Teile, aus denen er die Welt erschuf. Entscheiden auch sie sich für diese robuste Waffe und schießen ihre Gegner in blutige Stücke. Was sie daraus dann erschaffen, behalten sie aber lieber für sich.

---

- [Noch eine Waffe aus dieser mesopotamischen Rachegötterkollektion? So langsam wird das aber unheimlich!] - Lurker Joe
- [Ich zittere wie Espenlaub!] - Seeker
- [Die Zeit ist nahe! Wuahahaha...] - Sado-Meso
- [Womit der Beweis erbracht wäre, dass es nichts weiter als ein Marketingkonzept ist.] - Mat-Brat
- [Wen schert das? Erstklassige Schrotflinte, wie ich finde und noch dazu super preiswert!] - Shelly Thunder

### Tikka KSW-22

| | |
|---|---|
| Name | Tikka KSW-22 |
| Kaliber | 20 mm ISSC/12 Gauge |
| Typ | Schrotflinte |
| ab | |
| Tarnstufe | 4 |
| Munition | 7(m) (6 mit Magnumpatronen) |
| Schaden | 10S (Selbstlade-Pumpgun)<br>11S (Pumpmodus)<br>(+1 Magnum) |
| Rückstoß | R3 (+1 Magnum) |
| Modus | HM/EM |
| Gewicht | 3,65 kg |
| Preis | 580 ¥ |
| Verfügbarkeit | 4/24 Stunden |
| Straßenindex | 1,25 |
| Legalität | 6P-F |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 12 | 24 | 48 | 96 |

Standard-Ausstattung:

Polymere- Leichtbauweise, Tritium-Leuchtvisierung, verstellbarer 3-Stufen-Choke
Optionen:

- taktische Lampe, (+0,2 kg, 60 min Einsatzdauer) 100¥
- taktische Lampe, (+0,2 kg, 90 min Einsatzdauer) Schwachlicht 90¥
- taktische Lampe, (+0,2 kg, 30 min Einsatzdauer) Xenon 180¥
- Festschulterstütze (Tarnstufe -2, K1/S1, +0,3 kg) +100¥
- Festschulterstütze mit Schockpolster (Tarnstufe -2, K1/S2, +0,5 kg) +250¥
- Skelett-Festschulterstütze (Tarnstufe -2, K1/S1, +0,1 kg) +150¥
- Vorderhandgriff (Tarnstufe -1, S1, MW Aufschlag unter 10 Metern -1, +0,3 kg) +100¥
- Smartlink I, intern (+0,05 kg) +700¥
- Smartlink II, intern (+0,05 kg) +1000¥
- Lasermarkierer, intern (+0,05 kg) +400¥
- Weaverschiene (ermöglicht schnelle Montage von Oberlaufzubehör) +60¥
- Picatinnyschiene (ermöglicht schnelle Montage von Oberlaufzubehör) +60¥

---

Die KSW-22 ist eine äußerst robuste Pump-Action Selbstladeflinte und aus gutem Grund die Standardwaffe dieses Marktsegmentes in Schweden und Norwegen. In ihrer Heimat wird sie hauptsächlich von Polizei und Grenzschutz verwendet, ist aber auch im Militärdienst vereinzelt zu finden. Die KSW-22 ist zwar eine selbstregulierende Gasdruckflinte, kann aber auch im Handbetrieb für besonders schwache Munition betrieben werden. Die Waffe wird serienmäßig in 20 mm ISSC produziert, kann aber auf Wunsch auch in 12 Gauge erworben werden. Herausragendes Merkmal der KSW-22 sind höchste Qualität bei minimalem Preis (was ihr auch den Spitznamen Sparta einbrachte), sowie geringes Gewicht, serienmäßige Tritiumvisierung und verstellbare Chokeeinsätze.

---

≫ [Schweden produziert Waffen?] - Grinder

≫ [Du bist ja ein ganz gescheiter. Die bauen sogar Kampfflugzeuge und Marschflugkörper. Noch nie was von Saab und Volvo gehört?] - Seeker

≫ [Marschflugkörper? Das wäre mir neu.] - Jelly Bean Bandit

≫ [Seeker meint wohl seinen Saab Dynamite. Der ist aber kein Serienmodell.] - MatBrat

≫ [Na gut. Das war wohl ein Insider. Aber schaut euch mal um. Kommt mehr aus Schweden als viele denken.] - Seeker

≫ [Sexfilmchen?] - ƎƎƆ-Ǝ

**Vektor X-45**

| | |
|---|---|
| Name | Vektor X-45 |
| Kaliber | 20 mm ISSC |
| Typ | Schrotflinte |
| ab | |
| Tarnstufe | 3 |
| Munition | 6(s) |
| Schaden | 11S (Pumpmodus)<br>10S (Selbstlade-Pumpgun)<br>9S (Automatikfeuer) |
| Rückstoß | R4 (Pumpmodus)<br>R3 (Selbstlademodus)<br>R2 (Automatikfeuer) |
| Modus | EM/HM/AM<br>(max. 6 Schuss/Aktion) |
| Gewicht | 3,25 kg |
| Preis | 2750 ¥ |
| Verfügbarkeit | 5/4 Tage |
| Straßenindex | 3 |
| Legalität | 1-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 12 | 24 | 48 | 96 |

Standard-Ausstattung:

Polymer-Titanbauweise, Smartlink II, Schulterstütz (K1/S1), interne Schockdämpfung (S1)
Optionen:

- Vektor C-45 Zivilvariante (Die C-45 kann keine 20 mm ISSC Granaten verschiessen! Modus: EM (nur Pump-Action), kein Smartlink, Legalität 4P-F) 1200¥
- Gehäuse in CamoTech™ Tarnfarben +450¥
- Granatenprogrammierung (nötig für Entfernungszündende Granaten, erfordert angeschlossenen Entfernungsmesser) +250¥

Handliche Feuerkraft in ergonomischem Paket! Die Vektor X-45 ist eine der bekanntesten Sturmschrotflinten der Welt, nicht zuletzt dank zahlreicher Auftritte in Film und Fernsehen. Im mattgrauen Plastikgehäuse verbirgt sich eine ausgeklügelte Kombination alt bewährter Technik und innovativer Ideen. So ist die X-45 die einzige Schrotflinte, die serienmäßig mit integriertem Smartsystem, interner Schockdämpfung, Streifenzuführung und Pump-Action Option aufwarten kann. Noch dazu ist die Waffe absolut korrosionssicher, wasserabweisend, schlagunempfindlich und verfügt über einen elektrisch verzögerten Schlagbolzen zur stufenlosen Regelung der Kadenz. Für größere Stabilität und ein ruhiges Feuerverhalten im Schnellfeuermodus zapft die Waffe zusätzlichen Gasdruck bei hoher Kadenz ab und leitet ihn in einen Kompensationszylinder. Die Mündungsgeschwindigkeit der Munition nimmt dabei zwar ab, allerdings bleibt der Rückstoß deutlich verträglicher. Auch wenn die Batterie für Smartsystem und Kadenzregulierung leer sein sollte oder ausfällt, bleibt die Waffe im Pumpmodus vollständig einsatztauglich und die im Tragegriff integrierte Zielhilfe ermöglicht auch ohne das Smartsystem rudimentäre Zielerfassungsmöglichkeiten. Hergestellt und eingesetzt wird die X-45 nicht nur in Kapstadt. Tochterfirmen und Subunternehmer von Vektor montieren die Waffe in 10 Werken rund um den Globus. Zu den Hauptabnehmern zählen renomierte Sicherheits- und Polizeidienste in den USA, Europa, Asien und Afrika. Kritiker bemängeln zwar den relativ hohen Preis der Waffe, sind sich allerdings über die dafür gebotene Qualität weitgehend einig. Einzig unstrittiges Manko ist die Unfähigkeit der Waffe, aufgrund der Zuführung und Streifentiefe, stärkere Magnumpatronen zu laden. Außer der vollautomatischen X-45 ist auch eine Zivilversion (die C-45) mit Pump-Action Only Betrieb verfügbar.

≫ [Auf dem Schwarzmarkt eine sehr begehrte Waffe! Leider ist fast jedes Bauteil mit einem mikrogeätzten Sicherheitscode versehen. Das macht die Rückverfolgung der Waffe sehr leicht. Nur wenige Händler sind in der Lage, diese Ätzungen so zu entfernen, dass man sie nicht mehr identifizieren kann und ohne die Waffe dabei zu beschädigen. Also passt auf, wo ihr eure X-45 kauft.] - Putas de la Luna

≫ [Gilt das auch für die C-45? Ich steh' sowieso mehr auf Pumpguns.] - Cassy Cassull

≫ [Nein. Die C-45 ist nicht mit Codes geflastert. Ich gehe da auch lieber auf Nummer sicher.] - Crazy Eddie

### 4.2.15 Sturmgewehre

#### AOI M-25A (GIRA)

| Name | AOI M-25A (GIRA) |
|---|---|
| Kaliber | 5,56 mm N |
| Typ | Sturmgewehr |
| ab | |
| Tarnstufe | 3 |
| Munition | 35(s) |
| Schaden | 9M |
| Rückstoß | R1 |
| Modus | HM/SM |
| Gewicht | 3,5 kg |
| Preis | 600 ¥ |
| Verfügbarkeit | 4/6 Tage |
| Straßenindex | 1,5 |
| Legalität | 4-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 70 | 140 | 280 | 560 |

Standard-Ausstattung:

Das M-25 kann alle Arten von Standardzubehör mit Schienenmontage aufnehmen, sowie Standardschalldämpfer, alle Arten von Granatgeräten und Zielcomputern. Polymerbauweise, Gasventil 1 (K1), Skelettschulterstütze (K1/S1), 4 mittlere Montageschienen (Vorderschaft), Montageschiene (Oberseite, gross)
Optionen:

- Vorderhandgriff (Erschwernisse für Kampf unter 10 m -1, SK 1, belegt unteren Montagepunkt) 0¥ (im Lieferumfang enthalten, Einzelpreis 50¥ )
- Armee-Pflegeset 50¥
- Deluxe-Pflegeset 200¥
- 35 Schuss Standardmagazin 20¥
- 45 Schuss Langmagazin (Tarnstufe -1) 30¥
- 80 Schuss Trommelmagazin (Tarnstufe -2, Gewicht +0,75 kg, K1) 200¥
- 150 Schuss Doppel-Trommelmagazin (Tarnstufe -3, Gewicht +1,75 kg, K2) 500¥
- M-25B Special Forces (Modus: HM/SM/AM) +100¥
- M-25C Zivilversion (Modus: HM, nur Aufsatz-Montageschiene, Legalität 4P-F) +400¥
- M-25B-HB LMG-Version (schwerer Lauf, Tarnstufe -2, Modus: HM/SM/AM, Gewicht +1,5 kg, Schaden 10M, Legalität 3-G) +400¥
- M-25C-HB Scharfschützenversion (schwerer Lauf, Tarnstufe -2, Modus: HM, Gewicht +1 kg, Schaden 10M, Legalität 3-G) +600¥

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 80 | 160 | 320 | 640 |

Als Ersatz für die damals vollkommen überalteten Armeewaffen M-16a2 (und varianten) und M-4 (und Varianten) schrieb das US Verteidigungsministerium im Winter 2043 eine Bewerbung für eine neue Armee-Standardwaffe aus. Sieger der Ausschreibungen war, nicht zuletzt aus innenpolitischen Gründen, das G.I.R.A. (General Issue Rifle Alpha) von American Omnitech Industries. Das bis 2046 als M-25A bei allen Teilstreitkräften der US Armee eingeführte Gewehr stellte einen attraktiven Mittelweg aus den bisherigen Lösungen dar und war dank moderner Fertigungsmethoden auch noch relativ günstig zu produzieren. Aufgrund des starken Zeitdrucks und der schweren nationalen Krisen war für viel Innovation allerdings nur wenig Raum. Die in wesentlichen Charakteristika dem alten M-4 sehr ähnliche Waffe verfügt über ein modulares System, mit dem sie allen Anforderungen nach Belieben angepasst werden kann. Das M-25A ist, wie seine Vorgänger, ein Gasdrucklader mit Drehzapfenverschluss und verfügt weder über einen Gaskolben, noch über einen Gaszylinder. Die aus dem Lauf abgezapften Pulvergase werdern direkt über ein kleines Rohr auf den Verschluss geleitet. Damit wurde eines der schwerwiegendsten Probleme der alten Waffen beibehalten, denn diese Zuführung muss nach dem Gebrauch gründlich gereinigt werden, da es sonst zu Verstopfungen kommen kann die im Feld nur mühsam zu beheben sind. Besonderheiten des M-25A sind vor allem die Bedienelemente, denn die Waffe verwendet ein sogenanntes “Shoot-by-Wire” System. Dabei sind sämmltliche Vitalsysteme elektronisch gesteuert und batteriebetrieben. Einzig der Magazinauswurf wird manuell benutzt. Vorteil dieser Konstruktion sind die reduzieren Ausbildungskosten, denn grundlegende Funktionen sind nun automatisiert. Einziger Nachteil ist jedoch das die Waffe ohne Batterien überhaupt nicht mehr funktioniert.

Die Grundausstattung des M-25 besteht aus einem festen Sockelkornträger, einem abnehmbaren Visierbügel und einer festen Skelettschulterstütze.

Die Waffe verfügt über Montagepunkte zu allen Seiten des Vordergriffteils, wovon der untere bei Auslieferung mit einem Vorderhandgriff bestückt ist. Diese Montagepunkte können benutzt werden um Lampen und Zielmarkierer zu montieren, oder im Austausch gegen den Handgriff auch Granatgeräte (20 mm Einzelschuss, Pump-Action und Streifenlader, 30 mm Einzelschuss, oder 40 mm Einzelschuss), sowie Abschussgeräte für nicht-letale Aufstandsunterdrückungsgeschosse. Auch eine Unterlaufschrotflinte in Gauge 12 ist verfügbar. AOI bietet verschiedene Schalldämpfer, je nach Anwendungsbereich die allesamt über die Mündungsfeuerbremse aufgeschraubt werden und diese blockieren.

Das M-25A hat sich bestens bewährt in verschiedenen Konflikten, so etwa den Strassenschlachten von New York City, dem Hawkeeaufstand und der Friedensmission in Port au Prince. Zu den zahlreichen internationalen Käufern der Waffe gehören Algerien, Island, Marokko, Afghanistan, Brasilien, Equador, Zimbabwe, Angola und Irland. Die halbautomatische Zivilversion M-25C wird weltweit von zahllosen Polizei- und Sicherheitsdiensten verwendet.

---

≫ [Das M-25 ist der letzte Dreck! Egal wie oft ich das Scheißding gepflegt habe, es hatte mindestens alle 3 Streifen einmal Ladehemmung, überhitzte ständig und wenn ich Glück hatte, blieben die Magazine in diesem dämlichen Magazinschacht stecken. Ich bin froh, dass ich heute mein eigener Chef bin und niemand mit mehr befehlen kann, mit einem schrottigen Kinderspielzeug zu kämpfen.] - ROADSTER

≫ [Alles Unsinn. Was erwartest du denn? Die Waffe ist leicht und billig und wenn man sie anständig behandelt geht sie auch nicht kaputt. Natürlich darf man keine Wunder erwarten.] - EMNID

≫ [Sagen wir es so: Ich habe ein altes M-4 aus eingemotteten Armeebeständen. Absolut neuwertig und Tip-Top in Schuss. Hat im Vergleich gegen mein M-25 allerdings kläglich versagt. Das M-4 hat bei jedem zweiten Magazinwechsel mindestens einmal Ladehemmung und auch im Serienfeuer gibt es oft Ärger. Das M-25 ist nicht perfekt, sogar alles andere als das, aber es war und ist eine Verbesserung. Meine Waffe der Wahl sind sie beide nicht, aber wenn ich wählen müsste, hätte das M-4 schlechte Karten.] - STAHLHELM

≫ [Das Geld für die B-Version könnt ihr euch übrigens sparen. reines Chiptuning. Die Feuerkontrolle ist vollelektronisch. Das kann sogar manch ein Automechaniker richten, aber die meisten würden euch wohl anzeigen. Fragt am besten den Hacker oder Techie eures Vertrauens und für ein Sixpack Soybier ist die Sache gegessen.] - MATBRAT

≫ [Passt aber bei der M-25C-HB auf! Wenn ihr das Serienfeuer freigebt, habt ihr ein automatisches Scharfschützengewehr, aber kein richtiges LMG! Anhaltendes Serienfeuer überhitzt die Knarre sofort und ihr ruiniert euch damit ganz schnell den Lauf! Umbau also auf eigene Gefahr.] - CRAZY EDDIE

### Aztechnology M-87a2

| Name | Aztechnology M-87a2 |
|---|---|
| Kaliber | 5 mm PL |
| Typ | Sturmgewehr |
| ab | |
| Tarnstufe | –2 |
| Munition | 3(S)/160(S)/320(Tank) |
| Schaden | Rakete(nach Typ)-7M/10M/13M |
| Rückstoß | R-2/R2/R5 |
| Modus | EM-HM/SM/AM |
| Gewicht | 4.25 kg |
| Preis | 4550 ¥ |
| Verfügbarkeit | 12/14 Tage |
| Straßenindex | 5 |
| Legalität | 1-G/1-K |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| LP 12 | 24 | 48 | 96 |
| S 70 | 140 | 280 | 560 |
| HP 40 | 80 | 160 | 320 |

Standard-Ausstattung:

Smartlink II, Gasventil 2 (K2), Polyresinteile, Schulterstütze mit Schockpolster (K1/S2), hydraulische Rückstoßdämpfung 3 (K3/S2), Biometrisches Sicherheitssystem, Entfernungsmesser, Waffencomputer für luftzündende Gyrojetraketen, wasserdichte Verschalung, stoßresistent, LP-Modus nur 3er Salven, HP-Modus nur HM
Optionen:

- Montageplatz (oben)
- Montageplatz (Lauf)
- Titanlauf 400¥
- 4.73 mm CL (9L, R-1) Umbausatz 650¥
- 4.5 mm TA (6L R-4) Umbausatz 600¥
- Multispectral Computerzielhilfe (x20 Vergrößerung, aktiv/passiv Infrarot, aktiv/passiv Lichtverstärker, Winkelberechnung, Zieltriangulierung, BattleTac™ Interface, Laser-Zieldesignator, Laserflasher, Bilddisplay, ballistische Korrekturberechnung) 6500¥

---

Das M-87a2 ist die modernste Waffe in den Arsenalen der Aztechnology Konzernsicherheit. Nach fast 6 Jahren gelang es den Entwicklern endlich, die Waffe produktionsreif zu machen und alle Anforderungen der Sicherheitsabteilung zu erfüllen. Das M-87a2 ist ein hülsenloses, elektrisch zündendes Impulsgewehr im neuen Aztechnologykaliber 5 mm PL. Das Zündsystem benutzt anstelle eines festen Treibsatzes ein flüssiges Triebmittel das in einem Tank im hinteren Teil der Waffe lagert. Das Treibmittel wird wie bei einem Dieselmotor in eine der drei Zündkammern geführt und dort mit einem extrem starken Elektroimpuls gezündet. Die dabei entstehende Treibkraft ist deutlich stärker als die eines normalen Treibmittels da sie sich langsamer, jedoch wesentlich stetiger aufbaut als dies bei einem unverdichteten Feststoff der Fall ist. Das Geschoss wird dabei fast über die gesamte Lauflänge beschleunigt ohne das ungewöhnlich stärkere Rückstoßkräfte auftreten würden. Die Feuerrate ist dabei Aufgrund der dreifachen Feuerkammer außergewöhnlich hoch, jedoch wurde dies nur für den Punktbeschuss ausgenutzt, für den Unterdrückungsmodus ist diese Funktion unterbunden. Der Schütze kann per serienmäßig installiertem Smartguninterface die Treibmittelmenge zwischen drei Stufen variieren. Im LowPower Modus feuert die Waffe mit halbem Treibmittel und beschleunigt die Geschosse nur auf 90% der Schallgeschwindigkeit.

Da gleichzeitig die Gaskammerventile im Vorderlauf geschlossen werden feuert die Waffe vollständig subsonisch und bietet damit die idealen Voraussetzungen für die Verwendung eines Schalldämpfers. Im Standardmodus verhält sich die Waffe ohne weiter bemerkenswerte Veränderungen. Der HighPower Modus hingegen vernichtet das Treibmittel stärker, zündet mit mehr Energie und benutzt alle drei Kammern der Zündmechanik. Dadurch vervielfacht sich die Durchschlagskraft des Projektils während die Genauigkeit auf kurze Distanzen ebenfalls massiv steigt. Für größere Reichweiten ist der HP Modus nicht geeignet da die Projektile sich nach etwa 400 Metern überschlagen und die Trefferchance schnell unter 5% sinkt. Der HP Modus kann darüber hinaus nur im Halbautomatikmodus genutzt werden und leidet unter einer extremen Steigerung des Staudruckes.

Die Waffe verfügt zusätzlich über einen dreischüssigen Gyrojetraketenwerfer zum Abschuss gelenkter und ungelenkter Gyrojetraketen der durch einen Ladestreifen im Waffenboden gefüttert wird. Aztech bietet zudem einen Zielcomputer an, der auf die Waffe aufgesetzt wird und dann eine besonders präzise Steuerung der Funktionen erlaubt sowie diverse Zielsysteme ersetzt. Beispielweise ist

es dann möglich, die Treibmittellänge exakt auf die jeweilige Zieldistanz abzustimmen, die Lenkraketen um vorprogrammierte Hindernisse zu steuern und Daten über ein BattleTac System mit anderen Teammitgliedern zu teilen.

Das Gehäuse der Waffe ist äusserst schlank und futuristisch designed wodurch sie sich besonders bei Vorzeigetruppen großer Beliebtheit erfreut. Die Waffe ist jedoch mehr als ein schönes Vorzeigemodell, sondern eine extrem tödliche und zuverlässige Kriegswaffe, die sich genausogut für den Dschungel von Yucatan eignet wie für die Wüste Nevadas oder das ewige Eis der Arktis. Die Waffe arbeitet problemlos in Temperaturzonen zwischen $-40^0$ und $+60^0$ und verträgt Luftfeuchtigkeit bis 100% ohne Störungen. Leider ist die Waffe sehr teuer da nur die besten Materialien verwendet werden und einige Fertigungsprozesse sehr aufwendig sind.

Um Kosten zu sparen gibt es daher Umrüstsätze, mit denen das Gewehr zu Trainingszwecken auf das Heckler und Koch Kaliber 4.73 mm CL umrüstbar ist oder sogar auf das noch günstigere Aztechnology Trainingskaliber 4,5 mm TA. Für einen kleinen Aufpreis ist ein Laufsystem in Stahlummanteltem Titan erhältlich das die Lebensdauer des Laufes von 10.000 Schuss auf 25.000 steigert. Obwohl es möglich ist, die Geschosszufuhr kybernetisch zu sperren und das Treibmittel im LP-Modus wie bei einem Flammenwerfer zu verwenden wird von Seiten der Entwickler stark davon abgeraten. Der Treibmitteltank faßt genug Treibmittel für 300 Schuss im Normalmodus. Im LP-Modus benötigt die Waffe nur die Hälfte der Menge, im HP-Modus das dreifache. Treibmittel wird entweder durch Austausch des gesamten Tanks (der sich in Schulterstütze und Waffenheck befindet) oder Einspitzstutzen nachgefüllt. Das Treibmittel kann selbstverständlich nicht durch Feuer oder Fehlzündung detonieren denn Fehlzündungen gibt es bei diesem System nicht und das Treibmittel ist noch schwerer durch Hitze zündbar als unbehandeltes Mineralöl.

Aztechnology präsentiert daher mit dieser Waffe die vermutlich innovativste Infanteriewaffe der letzten 50 Jahre. Die Waffe wird im Hartplastikkoffer mit 2 Treibmitteltanks, 4 Magazinen für jeden Magazinschacht, Pflegeset, extra haltbarem Tragegurt, abnehmbarem Schockpolster, Schalldämpfer und 5 Batterien (reichen für 320 Schuss) ausgeliefert. All das zeigt deutlich: Bei Aztechnology und Fabrica de Armas liegen sie richtig!

---

≫ [Wenn noch jemand daran zweifeln sollte, dass der Yukatankonflikt mehr für Aztech ist, als ein sich selbst unterhaltender Betatest, sollte nun überzeugt sein. Es ist doch mehr als nur offensichtlich, dass sie nie vorhaben das Rebellenproblem zu lösen. Es ist für sie eine hervorragende Möglichkeit, ungestört ihre Feldtests durchzuführen, ihren Einheiten Praxiserfahrung zu vermitteln und dabei die Spreu vom Weizen zu trennen. Wahrscheinlich halten sie ihre eigenen Leute immer dann an der kurzen Leine, wenn sie den Eindruck bekommen, dass die Rebellen eine Verschnaufpause brauchen. Dann lassen sie über externe Kanäle die Rebellen mit Waffen und dergleichen versorgen, schieben es einem ihrer Konkurrenten in die Schuhe und fangen von vorn an. Eigentlich ein perfektes, kostengünstiges System.] - Usiel

≫ [Die Waffe ist echt nett. Hat ordentlich Power, großes Magazin, nur ein bischen teuer und schwer zu bekommen. Ich hab selbst eins davon, muss noch 'ne Vorabversion sein oder so. Mein 87er hat noch nen 20 mm ISSC Pump-Action Granatwerfer drunter, ist aber auch nicht übel. Ich muss bloß endlich 'nen neuen Lauf dafür besorgen. Nach einem vollen Magazin im HP Modus ist der alte nur noch Schrott. Völlig verzogen.] - Charge

≫ [20 mm-Werfer? Ganz klar. Das war die Fallschirmjägerversion. Die wollten einen 20 mm-Werfer. Wurden etwa 4000 Stück von gebaut, bevor man festgestellt hat, dass die ganze Waffe einfach zu sperrig ist für die Aeros Bornos oder wie die Heinis bei den AzMex-Fuzzies heißen. Muss wohl irgendein Beschaffungsoffizier bestellt haben, der sich in die Performancedaten verliebt hat. Sie benutzen jetzt den PFM Karabiner. Der entspricht weitgehend dem PFM/CS, aber ohne Zielfernrohr und dafür ungebremstes Autofeuer.] - Soldier of Fortitude

**Aztechnology PFM**

| Name | Aztechnology PFM |
|---|---|
| Kaliber | 5.56 mm Nato/7.62 mm Nato |
| Typ | Sturmgewehr/Kampfgewehr |
| ab | |
| Tarnstufe | –2 |
| Munition | 50(s)/30(s) – 6(Tr) |
| Schaden | 9M/10S – 10S Gr |
| Rückstoß | R1/R2 |
| Modus | HM/SM/AM - EM |
| Gewicht | 4.75 kg/4.95 kg |
| Preis | 3500 ¥ /3900 ¥ |
| Verfügbarkeit | 8/2 Wochen |
| Straßenindex | 4 |
| Legalität | 1-G/1-K |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 70 | 140 | 280 | 560 |
| 80 | 160 | 320 | 640 |

Standard-Ausstattung:

Smartlink II, Gasventil (K1), Schulterstütze mit Schockpolster (K1/S2), Montageschiene (oben)
Optionen:

- Gasventil 2 (500¥ )
- Gasventil 3 (1000¥ )
- Entfernungsmesser (100¥ )
- Granatenprogrammierung (400¥ )

---

Das Primera Fussil Mitrailleur ist das Standardgewehr der republikanisch aztlanischen Regierungsstreitkräfte und der paramilitärischen Regimenter des Aztechnology Megakonzerns. Das APFM Projekt begann vor 9 Jahren im Entwicklungszeitraum des AOI Alpha Sturmgewehrs. Aztechnology Arms Manufacturing entschied zu diesem Zeitpunkt das eine Modernisierung der Streitkräfte überfällig war und begann mit der Entwicklung einer Konkurrenzwaffe zum AOI Alpha. Das PFM überzeugt durch seine hohe Präzision und Munitionskapazität. Um Gewicht zu sparen wurde das Gewehr zu großen Teilen aus korrsosionsresistentem Macroplast gefertigt. Leider ist das PFM für einen urbanen Einsatz viel zu sperrig und auch das trotz Polymeren immense Gewicht macht den meisten Schützen zu schaffen.

Die Waffe verkauft sich hauptsächlich in Aztlan selbst, sowie in Zentralafrika wo die Waffe wegen ihrer hohen Reichweite geschätzt wird. Der Unterlaufwerfer ist ein patentiertes konzept von AAM, bei dem die 6 Granaten wie die Patronen in einem Revolver gehalten werden. Die Trommel dreht und wird nach Abschuss aller Granaten ausgeworfen. Es existieren zwei Trommelvarianten: Eine unbegrenzt wiederladbare Titantrommel und eine Wegwerftrommel aus Macroplast. Von einem Wiederladen der Plasttrommel wird dringend abgeraten.

Aztech hat auch eine schwere Version des Primera Fussil Automatico im Kaliber 7,62 mm Nato herausgebracht, unter der Bezeichnung PFM/7.62, hergestellt für die Sonderkommandos der Aztlanischen Yucatanstreitkräfte. Die bessere Durchschlagskraft erleichtert den Kampf im dichten Urwald des dortigen Kampfgebietes ungemein, dadurch dass die Waffe Busch- und Blattwerk leichter durchschlagen kann. Die größere Reichweite kommt dabei vor allem im schwächer bewachsenen Hochland zum tragen. Aufgrund der niedrigeren Feuerrate und der kleineren Munitionskapazität ist die Waffe allerdings für ungeübte Schützen weniger geeignet und wird von der republikanisch aztlanischen Armee nur an erfahrenere Soldaten ausgegeben.

---

≫ [Ich erkenne diese Drekswaffe bereits am Sound. Ich weiß nicht, warum die Azzis zum Gebrauch von diesem Mist übergegangen sind, aber man sieht ja, was sie in Yukatan von dem Dreckssteil haben. Ich hatte das Gerät mal kurze Zeit in der Hand, nachdem der Besitzer es unbenutzt hat fallen lassen, was mich wirklich nicht wundert. Das Design der Munitionszufuhr ist platt bei AOI geklaut worden, überhaupt haben die Azzis nur etwas an der Optik verbessert. Als Feldwaffe ist sie meiner Meinung nach vollkommen überzüchtet. Smartlink und der ganze elektronische Schnickschnack, sowas gehört nicht an eine Waffe, die im Busch eingesetzt wird. Die übliche Reinlichkeit und Logistik einer AOI-Kaserne existiert im Feld nicht. Das übergroße Kaliber für eine Infanteriewaffe ist ebenfalls kein sinnvolles Konzept. Ein Kampfgewehr hat gerade in der Dschungelumgebung weniger Chancen, auch wenn es vielleicht genauer schießt auf große Reichweite und Buschwerk besser durchschlägt. Der Durchschnittsazzi erkennt seinen Gegner im Busch nichtmal, wenn er auf ihn tritt. Und deshalb braucht der Azzi-Durchschnittsmacker eine

Puste, mit der möglichst viel Blei in den Busch streuen kann. Vielleicht trifft er ja doch mal zufällig was. Gezielte Schüsse habe ich von den Suckern noch nie gesehen, die legen lieber Minen und ziehen an der Strippe und geeken alles im Umkreis von 30 Metern oder bombardieren zivile Dörfer mit Naplam mit Mörsern oder decken mit MG-Feuer ganze Flächen ein oder erschießen wehrlose Zivilisten durch gut gestylte Hinrichtungskommandos. Subtilität war noch nie eine Stärke der Azzis und an dieser Waffe sieht man es mal wieder deutlich: die Azzis hab'n Schwanzproblem und kein Hirn.

So'n Quatsch, ey, ich könnte mich voll dir Krätze ärgern, wenn ich das nur seh' echt, neh? Ich hab' das Scheißding bei der nächsten Gelegenheit gedumpt, weil ich mal Ärger mit solchen hochgezüchtenen TekDrek hatte. Das selbe interne Design, sogar die selbe Software, alles geklaut von AOI! Und das Dreks-Alpha vertellt mir in einer Combatzone im Dschungel was von wegen, dass eine Waffenfehlfunktion vorliegt und schießt nicht weiter, als ich es am dringendsten gebraucht hätte. Später beim Untersuchen des Fehlers, ja, ich habe das durch ein Wunder überlebt, stelle ich fest, dass die miese Kniste rumgenervt hat, weil der Munitionszähler-Sensor verschmutzt war. Stellt euch vor: der Munitionszähler ist verschmutzt und deswegen weigert sich das Dreksteil zu schießen. Ich hab'n Kaffeekocher draus gebogen. Echt. Laß mich in Frieden mit diesem HiTek-Drek und Zukunftssoldatenquatsch. Das ist das letzte. Der moderne Söldner, der seinen nächsten Einsatz überleben will, nimmt sich was verläßliches mit weniger als 400 Einzelteilen, aber Hallo! Sowas wie die bewährte Kaschie. Vergeßt dann den ganzen Cyberdrek, aber das ist eine Waffe, die auch nach einem Sandsturm und während eines Sandsturms noch funktioniert oder wenn ihr damit eine halbe Stunde in einer Schlammgrube geparkt habt auf Ambush. Dieses Schmuckstück hier hat einen Rollenverschluss und das sagt vielleicht alles. Also vergeßt es, wenn da ein Schmutzfleck drauf ist. Vielleicht ist das der Grund, warum diese Scheißazzis so'n Putzfimmel haben und immer mit gewienerten Pilzbechern rumstiefeln, dass man sie am spiegelnden Glanz auf zehn Kilometer ausmacht. Ob ihr nun das Kleinkaliber nehmt oder die 7.62er — dieses hier ist in der Tat ein wenig robuster, weil die Mehrpower der Munition und die stärker Rückholfeder den Verschluss auch noch bewegt, wenn er etwas verschmutzt ist. Mit der Zuverlässigkeit einer Kaschi kann die Kniste jedoch nicht mithalten. Wenn ihr mal jemanden mit so'nem Ding seht, bin ich es sicherlich nicht. Seh' ich vielleicht aus wie'n verkackter Vorzeigesoldat und Zukunftswichser oder was? Ich hoffe, ich habe Aztec jetzt nicht das Geschäft kaputtgemacht durch den Kommentar? ] - Ǝ-ƆƎƎ

≫ [Also ich kann nichts zur 7.62-Version sagen, aber mit dem normalen PFM habe ich im Dschungel ziemlich gute Erfahrungen gemacht. Jedenfalls hatte ich weder Probleme mit irgendwelchen Ladehemmungen, noch mit der Elektronik. Mag sein, dass es groß und unhandlich ist, aber es hat bei mir trotzdem einen guten Eindruck hinterlassen.] - Charge

≫ [Die Waffe machte jedenfalls einen gut gepflegten Eindruck, daran lag's sicher nicht. Aber der Einsatz ging direkt Querfeldein und war nicht motorisiert. Nach sieben oder acht Tagen Dschungel zeigen sich solche Effekte deutlich, selbst wenn man das Gerät so gut es geht sauber hält. Aber in einer Überlebensumgebung ist der Reinlichkeit Grenzen gesetzt. Eine Kaschi hätte jedenfalls nicht versagt. Und die neuen Ak-Modelle gibt es schließlich auch in 7.62 mm, wenn man größere Kaliber dem 5.56er oder 5.45er vorzieht. Ich schätze, dass das PFM ganz bewusst unzuverlässig für den ausschließlichen Dschungelkrieg konstruiert wurde, gerade weil es für den Yukatan-Konflikt eingeführt wurde. Vielleicht um das PFM als Beutewaffe für die Rebellen unattraktiv zu halten? Nur so als Gedanke. . . ] - Ǝ-ƆƎƎ

≫ [Wir sind damals auch eine Woche durch den Dschungel marschiert. Einmal sind wir sogar "mit den Geistern gegangen" falls du weißt, was ich meine. Mann, der Kerl hätte uns echt vorwarnen können, was das bedeutet, aber es hat immerhin funktioniert. Irgendwie. . . Nun ja. Als ich das Gewehr gebraucht habe, hat es jedenfalls tadellos funktioniert. Das Trommelddesign des Grantwerfers hat übrigens einen nicht zu unterschätzenden Vorteil: man kann sich nämlich seine Munition speziell zusammenstellen und dann durch eine Drehung der Trommel die gewünschte Granate auswählen, was sich ja bei Röhrenmagazinen immer ein bischen problematisch gestaltet.] - Charge

### ATMC Movie Weapons Aliens II M41A1 Pulse Rilfe

| | |
|---|---|
| Name | ATMC Movie Weapons Aliens II M41A1 Pulse Rilfe |
| Kaliber | 10x24 mm M-309 |
| Typ | Sturmgewehr |
| ab | |
| Tarnstufe | 0 |
| Munition | 100(S)-4(m) |
| Schaden | 8M-Granate |
| Rückstoß | R–1 |
| Modus | HM/SM/AM |
| Gewicht | 4.9 kg |
| Preis | 3250 ¥ |
| Verfügbarkeit | 5/20 Tage |
| Straßenindex | 2 |
| Legalität | 3-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 70 | 140 | 280 | 560 |

Standard-Ausstattung:

Der angegebene Schaden ist der Basisschaden mit normaler Munition. Die spezielle Explosivmunition kostet nur die Hälfte von normaler Explosivmunition Munition, beschädigt Panzerung wie Ex-Ex, der Schaden beträgt 8S und geht auf doppelte Stoßpanzerung. Sonstige Munition in 10x24 mm ist verfügbar, kostet jedoch 20% mehr als in gängigen Kalibern.
Zubehör:
Smartlink II, Schulterstütze mit Schockpolster (K1/S2), Gasventil 2 (K2)
Optionen:

- Wechsellauf 300¥
- Extraladestreifen (3x wiederverwendbar) 200¥
- Pflegeset 300¥
- Transportkiste 450¥
- 4,6 mm PDW Juniorversion (Schaden: 8L (R-2), Munition: 160(S), Gewicht -1 kg, Verfügbarkeit 2/20 Tage, Index 1,75, nicht smart) -2000¥

---

Die Aztechnology-Truman Merchandise Company präsentiert das lange ersehnte M41A1 Pulse Rifle aus dem Kultfilm Aliens. Schon seit Jahrzehnten sind Umrüstsätze für die alte Tommygun im Umlauf, auf der die alte Filmrequisite basiert, aber nichts kam dem Original jemals so nahe wie diese Authentizitätsreplika. Nicht die Grundlage wurde reproduziert, sondern der Look und die Wirkung. Diese Waffe verschießt das selbe Kaliber wie im Film: 10x28 mm. Auch das Magazin mit seinen unglaublichen 100 Schuss konnte erfolgreich nachgebaut werden. Die Waffe verwendet ein U-förmiges Schlauchmagazin mit Gasdrucksystem, einen eingebauten und batteriebetriebenen Automatiklader und einen hochkompakten 20 mm ISSC Granatwerfer. Die Waffe ist selbstverständlich vollkommen versmartet, äusserst robust und zuverlässig. Natürlich nur wenn sie dem Tipp im Handbuch folgen und Clip niemals mit mehr als 98 Schuss laden. Ein Mechanikfehler, der aufwendig und absolut authentisch reproduziert werden konnte. Im Gegensatz zur M-56 Smartgun kann der Modus der Munition nicht umgestellt werden. Sie explodiert fest eingestellt bei Aufschlag. Allerdings kann sie auch problemlos andere, speziell für dieses Coolnesskaliber produzierte Munition verwenden! Selbstverständlich kann das Gehäuse frei zwischen den offiziellen Farben gewählt werden. Verfügbar sind: NATO olive, beige, mattschwarz, dunkelgrau, weiß, marineblau. Das originale Field Manual mit mehr als 120 Seiten und zahlreichen Bildern wird selbstverständlich mitgeliefert. Für alle, die keinen Waffenschein für Waffen des 20 mm ISSC Kalibers haben, gibt es das M41 auch mit einer nicht granatfähigen 12 Gauge Unterlaufflinte.

Zur Komplettierung der Sammlung bieten Aztechnology und Truman Technologies natürlich auch die restliche Ausrüstung, mit der üblichen ATMC MW Autentizitätsgarantie. M-3 USCM Körperpanzerung (leichte Sicherheitspanzerung), den Flammenwerfer, die M-56 Smartgun und sogar das relativ unbekannta M-42A Infanteriescharfschützengewehr. Die ideale Kombi, wenn man auf Wanzenjagd geht und dabei cool sein will! Für alle Familienväter sei darauf hingewiesen, dass es auch eine Juniorversion im 4,6 mm PDW MP-Kaliber mit 20 Gauge Unterlaufschrotflinte gibt. MEGACOOL!!!

---

≫ [In meiner Einheit haben wir vier Rifleteams, mit je einem Heavy Gunner mit M-56 Smartgun und drei Riflemen mit dem M-41. Wir haben uns sogar diese Pulsetracker nachgebaut. Funzen zwar nicht richtig und wirken nur auf knappe 3 Meter, aber sie machen dieses irrsinnig coole „zump-

zump-zump". Wenn der Einsatz dieses Wochenende gut geht, werde ich wahrscheinlich zum Corporal befördert. Echt irre was? Diese Knarre ist einfach der Hammer.] - HUDSON 2K60 "FORT LEWIS COLONIAL BROTHERS, 56TH STREET"

≫ [Vorsicht Jungs. Ich hab die Gang ausgecheckt. Die hausen zwar in der 56sten, aber ihr Revier ist in Downtown Puyallup, aka "Spaceville". Die liefern sich da seit Jahren einen verbissen Krieg mit den Predators, den Coneheads, der Alien League und den Imperial Stormtroopers. Wir sind da mal reingeraten. Alles Irre. Total beknackt. Die Stormtroopers gehen ja noch. Sind zwar fast 100 Typen, aber sie tragen gut sichtbare, weisse Hartschalenpanzerung und schießen nur mit roter Leuchtspurmuni. Außerdem treffen sie fast nie. Fallt da aber nicht drauf rein. Die ersten Schuss gehen absichtlich vorbei und was dann kommt sitzt. Die Predators sind die schlimmsten. Das sind 4-6 Adepten und mindestens 1 Magier. Eine Vollzeitpsycho-Wizgang. Was die machen? Die verkleiden sich als Außerirdische, halbunsichtbare Monster und jagen die Colonial Borthers, die Alien League oder was sonst noch so dazwischenkommt. Fahrt bloß niemals nach Spaceville. Alles Irre!] - SEEKER

≫ [Pass auf, wen du irre nennst. Mit den Preds und den CoBros hast du recht, ja. Die Coneheads sind einfach nur Schwachmaten und die Liga sind nur Spinner in beknackten Kostümen, aber *wir* sorgen da nur für Ordnung und die Aufrechterhaltung der Imperialen Authorität.] - GRAND MOFF TARKIN

≫ [Oh Gott... E-Gee? SysOp? Muss das sein? Darf hier jeder Schwachkopf unseren Server vollmüllen?] - SEEKER

≫ [Reg dich nicht so auf Seeker. Ich hab mittlerweise gute Kontakte zu den Colonial Brothers. Die sind echt klasse drauf und total kraß. Sie waren früher eine Abteilung der Spiders, haben sich aber losgesagt, weil die Spiders die Sache zu ernst nehmen. Die Hälfte der Jungs kommt aus dem ehemaligen Chicago und du kannst es ihnen nicht übelnehmen, dass sie ihre Passion (Wanzenjagd) mit etwas Coolness verbinden wollen. Wenn man verlernt, drüber zu lachen, ist man doch schon tot. Ich jedenfalls mag die Bande und helfe ihnen momentan dabei, die Robotergeschütze zu bekommen, nach denen sie sich so für ihren äusseren Verteidigungsring sehnen.] - MATBRAT

≫ [Cooool! Wenn die Jungs Probleme mit ihren Trackern haben, kann ich da vielleicht mal Kontakte spielen lassen. Ich wüßte da jemanden, der die Dinger herstellen lassen könnte. Da ich so'n Trackerding mal just for fun gebaut habe vor einiger Zeit und das eigentlich ganz gut funktionierte, könnte man daraus was machen. Die Wanzenjagd ist nicht so mein Ding, aber so'n Tracker ist eine Herausforderung. Und der geht dann bestimmt weiter und zuverlässiger, als nur bis müde drei Meter Radius. Ich hab' da 'ne Idee, wie man das machen könnte. Und der Prototyp hatte damals ganz gut funktioniert. Ist natürlich nicht ganz billig. Dass die bei den Spiders raus sind, kann ich mir gut vorstellen. Die Spiders sind mehr auf der Hack'n Slay-Schiene, wie ich gehört habe. Aber man sieht von denen ja nicht viel.] - Ǝ-ƆƎƎ

≫ [Wenn Du sie siehst, ist es meistens auch zu spät. Ich musste 5 von denen umbringen, bevor sie verstanden haben, dass sie hier unerwünscht waren. Ich hasse Fanatiker.] - FALCON

**Diemaco C-19**

| Name | Diemaco C-19 |
|---|---|
| Kaliber | 5,56 mm N |
| Typ | Sturmgewehr |
| ab | |
| Tarnstufe | 4 |
| Munition | 30(s) |
| Schaden | 9M |
| Rückstoß | R1 |
| Modus | HM/AM |
| Gewicht | 3,8 kg |
| Preis | 850 ¥ |
| Verfügbarkeit | 4/14 Tage |
| Straßenindex | 2 |
| Legalität | 4-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 70 | 140 | 280 | 560 |

Standard-Ausstattung:

Polymer-/Stahlbauweise, Gasventil 1 (K1), Einschubschulterstütze (K1/S1)(ausgezogen Tarnstufe -1), Montageschiene (Oberseite, groß, bei Auslieferung mit Visierbügel belegt)
Optionen:

- 30 Schuss Polymeremagazin 10¥
- 50 Schuss Trommelmagazin (Tarnstufe -1, Gewicht +0,55 kg, K1) 200¥
- 100 Schuss Doppel-Trommelmagazin (Tarnstufe -2, Gewicht +1,4 kg, K1) 350¥
- 150 Schuss Doppel-Trommelmagazin (Tarnstufe -3, Gewicht +1,75 kg, K2) 600¥
- Zivilversion C-20 (Modus: HM, Munition: 10(s), Legalität 4P-F) +200¥
- C-19 G (C-19 mit CAS-40 Granatgerät, Tarnstufe-2, Gewicht +1,5 kg, R-1) +1200¥

Das Diemaco C-19 Sturmgewehr folgt dem kanadischen Motto “Was die Amies können, das können wir noch besser” und basiert teilweise auf dem alten kanadischen M-16 Klon und dem aktuellen amerikanischen AOI M-25/GIRA. Das C-19 verfügt nicht über das Shoot-by-Wire des M-25, sondern vertraut auf hergebrachte und bewährte Mechanik. Die mechanischen Komponenten des C-19 wurden jedoch grundlegend überarbeitet, so dass die Waffe weder die inhärenten Schwächen des M-16, noch die Kinderkrankheiten des M-25 aufweist. Zusätzlich ist die Verarbeitung des C-19 deutlich besser, als die des M-25, und das Gewehr erreicht höhere Genauigkeitswerte als ihr amerikanisches Teilvorbild. Optisch verbindet das C-19 viel altes mit wenig neuem zu einem funktionalen und verlässlichen Cocktail. Der Vorderschaft der Waffe entspricht dem des M-16a2, Aufbauten und Schulterstütze hingegen dem M-4a3, und das Polymermagazin dem kanadischen Vorgängergewehr. Der kombinierte Visier- und Tragegriff des C-19 ist auf einer Weaverschiene montiert und kann gegen andere Zielhilfen ausgetauscht werden. Weitere Weaverschienen sind nicht vorgesehen und von Werk nur in Verbindung mit den diversen Sondermodellen verfügbar. Die Montage eines Granatwerfers an der Waffe ist daher ohne Umbauten nicht möglich. Diemaco bietet allerdings eine Variante mit entsprechend vorinstalliertem 40 mm Granatgerät an, die äußerlich dem M-16a2/M-203 ausgesprochen ähnlich ist. Die HB-Version (Heavy Barrel), sowie die Ultra- (=Ultrakompakt) und LMG-Varianten verfügen über Weaverschienen, mit denen herkömmliche Werfer montiert werden können.

Die höhere Präzision, bessere Verarbeitung und grössere Zuverlässigkeit des C-19 haben natürlich auch ihren Preis: den Preis. Das C-19 ist bedeutend teurer als sein US-Amerikanisches AOI Gegenstück, aber Spezialeinheiten auf der ganzen Welt geben dem C-19 trotzdem den Vorzug. Sogar einige US Spezialeinheiten haben diese Waffe Gerüchten zufolge in ihrem Arsenal und bevorzugen sie besonders wegen der großen Bedienungsähnlichkeit zum M-25 und dem alten M-4. Außer in Kanada wird das C-19 nur in Thailand und Mexico als Ordonnanzwaffe geführt. In Mexico wird es in Lizenz bei der Firma Mendoza unter der Bezeichnung CM-19 gebaut,

büßt so allerdings einiges an Verarbeitungsqualität im Vergleich zum Original ein.

---

- [Das C-19 ist eine grossartige Waffe! Ich vertraue diesem Gewehr bedingungslos, allerdings nur solange es nicht aus Mexico kommt. Die mexikanischen Lizenzbauten sind Mist.] - ROADSTER
- [Kann ich nur bestätigen. Das C-19 ist ein grundsolides Gewehr und braucht keine Batterien wie das M-25. Schade eigentlich, dass ich kein Kanadier bin, aber zum Glück bin ich auch kein Amerikaner.] - STAHLHELM
- [Für mich wäre vor allem entscheidend, dass die Waffe, wie schon gesagt, rein mechanisch arbeitet, also keine Batterien braucht. Außerdem ist sie sicher gegen EM-Bomben und verschmutzt nicht so schnell. Was nämlich äußerlich aussieht wie die Mechanik des alten M-16, kann intern endlich mal mit was neuem aufzuwarten. Der Lademechanismus arbeitet endlich indirekt und leitet den ganzen Dreck nicht mehr auf den Verschluss. Außerdem feuert die Waffe unbeschränkt und ist sehr witterungsbeständig. Hab' selbst eine, aber in der HB-Version.] - SEEKER

### HK CLBR

| Name | HK CLBR |
|---|---|
| Kaliber | 4,73 mm CLL |
| Typ | Sturmgewehr |
| ab | Sommer 2061 / Herbst 2061 |
| Tarnstufe | 0 |
| Munition | 90(s) |
| Schaden | 10L |
| Rückstoß | R1 |
| Modus | HM/SM/AM (max.8) |
| Gewicht | 4 kg |
| Preis | 3000 ¥ |
| Verfügbarkeit | 10/12 Tage |
| Straßenindex | 3 |
| Legalität | 3-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 70 | 140 | 280 | 560 |

Standard-Ausstattung:

Smartlink, Polymerebau, hydraulische Rückstoßverzögerung 2 (K2/S1), Schulterstütze mit Gel-Schockpolster (K2/S3), ausklappbares Zweibein (K1/S1)
Optionen:

- Smartlink II +1000¥
- Manuelle Bedienungselemente +50¥
- Manuelle Bedienungselemente und keine Smartverbindung -500¥
- Gehäuse in CamoTech Tarnfarben +500¥
- vollständige Umweltversiegelung (Tiefsee- und vakuumsicher) +1000¥

---

Das CLBR (CaseLess Battle Rifle) ist Heckler und Kochs neueste Waffe der CL-Serie und komplettiert die CLSMG und das CLSR zu einem kompletten Infanteriesystem. Aufgrund kleinerer Schwierigkeiten mit dem Magazinsystem wurde die Waffe nicht, wie ursprünglich geplant, in Belfast präsentiert, sondern erst 3 Monate später auf einer kleineren Waffenmesse auf Zypern. Das CLSR wird über ein 90 schüssiges Doppelreihenmagazin im 4,73 mm Langkaliber CLL von oben geladen und verwendet die gleiche Selbstladeautomatik, wie die anderen CL-Waffen. Die Waffe verfügt über eine extrem langlebige Batterie für das Ladesystem und verzichtet daher auf mechanische Ladehebel. Wer der Selbstladeautomatik nicht vertraut, kann aber auch manuell spannende Versionen erwerben. Die Waffe ist hydraulisch gedämpft und für die Aufnahme verschiedener Mündungsfeuerdämpfer, Gasventile und Schalldämpfer geeignet. Größter Abnehmer der hülsenlosen Truppenwaffe ist der Sicherheitsdienst des Shiawasekonzerns, der bereits in Belfast 30.000 Stück geordert hat. Das CLBR verfügt serienmäßig über ein Smartguninterface und kann gegen Aufpreis auch mit einem verbesserten Smartsystem der zweiten Generation geliefert werden. Die Waffe verfügt über ein integriertes Klappzweibein und eine schockgedämpfte Schulterstütze. Dem Soldaten im Feld bietet das CLBR eine Vielzahl von Vorzügen, denn das CLBR kann sich mittels spezieller Reinigungsmagazine selbst reinigen. Diese Reinigungsmagazine enthalten 9 Schussgruppen einer speziell abgemischten Munition, die mit reduzierter Feuerrate durchgeschossen werden und Kammer und Lauf der Waffe von Schmutzablagerungen befreien. Ein einzelner Soldat kann so genug Reinigungspatronen in einem Magazin transportieren, um die Waffen eines ganzen Squad sauber zu schießen. Der Vorteil an diesem System ist die unglaubliche Einfachheit des Reinigungsvorgangs am Bedienungsende. Zudem konnte die Waffe dank der Selbstreinigungsfunktion vollständig versiegelt werden und ist so zusätzlich geschützt gegen Witterung und Schmutz. Die Reinigungsgeschosse, die zum Teil an Bürsten erinnern, haben natürlich keinen Kampfwert. Erleidet die Waffe schwerwiegendere Funktionsstörungen, wird sie in der Etappe per SimNet Wartung von Heckler und Koch direkt überprüft und kann mit speziellen Wartungseinheiten vor Ort per Satellitenverbindung repariert werden. Ist auch das keine Option, ersetzt Heckler und Koch die Waffe in den ersten 10 Jahren nach Erwerb zum Nullpreis.

---

≫ [Das Magazindesign der CL-Reihe ist übrigens absolut genial. Es hat keine Feder am Ende, sondern lediglich eine gummierte Plastikscheibe. Die Kammer am Magazinboden steht mit einer kleinen Menge $CO_2$ unter Druck. Mal eben genug, um die erste Patrone in den Autolader einzuschieben. Sobald das geschehen ist, öffnet sich ein kleines Ventil, das den Lademechanismus mit dieser Magazinkammer verbindet. Wenn die Waffe jetzt abgefeuert wird, betankt der Überdruckregulator das Magazin mit abgekühlten Pulverdämpfen und steigert so kontinuierlich den Druck im Magazin, der die Patronen weiter

in den Lader schiebt. Man sollte aber vorsichtig mit beschädigten Magazinen sein. Wenn die Druckplatte verrutscht, (was fast ausgeschlossen ist) gehen die Schubgase verloren und das Magazin hat nur noch Schrottwert. Man sollte außerdem niemals auf die dämliche Idee kommen, eines der Magazine nachzuladen. Nicht nur, dass sie nach Gebrauch ekelhaft stinken und von innen verdreckt sind, sie sind auch unzuverlässig und das Einwegventil am Magazinboden ist undicht. Wer das macht, spielt mit seinem Leben, denn eine Magazinexplosion einer beliebigen Waffe der CL-Reihe ist extrem gefährlich.] - SEEKER

≫ [Unser grosser Experte! Ahua! Gibt es eigentlich keine Waffe, an der du nicht irgendwas rumzumeckern hast?] - ICEMAN

≫ [Ich hab doch gar nicht dran rumgemeckert!?] - SEEKER

≫ [Ist das jetzt ein Kampfgewehr oder ein Sturmgewehr?] - JIN-ROH

≫ [Das ist ein bisschen strittig. Ich würde sagen, dass es ein leichtes Kampfgewehr ist, aber spielt das wirklich eine Rolle?] - SEEKER

≫ [Nö. Dummes Bumm-Bumm mach tot. Nur ein weiteres blödes Plastikgewehr.] - MATBRAT

### H & K G-50

| | |
|---|---|
| Name | H & K G-50 |
| Kaliber | 6,5 mm Hybrid |
| Typ | Sturmgewehr |
| ab | Spätsommer 2050<br>Frühling 2060 |
| Tarnstufe | 0 |
| Munition | 30(s) |
| Schaden | 10M |
| Rückstoß | R2 |
| Modus | HM/SM/AM |
| Gewicht | 3.9 kg |
| Preis | 3500 ¥ |
| Verfügbarkeit | 12/21 Tage |
| Straßenindex | 4 |
| Legalität | 1-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 80 | 160 | 320 | 640 |

Standard-Ausstattung:

Polymerebauweise, beidhändig verwendbar, Schulterstütze mit Gelschockpolster (K2/S3), Gasventil 2 (K2), hydraulische Rückstoßbremse 1 (K1/S1), x3 Zielfernrohr, Lasermarkierer, klappbares Zweibein (K1/S1)
Optionen:

- Smartlink II +1500¥
- OGG-50 20 mm Granatwerfer +1500¥

---

Das G-50 bildet die goldene Mitte der GWS-50 Reihe. Zuverlässig, robust und handlich wie es ist, kann es bereits von Absolventen der Grundausbildung zielgenau eingesetzt werden. Dafür sorgen schon die für jede Gelegenheit vorhandenen Zielhilfen. Der Rückstoß ist härter als der der gewohnt leichteren 5.56 mm Patronen, aber die Treffermengen, die nötig sind das Ziel niederzustrecken, sind geringer und liegen meist zwischen einem und drei Schuss. Wie bereits erwähnt ist das Kaliber besonders geeignet für die Verwendung von Richtsprenggeschossen und damit deutlich wirksamer als die herkömmlichen Waffen. Selbstverständlich kann der verfügbare optionale Granatwerfer der GWS-50 Reihe mit einem ebenfalls optional verfügbaren Zielcomputer vernetzt werden. Die Waffe verfügt zudem serienmäßig über ein ausklappbares Zweibein, das in verstautem Zustand komplett im Vorderhandgriff verschwindet. Die Handstütze vor dem eingerahmten Pistolengriff des Gewehrs wurde von der MP-50 übernommen und erleitert das Anlegen in liegender Position bei Benutzung des Zweibeins. Wenn die Waffe mit einem Smartguninterface ausgestattet wird ermöglicht das System dem Schützen zudem die stufenweise Regelung der Kadenz in den Schritten 300, 600, 900 und 1200 rpm, was für ein ausgewogenes und munitionssparendes Unterdrückungsfeuer sorgt.

---

- [Mama mia! Ganz nach meinem Geschmack!] - Bulldog
- [Nur ein weiteres großes, blödes Plastikgewehr.] - MatBrat
- [Taktet die Waffe bloß nie auf unter 600 rpm! Sie bekommt dann nämlich manchmal Ladehemmung.] - Emnid
- [Ein bisschen wenig Munition, oder? Das G-61 hat immerhin 48.] - Copernicus
- [Hate to burst your bubble, aber es sind 48 Schuss 4.73 mm CL vs. 30 Schuss 6,5 mm Hybrid. Wenn wir ein Duell machen würden, nähme ich die 6,5er. Überhaupt nicht vergleichbar.] - Seeker

### Latiev-338/AK-160

| | |
|---|---|
| Name | Latiev-338/AK-160 |
| Kaliber | 8,5 mm L/6,5 mm H<br>5,56 mm N/5,45 mm B<br>7,62mm Bloc |
| Typ | schweres Sturmgewehr |
| ab | |
| Tarnstufe | 2 |
| Munition | 25(s)/30(s)/35(s)/35(s)/35(s) |
| Schaden | 10S/11M/10M/10M/9S |
| Rückstoß | R2/R2/R1/R1/R1 |
| Modus | HM/SM/AM |
| Gewicht | 4,5 kg |
| Preis | 3200 ¥ |
| Verfügbarkeit | 10/12 Tage |
| Straßenindex | 2 |
| Legalität | 2-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 90 | 180 | 360 | 720 |
| 85 | 170 | 340 | 680 |
| 75 | 150 | 300 | 600 |
| 75 | 150 | 300 | 600 |
| 70 | 140 | 280 | 560 |

Standard-Ausstattung:

Polymer-Stahlbauweise, Smartlink 2 (T2, V2), Gasventil 2 (K2), interne Rückstoßkompensation 2 (K2), Schockpolster (K1/S2), Vorderhandgriff (Erschwernisse für Kampf unter 10 m -1, SK 1), fertiger Montagepunkt für Montageschienen (groß, Oberseite), Montagepunkte für Spezialzubehör (groß, Unterseite)
Optionen:

- taktische Unterlauflampe (belegt Montagepunkt) 60¥
- taktische Unterlauflampe Xenon (belegt Montagepunkt) 100¥
- taktische Unterlauflampe Schwachlicht (belegt Montagepunkt) 70¥
- taktische Unterlauflampe Rotlicht (belegt Montagepunkt) 70¥
- taktische Unterlauflampe IR (belegt Montagepunkt) 120¥
- taktische Unterlauflampe UV (belegt Montagepunkt) 150¥
- Unterlauf-Flasher (belegt Montagepunkt und wirkt wie Flashpak mit halbierter Wirkung mit 30 Grad Trichterwinkel nach vorn) 200¥
- Unterlauf-Laserflasher (belegt Montagepunkt und wirkt wie Flashpak mit 30 Grad Trichterwinkel nach vorn) 350¥
- Unterlauf-Lasermarkierer (belegt Montagepunkt) 350¥
- Aufsatz-Zielcomputer (belegt Montagepunkt und beinhaltet ein elektronisches Zielfernrohr mit Stufe 3, Infrarot (aktiv/passiv), Lichtverstärkung (passiv), Kamera, Laserdesignator und Entfernungsmesser und unterstützt Ballistik SPU's der Stufe 2) 3500¥
- Aufsatz-Zielcomputer mit TacLink (wie oben zuzüglich taktischem KI-Interface) 6500¥

---

Die Latiev-338 ist die neueste Entwicklung aus den weltweit berühmten Ischmasch Werken in Ischevsk. Anders als viele ältere Waffen russischer Bauart wurde die Waffe nicht nach dem Entwickler benannt (im Falle der L-338 war ein 17köpfiges Team beteiligt), sondern nach einem russischen Armeehelden aus der zaristischen Zeit vor der Oktoberrevolution. Die 338 steht für den Entwicklungsbeginn der Waffe im März 2038. Wäre es nach der Armee gegangen, hätte man diese Bezeichnung auch beibehalten, denn der Name war vor allem gewählt worden, um ethnische Animositäten im Vielvölkerstaat Russland zu vermeiden. Die PR-Experten der Ischmaschwerke konnten die Politiker allerdings davon überzeugen, dass die Bezeichnung AK-160 verkaufsfördernd wäre und geistig an die Tradition der Kalaschnikovreihe anknüpft. So wird die Waffe nun innerhalb Russlands als L-338 geführt und im Ausland als AK-160 beworben. Bei der AK-160 handelt es sich um ein hochmodernes, modulares Waffensystem, welches die Vorteile seiner Vorgänger mit allen Annehmlichkeiten modernster Technik kombiniert.

Die serienmäßig smartgechipte Waffe verschießt die speziell entwickelte 8,5 mm Latiev Patrone, eine hülsenlose Laborierung mit besonders schwerem, aber dafür langsameren Geschoss. Dadurch konnte die Wirksamkeit der Waffe besonders gegen weich gepanzerte Ziele stark verbessert werden. Die Munition wird allerdings nicht mit einem Drehlader zugeführt, sondern wie bei älteren Waffen mittels eines relativ gewöhnlichen Rückstoßladers mit Masseverschluss. Dadurch war es möglich, die Waffe mit geringfügigen Anpassungen auch in Konfigurationen herzustellen die die westlichen Hülsenkaliber 6,5 mm

Hybrid und 5,56 mm Nato verwenden, sowie für die Ostblockkaliber 5,45 mm Block und 7,62 mm Soviet. Die AK-160 ist serienmäßig mit einem Smartguninterface und einem Entfernungsmesser ausgestattet, die die Verwendung von Vektor- und Ballistikprozessoren optimal unterstützen und so mit jeder Cyberkomponente hervorragende Ergebnisse erzielen. Der schwere Rückstoss der 8,5 mm Latiev wird mit einem effektiven Gasventil und einem serienmäßig installierten Schockpolster reduziert. Die Waffe als solche wurde in bewährter Bullpupbauweise hergestellt, verfügt aber über eine dadurch unbetroffene Gesamtlänge. Das bedeutet, dass der Längenvorteil der Konfiguration nicht genutzt wurde, um die Waffe kleiner zu machen, sondern um den Lauf länger machen zu können. Dies erweist sich als weise Entscheidung, bedenkt man, dass eine ihrer Hauptaufgaben die Grenzsicherung in den weiten Steppen Russlands ist, bei der Reichweite und Präzision Argumente sind, für die man auf maximale Handlichkeit gern verzichtet.

Ischmash liefert für die AK-160 ein breites Angebot an Zusatzausstattung, angefangen bei Sortiment taktischer Lampen verschiedenster Spektren bis hin zu einem mehrschüssigen Pump-Action Unterlaufgranatwerfer. Die Waffe verfügt außerdem über Montagepunkte an der Oberseite zur Aufnahme von Zubehörträgern, beispielsweise Weaverschienen, oder anderer Montagevorrichtungen. So haben die Kunden Zugriff auf einen breiten Markt an Zubehörlieferanten.

Die ersten Produktionsserien wurden bereits an die Truppen ausgeliefert und haben sich an der sibierischen Front und im Tschetschenischen Bürgerkriegsgebiet hervorragend bewährt. Langfristig soll die AK-160 alle Waffen der Typen AN-94 und AK-130, sowie deren Varianten ersetzen, was wohl vor allem dazu führen wird, daß die letzten alten AK's der 74er und 100er Serie selbst aus den Arsenalen der Milizen der hintersten Provinzen verschwinden werden.

---

≫ [Irgendwie fehlt der AK-160 etwas. Klar, sie liegt gut in der Hand, hat 'ne Menge Power, entspricht dem neusten Stand der Technik... aber es fehlt ihr was. Die 160er hat irgendwie keine Eigenständigkeit mehr, sie reiht sich ziemlich nahtlos in die Reihe ähnlicher Waffen ein. Aber ich mag sie trotzdem, wie gesagt, ist immer noch 'ne gute Waffe, objektiv der 130er sogar weit überlegen. Die Verbreitung der AK-160 geht rapide voran, und momentan kommen eine Menge 130er aus den Armeebeständen auf die Schwarzmärkte.] - CHARGE

≫ [Ja gibt's das denn? Eine automatische Knarre in einem echtem Kaliber.

...das auch noch jeder benutzt, große Klasse... mit den alten 7.62 ist man ja schon ein richtiger Exot... eine für den Mantel, eine für die Wand ...yeah... das Ding werde ich richtig aufmotzen. Mir ist nämlich mein altes Kampfgewehr geklaut worden! Doppelreflexvisier, MetalStorm Granatwerfer, Smart II Plus, besseres Gasventil, Microcam mit Wärmebild und Restlichverstärker ...oh yeah... das rockt!] - COWBOY

≫ [Die AK-160 ist 'ne gute Waffe, aber in allen anderen Kalibern als dem 8,5 Hauszeug kaum zu gebrauchen, denn leider haben sie ihr keinen umlegbaren Hülsenauswurf verpasst. Das kann einen im Hauskampf schnell in Bedrängnis bringen, wo man manchmal nunmal genötigt wird, die Waffe von der anderen Schulter zu feuern. Also nehmt am besten die Version die erst garkeine Hülsen hat.] - LONG TOM

≫ [Etwas hat sie übrigens noch immer mit der alten AK gemein: Den Rückstoßdämpfer. Fast das gleiche Prinzip wie bei der AK-130.] - MATBRAT

≫ [Bah! Verrat!!! Konzernknarre!] - ƎƎƆ-Ǝ

**Militech Arms Industries MN-320**

| | |
|---|---|
| Name | Militech Arms Industries MN-320 |
| Kaliber | 6,5 mm Hybrid |
| Typ | Sturmgewehr |
| ab | |
| Tarnstufe | 3 |
| Munition | 25(s) |
| Schaden | 10M |
| Rückstoß | R2 |
| Modus | HM/SM |
| Gewicht | 3,35 kg |
| Preis | 2200 ¥ |
| Verfügbarkeit | 5/6 Tage |
| Straßenindex | 1,5 |
| Legalität | 4-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 30 | 60 | 120 | 240 |

Standard-Ausstattung:

Die Waffe wird behandelt, als wäre sie einen Schritt überkalibriert. interne Rückstoßdämpfung 2 (S2), Gasventil II (K2), Schulterstütze mit Gel-Schockpolster (K2/S3), Smartlink I (wahlweise auch mit Lasermarkierer)
Optionen:

- Smartlink II +650¥
- 5,56 mm Wechselsystem (Schaden: 9M, R1, verwendet gängige 30 Schuss Nato-Streifen) 350¥

---

Dieses PDW-Sturmgewehr gehört zu den kompaktesten Waffen im Mittelkaliber 6,5 mm Hybrid und wurde auf besonderen Auftrag zahlreicher Sicherheitsdienste zum Einsatz gegen schwer gepanzerte Terroristen und Verbrecher entwickelt. Die Waffe ist trotz ihres relativ großen Gewichtes kompakt genug, um auf Streifendienst getragen zu werden und kann auch in engeren Patrouillenfahrzeugen problemlos untergebracht werden. Besonders für größere Einsätze eignet es sich durch die geringe Größe besonders gut, da es den Abstieg der Einsatzkräfte aus dem Mannschaftstransporter kaum erschwert.

Die Waffe wird mit einem 25 Schuss fassenden Klarsichtmagazin geladen, das dem Schützen jederzeit ermöglicht, den Munitionsstand optisch abzulesen. Zielerfasassung erfolgt serienmäßig entweder über einen Lasermarkierer oder ein Smartguninterface. Zur Minimierung von Kollateralschäden und unbeteiligten Opfern ist die Feuerrate der Waffe auf kurze Feuerstöße von drei Schuss Länge begrenzt. Eine behelfsmäßige Bügelvisierung erlaubt die Zielerfassung auch bei Ausfall der Primärsysteme. Griff und Schulterstütze sind aus weichem, schockabsorbierenden Polstergel, was den Gebrauch der Waffe zusätzlich erleichtert. Die Griffanordnung folgt dabei berühmten Vorbildern wie der FN P-90 und wird als besonders ergonomisch und handlich gelobt. Die Einsatzreichweite des Systems ist natürlich durch den kurzen Lauf stark begrenzt, was allerdings auch durchaus beabsichtigt ist, um den sekundären Gefahrenbereich der Waffe so klein wie möglich zu halten. Der Hülsenauswurf kann problemlos von rechts auf links per Smartlink umgeschaltet werden.

---

» [Sieht wirklich schick aus, aber die Handhabung erinnert mehr an einen wildgewordenen Esel.] - Rockabilly

» [Hauptsache, man kann 'nen Troll damit stoppen. Und? Kann mans?] - Misu Tah Sumisu 4 U

» [Ach halt die Fresse. Rassistische Waffe für rassistische Cops. Echt spitze. Würg!] - XXXXXXXL

### MSBS AR

| Name | MSBS AR |
|---|---|
| Kaliber | 5,2 mm S |
| Typ | Sturmgewehr |
| ab | |
| Tarnstufe | 5 |
| Munition | 50(s) |
| Schaden | 9L |
| Rückstoß | R1 |
| Modus | HM/SM/AM |
| Gewicht | 3,2 kg |
| Preis | 3500 ¥ |
| Verfügbarkeit | 9/10 Tage |
| Straßenindex | 2,5 |
| Legalität | 2-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 70 | 140 | 280 | 560 |

Standard-Ausstattung:

Polymer-Scandiumbauweise, robust, schmutzresistent, Smartlink II, Gasventil 1 (K1), ausziehbare Schulterstütze mit Schockpolster (K1/S2, ausgezogen Tarnstufe -1), hydraulische Rückstossdämpfung 2 (K2/S1)
Optionen:

- manuelle Bedienelemente +200¥
- Entfernungsmesser +120¥
- Gehäuse in CamoTech Tarnfarben +500¥
- TriTex™ Tragegurt 120¥
- Vorderhandgriff (Tarnstufe -1, Erschwernisse für Kampf unter 10 m -1, S1) +150¥

---

Das MSBS Sturmgewehr ist die Standardwaffe der japanischen Infanterie und wird auch von mechanisierten und amphibischen Truppenteilen verwendet. Die Waffe verschießt das schwerere 5,2 mm S Kaliber der MSBS Familie. Bekannt ist die Waffe praktisch überall auf der Welt und sei es nur aus dem Fernsehen oder den SimShows, denn dort ist sie aufgrund ihres futuristischen Designs allgegenwärtig und hat sogar das beliebte AOI Alpha von den Weihnachtswunschzetteln aller Kindersoldaten verdrängt. Um Platz zu sparen, wurde die Waffe mit einer einfachen Teleskopstütze versehen und kann so für den Transport noch kompakter gemacht werden. Insgesamt ist das MSBS AR vermutlich das kompakteste Infanteriesturmgewehr überhaupt und das ohne nennenswerten Leistungssverlust. Einziger Nachteil ist, wie bei allen Waffen der Serie, der hohe Wartungsaufwand bei Fehlfunktionen, denn trotz der enormen Zuverlässigkeit des Systems ist es im Feld praktisch nicht reparabel. Damit eignet sich die Waffe ausschließlich für gut ausgestattete Armeen mit flüssiger Logistik und funktionierenden Nachschublinien.

---

[Ein verdammt gutes Gewehr! Ich liebe es. Es ist schick, handlich und pflegeleicht. Okay, wenn es kaputtgeht kannst du es wegwerfen, aber das passiert sehr selten.] - Shigeda Akeshi

### MSBS HAR

| Name | MSBS HAR |
|---|---|
| Kaliber | 5,2 mm S/20 mm ISSC |
| Typ | Sturmgewehr |
| ab | |
| Tarnstufe | 3 |
| Munition | 50(s) - 4(m) |
| Schaden | 9L/8S Granaten |
| Rückstoß | R-1 |
| Modus | HM/SM/AM - EM |
| Gewicht | 4,5 kg |
| Preis | 4850 ¥ |
| Verfügbarkeit | 11/14 Tage |
| Straßenindex | 3 |
| Legalität | 1-G/1-K |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 70 | 140 | 280 | 560 |

Standard-Ausstattung:

Polymer-Scandiumbauweise, robust, schmutzresistent, Smartlink II, Gasventil 1 (K1), Schulterstütze mit Schockpolster (K1/S2), hydraulische Rückstossdämpfung 2 (K2/S1)
Optionen:

- manuelle Bedienelemente +200¥
- Entfernungsmesser +120¥
- Gehäuse in CamoTech Tarnfarben +500¥
- TriTex™ Tragegurt 120¥
- Vorderhandgriff (Tarnstufe -1, Erschwernisse für Kampf unter 10 m -1, S1) +150¥

---

Die H-Version (H für Heavy) des MSBS AR kombiniert das leistungsstarke Gewehr mit einem genauso effektiven Unterlaufgranatwerfer im Universalkaliber 20 mm ISSC und erweitert damit das Einsatzspektrum für nahezu jede Einsatzart. Zusätzlich wurde die hydraulische Dämpfung verbessert und der Rahmen weiter verstärkt. Die Schulterstütze ist nicht mehr einschiebbar und beinhaltet zusätzliche Dämpfungssysteme. Mit zusätzlichem Gewicht und verbesserter Präzision kann das HAR alle Funktionen herkömmlicher Infanteriemaschinengewehre erfüllen und einer mobilen Einheit ein Maximum an Feuerdeckung liefern. Fronttruppen der Mitsuhama Konzernstreitkräfte machten mit den Waffe gute Erfahrungen in den letzten Desert Wars und mussten nur eine defekte Waffe von den 60 eingesetzten zurückschicken und austauschen.

---

- [Rock me! Das ist eine Waffe nach meinem Geschmack. Absolute Spitze. Granatwerfer, ordentlich Munition, versmartet und rückstossarm und das alles in einer handlichen Form. Geilo!] - Magnum
- [Ein bischen gross für eine Lady.] - Gunsmith Cat
- [Wieso? Kennst du denn eine?] - Macho Grande
- [Fauch!] - Gunsmith Cat

### SAKO APIW-245 'Inova'

| | |
|---|---|
| Name | SAKO APIW-245 'Inova' |
| Kaliber | .30-06 Springfield<br>20 mm ISSC<br>4,73 mm CL |
| Typ | Sturmgewehr |
| ab | |
| Tarnstufe | -1 |
| Munition | 2x1(m)/4(s)/80(s) |
| Schaden | 10S<br>11S (Pumpgun)<br>9L |
| Rückstoß | R3/R2/R-1 |
| Modus | HM<br>EM (Pumpgun)<br>HM/SM/AM (max.12) |
| Gewicht | 5,85 kg |
| Preis | 6450 ¥ |
| Verfügbarkeit | 18/30 Tage |
| Straßenindex | 8 |
| Legalität | 5P-F |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 40 | 80 | 160 | 320 |
| 12 | 24 | 48 | 96 |
| 70 | 140 | 280 | 560 |

Standard-Ausstattung:

Polymere- Titanbauweise, Smartlink II Plus, Gasventil I (K1, nur Sturmgewehr), Schulterstütze mit Schockpolster (K1, S2), hydraulische Rückstoßverzögerung 2 (K2, S1, nur Sturmgewehr)
Optionen:

- Keine bekannten, aber Abweichungen der Prototypen sind aufgrund unterschiedlicher Testreihen möglich

Die All Purpose Infantry Weapon 245 von Sako ist eine der innovativsten Waffen der letzten Jahre, krankt allerdings noch an zahlreichen Kinderkranheiten und kann sich auf keinem Markt recht durchsetzen. Die APIW kombiniert eine Pump-Action Schrotflinte mit einem hülsenlosen Hochgeschwindigkeits-Sturmgewehr und einem doppelten Hinterladerlauf für Großkalibergeschosse. Der Gedanke dahinter ist es, den Soldaten für alle Eventualitäten des Kampfes auszustatten. In der Praxis handelt es sich jedoch leider um eine besonders große und klobige Waffe, die in keiner Funktion wirklich zu gebrauchen ist. Angeblich ist man bei Sako derzeit bemüht, an Stelle der Schrotflinte einen leichten Kampflaser oder einen Mikrowellendisruptor unterzubringen, aber näheres dazu ist nicht bekannt.

Alle Komponenten der Inova werden per Smartlink ausgewählt und über den Hauptabzug abgefeuert. Manuelle Bedienelemente liegen nicht vor. Die Waffe ist schockkompensiert und verfügt über ein hochmodernes Gasventilsystem, Hydraulikdämpfung und vollständige Korrosionsresistenz. Das Sturmgewehr wird mit einem 80-Schuss Boxmagazin geladen das in der Schulterstütze sitzt, die 20 mm ISSC Unterlaufflinte hingegen verwendet einen herkömmlichen Ladestreifen mit 4 Schuss Kapazität. Die Waffe kann keine Magnumschrotpatronen verwenden. Bisher wurden lediglich 500 Stück zu Versuchszwecken produziert und an ausgesuchte Regierungen ausgeliefert. Gerüchten zufolge sollen davon allerdings bereits mehr als 200 Stück auf dem Schwarzmarkt gelandet sein. Aufgrund des Sammlerwerts ist von exorbitanten Preisen für diese seltenen Stücke auszugehen, denn es ist unwarscheinlich, dass die Waffe je in Echtserie gebaut wird.

- [BOAH!!! Voll geilet Teil! Mussikma schaun, ob die waffnmackatüpe vonne ecken unten bei de scheissendreck frittenbudenteil sowas klarmachn kann. passt mir voll inne stail. drei fette wummen inne eine kastn. megascheissendrekmäsich kuhlet konz... äh... scheissendrek... ach so! Kuhlet Conntzäbt!] - Livy "LOS" Saint
- [Merkwürdiges Konzept. Irgendwie freakig.] - Long Tom
- [Was für eine Kacke. Was soll ich damit?] - Rewritable
- [Wenn du eins siehst und es dir leisten kannst? Häng es dir an die Wand. Das Baby ist selten!] - Seeker
- [Also würdest du diesen Müll kaufen???] - Lurker Joe
- [Weiß nicht. Neh. Eher nicht, aber Charge könnte bestimmt nicht widerstehen, oder?] - Seeker

### Saeder-Krupp ISW-4

| | |
|---|---|
| Name | Saeder-Krupp ISW-4 |
| Kaliber | 5.56 mm Nato/6.5 mm Hybrid |
| Typ | schweres Sturmgewehr |
| ab | |
| Tarnstufe | –3 |
| Munition | 20(s)/30(s)/40(s)/50(s)-8(M) |
| Schaden | 10M/11M – Granate |
| Rückstoß | R1/R1 – R2 |
| Modus | HM/SM/AM - HM |
| Gewicht | 4,15 kg/5.5 kg |
| Preis | 4500 ¥ /5500 ¥ |
| Verfügbarkeit | 8/4 Wochen |
| Straßenindex | 4 |
| Legalität | 1-G/1-K |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 100 | 200 | 400 | 800* |
| 150 | 300 | 600 | 1200* |

Standard-Ausstattung:

Smartlink II, Gasventil 2 (K2), Schulterstütze mit Schockpolster (K1/S2), Polyresinverschalung, Montageschiene (oben), Entfernungsmesser, Granatenprogrammierung

---

Die ISW-4 (Infanterie Sturmwaffe) von Saeder-Krupp ist der neue Stern am Himmel militärischer Feldkampfwaffen. Das ausladende und sperrige Design ist zwar äußerst ungeeignet für einen urbanen Einsatz, aber im Feld überzeugt die Waffe durch ihre verblüffende Genauigkeit bei hoher Feuerrate. Nach herkömmlichen Kategorien müsste man die Waffe eigentlich als mittleres Maschinengewehr oder als automatisches Scharfschützengewehr bezeichnen. Keine Kategorie scheint der ISW-4 jedoch zu passen. Zu groß für ein Sturmgewehr, zu vielseitig für ein MMG, aber zu klein und zu leicht munitioniert für ein Universal MG im Design eines Sturmgewehrs.

Die ISW-4 verfügt über einen Unterlaufwerfer im vielseitigen Kaliber 20 mm ISSC, der mit seinem 6 Schuss großen Röhrenmagazin einen wesentlichen Teil zur Größe der Waffe beiträgt. Der Werfer verfügt über alle notwendige Elektronik zur präzisen Programmierung luftzündender Granaten und wird über einen zweiten Abzug abgefeuert, der sich direkt unter dem Hauptabzug befindet. Die Streitkräfte von Saeder-Krupp benutzen das ISW-4 hauptsächlich als Mannschaftswaffe in Afrika und Asien, wo die Waffe ihren Reichweiten- und Genauigkeitsvorteil ausspielen kann. In anderen Gebieten favorisieren sie aber die leichtere IDW und verweisen das ISW lieber in den Unterstützungssektor. Als leichtes Maschinengewehr und präzises Infanteriescharfschützengewehr tut es so hervorragende Dienste.

Wie auch die kleine Schwester, besteht die ISW-4 fast ausschließlich aus Leichtmaterialien und hat daher trotz ihrer imposanten Größe eine erstaunlich kurze Wendezeit und gute Zielerfasung. Die ISW-4 kann mit allen Notwendigkeiten der modernen Kriegsführung ausgestattet werden, vom BattleTac Link bis hin zum aufmontierten Artilleriemarkierer.

Die in zwei Varianten produzierte ISW (5,56 mm N und 6,5 mm Hybrid) kann Ladestreifen in den Größen 20, 30 und 40 aufnehmen und sogar 50 in 5,56 mm. Die übergroßen 65er Streifen wurden aus technischen Gründen bereits kurz nach Markteinführung der Waffe wieder aus dem Programm genommen und sind nur sehr selten zu sehen. Die ISW-4 kann darüber hinaus eine 200-schüssige Gurttrommel montieren. Dies bietet sich jedoch Aufgrund der Bauart nur für den stationären Einsatz an. Selbstauflösende Endlosgurte stellen da einen angemessenen Kompromiss dar.

---

≫ [Ich liebe das ISW, es ist wirklich eine tolle Waffe. Ich habe selbst eins. Es ist leicht, stabil, zuverlässig und holt eine Menge Präzision aus dem leichten 5.56 mm Kaliber. Und außerdem sieht das Teil verdammt beindruckend aus. Der Unterlaufgranatwerfer scheint häufiger als Schrotflinte denn als Werfer benutzt zu werden, wobei ich mir frage, wozu das bei einer Infanterieunterstützungswaffe wirklich gut sein soll. Bei mir hatte die Waffe 3 Läufe für den Werfer extra dabei: zwei mit nem Choke (2er+6er) und einen Präzisionslauf für Slugs. Nun ja, für unseren Job ist die Waffe natürlich alles andere als geeignet und das sollte jedem klar sein. Das ISW ist einfach zu groß und zu klobig, anders kann man es einfach nicht sagen. Zusammen mit einem vernünftigen Zielfernrohr, einem Entfernungsmesser, einer Granatenprogramierung und einem Zweibein, dürfte das ISW aber auch für Runner ein gutes Infateriescharfschützengewehr

abgeben. Man kann damit äußerst präzise Salven verschießen, hat zusätzliche einen Unterlaufgranatwerfer, um hartnäckigere Ziele auszuschalten und wenn es wirklich sein muss, kann man den Gegner mit Automatikfeuer eindecken, um von den eigenen Teammitgliedern abzulenken. Aber ich gestehe ein, dass ich mir das Ding auch nur zugelegt habe, weil ich es so verdammt cool finde, und es Spaß macht, damit zu schießen. Das Ding ist einfach nichts für die Gebiete in denen Leute wie wir üblicherweise operieren.] - CHARGE

≫ [Ich hatte die ISW-4 bei einer Operation in Afrika dabei. Sie hat sich als überraschend robust in der Wildniss erwiesen.] - MC ALLISTER

≫ ['Überraschend'? Das ist genau das Einsatzgebiet der ISW, dafür ist sie konstruiert. Ich wüsste nicht, was daran sonderlich überraschend wäre. Der große SK-Drache weiß ganz allgemein doch, was er tut, und wenn er eine Waffe für die Feldkriegsführung in Afrika und Asien baut, kannst du auch davon ausgehen, dass das Teil in dieser Umgebung keine Probleme machen wird.] - CHARGE

≫ [Ich traue zu viel Tech in diesen Gegenden nicht. Das ist in der Regel weniger ein Problem der Waffe als vielmehr ein Problem Ihrer Ausstattung.] - MC ALISTER

≫ [So so, ein Problem der Ausstattung, schon klar. Du glaubst also die ISW hätte Probleme mit dem Klima in Asien und Afrika, ja? Die Elektronik? Dass ich nicht lache! Ich erzähl dir mal was: Die ISW ist sogar Vakuum tauglich. Getestet auf Mars und Mond. Das Ding hält den Bedingungen im Weltall stand und du glaubst *ernsthaft* die Waffe oder ihre Aussattung hätte Probleme mit dem Klima in Asien und Afrika? Ich lach mich kaputt. Aber wenn du das so toll findest, bleib ruhig bei deinen Remington Flinten, Colt 1911ern und M1 Garand Gewehren.] - CHARGE

≫ [Da hast du was überlesen: Sie haben die Waffe nicht auf dem Mars, sondern unter simulierter Marsatmosphäre getestet. S-K hätte sicher gern eine Station auf dem Mars, aber da müssen sie sich hinten anstellen. Tatsächlich getestet wurde sie aber auf dem Mond und im GEO. Der einzige Grund, warum sie nicht als arktistauglich bezeichnet wird, ist übrigens dass bei $-40^0$ C aus irgendeinem Grund das Smartlink ausfällt. Ach herrjeh, was für ein Problem. Urwaldtauglich ist sie auch in Mittelamerika, aber S-K Waffenbau und Rhurmetall haben einen Joint Production Vertrag mit Aztechnology und Fabrica de Armas, der in etwa besagt, dass Aztech den amerikanischen Markt und SK den eurasischen bekommt. Ohne den Vertrag wäre sie heute Ordonanzwaffe in Peru und das PFM wäre nach Kapstadt geliefert worden. So geht das ISW nach Afrika und das PFM nach Südamerika. TransFair und so...] - BLUEPRINT

≫ [Wozu eigentlich Vacuumtauglich?¿?] - CALIPPO

≫ [S-K Werkschutz-Beschaffungskriterien: Die Waffe muss in allen Arbeitszweigen einsetzbar sein und der S-K Wachschutz der Tycho-Minenstation gehört rechtlich zum S-K Werkschutz, Abteilungszweig Europa. Vielleicht wollen sie ja auch die nächsten Desert Wars in passender Kraterlandschaft führen?] - BLUEPRINT

≫ [Die Dinger waren auf'em Mond? Cool, muss ich haben! Ne Knarre vom Mond, dat soll mir mal einer nachmachen!] - IMPACT

≫ [Ich hatte mal Elektronik im sibirischen Winter dabei. Die habe ich entweder am Körper getragen oder hab' 'nen Taschenofen zur Ausrüstung gelegt. Die optischen Chips haben in der Regel kein Problem mit Temperatur, aber die Schnittstellen aus Silizium, Germanium oder andere Halbleiter verlieren bei den Temperaturen ihre Leitfähigkeit; sprich der Computer drin tickt fröhlich vor sich hin, kann aber nix mehr nach außen melden. Und auch viele Batterien streiken bei extremen Minustemperaturen. Wenn ich so'n Gerät für Weltraumeinsatz konstruieren müsste, würde ich die Elektronik mit Alu vor Strahlungshitze schützen und innen etwas Platz für einen Heatpack lassen, um es vor Unterkühlung zu schützen. Diese kleinen, stiftgroßen Taschenwärmer meine ich, total nützlich die Dinger. Heatpacks gibt's als Katalysator-Verbrenner (6 h, 5¥ ), als Elektropack (1-3 h, nach einstellbarer Leistung, 5¥ ) oder als sauerstoffunabhängiger chemischer Ofen (4 h, 10¥ ) in jedem Globetrotter-Laden. Die Elektropacks müssen natürlich warm sein, um zu funktionieren und die Verbrenner brauchen Sauerstoff und Sprit – Kohlesticks oder brennbare Kohlenstoffverbindungen –, wenn auch nicht viel. Ein paar Tropfen reichen für etliche Stunden. Ich finde zwar, dass die Verbrenner stinken, aber mit dieser Meinung stehe ich recht allein in unserer Welt. Hab' für sowas wohl 'ne feine Nase. Checkt das einfach mal für euch selbst beim Kauf. Am besten füllt ihr die mit Alkohol und nicht wie vor fast hundert Jahren üblich mit Benzin oder Drek. Muss dafür natürlich auch geeignet sein, achtet unbedingt auf den Katalysator und ob der Multi-C/OL geeignet ist. Ist fast geruchsneutral, wenn es sauberer Alkohol ist. Ach ja: ihr müsst den Verbrenner natürlich mit einem Feuerzeug oder so zünden, sonst nützt er euch nix. Und

packt ihn nicht zusammen mit eurem Schokovorrat, wie ich.] - ƎƎƃ-Ǝ

### Saeder Krupp IDW-4

| | |
|---|---|
| Name | Saeder Krupp IDW-4 |
| Kaliber | 5.56 mm Nato |
| Typ | Sturmgewehr |
| ab | |
| Tarnstufe | 0 |
| Munition | 30(s)/40(s)/50(s) |
| Schaden | 9M |
| Rückstoß | R1 |
| Modus | HM/SM/AM |
| Gewicht | 3.75 kg |
| Preis | 3500 ¥ |
| Verfügbarkeit | 6/2 Wochen |
| Straßenindex | 2 |
| Legalität | 1-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 70 | 140 | 280 | 560 |

Standard-Ausstattung:

Smartlink II, Gasventil 2 (K2), Schulterstütze mit Schockpolster (K1/S2), hydraulische Rückstoßkompensation (K1/S1), Polyresinverschalung, Montageschiene (oben), interner Optionsplatz (1FKE)

---

Die IDW-4 (Infanterie Defensivwaffe) von Saeder-Krupp ist der kleine Bruder der ISW-4 und hat die Ausmaße gewohnter Sturmgewehre. Dafür, dass es eine Bullpup-Konfiguration wie das ISW-4 ist und als Karabiner geführt wird, sind die Ausmaße allerdings überproportioniert. Konzernstreitkräfte von Saeder-Krupp, die mit den neuen Waffen ausgestattet wurden, sind dazu übergegangen die IDW als Standardwaffe zu benutzen und die sperrige ISW an Scharfschützen und MG-Gruppen auszugeben. Beide Waffen zeigen deutlich, daß Saeder-Krupp sie mit dem Powerarmor tragenden Soldaten der Zukunft im Hinterkopf entwickelt hat. Die IDW verzichtet zugunsten der geringeren Größe auf den Werfer, ein Teil des Werferplatzes im Casing ist allerdings ausgespart und dafür vorgesehen BattleTac Hardware, Laserzielmarkierer oder ähnliches Zubehör aufzunehmen, welche so vor Witterung geschützt, intern installiert werden können. Trotz allem kann die IDW-4 einen konventionellen, einschüssigen 40 mm Unterlaufgranatwerfer aufnehmen. Die IDW-4 verfügt serienmäßig über ein Smartguninterface der Stufe II, einen Gasdruckverteiler der Klasse III, sowie über eine hydraulische Rückschlagbremse im Kolben.

Saeder-Krupp bietet für die IDW-4 die gleichen Ladestreifen an, wie für die ISW-4 mit Ausnahme der Gurttrommel. Saeder-Krupp Konzernsoldaten bevorzugen allerdings die kompakteren 40er Streifen gegenüber den sperrigen 50er Streifen. Der übergroße 65er Ladestreifen, der ursprünglich für die ISW-4 im MG-Dienst vorgesehen war, hat sich allerdings weder dort, noch in der IDW bewährt und wurde mittlerweile aus Mangel an Verwendbarkeit aus dem Sortiment genommen. Die Standardfarbe der IDW-4 ist ein klassisches, deutsches Feldgrau. Andere Farben sind jedoch verfügbar, von verschiedensten Tarnmustern bis hin zu diversen Mode- und Designerfarben. Die Waffe wird im Transportkoffer mit 4 30er, 2 40er und einem 50er Ladestreifen, sowie Schallunterdrücker, Zweibein und Putzmaterial ausgeliefert.

Bei Abnahme von mehr als 50 Stück liefert S-K zusätzlich zu jedem Gewehr 250 Schuss Übungsmunition, ab 500 gekauften Waffen verbessern sich die Konditionen der Wartungsgarantie und jeder Abnehmer von mehr als 5000 Waffen erhält 25% auf alle nötigen Ersatzteile. All das macht die IDW-4 trotz ihres hohen Einstiegspreises zu einer der logistisch günstigsten Waffen überhaupt, ohne einen Abstrich an Qualität und Zuverlässigkeit hinnehmen zu müssen, wie bei minderwertigen Plagiaten.

---

≫ [Das Ding ist zwar relativ robust und auch nicht leicht kleinzukriegen durch widrige Witterungsumstände, nur leider gilt das nicht für das Smartgunsystem. Da hat irgendwer Mist gebaut. Wenn ihr also mit dem Gerät unbedingt durch unwegsammes Gelände müßt, dann könnt ihr, nach zwei Tagen im Dreck davon ausgehen, das die Smartgunverbindung den Geist aufgegeben hat. Der Rest dieser Waffe wird aber tadellos funktionieren. Es ist außerdem anzunehmen, dass SK dieses Problem in naher Zukunft behoben haben wird.] - Usiel

≫ [Da hast du Recht. Aber das ist dann ein klarer Fall von: Zu blöd zum Batterien wechseln.] - Helical Heretic

≫ [Du hast recht, das wird es gewesen sein: Ich habe einfach vergessen, die verschissenen Batte-

rie vom Smartgun-System zu überprüfen. Mann, da hätte ich ja auch von selbst drauf kommen können! Wenn ich dich nicht hätte, müsste ich glatt ohne dich auskommen.] - USIEL

**Saeder-Krupp/PM AT-4**

| Name | Saeder-Krupp/PM AT-4 |
|---|---|
| Kaliber | 5.56 mm Nato/20 Gauge |
| Typ | Sturmgewehr |
| ab | |
| Tarnstufe | 0 |
| Munition | 30(s)/40(s)/50(s)-6(m) |
| Schaden | 9M-7S(f)/8M |
| Rückstoß | R1/R2 |
| Modus | HM/SM/AM - HM |
| Gewicht | 4.1 kg |
| Preis | 2200 ¥ |
| Verfügbarkeit | 8/4 Wochen |
| Straßenindex | 2.5 |
| Legalität | 1-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 70 | 140 | 280 | 560 |

Standard-Ausstattung:

Holosight, Lasermarkierer, Gasventil 2 (K2), Schulterstütze mit Schockpolster (K1/S2), Polyresinverschalung, verstärkter Rahmen, pflegeleicht
Optionen:

- Mündungsfeuerdämpfer (10¥ )

---

Die AT-4 ist ein Lizenzbau der IDW-4 und wird exklusiv für das polnische Militär gefertigt. Im Gegensatz zur IDW verfügt die AT-4 anstelle der Smartgunverbindung über einen serienmäßigen Lasermarkierer, sowie über ein pflegeleichtes Holo-Zielgerät. Anstelle des Montageraums im Waffenboden wurde ein Unterlaufwerfersystem installiert mit dem Geschosse im Flintenkaliber 20 Gauge abgefeuert werden können. Der Werfer kann zwar keine Granaten verschießen, verfügt jedoch über ein breites Sortiment nicht letaler Munition zur Aufstandsbekämpfung.

Die polnischen Lizenzproduzenten von PM legten offenbar mehr Wert auf eine funktionale Waffe ohne hochtechnische Optionen, zugunsten nützlicher Features im urbanen Militär- und Polizeieinsatz. Die Waffe ist zusätzlich verstärkt worden, um Stößen im Nahkampf, sowie harten Schlägen und widrigen Bedingungen widerstehen zu können.

Da die Lizenzbedingungen mit Saeder-Krupp den Export der Waffe in westliche Länder verbieten, kann die Waffe nur im Ostblock erworben werden und ist auch dort extrem selten. Sammler in Nordamerika und Europa sind daher bereit, hohe Preise für die AT-4 zu bezahlen und reduzieren dadurch zusätzlich die auf dem Gebrauchsmarkt verfügbaren Einzelstücke.

---

[Tatsächlich wird diese Waffe von Polizeieiheiten auch gerne mal für einen Schlagstock gehalten. Schläge mit dem Kolben oder dem Schaft sind sehr beliebt. Allerdings hat sich durch diese Behandlung der Waffe auch ein Schwachpunkt gezeigt. Das Magazin der Waffe ist leicht zu beschädigen, Es verklemmt sich leicht und lässt sich nur mit großem Kraftaufwand wieder herausbekommen. Bei einem Starßenkrawall hat man aber leider meist nicht die Zeit und Ruhe dies zu tun. Deshalb hat man schon Polizisten gesehen, die dieses teure Stück Hardware einfach als Drechflegel benutzt haben, nachdem das Magazin leer war.] - Usiel

**Silverstern X-5**

| | |
|---|---|
| Name | Silverstern X-5 |
| Kaliber | 5,7 mm FN - 20 mm ISSC |
| Typ | Sturmgewehr |
| ab | |
| Tarnstufe | 1 |
| Munition | 120(s) - 5 (m) |
| Schaden | 8L - Granate |
| Rückstoß | R-2/R3 |
| Modus | HM/SM/AM - EM |
| Gewicht | 3.5 kg |
| Preis | 4200 ¥ |
| Verfügbarkeit | 10/12 Tage |
| Straßenindex | 1,5 |
| Legalität | 5-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 70 | 140 | 280 | 560 |

Standard-Ausstattung:

Smartlink II, Gasventil I (K1), Schulterstütze mit Schockpolster (K1/S2), tendiert zu Ladehemmung (1 auf 1w6 bei Automatikfeuer)
Optionen:

- freie Wahl aus über 5000 Farbvarianten 0-1000 ¥ (je nach Motiv)
- Designer-Pflegeset 1450 ¥

---

Unverkennbar! Ergonomisch, funktional, schön und tödlich? Dann muss es eine Silverstern X-5 oder ein Callgirl mit Vitas sein. Naomi Silverstern, der weltbekannte Herstellerin modischer Designerwaffen hat mit der X-5 ihr erstes Sturmgewehr geschaffen. Die X-5 ist ein Meisterwerk, eine ästetische Kombination zeitlosen Bauhaus Chiques und modernster Funktionalität. Sie kombiniert eine Infanteriesturmwaffe im beliebten PDW-Kaliber 5,7 mm FN mit einem 20 mm ISSC Unterlaufgranatgerät, einem Transys Neuronet 'Lancelot' Smartgunlink 2 und einem serienmäßigen Norman&Gobes Gasdruckventil. Alles zusammen in einem schlanken und futuristischen Gehäuse. Etwas ganz besonderes ist das einzigartige und patentierte Box-Clip$^{TM}$ Magazindesign. Dank dieser Technik ist es gelungen, eine fantastische Ladekapazität von 120 Schuss zu erreichen!!! Selbsverständlich ist die Waffe selbst auch nur eine Leinwand und außer im Standard-Dunkelgrau in mehr als 5000 Farbvariationen erhältich, darunter sogar komplizierte Fotodrucke berühmter Künstler.

---

≫ [Sieht ja ganz nett aus, echt. Gutes Design, gefällt mir sogar. Aber 6000 ¥ für eine überdemensionierte MP? Ich meine 5.7 mm FN? Für ein Sturmgewehr? Auf die Idee kann ja wohl nur eine Designerin kommen. Ok, dafür hat das Teil auch 120 Schuss, aber die brauch man bei dem Kaliber auch. Nun ja, sollte immerhin den Rückstoß entsprechend gering halten. Aber ich weis echt nicht, warum ich nicht gleich ne richtige MP nehmen sollte. Wenn ich schon ein Strumgewehr mit nehme, will ich auch ein Sturmgewehrkaliber haben.] - Charge

≫ [Charge, lade den Granatwerfer einfach mit SLAP. Das 5,7 mm ist ausgezeichnet, um jeden mit Deckungsfeuer unten zu halten, guckt einer raus, knallt man ihm den 12 mm Sabot vor den Latz... dafür ist das Gewehr klasse, Feuerrate in FA runter auf 300/min und dann lässt es sich halten, ohne zu verrucken und die Mun reicht lange... optimale Sache als Support in einem Team! Erfüllt die Deckungsfeueranforderung und tödlichen Punktbeschuss...] - Cowboy

≫ [Endlich mal jemand, der es kapiert. Charge steht nunmal nicht so auf Kleinkaliber, aber ich finde es hervorragend. Man muss noch nichtmal die Kadenz senken. Man bedenke, dass die 5.7 mm FN für ein Sturmgewehr unterkalibriert ist. Lässt sich gut kontrollieren. Das Problem mit der Ladehemmung liegt am Schlagbolzen. Der ist einen halben Millimeter zu kurz und zündet daher manchmal die Patrone nicht. Da setzt man einen neuen ein. Kostet 5 ¥ . Das mit den SLAP's ist 'ne gute Sache oder man nimmt Richtsprenggranaten. SLAP ist natürlich leichter zu bekommen. Was auch nett wäre, ist ein Bigot-Dart. Ich werd' mal einen in 20 mm bauen.] - Seeker

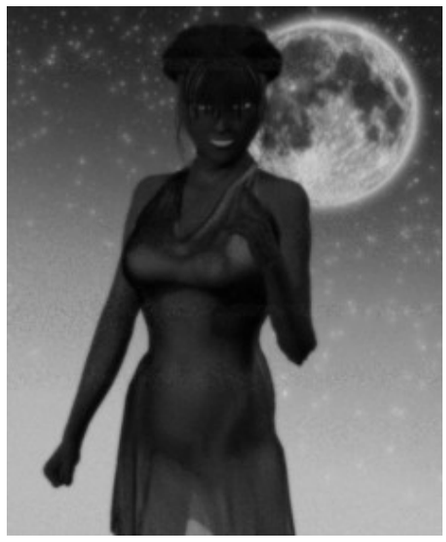
≫ [Kannst du den Jungs erklären, was'n Bigot-Dart ist? Ich glaube, das weiß kein normaler Mensch. Ich war auch zuerst überfragt. Feuerwaffen sind nicht so meine Spezialität, neh. Aber der Bigot-Dart ist cool, meine Wahl. Äh -warte mal- du willst einen in *20 mm* bauen?!!! Ultrakraß!] - Ǝ-ƆƎƎ

≫ [Sieht die Designerin auch so gut wie die Flinte aus? Irgendwer ein Bild ?] - HELMUT

≫ [Wurde auch Zeit, dass endlich einmal eine Frau mit einer ansehnlichen Waffe auftaucht. Als ob nur Männer Waffen hätten... Zumindest passt es, wer meckert, kriegt eben die schönen Remington Schwarzwildtreibspiegel vor seine dämliche Visage.] - LEY

≫ [Deckungsfeuer? Also wollt ihr der Waffe jetzt den letzten Rest Sinn nehmen, den sie hat? Schauen wir mal: wir haben eine Waffe mit einem Kaliber, welches eigentlich völlig underpowered ist, zusätzlich zu einem Norman & Gobes Gasdruckventil. Ja, das führt eindeutig zu äußerst kleinen Streukreisen. Ich schätze mal grob, dass eine Salve mit dem Ding locker in 'nem 1cm Streukreis liegt auf kurze und mittlere Entfernungen, hat ja schließlich kaum Rückstoß. Und das soll man jetzt für Deckungsfeuer verschwenden? Noch dazu bei einer Waffe, die sowieso zu Ladehemmungen neigt? Und zu euren 12 mm Sabots: nach allem, was ich so von der Waffe gehört habe, ist es eine Pest den 20 mm Werfer nachzuladen und 5 Schuss sind nicht wirklich viel. Das kommt davon, wenn Designer bei der Waffenkonstruktion zu viel zu sagen haben und die Funktion dem Design folgt und nicht umgekehrt. "Form follows Function", alter Grundsatz. Für das, was ihr hier vorschlagt, nehme ich mir dann doch lieber ein stinknormales 5.56 mm Sturmgewehr, hole mir eine 100er Trommel, und montiere einen streifengefütterten 20 mm ISSC Werfer. Sieht vielleicht nicht so schick aus, ist aber funktionaler. Oder ich mache es gleich richtig: man teilt es wieder auf. Einer nimmt ein LMG und der andere eine vernünftige Schrotflinte. Beides macht seinen jeweiligen Job wesentlich besser als die Silverstern. Na ja, vielleicht bin ich ja einfach zu praktisch oder so. Und Cowboy: ich glaube du bist der letzte, der etwas zu Kleinkaliber-Munition erzählen sollte, nachdem du ihr ja praktisch schon die Existenzberechtigung abgesprochen hast. Ich dagegen mag sie bloß nicht und bleibe dabei, dass ein Sturmgewehr im Kaliber 5.7 mm FN 'ne bescheuerte Idee ist. Was kommt als nächstes? MGs in 4.6 mm PDW?] - CHARGE

≫ [Ein Bild von Naomi Silverstern? Klar doch. Hier:



Hab sie vor 6 Jahren auf der InterGunz in Warschau getroffen. Damals war sie aber erst 19. Aber keine Sorge. Das Foto ist aktuell, aber fragt mich bitte nicht wo ich das her habe *g*. Zu dir, E-Gee: den Bigot-Dart werde ich definitiv nicht erklären. War ein Fehler ihn überhaupt zu erwähnen. Man soll ja nicht alle Trümpfe ausspielen, oder?...] - SEEKER

≫ [Ich kann das auch noch nachträglich löschen. *Ich* kann. Soll ich? Ist schnell vergessen, der Ausrutscher. SysIn zu sein, ist cool. Voll die Macht. Ich bin vielleicht nicht so cool und so'n Profidecker wie Captain Chaos, aber in diesem File darf ich *alles*. Selbst die Vergangenheit ändern. Capice? Naomi war erst 19? Hey! Girls unite!] - E-GEE

≫ [Oh und wat gibt dat jetzt? Zensur hier oder wat?] - IMPACT

≫ [Mein Turf, meine Regeln, Meat. Übrigens finde ich die Idee von Naomi wirklich klasse: das Tarnmuster oben auf ihrer Waffe ist ein Antikriegsbild von Otto Dix... Selbstironie oder Sarkasmus?] - E-GEE

### Steyr E-21 USG

| | |
|---|---|
| Name | Steyr E-21 USG |
| Kaliber | 5,56 mm Nato/ 20 mm Ultra |
| Typ | Sturmgewehr |
| ab | |
| Tarnstufe | -2 |
| Munition | 40(s)/6(s) |
| Schaden | 9M/9S Granatengrundschaden<br>14S Schrotflintenpatronen |
| Rückstoß | R-1/R5 |
| Modus | HM/SM/AM - HM |
| Gewicht | 6,9 kg |
| Preis | 29.500 ¥ |
| Verfügbarkeit | 22/30 Tage |
| Straßenindex | 10 |
| Legalität | 1-H |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 65 | 130 | 260 | 520 |
| 40 | 80 | 160 | 320 |
| 40 | 80 | 160 | 320 |
| 80 | 160 | 320 | 640 |

Standard-Ausstattung:

Der Granatwerfer kann auch normale 20 mm ISSC Patronen verwenden und benutzt dann um 5 erhöhte Schrotflintenreichweiten, der Grundschaden sinkt auf 11S (12S für 20 mm ISSC Maagnumpatronen). Die 20 mm Ultra Munition kostet doppelt soviel wie moderne Munition, beinhaltet allerdings bereits die Magnum- und Highpowermunition. Präzisionsgranaten sind für weitere 50% Preisaufschlag verfügbar und verwenden eine um 20% erhöhte Reichweite. Gleichzeitiges Abfeuern beider Waffen ist nicht möglich. Das Umschalten von einer Waffe zur anderen, sowie die Einstellung von Explosionsreichweiten für Granaten erfordert eine einfache (manuell) oder eine freie (kybernetisch) Handlung. Smartlink II, Gasventil II (nur Karabiner, K2), Gasventil III (nur Granatgewehr, K3), Polymerebau, interne Schockdämpfung (S1), Vorderhandgriff (Erschwernisse für Kampf unter 10 m -1, SK1), Speziallasersystem (Entfernungsmesser, Laserzielhilfe, Laserzielmarkierer), Schockpolster (K1, S2), Waffenkamera, Granatenprogrammierung
Optionen:

- E-21a1 USG (Gewicht +0,35 kg, Smartlink 1 mit Datenbuchseninterface, kein Vorderhandgriff, Karabiner hat nur Gasventil I, kein Schockpolster, Verfügbarkeit 18/24 Tage, Straßenindex 8) -4500 ¥
- Zielcomputer (Tarnstufe -1, IR (aktiv/passiv), LV (aktiv/passiv), UV (aktiv/passiv), elektronisches 12-fach Zielfernrohr, BattleTac-Systemkompatibel, +1 Würfel bei ballistischem Granatabschuss, Gewicht 0,8 kg, Verfügbarkeit 16/24 Tage, Index 5, Legalität 1-J) 12500 ¥

---

Das im Zuge des Amerikanischen Landwarrior-Projektes von verschiedenen Konzernen – darunter Heckler und Koch – im Auftrag der damaligen US-Regierung, entwickelte Objective Individual Combat Weapon System, kurz OICW, setzte zum damaligen Zeitpunkt neue Standards in der Entwicklung moderner Infanteriewaffensysteme. Aufgrund der vergleichsweise geringeren Rüstungsetats der europäischen Nationen kam es allerdings in Europa nur zu vereinzelten Ambitionen in gleicher Richtung. So entwickelte Fabrique National im Auftrag der französischen Regierung zwischen 1998 und 2006 das sogenannte FN-MIL AS-26, eine Kombination aus Präzisionsgranatgerät und KK-Sturmgewehr. Eine ähnliche Entwicklung führte im zunehmend imperialistischer agierenden Japan zum SCK DP-210.

LandWarrior-Projekt

Beide Waffen wurden nie eingeführt und auch die Vorlage, das OICW hatte nur mäßigen Erfolg. Dies lag jedoch nicht an den Waffen selbst, sondern an der prekären wirtschaftlichen Lage der von Erwachen oder Krieg immer stärker erschütterten Nationen. Dann kamen die Eurokriege und führten den

europäischen Staaten ihre schweren Rüstungsdefizite blutig vor Augen. Als sich nach dem Krieg eine neue Gefahr im Zusammenbruch zahlreicher arabischer Staaten und dem langsamen Wachstum der Allianz für Allah materialisierte, traf die österreichische Regierung in Absprache mit Schweden, Frankreich und der Schweiz eine Entscheidung und erteilte den österreichischen Firmen Steyr-Daimler-Puch und Swarowski-Optik sowie der Französischen Fabrique National den Auftrag, ein neues Waffensystem für das österreichische Militär, sowie für mögliche NATO- und UN-Einsätze zu entwickeln. Die neuen Waffen sollten in Produktion und Ausbildung möglichst maximal doppelt so teuer wie bisherige Systeme sein und ein leistungsstarkes Granatgewehr mit einer leichten Unterstützungswaffe kombinieren. Unter dem Projektnamen Armee Multifunktions Spezialgewehr, kurz ArMuS, begann die Entwicklung im Februar 2033.

Doch schon im Juni 2034 stieß sie auf ihren ersten Stolperstein. Der Tod des Islamistenführers Hamad Chokalihs führte zu einer kurzfristigen Entspannung der politischen Lage und die linksliberale Opposition boykottierte weitere Entwicklungsgelder in Erwartung eines baldigen Friedens. Als dann wenige Wochen später die Donaumonarchie ihre Auferstehung feierte, geriet das Projekt fast in Vergessenheit. Es dauert fast 8 Jahre bis die französische Armee allein genug Gelder aufbringen konnte, das Projekt wiederzubeleben. Unter verstärkter Nutzung alter Konzepte und Erfahrungen aus der Entwicklung des FN-MIL AS-26 wird die Forschung größtenteils nach Herstal, dem Stammsitz von Fabrique National verlagert. Im Frühherbst 2045 präsentiert die Produktionsallianz den ersten Prototypen der Waffe. Bereits zu diesem Zeitpunkt steht fest, dass die ArMuS die erste Serienwaffe mit integriertem Cyberinterface neuester Bauart sein würde. Diese Zielsetzung war es auch die dem Hauptkonkurrenten Heckler und Koch im Kampf um Lieferverträge geradezu das Genick brach, denn während HK in den letzten Jahrzehnten hauptsächlich mit der Produktion einfacher Infanteriewaffen beschäftigt gewesen war, hatte man in Oberndorf die Bedeutung von Werkmontierten Cybersystemen stark unterschätzt. In vielen Nationen setzte sich nachgerüstete Technik aus Japan und China zunehmend durch und so konnte Heckler und Koch nicht mitziehen, als FN-Steyr verkündeten das ihre Waffe das alte OICW nicht nur in seiner Leistung übertreffe, sondern auch modernste Technik komfortabel beeinhalten würde. Heckler und Koch verlor 3 Kontrakte für das OICW und obwohl erste Tests und Demonstrationen bereits 2047 zeigten, dass die Eektronik des ArMuS Systems zwar hielt, was sie versprach, die Waffe selbst allerdings nur mit Mühe die Leistung des mittlerweile achtmal überarbeiteten OICW erreichte.

Das ausschlaggebende Argument waren letztlich schlicht Politik und Preis. Frankreich und Österreich entschieden sich zur Anschaffung der eigenen Waffe und Grossbritanien zog 2049 zusammen mit Norwegen mit. Doch auch wenn man nun denken könnte, der Weg für das mittlerweile als FN-Steyr E-21 Universal Smart-Gewehr bezeichnete System wäre endlich geebnet, kam wieder alles anders. Schwere Ausschreitungen in den französischen Vorstädten zeigten schnell die graviernden Nachteile des sperrigen Systems im Stadtkampf, denn obwohl es genau für den Kampf in urbanem Gebeit konzipiert war, war es leider nur für den Krieg in feindlichem Gebiet effektiv nutzbar. Zu selten war es möglich, das starke Granatgewehr in den eigenen Städten einzusetzen. Schließlich ist ein Krieg im Ausland immer etwas anderes als Aufstände im Inland. Nach wenigen tausend produzierten Waffen kündigte Frankreich den Produktionsvertrag und zog die Kapazitäten von FN aus dem Projekt ab.

Steyr beschloss die Produktion ebenfalls einzustellen, als auch die österreichische Regierung die Liefermengen immer weiter zu drosseln begann und Grossbritanien sich viel zu spät für eine Anschaffung des nun immer güstiger werdenden OICWs entschied. Im Spätsommer 2051 allerdings meldete ein neuer Kunde Interesse an der leistungsstarken Waffe an. Unter der Bedingung, dass einige unbedeutende Modernisierungen vorgenommen würden, schloss Steyr einen Liefervertrag mit dem Konzernmilitär von Saeder-Krupp über 30.000 Waffen und über 8500 Stück mit dem südafrikanischen Sicherheitskonzern EO (Executive Outcomes). Seitdem ist das Steyr E-21 USG fester Bestandteil der Produktpalette und eine der führenden Kombinationswaffen der Welt. Im Gegensatz zur kabelgekoppelten A1 Version der ersten Produktionsreihen, verfügt die modernisierte A2 Version über ein induktionsverkoppeltes Smartgun II System. Die mit Leichtmetall und Polymeren verkleidete Waffe verfügt über ein Präzisionsgranatgerät in Bullpupanordnung im Kaliber 20 mm Ultramagnum, eine auf der 20 mm ISSC basierende Langpatrone, sowie über einen 5,56 mm Nato Unterlaufkarabiner in konventioneller Montage. Die Waffe wurde für die Verwendung mit Artillerie und Drohnen in den regelmäßig stattfindenden Wüstenkriegen mit einem leistungsstarken Laserzielmarkierer ausgestattet und mit einer Weaverschiene zur Montage zusätzlicher Sichtgeräte auf der Oberseite versehen. Besonders zur Verwendung in Cybereinheiten rüstete man einen Vorderhandgriff nach, um die Drehzeiten der Waffe im Nahkampf zu reduzieren und verstärkte das Gehäuse zusätzlich gegen Stöße. Der Hülsenauswurf wurde verdoppelt und kann kybernetisch oder manuell von einer Seite zur anderen verlegt werden.

Steyr E-21 USG

Obwohl die Waffe vollständig smart ist, wurden die manuellen Kontrollen auf der linken Waffenseite beibehalten. Beide Waffen des Systems werden über den gleichen Abzug abgefeuert, ein gleichzeitiger Abschuss beider Waffen ist deshalb nicht vorgesehen und von der Elektronik unterbunden. Der Schlagbolzen des Unterlaufkarabiners wurde beschwert, um die Feuerrate im Serienfeuer radikal zu drosseln. Der Laser-Zielmarkierer verfügt auch über eine Low-Energy Einstellung zur Verwendung als Entfernungsmesser. Moderne Gasventile und ein leistungsstarkes Schockpolster runden die Waffe ab. Auch wenn die Waffe mit der ISW-4 zum Teil sogar Konkurrenz von ihrem Hauptabnehmer bekommt, schlägt sie sich auf dem Markt sehr gut und konnte sich bisher problemlos behaupten. Dazu trugen auch weitere Lieferungen an andere Grosskonzerne bei. Obwohl der AOI Konzern für seine Truppen einen Vertrag mit Heckler und Koch schloss, kauften andere Konzerne weiter grosse Quantitäten des Systems. Alleine Aztechnology ist bis heute Abnehmer von mindestens 50.000 Waffen des E-21a2 USG und beendete die Anschaffung der Waffe erst mit Fertigstellung seines eigenen Haussystems, dem M-87a2. Auf dem Schwarzmarkt haben Waffen dieses Typs absoluten Legendenstatus und erzielen mitunter absolute Höchstpreise. So registrierte die UCAS Bundespolizei in den Jahren zwischen 2040 und 2060 nur 3 Verbrechen mit Waffen dieser Art, eines davon mit einem Steyr E-21a1, zwei mit verschiedenen Modellen des OICW.

---

≫ [Ich habe die Waffe probegeschossen und fand das OICW handlicher. Der Vorteil der USG liegt aber eindeutig im niedrigeren Preis und der besseren Ausstattung. Die früheren OICW-Versionen sind günstiger, aber die aktuelle Version liegt preislich aufgrund des stark verbesserten Granatwerfers deutlich höher. Wenn ihr also auf eure Fähigkeiten vertraut und das Geld habt, nehmt den OICW, denn der kommt einem fähigen Benutzer mehr entgegen. Das USG ist dafür besser für Einsteiger geeignet und bedienungsfreundlicher. Am Ende muss jeder selbst wissen, was besser für ihn ist.] - Seeker

≫ [Danke Mr. Klugscheisser, der schon alle Waffen gesehen und getestet hat. Und was soll man mit so einer Kanone? Klar, sie ist cool, aber wenn man damit erwischt wird, kommt man in den Knast oder wird erschossen und das ist überhaupt nicht cool!] - Jelly Bean Bandit

≫ [Ich habe nie behauptet, dass die Waffe was für Runner wäre. Als ich das Ding ausprobiert habe, war das auf einem Armeeschiessplatz in Maine. Als Schattenläufer bevorzuge ich keine Waffen, die eine Leuchtspur hinter mir herziehen, weil sie so selten sind wie grünes Gold.] - Seeker

≫ [Ich bin Lee Sherman, der Vize-Weltmeister im International Akimbo Competition Shooting und ich finde es ziemlich krank, dass so viele Spinner so verrückt nach diesen Dingern sind. Wer braucht schon Sturmkanonen, Granatraketenwerfer, Laserkarabiner, oder Atomsatteliten? Das hat doch alles keinen Stil!] - Lee Sherman, Vize-Weltmeister IACS

≫ [Definitiv keine Waffe für Runner. Auch SK hat übrigens festgestellt, dass es Overkill ist, jeden Soldaten in der Gruppe mit einem 20 mm-Granatgerät auszustatten. Schafft mehr Probleme, als es löst: Gewicht, Logistik, Handlichkeit. Jede Gruppe hat ein oder zwei E21, das reicht vollauf. Bei Runs ist es ähnlich.] - Stabius

### Swiss Arms SUW-30

| Name | Swiss Arms SUW-30 |
|---|---|
| Kaliber | 6,4 mm Flatlock |
| Typ | Sturmgewehr |
| ab | |
| Tarnstufe | 3 |
| Munition | 20(s) |
| Schaden | 9M |
| Rückstoß | R1 |
| Modus | HM |
| Gewicht | 2,5 kg |
| Preis | 650 ¥ |
| Verfügbarkeit | 8/4 Tage |
| Straßenindex | 3 |
| Legalität | 2-K |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 70 | 140 | 280 | 560 |

Standard-Ausstattung:

Smartlink I, Gasventil II (K 2), Polymerebau, interne RK 1 (K1), Vorderhandgriff (S1, Erschwernisse für Kampf unter 10 m -1, S1)
Optionen:

- SUW-30 SK (Modus: HM/SM/AM, Schockpolster (K 1, S 2), Smartlink II) +750¥
- SUW-30 SDG (Tarnstufe 0. Zweibein (K 1, S 1), Schockpolster (K 1, S 2), Zielfernrohr 2, +1250¥

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 80 | 160 | 320 | 640 |

- biometrische Sicherung +400¥
- 6,4 mm FL Stahlmantelmunition 2¥ /Schuss
- 6,4 mm FL Gelmunition 2¥ /Schuss
- 6,4 mm FL Kapselflechettemunition 2,5¥ /Schuss
- leeres Magazin 10¥

---

Der sich Ende der dreißiger Jahre in den westlichen Ländern abzeichnende Trend zu schwereren und schlagkräftigeren Sicherheitswaffen bewirkte auch bei den Verantwortlichen der Sicherheitstruppen diverser Großkonzerne entsprechende Aktivität. Im Auftrag eines Konsortiums von 23 europäischen und westasiatischen Konzernen, begann 2036 die Entwicklung eines Waffensystems mit dem Kaliber 6,4 mm und einem vollkommen neuartigen Verschluss- und Hülsensystems. Man beabsichtigte die Konstruktion eines Schnellfeuerkarabiners, eines Halbautomatikgewehrs und eines Sicherheitsdistanzgewehrs und nannte das Waffensystem SUG: Sicherheits-Universal-Waffe.

Beteiligt an der Entwicklung waren außer dem europäischen Konzernverbands-Materialamt auch die österreichischen Firmen Steyr-Daimler-Puch und Swarowski-Optik sowie der Schweizer Swatch Konzern. Die neuen Waffen sollten vor allem in Produktion und Ausbildung besonders günstig sein und zugleich Leistungsanforderungen entsprechen, wie sie normalerweise nur an Militärwaffen gestellt wurden.

Erreicht wurde dies durch das spezielle neue Munitionssystem. Die sogenannte Flatlockmunition macht dabei wesentliche Komponenten herkömmlicher Waffen überflüssig. Das Konzept der Flatlockpatrone zielt dabei darauf ab, die Hülse nicht zylindrisch, sondern quadratisch zu gestalten, ohne dass dabei auf die klassischen Komponenten der Patrone wie Hülse, Zündladung und Treibsatz verzichtet wird. Durch die beidseitig neben dem Geschoss liegende Treibladung wird ein besonders breiter Hülsenboden erreicht, der im Gegensatz zur gewöhnlichen Rundpatrone eine an der Patrone wirkende Rückstoßkompensation zulässt und außerdem eine leichtere Verriegelung ermöglicht. Die Patrone bildet dabei selbst die Abschusskammer und ermöglicht es so, eine Vielzahl von Bauteilen durch zwei einfache Federelemente zu ersetzen. Durch ein winziges Gasrückführungsrohr wird nach Abschuss der Patrone ein Gasrest zur Kammer zurückgeführt, der die leere Patrone auswirft wie ein Sandstrahler ein Staubkorn. Besonders die Wartungskosten der Waffe können sich sehen lassen, denn die Reduktion beweglicher Teile minimiert Abnutzungserscheinungen und vereinfacht die Demontage, die obendrein ohne jedes Werkzeug erfolgt. Die Munition selbst ist dabei zwar deutlich teurer als herkömmliche Patronen, aber da es sich bei Sicherheitskräften fast ausschließlich um Verteidigungstruppen handelt, können die aufwendigen Patronen problemlos wiedergeladen werden. So wird zusätzlich verhindert, dass größere Mengen dieser Waffen in schattige Kanäle geraten, denn die Munition ist extrem charakteristisch und ermöglicht so der Polizeiballistik eine einfachere Aufklärung. Außerdem erleichtert es

die Unterscheidung zwischen den Spuren der eigenen Sicherheit und den für die Ballistiker wertvollen Hinterlassenschaften bewaffneter Verbrecher.

Für den höheren Munitionsspreis erhält der Käufer dieses Systems obendrein mehr Leistung, denn die 6,4 mm Kapselpatrone hat nicht nur bemerkenswert mehr Stoppwirkung als die verbreitete 5,56 mm Nato-Patrone, sondern führt auch zu einer besseren Ausnutzung der Treibladung, wodurch mit einer reduzierten Ladung die gleiche Leistung erzielt wird und so der Rückstoß der Waffe weiter sinkt.

Für militärische Abnehmer ist die SUW-30 allerdings trotz allem nicht geeignet, denn besonders das spezielle Kaliber schreckt viele Kunden ab, die ihre alten Munitionsbestände nicht aufgeben wollen und zudem nicht vom einzigen Munitionshersteller Dynamit-Nobel ahängig sein wollen. Basismodell der SUW-30 Reihe ist der Halbautomat SUW-30 HA. Er ist vor allem für solche Firmen geeignet, die nicht über die Genehmigungen zum Einsatz automatischer Gewehre verfügen und ist zudem natürlich auch leichter zu bedienen und preiswerter in der Ausbildung.

Für Hochsicherheitswachschutz und die Sicherheitsdienste multinationaler Megakonzerne bietet Swiss Arms den SUW-30 SK Schnellfeuerkarabiner an. Die SUW-30 SK verfügt im Unterschied zur SUW-30 HA über einen gebremsten und einen ungebremsten Serienfeuermodus, eine zusätzliche Schockdämpfung im Kolben und ein verbessertes Zielsystem.

Den Abschluss bildet der als Sicherheitsdistanzgewehr SUW-30 SDG bezeichnete Präzisions-Halbautomat, eine verlängerte Version der HA-Version. Das SDG soll besonders bei der Bewachung weitreichender Anlagen dienlich sein, bei denen Schussentfernungen von mehr als 300 Metern auftreten können. Die Waffe verfügt daher auch über ein einfaches Zielfernorhr und ein klappbares Polymere-Zweibein. Die Munition ist als panzerbrechende Stahlmantelmunition, Gelmunition und Kapselflechette lieferbar. Die Munitionierung erfolgt über 20, 25 und 30-schüssige Wegwerfmagazine mit Klarsichtstreifen.

---

» [Das Teil ist garnichtmal schlecht. Superleicht und kaum Rückstoß. Leider ist die Munition auf dem Schwarzmarkt schwer zu beschaffen und ein Hülsenfänger wird leider auch nicht angeboten. Da heißt es dann: Hülsen einsammeln.] - Incinerator

» [Trete doch einfach in einen Konzernschießverein ein und sammel dir die Hülsen auf dem Schießplatz zusammen, die die anderen Schützen da liegenlassen. Pro Tag findet man da mindestens 10-20 Stück.] - Gang-Bang

» [Klar du Trottel. Wenn ich dann mit meinen geklauten Patronen schieße und sie das verfolgen, stossen sie auf den Schießplatz und verhaften dich, wenn du das nächste Mal zum Hülsensammeln kommst. Amateur.] - Los Orkos

### SAMR-956

| Name | SAMR-956 |
|---|---|
| Kaliber | 5,56 mm Nato |
| Typ | Sturmgewehr |
| ab | |
| Tarnstufe | 1 |
| Munition | 20(s)/30(s) |
| Schaden | 9M |
| Rückstoß | R1 |
| Modus | HM/SM/AM |
| Gewicht | 3,45 kg |
| Preis | 850 ¥ |
| Verfügbarkeit | 6/8 Tage |
| Straßenindex | 2 |
| Legalität | 3-K |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 70 | 140 | 280 | 560 |

Standard-Ausstattung:

Smartlink I oder Lasermarkierer, Polymerbauweise, Gasventil 2 (K2), Schulterstütze mit Schockpolster (K1/S2)
Optionen:

- Smartlink II +1000¥
- SAMR-956-K (Tarnstufe 2/4, Einschubschulterstütze (K1/S1), Gewicht -0,35 kg) +100¥

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 40 | 80 | 160 | 320 |

- SAMR-956-KSE (Tarnstufe 3, Gewicht -0,15 kg) +250¥
- Vorderhandgriff (Nur 956 und 956-K, Erschwernisse für Kampf unter 10m -1, SK 1) 50¥
- 20 Schuss Standardmagazin 20¥
- 30 Schuss Standardmagazin 30¥
- SASR-956 Zivilversion (Modus: HM, Munition 10(s), Legalität 4P-F) +100¥
- 10 Schuss SASR-Magazin 30¥
- SAMP-956 Zivilversion (Modus: HM, Munition 5(s), Legalität 3P-F) +350¥

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 80 | 160 | 320 | 640 |

- 5 Schuss SAMP-Magazin 30¥

---

Das 'Swiss Arms Military Rifle 9' im gängigen Kaliber 5,56 mm Nato ist im Gegensatz zu Swiss Arms Sicherheitsserie in 6,4 Flatlock wenig innovativ, dafür jedoch genauso hochwertig und preiswert.

Der zu weiten Teilen aus Polymeren gefertigte Gasdrucklader verfügt serienmäßig wahlweise über ein integriertes Smart-I System oder einen Lasermarkierer, sowie ein Schockpolster und eine einfache optische Visierung.

Das besonders leichte Gewehr ist dabei besonders gut für Jägereinheiten geeignet, also Gebirgs- und Fallschirmjäger, sowie motorisierte Truppen. Es ist äußerst zuverlässig und leicht zu warten und verfügt über einen sehr leichtläufigen Mechanismus, der viel Energie aus der Patrone holt und zudem für leicht verbesserte Präzision gegenüber den diversen Konkurenzprodukten sorgt. Die Waffe verkaufte sich bisher zwar weniger gut als erwartet, jedoch gut genug, um die Serie weiterzuproduzieren. Das SAMR-956 ist Ordonanzwaffe des Schweizer Heeres und wird auch von den schweizer Polizeibehörden benutzt. Außerhalb Europas findet man das günstige Polymeregewehr in Libyen, Jordanien und Taiwan. Die Waffe verwendet stabile Stahlblechmagazine mit 20 und 30 Schuss Kapazität, kann aber auch die gängigen 30-Schuss Nato-Clips, sowie die Magazine von Heckler und Kochs G-36 Reihe verwenden, ein Vorteil der sich besonders in durchmischten kampfgebieten als logistischer Vorteil erweisen kann.

Außer der Standardausführung ist die Waffe auch als kompakter Karabiner 956-K (K für Kompakt) und als Bullpupversion 956-KSE (KSE für Kompakt Speziel Einsatz) im Angebot und wird besonders in den letzten beiden Varianten bei Polizei und Grenzschutz verwendet, sowie als Notwaffe für Piloten und Fahrzeugbesatzung bei den Schweizer Heeresfliegern und den Panzertruppen.

Für den zivilen Markt baut Swiss Arms das 956 auch unter der Bezeichnung SASR (Swiss Arms Sporting Rifle) als Halbautomaten für das sportliche Schießen und unter der Bezeichnung SAMP (Swiss Arms Match Professional) als Halbautomaten mit Matchlauf für professionelle Schützen.

---

≫ [Meiner Meinung nach die ideale Waffe für einen Runner. Korrekte Leistung, verläßlich, leicht.

Dabei aber unaufällig und verbreitet genug, um nicht gleich unnötiges Interesse zu wecken. Und damit meine ich nicht nur Cops oder Angehörige von Konzernsicherheitsorganen. Ich habe Leute gekannt, die meinten, stolz ein Silverstern oder eine Vampire im Plex spazierentragen zu müssen, um so schön gefährlich zu wirken. Das kann aber unangenehme Begehrlichkeiten wecken, und gegen eine Kugel in den Hinterkopf nutzt so ein Ding dann auch nichts mehr. Übrigens kenne ich in Essen einen Laden, der klappbare Schulterstützen für das 956 herstellt.] - Stabius

≫ [Ich würde da aber eher zur 956-K tendieren. Die Einschubstütze ist deutlich stabiler als die meisten Klappstützen und es maximiert den gewünschten Effekt.] - Seeker

≫ [Ich finde die 956-KSE einfach nur geil! Das Ding sieht irgendwie ein bischen so aus wie die AOI Baphomet, oder Baal. Ich hab bei meiner das Gasventil so modifiziert das es den gleichen Mündungsblitz macht wie die Baph und extre Spuren in den Lauf gefräst damit mehr Gas rausschiesst. Sieht einfach geil aus und ist irre Fun damit zu ballern!] - Helical Joe

**Taurus FA-26 “Gaucho”**

| Name | Taurus FA-26 “Gaucho” |
|---|---|
| Kaliber | 5.56 mm NATO |
| Typ | Sturmgewehr |
| ab | |
| Tarnstufe | 0/2 |
| Munition | 34(s) |
| Schaden | 9M |
| Rückstoß | R1 |
| Modus | HM/SM/AM |
| Gewicht | 3.6 kg |
| Preis | 700 ¥ |
| Verfügbarkeit | 6/6 Tage |
| Straßenindex | 1,5 |
| Legalität | 2-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 70 | 140 | 280 | 560 |

Standard-Ausstattung:

Schulterstütze mit Schockpolster (K1/S2), Gasventil I (K1), Polymerebauteile
Optionen:

- Lasermarkierer (350¥ )
- Smartlink I (800¥ )
- Smartlink II (1400¥ )
- Hartholzgriffschalen (250¥ )
- Titanbauteile (1000¥ )
- Gasventil II (300¥ )

---

Mit dieser Waffe nahm der bekannte südamerikanische Waffenkonzern Taurus vor 15 Jahren den Lokalmarkt im Sturm. Kein Sturmgewehr hat sich seitdem im feurigen Süden besser verkauft, als die FA-26 “Gaucho”. Die Waffe basiert auf dem legendären Kalaschnikovmechanismus und ist so unverwüstlich wie alle Waffen mit dem Stier im Logo. Die FA-26 ist wetterresistent wie eine AK und dank moderner Polymerbauteile leicht und handlich wie eine Maschinenpistole.

Die Waffe ist ohne Werkzeug komplett zerlegbar und wenn man Aussagen argentinischer Soldaten glaubt, die diese Waffe seit 5 Jahren Landesweit benutzen, äußerst pflegeleicht. Wie alle Waffen von Taurus ist auch die FA-26 in einer Titanversion verfügbar, bei der Lauf und Basisgehäuse nicht aus polymerebeschichtetem Stahl, sondern stahlbeschichtetem Titan bestehen. Die Titanbauweise ermöglicht wesentlich dünnere Gehäusewände bei besserer Haltbarkeit und ohne jeden Gewichtzuwachs. Aufgrund der sehr wechselhaften regionalen Märkte gibt es kein festes Modell der Waffe, sondern ein vielseitiges Baukastensystem aus dem der Kunde sich seine Waffe Online zusammensuchen kann. Die Waffe wird dann in gewünschter Konfiguration produziert und verschifft. Daher können sich selbst zahlungsschwache Armeen den Umstieg auf die FA-26 leisten, während zahlungskräftige Kunden mit gehobenen Wünschen ebenfalls zufrieden sind. Die Gaucho erfreut sich besonders in den Konföderierten Amerikanischen Staaten einer großen Beliebtheit und ist auf fast jedem Schießstand ein häufiger Gast. Aufgrund der schärferen Waffengesetze in Europa und den UCAS ist die Waffe dort leider seltener. Ersatzteile und Zubehör bekommt man dennoch weltweit in jedem Geschäft, das Taurus Waffen führt spätestens zwei Tage nach Bestellung.

Gerüchten zufolge soll die Firma zur Zeit an einer Karabinerversion, einem Infanteriescharfschützengewehr und einer LMG-Variante der Gaucho arbeiten. Sollte dies zutreffen, bedeutet das wohl dass die Firma endgültitg vorhat, ihren Fuß im Schnellfeuerwaffenmarkt zu lassen und auch künftig Armeen in aller Welt mit hochqualitativen Sturmwaffen zu beliefern.

---

### Taurus PT-2

| Name | Taurus PT-2 |
|---|---|
| Kaliber | 5,56 mm N |
| Typ | Schwerer Karabiner |
| ab | |
| Tarnstufe | 4 |
| Munition | 20(s) |
| Schaden | 9M |
| Rückstoß | R1 |
| Modus | HM/SM/AM |
| Gewicht | 3,35 kg |
| Preis | 1200 ¥ |
| Verfügbarkeit | 6/6 Tage |
| Straßenindex | 1,75 |
| Legalität | 4-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 60 | 120 | 240 | 480 |

Standard-Ausstattung:

Smartlink 1, Polymerebau, Abzugssicherung, Gasventil I (K1), Schulterstütze mit Schockpolster (K1, S2), Weaverschiene (oben, erlaubt schnelle Montage von Aufsatzzubehör)
Optionen:

- PT-2 HB (verlängerter Lauf, Munition 20(s)/30(s), Tarnstufe -1, Leichte Gewehrreichweiten, Gewicht +0,45 kg) +300¥
- PT-2 HBSC (verlängerter Lauf, Munition 20(s), Tarnstufe -2, Zweibein (K1, S1), Munition 30(s), leichte SSG-Reichweiten, Gewicht +0,75 kg) +750¥
- PT-2 HBBF (verlängerter Lauf, Munition 20(s)/30(s)/40(s), Gurtzuführung, Tarnstufe -2, Zweibein (K1, S1), LMG-Reichweiten, Gewicht +1,2 kg) +950¥
- HM/SM Abzugsgruppe 50¥
- HM/SM/AM Abzugsgruppe 50¥
- SM/AM Abzugsgruppe 50¥
- Weaver-Vorderschale (Vordergriffschale mit Weaverschiene, ersetzt Vorderhandgriff und erlaubt schnelle Montage von Unterlaufzubehör) +100¥

---

Als die UCAS-Army 2052 eine Großausschreibung zur Anschaffung einer neuen Sturmwaffe für die Streitkräfte ansetzte, um das mittlerweile recht altersschwache Colt/Armalite AR-200 aka. M-20a2 und M-22a1 (je nach Ausführung) abzulösen, beteiligte sich Taurus Nordamerika mit einem auf der Taurus DK-9 basierenden Bullpupsturmgewehr. Die als Modell PT-1 bezeichnete Waffe verwendete einen modifizierten Rollenverschluss und verfügte serienmäßig über einen Installationsraum für Smartsysteme und Lasermarkierer, erlaubte die Montage eines M-203 Granatwerfers anstelle der Vordergriffstelle und besaß eine auf dem Gehäuse montierte Weaverschiene.

Als die Entscheidung hauptsächlich aus politischen Gründen und CQ-Kampf-Erwägungen auf das bereits bei Teilen der Airforce und Navy in Benutzung befindliche Colt/Armalite M-22a2 fiel, war die Enttäuschung bei Taurus America in Miami groß. Drei Jahre dauerte es, bis die Waffe für den Sicherheits- und Exportmarkt umkonzeptioniert und neu ausgestattet worden war. Unter der Bezeichnung PT-2 präsentierte Taurus schlussendlich auf der American Arms X-Clusive 2056 in Atlanta die Waffe erneut im neuen Gewand. Die Produktion war deutlich standardisierter, beinhaltete weniger Optionen und benutzte teilweise andere Materialien. An den Platz eines robusten und schmutzresistenten Armeegewehrs war nun ein günstiger und trotz aller Abstriche zuverlässiger Sicherheitskarabiner getreten. Um die Absatzchancen der Waffe bei weitergehender Beschränkung der Varianten zu verbessern, wurde die Waffe auf ein 20-schüssiges Stangenmagazin festgelegt. So konnten vor allem in einigen Staaten der UCAS die zum Teil recht strikte Waffengesetze hatten zusätzliche Absatzmärkte erschlossen und Exportprobleme im voraus ausgeräumt werden.

Das PT-2 verfügt serienmäßig über ein Smartgun-1 Interfacesystem mit Induktionskopplung und wird mit beschränkten und unbeschränkten Triggergruppen ausgeliefert. Gehäuse und Rahmen bestehen weitgehend aus stahl- und aluminiumverstärkten Polymeren, der Lauf und die Mechanik hingegen, sowie alle Bedienungselemente aus robustem Gußstahl mit Bagranditthärtung. Der Schaft der Waffe wurde mit einer Schockdämpfung versehen. Die ursprüngliche Lochvisierung mit Tragebügel wurde gegen ein eingefasstes Korn und ein dreifach verstellbares Dioptervisier für Distanzschüsse ausgetauscht. Taurus bietet für das PT-2 wie für alle Taurus-Waffen einen umfassenden und kundenfreundlichen Service. Mit Ablehnung der PT-1 und

der Einführung des PT-2 auf dem Sicherheitsmarkt wurden langjährige Ambitionen des Konzerns, ein dauerhaftes Standbein im Militärmarkt zu halten, jäh beendet. Der Konzern stellte daher die Weiterentwicklung des FA-26 Sturmgewehrs ein und überlässt den Markt für Infanterieunterstützungs- und Scharfschützenwaffen vorerst endgültig der starken Konkurrenz. Das FA-26 wird natürlich weiter produziert und verkauft sich nach wie vor sehr gut. Taurus bietet stattdessen für Ordonanzbenutzer des FA-26 günstige Konditionen zur Komplettierung der Arsenale mit den HB (Heavy Barrel), HBSC (Heavy Barrel Sniping Capable) und HBBF (Heavy Barrel Belt Fed) und kauft bei Anschaffung des PT-2 als Standardwaffe bereits vorhandene FA-26 Bestände zurück.

---

≫ [Obwohl das PT-2 keine schlechte Waffe ist, kann es sich nur mühsam gegen die kleine Schwester FA-26 durchsetzen. Die Gaucho ist einfach zu ideal für die Gebiete, in denen sie eingesetzt wird und das PT-2 geht den Schritt in die falsche Richtung. In Südamerika kann niemand eine günstige Sicherheitswaffe gebrauchen. Was dort gekauft wird, sind billige Militärwaffen. Möglichst robust und so schmutzresistent, wie es geht. Das bringt das Gelände mit sich.] - Putas de la Luna

≫ [Das macht aber nichts. Das Angebot auf dem südamerikanischen Militärmarkt ist eher sowas wie ein Trostpflaster. Sie haben seit über zehn Jahren daran gesessen, eine Waffenfamilie aus dem FA-26 zu machen und sich dabei jedesmal total verzettelt. Das PT-2 basiert auf der DK-9 und beruft sich damit auf hausintern bewährte Technik. Es ist nicht besonders innovativ, aber das muss es ja auch nicht sein, um auf dem Sicherheitsmarkt Erfolg zu haben, solange es billig ist. Auch das mag auf den Laien nicht so wirken, aber 1200 Nuyen für ein kompaktes Sturmgewehr mit Smartguninterface ist an sich ein sehr guter Preis. Besonders in der CAS, den Porzelansplitter-Staaten und einigen arabischen Emiraten, sowie in Rio de Janeiro und Sao Paolo verkauft sich die Waffe wie Toastbrot mit Erdnussbutter und Blaubeermarmelade.] - Mat-Brat

≫ [Warum hat das Teil so schlechte Rückstoßeigenschaften? Ich hab mir eins besorgt und bin schwer enttäuscht. Sollten die Bullpupkonstruktion und das Hüftpolster den Schock nicht irgendwie wegmachen?] - Grinder

≫ [Du Spast! Wer hat dir denn den Scheiß erzählt? Die Bullpupbauweise sorgt nur für ein geringeres Profil. Macht die Waffe etwas handlicher und reduziert die Schwenkzeit. Mit Rückstoß hat das gar nichts wesentliches zu tun. Und die Schulterstütze? Das ist eine Schulterstütze du Depp. Immer schön aus Hüfte gefeuert? Idiot! Jeder geprellte Knochen geschieht dir recht! Du musst ja ein echter Fachmann sein. Weißt du überhaupt, wo bei dem Rohr vorne und hinten ist?] - Arachnae

≫ [Spast? Depp? Idiot??? Pass mal auf du dumme Fotze, weißt du, was ich mit dir machen werde? Ich stopf dir das Maul mit einem deiner beschissenen Technikhandbücher und pass auf, wie schnell ich dir zeige, wo bei DIR vorne und hinten ist und wie gut ICH mein verdammtes Rohr beherrsche, klar? Du kotzt mich an und machst mich krank, aber vielleicht lässt das nach, wenn du mir deine gewinselte Entschuldigung vor die Füsse sabberst!] - Grinder

≫ [Ist ja niedlich. Druck auf der Hose, wie ein junger Welpe, ein Maul wie ein Azzie-Bauarbeiter und Manieren wie ein zentralafrikanischer Diktator. Du weißt ja noch nichtmal, wer ich bin und wo ich wohne, also wie soll ich mir das mit dieser Versprechung vorstellen? Kannst ja mal Unzucht mit deiner Steckdose treiben. Stell dir einfach vor, ich sitz am andern Ende. Selbst AOI-Strom sagt: „Elektrizität verbindet“. Dummer Giftsack! Werden solche perversen Wichser hier nicht umgedreht? SysIn? Schüttel den mal durch!] - Arachnae

≫ [In private Sauereien misch ich mich nicht ein... Ist viel zu lustig, einfach mitzulesen.] - ƎƎƆ-ƎⅎƎ

≫ [Wow, kein umlegbarer Hülsenauswurf? Sowas gibt's heute noch? Also, das ist ja echt ziemlich arm. Kein Wunder, dass das Gaucho immernoch beliebter ist.] - Charge

### Vektor AK-130 Classic Deluxe

| | |
|---|---|
| Name | Vektor AK-130 Classic Deluxe |
| Kaliber | 5,56 mm N<br>5,45 mm B<br>7,62 mm S |
| Typ | leichtes Sturmgewehr |
| ab | |
| Tarnstufe | 1 |
| Munition | 30(s) |
| Schaden | 9M/9M/8S |
| Rückstoß | R1/R1/R1 |
| Modus | HM/SM/AM |
| Gewicht | 3,7 kg |
| Preis | 1000 ¥ |
| Verfügbarkeit | 6/10 Tage |
| Straßenindex | 2 |
| Legalität | 2-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 70 | 140 | 280 | 560 |

Standard-Ausstattung:

Die AK-130 CD akzeptiert jedes Zubehör der miliärischen AK-130, sowie deren Zivilvarianten. Polymer-Stahlbauweise, Gasventil 1 (K1), interne Rückstoßkompensation 1 (K1), Schulterstütze (K1/S1), Montagepunkt (groß, Oberseite), Montagepunkt (groß, Unterseite)
Optionen:

- AK-130 CDS (Modus: HM, Munition 15(s), SI 1,5, Legalität 5P-F) 900¥
- Ersatzmagazin, 30 Schuss (Nur AK-130 CD) 40¥
- Ersatzmagazin, 15 Schuss (AK-130 CD und AK-130 CDS) 50¥
- Nussbaum-Schichtholzschaft (Gewicht +0,25 kg) +250¥
- Nussbaum-Schichtholzgriffteile (Gewicht +0,15 kg) +300¥
- Vernickeltes Gehäuse +20¥
- Brüniertes Gehäuse +20¥
- Verchromtes Gehäuse +20¥
- Versilbertes Gehäuse +500¥
- Vergoldetes Gehäuse +500¥
- Griffteilornamentierung +200¥
- Gehäuseornamentierung +200¥

---

In Erinnerung an einen der berühmtesten Waffeningenieure der Geschichte, Michail Timofejewitsch Kalaschnikow, entwickelte Vektor diese Wunderschöne Klassikvariante der AK-130. Vergangenheit und Zukunft reichen sich die Hand in diesem einzigartigen Liebhabermodel. Basierend auf der Technik der AK-130, allerdings im altbackenen Gewand eines Langgewehrs, zeichnet sich die AK-130 CD besonders durch ihre hochwertige Verarbeitung und die besonders hohe Haltbarkeit der Mechanik aus. Griffteile und Schulterstütze der Waffe bestehen aus Polymerverbundstoffen, überzogen mit einer hochresistenten Glanzfolie mit Wurzelholzmuster. Der Ladestreifen, der ebenfalls mit der Holzfolie beschichtet wurde, verfügt über seitliche Sichtfenster aus DuroPleks und ermöglicht so jederzeit ein einfaches Ablesen des Magazinschachtes. Die Waffe wird in allen Kalibern hergestellt, in denen ältere AK-Modelle angeeboten wurden, so auch im mittlerweile überalterten 7,62 mm Sovietkaliber. Besonders die in Ermangelung moderner Zielerfassungssysteme leicht zu lizensierende halbautomatische Zivilversion der Waffe, die AK-130 CDS fand auf den zahlreichen internationalen Märkten reißenden Absatz. Vektor eröffnete sogar ein neues Werk in Atlanta, nur um alleine den nordamerikanischen Bedarf zu decken, wo die alten AK's, wie keine zweite Waffenfamilie, absoluten Kultstatus besitzen.

---

≫ [Nennt mich einen Verrückten, aber ich liebe dieses Gewehr. Das Baby hat einfach massenhaft Romantik inklusive. Sie ist zwar irgendwie etwas klassiches, irgendwie aber eben auch nicht. In meinen Augen die perfekte Synergie aus Vergangenheit und Zukunft!] - MADHATTER

≫ [Das Rot steht mir gut. Überhaupt, diese Kleine sieht gut aus an mir. Was soll man noch dazu sagen? Gekauft.] - ƎƎƆ-Ǝ

≫ [Ja. Die besorg ich mir in Gold mit Ornamenten. Dann zieh ich mir einen schwarz-goldenen Glitzeranzug mit blinkendem Diodenmuster an, färb mir die Haare violett und geh so auf den nächsten Einsatz.] - STABIUS

≫ [Es gibt das Teil übrigens auch in einer echt durchgeknallten Variante. Nämlich mit einer in die Schulterstütze eingelassene DNA-Probe von

Mikhail Timofeevich Kalashnikov persönlich. Eine ziemlich abgedrehte Tante in Uralsk verkauft die Dinger, und es gibt einen Haufen Leute, die noch durchgeknallter sind und dafür angeblich sechsstellige Beträge zahlen.] - EUSEBIUS

≫ [Mann, was für Spinner! Naja, die Gänse wollen ausgenommen werden] - FIREDANCER

≫ [Vorsicht. Leg dich nicht mit denen an. Das sind Leute aus dem ganz harten Kern extremer russischer Neo-Imperialisten.] - OZWALD

≫ [Was heißt hier Glitzeranzug und Drek, ey?! Soll ich mich etwa mit den öden, modernen, scheißkonzernschwarzen Konsumknarren aufmachen, wenn die Revolution kommt oder was? Und wer nicht ein bisschen auf Style achtet, der gehört halt auf der Straße schnell zu etwas, um das sich nur die Straßenreinigung schert. Und was hast du gegen ein schönes Rot, ey? Auf fünfzig Meter fällt das schon nicht mehr auf. Ist doch nicht so, dass die Knarre leuchtet im Dunkeln. Das paßt sogar ziemlich gut in das Waldtarnmuster der meisten imperialen Unterdrückerarmeen. Und die anderen Gewehre sind entweder so alt, dass man mit ihnen keine Revolution mehr gewinnen kann oder so teuer, dass man keine Revolution mehr finanzieren kann. Also bleib' ich der Ak-130 treu und dieses Modell hier hat auch noch Style dazu, wo die 130 jetzt so auf den Markt schwemmt! Den Aufpreis dafür zahle ich gern. Irgendwoher beschaff ich schon die Kohle. Und wenn man da'n coolen, blutroten Anarchostern draufpackt und die Schulterstütze gegen eine Klappschulterstütze umbaut... Ha! Unterdrücker wir kommen!

Das coole ist ja, dass nicht nur alle Anbauteile der Ak-130 funktionieren, sondern das meiste von den Ak-107, Ak-74 bis hin zu den Ak-47! Nur schrottreife klassische Ak's besorgen, die Holzteile abbauen und in das kleine Baby hier einbauen. Klappschulterstütze? Also wenn du das intelligent kaufst, bezahlste dafür nicht mehr als 20 bis 50 Nuyen, Chummer. Und dieses Baby hat keine Probleme im Stadtkampf mit dem Hülsenauswurf, wie ihre regulärer Bullpub-Version, neh?] - ƎƎƆ-Ǝ

### Yawara-Kitano Inc. International BSS-2

| Name | Yawara-Kitano Inc. International BSS-2 |
|---|---|
| Kaliber | 4,73 mm CL |
| Typ | Sturmgewehr |
| ab | |
| Tarnstufe | 4 |
| Munition | 80(s) |
| Schaden | 9L |
| Rückstoß | R-1 |
| Modus | HM/SM/AM (max.15) |
| Gewicht | 3,75 kg |
| Preis | 4.250 ¥ |
| Verfügbarkeit | 6/8 Tage |
| Straßenindex | 2,5 |
| Legalität | 4-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 60 | 120 | 240 | 480 |

Standard-Ausstattung:

Der Autoloader hat genug Energie für 400 Schuss. Danach muss die Batterie aufgeladen (4 Stunden an normalem Netzanschluss), oder ausgetauscht werden. Magazinwechsel und Bereitmachen der Waffe ist etwas langsamer als bei herkömmlichen Waffen. Beides erfordert eine komplexe Handlung. Smartlink, Polymerebau, Gasventil I (K1), Ausziehbare Schulterstütze mit Schockpolster (K1, S2, Tarnstufe -2 wenn ausgezogen)
Optionen:

- Smart II Version +1750¥
- Narcojectwerfer (Munition 1(m), Schaden: Narcoject) +650¥
- Druckgasharpune (Munition 1(m), Schaden: 6M, Reichweite 7) +850¥
- Harpunenpfeil 20¥
- Gummipfeil (Schaden: 3M-Betäubung, Reichweite 4) 10¥
- Unterlauftaser (Munition 3(m), Schaden: 10S-Betäubung) +900¥

---

Vor einem Jahr präsentierte der bis dahin vollkommen unbekannte japanische Konzern, der bis dahin nur für sehr sichere Höschenautomaten und seinen weltweiten Schulmädchen-Schamhaarvertrieb über SimNet und Trideo bekannt war, plötzlich auf der ISWE (International Security Weapons Exhibition) in Minamoto einen Sturmgewehrkarabiner, der die Experten verblüffte. Im äußerst kompakten und stilisch hochwertigen Design der Kompositwaffe verbergen sich gleich zwei Innovationen in einem. Die Hauptwaffe des BSS-2 Systems, auch in der Werbung als ‘Buzzsaw‘ bekannt, ist ein hülsenloses Schnellfeuergewehr im Kaliber 4,73 mm CL. Die Munition wird jedoch nicht über einen Drehlader längs zugeführt, sondern befindet sich quer in einem kastenförmigen Trommelmagazin. Das bedeutet, dass die Patrone zum Laden zweimal um je 90 Grad gedreht werden muss. Da dies mechanisch kompliziert ist, verfügt die Waffe über einen batteriebetriebenen Autolader. Die dabei erreichte Feuerrate ist ausgesprochen hoch und erreicht fast die herkömmlicher hülsenloser Waffen.

Der Rückstoß wird maßgeblich durch das Gewicht der trotzdem kompakten Waffe geschluckt, aber auch eine ausziehbare Schulterstütze mit Schockpolster, sowie ein serienmäßiges Brennecke Gasventil reduzieren Steigung und Rückschlag. Die zweite große Besonderheit der Waffe ist die Zweitwaffenkomponente. Yawara-Kitano bietet eine Vielzahl von speziellen Unterlaufwaffen, die alle ihren ganz speziellen Anwendungsbereich haben und jede für sich etwas außergewöhnliches und erfrischend neues sind. Die Standardkonfiguration besteht aus einem einschüssigen Giftpfeilwerfer, der vor allem zum Verschuss von Narcojectmunition vorgesehen ist. Die Druckgaskartusche reicht dabei für fast 20 abgeschossene Pfeile. Mit wenigen Handgriffen kann man den Pfeilwerfer jedoch auch gegen eine Gasdruckarmbrust rauschen. Dabei handelt es sich allerdings mehr um eine Harpune, als um eine Armbrust, denn ein Bogen wird nicht gespannt. Der Pfeil wird hier von vorne in den Lauf geschoben und von der Entladung der halben Druckgaspatrone abgeschossen. Dieses Gerät ist dabei vor allem für Militärspezialeinheiten vorgesehen, denn die Unterlaufharpune kombiniert geringe Geräuschemission mit guter Durchschlagskraft. Außer letalen Bolzen mit Fiberglasschaft und Stahlspitze bietet die Firma allerdings auch Softcore-Pfeile die ähnlich den Gummipfeilen einer Spielzeugpistole größtenteils aus weichem Schaumschoff bestehen. Dieser Schaumstoff ist jedoch gerademal weich genug, um körperliche Schäden durch Eindringen des Geschosses in Gewebe zu vermeiden. Ein Niederschlag durch dieses Gummigeschoss ist fast unvermeidbar. Last but not least gibt es dann noch den dreischüssigen Pfeiltaser

der vor allem für Sicherheitsdienste attraktiv sein dürfte.

Die Kontrolle der Waffe erfolgt haupsächlich über das interne Smartsystem. So konnten die meisten manuellen Kontrollen ausgelassen werden. Dadurch erhielt die Waffe ein glattes und futuristisches Aussehen, erleidet aber auch eine entsprechende Einschränkung des möglichen Kundenkreises.

---

- [Bitte was haben die vorher produziert?] - Seeker
- [SlipSlots und Shojo-Schamhaarversand.] - Kleistron
- [Und was soll das heissen?] - Seeker
- [Yawara-Kitano Inc. ist Japans derzeit erfolgreichster Vertreiber von Schulmädchen Sexartikeln. Sie verkaufen Schamhaare, getragene Unterwäsche, Softcore bis Hardcore Videos, Schulmädchenuniformen in allen Größen (auch für Männer) und sie vermitteln Kontakte zu jungen (Gerüchten zufolge auch minderjährigen) Mädchen, die einen gut verdienenden Gönner suchen (und meist einen perversen alten Sack bekommen). Absolut kranker Scheiß!] - Badget Hornet
- [IIIIIEEEHHHH!!!! Von denen will ich lieber keine Waffe. Bah!] - Seeker
- [Was Hornet da sagt, entspricht keineswegs so den Tatsachen. Tatsächlich verkauft der Konzern diverse zweifelhafte Erotikartikel, aber was euch Amerikanern und Eruopäern womöglich merkwürdig erscheinen mag, ist hier bei uns nichts ungewönliches. Eine kulturelle Eigenart könnte man es nennen. Zumals es sich immer mehr zurückentwickelt und mit der wieder aufkeimenden Emanzipation der Jugend zunehmend zurück gedrängt wird. Regt euch also nicht so auf, denn es gibt auch bei euch merkwürfige Bräuche. Also kommen wir zurück zur Waffe?] - Misu Tah Sumisu 4 U
- [Wie gut ist diese Unterlaufharpune? Hat da jemand schonmal mit rumprobiert?] - Razboynik Neyasvy
- [Ein Karabiner mit 'nem dreischüssigen Unterlauftaser, ist doch eigentlich echt 'ne klasse Sache. Nur 4.73 mm CL ist nicht wirklich mein Traumkaliber, um es mal so auszudrücken...] - Charge
- [Ich habe gehört, bei den Juniormanschaften für Urban Brawl und beim Combatbiking würde das Ding abgehen wie Jazz. Die üben da mit diesen Indianerpfeilen und Gel Muni. Bei dem geringen Rückstoß kann das ja fast jeder Junior abfeuern.] - Breitseite
- [AAAargh!! Meine Augen! Ich bin blind! Wenn da ein Gegner auftaucht, muss ich ihm das Ding nur zeigen, und es wirkt wie eine Blendgranate. Potthässlich. Und wozu bitte brauche ich eine Harpune??] - Red
- [Vielseitigkeit. Und die Leistungen der Waffe sind absolut überzeugend, dazu ist sie noch klein und kompakt. Allerdings würde ich persönlich sie erst gründlich abwaschen, bevor ich sie benutze. Man kann nie wissen...] - Stabius
- [Geschmäcker sind bekanntlich verschieden, Red. Kauf dir ein Ak-131 und überlass' diese kleine Lady einfach mir. Hm. Eins der attraktivsten, weil interessantesten und innovativsten Sturmgewehre, die ich im Katalog finden kann, wenn du mich fragst. Wenn da nicht diese Schulmädchensache wäre, dann... Ich würd' das Gerät tatsächlich gern mal testen. Ich sehe da jede Menge Einsetzbarkeit für mich und Fun bringt diese kleine Bleispritze bestimmt auch. Das ist eine Mädchenwaffe?! Zumindest kommt mir das so vor, als ob Leute wie ich Zielgruppe dafür wären. Eigentlich echt cool, das Gerät und die Colorierung gefällt mir auch über alle Maßen. Endlich mal ein Konzern, der versteht, das 'Auflösen von Konturen' bedeutet. <*kichert albern*> Ich werde mit denen wohl ins Geschäft kommen müssen.] - Ǝ-ƃǝǝ
- [Die AK-131 ist wunderschön! Und riecht viel besser!] - Red
- [Du solltest auf das hören, was E-Gee sagt. Dann triffst du vielleicht auch mal.] - Firedancer
- [Die Waffe macht wirklich was her. Vom Design und vor allem von den Eigenschaften im Kampf. Wobei mir besonders die Option gefällt, die Kabel der Tasernadeln über das Smartgun Interface zu kappen. Spart im Gefecht wirklich Zeit. Wobei ich auch überlege, vielleicht die Pulsar Nadeln zu verwenden. Die haben auch eine höhere Reichweite. Hat jemand schon mal versucht einen Umbau vor zu nehmen? ] - Usiel
- [Viel zu viel Arbeit. Nimm die Druckgasharpune und lad Stun-Dart Pfeile rein. Bessere Wirkung, mehr Reichweite, weniger Arbeit.] - Seeker

### Dubai International Weapons AR-X

| | |
|---|---|
| Name | Dubai International Weapons AR-X |
| Kaliber | 6,5 mm Hybrid |
| Typ | Sturmgewehr |
| ab | |
| Tarnstufe | 2 |
| Munition | 34(s) |
| Schaden | 11M |
| Rückstoß | R1 |
| Modus | HM/SM/AM (maximal 14) |
| Gewicht | 3.25 kg |
| Preis | 57000 ¥ |
| Verfügbarkeit | 18/60 Tage |
| Straßenindex | 5 |
| Legalität | 2-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 80 | 160 | 320 | 640 |

Standard-Ausstattung:

Smartlink II PLUS (wie Smartlink II, nur mit besserem Feeling), Gasventil II (K2), Schulterstütze mit Nanogel-Schockpolster (K2/S3), internes Schwingmassegyroskop 1 (K1/S1), hydraulische Rückstoßverzögerung (K1/S1), Keramik-/Polymeregehäuse, Titanstahllauf, Laufdikotierung, Nano-Selbstreinigung, BattleTac Interface, IBS-Sicherung, biometrische Anpassung
Optionen:

- Alles ist möglich! Geld regiert die Welt

---

Der Scheich von Dubai wollte eine neue Waffe für seine Soldaten und Sicherheitskräfte und gründete zu diesem Zweck den DIW Thinktank. Nach der Abwerbung diverser hochkarätiger Waffenentwickler, einiger semilegaler Personalwerbungen und mehr als 60.000 Mannstunden Entwicklung war es dann soweit und DIW gab die genauen Spezifikationen der Waffe zusammen mit einer Bestellung über 4000 Waffen an die Rhurmetall Waffenfabrik in Nordrhein-Rhur/ADL.

Der Scheich scheute keine Kosten für die Produktion dieser Waffe, sollte sie doch stilistisch zu den neu angeschafften Lamborgini Patrouillienfahrzeugen passen. Die Waffe wurde in modernster Polymere- und Keramikbauweise gefertigt, verfügt über einen edelstahlummantelten Titanlauf mit TefleX™ Überzug und Innenwanddikotierung, ein hochmodernes Smart II PLUS System von Sony Tactical Software Solutions, ein leistungsstarkes und langlebiges Gasventil der Singer Weapons Improvement Corporation, ein spezielles Schockpolster aus intelligentem Gel sowie über ein voll virtuelles, biometrisch gesichertes Benutzerinterface. Die Waffe ist BattleTac tauglich, verfügt über ein Selbstprüfungssystem und ein kybernetisch kontrollierbares vollintegriertes Schwungmassegyroskop, sowie über ein Hochleistungs-Gasventil und eine innovative hydraulische Rückstoßverzögerung. Die Waffe verschießt das Mittelkaliber 6,5 mm Hybrid und nutzt jedes Quäntchen an Energie das die Patrone zu bieten hat. Dafür sorgen natürlich auch die 11 nanogeätzten Züge des Laufes, sowie der computergesteuerte Titanstahlschlagbolzen mit einstellbarer Kadenz. Die Waffe ist der absolute Traum jedes Soldaten, leider jedoch der absolute Alptraum jedes Post-Apokalypse Misantropen, denn ohne die Elektronik geht an dieser Waffe rein garnichts mehr. Nichteinmal mehr der nanotechnisch hergestellte, schier unzerstörbare Tragegurt lässt sich dann mehr ausfahren. Das AR-X kann per Weaverschiene alles nur erdenkliche Zubehör aufnehmen und ist kompatibel mit fast allen gängigen Granatgeräten.

Das beste an allem ist jedoch: Das AR-X ist tatsächlich und vollkommen selbstreinigend. Die Selbstreinigung wird über spezielle Nanomaschinen durchgeführt die im Kolben der Waffe gelagert werden. Die Waffe reinigt sich selbstständig wann immer kein Magazin eingelegt ist. Sensationell, absolut unglaublich und absolut dekadent. All das ist das AR-X. Für den bescheidenen Preis von 57000 ¥ pro Stück zuzüglich 4000 ¥ pro Ladestreifen und 250 ¥ pro nanotechnisch gefertigtem Ultrapräzisionsgeschoss kann jeder überbezahlte Elitesöldner diese Waffe nun endlich sein Eigen nennen. Selbstverständlich nur gegen Vorlage eines internationalen Waffenscheins der perfide überprüft und zusammen mit den ID-Daten des Käufers bei DIW gespeichert wird. Dafür wird die Waffe auch Hand- und Armlänge des Schützen speziell angepasst. Auf dem Schwarzmarkt ist die waffe fast unauffindbar, jedoch überall auf der Welt bekannt. Wer könnte auch vergessen haben wie sie bei der Internationalen Waffenmesse 2059 in Dubai jeden ausländischen Konkurrenten wie Ungeziefer in den Boden gestampft hat und jedes andere Fabrikat in praktisch jedem

Testpunkt geschlagen hat?

DIW zeigt uns allen mit dieser Waffe vor allem eines: was konventionelle Schusswaffen alles können und wie weit wir davon entfernt sind die Grenzen dieser Technologie auszuschöpfen.

---

≫ [Das ist krank. Das ist einfach nur krank. Ich glaube ich muss kotzen. Wisst ihr was? Das mache ich jetzt. *würg*] - SEEKER

≫ [Neidisch Seeker? *g*] - MATBRAT

≫ [Neidisch? Auf Soldaten die solche Gewehre und 10.000¥ Sold im Monat bekommen? Nein, warum denn? Es ist einfach der dekadente Größenwahn der mich an dem Ding ankotzt. Ich dachte die Lamborghini Geländewagen wären schon mächtig krank, aber sowas hatte es ja schonmal vor 50-60 Jahren gegeben. Aber dieses Gewehr ist die Pest. Ich frage mich wann ihnen einfällt es mit Platin zu überziehen.] - SEEKER

≫ [Platin ist da auch drin. Der Prozessor ist ein nanogeätzter Diamant. Das schnellste und sauberste was optisch heute möglich ist. Fünfmal so präzise herzustellen wie Silizium- oder Bakteriensysteme. Vergiss einfach das Gewehr. Ich würde für die CPU schon töten. Zu dumm das mein guter Freund Scheich Al Haffa sich nicht gut mit seinem Bruder in Dubai versteht. Aber ich werde ihn mal fragen <*sabber*>] - MATBRAT

≫ [Da sind *Diamanten* als Prozessoren drin?! <*geifer*> Krank, aber nett. Nanotech-Reinigungsroboter? Das kann doch nicht wahr sein. So schlimm ist Waffenreinigen auch wieder nicht. Bringt mir einen Markt von Leuten, die Sturmgewehre zum Einzelpreis von rund 300 k schwarz pro Stück abkaufen und ich leier irgendwas an, wie ich die Dinger besorge. Wäre ja gelacht! Gibt schwierigeres. Aber die Prozessoren sind doch nichts weiter als Smartlinks und customisierter Mist. Böh. Damit kann man nicht mehr viel anstellen, MatBrat. Wenn man Absatzmärkte auftut von mehr als zehn Stück, geht der Einzelpreis am Ende rapide runter. Es ist eine reine Frage der Zeit, wann solche Waffen auf lokalen Märkten auftauchen, wenn es tatächlich eine größere Nachfrage danach gibt. Aber ich sehe den Markt, ehrlich gesagt, nicht. Eher was für durchgeknallte Sammler oder so. Für die Kohle kriege ich 300 normale Sturmgewehre. Ist 'ne reine Kosten-Nutzenrechnung.] - ƎƎƆ-Ǝ

≫ [Man kann die Perversion/Perfektion noch weiter treiben — es wundert mich, dass keine Diamantkerngeschosse verwendet werden — oder gar intelligente Smartgeschosse mit Diamantkern... vielleicht haben die das einfach vergesssen ?] - COWBOY

≫ [250¥ pro Schuss, Chummer. Ein einkarätiger Diamant kostet trockene 16k¥ auf dem heutigen Markt. Ein Karat ist nicht gerade viel Diamant. Und auch Industrieware wäre in den hier benötigten Mengen selbst für die Scheichs ein *kleines* bisschen zu teuer. Außerdem würde ich in dem Fall gleich einen Krieg anfangen und per Munitionssammeln eine reiche Frau werden. Wenn man sich vorstellt, wieviele Schuss man braucht, um in einem modernen Krieg einen einzigen Mann zu töten, wäre das dann doch ein wenig schwachsinnig. Selbst für großkotzige, ultrareiche Scheichs. So reich sind nämlich nichtmal *die*. Oder? Einen Krieg kann man mit diesen Waffen jedenfalls nicht führen. Völlig unrentabel. Das Kosten-Nutzenverhältnis stimmt nicht, wie mir gerade jemand flüstert, der von diesen Verhältnissen wirklich viel versteht.] - ƎƎƆ-Ǝ

≫ [Es hätte seinen Reiz, den nächsten fetten Konbeutel nicht auf die übliche Art abzufertigen... sondern mit Diamantverzierung im Hirn... bloody stylisch. Ich mag Markenzeichen und Spuren genausowenig wie Konzerne und ihre Oberscheißer... schade eigentlich. Zumindest kann man sie noch immer mit ihren Credstäben erstechen... aber für 250 den Diamanten... eine Überlegung ist es wert, hast du sowas auf Lager ?] - COWBOY

≫ [Um Gottes Willen, nein! Die 250 legst du da für jeden einzelen Schuss für diese Kniste hin. Nanogefertigt! Da ist von Diamant keine Rede. Wenn du echte Diamantenmunition haben wolltest, das könntest du wahrlich nicht bezahlen. Jeden einzelnen Schuss nur mit Dikote zu *überziehen* kostet mindestens 1000¥ . Ich kann schon die Leute nicht verstehen, die ihre Wurfwaffen, Projektilwaffen oder Nahkampfwaffen damit überziehen lassen. Tschulligung. Ich bin doch nicht blöd und schieße mit Diamant um mich, eh? Unterm Strich kriege ich als Runner dafür einfach nicht genug Kohle rein, dass sich das lohnen würde. Und dieser Überzug blättert ab, bevor man 'Treffer' sagen kann. Nein. Und eine Füllung? Ich sehe den Sinn nicht. Das Material an sich ist viel zu leicht dafür. Metalle sind schwerer, dichter. Und das ist viel wichtiger als Materialhärte bei einem Geschoss.

Wenn du unbedingt zu Diamanten kommen willst, bedien' dich beim nächsten Juvelierladen. Die haben im Tresor praktisch immer ein paar davon rumliegen. In den Auslagen liegt in der Regel nur Modeschmuck mit minderwertigem Straß oder dergleichen, egal was da für Preise dranstehen. Die übliche Beute von Amateuren halt. Das ist so wie die Mülleimer bei McHuges plündern gehen. Die echten Steine werden erst bei Kauf von Hand eingefaßt. Deshalb dauert es meistens einen Tag, wenn man sich so'n Teil kauft. Und nur der Brilli kostet wie gesagt

trockene 16k¥ . Das ist ein Karat oder 200 mg. Davon bräuchte man für eine 5.56er-Füllung geschätzt das zehnfache. Nun ist es aber so, dass der Preis für Diamanten —natürliche sowie industriegefertigte— exponential zu ihrer Masse steigt. Brillis sind noch relativ häufig (also geschliffene Einkarätige). Wenn du bedenkst, daß legendäre Steine bereits bei 47.75 Karat anfangen, wie etwa der 'Stern von Südafrika', wird dir sicherlich auch klar, was 10 Karat in etwa kosten würde. Ich schätze mal, das liegt irgendwo bei 500k¥ . Vielleicht auch mehr, vielleicht etwas weniger. Kommt auf die Reinheit drauf an und die Färbung. Der längliche Schliff ist ja ebenfalls nicht ganz billig. Die Industriefertigung ist da auch nicht so viel günstiger. Selbst wenn man den Preis um das zehnfache dabei drückt, lohnt sich das nicht. Ich halte das für eine unglaubliche Schnappsidee.

Mal so unter uns, Cowboy. Wenn du dir ernsthaft überlegst, mit Diamantmunition um dich zu ballern, könntest du statt dessen deine Zeit auch mit was anderem als mit Runs verbringen, was dich deine Ziele sicherlich mit größerer Wahrscheinlichkeit und schneller erreichen lässt. Aber ich schätze, es handelt sich dabei nur um einen der üblichen feuchten Träume. ] - ƎƎƆ-Ǝ

≫ [Es ändert nichts, es gibt eine Person die es verdient hat mit dieser abartigen Waffe und dem dekadentestem denkbarem Geschoss zu sterben... Macht Summa Summarum 800k für Waffe & den einen Schuss... es sind keine feuchten Träume, auch kein Wahnsinn, es sind 8 Runs für eine Sekunde der Freude. Das ist es wert, es ist nur Geld...] - Cowboy

≫ [Für 16k bekommt man einen lupenreinen, farblosen Einkaräter mit exzellentem Schliff. Wer bitte sollte mit soetwas auf jemanden schießen? Vom Durchmesser her wäre der Einkaräter übrigens für 6,5 mm gerade richtig. Ich bezweifle allerdings, das er den den gewünschten Effekt hätte. Wiegt ja schließlich nur 0,2 Gramm und die Dichte von Diamant ist mit 3,15 bis 3,5 $g/cm^3$ sowieso zu niedrig. Wenn man schon mit Diamanten schießen will, dann nimmt man irgendwelchen 'Schrott' geringer Reinheit und minderer Farbe. Oder man beschichtet nur das Geschoss damit. Mit lupenreinen Diamanten schießen. Drehen jetzt alle frei? Schenkt den Diamanten lieber eurer Freundin und nehmt als Munition Blei. Nur noch Verrückte unterwegs.] - Mana Burn

### 4.2.16 Kampfgewehre

#### AOI RCG-17 “X-TRA”

| Name | AOI RCG-17 “X-TRA” |
|---|---|
| Kaliber | 10 mm X-Tra |
| Typ | Kampfgewehr |
| ab | |
| Tarnstufe | 3 |
| Munition | 20(s) |
| Schaden | 10S |
| Rückstoß | R2 |
| Modus | HM/SM/AM |
| Gewicht | 3,95 kg |
| Preis | 2100 ¥ |
| Verfügbarkeit | 8/8 Tage |
| Straßenindex | 2 |
| Legalität | 2-K |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 70 | 140 | 280 | 560 |

Standard-Ausstattung:

Polymerbauweise, Smartlink II, interne Schockkompensation (S1), Schulterstütze (K1/S1)
Optionen:

- RCG-18 Sicherheitsvariante (Modus: HM, kein Smartlink, Legalität 4P-K) 900¥
- RCG-19 Zivilvariante (Modus: HM, Munition: 8(s), kein Smartlink, Legalität 4P-K) 900¥
- 7,62 mm Nato Wechsellauf 300¥

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 80 | 160 | 320 | 640 |

Im Auftrag des Staatsministeriums und auf Bestellung der EAF Field Enforcement Behörde entwickelte AOI im 56er Aufstandssommer die Riot Control Gun 17 “X-TRA” zur Beförderung der speziell dafür entwickelten 10 mm X-Tra Patrone. Die 10 mm X-Tra basiert auf dem Hülsenboden der .308 Winchester und verfügt über ein besonders schweres Geschoss, das sowohl für das Verschießen niederschlagsstarker Gelprojektile, als auch für Unterschall-Scharfschützeneinsatz und die Beförderung leistungsstarker Sprengkopfgeschosse geeignet ist. Die RCG-17 “X-TRA” gehört zur Ordonanzbewaffnung aller Aufruhrunterdrückungseinheiten der US Behörden und ist fester Bestandteil der Ausstattung der leichten Begleiteinheiten des P.A.R.T. Sturmkommandos. Dank des grossen Angebots der für den .308er Hülsenboden verfügbaren Verschlußsysteme konnte sich die staatlich subventionierte Laborierung in den letzten 10 Jahren sogar im Zivilbereich durchsetzen und wird seitdem gern von Schwarzwildjägern und Para-SWATs verwendet. Die Rückstosscharakteristika der Patrone ähneln einer herkömmlichen .308er Patrone, Flugeigenschaften und Präzision des Projektils sind jedoch schlechter im Maximalbereich und zahlen sich nur auf kürzere Entfernungen aus.

Das X-TRA Kampfgewehr basiert auf einem aluminiumverstärkten Polymerrahmen mit Schlagteilen aus Gußstahl und einem invexgefrästen Titanlauf mit Polygonalmuster. Eine manuelle Notvisierung im Tragebügel hilft aus wenn das serienmäßige Smartguninterface ausfallen sollte und dank Weaverschiene können weitere Zielhilfen problemlos montiert werden. Eine Besonderheit der Waffe ist der beidseitige Hülsenauswurf, denn schlieslich handelt es sich um eine herkömmliche Konfiguration und nicht um eine Bullpupwaffe, so das diese Option garnicht nötig wäre. Nützlich ist sie trotzdem und erleichtert den Einsatz der Waffe unter beengten Bedingungen in der Schützengruppe. Motorisierte Sicherheitskräfte können die Waffe so einsetzen, ohne sich gegenseitig im Fahrzeuginneren die Hülsen um die Ohren zu regnen. Außer der staatlichen Version sind auch halbautomatische Varianten für Sicherheitsdienste und Zivilvarianten mit gekürztem Magazin im Angebot.

---

» [Nach klassischer AOI Methode “grösser ist besser”, nur dass dieses Konzept beim RCG-17 aufgeht. Verdammt gute Stoppfähigkeit und mit Sprengkopfgeschossen bestückt ein verdammt wirkungsvoller Panzerknacker.] - Lost Crusade

» [Ein EAF Agent hat mit einem dieser Mistdinger meinen Freund erschossen. Natürlich hatte er nur Gelmunition geladen, aber aus 20 cm Entfernung macht das bei einem Kopfschuss keinen Unterschied.] - Macho Grande

≫ [. . . ist auch bei Benutzung der nicht-tödlichen Aufruhr-Kontrollmunition ein Sicherheitsabstand von mindestens 10 Metern zum Ziel einzuhalten. Für den Einsatz unter 10 Metern sind spezielle LowPower Patronen verfügbar und sollten bei Bedarf auch verwendet werden. . . ] - EAF X-Tra Field Manual, Auszug

**ArmaLite AR-1000**

| | |
|---|---|
| Name | ArmaLite AR-1000 |
| Kaliber | 7,62 mm N/.30-06/.300 WinMag |
| Typ | Kampfgewehr |
| ab | |
| Tarnstufe | 2 |
| Munition | 25(s) |
| Schaden | 10S/11S/12S |
| Rückstoß | R2/R3/R4 |
| Modus | HM/SM/AM |
| Gewicht | 4,75 kg |
| Preis | 4350 ¥ |
| Verfügbarkeit | 9/10 Tage |
| Straßenindex | 3 |
| Legalität | 2-K |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 100 | 200 | 400 | 800 |

Standard-Ausstattung:

Smartlink II Plus, Titan- Polymerebau, interne Schockkompensation (S1), Gasventil II (K2), Schulterstütze mit Schockpolster (K1/S2)
Optionen:

- biometrische Sicherung +800¥
- ArmaLite M-69/3 Spezialgranate (12T(f)) 120¥

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 50 | 100 | 200 | 400 |

- Vacuum Umrüstsatz (Lauf, Schlagbolzen, Thermoelement) 1200¥

---

Mit der Entwicklung immer schwererer Personenpanzerung und der wachsenden Verbreitung von Trollen im Militär- und Sicherheitsgewerbe begann man 2049 im kalifornischen Costa Mesa mit der Entwicklung einer neuen Schützenwaffe. Resultat dieser Entwicklungsarbeit ist das seitdem in Hamilton/Maine/UCAS von der ArmaLite Division of Fairchild Engine & Airplane für das SOCOM (Special Operations Command) der UCAS produzierte Cyberkampfgewehr AR-1000. Das AR-1000 ist ein schweres Kampfgewehr, ausgeliefert wahlweise in 7,62 mm N, .30-06 und .300 WinMag. Die Waffe wird beim UCAS SOCOM unter der Bezeichnung M-69 SOCBAR (Special Operations Cyberinfantry BattleRifle) geführt und als Hauptkampfwaffe an verschiedene Truppenteile ausgegeben, deren Aufgabe hauptsächlich die Bekämpfung gegnerischer Cyberinfanterie, PA-Einheiten und Großcrittern ist.

Das AR-1000 zeichnet sich vor allem durch die ergonomische Form und die besonders gute Schockdämpfung aus. Die Waffe ist schwer, keine Frage, aber das dient hauptsächlich der Beruhigung im Serienfeuer. Natürlich ist die Waffe serienmäßig vollständig versmartet und zwar in diesem Fall, seit 2058, sogar mit einem topmodernen Smart II Plus System von Sony Cybernetics. Die Waffe verzichtet auf externe Bedienungselemente und steuert wesentliche Funktionen ausschließlich über das Interface. Geladen wird zwar per Hand, aber sogar das Umlegen des Patronenauswurfs auf die linke Seite zwecks Seitenverkehrtem Anschlags im Hauskampf lässt sich neural bestimmen. Das übergroß erscheinende Gehäuse bezweckt vor allem eine hervorragende thermische Abschirmung der Waffe. Das IR-Profil ist selbst nach drei in Serie geleerten Magazinen noch sehr gering und beschränkt sich fast ausschließlich auf den mehrschichtig konstruierten Lauf der innerhalb von 5 Sekunden fast vollständig abkühlt. Die Waffe funktioniert außerdem anstandslos in einem Komfortbereich zwischen $-50^0$ und $+100^0$ Celsius und ist dank integriertem Thermoelement und speziellem Wechsellauf voll vacuumtauglich. Da die Waffe extrem stoßresistent ist, wurde auf eine Bayonettmontage vollständig verzichtet, da Untersuchungen ergeben haben, dass ein Schag mit dem Kolben oder ein Stoß mit dem harten Titanlauf in den Händen eines schwer vercyberten Benutzers fast genauso tödlich ist und so eine unhandliche Vergrößerung der Waffe unattraktiv erscheint. ArmaLite bietet für das AR-1000 anstelle eines Unterlaufgranatwerfers eine spezielle durchschussgezündete Laufgranate. Dabei entfällt die Notwendigkeit, die Waffe wie bei anderen Modellen umständlich auf Granatverschuss umzustellen, denn die Granate wird durch ein normales Geschoss gezündet, das in einem Zündkanal genau durch die Mitte der Granate geschossen wird. Im Bedarfsfall kann das AR-1000 ebenfalls ohne jede Modifikation selbstauflösende Endlosgurte verwenden, die von der gewünschten Seite in den normalen Hülsenauswurf eingeschoben und zur jeweils anderen Seite aufgelöst werden. Damit erfüllt die Waffe auch die Funktion

herkömmlicher MMG's.

Die Präzision des AR-1000 ist dabei so hervorragend, dass es mit einer Zieloptik ausgetstattet, genauso auch als Infanteriescharfschützengewehr geeignet ist.

Trotz der guten Eigenschaften bleibt das AR-1000, aka M-69 SOCBAR ein Sonderling im Militärdienst. Sein hoher Anschaffungspreis und die hohe Komplexität des Systems machen die Waffe als Standardausstattung untauglich, da vor allem die Ausbildungskosten mit dieser Waffe um ein vielfaches über denen des Standardinfanteriegewehrs M-25 liegen.

---

≫ [Für manche ein tolles Kampfgewehr. Für andere: Ein geschmolzener Klotz Macroplast?] - Bloody Rascal

### Armalite PARC-17

| Name | Armalite PARC-17 |
|---|---|
| Kaliber | .340 Armalite |
| Typ | überschweres Kampfgewehr |
| ab | Sommer 2061 / Herbst 2061 |
| Tarnstufe | 0 |
| Munition | 20(s) |
| Schaden | 12S |
| Rückstoß | R5 |
| Modus | HM/SM/AM (max.8) |
| Gewicht | 8,65 kg |
| Preis | 6000 ¥ |
| Verfügbarkeit | 14/20 Tage |
| Straßenindex | 3 |
| Legalität | 2-H |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 100 | 200 | 400 | 800* |

Standard-Ausstattung:

Smartlink II, Stahlbau, Skelettstütze (K1/S1), Gasventil 2 (K2), Masse RK3
Optionen:

- Trollversion (kein Smartlink, Masse RK 3 (K3), zusätzlicher Vorderhandgriff (Erschwernisse für Kampf unter 10 m –1 (S1)) -2500¥
- Gehäuse in CamoTech Tarnfarben +1000¥
- 25er Streifen (Tarnstufe -1) 100¥
- 30er Streifen (Tarnstufe -1) 150¥
- 35er Streifen (Tarnstufe -2) 200¥
- 50er Trommel (Tarnstufe -2) 500¥
- Vorderhandgriff (Erschwernisse für Kampf unter 10 m –1)
- .340 Armalite Langlaufversion (Tarnstufe –2, Gewicht +2 kg, Masse RK4 (K4)) +1500¥

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 150 | 300 | 600 | 1200* |

- .50 BMG Version (Tarnstufe –1, Schaden 13T, Rückstoß R7, Masse RK3, Gewicht +1,5 kg, Reichweite +10) +2000¥

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 150 | 300 | 600 | 1200* |

- .50 BMG Langlaufversion (Tarnstufe –3, Schaden 13T, Rückstoß R6, Masse RK4 (K4), Gewicht +3 kg) +5000¥

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 175 | 350 | 700 | 1400* |

---

Der Powered Armor Rifle Carbine von Armalite ist eine handliche Sturmwaffe für leichte und mittlere mechanisierte Panzerinfanterie. Die einfache und robuste Waffe im schweren Kaliber .338 Lapua Magnum und dient diesen Einheiten in der gleichen Funktion, in der herkömmliche Truppen Waffen wie das M-25 oder das alte M-4 verwendeten. Der äußerst zuverlässige Gasdrucklader wird mit einem herkömmlichen Magazin geladen, das in Ladekapazitäten von 20, 25, 30 und 35 Schuss verfügbar ist.

Im Angebot ist auch eine 50-schüssige Munitionstrommel. Armalite produziert exklusiv für das PARC-17 verbilligte .338er Munition mit konventioneller Treibsatzmischung. Lediglich die Abmessungen der bekannten Match- und Scharfschützenpatrone wurden übernommen. zur Unterscheidung von Matchtauglicher .338 Lapua Magnum Munition wird die Armalitevariante offiziell als .340 Armalite geführt. Die PARC-17 erfreut sich übrigens auch auf dem internationalen Waffenmarkt einer grossen Beliebtheit. Besonders in Afrika wird die Waffe gern von trollischen Söldnern als größengerechtes Sturmgewehr geführt. Die Armalite PARC-17 wurde zur trollfreundlichsten Waffe 2061 gewählt und ist ab sofort auch in einer speziellen Trollversion verfügbar.

---

≫ [Ein Sturmgewehr in .338 Lapua??? Ach du meine Güte!] - Seeker

≫ [Wen interessiert schon das Kaliber? Hauptsache, die Leistung stimmt. Denkst du, ich hab irgendeine Ahnung was dreihundertachtundwasweißichnichtalles für'n Zeug sein soll? Ich stopf das da rein und wenn es schießt, bin ich zufrieden.] - Iceman

≫ [Also ein echter Fachmann! Alle Achtung.] - Seeker

≫ [Mamma! Ich will eins!] - Jumbo

- [Warum sind PA-Waffen eigentlich so unsäglich teuer?] - MAMMA VON JUMBO
- [Weil alle, die sich PA-Einheiten leisten können, mächtig dick Zaster haben. Das ist das Gesetz der Konzerne. Wenn es an reiche Leute verkauft wird, verdoppelt sich locker der Preis, auch wenn es sonst keine Gründe dafür gibt. Wenn die Regierung einen Kugelschreiber kauft, dann zahlt sie auch nicht 5 Cent, sondern gleich 20. Typische Abzocke.] - MATBRAT

**Browning International HCR-100**

| Name | Browning International HCR-100 |
|---|---|
| Kaliber | 12 mm Raptor |
| Typ | Kampfgewehr |
| ab | |
| Tarnstufe | -3 |
| Munition | 15(s) |
| Schaden | 14S |
| Rückstoß | R5 |
| Modus | HM/SM |
| Gewicht | 5,65 kg |
| Preis | 2250 ¥ |
| Verfügbarkeit | 8/10 Tage |
| Straßenindex | 3 |
| Legalität | 2-K |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 100 | 200 | 400 | 800 |

Standard-Ausstattung:

Smartlink II, Titanbau, interne Schockkompensation (S1), Schulterstütze mit Schockpolster (R1/S2), Vorderhandgriff (S1, MW Aufschlag unter 10 Metern –1)
Optionen:

- Mündungsfeuerdämpfer 50¥
- biometrische Sicherung +500¥
- 12 mm Raptor FMJ-Munition (verwendet Stahlmantellregeln) 10¥ pro Schuss
- 12 mm Raptor APEX-Munition (14T Schaden gegen Stoßpanzerung) 50¥ pro Schuss

---

Das HCR-100 (Heavy Combat Rifle) ist ein typischer Vertreter moderner Cyberinfanteriegewehre. Diese schweren Gewehre gehen einen Schritt zurück in der Evolution der Schützenwaffe und bauen auf ihren Grosseltern, den Kampfgewehren und Schützengewehren der ersten Hälfte des 20sten Jahrhunderts auf. Das Browning HCR-100 ist ein primärer Halbautomat mit beschränktem Serienfeuer. Die Waffe verschießt dabei sehr schwere und tödliche Munition vom Spezialkaliber 12 mm Raptor. Die Waffe wurde in einer Ausschreibung unter dem Namen "Raptor - Cyberinfantry Combat Weapon" für die Spezialkräfte der CAS Army entwickelt und der Ausschreibungssieger als Cybertruppen-Ordonanzgewehr ins Arsenal aufgenommen. Es waren besonders Überlegungen in Richtung schwerer Sprengkopfgeschosse, die in der Entwicklung der Waffe zur Wahl eines besonders schweren Spezialkalibers führten. Die Waffe durchschlägt mit panzerbrechenden Stahlmantelgeschossen ohne Mühe jede tragbare Körperpanzerung und ist mit hochwirksamen Sprengkopfgeschossen sogar gegen Truppen mit bewegungsunterstützenden Panzerkombis, in motorisierter Gefechtspanzerung oder sogar schwerer Power Armor wirksam. Die Patrone entspricht dabei im wesentlichen einer runterkalibrierten 20 mm ISSC Magnumpatrone. Das etwa 30 Gramm schwere Spitzgeschoss gewinnt durch das verringerte Kaliber deutlich an Geschwindigkeit (ca. 655 m/s) und wird obendrein deutlich präziser (Präzision im Sub-0,3 MOA Bereich). Deckungsfeuer ist mit solchen Waffen natürlich nicht vorgesehen, weshalb man einen ungebremsten Serienfeuermodus vergeblich sucht. Im Bedarfsfall ist die Waffe aber in der Lage, gebremste 2er. 3er und sogar 5er Stöße zu feuern, jedoch meist auf Kosten der Gesundheit des Benutzers. Für Stabilität und verbesserte Hauskampftauglichkeit verfügt das HCR über einen serienmäßigen Vorderhandgriff. Dieser kann selbstverständlich auch gegen einen Granatwerfer getauscht werden, jedoch bietet er einen besseren Halt und reduziert die Drehzeiten im Nahkampf mit aufgesetzem Bayonett. Die Effektivität dieser Waffe beruht also nicht auf dem planlosen Verteilen ungezielter Feuerserien, sondern auf einzelnen, gezielt tödlichen Schüssen. Ein Schuss – ein Toter. Mit einer Waffe wie der HCR-100 ist dies endlich wieder möglich.

Größter Beliebtheit erfreut sich die HCR natürlich besonders in Regionen mit besonders hohem Anteil goblinisierter Armeeangehöriger, denn sie ist eine der wenigen Schützenwaffen, die es ihrem Träger ermöglicht, selbst einen gepanzerten Troll mit weniger als 3 Schuss zur Strecke zu bringen. Die Waffe ist selbstverständlich voll versmartet und verfügt sowohl über eine schockgepolsterte Schulterstütze, als auch über einen speziell gepolsterten Handgriff. Sonstiges Zubehör sucht man vergebens. Mündungsfeuerdämpfer sind zwar nicht serienmäßig montiert, aber problemlos aufschraubbar. Schalldämpfer und Gasventile werden für derartige Waffen allerdings nur selten produziert.

---

≫ [Was soll das denn sein? Ein militärisches Jagd-

gewehr oder was?] - Prussian Pyro

- [Wer ohne Zweimeter-Arme soll bitte diesen bescheuerten Vorderhandgriff erreichen können??!] - Red
- [Ja, sah ganz lustig aus, als du's versucht hast.] - Stabius
- [Sehr witzig] - Red

**Browning International HCC-100**

| Name | Browning International HCC-100 |
|---|---|
| Kaliber | 12 mm Raptor |
| Typ | Kampfgewehr-Karabiner |
| ab | |
| Tarnstufe | 2 |
| Munition | 15(s) |
| Schaden | 13S |
| Rückstoß | R5 |
| Modus | HM/SM |
| Gewicht | 4,65 kg |
| Preis | 3250 ¥ |
| Verfügbarkeit | 6/8 Tage |
| Straßenindex | 3 |
| Legalität | 2-K |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 60 | 120 | 240 | 480 |

Standard-Ausstattung:

Smartlink II, Titanbau, interne Schockkompensation (S1), Schulterstütze mit Schockpolster (K1/S2), Vorderhandgriff (S1, MW Aufschlag unter 10 Metern –1), biometrische Sicherung, KillChip
Optionen:

- Mündungsfeuerdämpfer 50¥
- 12 mm Raptor FMJ-Munition (verwendet Stahlmantellregeln) 10¥ pro Schuss
- 12 mm Raptor APEX-Munition (13T Schaden gegen Stosspanzerung) 50¥ pro Schuss

---

Das HCC-100 (Heavy Combat Carbine) ist Brownings Antwort auf die illegale Verbreitung der berüchtigten KillTec-Karabiner und zielt besonders auf den Polizei- und Sicherheitssektor. Der HCC ist im Wesentlichen ein stark gekürztes HCR mit angepasster Schulterstütze und serienmäßig integriertem Sicherheitsschloss. Zudem verfügt die Waffe über einen Killchip in der Smartgunelektronik, der bei Empfang eines speziell kodierten Befehls die Kammer entriegelt, den Lauf mit einem winzigen Ring aus intelligentem expandierenden Metall blockiert und die geladene Patrone abfeuert. Dadurch wird die Verschlussaufhängung ausgerissen, der Lauf versperrt und der Magazinschacht verzogen. Die Waffe kann nicht weiter verwendet und somit auch nicht gegen ihre Besitzer gerichtet werden.

Vertieft man sich allerdings zu sehr in die phänomenalen Leistungsdaten dieser Waffe, übersieht man leicht die großen Probleme solcher Konzepte. Der Rückstoß des HCC ist absolut mörderisch und im Feuerstoßmodus kaum noch unter Kontrolle zu halten. Wenn selbst schwere Cyberinfanteristen eine Waffe einstimmig als bockige Taschenhaubitze bezeichnen, sollte einem dies zu denken geben. Die Waffe wird hauptsächlich verwendert von der amazonischen Bundespolizei, der israelischen Polizeispezialeinheit Zygote (Anti Cybered and Goblinised Terrorists) und den Anti-Psychokommandos der AOI FireWatch Einheiten.

Ironischerweise erfreut sie sich, genau wie der KillTec-Karabiner, auch in dunkeren Kreisen einer großen Verbreitung.

---

≫ [Wenn euch jemand mit sowas trifft, seid ihr Matsch. Ein Glück, dass diese Dinger so verdammt selten sind und kaum zu beherrschen.] - Zobelhobel

≫ [Alle Norms können sich beruhigen. Das Ding ist im Autofeuer auch für Trolle nicht mehr zu beherrschen. Nur noch sinnvoll, wenn man es mit Ausstattung vollhaut und als eine Art schwere Pistole betrachtet] - Eusebius

≫ [Ist ja nicht für schwächlichen Elfchen wie dich, Eusebius. Komme damit prima klar. Endlich 'ne Automatik-Pistole nach meinem Geschmack. <*Höhö*> Ein Orkkumpel wollte auf der Schießbahn zeigen, dass er damit auch schießen kann, sogar Automatik! <*Höhö*> Wollte aus Hüftanschlag schießen. Hat bös geknackt. Hätte ihm vielleicht sagen sollen, dass ich die blöde Salvensperre hab' wegmachen lass'n. . . <*Höhöhö*> Ich lasse das Feuer halt gern 'suchen'. Deshalb. Wusste er wohl nicht.] - Ghorghor

≫ [Ich ziele lieber. Da weiß das Feuer dann, wo sie hin soll und muss nicht mehr wandern. <*Höhö*> – Und mit einem Elfen hat mich echt noch niemand verwechselt.] - Eusebius

### HOKAI Inc. CR-150

| | |
|---|---|
| Name | HOKAI Inc. CR-150 |
| Kaliber | 7,62 mm N |
| Typ | leichtes Kampfgewehr |
| ab | |
| Tarnstufe | 3 |
| Munition | 15(s)/25(s)/40(Tr) |
| Schaden | 9S |
| Rückstoß | R3 |
| Modus | HM/SM/AM |
| Gewicht | 3 kg |
| Preis | 2550 ¥ |
| Verfügbarkeit | 8/8 Tage |
| Straßenindex | 2 |
| Legalität | 3-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 70 | 140 | 280 | 560 |

Standard-Ausstattung:

Polymere-Titanbauweise, sehr robust, äußerst schmutzresistent, Smartlink II, Gasventil 2 (K2), Schulterstütze mit Schockpolster (K1/S2)
Optionen:

- CSR-150 (Tarnstufe -2, Schaden 10S, Rückstoss R2, Modus HM, mittlere SSG Reichweite, Gewicht +2 kg, Preis 3850¥ , Strassenindex 3, Verfügbarkeit 10/20 Tage, Legalität 2-G)
- Stangenmagazin 40¥
- Bananenmagazin 70¥
- Munitionstrommel 200¥
- TriTex™ Tragegurt 120¥

---

Dieser auf der A-150 Autoshotgun (dem Vorgänger der aktuellen A-200) basierende Kampfgewehrkarabiner wurde von HongKong Arms Industries Incorporated auf Sonderbestellung des HKNC Grenzschutzdienstes entwickelt und produziert. Die leichte Kompaktwaffe mit dem schweren Kaliber ist zwar für gewöhnliche Truppen nicht besonders geeignet, aber für die vercyberten Grenzkommandos tatsächlich wie geschaffen. Dank der geringen Größe der Waffe kann sie problemlos von motorisierten Einheiten mitgeführt werden und leistet hervorragende Dienste im immerwährenden Kampf gegen die Menschenhandelsringe der Schlangenköpfe und den ständigen Grenzkonflikten mit Schmugglern und marodierenden Milizen. Außerhalb Hongkongs erfreut sie sich einer relativ grossen Beliebtheit bei den Cyberspezialeinheiten der Tokioter Hauptstadtpolizei und einigen Militärkommandos verschiedener Nationen. Anders als bei der A-150 und A-200 verfügt das CR-150 über einen konventionellen Spannmechanismus. Die verwendeten Ladestreifen entsprechen in ihrer Dimension denen der A-200 und fassen 15, bzw. 25 Schuss, bzw. 40 Schuss im Trommelmagazin. Für Grenzposten wird auch eine Spezialversion, das CSR-150 hergestellt, die mit einem deutlich verlängerten Lauf als Infanterie-SSG fungiert.

---

≫ [Ziemlich gute Waffe und gut unter einem Mantel zu verstauen. Keiner sieht was, bis es zu spät ist. Nur ein bischen bockig.] - INCINERATOR

### Parker-Hale UHCR-50

| | |
|---|---|
| Name | Parker-Hale UHCR-50 |
| Kaliber | .50 BMG |
| Typ | überschweres Kampfgewehr |
| ab | |
| Tarnstufe | –4 |
| Munition | 10(s) |
| Schaden | 14T |
| Rückstoß | R6 |
| Modus | HM |
| Gewicht | 14,25 kg |
| Preis | 7500 ¥ |
| Verfügbarkeit | 14/21 Tage |
| Straßenindex | 4 |
| Legalität | 3P-F |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 130 | 260 | 520 | 1040* |

Standard-Ausstattung:

Smartlink I, Polymerebau, hydraulische Rückstoßbremse 1 (K1/S1), Gasventil II (K2), Schockpolster (K1/S2), Vorderhandgriff (S1, Erschwernisse für Kampf unter 10 m -1, S1)
Optionen:

- Smartlink II +2000¥

---

Offiziell produziert, um die Verbreitung des PR-50 Systems zu steigern, handelt es sich bei dieser Waffe mehr um eine PR-Entwicklung. Das UHCR (Ultra Heavy Combat Rifle) ist ein einfacher Umbau des PR-50 Scharfschützengewehrs. Zielfernrohr und Zweibein wurden aus dem Lieferumfang entfernt und ein Smartgunsystem hinzugefügt. Zusammen mit einem stabilen Vorderhandgriff ergibt das ein schweres Kampfgewehr für Trolle und brachte sowohl Parker-Hale, als auch dem Mutterkonzern AOI Arms gute Publicity bei den Interessenverbänden der goblinisierten Metaspezies. Das Magazin wurde vergrößert und im Lieferumfang inbegriffen sind austauschbare Griffe in verschiedenen Größen: BigOrk, BabyTroll, JohnTroll und MegaTroll.

---

≫ [Big Ork? Dass ich nicht lache. Also ich bin ein verdammt großer Ork und mir ist das Ding echt zu groß und schwer. Und dann erst der Rückstoß... Nicht jedermanns Sache. Und wer soll sich das eigentlich leisten? All die irrsinnig gut verdienenden trollischen Sportschützen da draußen? Wieviele werden das sein? 4? 5? Das ist eine reine Kapitalisierung des Elends der unterdrückten Schichten.] - Los Orkos

### SAMR-965

| | |
|---|---|
| Name | SAMR-965 |
| Kaliber | 6,5 mm Hybrid |
| Typ | Kampfgewehr |
| ab | |
| Tarnstufe | 1 |
| Munition | 20(s) |
| Schaden | 10M |
| Rückstoß | R2 |
| Modus | HM/SM/AM |
| Gewicht | 3,65 kg |
| Preis | 950 ¥ |
| Verfügbarkeit | 6/10 Tage |
| Straßenindex | 2 |
| Legalität | 3-K |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 80 | 160 | 320 | 640 |

Standard-Ausstattung:

Smartlink I oder Lasermarkierer, Polymerbauweise, Gasventil 2 (K2), Schulterstütze mit Schockpolster (K1/S2)
Optionen:

- Smartlink II +1000¥
- Vorderhandgriff (Erschwernisse für Kampf unter 10m -1, SK 1) 50¥
- 20 Schuss Standardmagazin 20¥
- Endlosgurtadapter (+0,3 kg) 250¥
- 100 Schuss Gurtmagazin (erfordert Gurtadapter, Tarnstufe -2, Gewicht +2,5 kg, K1) 100¥
- SAHC-965 Zivilversion (Modus: HM, Munition 8(s), Legalität 4P-F) +200¥
- 8 Schuss SAHC-Magazin 30¥
- MG-Lauf Umbausatz mit Wechselsystem (Schaden 11M, Gewicht +1,5 kg, Legalität 2-K) 500¥

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 150 | 300 | 600 | 1200* |

Das 'Swiss Arms Military Rifle 9' im Europakaliber 6,5 mm Hybrid ist die grosse Schwester der SAMR-965 und bildet das Rückgrad der Schweizerischen Verteidigungskräfte. Das SAMR-965 beweist wieder einmal, dass es neben Schokolade und Käse noch andere hochentwickelte Qualitätsprodukte Made in Swiss gibt. Die, wie die 956, weitgehend im Polymer-Spritzguss gefertigte Waffe verfügt serienmäßig entweder über ein integriertes Smartgun-Zielsystem oder einen im Vorderschaft montierten Laserzielmarkierer. Die Schulterstütze ist gaskolbengefedert und mit einem schockabsorbierenden Anschlagpolster versehen, das Dank spezieller Haifischhautstruktur auch bei schlechtem Wetter (in der Schweiz herrscht *immer* schlechtes Wetter) sicher an der Schulter sitzt und auch bei Feuerstößen nicht abrutscht. Das für ein Mittelkaliber-Kampfgewehr ungewöhnlich leichte Gewehr-965 wird von der Schweizer Armee insbesondere in Scharfschützengruppen und motorisierten Einheiten verwendet. Im Ausland ist die Waffe unerwartet erfolgreicher als die kleine Schwester 956 und fand begeisterte Abnehmer in Kolumbien, Namibia, Totonga (bis zum Fall des lokalen Regimes), Chile, Libyen, Jordanien und Bélize. Die Waffe verwendet Skelettmagazine mit 20 Schuss Ladekapazität und ist für Gurtzuführung vorbereitet. Daher wird sie auch gern mit einem nachgerüsteten Vordergriff oder Zweibein als besonders leichtes Universal-MG verwendet. Swiss Arms bietet auch einen Umbausatz um die Waffe für diese Funktion zu optimieren. Mit dem 'Swiss Arms Hunting Carbine 965' ist auch eine Zivilversion im Angebot.

≫ [Hey, Stabius! Welche gefällt dir am besten? Die 965er, oder die 956er?] - Heisse Tasse

≫ [Da ich gerne Indoor arbeite, benutze ich häufig die kompakten 956-Modelle. Aber wenn ich wüsste, dass es hart auf hart kommt, würde ich zur 965 greifen. Ein vernünftiges Kampfgewehr zu einem konkurrenzlosen Preis. Da stört es nicht, wenn man die Waffe mal loswerden muss, obwohl mir trotzdem das Herz blutet. Mit dem G50 könnte man sich sowas nicht leisten.] - Stabius

### 4.2.17 Gewehre

**ATMC Movie Weapons Aliens II M42A Scope Rilfe**

| | |
|---|---|
| Name | ATMC Movie Weapons Aliens II M42A Scope Rilfe |
| Kaliber | 10x28 mm M-252 Match |
| Typ | Mittleres Scharfschützengewehr |
| ab | |
| Tarnstufe | -2 |
| Munition | 15(s) |
| Schaden | 12S |
| Rückstoß | R4 |
| Modus | HM |
| Gewicht | 4,26 kg |
| Preis | 7800 ¥ |
| Verfügbarkeit | 12/30 Tage |
| Straßenindex | 3 |
| Legalität | 2-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 125 | 250 | 500 | 1000 |

Standard-Ausstattung:

Titanbauweise, Polyresinverschalung, sehr robust und schmutzresistent, Smartlink II, Weaverschiene (oben, serienmäßig bestückt mit LV Zielfernrohr II), Schulterstütze mit Schockpolster (K1/S2), Mündungsfeuerdämpfer, Zweibein (K1/S1)
Optionen:

- 7,62 mm Nato Juniorversion (Schaden: 10S (R2), Munition: 6(S), Verfügbarkeit 2/10 Tage, Index 1,75) 6800¥

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 100 | 200 | 400 | 800 |

- .30-06 mm Springfield Jagdversion (Schaden: 11S (R3), Munition: 6(S), Verfügbarkeit 4/12 Tage, Index 2) 7000¥

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 100 | 200 | 400 | 800 |

- Tritium-Leuchtvisierung 150¥
- Vorderhandgriff (Tarnstufe -1, S1, MW Aufschlag unter 10 Metern -1, +0,3 kg) +100¥
- Smartlink I Version -1500¥

---

Die Aztechnology-Truman Merchandise Company präsentiert das lange ersehnte M42A Scope Rifle aus dem Kultfilm Aliens. Die ATMC scheute keine Kosten und Mühen, um dieses wunderschöne Stück Hardware für alle Fans da draußen und jene, die es jetzt werden wollen zu entwickeln, denn das M42A ist kein Umbau und auch kein Effektflickwerk! Es wurde nach militärischen Standards entwickelt und von den Fronttruppen der aztlanisch-republikanischen Streitkräfte sogar in einem total echten Guerillakriegsgebiet getestet! Kann man als Kunde etwas besseres bekommen? Natürlich nicht!

Die interne Mechanik des M42 ähnelt vage der des M41A1, wurde jedoch grundlegend verbessert und dem Filmmodel von 2012 angepaßt. Das M42A Scope Rifle ist eine wichtige Schlüsselwaffe bei allen größeren Bataillionsoperationen und liefert mit seiner unglaublichen Präzision und Reichweite eine riesgie Kontrollzone. Das bullpubkonfigurierte Gewehr verfügt über eine Kernverschalung aus Aluminium und einen polymergefütterten Sekundärrahmen mit Titanium-Aluminid Kern. Bis zu sechs Platzhalter können in der Schulterstütze installiert werden, um deren Länge dem jeweiligen Schützen genauestens anzupassen. Obwohl der Lademechanismus den selben rotierenden Verschluss benutzt wie das M41A1, ist die Waffe auf das spezielle Match-Standard Kaliber M-252 M ausgelegt und kann nicht die gleiche Munition wie die kleine Schwester verwenden.

Das hinter dem Handgriff eingeschobene Wegwerfmagazin beherbergt 15 Schuss und kann schnell und problemlos auch bei Dunkelheit ausgewechselt werden. Die Waffe ist selbstverständlich vollkommen versmartet, äußerst robust und zuverlässig. Einziger Nachteil des Gewehrs ist das geringe Gewicht, das es ungeübten Schützen nicht leicht macht, die Waffe zu beherrschen.

Selbstverständlich kann das Gehäuse frei zwischen den offiziellen Farben gewählt werden. Verfügbar sind: Nato olive, beige, mattschwarz, dunkelgrau, weiß, marineblau und mars.

Das original-Field Manual mit mehr als 200 Seiten, zahlreichen Bildern, Animationen und virtuellem Trainer wird selbstverständlich mitgeliefert. Für alle, die keinen Waffenschein für Militärscharfschützengewehre haben, gibt es das M42

auch in einer zivilen Jagdversion! Das sogenannte M42A2 benutzt herkömmliche Munition des Kalibers 7,62 mm NATO oder dem stärkeren .30-06 Springfield und verfügt nur über einen sechsschüssigen, aber dafür wiederverwendbaren Ladestreifen. Natürlich können Bauteile der internen Mechanik nicht zwischen der hülsenlosen Replikawaffe und der herkömmlichen M42A2 Juniorversion getauscht werden.

---

- [Im Gegensatz zu den restlichen ATMC Waffen ist das ein durchaus brauchbares Gewehr. Wen wundert das auch? Schließlich war das Film M42A auch ein umgebautes Parker-Hale BR-338. Warum das ganze jetzt von den Azzies gebaut wird? Weil von den Interna nichts geblieben ist. Die Filmwaffe war zwar eine Parker-Hale, aber *im* Film war es keine und da diese Filmwaffen ja 100% Filmauthentisch sein sollen, wurde alles neu entwickelt. Warum ich hier meckere, weiß ich allerdings selbst nicht so recht, denn wie ich schon sagte: Das M42 ist echt gut. Es ist zu teuer und die Munition ist leicht zu dir zurückverfolgbar, aber es ist schick, leicht und wirklich verdammt präzis. Ich frage mich nur, wozu ich ein Smartlink und ein Zielfernrohr brauche?! Hätten sie das nicht weglassen können und dafür ein Smart-Zielfernrohr aufsetzen? Naja, man kann's ja austauschen und ich muss es mir auch nicht kaufen. Oder? Ach ich kauf es mir mal. Ein bisschen Spaß muss sein!] - Seeker
- [Prust! Was für ein riesen Haufen Scheiße! Wozu soll das Ding gut sein? Das bricht dir die Schulter und ein echtes Scharfschützengewehr ist deutlich präziser. Ich finde diese ganzen Kinder-Kriegswaffen ja eher beängstigend. Wollen wir wirklich, dass unsere Kinder im Sommerlager mit Militärgewehren Spacetrooper spielen?] - Joan d'Arco
- [Klar! Das ist was für echte Hengste!] - Stallion
- [Spitzenwaffe! Absolut korrekt! Acer hat vorgestern einen von den Preds mit seiner 2A weggeputzt. Hat ihn auf 300 Meter vom Dach geholt. Armer Idiot wußte nie, was kam, hehehehe... Beeindruckende Reichweite!] - Hudson 2K60 "Fort Lewis Colonial Brothers, 56th Street"
- [Meinst du, die 500 Meter Einsatzschussweite, die 1000 Meter Maximalreichweite oder die pissigen 300, auf die dein Kumpel geschossen hat?] - Seeker
- [*Tausend Meter Maximalreichweite??? WOW!!!* Absolut irre!] - Hudson 2K60 "Fort Lewis Colonial Brothers, 56th Street"
- [Absolut irre. Genau das wollte ich auch grad in anderem Zusammenhang sagen.] - Sparky

### ATMC Movie Weapons Shadowstriker 'Righteous Cause' .270 Winchester

| | |
|---|---|
| Name | ATMC Movie Weapons Shadowstriker 'Righteous Cause' .270 Winchester |
| Kaliber | .270 Winchester |
| Typ | Jagdgewehr |
| ab | |
| Tarnstufe | 2 |
| Munition | 18(S) |
| Schaden | 10M |
| Rückstoß | R1 |
| Modus | HM |
| Gewicht | 3,6 kg |
| Preis | 2100 ¥ |
| Verfügbarkeit | 2/10 Tage |
| Straßenindex | 0,75 |
| Legalität | 5P-F |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 80 | 160 | 320 | 640 |

Standard-Ausstattung:

Schulterstütze mit Schockpolster (K1/S2), x5 Zielfernrohr, Waffe ist extrem unhandlich im bewegten Kampf, weswegen für jeden Einsatz unter Kampfbedingungen die Mindestwürfe mit der Waffe um 2 steigen.
Optionen:

- Wechsellauf 250 ¥
- Pflegeset 300¥
- Jack Shadow Baseballcap 50 ¥
- Jack Shadow Autogrammkarte 150 ¥
- Jack Shadow Actionfigur 100 ¥
- 9 mm Para Juniorversion (Schaden: 7M, R-2, Munition: 30(S), Gewicht -1 kg, Verfügbarkeit 2/5 Tage, Index 0.2) -600 ¥

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 15 | 30 | 60 | 120 |

Er war ein Polizist und er machte seinen Job, aber er geriet in eine Intriege die fast einen Konzernkrieg ausgelöst hätte. Die Konzerne schoben ihm die Schuld zu und jagten ihn erbarmungslos, aber er entkam und jetzt jagt er die Konzerne. Jack Shadow. Gefangen in der Schattenwelt zwischen den Wolkenkratzern der Megakonzerne kämpft er gegen ein System, das mit aller Macht verhindern will, dass die Wahrheit ans Tageslicht kommt. Erst wenn er seinen Namen reingewaschen und den Tod seiner Tochter gerächt hat kann er in die Welt, in die er gehört zurückkehren. Die Aztechnology-Truman Merchandise Company präsentiert pünktlich zum Kinostart des dritten Teils des "Shadowstrikers" das unnachahmliche Scharfschützengewehr 'Righteous Cause' mit dem Jack Shadow auch im neuen Film wieder niederträchtige und korrupte Kartellmafiosi, Wirtschaftsmagnaten und Konzernschläger unschädlich machen wird. Die Righteous Cause ist ein zuverlässiges Jagdgewehr im handelüblichen .270er Winchester Kaliber. Selbstverständlich sollen sie nicht den gleichen Fehler machen wie Jack. Deshalb ist die .270 Winchester RC auch speziell ausgelegt für die neue und besonders hochwertige P-17000 Rotwildmunition von American Ammo. Wenn sie also das nächste Mal mit ihren Kindern zum Jagen in die NAN fahren nehmen sie doch einfach ein kleines Stück Action mit! Das Gewehr wird selbstverständlich zusammen mit Jacks wahnsinnig coolem Gewehrkoffer ausgeliefert. Im Lieferumfang inbegriffen Jack Shadows 'Urban Predators Wilderness Survival Guide', ein echtes Anasazi Wurfmesser und ein voll funktionsfähiger Kompass. Dank seines ergonomischen Designs und seines geringen Gewichtes ist es die ideale Waffe mit der sie ihrem Jüngsten das Schießen beibringen können und in der Juniorversion das ideale Weinachtsgeschenk!

≫ [ICH HASSE JACK SHADOW!!!!] - Seeker

≫ [Warum so verbissen? Shadowstriker ist verdammt cool. So sollten alle echten Runner sein!] - Jelly Bean Bandit

≫ [ABER ER IST KEIN RUNNER!!! ER IST NUR EIN MIESER SCHAUSPIELER! UND AUßERDEM IST ER EINE SCHANDE FÜR JEDEN SCHARFSCHÜTZEN AUF DIESEM ERDBALL!] - Seeker

≫ [Jetzt mal wieder easy, klar?] - MatBrat

≫ [Sorry, Kleine. Irgendwann knall ich den Kerl ab. Das ist alles. Der wäre der erste, der mir persönlich nichts getan hat.] - Seeker

- [Echt? Also ich finde, die Filme grenzen an seelische Grausamkeit. Shadowstriker III. Mein Gott...] - GRINDER

- [Schade, wirklich schade, .270 Winchester ist ein tolles Kaliber. So eine gute Patrone in so ein häßliches Gewehr zu packen ist eine "seelische Grausamkeit" ohnesgleichen, den Designer sollte man mit dem Ding erst verprügeln und dann damit erschießen, sofern das Gewehr nach einer kräftigen Tracht Prügel noch schießt...] - COWBOY

- [Will jemand eine Autogrammkarte von Jack Shadow? Ich meine eine echte? Eine, wo er echt persönlich unterschrieben hat? Ich meine *persönlich* unterschrieben, so ka? Nicht diese nachgedruckten Dinger. Ich musste dafür verdammt lange anstehen. Also besser, ich hätte verdammt lange stehen müssen, wenn da nicht zufällig ein paar Sachen passiert wären, die diese Wartezeit echt verkürzt haben...] - ƎƎƆ-Ǝ

- [Shadowstriker ist zwar nicht so cool wie Fireteam Cherokee, aber immer noch annehmbare Action. Aber für 'nen Basecap geb ich keinen Fuffi aus!] - RACKER

### AOI Epsilon SWS

| | |
|---|---|
| Name | AOI Epsilon SWS |
| Kaliber | .300 WinMag<br>7,62 mm N<br>10 mm X-Tra |
| Typ | Mittleres Scharfschützengewehr |
| ab | |
| Tarnstufe | 0 |
| Munition | 14(s) |
| Schaden | 12S/11S/12S |
| Rückstoß | R4/R3/R4 |
| Modus | HM/SM |
| Gewicht | 4.5 kg |
| Preis | 6900 ¥ |
| Verfügbarkeit | 12/14 Tage |
| Straßenindex | 4 |
| Legalität | 2-J |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 100 | 200 | 400 | 800 |
| 100 | 200 | 400 | 800 |
| 80 | 160 | 320 | 640 |

Standard-Ausstattung:

Polymer-Stahlbauweise, Gasventil I (K1), hydraulische Rückstossbremse 1 (K1/S1), Schockpolster (K1/S2), Zweibein (K1/S1), x8 Smartzielfernrohr (V2)
Optionen:

- Überlängen-Wechsellauf .300 WM (Reichweite +10%) 1200¥
- Standard-Wechsellauf .300 WM 1000¥
- Kommando-Wechsellauf .300 WM (Reichweite -20%) 1300¥
- Überlängen-Wechsellauf 7,62 N (Reichweite +10%) 900¥
- Standard-Wechsellauf 7,62 N 800¥
- Kommando-Wechsellauf 7,62 N (Reichweite -20%) 1000¥
- Kommando-Wechsellauf 10mm X-Tra (Reichweite -10%) 1400¥
- Standard-Wechsellauf 10mm X-Tra 1200¥
- Vorderhandgriff (Tarnstufe -1, S1, MW Aufschlag unter 10 Metern -1)
- Vollautomatik Triggergruppe (Modus HM/SM/AM) 650¥
- Gehäuse in CamoTech Tarnfarben +500¥
- AOI-Koroshi Hastur Smartzielfernrohr (x16 Smartzielfernrohr, V3)
- AOI-Koroshi Grendel Smartzielfernrohr (x16 Smartzielfernrohr mit Wärmebildoption, V3)

---

Das von AOI Arms produzierte Epsilon Sniping Weapons System ist zwar kein überragend präzises Schützengewehr, aber dafür ein besonders zuverlässiges. Das SWS wurde speziell für Polizei- und Sicherheitsdienste mit besonderem Augenmerk auf den hauseigenen entwickelt und an zahlreiche Spezialkräfte in Europa und Ausland geliefert. Der Gasdrucklader mit Masseverschluss in Bullpupbauweise ist ein starker Konkurent für viele Militärscharfschützenwaffen, denn das geringe Gewicht und die hohe Zuverlässigkeit machen es besonders für Luftlandeoperationen extrem beliebt.

Die Waffe verschießt serienmäßig die leistungsstarke Patrone .300 Winchester Magnum, ist jedoch auch in 7,62 NATO und 10 mm X-Tra erhältlich. Die Spezialeinheiten der Knight Errant Firewatch Einsatzkommandos bevorzugen meist die einfache 7,62er-Ausführung und geben die Waffe an jede Squad aus. Militärisch hat sich das Epsilon bereits bei der türkischen Armee bewährt, wo es zusammen mit dem AOI Alpha zu den Ordonanzwaffen gehört. Eine Hilfslieferung an die Widerstandskämpfer des Yucatan hingegen war ein totales Desaster und zeigte die massive Anfälligkeit der Waffe für langanhaltende heiss/feucht Perioden. Diese Schwäche kann mittlerweile allerdings mit einem Refitkit behoben werden. Zukünftige Varianten der Waffe werden diesen vermutlich direkt vom Fließband beinhalten. Die Einstufung als Waffensystem verdankt das Epsilon seiner hohen Modularität. Lauf, Kammer, Handgriff und Vordergehäuse können gegen zahlreiche Variantionen ausgetauscht werden. Dadurch hat der Kunde die Option, die Waffe seinen individuellen Bedürfnissen anzupassen.

---

[Das Epsilon ist eine robuste Waffe, keine Frage, aber keine Waffe die ich nehmen würde, wenn ich die Wahl hätte. Für Infanterieschützen und Cops mag sie gut sein, aber die Präzision dieser Waffe ist enttäuschend und man zahlt vor allem für den Markennamen.] - SEEKER

- [Dafür ist es verdammt leicht und in CamoTech Farben sieht es echt scharf aus! Ich glaub', ich kauf mir eins. Sieht mal wieder nach 'ner echten Spasswaffe für die Range aus.] - MatBrat

- [Die KE Firewatcheinheiten verwenden gern eine stark getunete Spezialversion, die nicht im Handel erhältlich ist und etwas mehr Power aus der 7,62er holt. Diese Zusatzpower verschenken sie aber wieder, indem sie einen Kommandolauf einsetzen. Gleiche Performance bei kürzerem Lauf. Die besten KE Schützen treffen damit aus einem fliegenden Hubschrauber den Kopf eines Bikers mit Tempo 150. Hab's gesehen. Ein Kumpel von mir hat mir ne Aufnahme von den Aufständen von 58 in New York besorgt auf der man das achtmal sehr eindrucksvoll sehen kann.] - Long Tom

- [Ist keine Kunst.] - Seeker

- [Das beste ist, dass man die 7,62 Standardmunition auf jedem Schlachtfeld der Welt bekommen kann. Gleicher Vorteil wie bei der AK. Außerdem ist sie mit den Polymerkomponenten fast sicher vor MAD Scannern.] - Iceman

- [Dir ist aber bekannt, dass das N, bwz. das S/Block, oder R hinter dem Kaliber etwas zu bedueten hat und dass der Lauf dieses Gewehrs, genau wie die restliche Interna, aus massivem Stahl ist, oder?] - Seeker

- [<*Prust*> Noch so ein Trottel... Ich lach' mich schlapp. Kümmer' dich nicht um den, Seeker. Lass ihn doch 7,62 Block in die Knarre stopfen, wenn er meint, das wär' 'ne dolle Idee und freu dich auf sein Gesicht, wenn er damit im Koffer in 'nen Flughafen geht. Wie peinlich.] - Legretto

**ArmaLite SR-75 Matchgrade**

| | |
|---|---|
| Name | ArmaLite SR-75 Matchgrade |
| Kaliber | 7,62 mm Nato<br>5,56 mm Nato |
| Typ | Scharfschützengewehr |
| ab | |
| Tarnstufe | 0 |
| Munition | 25(s) |
| Schaden | 11S/10M |
| Rückstoß | R3/R1 |
| Modus | HM |
| Gewicht | 4.45 kg/4.25 kg |
| Preis | 2850 ¥ /2350 ¥ |
| Verfügbarkeit | 10/14 Tage |
| Straßenindex | 3 |
| Legalität | 3P-K |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 100 | 200 | 400 | 800 |
| 80 | 160 | 320 | 640 |

Standard-Ausstattung:

Schulterstütze mit Schockpolster (K1/S2), Zielfernrohr 2, Polyresinverschalung, Montageplatz (Lauf), Montageplatz (unten)
Optionen:

- Laufwechselsystem (1500 ¥ )

---

Das auf dem bewährten ArmaLite Chassis basierende SR-75 ist ein einfaches und verlässliches Infanteriescharfschützengewehr und erfreut sich besonders bei Sportschützen und Jägern einer grossen Beliebtheit. Das SR-75 entspricht weitgehend dem SR-50 und hat 50 Prozent aller Bauteile mit dem alten AR-15 (M-16) gemein. Es existiert ebenfalls eine Variante in .223 Remington (5.56 mm Nato) die unter der Bezeichnung LSR-75/223 verkauft wird und in fast allen Konstruktionspunkten mit der SR-75 identisch ist. ArmaLite bietet ein Wechselsystem, mit dem man die SR-75 in wenigen Minuten zur LSR-75 umbauen kann. Dabei werden einfach Schlagbolzen, Lauf und Laufführung ausgewechselt und schon kann das neue Magazin eingeschoben werden. Das LSR-75/223 kostet 500 ¥ weniger als das SR-75. Das Wechselsystem kostet 1500 ¥ . Das SR-75 wird vom Werk mit einem Jackson and Cobe Zielfernrohr mit zwanzigfacher Vergrößerung ausgeliefert.

---

≫ [Das ArmaLite ist ein wirklich tolles Kampfgewehr, wenn man ein wenig an der Mechanik feilt. Aber lasst als Scharfschütze die Finger von dem Ding. Und versucht nicht nach einem Umbau präzise zu schießen. Die Teile haben zuviel Spiel. Nach jedem Umbau ist die Knarre total verjustiert.] - Mc Alister

≫ [Dann hattest du ein ausgemustertes Armee-Modell für Rekrutenausbildung. Oder du mußt noch üben gehen, Kleiner. Wenn die Kugel verfehlt, liegt es doch meistens am Schützen und nicht an der Waffe. Ich arbeite täglich damit, als Scharfschütze eines Sicherheitsunternehmens und bin sehr zufrieden. Keine Mängel zu beanstanden. Ein sehr ausgewogenes Konzept und zuverlässig. Nur darf man keine Standardmunition verwenden. Die Präzision einer normalen Standardpatrone 7.62 mm Nato reicht für einen sicheren Schuss auf eine Entfernung für rund 750 Meter. Ohne Matchgrade keine Scharfschützenwaffe. So einfach ist das. Aber wer braucht diese Reichweite schon? Normalerweise benutze ich die LSR-75/223. Denn die 7.62er durchschlägt das Ziel in der Regel und verursacht ungewollten Sekundärschaden.] - Target

≫ [Redet der mit mir? Wen nennt er hier "Kleiner"? Halten wir uns für cool, ja? Werd erstmal erwachsen, Bubi.] - Mc Alister

≫ [Hehehe... Lern du doch erstmal, dein Gewehr richtig zusammenzubauen.] - Seeker

**Diemaco C-19 Heavy Barrel**

| Name | Diemaco C-19 Heavy Barrel |
|---|---|
| Kaliber | 5,56 mm N |
| Typ | leichtes Scharfschützengewehr |
| ab | |
| Tarnstufe | 2 |
| Munition | 30(s) |
| Schaden | 10M |
| Rückstoß | R1 |
| Modus | HM/SM2/SM3 |
| Gewicht | 4,35 kg |
| Preis | 1250 ¥ |
| Verfügbarkeit | 6/14 Tage |
| Straßenindex | 2,5 |
| Legalität | 2-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 80 | 160 | 320 | 640 |

Standard-Ausstattung:

Das C-19 HB kann alle Arten von Standardzubehör mit Schienenmontage aufnehmen, sowie Standard-schalldämpfer und Zielcomputer. Zubehör des C-19 kann ebenfalls problemlos verwendet werden. Polymer-/Stahlbauweise, Gasventil 1 (K1), Einschubschulterstütze (K1/S1)(ausgezogen Tarnstufe -1), 4 mittlere Montageschienen (Vorderschaft, bei Auslieferung mit Vorderhandgriff und Abdeckplatten belegt), Montageschiene (Oberseite, gross, bei Auslieferung mit V1 Zielfernrohr belegt)
Optionen:

- C-19 HB Laufpflegeset 150¥

---

Die HB-Version des Diemaco C-19 verfügt, mit dem Standard C-19 verglichen, über einen verlängerten Lauf mit dichteren Polygonalwindungen und ist serienmäßig mit einem RAS-Vorderschaft (Rail Accessory System) ausgerüstet. Die Waffe fungiert als Infanterie-Scharfschützengewehr und wird ohne Visierbügel ausgeliefert. Stattdessen verfügt das C-19 HB von Werk über ein auf der Bügelschiene montiertes und vorjustiertes Zielfernrohr. Die Schaftschienen des RAS sind standardmäßig bei Auslieferung mit einem Vorderhandgriff und entsprechenden Abdeckplatten bestückt, die meisten Einheiten der kanadischen Armee ordern jedoch zusätzliche Zweibeine.

Anders als das C-19 verfügt die HB-Version nicht über einen Endlosfeuermodus, sondern lediglich über zwei beschränkte Serienfeuereinstellungen. Diese Änderung soll vor allem den Lauf der Waffe schonen und einen Präzisionsverlust durch Abnutzung verzögern. Da die Abzugsgruppen ansonsten identisch mit denen des C-19 sind, ist eine Umrüstung auf unbegrenztes Serienfeuer theoretisch möglich, allerdings nicht besonders empfehlenswert. Die Möglichkeit der Umrüstung ist allerdings dafür verantwortlich, das die HB-Version nicht auf dem Zivilmarkt gehandelt wird. Sportschützen und Jäger müssen sich daher mit dem regulären C-19 begnügen.

---

≫ [Sehr schönes Gewehr und vor allem außergewöhnlich robust. Wenn irgendjemand anfängt, von Kalashnikovs zu schwärmen, vergesst es! Die AK-160 sind bei weitem nicht so zuverlässig wie das C-19. Das ist der Preis von HighTech. Abgesehen davon ist das C-19 einfach ein Klassiker. Mein Urgrossvater hat seinerzeit mit dem M-16 den Vietnamesen die Freiheit gebracht.] - Hoschie

≫ [Hate to burst your bubble, aber den Vietnamkrieg haben die Vietnamesen gewonnen und sie sind Kommunisten geblieben. Selbst wenn wir gewonnen hätten, es wäre nicht dem M-16 zu verdanken gewesen.] - Seeker

≫ [Mein Urgrossvater war ein Vietcong und ich sagte ja auch 'Freiheit' und nicht 'amerikanische Demokratie'.] - Hoschie

**FR-ACS**

| Name | FR-ACS |
|---|---|
| Kaliber | 6.5 mm Hybrid |
| Typ | Scharfschützengewehr |
| ab | |
| Tarnstufe | 0/2 |
| Munition | 26(s) |
| Schaden | 11M |
| Rückstoß | R2 |
| Modus | HM/SM/AM |
| Gewicht | 4.45 kg |
| Preis | 3600 ¥ |
| Verfügbarkeit | 4/6 Wochen |
| Straßenindex | 3 |
| Legalität | 2-K/2-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 80 | 160 | 320 | 640 |

Standard-Ausstattung:

LV Zielfernrohr 3, Gasventil 2 (K2), Schulterstütze mit Schockpolster (K1/S2), Polyresinverschalung, Montageplatz (unten), Montageplatz (Lauf), Mündungsfeuerdämpfer, Entfernungsmesser, Zweibein (K1/S1)
Optionen:

- Smartlink II (2100¥ )
- 20 mm Granatwerfer (1950¥ )

---

Das FR-ACS ist eine Infanteriescharfschützenwaffe für Fallschirmjäger, entwickelt auf Basis des alten FA-MAS und umkalibriert auf das neue Mittelkaliber 6,5 mm Hybrid. Das FR-ACS wurde nach speziellen Anforderungen der Französischen Fremdenledion, sowie der MET-2000 gefertigt und ist seit 9 Jahren das Standartinfanteriescharfschützengewehr der EU-Streitkräfte. Ohne den Zwang von NATO-Abkommen nach deren faktischem Zusammenbruch bestand kein weiterer Grund mehr 5.56 mm Nato für leichte Scharfschützenwaffen beizubehalten und auch der Nato-Clip war kein Zwang mehr dem man hätte folgen müssen. Pragmatische Entscheidungen führten daher dazu den Schritt zum stärkeren 6,5 mm Hybrid Geschoss zu gehen, da alle potentiellen Feinde Europas mittlerweise über Infanteriepanzerung verfügten gegen die 5.56 mm Nato zu wirkungslos war.

Das FR-ACS wird mit einem Wechsellauf ausgeliefert mit dem es notfalls aus logistischen Gründen auf 5.56 mm ummunitioniert werden kann. Wie fast alle Jägerwaffen verfügt es über eine abklappbare Skelettstütze die den Transport ausgerüsteter Landetruppen immens erleichtert und die Waffe beim Absprung weniger sperrig macht. Das FR-ACS verfügt serienmäßig über ein elektronisch passiv lichtverstärkendes Zielfernrohr aus dem Hause Zeiss, das neben kristallklarer zwanzigfacher Vergrößerung auch per Datenlink als Display dienen kann und über einen BattleTac Anschluss alle Zieldaten an die Kommandostelle weiterleiten kann. Das FR-ACS verfügt über ein leichtes Klappzweibein, das jedoch auch gegen einen Unterlaufgranatwerfer ausgetauscht werden kann.

Obwohl das FR-ACS eigentlich eine Scharfschützenwaffe ist wird es von den Streitkräften auch in anderen Rollen genutzt. Seine hohe Durchschlagskraft macht es auch als gewöhnliche Schützenwaffe beliebt und der trotz des starken Kalibers gnädige Rückstoß führt zu einer relativ hohen Nahkampftauglichkeit. Einige Truppenteile sollen sogar größere Mengen der ACS erworben haben um nach Entfernung des Zielfernrohres und Montage eines Smartgunerfassungssystems das alte G-36, bzw. das vollkommen überholte FAMAS auszutauschen. Außerhalb der Europäischen Union ist das FR-ACS so gut wie unbekannt und wird bislang von kaum einer Streitmacht außerhalb verwendet.

Seine Feuertaufe vor der Weltöffentlichkeit hatte die Waffe vor 4 Jahren während der Marokkokrise in den Händen der dort eingesetzten MET-2000 Fallschirmjäger. Nach Ansicht internationaler Experten hat sich die Waffe durchaus bewährt, auch wenn manch ein Waffenfachmann dan Enthusiasmus der Soldaten über das schlanke Mittelkalibergewehr nicht ganz teilen konnte.

---

≫ [Hat jemand Erfahrung mit der Waffe? Hab' selbst noch nie Gelegenheit gehabt, damit zu spielen.] - Seeker

≫ [Ich hatte die Waffe vor zwei Jahren mal auf einem Lehrgang in den Händen. Man hat es als *die* Lösung vorgestellt, die bei uns verwendeten Klein- und Großkaliber der SR-75 zusammenzulegen. Aber wir haben nach Beratung einstimmig abgelehnt, das FR-ACS für unsere Zwecke zu benutzen. Wir hätten die Nachteile beider Systeme vereint. Der Durchschlag und Sekundäref-

fekt des 7,62er und den zu kleinen Wundkanal des 5,56er. Das ist mehr was für's Militär, nicht für unsereins. Und dann sprach das Konzept Bullpub natürlich gegen einen urbanen Einsatz. Und meiner Meinung nach gehört ein Sniper nicht versmartet. Der sollte nicht eintauchen, sondern einen kühlen Kopf bewahren. Smartlink und Scharfschütze sind Konzepte, die sich meiner Meinung nach nicht vertragen.

Ach, die Triggergruppe hätten sie uns auf Einzelschuss gegeben, natürlich. Das Probeschießen war gut. Hat Spaß gemacht, liegt gut, hatte eine nur durchschnittliche Präzision, was sie jedoch durch brillante Technologie ausglich. Die Zielelektronik ist wirklich State-of-the-Art. Eine sehr gelungene Waffe. Aber auf dem Zivilschutz-Markt gebe ich ihm keine Chance. Nichtmal bei den Chaoten vom FRT. Die sind ja immer heiß auf's Killen. Mit dem vollen Magazin hätten sie jede Möglichkeit. Wundert mich eigentlich fast, dass die sich nicht dafür ausgesprochen haben. Jede Menge Munition, jede Menge Sekundärschaden und Autofeuer auch noch dazu. Ganz ihr Stil. Wollten sie aber auch nicht haben.] - TARGET

≫ [SWAT? S.W.A.T.? Dumme Klugscheißer seid ihr. Abgefickte Ärsche. Wenn uns Fleischwürfeln auf der Straße der Arsch durchsiebt wurde und wir euch um Hilfe anbetteln mussten, habt ihr euch ja immer Zeit gelassen. Jetzt packen wir das selbst an und was ihr nicht verkraften könnt ist, dass wir erfolgreich sind. Und nein, für uns ist das FR-ACS auch nichts. Aber warum? Weil wir mehr Stoppwirkung brauchen. Scheißegal, ob der Fragger stirbt, er soll erstmal anständig umfallen. Was denkt ihr SWATTIES denn, warum wir so auf Schrotflinten und Überkaliber-MP's stehen? Aber klar doch: Weil wir voll heiß sind auf nutzlose Sekundärschäden. Wir sind ja die totalen Bananenärsche und Kongogorillas, gell? Na, da hat die Welt ja Glück gehabt, dass der Herr im Himmel seinen Arsch geöffnet hat und seine himmlischen Kriecher herunterfielen, um uns als SWAT zu schützen und zu verteidigen gegen alles Böse, was da komme. Ich denk an euch, wenn wir mal wieder ein paar Patrol-Officers aus der Firezone retten dürfen, während ihr Saubermänner im Revier eure Stiefel oder Kollegen wichst. Wir sind die letzte Bastion gegen die Anarchie. Dämliche Hinterlader...] - INSTANT DEATH

≫ [Hinterlader? Ich sage da gar nichts zu, *Kollege*. Ich bringe nur ein paar Zahlen: Erfolgsstatistik SWAT 93%, FRT 48%, Munitionsverbrauch SWAT 17 Schuss pro Kampfeinsatz, FRT 1173 Schuss pro Kampfeinsatz. Sterblichkeitsrate in der Truppe SWAT 3% per anno, FRT 11% per anno, Regressansprüche durch Sekundärschäden SWAT 12k¥ pro Einsatz, FRT 341k¥ pro Einsatz. Also, Jungelchen, wenn du in zwei Jahren noch lebst, dann gucken wir uns dich mal an und überprüfen, ob du dir die Hörner abgestoßen hast und ob man aus dir einen brauchbaren Profi für's SWAT machen könnte. Und dann gehört dein Arsch erstmal mir und wenn ich mit dir fertig bin, ballerst du keine Unbeteiligten mehr über den Haufen wie eine angestochene Wildsau. Amateur.] - TARGET

≫ [Ich war auch auf diesem Probeschiessen dabei, und hab mich direkt in dieses nette kleine Teil verliebt. Durch meinen Vetter kam ich an eine normal getriggerte ACS dran, und die hat sich bis jetzt bewährt. Neulich waren wir auf hoher See zur Geiselrettung, und ich hatte natürliches dieses kleine Baby dabei, zwei 3er Feuerstöße aus einem fahrenden Boot, alle Schüsse traffen und streckten ihre Ziele nieder. Niedliches kleines Teil, wirklich.] - SWATTIE

### Aleshinovich PR-7 'Pleshivy Ratnik'

| Name | Aleshinovich PR-7 'Pleshivy Ratnik' |
|---|---|
| Kaliber | .338 Lapua |
| Typ | Scharfschützengewehr |
| ab | |
| Tarnstufe | –4 |
| Munition | 4(m) |
| Schaden | 14S |
| Rückstoß | R6 |
| Modus | EM |
| Gewicht | 5.8 kg |
| Preis | 8500 ¥ |
| Verfügbarkeit | 10/30 Tage |
| Straßenindex | 4 |
| Legalität | 2-K |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 125 | 250 | 500 | 1000 |

Standard-Ausstattung:

Rückstoßdämpfung 2 (S2), hydraulische Rückstoßbremse (K1/S1), Schockpolster (K1/S2), x8 Zielfernrohr, Polymerebauweise
Optionen:

- Nussholzrahmen (-1,5 kg, Rückstoß +1) +1000¥
- Hochpräzisions-Titanzweibein (Rückstoßkompensation 1, Reichweite +10%, +1,2 kg) +900¥
- Druckluft-Auflagekissen (Reichweite +10%, +0,4 kg) +700¥
- Nussholz Transportkoffer (2,2 kg) 800¥
- Hartplast Transportkoffer (1,4 kg) 450¥

Dieses von Solovei und Era Aleshinovich, zwei ehemaligen Angestellten der Izhmash Joint Stock Company und Mitentwicklern der Latiev-338 entwickelte Präzisionsgewehr erfreut sich neuerdings auch in westlichen Nationen zunehmender Beliebtheit. Die Pleshivy Ratnik (Tapferer Krieger) PR-7 ist ein großkalibriges Scharfschützengewehr und sowohl für Wettkämpfe als auch für Kampfeinsätze gleichsam geeignet. Das Aleshinovich Ehepaar kündigte vor drei Jahren seine Stellen bei Izhmash mit der Begründung, dass die neue Latiev-338 noch nicht marktreif sei und unter Feldeinsatz zu anfällig wäre. Die Latiev übertraf zwar die meisten westlichen Konkurrenten an Zuverlässigkeit, erreichte jedoch sein historisches Vorbild (die AK-47) nicht. Damit waren die Aleshinovichs nicht zufrieden. Sie hatten bereits einen herrausragenden Ruf als Waffenschmiede und waren auf ihren Namen auf der Latiev-Plakette nicht angewiesen. Das alleine lässt für die PR-7 schon gutes erwarten. Aber ist es überhaupt möglich, ein Präzisionsgewehr zu bauen, das so robust ist wie eine alte Automatika Kalashnikova? Sicherlich nicht, aber es war ihnen möglich, ein Scharfschützengewehr zu entwickeln, das widerstandsfähiger ist als jedes existierende Konkurrenzmodell. Die PR-7 verschießt großkalibrige Patronen im Kaliber .338 Lapua und hat eine Kernschussweite von mehr als 800 Metern. Das von oben geladene interne Magazin faßt 4 Schuss und schließt durch seine spezielle Konstruktion Ladehemmungen fast schon prinzipiell aus. Zur Erreichung der hohen Genauigkeit ist die Waffe selbstverständlich ein Handlader und verzichtet auf komplizierte Mechanik die für Präzisionsschützen außer bei Schnellschusswettbewerben ohnehin nutzlos ist. Das Gewehr hat eine Komfortzone zwischen -40 und +90 Grad Celsius, der tatsächliche Wert ist jedoch von der Laborierung der verwendeten Munition abhängig. Das Gehäuse besteht aus stahlüberzogenem Titanblech und ist mit einem speziellen Kunststoff überzogen, der für hohe Griffsicherheit und Haltbarkeit sorgt. Der Lauf selbst ist ebenso im Titanbauverfahren hergestellt und verfügt über 7 Züge. Der Handgriff kann bei Bestellung auf die Hand des Kunden angepasst, später jedoch nicht mehr verändert werden. Abzug und Zielfernrohr sind selbstverständlich anpassbar, austauschbar und stufenlos regelbar. Das im Lieferumfang inbegriffene Zielfernrohr ist auf 400-650 Meter eingeschossen. Solovei und Era Aleshinovich haben jedoch darauf verzichtet, ein besonders hochwertiges Zielfernrohr zu verwenden. Das mitgelieferte Ferutchi A-44 Zielrohr ist vor allem zuverlässig, mehr jedoch nicht und verfügt lediglich über 8-fache Vergrößerung. Der Gedanke der Hersteller ist offensichtlich: Profischützen benutzen es wie es ist oder kaufen sowiso ein wesentlich besseres und speziell personifiziertes Zielsystem.

≫ [Ein tolles Gewehr. Das Basiszielfernrohr ist eigentlich recht gut, aber natürlich will man als

Profi was besseres. Macht ja nichts, denn man kann problemlos alle gängigen Modelle montieren. Die dafür nötigen Führungsschienen (drei verschiedene an der Zahl) befinden sich zusammen mit einem einfachen optischen Zielrohr im Schaft der Waffe.] - SEEKER

≫ [Hey! Wow. Genauso liebe ich es. Robust, zuverlässig, russisch.] - ƎƎƆ-Ǝ

≫ [Diese Waffe ist eines der besten Werkzeuge, mit denen ich je gearbeitet habe. Für die 6000¥ bekommt man echte Qualität. So richtig ausgewogen ist aber nur die Version mit dem Nussholzrahmen. Man kann sich da wirklich einiges einfallen lassen, um das Gewehr wirklich gut auszubalancieren.] - MC ALISTER

≫ [Die sollten mal was an ihrem Produktmarketing ändern, wer kauft schon ne Waffe, bei deren Namen man sich die Zunge verschluckt?] - RACKER

### Aztechnology PFM/CS

| Name | Aztechnology PFM/CS |
|---|---|
| Kaliber | 5.56 mm Nato/7.62 mm Nato |
| Typ | Infanterie-/Scharfschützengewehr |
| ab | |
| Tarnstufe | 0 |
| Munition | 30(s)/20(s) |
| Schaden | 10M/11S |
| Rückstoß | R1/R3 |
| Modus | HM/SM |
| Gewicht | 3.75 kg/3.95 kg |
| Preis | 3000 ¥ |
| Verfügbarkeit | 10/20 Tage |
| Straßenindex | 4 |
| Legalität | 2-K/2-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 80 | 160 | 320 | 640 |
| 100 | 200 | 400 | 800 |

Standard-Ausstattung:

Gasventil (K1), Schulterstütze mit Schockpolster (K1/S2), Zweibein (K1/S1), LV Zielfernrohr 3, Montageplatz (unten), Montageplatz (Lauf), Polymeregehäuse
Optionen:

- Gasventil 2 (650¥ )
- Gasventil 3 (nur für 7.62 mm Nato) (1400¥ )
- Entfernungsmesser (100¥ )

---

Das PFA/CS oder auch Aztech Primera Mitrailleur Automatico/carabina semiautomática ist ein Scharfschützengewehr aus der PFM-Serie. Es benutzt die Bullpupkonfiguration des "PFM/CA", des PFM Karabiners. Wie auch das PFM ist es auch in einer 7.62 mm Variante erhältlich die besonders von den aztlanischen Streitkräften bevorzugt wird. Es ist bei weitem nicht so präzise wie andere Scharfschützengewehre, aber seine Unverwüstlichkeit gleicht diesen Nachteil aus. Das Gewehr holt aus der schwachen 5.56 mm Patrone alles raus was rauszuholen ist und das mitgelieferte Zielfernrohr gehört zu den besten seiner Art, hergestellt von Zeiss Optical Industries, ADL. Die Bezeichnung der Waffe trüct übrigens, denn das PFM/CS ist alles andere als halbautomatisch. Es verfügt zwar nichtmehr über einen Automatikmodus, jedoch kann es mit einem Salvenmodus für Notsituationen aufwarten, von dessen Benutzung im täglichen Einsatz jedoch abgeraten wird. Der hohe Rückstoß der Salve tendiert dazu die Zieloptik durcheinanderzubringen.

Diese Großkaliberversion PFM/CS/7.62 ist Aufgrund seiner besseren Durchschlagskraft besonders bei Polizeischarfschützen in Tenochtitlan beliebt wo die meisten Verbrecher mehr als gut gepanzert sind. Auch im Yucatan hat sie die Waffe bewährt da sie selbst ein gepanzertes und gut verborgenes Ziel mit einem Schuss töten kann. Wie auch das PFM/CS verfügt es über keinen Automatikmodus da der hohe Rückstoß die Genauigkeit drastisch herabsetzen würde und die Belastung auf Dauer die Haltbarkeit der Waffe negativ beeinflusst. Der Salvenmodus ist nur für gelegenthichen Beschuss übermäßig gepanzerter Ziele, sowie von Trollen und APC's empfohlen.

---

≫ [Wenn man sich auf eine längere Belagerung oder Wartedauer einstellt, um zu seinem Abschuss zu kommen ist dieses Teil genau das richtige. Längere Regenphasen und andere Klimabedingungen die sich auf Präzisonswaffen negativ auswirken, machen diesem Gewehr nichts aus. Einziges Manko ist die geringe Reichweite.] - Usiel

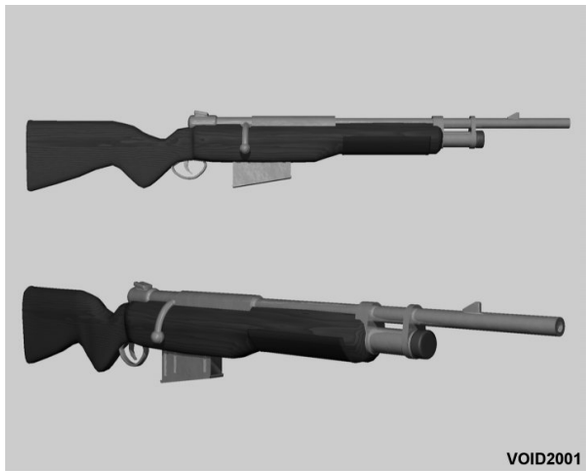
≫ [Wenn dich die Reichweite stört, nimm doch einfach die Variante in 7.62 mm Nato. Davon abgesehen ist die Reichweite für den Stadt- und Dschungelkampf ja wohl mehr als nur ausreichend.] - Charge

≫ [Scheiße Saurier, dir muß ja echt langweilig sein. Kannst du deine Klugscheißerei nicht bei deiner Schnullertussi loswerden? Oder kriegste dann von der einen Satz heiße Ohren? ] - Ramon

≫ [Steuer was konstruktives bei oder halt die Klappe Ramon. Und such dir jemand anderen, den du nerven kannst. Nun ja . . . vielleicht sollte ich einfach versuchen, dich zu verstehen. Ich meine das Leben ist schon hart, wenn die einzigen Leute die sonst mit einem reden dafür bezahlt werden müssen.] - Charge

≫ [Diese Wummse läßt sich total, voll gut überall da verstecken, wo nie einer hinguckt. Eine hab' ich mal 'ne Woche vorher im Wasser versteckt, bevor ich sie dann benutzt hab'. Einwandfreies Blei sach' ich nur!] - Blitzkrieg Bob

### Blaser Bergstutzen 'Hubertus Zweibein'




| Name | Blaser Bergstutzen 'Hubertus Zweibein' |
|---|---|
| Kaliber | 5.6x52/9.3x74 R |
| Typ | Blaser Bergstutzen-Jagdgewehr |
| ab | |
| Tarnstufe | 1 |
| Munition | 5(s)/1(b) |
| Schaden | 10M/12S |
| Rückstoß | R2/R5 |
| Modus | EM |
| Gewicht | 3.7 kg |
| Preis | 3500 ¥ |
| Verfügbarkeit | 4/24 Stunden |
| Straßenindex | 1.5 |
| Legalität | 5P-F |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 5.6 mm 70 | 140 | 280 | 560 |
| 5.6 mm k 40 | 80 | 160 | 320 |
| 9.3 mm 60 | 120 | 240 | 480 |

Standard-Ausstattung:

Schulterstütze mit Schockpolster (K1/S2), Montageschiene(oben), Ersatzstreifen, leuchtmarkiertes Zielvisier, das Umschalten zwischen den Läufen ist eine einfache Handlung
Optionen:

- Sonderausstattungen
  - Offroad: Kunststoffschaft aus Pro-$40^0$ C – $+80^0$ C (-400¥ )
  - Standard: Nußbaum-Maserholz (+0¥ )
  - Prestige: dezente Gravuren auf Stahlbeschlag, Nußbaum-Kernholz (+200¥ )
  - Luxus: Arabeskengravuren auf Stahl- oder Messingbeschlag, Tier- oder Ornamentmotive, Nußbaum-Kernholz der Luxusklasse (+1000¥ )
  - Comtesse: und extra lange Seitenplatten (+1200¥ )
  - Super Luxus: Eichenlaub oder Schwarzlaub, Ornamentik auf der Laufwurzel, Gravierter Abzugsbügel, silbernes Pistolengriffkäppchen mit Tiermotiv oder Monogramm (+2000¥ )
  - Exclusiv: Tiefgestochene, reliefartige Gravur mit zwei ziselierten Tierstücken je Seite. Motiv nach Wunsch. Ornamente auf Anfrage (+4000¥ )
  - Super Exclusiv: Vier flachgestochene Tierstücke je Seite, Tierstück auf der Unterseite, Motive nach Wusch, ausgefallene Ornamente wie Diestellaub, Zirbelzweige oder Ahornlaub, zarter Goldfaden an der Laufwurzel, Verschlussgehäuse graviert, aufwendige Schaftverschneidung, seltenes Nußbaumholz ausgesuchter Qualität (+20 k¥ )
  - Royal: Du willst es wirklich wissen? Diamant, Gold, Silber, Geschmeide. Geld macht's möglich. Ein solches Jagdgewehr ist eben für viele etwas sinnliches und nicht bloß ein Gewehr. (mindestens +50 k¥ )
- Kurzlauf -1 Power, eine Reichweitenkategorie weniger, Tarnstufe +1 (+30¥ )
- stilechtes, passend ziseliertes Blaser 4fach-Jagd-Leuchtpunktvisier (Mag(2), LL, Tarnstufe -1) (+2500¥ )
- gern genommen wird auch Hohlspitz Magnummunition (siehe Munitionsregeln) mit maximal 11S(f)/13T(f) oder eine andere Kombination, je nach Jagdzweck (Rückstoß+1)

---

Blaser Jagdwaffen 2060 sind stolz, ihre neueste Errungenschaft zu präsentieren: den Bergstutzen 'Hubertus Zweibein'. Die Bockdoppelbüchse besteht aus zwei übereinander angeordneten Läufen, da der Jäger nicht weiß, welches Wild aufkommen wird und spart damit den lästigen Transport zweier Waffen. Der obere, kleinkalibrige Lauf wird durch ein 5-schüssiges Clipmagazin bestückt und der untere Lauf wird von links seitlich einzeln bestückt. Die Läufe sind freischwingend und nicht gegeneinander verlötet, so dass sie sich nicht gegenseitig verziehen und ihre von Blaser gewohnt hohe Präzision auch im einseitig beschossenen Zustand halten. Die hohe Sicherheit gewährleistet Blaser auch durch den expliziten Verzicht eines Selbstspanners und bietet statt dessen den völlig geräuschlosen Spannschieber an, der zusammen mit der ebenfalls geräuschlosen Ladevorrichtung der Waffe beispiellos ist. Das Entspannen der Waffe ist ebenfalls problemlos.

Der einstellbare Feinabzug garantiert dem versierten Schützen die saubere Abgabe von Schüssen. Das Magazin faßt 5 Schuss der 5.6x52 Jagdmunition, als auch die entsprechenden Magnumversionen, die eine höhere Ladung in der selben Hülse ermöglichen. Das stabile Zweischlosssystem der Waffe schaltet mit einem Auswahlhebel zwischen oberen und

unterem Lauf einfach um und wurde von Blaser bis zu dreifacher Überladung der Patrone auf Betriebssicherheit geprüft.

Die Waffe ist ein Beispiel der deutschen Zuverlässigkeit bei Jagdwaffen und braucht keinen internationalen Vergleich zu scheuen. Die Präzision der extremgehärteten Läufe, sowie ihre Verwitterungsbeständigkeit und Schmutzresistenz ist bislang unerreicht und stellt in diesem Punkte die Spitze der Jagdwaffentechnologie dar.

Die Kurzlaufversion des Hauptlaufes ist optional und im Bild durch eine rückversetzte Kimme angedeutet. Natürlich liegt die Originalkimme an der Spitze der Waffe. Die Kurzlaufversion spart Gewicht und kostet nur unerheblich Genauigkeit, Wirksamkeit und Reichweite der Waffe.

Von Pistolenkäppchen, Jagdrucksack, Verzierungen verschiedener Qualität, Sonderanfertigungen, maßgeschneideten Schäften oder beliebigen Aufwertungen ist von Blaser alles zu haben, was das Herz begehrt. Fragen sie in ihrem nächsten Fachgeschäft einfach nach. Wasserdichte Schmutz-Schutzkappen werden als Standardzubehör geliefert, man sieht die Kappe auf dem 9.3 mm-Lauf.

Blaser liefert diese Waffe auf Wunsch breitgefächert in fast allen gängigen Jagd-Kalibern von der 22er Remington bis zur 300 WinMag sowie in beliebigen Kombinationen, allein das Gewicht der Waffe ist dadurch leicht abweichend.

Für den oberen Lauf bietet Blaser die .22 Hornet, .223 Rem. (5.56 mm Nato), 5.6x50 Mag, 5.6x52, .243 Win, 6.5x57, für den unteren 5.6x50 Mag, 5.6x52, .243 Win, 6x62 Frères, 6.5x57, 6.5x65 RWS, .270 Win, 7x57, 7x65, .308 Win., .30-06, .30 Blaser, 8x57 IRS, 9.3x74.

Die Gesamtlänge der Waffe beträgt 100 cm, die Karabinerversion ist 8 cm kürzer. Der Lauf hat eine Länge von rund 60 cm und ist der größte Teil der zerlegten Waffe, die sich in diesem Zustand hervorragend transportieren lässt.

---

» [Ich fahre gern mit einem Geländemotorrad zur Jagd und lege deshalb großen Wert auf leichte Zerlegbarkeit meiner Waffe. Zerlegt lässt sie sich ohne Probleme in einem Bergrucksack verstauen und leicht transportieren. Ich empfinde den unauffälligen Transport in der Öffentlichkeit einfach nur als angenehm und nach Zusammenbau der Waffe ist kein Kontrollschuss nötig. Auf die Präzision und Sicherheit der Blaser ist hundertprozentig Verlaß. Ich bin sehr zufrieden mit der Waffe.] - Der Heger

» [Von Hase bis Sau bestens gerüstet. Der Unterlauf hat aber einen ganz hübschen Tritt mit Magnums. Gut, dass ich schussfest bin. Ein Ork zu sein hat seine Vorteile. <*grunz*> Das Nachladen der 9.3 mm ist etwas komplizierter als hier angegeben. Man muss erst das Magazin entfernen, um die Patrone aus dem unteren Lauf zu holen und eine neue einzulegen, denn der Blockverschluss öffnet sich in diesen Raum. Aber wer braucht schon mit einer 9.3 mm einen zweiten Schuss? Wenn ich auf Saujagd gehe, nehme ich das 5.6er-Magazin einfach raus und habe mit der 9.3 mm einen zuverlässigen Einzellader, da die Kammer zwar mit der linken Hand geöffnet wird, jedoch von rechts neu bestückt. Sehr gut durchdacht. Nur diese Kurzlaufversion halte ich für kompletten Unsinn. Reines Marketing. Aber die Waffe rangiert schließlich auch schon in der Grundversion in der oberen Preiskategorie. Einen soliden Bergstutzen bekommt man ja schon für 1000 ¥ , einen normalen Repetierer für rund 500 ¥ . Sollte man aber schon hinlegen, wenn man keine Überraschungen erleben will.] - Hubertus Robustus

### HK CLSR

| Name | HK CLSR |
|---|---|
| Kaliber | 4,73 mm CLL |
| Typ | Leichtes Scharfschützengewehr |
| ab | Frühling 2061/Herbst 2061 |
| Tarnstufe | -1 |
| Munition | 54(s) |
| Schaden | 11L |
| Rückstoß | R1 |
| Modus | HM/SM |
| Gewicht | 4,6 kg |
| Preis | 4.550 ¥ |
| Verfügbarkeit | 12/20 Tage |
| Straßenindex | 4 |
| Legalität | 3-J |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 80 | 160 | 320 | 640 |

Standard-Ausstattung:

Smartlink, Polymerebau, hydraulische Rückstoßverzögerung 2 (K2/S1), Schulterstütze mit Gel-Schockpolster (K2/S3), x8 Smartzielfernrohr (V3), integriertes Zweibein (K1/S1)
Optionen:

- CLCR (interner Schalldämpfer, Schaden 8L, Rückstoss R-3, +2 auf akustische Wahrnehmungsproben) +800¥

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 40 | 80 | 160 | 320 |

- Manuelle Bedienungselemente +50¥
- Manuelle Bedienungselemente und keine Smartverbindung -250¥

Passend zu den hülsenlosen Kompaktmaschinenpistolen CLSMG und CLSMG-SD präsentierte Heckler und Koch auf der Auftaktmesse 2061 in Belfast nun auch ein Scharfschützengewehr in passendem Design und verwandtem Kaliber. Das CLSR wird über ein 54 schüssiges Doppelreihenmagazin im 4,73 mm Langkaliber CLL von oben geladen und die Verwandtschaft zum alten G-11 ist unverkennbar. Die Waffe ist hydraulisch gedämpft und für die Aufnahme verschiedener Mündungsfeuerdämpfer, Gasventile und Schalldämpfer geeignet. Eine Spezialversion für Kommandoeinheiten wird mit internem Dämpfer ausgeliefert, unter der Bezeichnung CLCR (CaseLess Commando Rifle). Größter Abnehmer der Stadtkampfpräzisionswaffe ist der Sicherheitsdienst des Shiawasekonzerns, der bereits 10.000 Stück geordert hat. Das CLSR verfügt serienmäßig über ein Smartguninterface, sowie über ein ebenso smartes Lichtverstärkerzielrohr mit achtfacher Vergrößerung. Aufgrund der geringeren Wundwirkung ist eine maximale Genauigkeit der Waffe unerläßlich, aber die hohe Magazinkapazität, sowie die Option auch Feuerstöße zu verschießen, gleichen diesen Makel der leichten Munition genügend aus. Die Waffe verfügt über ein integriertes Klappzweibein und eine schockgedämpfte Schulterstütze, deren Länge vollkybernetisch stufenlos eingestellt werden kann.

---

- [Echt Schick! 54 Schuss können sehr nützlich sein, besonders in urbanem Gebiet.] - Seeker
- [Schon klar, Alter. Teil das mal durch 3! Ohne den Salvenmodus schafft die Wumme garnix! Scheiß Tuntenkaliber...] - Cassandra
- [Ja, man muß schießen können. Ich nehme mal an, das ist die Antwort auf deine Frage.] - Seeker
- [Hab grade vier davon reinbekommen. Wer also eine will, kann mir ein Angebot schicken.] - Crazy Eddie
- [Warum hat das Ding so eine abgefuckt, beschissene Reichweite?] - Macho Grande
- [Weil es ein Infanterie SSG ist, du Idiot.] - Joan d'Arco

### H & K MSG-50

| | |
|---|---|
| Name | H & K MSG-50 |
| Kaliber | 6,5 mm Hybrid |
| Typ | mittleres Scharfschützengewehr |
| ab | Spätsommer 2050<br>Frühling 2060 |
| Tarnstufe | –2 |
| Munition | 30(s) |
| Schaden | 11M |
| Rückstoß | R2 |
| Modus | HM |
| Gewicht | 4.7 kg |
| Preis | 7800 ¥ |
| Verfügbarkeit | 18/30 Tage |
| Straßenindex | 5 |
| Legalität | 2-J |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 100 | 200 | 400 | 800 |

Standard-Ausstattung:

Polymerebauweise, beidhändig verwendbar, Gasventil 2 (K2), hydraulische Rückstoßbremse 1 (K1/S1), Schulterstütze mit Gelschockpolster(2) (K2/S3), x25 Passiv LV Zielfernrohr mit 50MP HUD, ausklappbares Zweibein (K1/S1)
Optionen:

- Smartlink II +1500¥
- OGG-50 20 mm Granatwerfer +1500¥

---

Das MSG-50 wurde gegenüber dem G-50 mit einem schwereren und besseren Lauf ausgestattet, der nicht nur über drei zusätzliche Züge verfügt, sondern auch aus einer vollkommen anderen Legierung hergestellt wird. Damit erreicht das MSG-50 auf Kernschussentfernung Streukreise im Millimeterbereich und ist damit eines der genauesten Infanteriescharfschützengewehre auf dem Markt. Das entsprechende Knowhow entstand in Zusammenarbeit mit dem englischen Partner Accuracy International, die für ihre eigenen Waffen weltweit berühmt sind. Das Zielsystem wurde ersetzt durch ein Zeiss Diplex-3000 Präzisionszielrohr mit fünfundzwanzigfacher computerunterstützter Vergrößerung das zudem über ein hochauflösendes HUD System verfügt und einen passiven Lichtverstärker zuschalten kann. Für Langstreckeneinsatz bei Nacht bietet Siemens in Vertrag mit Heckler & Koch ein neues, hochwertiges System von Fokus-IR Lampen an, die zusammen mit einer Infrarotlinse für das Zielfernrohr präzisen Beschuss bei Nacht noch auf über 600 Meter erlauben, ohne einen zu großen Streukreis zu beleuchten. Die Griffpunkte der Waffe wurden zudem mit einem Dynamic Surfaces GripFlex$^{TM}$Überzug versehen und bieten optimalen Halt für die Hand des Schützen. Der Abzugswiderstand ist im Gegensatz zum Gewehr stufenlos regelbar. Für richtige Präzisionsschützen eignet sich die Waffe allerdings weniger, da sie durch den eingefaßten Griff nicht weiter personifiziert werden kann. Auch ist die Schulterstütze nicht verstellbar. Nachteile, die man bei einem Truppen-Scharfschützengewehr jedoch verschmerzen kann. Das MSG-50 kann im übrigen keine Gewehrgranaten abfeuern und ist nur prinzipiell mit dem optionalen Granatgerät kombinierbar, da darunter die Genauigkeit der Waffe leidet.

---

≫ [Warum ist das Scheißding denn teurer als ein Barret 121???] - Ripper

≫ [Möglicherweise weil es ein sauteures Zielfernrohr hat und anstatt eines ungenauen .50er LAMG's ein verdammt genaues 6,5 mm Hybrid SSG ist. Das MSG-50 übertrifft sogar das FR-ACS der Franzosen um über 200 Meter Reichweite. Liegt am längeren Lauf und daran, dass sie den Abzugsmechanismus kastriert und verbessert haben. Das Zweibein mag zwar für das G-50 reichen, aber für das MSG ist es zu wackelig. Ihr solltet ein neues kaufen und extern montieren. Packt da wo das Zweibein eingeklappt wird lieber ein Gewicht rein. Trägt sich nicht gut, hält die Waffe aber schön ruhig. Ich hab solche Spielchen ja nicht nötig, aber einigen von euch Amateuren da draußen könnte es echt was nützen.] - Seeker

≫ [Danke für den Tipp. Das Zweibein ist echt nicht so doll.] - Luther

≫ [Wen nennt der hier Amateur?!?] - Slider

≫ [Teuer? Für einen präzisen Halbautomaten mit Zielfernrohr? Sorry, aber ein richtiges Scharfschützengewehr liegt abseits der Schnäppchen von Remington locker bei 9000-12000 ¥ . . .

Mein Bolt in .338 hat mit Zielfernrohr, Smart II und ein paar Anpassungen bei 22000¥ gelegen. Die Bolts von mir in .300 WinMag und 9.3x74 waren auch kein Stück billiger. Alternativ kann man die Dinger natürlich selbst bauen – das kostet aber viel Zeit und die Ausrüstung dazu ist nicht gerade billig. Ist immernoch eine Präzisionswaffe. Präzision Btw: das Barret 121 ist keine präzise Waffe, es hat lediglich ein *großes* Kaliber – um einen Panzer zu treffen braucht man nämlich keine 5 mm Streukreis auf 100 m. Das .50 BMG ist sogar für 1000¥ als sehr günstiges Bolt zu haben.

Keine Sportschützen hier, seh' das schon. Geht mal auf die Veranstaltungen der großen Sportschützenclubs und guckt euch dort richtige Gewehre an. Dann wißt ihr, was Präzision in den richtigen Händen bedeuten kann, die zeigen euch auch wie man das Gewehr richtig schießt, ist eine Erfahrung wert... Sagt denen aber besser nicht, dass ihr vorhabt, Leute damit umzunieten ☺ ] - COWBOY

⋙ [Nichts geht über ein Bolt-Action. Präzision, Sicherheit, Zuverlässigkeit, Schmutzresistenz – unübertroffen! Halbautomaten in einem wirksamen Kaliber sind allein deswegen schon unsinnig, weil das kein Mensch halten kann. Schaut euch die guten Jagdwaffen an. Den Blaser Bergstutzen oder ein Gewehr von Weatherby. Der Militärmist wie 50er BMG mag vielleicht nett sein, wenn man auf Panzerfahrzeuge schießt, aber ich ziehe präzise Jagdmunition in jedem Fall vor. Eine 9.3x74, klar – das ist Munition. 50er BMG? Neh. Ein Barret findet auch nur toll, wer noch nie ein richtiges Gewehr in der Hand gehabt hat. Militärmist. Waffen gehören nicht in die Hände von Militärs. Die schießen damit auf Menschen, Junge! Das sagt doch schon alles, oder? Verantwortungsloses Pack.] - HUBERTUS ROBUSTUS

⋙ [Mit dem Granatwerfer perfekt für den Kräfteausgleich in Gefechtssituationen. Da müssen die Gegner nicht getötet werden, nur kampfunfähig gemacht werden.] - EQUALIZER

### Latiev-338 SV/SV-160

| | |
|---|---|
| Name | Latiev-338 SV/SV-160 |
| Kaliber | 8,5 mm L/6,5 mm H/5,56 mm N |
| Typ | mittleres Scharfschützengewehr |
| ab | |
| Tarnstufe | -1 |
| Munition | 25(s)/30(s)/35(s) |
| Schaden | 11S/11M/10M |
| Rückstoß | R3/R2/R1 |
| Modus | HM/SM(2) |
| Gewicht | 5,9 kg/6,35 kg |
| Preis | 6500 ¥ |
| Verfügbarkeit | 12/20 Tage |
| Straßenindex | 4 |
| Legalität | 2-J |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 120 | 240 | 480 | 960 |
| 100 | 200 | 400 | 800 |
| 80 | 160 | 320 | 640 |

Standard-Ausstattung:

Polymer-Stahlbauweise, Smartlink 2 (T2, V2), Gasventil 2 (K2), interne Rückstosskompensation 2 (K2), hydraulische Rückstossbremse 1 (K1/S1), Schockpolster (K1/S2), Zweibein (K1/S1), Vorderhandgriff (Erschwernisse für Kampf unter 10 m -1, SK 1), Montageschiene (groß, Oberseite, bei Auslieferung mit Zielfernrohr belegt), Montagepunkte für Spezialzubehör (groß, Unterseite), 8fach Zielfernrohr mit passiver Lichtverstärkung
Optionen:

- 8fach Zielfernrohr, passiv Infrarot (ersetzt Zielfernrohr) 750¥
- 8fach Zielfernrohr, aktiv Infrarot (ersetzt Zielfernrohr) 950¥
- 16fach Zielfernrohr, passiv Lichtverstärkend (ersetzt Zielfernrohr) 950¥
- 16fach Zielfernrohr, passiv Infrarot (ersetzt Zielfernrohr) 1200¥
- Harris Präzisionszweibein (K2/S2, Reichweite +10%, ersetzt Zweibein) 750¥
- taktische Unterlauflampe (belegt Montagepunkt) 60¥
- taktische Unterlauflampe Xenon (belegt Montagepunkt) 100¥
- taktische Unterlauflampe Schwachlicht (belegt Montagepunkt) 70¥
- taktische Unterlauflampe Rotlicht (belegt Montagepunkt) 70¥
- taktische Unterlauflampe IR (belegt Montagepunkt) 120¥
- taktische Unterlauflampe UV (belegt Montagepunkt) 150¥
- Unterlauf-Flasher (belegt Montagepunkt und wirkt wie Flashpak mit halbierter Wirkung mit 30 Grad Trichterwinkel nach vorne) 200¥
- Unterlauf-Laserflasher (belegt Montagepunkt und wirkt wie Flashpak mit 30 Grad Trichterwinkel nach vorne) 350¥
- Unterlauf-Lasermarkierer (belegt Montagepunkt) 350¥
- Aufsatz-Zielcomputer (belegt Montagepunkt und beinhaltet ein elektronisches Zielfernrohr mit Stufe 3, Infrarot (aktiv/passiv), Lichtverstärkung (passiv), Kamera, Laserdesignator und Entfernungsmesser und unterstützt Ballistik SPU's der Stufe 2) 3500¥
- Aufsatz-Zielcomputer mit TacLink (wie oben zuzüglich taktischem KI-Interface) 6500¥

---

Das L-338 SV (Snayperskaya Vintovka) führt die lange Tradition russischer Infanteriescharfschützengewehre beeinruckend fort. Im Gegensatz zu den anderen Waffen der Reihe verfügt das SV-160 über ein deutlich verändertes Gehäuse mit stark verlängertem Vorderschaft und vollständig eingefasstem Rückstossdämpfungssystem. Anstelle optischer Festvisiere verfügt das SV-160 über eine fest installierte Weaverschiene und wird serienmäßig mit einem leistungsstarken passiv lichtverstärkenden Zielfernrohr ausgeliefert. Außerdem haben die Ingenieure von Ischmasch das SV-160 mit einer leichten, hydraulischen Rückstossbremse versehen, um sie ruhiger zu halten und sowohl präzise, als auch schnelle Folgeschüsse zu ermöglichen. Dabei wurde natürlich die Mechanik massiv verändert, so dass die Waffe über keine Serienfeuerfunktion mehr verfügt. Sie verfügt aber über eine Dopplerschaltung, bei der eine zweischüssige Doublette anstelle eines Einzelschusses abgegeben werden kann. Mehr ist durch das elaborierte Dämpfungssystem nicht möglich und würde die Präzision des Systems reduzieren. Im ummantelten Vorderschaft befindet sich das Kernstück des System, ein einfaches, aber trotzdem geniales Gasdrucksystem, das für eine maximale Ausnutzung der 8,5 mm L Patrone sorgt und brilliante Leistung

bietet bei der Verwendung von speziellen Hochleistungstreibsätzen.

Das über dem Vorderschaft ansetzende Zweibein bietet gute Stabilität und ist zudem äußerst robust. Ein Hochpräzisionszweibein, das in Zusammenarbeit mit Harris Engineering entstand, ist optional verfügbar und macht die Waffe zu einer guten Wahl für Präzisionsschützen. Die kompakte Bauweise und das weit vorn ansetzende Zielfernrohr ermöglicht den flexiblen Einsatz unter beengten Bedingungen und macht die Waffe in höchstem Maße stadtkampftauglich. Da andere Patronen für Scharfschützen uninteressant sind, bietet Ischmasch die Waffe ausschließlich in 8,5 mm Latiev und in 6,5 mm Hybrid. Eine 5,56 mm Nato Version ist verfügbar und wird zu Schulungszwecken, nicht jedoch im Feld verwendet.

---

≫ [Bleibt zu sagen, dass diese Lady wirklich gut ausgewogen ist. Eine wirkliche Freude. Sie bedarf sehr viel Pflege, ist es aber allemal Wert.] - Mc Alister

≫ [Wenn du meinst, dass die 338 SV viel Pflege braucht, befürchte ich schlimmes für deine Körperhygiene, Kleiner. Klar kannst du sie nicht wie eine Dragunov gegen einen Baum schlagen, aber die Kleine kannst du trotzdem ganz schön schinden, ohne dass sie meckert. Ist 'ne echt miese SM-Braut.] - Razboynik Neyasvy

≫ [SM-Braut?! Präzisionsgewehre gegen Bäume knallen? Huuuuhu! Ihr Schweine! Wie geht ihr denn mit euren Waffen um, ey!? Also nach jedem Einsatz die Waffe zu reinigen, kann ja wohl nicht zu viel verlangt sein, oder?! Pottsäue! Wer gibt euch eigentlich 'ne Waffe in die Hände, ich meine was anderes als einen Baseballschläger mit rostigen Nägeln durch? Und wenn ihr eure Frauen so behandelt wie eure Knarren, hoffe ich nur, dass euch die Genitalien wegfaulen.] - ƎƎƆ-Ǝ

### MSBS SR

| | |
|---|---|
| Name | MSBS SR |
| Kaliber | 5,2 mm S |
| Typ | Infanterie Scharfschützengewehr |
| ab | |
| Tarnstufe | 1 |
| Munition | 90(s) |
| Schaden | 10L |
| Rückstoß | R-1 |
| Modus | HM/SM |
| Gewicht | 5 kg |
| Preis | 4000 ¥ |
| Verfügbarkeit | 10/20 Tage |
| Straßenindex | 3 |
| Legalität | 2-J |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 80 | 160 | 320 | 640 |

Standard-Ausstattung:

Polymer-Scandiumbauweise, robust, schmutzresistent, Smartlink II, Gasventil 1 (K1), Schulterstütze mit Schockpolster (K1/S2), hydraulische Rückstossdämpfung 3 (K3/S2)
Optionen:

- MG Umrüstsatz (Lauf & Verschluss, Modus HM/SM/AM)
- manuelle Bedienelemente +200¥
- Entfernungsmesser +120¥
- Gehäuse in CamoTech™ Tarnfarben +500¥
- TriTex™ Tragegurt 120¥
- Zweibein (K1/S1) 150¥
- 5-fach LV-Zielfernrohr (V1, +0,3 kg) 350¥
- 10-fach LV-Zielfernrohr (V2, +0,4 kg) 500¥
- 16-fach LV-Zielfernrohr (V3, +0,5 kg) 750¥
- 10-fach IR-Smart-Zielfernrohr (SGV2, +0,8 kg) 2500¥

---

Das MSBS Scharfschützengewehr komplettiert die MSBS Serie zu einem vollständigen Stadtkampfsystem und ist zudem ein besonderes Schmuckstück der Reihe. Mit seinem handlichen und schlanken Design und der gewaltigen Munitionskapazität ist die Waffe der absolute Liebling zahlreicher Filmregisseure geworden und erfreut sich auch bei den damit ausgestatteten Einheiten grosser Beliebtheit. Dass das Gewehr wie alle Waffen der MSBS Reihe über einen Autolader verfügt, fällt den meisten Schützen jedoch vermutlich kaum auf, denn ein Scharfschütze, der diese Waffe nachladen muss, müsste schon ein ziemlich schlechter Schütze sein. Schließlich kann man davon ausgehen, dass die sagenhaften 90 Schuss Magazinkapazität für jeden normalen Konflikt mehr als ausreichend sein sollten. Für besondere Konfliktsituationen kann die Waffe schnell und einfach zu einem Maschinengewehr umkonfiguriert werden, indem Lauf und Verschluss gewechselt werden. Damit wird außerdem der Serienfeuermodus der Waffe freigeschaltet und sie kann als leistungsfähige Unterdrückungswaffe verwendet werden.

---

≫ [Schick. Gefällt mir optisch sehr gut. Die Leistung ist leider bescheiden. Für ein Infanterie SSG nicht wirklich schlecht, aber das kleine Kaliber und die Leistungsdaten liegen mir nicht. Da nehme ich lieber ein Jagdgewehr und setze ein richtiges Zielfernrohr drauf.] - Seeker

≫ [Wieso ist das eigentlich ein SSG? Das hat ja nichtmal ein Zielfernrohr!] - Closing In

≫ [Du kannst aber eins aufsetzen. Montagepunkte sind vorhanden und sie bieten sogar ein paar Modelle mit angepasstem Design an.] - Seeker

### Oldschool Desperado

| Name | Oldschool Desperado |
|---|---|
| Kaliber | .44 Magnum |
| Typ | leichtes Gewehr |
| ab | |
| Tarnstufe | 3 |
| Munition | 8(m) |
| Schaden | 9M |
| Rückstoß | R3 |
| Modus | EM |
| Gewicht | 2,15 kg |
| Preis | 500 ¥ |
| Verfügbarkeit | 3/72 Stunden |
| Straßenindex | 1 |
| Legalität | 6P-F |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 7 | 14 | 28 | 56 |

Standard-Ausstattung:

Stahlbauweise, Holzverschalung
Optionen:

- antiquisiertes Finisch +150¥
- anschraubbare Schulterstütze (Tarnstufe -2, K1/S1, +0,3 kg) +100¥

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 8 | 16 | 32 | 64 |

- aufschraubbarer Langlauf (Tarnstufe -1, +0,5 kg) +250¥

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 10 | 20 | 40 | 80 |

- Reichweite mit Langlauf *und* Schulterstütze:

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 20 | 40 | 80 | 160 |

---

Die "Oldschool Desperado" aus dem Hause Winchester bringt Sportschützen und Waffensammlern ein Stück Nostalgie zurück! Die im gängigen Revolverkaliber .44 Magnum produzierte Hebellader-Stutzflinte läßt die Herzen von Westernfans höher schlagen. Zum sportlichen Schiessen bietet Winchester außerdem eine anschraubbare Schulterstütze und einen aufschraubbaren Gewehrlauf. So sind auch Distanzschüsse mit der schönen Waffe möglich. Wem das Design der Waffe nicht nostalgisch genug ist, für den bietet Winchester auch eine aufwendig antiquisierte Version, die ohne jede Leistungseinbusse oder reduzierte Zuverlässigkeit aussieht, als hätte sie 200 Jahre in Grossvaters Keller oder der Wüste von Nevada gelegen. Beliebt ist die Waffe aber nicht nur bei Westernfreaks. Auch in der Unterwelt erfreut sich die Waffe, dank des hohen Drohpotentials und Coolnessfaktors, zum Leidwesen des Herstellers grosser Beliebtheit.

---

≫ [Was soll ich denn mit so einem Schrott?] - Long Tom

≫ [Hat doch Stil!] - Stahlhelm

≫ [Für diese Art von Stil bin ich offenbar zu alt.] - Long Tom

**Parker-Hale PR-50 “Lightning”**

| Name | Parker-Hale PR-50 “Lightning” |
|---|---|
| Kaliber | .50 BMG/.338 Lapua |
| Typ | überschweres SSG |
| ab | |
| Tarnstufe | –5 |
| Munition | 7(s)/10(s) |
| Schaden | 14T/14S |
| Rückstoß | R6/R5 |
| Modus | HM |
| Gewicht | 17,5 kg |
| Preis | 11500 ¥ |
| Verfügbarkeit | 16/30 Tage |
| Straßenindex | 5 |
| Legalität | 2-J |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 150 | 300 | 600 | 1200* |
| 125 | 250 | 500 | 1000 |

Standard-Ausstattung:

Polymerebau, Zweibein, Zielfernrohr 3, hydraulische Rückstoßbremse 1 (K1/S1), Spezialschalldämpfer (K1/S1, Power -1), Schockpolster (K1/S2)
Optionen:

- Vorderhandgriff (S1, Erschwernisse für Kampf unter 10 m -1, S1) +100¥
- PR-338 -100¥
- BR-50 (Modus EM, Munition 4(s), Gasventil II (K2), kein Schalldämpfer, Legalität 3P-F) -2000¥
- BR-338 (Modus EM, Munition 4(s), Gasventil II (K2), kein Schalldämpfer, Legalität 4P-F) -2500¥

Dieses hochgradig zuverlässige Selbstladegewehr im schweren Kaliber .50 BMG wurde in speziellem Auftrag der Scharfschützen des UCAS Marine Corps von Parker-Hale entwickelt und produziert. Das Gewehr verfügt serienmäßig über ein leistungsstarkes Rodexx-500 Zielfernrohr mit passiver Lichtverstärkung, sowie einen leistungsstarken Schalldämpfer. Die Waffe wird so vor allem für verdeckte Einsätze im feindlichen Hinterland benutzt. Man darf sich jedoch nicht einbilden, die Waffe sei womöglich leise, denn das ist sie keineswegs. Der Schalldämpfer dient fast ausschließlich der Dispersion des Abschussknalls und der Unterdrückung des Mündungsfeuers. Der donnernde Überschallknall des Geschosses bleibt dabei selbstverständlich erhalten, aber die Position des Scharfschützen kann besser verschleiert werden. Die Waffe hat sich im Feldeinsatz als sehr robust erwiesen und konnte nach anfänglichen Schwierigkeiten auch in andere Länder exportiert werden. So ist das Precision Rifle 50 Ordonanz-Präzisionsschützenwaffe der Australischen Armee und wird in Japan sogar von der Polizei als Anti-Cyber Scharfschützenwaffe genutzt. Zusätzlich zum Basismodel ist eine leichtere Version in .338 Lapua (PR-338), sowie eine zivilie Handladerversion (BR-50 und BR-338) verfügbar.

---

≫ [He, das Ding ist ja größer als ich. Da braucht man schon einen Van um das Teil überhaupt transportieren zu können. Ist echt nur was für Militärs in der Pampa.] - Sakura

### Ruger CR-223

| Name | Ruger CR-223 |
|---|---|
| Kaliber | 5,56 mm N |
| Typ | leichtes Gewehr |
| ab | |
| Tarnstufe | 1 |
| Munition | 6(s) |
| Schaden | 9M |
| Rückstoß | R1 |
| Modus | EM bzw. HM |
| Gewicht | 2,75 kg/2,9 kg |
| Preis | 600 ¥ /650 ¥ |
| Verfügbarkeit | 3/24 Stunden |
| Straßenindex | 1 |
| Legalität | 5P-F |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 60 | 120 | 240 | 480 |

Standard-Ausstattung:

Holzschaft, vollständig zerlegbar, Weaverschiene (ermöglicht schnelle Montage von Aufsatzzubehör mit Weaversystem)
Optionen:

- Festvisierung (Kimme und Korn) 50¥
- Tritium-Leuchtvisierung 150¥
- Zivil-Schalldämpfer (Tarnstufe -2, Power -3, Rückstoß -1, Wahrnehmungsproben +1) 950¥
- Sicherheits-Schalldämpfer (Tarnstufe -2, Power -2, Rückstoß -1, Wahrnehmungsproben +2) 1250¥

---

Für alle Schützen, die die modern anmutende Ruger 100 nicht mögen, bietet Sturm, Ruger & Company die Ruger CR-223. Das 'Classic Rifle' verzichtet auf kompakten Bullpupbau und Polymereteile und bietet so alles, was traditionelle Schützen im Stile des letzten Jahrtausends wünschen. Das CR-223 im 5,56 mm Kleinkaliber ist eine beliebte Waffe in verschiedenen Disziplinen und genau wie das R-100 praktisch überall anzutreffen. Durch eine Welle von Millenium-Trids allerdings, gewann die Waffe in den letzten Jahren enorm an Beliebtheit und schickt sich nun sogar an, die 20 Marktjahre Vorsprung des kleinen Bruders zu überbrücken und die Verkaufsrekorde zu schlagen. Bisher wurden weltweit mehr als 900.000 Gewehre des Models CR-223 produziert und verkauft, und Ruger kündigte bereits Sonderaktionen und Kleinserienmodelle an, wenn die Produktion die Millionsmarke überschreitet.

Der Schaft der Waffe besteht zu 100 Prozent aus ausgesuchten Hölzern, meist bunt gemustert, um Zivilwaffengesetzen restriktiver Staaten gerecht zu werden, ortsabhängig aber auch in schwarz und grau verfügbar. Die gesamte Mechanik der Waffe besteht aus Gusstahl, hergestellt in Ruger patentiertem Verfahren. Der Lauf ist gezogen und verfügt über 6 Züge mit exzellenter Abstimmung. Der Mechanismus der Waffe ist leichtgängig mit weichem Druckpunkt und eignet sich so besonders für die ungeübten Schützen, die es nach wie vor zufrieden kaufen, wie Milch vor dem Wochenende. Mittels Weaverschiene kann alles nur erdenkliche Zubehör am Gewehr montiert werden. Eine Smartversion wird selbstverständlich nicht produziert und kann auch nicht nachgerüstet werden (außer als Aufsatz auf der Weaverschiene versteht sich), denn dies würde dem Geist der Waffe entgegenwirken. Die Waffe ist, von zahlreichen Stilausführungen abgesehen, in zwei Varianten erhältlich: Bolt-Action und Halbautomat.

---

» [Das ist ein Gewehr nach meinem Geschmack. Nicht so ein hässliches Bullpupding wie die Ruger-100. Das hat Stil!] - LINGONSYLT

» [Diese Waffe hat so was herrlich Ziviles. Und besonders in der NAN ist die Waffe überall erhältlich.] - SAKURA

### Ruger CRC-223

| Name | Ruger CRC-223 |
|---|---|
| Kaliber | 5,56 mm N |
| Typ | Minikarabiner |
| ab | |
| Tarnstufe | 5 |
| Munition | 6(s) |
| Schaden | 8M |
| Rückstoß | R1 |
| Modus | HM |
| Gewicht | 2,35 kg |
| Preis | 550 ¥ |
| Verfügbarkeit | 3/24 Stunden |
| Straßenindex | 1 |
| Legalität | 5P-F |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 15 | 30 | 60 | 120 |

Standard-Ausstattung:

Holzschaft, vollständig zerlegbar, Weaverschiene (ermöglicht schnelle Montage von Aufsatzzubehör mit Weaversystem)
Optionen:

- Festvisierung (Kimme und Korn) 50¥
- Tritium-Leuchtvisierung 150¥
- Zivil-Schalldämpfer (Tarnstufe -2, Power -4, Rückstoß -1, Wahrnehmungsproben +1) 950¥

---

Auf speziellen Wunsch von Webster Security Services produzierte Sturm, Ruger & Company diese Ultrakurzversion des CR-223. Zweck dieses Gewehres sei es, auf mittlere Distanzen eine Waffe gegen schwere Körperpanzerungen zu bieten und gleichzeitig noch tarnbar unter einem normalen Mantel zu sein. Über Sinn und Zweck eines solchen Mikrolaufgewehrs lässt sich sicherlich vortrefflich streiten, doch wurde dieser Streit wie so oft von den Medien bereits entschieden. Die fesselnden Nachrichtenbilder gingen um die halbe Welt, auf denen zwei Sicherheitsbeamte von Webster Security Services einen durchgedrehten Troll-Chiphead erledigten, der im Glauben 'Max the Mater' zu sein, gerade dabei war, eine junge Frau zu Tode zu vergewaltigen.

Während Ruger auf der einen Seite gegen das Image ankämpfen musste, das verschiedene Polyclubs mit ihnen zu verbinden suchten, explodierte zugleich die Menge der Anfragen über diese besonders wirksame Waffe. Auch wenn der Ruger Konzern zunächst skeptisch war und sehr davor warnte, die Wirkung dieser Waffe zu überschätzen, war die Nachfrage letztlich so enorm, dass die Firma die Waffe in Serie produzierte. Dank großzügiger Spenden an verschiedene Metamenschenrechtsverbände gelang es dem Konzern zwar letztlich den Vorwurf, rassistische Waffen zu produzieren abzuschütteln, das Gerücht des Eierlegenden-Wollmilch-Taschengewehrs jedoch konnten selbst die Entwickler nicht ausräumen. So sieht die Szene, derer die diese Waffe zumeist wegen ihres gewaltigen Machismo Appeals schätzt, großzügig über die Tatsache hinweg, dass die Beamten von Webster Security Services nicht nur hervorragende und noch dazu vercyberte Schützen waren, sondern auch darüber, dass die im sogenannten Fall 'Ruger-Rape-Resolution' (®2057 MegaMedia) verwendete Highpower-Schichtmantelmunition mit Titankern und Mikrosprengsatz nicht im zivilen Handel verfügbar ist und zwei Jahre später nach einem Verbot der Munition eingestellt wurde. Die angebliche Wirksamkeit der Waffe wird vom ganz besonders speziellen Trudeleffekt der Kugel, über hydrostatischen Schock, bis hin zu legendären Giftkugeln mit allen möglichen abstrusen Gerüchter erklärt. Fakt ist leider, dass trotz der geradezu grotesken Verkaufszahlen von über 450.000 Stück fast jede tatsächliche Begegnung mit einem trollischen Gegner für eine Person tödlich endete: Für den Schützen. Gegen Menschen, auch gepanzerte, ist die Waffe natürlich durchaus nutzbar und sogar recht tödlich, aber das kleine Magazin und die geringe Feuerrate rechtfertigen es kaum, anstelle einer guten .48er Ruger Titan dieses Model in den Mantel zu stopfen.

---

≫ [Was soll das denn heißen? Das Ding ist der absolute Trollkiller! Hab mir grad eins besorgt! Die wollen doch nur nich' das sich die ganzen Humanis das Teil holen und alle Trolle abmurksen. So Anti-Rassismusgesetze und so. Kann ich verstehen. Easy. Trotzdem fegt das Baby jeden Troll vom Parkett und die Ladies stehen drauf. Wenn 'se nicht drauf stehen muss man sie nur mal den Lauf lutschen lassen. Hehehe...] - Ripper

- [Du bist ein krankes Stück Scheiße, Ripper. Außerdem bist du eine Schande für das edle Blut unserer Rasse, aber ich kann dir als bekennendes Mitglied des alterhwürdigen Klans gerne versichern, dass dieses Gewehr wirklich scheisse ist. Da musst du schon ein paar Freunde mitbringen und verdammt gute Spezialmunition laden, damit das Ding einen Troll killt. Scheiß Kleinkaliber. Ich bevorzuge zur Trolljagd ja immernoch Wunderwerke wie meine Weatherby oder die Caribbean Star!] - Little White Riding Hood

- [Ich bin Lee Sherman, der Vize-Weltmeister im International Akimbo Competition Shooting und ich finde euer rassistisches Gesabber einfach zum Kotzen. Ich habe die allerhöchste Achtung vor meinen trollischen Mitbürgern. Schließlich engagiere ich mich auch in zahlreichen vollkommen unkommerziellen humanitären Projekten, bei denen es bei einigen auch um die Förderung des Schießsportes unter jungen Trollen geht. Wenn ich Krovvy Bastardos wie euch sehe, wünschte ich mir allerdings oft ein paar Parker-Hales mehr spenden zu können. Besinnt euch zurück auf die alten Werte des sportlichen Wettbewerbes und respektiert eure Gegner als wären sie eure Familie.] - Lee Sherman, Vize-Weltmeister IACS

- [Oh mein Gott... Lee Sherman hat mal was vernünftiges zu sagen? O.K., es ist mal wieder Eigenlob und pure Werbung, aber trotzdem recht vernünftig.] - Seeker

- [Ach Lee ist schon O.K. Ein bisschen spleenig, aber sind wir das nicht alle?] - MatBrat

**ST-16**

| Name | ST-16 |
|---|---|
| Kaliber | 16 mm Tolotov |
| Typ | Scharfschützengewehr |
| ab | |
| Tarnstufe | 2 |
| Munition | 6(s) |
| Schaden | 8S |
| Rückstoß | R2 |
| Modus | EM |
| Gewicht | 2,65 kg |
| Preis | 5000 ¥ |
| Verfügbarkeit | 12/20 Tage |
| Straßenindex | 4 |
| Legalität | 1-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 12 | 24 | 48 | 96 |

Standard-Ausstattung:

Polymerbauweise, Skelett-Schulterstütze (K1/S1), Montageschiene (groß, Oberseite, bei Auslieferung mit Zielfernrohr belegt), 8fach Zielfernrohr mit passiver Lichtverstärkung
Optionen:

- 4fach Zielfernrohr, passiv Infrarot (ersetzt Zielfernrohr) 250¥
- 4fach Zielfernrohr, aktiv Infrarot (ersetzt Zielfernrohr) 350¥
- Harris Präzisionszweibein (K2/S2, Reichweite +10%, ersetzt Zweibein) 750¥
- Aufsatz-Zielcomputer (belegt Montagepunkt und beinhaltet ein elektronisches Zielfernrohr mit Stufe 3, Infrarot (aktiv/passiv), Lichtverstärkung (passiv), Kamera, Laserdesignator und Entfernungsmesser und unterstützt Ballistik SPU's der Stufe 2) 3500¥
- Aufsatz-Zielcomputer mit TacLink (wie oben zuzüglich taktischem KI-Interface) 6500¥

---

Das ST-16 (Snayperskaya Tolotov) ist eine weitere hochentwickelte Spezialwaffe aus den russischen Izhmash Werken. Die von Sonya Tolotov, einer jungen Ingenieurin aus Petropablovsk, entwickelte ST-16 wurde speziell für verdeckte Einsätze konzipiert und ermöglicht das nahezu lautlose Ausschalten von Gegnern auf bis zu 50 Meter. Die hülsenlose Munition im Kaliber 16 mm verwendet ein langsam und gleichmäßig abbrennendes Treibmittel und beschleunigt das mit 30 g sehr grosse und schwere Geschoss so besonders geräuscharm über die gesamte Länge des schallgeämpften Laufes. Das Geschoss fliegt mit einer Mündungsgeschwindigkeit von 250 m/s deutlich unterhalb der Schallgrenze. Um weitere Geräuschquellen zu minimieren, wurde die Waffe als Handlader mit vollständig verriegeltem Verschluss konstruiert. Auch ein Abzugsgeräusch bleibt vollständig aus, denn die ST-16 zündet nicht mechanisch, sondern vollständig elektrisch und benutzt einen Druckknopfrelayabzug. Die Zuführung der Munition erfolgt über ein sechsschüssiges Streifenmagazin, das hinter dem Griff in die Waffe eingeführt und fast vollständig im Gehäuse versenkt wird. Das schwarze Polymergehäuse ist vollständig aufgeraut und mit einer Stossgeräusche dämpfenden Beschichtung versehen. Die mit 2,65 kg recht leichtgewichtige Waffe kann daher auch in geschultertem Zustand äußerst geräuscharm transportiert werden.

---

≫ [Ein gutes Stück russischer Handwerkskunst. Allerdings sollte man das ST-16 nicht als Scharfschützengewehr betrachten. Mit einer Einsatzreichweite von bis zu 50 Metern kann man von einer Scharfschützenwaffe kaum sprechen. Auch die Präzision ist ziemlich mieserabel, läßt aber bei einer derart lautlosen Waffe kaum zu Wünschen übrig. Als ich das ST-16 vor einer Woche probegeschossen habe, war ich ziemlich überrascht und wenn ich sage, dass diese Waffe nahezu lautlos ist, dann meine ich das tatsächlich wörtlich.] - Seeker

≫ [Das ST-16 ist wirklich unglaublich, aber ziemlich schwer zu beschaffen und vor allem sehr teuer. Ich habe es allerdings nicht bereut. Für den Stadteinsatz wirklich wie geschaffen!] - 2TTH

### Saco '39 "Elk Hunter"

| | |
|---|---|
| Name | Saco '39 "Elk Hunter" |
| Kaliber | .270 Win/.308 Win<br>.300 WinMag/.338 WinMag |
| Typ | L/M/M/M Jagdgewehr |
| ab | Mai 2039 |
| Tarnstufe | 0/–2/–2/–2 |
| Munition | 8/7/6/5 (Röhre) |
| Schaden | 11M/11S/12S/13S |
| Rückstoß | R3/R3/R4/R5 |
| Modus | EM |
| Gewicht | 3.65 kg/4.05 kg/4.25 kg/4.45 kg |
| Preis | 700 ¥ /750 ¥ /800 ¥ /850 ¥ |
| Verfügbarkeit | 4/24 Std |
| Straßenindex | 1 |
| Legalität | 5P-F |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 70 | 140 | 280 | 560 |
| 80 | 160 | 320 | 640 |
| 80 | 160 | 320 | 640 |
| 100 | 200 | 400 | 800 |

Standard-Ausstattung:

Schulterstütze (K1/S1), Weaverschiene(oben)
Optionen:

- Karabiner (-2 Reichweitenkategorie, Tarnstufe +1, -150 g) +30¥
- 4x25 Zielfernrohr (V1), optisch (+350 g, Tarn -1) +200¥
- 8x50 Zielfernrohr (V2), optisch (+600 g, Tarn -1) +250¥
- 1.5fach Leuchtpunktvisier mit einstellbarem Zielpunkt (OZH) (+175 g) +300¥
- Saco Waffen-Pflegeset 75¥
- Saco geräuschloser Pirschrucksack (70 l), mit Tasche für Zieloptik, Gewehr und Munition aus Baumwoll-Segeltuch 45¥
- Saco Kunstleder-Gewehrtragetasche 50¥
- Saco lautloser Gewehrriemen aus geschmeidigem Sattelleder 45¥
- Standard Außen-Laufgewinde mit Gewindeschutz für Frontmontage +40¥
- Saco Jagd-Mündungsfeuerdämpfer 45¥
- Deluxe-Ausführung mit Ziselierungen und Intarsien +1000¥
- Hochpräzisionsausführung des Patronenlagers und der Zuführung (+10% Reichweite, +1 Zuverlässigkeit) +2430¥

---

Dieses solide, robuste Jagdgewehr kommt direkt aus den kalten Wäldern Finnlands und ist, angelehnt an das anachronistische "Garand"-Design, zu einem der beliebtesten Gewehre des neuen Amerikas geworden. Das ursprünglich vor allem in Europa verbreitete Saco konnte sich jedoch durch präzise Fertigung bei günstigem Preis auf dem Markt durchsetzen.

Die Waffe ist zwar durch herkömmliche Fertigung und den überlangen Holzschaft durchweg schwerer als die meisten vergleichbaren Modelle, aber extrem robust auch gegen Überladungen und auch bei großer Kälte und Eis zuverlässig einsetzbar. Zuverlässigkeit unter widrigsten Umständen zeichnete die Waffen von Saco schon seit jeher aus, so verwundert es nicht, dass auch das '39 diesem Anspruch vollauf genügt. Der herkömmliche aber hochwertige Bolzenverschluss mit geschlossener Röhrenmagazinfütterung leidet nicht unter den Widrigkeiten, denen Steckmagazine bei großer Kälte und Verschmutzung ausgeliefert sind. Die Waffe hat sich bei der Jagd auf alles Wild von Dammwild bis Bär stehts bewährt und hat unter Jägern einen ausgezeichneten Ruf, zumal der Bedarf an schweren Jagdgewehren seit dem Auftauchen von mutierten Parawild in den Wäldern sprunghaft angestiegen ist. Besonders im hohen Norden Amerikas und in den Bergen ist es sehr verbreitet.

Außer mit einem einfach zu handhabenden und zuverlässigen Sicherheitsmechanismus ist die Waffe standardmäßig mit einer Weaverschiene ausgestattet, die bestückt und eingeschossen mit einem Zielfernrohr nach Wahl ausgeliefert wird. Die Waffe ist durch einfache Handgriffe zweiteilig zerlegbar. Das Angebot an Extras ist klein aber fein und läßt dem Profi wenig zu wünschen übrig.

Außer dem beliebtesten aller Jagdkaliber weltweit, dem .270 Winchester und den anderen aufgeführten, wird das erfolgreiche Saco '39 auf Wunsch auch in vielen anderen geboten, namentlich .223 Rem (10M), das auch in Sturmgewehren Verwendung findet, dem beliebten europäischen und vor allem im Heimatland gebräuchlichen 6.5x55 SW

(10S), dem unsterblichen Evergreen 30-06 (11S), der von Europäern gern in Afrika benutzten 9.3x62 (12S) von Sako, die moderne 7 mm RemMag (11S) wird gern von Jägern genommen, die die 30-06 für veraltet halten und ist vor allem in Alaska und Afrika im Einsatz und verhält sich auf Entfernung im allgemeinen besser als die 30-06, das moderne in der Cartridge der 300er WinMag gefasste .338 Remington UltraMag (13S), das gern in Nordamerika für Elchjagd benutzt wird oder das in Indien und Afrika für Schwarzbüffel, Elefanten und Nashörner immer noch beliebteste .375 H & H Mag (13S).

---

≫ [Also ich hatte mit der Büchse viel Erfolg bei der Jagd. Die 270er bis Reh-, das 308er für Dammwild, die 300er für Elche und die 338 für die großen Brocken wie große Bären, Mutantenschadzeug und dergleichen. Die Hochpräzisionsausführung ist meiner Meinung nach verschenktes Geld, ich hatte nie irgendeinen Aussetzer bei der hochzuverlässigen Zuführung. Und auch mit der Präzision bin ich bislang sehr zufrieden gewesen.

Es ist schade, dass die Büchse nicht mit Austauschläufen und -verschlüssen zu bekommen ist, dafür ist sie jedoch angenehm preisgünstig.] - Danny O'Boone

≫ [Für Jagdzwecke vollkommen ausreichend, ich denke die Hochpräzision ist nur für die Rangeschützen bei Wettbewerben, wo es dann auf jeden Mikrometer ankommt. Für die Praxis vollkommen nutzlos. Reiner Luxus für die Superreichen.] - Big Game

≫ [Also mein Lieblingskaliber ist die 338er Remington Ultra Magnum. Die kompakte Hülse ermöglich es, genauso viele Patronen in die Laderöhre zu packen, wie für die 300er WinMag.] - Trophy Hunter

≫ [Mag sein, aber versuch mal, diese selten benutzte Munition irgendwo am Arsch der Welt zu kriegen. Da wünscht du dir dann, dass du eine 270er hättest. Die gibt's praktisch überall und wer gut schießen kann, dem reicht das für alles denkbare. Außerdem ist der Rückstoß dieser Ultramagnum wirklich e-k-e-l-h-a-f-t und schweineteuer ist sie auch noch. Ist ja defakto eine Highpower 300er mit großem Kern, neh? Ziemlich modernes Design, diese Patrone. Highpowers als Standard... Igitt! Ich will damit keine 200 Schuss trainieren, wirklich nicht. Mag meine Schulter.] - ƎƎƆ-Ǝ

≫ [Was für Munition würdest du für ein Wild nehmen das etwa 100 Kilo auf die Waage bringt, wehrhaft ist und aggressiv, Danny?] - Blanche Cross

≫ [Na, also mit einer 338er würdest du das Stück wahrscheinlich zerlegen und könntest es kaum noch verwerten, erfahrungsgemäß. Schätze mal, ein 308er würd's tun, ein 300er WinMag wäre eigentlich schon zu viel des guten, es sei denn, du hast es mit Panzerwild oder Dickhäutern zu tun. Ja, mit dem 308er liegst du wohl richtig. Mutantencritterjagd? Revierbereinigung?] - Danny O'Boone

≫ [Jipp, erfasst. Thanx, Danny.] - Blanche Cross

≫ [Stimmt es, dass die Waffe von vielen amerikanischen Patrioten und Milizen gekauft wurde, die mit den Indianern abrechnen wollen?] - Stubnose

### SFM Matchgewehr MRS-46 “Ictinike”

| | |
|---|---|
| Name | SFM Matchgewehr MRS-46 “Ictinike” |
| Kaliber | .300 Sioux |
| Typ | Mittleres SSG |
| ab | 2034 |
| Tarnstufe | 0 |
| Munition | 1(Lauf) |
| Schaden | 13S |
| Rückstoß | R5 |
| Modus | EM |
| Gewicht | 4.9 kg |
| Preis | 4550 ¥ |
| Verfügbarkeit | 10/14 Tage |
| Straßenindex | 2 |
| Legalität | 5P-F |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 125 | 250 | 500 | 1000 |

Standard-Ausstattung:

Schulterstütze mit Schockpolster (K1/S2), SFM-Feinabzug, anpassbare Schaftlänge- und Wangenlange, Präzisionslauf, diamantgeschliffene, oberflächenveredelte Patronenkammer und Bolzen, gesegnete Naturöl-Holzversiegelung, wettbewerbszugelassenes Diopter-Sportvisier, Picatinny-Schiene
Optionen:

- speziell ausgewogenes 16fach Wettbewerbs-Zielfernrohr (V3) mit natürlich belassenem Quarzbergkristallglas +850 g 2200¥
- indianische Tribal-Verzierungen des Schaftes mit Naturfarben +250¥
- Schaft aus vollständig geläutertem Holz reinen Geistes +4100¥
- Lauf aus spirituell geläuterten Materialien und garantiert handgearbeitet +12300¥
- Intarsienarbeiten aus geläutertem Holz +650¥
- Intarsienarbeiten aus geläutertem Silber +950¥
- Intarsienarbeiten aus geläutertem Gold +1550¥
- Feder- und Fellanhänger gegen übelgelaunte Luftgeister +230¥
- original indianische, handgearbeitete Schilfmatte 120¥
- original indianische, handgewebte Schützen-Liegedecke 340¥
- original indianische Rauchkräuter 20¥
- original indianische Fetisch-Rasselkette 50¥
- naturbelassenes Waffenpflegeset mit ausgesuchten Naturölen 1360¥
- mehrschüssige Exportversion (5(m), 4P-F) -600¥

---

Im Nachbeben der großen Indianerkriege, die mit dem Vertrag von Denver 2018 geendet hatten, bestand bald die Notwendigkeit für die Indianerstaaten ein eigenständiges Arsenal zu schaffen, das unabhänig von den UCAS-Amerikanischen Waffenhersteller Colt agierte. Diese Notwendigkeit erschuf bald das unabhängige Unternehmen Sioux Firearms Manufacturing. Einige Indianerstaaten unterstützten das Aktienunternehmen anteilig, wobei die Sioux Nation als Hauptaktionär den Vorsitz hält.

Im etablierten Waffenmarkt erst sehr wackelig und nur durch massive staatliche Subventionen lebensfähig, brachte SFM in Rekordzeit ihr AR-1 heraus, siehe klassische Waffen, welches im Militär des Staates die Beute-M16 der alten USA nach und nach ersetzte. An dieser Aufgabe wuchs das Unternehmen zu einer der bedeutendsten Exportunternehmen der Indianerlande. Aber erst neun Jahre nach Gründung war es soweit gediehen, dass Subventionen nicht mehr nötig waren und im Gegenteil das Unternehmen expandierte.

Im Jahre 2032 übernahm SFM die maroden Überreste des Unternehmens Dakota Arms, welches an der Wirtschaftskrise und am Zusammenbruch der alten USA irreparabel Schaden genommen hatte und finanziell nicht mehr im Stande war, der immer explosiveren Entwicklung der Zeit Schritt zu halten. Obwohl sich immer noch eine handvoll exzellenter Feuerwaffenkonstrukteure auf den Gehaltslisten befanden, war das Unternehmen von der Fertigungstechnik einfach nicht mehr wettbewerbsfähig und kurz vor dem Bankrott. Es könnte auch an den praktisch unerfüllbaren Umweltauflagen gegen die Traditionsfirma gelegen haben.

Mit Aufkauf der Firma expandierte das bislang nur ein paar Militärwaffen produzierende junge Unternehmen auch auf den zivilen Waffenmarkt. Der Pistolenmarkt schien gesättigt, aber nach Überarbeitung der alten Produktpalette und Neukonzeptionierung des Firmenimages ging man mit dem “Ictinike”-Matchgewehr aggressiv den zivilen Markt an. Eine überraschende Ähnlichkeit des Konzeptes des Gewehres mit der Traditionswaffe Dakota 76 ist unübersehbar und natürlich bietet die

Firma die Gewehre der Dakota 76er-Reihe auch weiterhin an, wobei die Zwangs-Umbenennung auf Sioux 34 einige Traditionalisten sicherlich Haare gekostet hat. Doch die Zeit heilt alle Wunden, wobei das breite Spektrum der Jagdwaffen der Firma unverändert übernommen wurde. Anzumerken sei noch, dass die Dakota-Munition natürlich ebenfalls in Sioux-Munition umbenannt wurde und dabei selbstverständich vollkommen identisch ist.

Das hochpräzise Gewehr, das nach indianischen Glaubensaspekten und technologischen Gesichtspunkten gleichermaßen auf dem neuesten Stand war, basierte auf einem natürlich gehaltenen Holzschaft aus ausgesuchtem englischen Wallnussholz, sowie erstklassigem Stahl aus ökologisch unbedenklich abgebautem Eisenerz. Das sehr umweltbewusst hergestellte Matchgewehr erhielt nicht nur ausgezeichnete Noten von Weltschützenverbänden, sondern ebenfalls Anerkennung von den auf Umweltschutz und Natürlichkeit achtenden Kontrollbehörden der Indianerstaaten. Das nach einem Gott der Sioux und Iowa benannte Matchgewehr erfreute sich deshalb gerade auf den Wettbewerben der folgenden Jahre größter Beliebtheit und wurde seit dem prakisch jährlich auf den technologisch neuesten Stand gehalten. Viele der erwachten Sportschützen der Indianerlande bevorzugen die Waffe wegen seiner warmen, natürlichen Aura wegen und sind gern bereit, deswegen ein paar Nuyen mehr zu zahlen.

Ein Schamane soll bei jeder Lieferung jedem Gewehr einen alten indianischen Segen aussprechen, der den Geist des Holzes dem Schützen gnädig stimmt. Ob solche esoterischen Methoden eine Wirkung haben, bleibt indes umstritten. Tatsächlich ist das "Ictinike" seit Jahren eines der beliebtesten Sportwaffen. Die liebevolle Verarbeitung des Einzelladers, der solide Präzisionsschliff des Laufes, der vollständig einstellbare Matchabzug und die herkömmliche aber präzise und gepolsterte Schulterstütze mit Präzisionsschützen-Einstellbacken und -länge liefern dem Käufer ein solides und erschwingliches Matchgewehr.

Die Matchwaffe wird ausschließlich im beliebten .300er Sioux gefertigt, das besonders gern in der 300-Meter Disziplin geschossen wird, Sonderwünsche sind möglich, kosten jedoch extra. Es handelt sich dabei um einen hochpräzisen Einzellader-Bolzenverschuss im traditionellen Stil.

---

≫ [Die magischen Extras der Waffe sind vollkommen nutzloser Ballast. Ansonsten wäre sie nicht für die olympischen Spiele zugelassen worden.] - Shootist

≫ [Natürlich nützen die was. Magie wirkt eben etwas weiter, als die engen hermetischen Formeln uns glauben lassen. Die indianisch-magische Tradition ist älter als jede Wissenschaft und sehr viel weiser. Aber solange die hermetischen Magier, die die olympischen Bedingungen überprüfen eine Magie nicht verstehen, solange existiert diese nicht. Wir haben mit dem "Ictinike" bei der letzten Olympiade mit dem Ictinike eine Silbermedaille für Herren und eine Bronzemedaille für Damen für 300 Meter Freigewehr in die Indianerlande geholt. Niemand wird George "Wet Foot" Sandler's und Noonachi "Fluffy Chicken" Trelloni's Siege je vergessen.] - Bill "Riding Owl" Farmer

≫ ["Fluffy Chicken"?! Oh mein Gott! Also ich könnte über euch Rothäute ja wirklich herzhaft lachen, wenn ihr nicht Amerika zerstört hättet und noch dazu ein Traditionsunternehmen wie Dakota Arms ruiniert. Wir werden nicht eher ruhen, bevor ihr wieder in euren Reservaten seid, wo ihr hingehört.] - Rednek

≫ [Aus meiner 300er Dakota-Patrone eine 300er Sioux machen!? Das ist eine Frechheit!!! Gut, dass ich noch eine alte Waffe habe, wo noch draufsteht, was draufgehört. Dakota hat einmal wirklich schöne Jagdgewehre gebaut. Das einfach auf Sioux umzubenennen, das ist Diebstahl. Kulturschändung ist das!] - Big Game

≫ [Davon abgesehen ist sie aber eine sehr schönes Gerät. Solide, traditionell aber nicht sonderlich innovativ. Zumindest ist es keins dieser überempfindlichen Mimosen. Grundsolide Handwerksarbeit. Natürlich war es nie wirklich das Ziel von SFM, ein Matchgewehr zu entwickeln. Wir haben hier nichts weiter als den serienreifen, zivilen Prototyp für ihr militärisches Scharfschützengewehr vorliegen. Nofrills. Affiges Zielfernrohr, da nehme ich lieber ein solides Zeiss, ein Hakko, ein Kahles. Was soll dieser Kristallquatsch?!] - Ya-No

### SFM Scharfschützengewehr TSP-46 "Longbow"

| Name | SFM Scharfschützengewehr TSP-46 "Longbow" |
|---|---|
| Kaliber | .300 Sioux/.330 Sioux |
| Typ | Mittleres SSG |
| ab | 2035 |
| Tarnstufe | 0 |
| Munition | 10(s) |
| Schaden | 13S/14S |
| Rückstoß | R5/R6 |
| Modus | EM |
| Gewicht | 6,9 kg |
| Preis | 6250 ¥ |
| Verfügbarkeit | 11/30 Tage |
| Straßenindex | 4 |
| Legalität | 2-K |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 125 | 250 | 500 | 1000 |

Standard-Ausstattung:

robuster Fiberglas-Schaft mit Schulterstütze mit Schockpolster (K1/S2), SFM-Feinabzug, anpassbare Schaftlänge- und Wangenlange, Präzisionslauf, diamantgeschliffene, oberflächenveredelte Patronenkammer und Bolzen, Picatinny-Schiene, Mündungsfeuerdämpfer, speziell ausgewogenes 16fach militärisches Zielfernrohr (V3) aus naturbelassenem Quarzbergkristallglas, Zweibeinmount
Optionen:

- Fiberglas-Schaft in Tarnfarben +0¥
- klassischer Holzschaft, siehe Matchgewehroptionen -100¥
- miltärisches Waffenpflegeset 360¥
- Zweibein +400¥

Nur ein Jahr nach Markerscheinen des Matchgewehres "Ictinike", brachte SFM den taktischen Nachfolger "Longbow" heraus, dessen Namensgleichheit mit einem älteren Gewehr der aufgekauften Dakota Arms rein zufällig zusammenfiel, wie die PR-Manager versicherten. Aber dieser Handstreich ermöglichte SFM nicht nur die sofortige Produktion von herausragenden Scharfschützengewehren für das Sioux Miltär und Polizeieinheiten, man übernahm auch den breiten Kundenstamm der Traditionsfirma Dakota Arms. Die auf dem Matchgewehr basierende Militärwaffe wurde durch eine Magazinzuführung erweitert, wobei man bewusst auf eine bei diesen starken Ladungen unzuverlässigere Halbautomatik verzichtete. Der Holzschaft wurde gegen robusteres Fiberglas getauscht. Insgesamt wurde die Mechanik robuster und etwas schwerer ausgelegt, unterscheidet sich ansonsten jedoch nur marginal.

Das 300er Sioux ist am verbreitetsten, das 330er findet wegen des sehr unangenehmen Rückstosses nur selten Verwendung. Das klassische Gewehr ist ohne allzuviel Schnickschnack aufgebaut.

---

[Ohne den ganzen indianischen Quatsch kann man das wirklich verwenden. Völlig robustes Werkzeug mit viel zu viel Power für normalen Polizeieinsatz. Präzision unterhalb 0.5 MOA auf dem Schießstand. Passable Mittelklasse, würde ich sagen. Etwa 7 Zentimeter Streukreis auf 500 Meter. Die 330er zeigt bei dieser Waffe einen sehr unerträglichen Rückstoß, obwohl sie eine Idee niedriger laboriert ist als die 338er. Ohne Zweibein nicht mehr empfehlenswert. Die Mechanik ist tatsächlich aufbauend auf dem 76er-Prinzip und sehr verläßlich. An der Waffe haben sie seit nun fast 100 Jahren nur ein wenig am Material und Herstellungsverfahren geändert. Für einen echten Präzisionsschuss ziehe ich dennoch die .338er Lapua jeder Sioux vor. Ist einfach die bessere Patrone, aber das ist wohl Geschmackssache. Die Dakota war jedenfalls in Ordnung, die Sioux taugt nichts.] - TARGET

[Das ist Unsinn. Ich schieße mit meinem Longbow ebenso genau wie jedem anderen vergleichbaren Gewehr. Die ganze Waffe hat indianischen Spirit. Natürlich führen wir die Holzschaft-Version. Ist etwas pflegeintensiver, aber lohnt sich. Die 300er Longbow ist die Standardwaffe unseres Scharfschützencorps.] - WILDCAT

[Ich hasse dieses Gewehr. Abgesehen davon, dass die Waffe total überteuert ist, empfinde ich es als eine Schande, was aus Dakota Arms geworden ist. Allein dieser ganze Schnickschnack mit den gesegneten, geräucherten und von Geistern betanzten Bauteilen. Das ist doch krank. Mit einem Scharfschützengewehr hat das nichts mehr zu tun. Das ist eine Waffe für dekadente Konzerner und Indianeradepten mit 'nem spirituellen Knacks.] - SEEKER

⋙ [Hm. Also ich finde es eigentlich gar nicht sooo teuer. Immerhin ist da dieses blödsinnig teure Zielfernrohr dabei. Wenn man das wegdenkt, bleibt die Waffe in einem echt soliden Preisrahmen, find' ich. Jedenfalls würde ich das Gewehr hier jederzeit einem AOI Epsilon SWS vorziehen. Ich meine das ist genauso teuer mit jeder Menge Schnickschnack und mieser Ballistik. Und wegen diesem rumgetanze, Seeker, bist du dir da *ganz* sicher, dass das nichts hilft? Ich meine Magie ist, naja... Und diese Indianer wissen irgendwie total viel darüber. Geistertanz und so. Vielleicht wissen die ja was, was wir nicht wissen?] - ƎƎƆ-Ǝ

### UPSSG-21 “Zero-Tolerance”

| | |
|---|---|
| Name | UPSSG-21 “Zero-Tolerance” |
| Kaliber | .300 WinMag<br>.338 Lapua<br>.50 BMG |
| Typ | Schweres Scharfschützengewehr |
| ab | |
| Tarnstufe | –5 |
| Munition | 6(s)/5(s)/3(s) |
| Schaden | 13S/14S/14T |
| Rückstoß | R4/R5/R6 |
| Modus | EM(HM) |
| Gewicht | 7.2 kg |
| Preis | 14900 ¥ |
| Verfügbarkeit | 14/24 Tage |
| Straßenindex | 4 |
| Legalität | 2-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 125 | 250 | 500 | 1000 |
| 125 | 250 | 500 | 1000 |
| 150 | 300 | 600 | 1200* |

Standard-Ausstattung:

Schützen mit Fertigkeit und einer Schnelligkeit von 6 oder mehr können die .300er Version der Waffe wie einen Halbautomaten schießen. Die Gesamterschwerniss für angesagte Schüsse sinkt mit dieser Waffe um 1. Polymere-Titanbauweise, diamantgeschliffener Titan-Durostahllauf, Gasventil III (K3), hydraulische Rückstoßbremse 2 (K2/S1), Schulterstütze mit Gelschockpolster (K2/S3), internes Schwungmassegyroskop (Stufe 2) (K2/S2), intelligentes Präzisionszweibein ((K2/S2) Reichweite +10 %)
Optionen:

- Überlängen-Wechsellauf (Reichweite +10%) 2500¥
- Holzverkleidung +3000¥
- intelligenter Ultra-Präzisionsabzug (+1 Würfel und Reichweite +10% bei Verwendung von Zielfernrohr, Zweibein und Matchgrade Munition) 800¥
- Aluminium-Transportkoffer (Platz für Waffe, 5 Magazine, grosses Zielfernrohr und Pflegewerkzeug, Panzerung 2/5, 2,6 kg) 1500¥
- Edelstahl-Transportkoffer (Platz für Waffe, 5 Magazine, grosses Zielfernrohr und Pflegewerkzeug, Panzerung 4/5, 4,9 kg) 2500¥
- Titan-Transportkoffer (Platz für Waffe, 5 Magazine, grosses Zielfernrohr und Pflegewerkzeug, Panzerung 6/6, 4,3 kg) 5500¥
- Pflegewerkzeug 1000¥

---

Dieses von der deutschen Firma AMP Technical Services produzierte Scharfschützengewehr ist eines der besten auf dem internationalen Waffenmarkt. Das UPSSG-21 (UltraPräzisions ScharfSchützenGewehr) wurde speziell für den Polizei- und Sicherheitssektor entwickelt und an entsprechende Spezialkräfte in Europa und Ausland geliefert. Man findet diese Waffe genauso in den Arsenalen der Tokioter Spezialpolizei, wie bei der SSPF (Sydney Special Police Force) in Australien, der GSG-9 der Allianz Deutscher Länder oder der FTPF (Firearms Tactical Police Force) in London/UK. Es handelt sich bei der Waffe um ein hochqualitatives Bolt-Action Gewehr mit diamantgeschliffenem Titan-Durostahllauf und einem Präzisionszweibein aus intelligentem Metall. Mit der richtigen Munition und einem gut justierten Zielfernrohr erreicht es Präzisionswerte im Sub-0,1 MOA Bereich, also Streugruppen unter 2,5 mm auf 100 yards Zieldistanz. Damit ist es mehr als doppelt so genau wie entsprechende Konkurrenzmodelle von Heckler und Koch, Mauser, Swiss Arms, oder Walther.

Die Waffe verwendet das leistungsstarke Kaliber .300 Winchester Magnum, ist jedoch für spezielle Einsätze auch in schwereren Versionen im Kaliber .338 Lapua (5 Schuss Streifen) und .50 BMG (3 Schuss Streifen) erhältlich. Der Mechanismus der Waffe funktioniert dabei so unnachahmlich reibungslos, dass die Waffe trotz Bolt-Action-Betriebs für geübte Schützen Feuerraten liefert, die manchem Selbstlader die Schamesröte ins Gesicht triebe. Die Waffe wird von Werk ohne Zielfernrohr ausgeliefert, verfügt aber über eine einfache Behelfsvisierung und eine Weaverschiene zur Montage beliebiger Zielhilfen. Auf elektronische Spielereien verzichtet die Waffe vollständig und ist auch nicht mit einem internen Smartsystem nachrüstbar. Den Spitznamen “Zero-Tolerance” erhielt die Waffe bei der Schützen-Weltmeisterschaft 2053 als Alvin O’Hara, der amtierende Weltmeister, seinen Titel mit einem Zentraltreffer auf 300 Meter verteidigte und 3 Folgetreffer im Sub-0,05 MOA Bereich nachsetzte. Natürlich verwendete O’Hara eine massiv getunete Version der UPSSG-21, aber es war ein beeindruckender Beleg

für das, was in dieser Waffe schlummert. Die Waffe kann ohne Werkzeug vollständig zerlegt werden und passt zerlegt problemlos in einen speziellen, übergrossen Aktenkoffer.

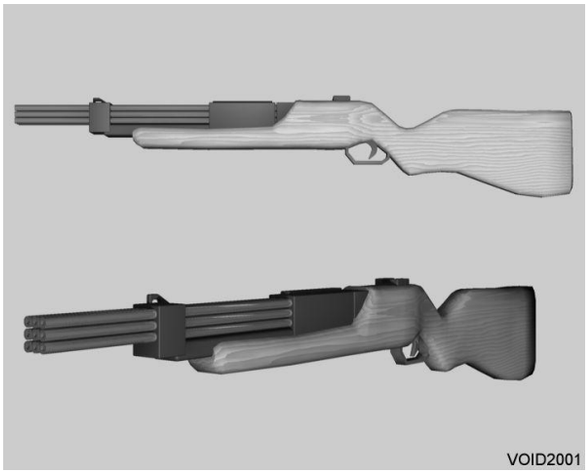
---

- [Dieses Gewehr kann ich nur wärmstens empfehlen. Ein absolutes Spitzenprodukt. Absolut ausgereift und hervorragend anpassbar. Die Leistung auf Kernschussweite ist überragend und man kann einem Hasen damit auf 600 Meter ein Auge ausschießen. Aber bevor ich es vergesse: Diese Waffe ist wirklich nur für echte Scharfschützen geeignet. Als Schwanzersatz taugt sie nur bedingt, denn sie will auch richtig bedient werden und bestraft jeden Fehler. Mit anderen Worten: Nur für wirkliche Liebhaber.] - SEEKER

- [Das Ding ist viel zu schwer um es im Koffer durch die Gegend zu tragen.] - MACHO GRANDE

- [Ein Kandidat für die Kategorie Schwanzvergleich, was? So eine Waffe trägt man nicht "Im Koffer durch die Gegend". Das ist kein System für Hit-and-Run Freaks. Man trägt es zum Einsatz, baut es auf und feuert es ab. Dann packt man es wieder ein, trägt es zum Auto und fährt nach Hause. Für reine Schattenläufer fällt mir sowiso kein Verwendungszweck für sowas ein, denn die Waffe ist viel zu leicht zurückverfolgbar und zu schwer für einen schnellen Abgang. Sie zurückzulassen empfände ich als schweres Verbrechen.] - SEEKER

### Crimson & Robbins Hunter




| Name | Crimson & Robbins Hunter |
|---|---|
| Kaliber | 5 mm Crimson |
| Typ | Jagdgewehr |
| ab | |
| Tarnstufe | 1 |
| Munition | 10x9(Lauf) |
| Schaden | 6M |
| Rückstoß | R-3 |
| Modus | absolut beliebig |
| Gewicht | 4.2 kg |
| Preis | 8500 ¥ |
| Verfügbarkeit | 18/30 Tage |
| Straßenindex | 5 |
| Legalität | 2-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 70 | 140 | 280 | 560 |

Standard-Ausstattung:

Smartlink II, Schulterstütze mit Schockpolster (K1/S2), Rückstoßdämpfung 2 (S2), frei wählbare Schussfolge, individuelles biometrisches Sicherheitssystem, Interfacebuchse, Polymerebauteile, Titanbauteile, Rahmen aus Holzimitat

Optionen:

- Plastikrahmen -200¥
- Nussholzrahmen +800¥
- Kirschholzrahmen +1500¥
- Eschenholzrahmen +1000¥

---

Dieses von Crimson & Robbins Armories hergestellte Jagdgewehr basiert wie fast alle Waffen der jungen californischen Waffenfirma auf dem australischen MetalStorm Prinzip. Es verschießt ein spezielles 5 mm Langgeschoss und ist dank der stufenlos regelbaren Kadenz der Waffe zur Jagd auf sämtliches Kleinwild und Rotwildarten geeignet. Zur Hasen- und Vogeljagd schieße man 1-2 Kugeln, Hirsche und Rehe bringt man mit 5-10 Schuss zur Strecke und gegen Wildschweine verwendet man 18-36 Kugeln. Wie alle Waffen von Crimson & Robbins mit integriertem Sicherheitssystem, damit ihren Kindern nichts passieren kann.

---

≫ [Häßlich. Sieht aus wie ein altes Granatgerät, nur mit mehr Läufen. Außerdem ist die Munition total nutzlos. Wer damit Wildschweine jagt, begeht Selbstmord. Gut dass es wenigstens kindersicher ist.] - Sorrowbird

≫ [Dem kann ich nur zustimmen. Eine gewisse Ähnlichkeit mit dem alten M79 ist nicht von der Hand zu weisen. Nun ja, der M79 sah irgendwie eleganter aus. . . ] - Charge

≫ [Eine automatische Jagdwaffe??? Das ist abnorm. In mein Revier lasse ich so eine modernistische Geschmacklosigkeit nicht rein. Schon wenn diese Stadt-Punks, die sich Jäger schimpfen, hier mit Infrarotgeräten auftauchen, kriegen sie keine Bescheinigung von mir. Und erwische ich einen Wilderer in meinem Revier mit so einer Waffe, dann gibt's 'nen Jagdunfall. Das garantiere ich. Das ist etwas für Punks oder neureiche Banausen, die ihren Golfschläger über's Wochenende gegen einen Schießprügel tauschen, damit sie sich mal wieder ihre Männlichkeit beweisen können.

Diese Waffe arbeitet nach dem Prinzip: schießen und Kadaver verwesen lassen. Da bleibt ja nichts zur Verwertung übrig! 5 mm-Munition!!! Warum nicht gleich mit Sturmgewehren jagen??? Warum bombardieren wir das miese Viehzeug in unseren Wäldern nicht aus der Luft mit Napalm oder Giftgas? Eine riesige Schweinerei! Ich werde beim Verband amerikanischer Jäger gegen diese Firma zu einer Sammelklage aufrufen oder zu einem Boykott. Jagdwaffe! Pah! Geächtet gehört sowas.] - Big Game

≫ [Neidvolles Klassendünkel der Mittellosen. Natürlich ist die Waffe etwas exklusiver und in meinem Jagdclub hat sie sich bestens etabliert. Die Zeiten einer schweren und unhandlichen Bockdoppelbüchse oder gar dem gemeinenen Bockbückdrillings sind damit endgültig passé. Weiß ja nicht, welches Wild sich zeigen wird, wenn man auf Anstand sitzt, newa? Und die winzigen Einschusslöcher im Fell des Wildes gefährden den Wert weitaus weniger, als ihr annehmt, werter Herr. Tatsächlich produziert Crimson & Robbins nicht für den gewöhnlichen Pöbel oder für die Hausmeister des Waldes, wenn ich die Revierförster einmal so nennen darf. Denn wir sind diejenigen, die euch bezahlen, damit ihr das

Revier in Schuss haltet bis zur nächsten Jagdsaison. So wie den Gärtner auf unseren Golfplätzen, damit sie das Grün regelmäßig pflegen.

Kann diese elegante und schöne Waffe nur wärmstens weiterempfehlen. Sie ist mit 3.9 Kilogramm leicht und handlich und kommt meinem eingebauten militärischen Smartlink sehr entgegen, das ich noch aus den bewegteren Tagen unserer Nation behalten habe, als ich in Afrika während einer UN-Mission stationiert war. Habe mit dieser Flinte letztes Jahr einen kapitalen Zwölfender erlegt. Kein spürbarer Rückstoß trotz der eingestellten Zehnersalve, mein Herr. Exzellente Waffe, sehr elegant. Kann sie nur wärmstens weiterempfehlen. Die C&R Hunter wurde vom 'Royal British Hunting Club' weltweit zur Büchse des Jahres gewählt. Weltweit, mein Herr. Natürlich nicht die billige Variante mit dem Holzimitat, sondern die Waffen aus der Exklusiv-Serie, die in diesem Katalog für die Massen natürlich nicht geführt wird.] - Archibald Henry Wellington, Colonel a. d., "Royal British Hunting Club 1840"

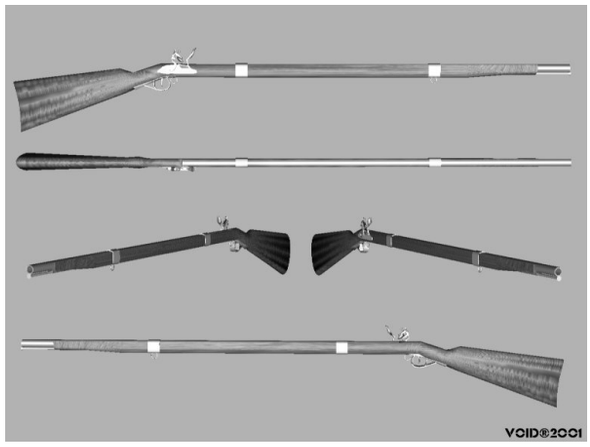
[Smartlink in einer Jagdwaffe!??? Komm' du in mein Revier du steifärschiger, arroganter, britischer Banause! Babarischer Bastard, wohl noch nie was von Jagdethik gehört? Keine Zielhilfen außer passiven Zielfernrohren, keine automatischen Waffen, nur saubere Einzelschüsse zum Zwecke der sofortigen Niederbringung des Wildes. Kleinkalibermunition wird sonst nur für Pestshooting verwendet, also Ratten- und Kaninchenjagd. Komm' du mir nur ins Revier mit deiner abartigen und abnormen Büchse... Ich werde dir einen Knoten da reinmachen und dich mit diesem Prügel wieder in den Atlantik werfen, wo du hingehörst, arroganter Rotrock!] - Big Game

[Der 'Royal British Hunting Club 1840' ist ein traditionsreicher und sehr exklusiver Jagdclub, der ehemals fast auf einem Niveau eines Geheimbundes rangierte, im letzten Jahrzehnt jedoch aktiver auch in der Öffentlichkeit wird. Die Mitglieder sind meinen Informationen zur Folge alle mehrfache Millionäre und finanzieren Expeditionen in wieder unerforschte Gebiete der erwachten Welt, sowie zahlreiche Safaris und die stark kritisierte Fuchsjagd. Der Jagdclub hat anscheinend einige Unterabteilungen in anderen Ländern unter anderen Namen, ich weiß jedoch nicht wo und welche. Die Hosts sind nicht am Netz oder man findet sie nicht. Das sind jedoch nur Vermutungen und Tatsache ist, dass es derartig exklusive Jagdclubs in praktisch jeder größeren Stadt der Welt existieren. Die wahren Ziele dieses Jagdclubs liegen jedoch völlig im Dunkeln, noch konnte ich in Erfahrung bringen, ob es eine Seattler Niederlassung gibt. Archibald Henry Wellington ist anscheinend ein Mitglied des britischen Oberhauses. Er kam in dieses File, weil jemand eine Kopie dieses Abschnitts in einen Host einer renommierten britische Jagdgesellschaft geschmuggelt hat und mir dieses File zugänglich machen konnte. Feine Idee, das. Ich werde das aufgreifen.] - Ǝɘ-ƆɘƎ

[Das Schussverhalten ist bei einem Metal-Storm sehr unregelmäßig, weil die Patronen unterschiedlich stark geladen sein müssen, um mit der jeweils unterschiedlichen effektiven Rohrlänge abgestimmt zu sein. Jeder Schuss hat einen anderen Rückstoß. Bei einer MP geht das gerade noch, bei einem Gewehr ist es viel zu unpräzise.] - Stabius

[Ich sehe da eher ein Problem wegen der fehlenden, präzisen Lagerung in der Patronenkammer. Ich meine, ich weiß schon, warum ich präzise Bolzenverschlüsse vorziehe. Präzision kann man von dieser Art Waffe nicht erwarten. Aber das ist auch nicht der Zweck. Der Zweck dieser Waffe ist es, das Wild gleich vor Ort zu Hirschragout zu verarbeiten und den Koch wegzurationalisieren. Ein Schlag ins Gesicht der grünen Zunft! Und das Ding dann 'Hunter' zu nennen, das schlägt dem Faß die Krone ins Gesicht. Dieses *Ding* verstößt gegen jeden einzelnen Punkt der Jagdethik.] - Hubertus Robustus

### Crimson & Robbins 'Jolly Roger'




| Name | Crimson & Robbins 'Jolly Roger' |
|---|---|
| Kaliber | 1.05er Crimson (27 mm) |
| Typ | Jagdgewehr |
| ab | |
| Tarnstufe | –6 |
| Munition | 30(Lauf) |
| Schaden | 12T/14S/16T mit -2/Meter Sprengwirkung |
| Rückstoß | R5(K4) |
| Modus | HM/AM |
| Gewicht | 6.45 kg |
| Preis | 25.000 ¥ |
| Verfügbarkeit | 8/8 Wochen |
| Straßenindex | 2 |
| Legalität | 3P-F/1-K |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 130 | 260 | 520 | 1040* |

Standard-Ausstattung:

Smartlink II, frei wählbare Schussfolge, Individuelles Biometrisches Sicherheitssystem, keine Montageplätze, Schulterstütze (K1/S1)
Optionen:

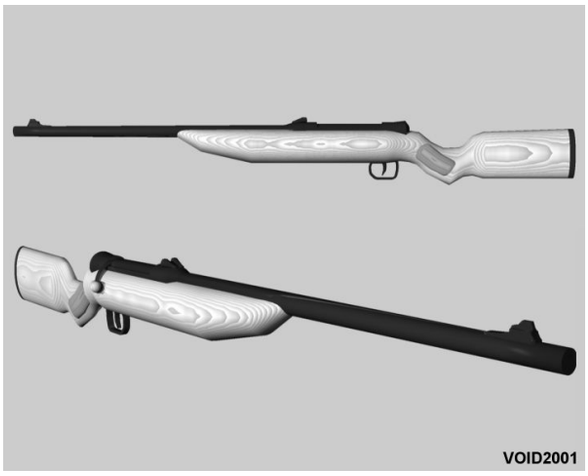
- Ornamentverzierung (1000¥ )
- Teakholzverschalung (2500¥ )
- Teakholzverschalung mit Elfenbeineinlage (5500¥ )
- Authentisches Pflegeset (650¥ )
- 'Einbein' Gewehrauflage (K1/S1) (250¥ )
- Aufbewahrungstruhe (1050¥ )
- Aufbewahrungsschatulle Deluxe (3500¥ )
- Karabinerversion (500¥ , -15 Schuss, Power -3 für Slugs, Tarnstufe 2, Gewicht -2 kg, StG-Reichweiten)

---

Was mit einer Pistole funktioniert hat bei einem Gewehr bisher selten versagt, doch auch wenn dieses Gewehr von Crimson & Robbins eine ebenso liebevoll detailierte Crosstechwaffe wie die Caribbean Star ist führt ihre schier unglaubliche Größe zu einer weit geringeren Verbreitung. Das nach einer alten Muskete gestylte Gewehr im historisch authentischen 1.05er Kaliber (27 mm) eignet sich jedoch ganz herforragend zur Jagd auf Paracritter und ist demzufolge sehr beliebt in der jagenden High Society, vor allem unter jenen die Wert auf Äußerlichkeiten legen und auf Qualität nicht verzichten wollen. Der Lauf der Waffe beherbergt 30 Geschosse und ist damit jedem anderen Grosswildgewehr weit überlegen. Der externe mechanische Zündmechanismus ist selbstverständlich nur show und hat keinerlei Funktion. Crimson & Robbins bietet drei verschiedene Munitionsarten für die 'Jolly Roger' an: Weichspitz, Vollstahl und Hochexplosiv. Die Hochexplosivmunition bei der es sich um vergrößerte IPE-Hochexplosivsprengköpfe handelt ist nur bei Vorlage einer Lizenz für Militärwaffen, sowie einem Paracrittercritterjagdschein verfügbar und darf nicht in besiedelten Gebieten benutzt werden. Geschossstangen kosten 200 ¥ , bzw. 500 ¥ . Granatenstangen kosten 4000 ¥ . Ladestangen für die Kurzlaufvariante kosten 50% weniger. Crimson & Robbins. Ein neuer Stern am Himmel der Karibik.

---

**Weatherby 'Paracrit Monster Game'**




| | |
|---|---|
| Name | Weatherby 'Paracrit Monster Game' |
| Kaliber | .460 Weatherby Magnum<br>.560 Weatherby Magnum<br>.660 Weatherby Magnum |
| Typ | schweres Jagdgewehr |
| ab | |
| Tarnstufe | –6 |
| Munition | 3/3/2(m)+1 Lauf |
| Schaden | 14S/14T/15T |
| Rückstoß | R5/R6/R7 |
| Modus | EM |
| Gewicht | 6.5 kg |
| Preis | 6250 ¥ |
| Verfügbarkeit | 11/1 Monat |
| Straßenindex | 2 |
| Legalität | 2P-F |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 130 | 260 | 520 | 1040* |

Standard-Ausstattung:

Schulterstütze mit Schockpolster (K1/S2), Montagepunkt für Waffenmount oder Zweibein (unten), Montageschiene(oben), Pflegeset, Tragetasche
Optionen:

- Basispreis Munition pro Schuss (10¥ )
- Creedmore Präzisions-Klappvisier (+275¥ )
- 300/30 g Präzisions-Stecherabzug (+400¥ )
- Buche/Eiche/Rotholz-Echtholzschaft (+0¥ )
- persönlich angepasster Schmuckschaft (+150¥ )
- aus seltenen Tropenholzarten (+400¥ )
- natürlich gewachsenes CamoWood™ (+1500¥ )
- Einlegearbeiten in Messing, Chrom, Elfenbein, Silber, Gold, Platin, Oricalcum, je nach Aufwand und verwendetem Material (+100 - +beliebig¥ )
- kunstvolle Gravur persönlicher Initialen oder Phrase, sowie mögliche Motive 'Safari', 'Griechische Mythologie', 'Afrika' (+100¥ )
- vergoldeter Abzug (+150¥ )
- extrem schlagfestes, optisches 10fach Zeiss-Zielfernrohr(3) 'Safari' (+1500¥ )
- Weatherby Schussharnisch 4kg (Stoßpanzerung 4, -2 Rückstoßschaden) (+2000 ¥ )
- Interne Smartlink? Is nich' von Weatherby. Jagdwaffe, Mann.
- Monatsbeitrag im örtlichen 'Executive Safari Hunting Club' oder vergleichbarem (5000¥ )

---

Weatherby brachte 1952 seine berüchtigte und umstrittene 'Elefantenpatrone', die 460er Magnum heraus. Seinerzeit die stärkste aller Büchsenpatronen. Mit dem Erwachen ist die Anforderung an solche überschweren Jagdwaffen noch einmal gestiegen. Und Weatherby legte noch ein paar drauf. Statt die militärische .50 BMG zu benutzen, welche in Anti-Matter-Gewehren und schweren MGs ihren Einsatz findet und für Jagdzwecke leider überhaupt nicht taugen, erweiterten sie statt dessen ihre Patronenserie nach oben, die direkt auf die Anforderungen bei der Jagd auf gepanzerte Paracritter zugeschnitten wurde.

Selbst die 460er-Ladung, der berüchtigte 'Elefantentöter', lässt sich nur noch feuern, wenn man sehr schussfest ist. Die 50er oder gar die 60er sollte nicht mehr von unverstärkten Menschen verwendet werden oder aber in Verbindung mit dem patentierten Weatherby-Schussharnisch, der den Rückstoß der Waffe auf den ganzen Oberkörper verteilt, so dass die Verletzungswahrscheinlichkeit am Schlüssel- oder Schulterbein oder Auskugeln der ganzen Schulter selbst gemindert wird.

Dieser Schussharnisch verhindert durch integrierte Gelpolsterung ebenfalls Wirbelverletzungen der oberen Nackenwirbel durch Stützen des Kopfes. Weatherby übernimmt keine Haftungen bei Verwendung der sogenannten Übermensch-Kaliber, die 560er und 660er. Allein schon die Verwendung von Magnumpatronen spricht eine klare Sprache für welche Art von Wild die Waffe gebaut wurde. Gepanzerte Paracritter wie der Behemoth zum Beispiel.

Jagdvereinigungen und -clubs auf der ganzen Welt schwören auf Weatherbys Gewehre, wenn die hier vorgestellte Waffe auch in der untersten Preiskategorie des Katalogs dieser Firma rangiert.

Die Waffe ist solide wie ein Stahlrohr, vollkommen verwitterungsbeständig, dabei jedoch präzis wie eine solche Waffe nur präzis sein kann. Weatherby bietet ihre Munition außerdem in Hohlspitz, Mehrzweck und Vollmantel an. Die Verwendung von

Explosivmunition wird von der Firma aus jagdethischen Gründen jedoch nicht unterstützt, obwohl es sicherlich einen Markt dafür gäbe.

Das Weatherby 'Paracrit' ist in allen Ländern der Welt als Jagdwaffe und nicht Militärwaffe geführt. Unter anderem ist dies wahrscheinlich auch dem Vermeiden militärischer MG-Munition zu verdanken. Die überschwere Waffe schluckt einiges vom Rückstoßes durch seine Masse, ist aber ansonsten einfach nur brachial.

---

≫ [Ich würde mir an eurer Stelle das Zielfernrohr bei dieser Büchse schenken. Der Rückstoß ist so gewaltig, dass euch das Zielrohr direkt ein blaues Auge verpassen wird wenn nicht schlimmeres. So ein Brachialgewehr schießt man ohne Extras.] - Big Game

≫ [Ich führe die 460er Weatherby und bin mehr als zufrieden mit der Waffe. Ich bin bisher keinem Critter begegnet, das der Power der Waffe hätte widerstehen können. Für eine Jagdwaffe reichen zwei Schuss im Prinzip völlig aus. Nach spätestens zwei Treffern hat das Wild niedergestreckt zu sein oder man sollte als Jäger seine Jagderlaubnis ablegen und auf dem Rummel etwas schießen üben gehen.

Ich halte nicht viel vom 560er oder gar 660er Überkaliber. Man begegnet solcher Art Wild viel zu selten, als dass sich die Anschaffung einer solchen Waffe lohnt. Und die Verletzungsgefahr ist viel zu groß. Schussharnisch? Schon mal in einem tropischen oder subtropischen Klima gewesen? Das kann man vergessen. Solange man sich nicht als reicher Exec in einem vollklimatisierten Bus durch die Savanne fahren lässt, einmal kurz den Kopf rausstreckt und eins von diesen massiven Paracrits weg zu ballern wie auf dem Rummelplatz die Blechkuh, ist das nicht einsetzbar.

Meine Weatherby habe ich mit einigen afrikanischen Schnitzereien und Elfenbeineinlegearbeiten verzieren lassen, sowie den Schaft mit einer Messingverzierung samt meinen Initialen. Dafür habe ich knapp 650 Nuyen draufgelegt und das ist es einfach wert. Eine Weatherby ist schließlich nicht irgendein Gewehr.

Dieses natürlich gewachsene genmanipulierte CamoWood™ ist allerdings nun wirklich dekadent. ] - Trophy-Hunter

≫ [Was heißt hier dekadent? Eine Waffe aus CamoWood™ ist der letzte Schrei auf dem Jagdmodemarkt! Ich habe mir mit meiner auch schon einen Behemoth geschossen. Für meine garantiert magischen Einlegearbeiten aus Oricalcum mit Schutzzaubern vor Paracrits und einem eingewobenen Stillsteh-Beherrschungsspruch habe ich aber zweieinhalb Millionen hingelegt, nachdem ich ein paar heftige Konzernvergünstigungen aushandeln konnte. Nun. Das war's wert, mich für zwei Monate mit meinem Taschengeld etwas einzuschränken. Aber ich weiß nicht, was die Leute eigentlich haben? Der Rückstoß ist völlig erträglich in dem Harnisch und ich bin nur eine relativ zierliche Frau. Das Waffengyroskop am Hubschrauber hat sicherlich noch das seinige dazu getan. Ich kann jedoch nur jedem empfehlen, sich nachträglich noch eine Smartlink in die Waffe einbauen zu lassen und wie ich gerade zu überlegen, das Tier vorher von Treibern markieren zu lassen und dann diese selbstsuchende Munitiondings einzusetzen, damit auch bestimmt jeder Schuss trifft. Auf meiner letzten Safari habe ich nämlich mehrmals schießen müssen und das viel zu kleine Magazin wurde dreimal nachgeladen, bis das verdammte Vieh platt war. Nun, umgefallen war es schon nach dem vierten Treffer oder so, ich habe in der Aufregung nicht so genau gezählt und die Magie verlor langsam ihre Wirkung... Jetzt hängen seine komischen Hörner neben meinem Hopper über dem Kamin. Die Jagd hat sowas ursprüngliches, sowas vitales! Ich war aber total gestresst deswegen und ich habe mich über den Jagdführer beschwert. Das macht unsereins schließlich zur Entspannung und mein Konzern gibt mir für solche Safaris eben etwas Zuschuss. *Dieser* Jagdführer wird bestimmt keinen Job mehr kriegen, jedenfalls nicht von *meinem* Konzern. Ich habe von diesen selbstsuchenden Kugeln gehört und nun bin ich wild entschlossen, das arme Tier das nächste mal nicht so furchtbar leiden zu lassen.] - Exe-Cuty

≫ [...???] - Trophy-Hunter

≫ [...!!!] - Big Game

≫ [Cooool.] - Silent Hunter

≫ [Mit der richtigen Munition lässt sich das Teil als Ersatz für .50 BMG und AMRs zweckentfremden... zumindest kriegt man dieses Monstrum leichter und es ist viel billiger. P. S. Exe - red' mal mit Helmut, der packt auch 3x im Jahr seine .700 Nitro ein und reist inner Welt rum, um so allerlei Viehzeug abzuknallen] - Cowboy

≫ [Diese Art von Waffen eignen sich nicht wirklich gut als AMR-Ersatz, einfach weil sie nicht dafür ausgelegt sind. Völlig anderes Anwendungsgebiet. Klar kann man damit normale Autos zerlegen, aber bei Panzerfahrzeugen hört's dann auf, einfach weil du nicht die entsprechende Munition dafür bekommst. Schonmal SAPHEI oder Urankern Munition in .460 Weatherby gesehen? Also ich nicht.] - Charge

### 4.2.18 Schwere Waffen

**Typischer Einzelschussgranatwerfer**

| Name | Typischer Einzelschussgranatwerfer |
|---|---|
| Kaliber | 35 mm/40 mm |
| Typ | 40 mm Granatwerfer |
| ab | |
| Tarnstufe | –1 |
| Munition | 1(m) |
| Schaden | 9S/10S Granatengrundschaden |
| Rückstoß | R3 |
| Modus | EM |
| Gewicht | 1,8 kg |
| Preis | 600 ¥ /800 ¥ |
| Verfügbarkeit | 8/12 Tage |
| Straßenindex | 3 |
| Legalität | 2-J |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| Dir 25 | 50 | 100 | 200 |
| Bal 50 | 100 | 200 | 400 |

Standard-Ausstattung:

Die Rückstoßkompensation der Waffe wird im Schnitt um +1 verbessert. Der Granatwerfer selbst erzeugt einen Rückstoß von +3 (+1 für Raketengranaten), allerdings hilft dabei meist die Schulterstütze des Gewehrs und der durch sein Gewicht gelieferte +1 Bonus. Gasventile oder interne Rückstoßkompensation der Mutterwaffe helfen selbstverständlich nicht.
wenn mit Schulterstütze (K1/S1), Massekompensation (S1)
Optionen:

- Titanbau (Gewicht -0,3 kg) +200¥
- Polymere-/Stahlbau (Gewicht -0,2 kg) +300¥
- Computergranatenprogrammiervorrichtung (nötig für Entfernungsgezündete Granaten) +200¥
- Kopplung an Mutterwaffen-Smartlink +100¥
- Kopplung an Mutterwaffen-Smartlink II +200¥
- Waffenaufsatz-Zielhilfe für ballistischen Einsatz (+1 Würfel bei ballistischem Beschuss) +50¥

---

Diese einschüssigen Granatgeräte verschießen großkalibrige Werfergranaten im Kaliber 30-40 mm. Dabei erreichen sie eine wesentlich höhere Sprengwirkung als die meist mehrschüssigen 20 mm-Werfer. Zwar gibt es auch einschüssige 20 mm-Werfer (meist für MP's), aber in der Regel handelt es sich um Waffen im Kaliber 40 mm. Verbreitete Beispiele für Waffen dieser Art sind etwa der angepasste BG-35 40 mm-Granatwerfer der AK-130/131, der universelle M-203 40 mm-Werfer der hauptsächlich unter Colt Waffen zu finden ist und der V-800 35 mm-Werfer, der vor allem in Südostasien verbreitet ist.

Einzelschussgranatwerfer werden meist wie eine Pump-Action Schrotflinte geladen: Handgriff mit Lauf leicht aus der Verzahnung drehen und dann nach vorn aufschieben. Die Granate wird dann von hinten eingeschoben, das Gerät danach wieder geschlossen.

Einzelschusswerfer verwenden entweder eine Druckfeder zum Abschuss antriebsloser Granaten, oder Granaten mit eigenem Treibsatz. Eine Ausnahme bilden hier Waffen wie der BG-35. Er schießt eine von vorn eingeschobene Granate mit rotationsstabilisiertem Raketentreibsatz und erreicht damit eine besonders hohe Einsatzreichweite. Hauptnachteil ist oft die Notwendigkeit des Umgreifens an der Waffe, sowie die Unfähigkeit dieser Werfer Fest- und Schrotgeschosse zu verschießen.

---

**Typischer Mikrogranatwerfer**

| Name | Typischer Mikrogranatwerfer |
|---|---|
| Kaliber | 20 mm ISSC |
| Typ | 20 mm Granatwerfer |
| ab | |
| Tarnstufe | -1 |
| Munition | 1(m) oder 1(Klapp) |
| Schaden | 8S Granatengrundschaden<br>8S Schrotflintenpatronen |
| Rückstoß | |
| Modus | EM |
| Gewicht | 0,45 kg |
| Preis | 300 ¥ |
| Verfügbarkeit | 5/8 Tage |
| Straßenindex | 2,5 |
| Legalität | 2-J |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| Slug 5 | 10 | 20 | 40 |
| Dir 15 | 30 | 60 | 120 |
| Bal 35 | 70 | 140 | 280 |

Standard-Ausstattung:

Der Granatwerfer erzeugt einen Rückstoß von +2, allerdings hilft dabei meist die Schulterstütze des Gewehrs.
Optionen:

- Titanbau (Gewicht -0,15 kg) +100¥
- Polymere-/Stahlbau (Gewicht -0,1 kg) +50¥
- Computergranatenprogrammiervorrichtung (nötig für Entfernungsgezündete Granaten) +150¥
- Kopplung an Mutterwaffen-Smartlink +50¥
- Kopplung an Mutterwaffen-Smartlink II +100¥
- Waffenaufsatz-Zielhilfe für ballistischen Einsatz (+1 Würfel bei ballistischem Beschuss) +50¥

Diese einschüssigen Granatgeräte verschießen kleinkalibrige Werfergranaten im Kaliber 20 mm ISSC. Sie sind dermaßen kompakt und leicht, dass man sie selbst unter einer durchschnittlichen MP und auch unter manchen Pistolen montieren kann und sie produzieren weniger Rückstoß, als eine durchschnittliche Schrotflinte. Verbreitete Beispiele für Waffen dieser Art sind etwa der beliebte und universelle CZK-225 Granatwerfer von Ceska, der universelle M-1009 Werfer, der hauptsächlich unter kompakten Colt Waffen und deren Lizenzprodukten zu finden ist und der SAGL-16 Werfer von ST Kinetics, der vor allem in Südostasien und Afrika verbreitet ist. Diese leichten Einzelschussgranatwerfer werden meist wie eine Pump-Action Schrotflinte oder eine Klappwaffe geladen: Handgriff mit Lauf leicht aus der Verzahnung drehen und dann nach vorne aufschieben oder abklappen. Die Granate wird dann von hinten eingeschoben, das Gerät danach wieder geschlossen. Der grosse Vorteil einschüssiger 20 mm Werfer gegenüber den wirkungsvolleren 40 mm Werfern ist die Möglichkeit, alle gängigen 20 mm ISSC Patronen zu verschießen.

### Typischer Selbstladegranatwerfer

Abgebildet: OGG-50 unter G-50 Kampfgewehr
Void2002

| | |
|---|---|
| Name | Typischer Selbstladegranatwerfer |
| Kaliber | 20 mm ISSC |
| Typ | 20 mm Selbstladegranatwerfer |
| ab | |
| Tarnstufe | -1 |
| Munition | 3(s) |
| Schaden | 8S Granatengrundschaden<br>10S Schrotflintenpatronen |
| Rückstoß | R2 |
| Modus | HM |
| Gewicht | 1,95 kg |
| Preis | 1200 ¥ |
| Verfügbarkeit | 9/14 Tage |
| Straßenindex | 3 |
| Legalität | 2-J |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| Slug 6 | 12 | 24 | 48 |
| Dir 20 | 40 | 80 | 160 |
| Bal 40 | 80 | 160 | 320 |

Standard-Ausstattung:

Die erste Reichweite ist für 20 mm ISSC Flintenpatronen, die zweite für Granaten-Direktbeschuss, die dritte für ballistischen Beschuss. Die Rückstoßkompensation der Mutterwaffe wird im Schnitt um +1 verbessert. Der Granatwerfer selbst erzeugt einen Rückstoß von +2, allerdings hilft dabei meist die Schulterstütze des Gewehrs und der durch sein Gewicht gelieferte +1 Bonus. Gasventile oder interne Rückstoßkompensation der Mutterwaffe helfen selbstverständlich nicht.
Schulterstütze (K1/S1), Massekompensation (S1)
Optionen:

- längere Standardstreifen (Tarnstufe -1/3 Schuss) +50¥ /Schuss
- längerer Lauf (Tarnstufe -1, Reichweiten +20 Prozent) +250¥
- Titanbau (Gewicht -0,25 kg) +200¥
- Polymere-/Stahlbau (Gewicht -0,25 kg) +300¥
- Computergranatenprogrammiervorrichtung (nötig für Entfernungsgezündete Granaten) +200¥
- Kopplung an Mutterwaffen-Smartlink +100¥
- Kopplung an Mutterwaffen-Smartlink II +200¥
- Waffenaufsatz-Zielhilfe für ballistischen Einsatz (+1 Würfel bei ballistischem Beschuss) +50¥

---

Diese mehrschüssigen Granatgeräte verschießen kleinkalibrige Werfergranaten im Kaliber 20 mm ISSC. Dabei erreichen sie eine wesentlich höhere Feuerrate als die einschüssigen 30-40 mm-Werfer. Der Nachteil der Waffe liegt dabei in reduzierter Reichweite und Sprengkraft. Verbreitete Beispiele für Waffen dieser Art sind etwa der interne MX-3 20 mm Granatwerfer der AOI Alpha Combat Gun und der abnehmbare Werfer Model “Hermes”, der für das Tschechische Samopal vz/88v Sturmgewehr produziert wird, aber auch mit anderen Waffen verwendbar ist. Selbstladegranatwerfer werden wie herkömmliche Selbstladegewehre mit einem Munitionsstreifen geladen. Sie können aufgrund des Kalibers die gleichen Patronen wie herkömmliche 20 mm Schrotflinten verwenden und sind daher besonders im Stadt- und Urwaldkampf nützliche Werkzeuge. Der kurze Lauf sorgt allerdings für eine stark reduzierte Reichweite. Diese Waffen werden in der Regel so konstruiert, dass man sie ohne größeres Umgreifen, nur durch Wechseln des Abzuges, abfeuern kann.

---

### Typischer Pump-Action Granatwerfer

Typisches 20mm Pump-Action Abschussgerät
Abgebildetes Model: KPT-33 unter Latiev 338 Void2002

| | |
|---|---|
| Name | Typischer Pump-Action Granatwerfer |
| Kaliber | 20 mm ISSC |
| Typ | 20 mm Pump-Action-Granatwerfer |
| ab | |
| Tarnstufe | –1 |
| Munition | 3(s) |
| Schaden | 8S Granatengrundschaden<br>11S Schrotflintenpatronen |
| Rückstoß | R3 |
| Modus | EM |
| Gewicht | 2,15 kg |
| Preis | 900 ¥ |
| Verfügbarkeit | 8/14 Tage |
| Straßenindex | 3 |
| Legalität | 2-J |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| Slug 8 | 16 | 32 | 64 |
| Dir 20 | 40 | 80 | 160 |
| Bal 50 | 100 | 200 | 400 |

Standard-Ausstattung:

Die erste Reichweite ist für 20 mm ISSC Flintenpatronen, die zweite für Granaten-Direktbeschuss, die dritte für ballistischen Beschuss. Die Rückstoßkompensation der Mutterwaffe wird im Schnitt um +1 verbessert. Der Granatwerfer selbst erzeugt einen Rückstoß von +3, allerdings hilft dabei in der Regel die Schulterstütze des Gewehrs und der durch sein Gewicht gelieferte +1 Bonus. Gasventile oder interne Rückstoßkompensation der Mutterwaffe helfen selbstverständlich nicht.
Schulterstütze (K1/S1), Massekompensation (S1)
Optionen:

- längerer Lauf (Tarnstufe -1, Reichweiten +20 Prozent, Munition +1) +150¥
- Selbstlade Pump-Gun (Modus HM, Geschosspower -1, Rückstoß -1) +2000¥
- Titanbau (Gewicht -0,35 kg) +200¥
- Polymere-/Stahlbau (Gewicht -0,5 kg) +300¥
- Computergranatenprogrammiervorrichtung (nötig für Entfernungsgezündete Granaten) +200¥
- Kopplung an Mutterwaffen-Smartlink +100¥
- Kopplung an Mutterwaffen-Smartlink II +200¥
- Waffenaufsatz-Zielhilfe für ballistischen Einsatz (+1 Würfel bei ballistischem Beschuss) +50¥

---

Diese Granatwerfer ähneln eher kleinen Kompaktschrotflinten und effektiv sind sie auch genau das. Ihr Vorteil ist die gute Ausnutzung der Treibenergie, da sie keine Gase für den Lademechanismus abzweigen müssen. Die Feuerrate ist jedoch niedriger als die eines Selbstlade-Granatwerfers und das Nachladen ist komplizierter. Werfer dieses Typs können aufgrund des Kalibers die gleichen Patronen wie herkömmliche 20 mm Schrotflinten verwenden und sind daher besonders im Stadt- und Urwaldkampf nützliche Werkzeuge. Der kurze Lauf sorgt für eine stark reduzierte Reichweite. Diese Waffen werden in der Regel so konstruiert, dass man sie ohne größeres Umgreifen nur durch Wechseln des Abzuges abfeuern kann. Sie bilden eine respektable Kompromisslösung zwischen Feuerrate, Magazingröße und Durchschlagskraft und werden von allen mehrschüssigen Modellen am häufigsten verwendet. Obwohl das Gewicht solcher Waffen oft größer ist als das anderer Varianten, kann es durch Verwendung leichter Polymere und hochwertigen Titans einfacher reduziert werden, da nur Lauf und Kammer massiv konstruiert werden müssen.

---

» [Ich würde immer den Pump-Action wählen, ganz einfach aus Gründen der Zuverlässigkeit.] - Skull[fuckin' Armaggeddon]

» [Wenn man was vernünftiges kauft und seine Waffen gut in Schuss hält, ist die Zuverlässigkeit selten das Problem. Aber Pump-Action Werfer sind meistens im Profil kompakter als streifengefütterte, und die Schussfrequenz ist für Granaten hoch genug. Unterlaufwerfer haben ja eh nicht gerade viel Munition, da verteilt man seine Munition nicht unnütz in der Gegend.] - Charge

» [Sach mal ehrlich, reden wir hier von der Straße oder reden wir vom Schießplatz? Wenn der Siff einmal drinsteckt, kann ich mich schlecht beschweren, dass es sauber noch funktioniert hat, oder? Da bin ich dann nämlich schon so gut wie tot.] - Skull[fuckin' Armaggeddon]

≫ [Dir hat noch niemand gezeigt, dass man Waffen auch reinigen kann, oder? Ich weiß, das Konzept ist reichlich kompliziert, aber es hilft, wenn man seine Waffen in einem funktionsfähigem Zustand halten will. Es gibt nicht wirklich sonderlich viele automatische Waffen, die so unzuverlässig sind, dass man eine manuelle Waffen vorziehen müsste. Abgesehen von den wirklich schlimm eingeäscherten Gebieten in Puyallup ist "die Straße" für eine Schusswaffe ein geradezu klinisch sauberes Einsatzgebiet.] - CHARGE

≫ [Du musst es ja wissen, nicht wahr? Charge, die kompetente Stimme vom unteren Ende des Nahrungsnetzes, die Stimme der Straße, unter dessen Fingernägel noch der Dreck des Asphaltes ruht. Wir danken für deine Erleuchtung.] - RAMON

≫ [Verkehrt herum aufgehängt und auf Schniedelgröße geschrumpft. Naja, ich hab's vergrößert, damit man's gerade noch lesen kann. Keine persönliche Anpisse in diesem File, du kennst die Regeln. Willst du noch was antworten, Charge?] - E-GEE

≫ [Was gibt es da noch großartig zu sagen? Ramon spielt sich gerne auf, sein Problem. Ansonsten: Jeder, der es nicht packt, seine Waffen in einem funktionsfähigen Zustand zu halten, hat jede Ladehemmung verdient die er bekommen kann. 'nuff said.] - CHARGE

### H & K OGG-50

| | |
|---|---|
| Name | H & K OGG-50 |
| Kaliber | 20 mm ISSC |
| Typ | Unterlauf-Granatwerfer |
| ab | Spätsommer 2050<br>Frühling 2060 |
| Tarnstufe | (–1) |
| Munition | 4(s) |
| Schaden | 10M oder Granate |
| Rückstoß | R2 |
| Modus | HM |
| Gewicht | +1.4 kg |
| Preis | 1500 ¥ |
| Verfügbarkeit | 12/21 |
| Straßenindex | 4 |
| Legalität | 2-J |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 40 | 80 | 160 | 320 |
| 20 | 40 | 80 | 160 |

Standard-Ausstattung:

beidhändig verwendbar, interne Rückstoßdämpfung (S1), durch die Masse fallen alle betroffenen Waffen vom Rückstoß (R) um –1, verdeckt aber den Zweibeinschacht. Das OGG-50 kann nur an Waffen der GWS-50 Reihe montiert werden, Installation oder Deinstallation dauern jeweils etwa 5 Minuten
Optionen:

- Smartlink II +1600¥
- CZS-50 +8500¥

---

Das optionale Granatgerät-50 ist der Standardwerfer der GWS-50 Reihe. Er verfügt über einen vierschüssigen Ladestreifen und verschießt Granaten und andere Munition des ehemals von Heckler & Koch und Dynamit-Nobel mitentwickelten 20 mm ISSC Kalibers. Das OGG ist selbstverständlich voll vernetzbar mit dem optionalen GWS-50 Zielcomputer, dem CZS-50. Obwohl die Waffe durch die Montage des OGG-50 deutlich unhandlicher wird und der Werfer das waffeninterne Zweibein unzugänglich macht, schluckt sein Gewicht einen Teil des Rückstoßes der Waffe, wie auch umgekehrt. Die Direktbeschussreichweite des OGG-50 liegt bei etwa 100 Metern, ballistisch können Ziele in bis zu 300 Metern Entfernung und bis zu 150 Metern Höhe beschossen werden.

---

### 20 mm Metal Storm Werfersystem

| | |
|---|---|
| Name | 20 mm Metal Storm Werfersystem |
| Kaliber | 20 mm MS |
| Typ | 20 mm MetalStorm Granatwerfer |
| ab | |
| Tarnstufe | –2 |
| Munition | 2x3(Lauf) |
| Schaden | 8S Granatengrundschaden<br>10S Massivgeschosse |
| Rückstoß | R2 |
| Modus | frei wählbar |
| Gewicht | 2 kg |
| Preis | 2500 ¥ |
| Verfügbarkeit | 8/14 Tage |
| Straßenindex | 3 |
| Legalität | 2-J |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| Slug 8 | 16 | 32 | 64 |
| Dir 20 | 40 | 80 | 160 |
| Bal 50 | 100 | 200 | 400 |

Standard-Ausstattung:

Die erste Reichweite ist für Massivgeschosse, die zweite für Granaten-Direktbeschuss, die dritte für ballistischen Beschuss. Die Rückstoßkompensation der Mutterwaffe wird um +1 verbessert. Der Granatwerfer selbst erzeugt einen Rückstoß von +2, allerdings hilft dabei die Schulterstütze des Gewehrs und der durch sein Gewicht gelieferte +1 Bonus. Gasventile oder interne Rückstoßkompensation der Mutterwaffe helfen selbstverständlich nicht. Eine Computergranatenprogrammiervorrichtung (nötig für entfernungsgezündete Granaten) ist bereits integriert. Regeln für MS-Waffen siehe MSP-10.
Schulterstütze (K1/S1), Massekompensation (S1)
Optionen:

- Extralauf (+0,6 kg, maximum je nach Montagepunkt siehe oben) +250¥ /Zusatzlauf
- Verlängerte Läufe (Tarnstufe-1, Munition +1/Lauf, +0,25 kg/Lauf) +100¥ /Lauf
- Titanbau (Gewicht -0,1 kg/Lauf) +100¥ /Lauf
- Manueller Abzug (nur HM-Modus) +100¥
- Kopplung an Mutterwaffen-Smartlink +200¥
- Kopplung an Mutterwaffen-Smartlink II +300¥
- Waffenaufsatz-Zielhilfe für ballistischen Einsatz (+1 Würfel bei ballistischem Beschuss) +50¥

---

Diese modernen Granatwerfer arbeiten mit dem MetalStorm-System und verfügen in der Regel über 2-6 Läufe. Sie werden entweder unter dem Lauf (1-3 Läufe), rund um den Lauf herum (5-6 Läufe) oder als Trommel unter dem Lauf (3 oder 5 Läufe) montiert. In jedem Lauf befinden sich 1-3 Geschosse. Granatwerfer auf MetalStorm-Basis sind die modernsten und munitionsreichsten Tochterwerfer. Sie werden häufig mit dem Smartsystem der Mutterwaffe gekoppelt und über den Hauptabzug der Waffe nach kybernetischer Auswahl der Zusatzwaffe abgefeuert. Sie sind rückstoßärmer als andere Werfer, da sie keinen Lademechanismus betreiben müssen und sie können schnell nachgeladen werden, da alle Granaten eines Laufes als Ladestange eingeführt werden, nachdem der Werfer wie eine Pump-Gun nach vorn aufgeschoben wurde. Ihre Feuerrate ist dabei frei wählbar und theoretisch genauso schnell, wie die jeder anderen MetalStorm-Waffe, da die Granaten elektrisch gezündet werden und mehrere Läufe gleichzeitig feuern können.

---

≪ [Hat jemand schon Erfahrung damit gemacht, was passiert, wenn ein defektes Smartgun-System versucht, alle Granaten gleichzeitig abzufeuern? Lauf verbogen, die Trägerbox zwischen die Beine bekommen oder solche Späße?] - WARLOCK

≫ [Also, wenn du das Interface überlistest, um tatsächlich alle gleichzeitig abzufeuern, explodiert der Werfer natürlich sofort. Was du vermutlich meinst, ist das gleichzeitige Abfeuern aller Läufe mit unmittelbar folgendem Zweit- und Drittabschuss. Normalerweise reißt es dir wohl den Werfer von der Waffe und der Rückstoß bricht dir die Schulter. Ich vermute mal, dass du in deinem Leben noch nie eine größere Waffe abgefeuert hast, ein Troll bist oder ein Auto, denn sonst würde wohl niemand auf so eine dämliche Idee kommen. Ich stell dich zu deinem eigenen Schutz erstmal ein bisschen auf den Kopf, damit du dich nicht noch vor lauter Dummheit selbst umbringst. Muss ein Phänomen großer Waffen sein, das dafür sorgt, dass der Denkschwamm plötzlich zu wenig Blut bekommt.] - MATBRAT

### ATMC Movie Weapons Aliens II Smartgun SAW

| | |
|---|---|
| Name | ATMC Movie Weapons Aliens II Smartgun SAW |
| Kaliber | 10x28 mm M-250 |
| Typ | Universal MG |
| ab | |
| Tarnstufe | –6 |
| Munition | 100(Tr)/200(Box)/100(Gurt) |
| Schaden | 11S |
| Rückstoß | R2 |
| Modus | HM/SM/AM |
| Gewicht | Waffe 9.57 kg, Geschirr mit Gyro 8.25 kg |
| Preis | 12850 ¥ |
| Verfügbarkeit | 4/30 Tage |
| Straßenindex | 3 |
| Legalität | 1-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 100 | 200 | 400 | 800* |

Standard-Ausstattung:

Der angegebene Schaden ist der Basisschaden mit normaler Munition. Die spezielle Explosivmunition kostet nur die Hälfte von normaler Explosivmunition Munition. Bei Oberflächenexplosion beschädigt sie Panzerung wie Ex-Ex. Der Schaden beträgt 8T und geht auf doppelte Stoßpanzerung. Bei Einschlageinstellung wird die Panzerung wie bei normaler Munition beschädigt, der Schaden beträgt 10S und Panzerung schützt mit –1. Sonstige Munition in 10x28 mm ist verfügbar, kostet jedoch 20% mehr, als in gängigen Kalibern.
Zubehör:
Smartlink II, Infrarotsucher (aktiv/passiv), Gasventil 2 (K2), Gyrostabilisator 6 (K6/S6)
Optionen:

- Wechsellauf 900¥
- 100er Munitionstrommel 400¥
- 200er Munitionsbox 500¥
- 9 mm Para Juniorversion (Schaden: 7M, Munition: 250(Tr), Gewicht -2kg, Verfügbarkeit 3/20 Tage, Index 2,25, Gyroskop 2) -6000¥

---

Die Aztechnology-Truman Merchandise Company präsentiert das absolut autentische M-56 Smartgunsystem aus dem legendären Action Kultfilm Aliens. Wie die damalige Requisitenwaffe basiert die ATMC MW M-56 Squad Support Smartgun auf einem deutschen MG-3 Chassis. Die M-56 Smartguneinheit besteht im wesentlichen aus vier Teilen: Tragegeschirr, Gyrostabilisator, Zielerfassungssystem und Waffe. Die Waffe verschießt verzögert explosive hülsenlose Munition des speziell hergestellten Filmkalibers 10x28mm. Die Zielerfassung der Waffe erfolgt manuell oder über ein Augenreflexgesteuertes Infrarotzielsystem mit Smartgun II Technologie. Die M-56 Smartgun ist auf lange Feuerstöße von je vier Schuss Länge ausgelegt sowie auf andauerndes Automatikfeuer mit einer Kadenz von fast 1250 Schuss/min. Mit dem teuren und aufwendigen Gyrostabilisator der Extraklasse ist die Waffe sicherlich nur für geübte Waffenspezialisten geeignet, entschädigt aber mit maximalem Spaßfaktor für umständliches Training und großes Gewicht. Aufgrund der cleveren Griffanordnung kann die Waffe aus nahezu jeder Haltung zielgenau abgefeuert werden und der Schütze kann per Smartlink je nach Situation wählen ob die Geschosse auf Oberflächendetonation oder Einschlagsprengung eingestellt werden sollen. Die Waffensteuerung wird von einer Leistungsstarken Batterie garantiert die eine Lebensdauer von etwa 15.000 Schuss hat. Das aktive Infrarotzielsuchsystem kann selbstverständlich auch als Zieldesignator verwendet werden und eignet sich hervorragend zur schnellen Zielaufnahme gegen Menschen und menschenartige Lebewesen. Die Präzision der Waffe ist allen Tests nach überwältigend. Alle vier Geschosse eines Feuerstosses schlagen noch auf 250 Meter in einem Streukreis von weniger als 2cm ein. Leider kann die Einstellung der Sprengkopfkonfiguration nur komplett für eine Auslösung vorgenommen werden und kann innerhalb eines Feuerstosses nicht wechseln. Wer volles Dauerfeuer abgiebt muss dieses unterbrechen um die Einstellung zu ändern. Um die Waffe so robust zu machen wie sie im Film rüberkommt wurden nicht nur zur Autentizität alle mahuellen Kontrollen beibehalten. Alles was per Smartlink wählbar ist kann auch manuell genutzt werden und der Schütze benötigt daher keine Smartgunverbindung zur Benutzung der Waffe.

Schon jetzt erfreut sich diese Waffe besonders bei Japans Militärotaku (das sind Militarierfreaks und keine SimNet-Kinder) besonders großer Beliebtheit und es gibt bereits einen Verband mit 3 kompletten Zügen, die “United States Colonial Mari-

nes Special Operations Brigade Omega". Man muss nicht extra erwähnen das die Waffe in halb Asien so gut wie ausverkauft ist. Zur Komplettierung der Sammlung biteten Aztechnology und Truman Technologies natürlich auch die restliche Ausrüstung mit der üblichen ATMC MW Autentizitätsgarantie. M-3 USCM Körperpanzerung (leichte Sicherheitspanzerung), den Flammenwerfer, das M-41a1 Pulsegewehr und sogar das relativ unbekannte M-42A Infanteriescharfschützengewehr. Die Ideale Kombi wenn man auf Wanzenjagd geht und dabei cool sein will! Für alle Familienväter sei darauf hingewiesen das es auch eine Juniorversion im 9 mm Parabellum MP-Kaliber gibt. MEGACOOL!!!

---

≫ [Was für ein Schrott. Das verdammte Ding ist zu nichts zu gebrauchen und kostet soviel wie ein Kleinwagen. Die Waffe zum Film... <*seufz*> Was für Idioten kaufen sich sowas?] - SEEKER

≫ [Pass auf wen du Idioten nennst. Wir haben Laserkanonen mit automatischer Zielsuchvorrichtung. Boom! Intelligente Raketen mit Atomsprengköpfen. Mit unserm Zeug kann man ne halbe Stadt abfackeln. Wir haben automatische Waffen mit eingebautem Granatwerfer, wir haben Sonar-Elektronische Panzerfäuste. Wir haben Raketen, Handgranaten, Taschenmesser...] - HUDSON 2K60 "FORT LEWIS COLONIAL BROTHERS, 56TH STREET"

≫ [Oh toll. Ein Depp. Ganger im 2D-Splatterrausch...] - SEEKER

≫ [Also ickke findet Dingens voll scheissendreck megaobakuhl. Wo kamma sowat häahbekomen? Voll fetziges RATTATATTARATRATWATZKA-BOOMSPLADDADADT!!!!] - LIVY "LOS" SAINT

≫ [Hallo Livy. Tschüss Livy.] - SEEKER

≫ [Das is'ne Straßenwaffe, Livy. Versuch's bei Gangern wie diesem Husdon 2K60. Hat ja netterweise gleich hinterlassen, wo man ihn finden kann. Aber die Typen, die mit dem Zeug rumfuchteln, sind wahrscheinlich total gaga, schätze ich. Bugjäger und dergleichen. Splatterfreaks. Kann sein, dass die unter Bezahlung was anderes verstehen, als die Sorte, die man geplant hatte. Und dass sie sich unter Checksticks und Slotten ebenfalls was anderes vorstellen. Nuyen kann man bestimmt witziger verprassen, als in so eine dämliche Machokniste pumpen und Aztech's Konten damit zu füllen. Oh Mann. Männer und ihre Dinger. Subtil ist das jedenfalls nicht.] - ƎƎƆ-Ǝ

≫ [Also ma' ehrlich, Autofeuer mit der Explosivmun ist ganz schön beeindruckend. Film hin oder her – ich wette 10:1, dass niemand seinen Arsch in der Feuerlinie behält. Ich hab' das Teil ma' annem altem Ford America ausprobiert der ma' endlich stehen sollt', aber er willt nich' – naja. Dumm halt... War im Arsch, total ums ma' so zu sagen. Is kraß das Teil.] - JOE DALTON

≫ [Dafür brauche ich aber keine völlig überteurte Waffe für über 12k¥. Das Ding ist unverschämt teuer und für ein MG ist die Leistung nicht gerade überwältigend. Ein Universal-MG + Gyro ist wesentlich preiswerter, leichter und besser. Aber ja, ich würde auch nicht in der Schusslinie von so einem Ding stehen wollen, das ist schon wahr. Aber das gilt eigentlich für jede großkalibrige Waffe mit Explosivmunition. Das ist keine spezielle Eigenschaft der Smartgun.] - CHARGE

### AOI PASG-5

| | |
|---|---|
| Name | AOI PASG-5 |
| Kaliber | 42 mm APA |
| Typ | überschwere Schrotflinte |
| ab | |
| Tarnstufe | –5 |
| Munition | 5+1(s) und 3(m) |
| Schaden | 15T (Selbstladeschrotflinte) |
| Rückstoß | R7 |
| Modus | HM |
| Gewicht | 9,5 kg |
| Preis | 9500 ¥ |
| Verfügbarkeit | 18/40 Tage |
| Straßenindex | 8 |
| Legalität | 5P-F |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 70 | 140 | 280 | 560 |

Standard-Ausstattung:

Polymer-Stahlbauweise, sehr robust und schmutzresistent, Smartlink II, Entfernungsmesser, Granatenprogrammierung, Skelett-Festschulterstütze (K1/S1)
Optionen:

- Aufsatz-Waffenkamera (Digitalkamera mit 30 min Aufzeichnung und Abzugsauslösung, +0,05 kg) 250¥
- Tritium-Leuchtvisierung 150¥
- Vorderhandgriff (Tarnstufe -1, S1, MW Aufschlag unter 10 Metern -1, +0,3 kg) +100¥
- 42 mm APA Mk.I Schrotmunition (15T+1(f) Grobschrot) 2¥ /Schuss
- 42 mm APA Mk.II Massivmunition (15T FMJ) 5¥ /Schuss
- 42 mm APA Mk.III 30 mm APDSFS (17S APFSDSTC, R6) 15¥ /Schuss
- 42 mm APA Mk.IV 15 mm APDSFS (18M APFSDSTC, R5) 20¥ /Schuss
- 42 mm APA Mk.V Sprengkopfgeschoss (12T+2, R6) 60¥ /Schuss
- 42 mm APA Mk.VI Granatgeschoss (10S HE, -1/Meter) 50¥ /Schuss
- 42 mm APA Mk.VII Granatgeschoss (10T(F) AP, -1/4 Meter) 60¥ /Schuss
- 42 mm APA Mk.VIII Granatgeschoss (12T AVSC (–4), -10/Meter) 300¥ /Schuss

---

Diese gewaltige Schrotflinte wurde speziell von AOI Arms für die Verwendung durch mechanisierte Panzerinfanterie, auch bekannt als Power Armor entwickelt und erfreut sich auch unter vercyberten Trollen einiger Beliebtheit. Die PASG-5 verschießt ein neues Spezialkaliber, das Granatentaugliche 42 mm APA. Die Waffe verfügt über einen Magazinschacht und ein Röhrenmagazin und kann so notfalls die gefährlichen Ladezeiten überbrücken. Dabei ist der Magazinschacht selbstverständlich als Hauptbestückung vorgesehen. Die Magazinröhre wird daher meist mit Nahkampfgeschossen beladen, um unerwartetem Feindkontakt rasch begegnen zu können. Da das manuelle Repetieren der ansonsten selbstladenden Waffe allerdings zu einem sofortigen Auswurf der Patronenkammer und dem Neuladen aus der Magazinröhre führt, sind viele PA Trooper der AOI Konzernstreitkräfte in den letzten Desert Wars dazu übergegangen, diese Funktion als gezielten Munitionswechsel zu benutzen. Dabei geht zwar stets ein Geschoss verloren, aber die Patrone kann nach einer Beruhigung der Lage wieder aufgelesen werden und selbst wenn das nicht der Fall ist, lohnt es sich trotzdem manchmal, den Verlust einer Patrone für die verkürzte Reaktionszeit in Kauf zu nehmen. Obwohl man es der Waffe in einer Katalogillustration kaum ansieht, sind die Ausmaße des Gewehres gewaltig. Sie wurde proportioniert, um von mittleren und schweren PA's eingesetzt zu werden und hat daher die Griffgröße einer schweren Trollwaffe. Normale Menschen und selbst leichte PA Trooper können das brachiale Abschussgerät nicht verwenden. Die PASG-5 ist extrem robust und auch als Nahkampfwaffe gegen weiche Ziele nutzbar. Der Rahmen und Teile der Mechanik bestehen aus Stahlguss, Schlagbolzen, Lauf und Polygonallauf aus Titan. Die Griffteile der serienmäßig versmarteten Waffe sind aus aluminiumverstärktem Polymer gefertigt und vollständig korrosionsfest.

---

» [Beliebt bei Trollen? Legendär schon, aber damit etwas beliebt sein kann, muss es auch irgendwie bezahlbar sein. Abgesehen davon, dass das Regime jagd auf uns macht, wie auf den Antichristen, wenn wir mit sowas gesehen werden.] - Trailer Joe

» [Und das ist auch gut so.] - Little White Riding Hood

- [Die Reichweite ist aber nicht so doll. Sind PA Trooper so auf Nahkampf ausgelegt?] - Lurker Joe
- [Prinzipiell ja. Der Hauptvorteil einer PA ist, dass sie überall durchkommt, wo ein Panzer steckenbleibt. Meist also Hauskampf. Wenn die Wand dünn genug ist, geht der PA Trooper durch und trotzdem ist er klein genug, um die meisten Gebäude betreten zu können.] - MatBrat
- [Soweit die Theorie. Fakt ist jedoch, dass PA's ohne perfekte Vorplanung und gute Karten oft in der Strasse einbrechen und in der Kanalisation abtauchen. Auch alte Häuser mit dünnen Böden sind so eine Sache. Die meisten PA Trooper sehen davon als erstes den Keller.] - Stahlhelm
- [Na, da kann man sich doch freuen. Ich hoffe dass ich nie einem PA Trooper mit so einem kranken Gewehr gegenüberstehe.] - Lurker Joe
- [Die PASG-5 ist bei weitem nicht das Schlimmste was PA-Einheiten rumschleppen. Ich hab ein SimSinn File von einem Manöver der S-K PA Truppen in der Nähe von Zimbabwe. Die meisten tragen Waffen wie diese hier, die Merkur oder die ISW-4, aber ein paar schleppten auch Ngladas mit sich rum und Seeker hat auf einer Aufnahme sogar zwei Mammoth identifiziert. Schaurige Sache, diese PA-Einheiten. Wozu selbst leichte PA's fähig sind, haben wir alle ja erst vor kurzem im Fernsehen beobachten dürfen und eine schwere PA ist eben entsprechen... nunja... schwerer. Überpanzerte Trolle mit Pilot sozusagen. Nichts zum ulken.] - MatBrat
- [Nur, dass ein Troll keinen Pilot braucht! Pah!] - Lurker Joe
- [Dafür seid ihr Viecher auch nicht bis 20 mm kugelsicher.] - Little White Riding Hood
- [Na und? Ist ja nicht so, dass irgendeine Metarasse das wäre.] - Lurker Joe
- [Und das ist auch gut so.] - Little White Riding Hood

### Beretta APU-66 GPMG

| | |
|---|---|
| Name | Beretta APU-66 GPMG |
| Kaliber | 7,62 mm Nato |
| Typ | Universal MG |
| ab | |
| Tarnstufe | −4 |
| Munition | Gurt |
| Schaden | 11S |
| Rückstoß | R2 |
| Modus | AM |
| Gewicht | 8,97 kg |
| Preis | 2790 ¥ |
| Verfügbarkeit | 18/14 Tage |
| Straßenindex | 4 |
| Legalität | 2-H |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 150 | 300 | 600 | 1200* |

Standard-Ausstattung:

Schulterstütze mit Schockpolster (K1/S2), Gasventil 1 (K1), Vorderhandgriff (Erschwernisse für Kampf unter 10 m −1, S1)
Optionen:

- schwerer Lauf 500 ¥ +1 kg
- Zweibein +150 ¥ +0.25 kg (K1/S1)
- leichte Dreibeinlafette
- mittlere Dreibeinlafette

---

Das APU-66 GPMG wurde im Auftrage der alten italenischen Regierung für die Armee von Beretta entwickelt. Wie alle UMGs von Beretta basiert auch das APU-66 auf dem Design des deutschen MG-42 aus dem 2ten Weltkrieg, natürlich hergestellt mit moderneren, leichteren Materialen und aktualisiert, um modernes Zubehör verwenden zu können. Besonders anzumerken ist hierbei der völlig veränderte Auswurfmechanismus. Statt einen sich auflösenden Gurt zu verwenden, trennt die Waffe Hülse und Gurt, wobei der Gurt selbst wiederverwendbar ist.

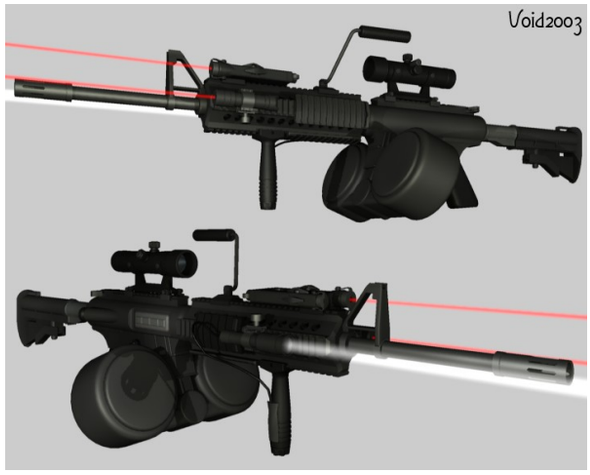
Die ersten Vorab-Exemplare an die Truppen waren zu Test- und Schulungszwecken schon ausgeliefert, als sich die neu gewählte, italienische Regierung entschied, Beretta den Kontrakt zu entziehen und sich statt dessen dem GWS-50 Projekt anzuschließen. Welche Gründe genau zu dieser Eintscheidung führen, wissen wohl nur die Verantwortlichen. Es wird aber vermutet, dass die Regierung Beretta den Kontrakt aufgrund von vermuteten Mafianverbindungen entzogen hat, da die Regierung versuchte, der Mafia die Stirn zu bieten. Andere glauben, dass Beretta als Monopolist zerschlagen werden sollte. Beretta und diverse Tocherunternehmen belieferten exlusiv staatliche Behörden, Organisationen und das Militär, wobei Qualität, Preis und Leistung im Vergleich zu ausländischen Herstellern immer mehr zu wünschen übrig ließen. Das Beretta-Konsortium kam durch diesen Zug in arge Bedrängniss, und heute wird das APU-66 praktisch an jeden verkauft, der es sich leisten kann und das zu äußerst günstigen Preisen.

In Afrika sieht man das APU-66 recht häufig und auch im asiatischen Raum ist es nicht ubekannt. Auch Staaten der NAN ersetzten ihre alten MG's, welche teilweise noch aus U.S.-Beständen stammten, durch das günstige APU-66.

Das APU-66 wird standardmäßig als LMG mit einem Vorderhandgriff, einen einfachen Gasventil und einem Schockpolster ausgeliefert. Optional gibt es natürlich noch ein Zweibein, welches vor dem Handgriff montiert werden kann. In der LMG-Version wird das APU üblicherweise mit 100 Schuss Gurtboxen verwendet, welche man an die Waffe hängt. Als GPMG ist die Waffe natürlich auch für die Montage auf Fahrzeugen und Feldlafetten ausgelegt, wofür Beretta eine Auswahl an Lafetten sowie einen schwereren Lauf anbietet, welcher den Belastungen unter Dauerfeuer besser gewachsen ist.

---

### Diemaco C-19 LMG




| Name | Diemaco C-19 LMG |
|---|---|
| Kaliber | 5,56 mm N |
| Typ | LMG |
| ab | |
| Tarnstufe | 1 |
| Munition | 150(Tr) |
| Schaden | 10M |
| Rückstoß | R-1 |
| Modus | HM/AM |
| Gewicht | 5,8 kg |
| Preis | 3250 ¥ |
| Verfügbarkeit | 10/14 Tage |
| Straßenindex | 3 |
| Legalität | 1-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 100 | 200 | 400 | 800* |

Standard-Ausstattung:

Das C-19 LMG kann alle Arten von Standardzubehör mit Schienenmontage aufnehmen, sowie Standard-schalldämpfer und Zielcomputer. Zubehör des C-19 kann ebenfalls problemlos verwendet werden. Polymer-/Stahlbauweise, Gasventil 1 (K1), Einschubschulterstütze (K1/S1)(ausgezogen Tarnstufe -1), 4 mittlere Montageschienen (Vorderschaft, bei Auslieferung mit Vorderhandgriff, Abdeckplatten, taktischer Lampe (Xenon, 30 Minuten), Lasermarkierer, Tragegriff und externem Smartsystem mit integriertem Entfernungsmesser belegt), Montageschiene (Oberseite, gross, bei Auslieferung mit optischer Zielhilfe belegt)
Optionen:

- Endlosgurtadapter 250¥

---

Die seltenste Ausführung des Diemaco C-19 ist die bei der kanadischen Armee als SFSSW-19 (Special Forces Squad Support Weapon 19) geführte LMG-Variante des C-19 Systems. Das C-19 LMG basiert weitgehend auf dem C-19 HB, verfügt jedoch über einen weniger präziseren, dafür allerdings bedeutend robusteren Lauf und den unbegrenzten Endlosfeuermodus des Standard C-19. Das C-19 LMG ist bereits ab Werk mit einer grossen Zahl von RAS-montierten Spezialzubehörteilen bestückt. So verfügt die Waffe serienmäßig über eine taktische Lampe, Vorderhandgriff, Laserzielhilfe, optische Zielhilfe, externes Smartlink, Entfernungsmesser und Tragebügel. Anstelle der 30-Schuss Polymermagazine wird das C-19 LMG bereits mit der 150-schüssigen Doppeltrommel ausgeliefert, und Diemaco bietet einen Spezialadapter zur Verwendung von Endlosgurten für die Waffe an.

Zahlreiche Einheiten der kanadischen Armee erweitern die Ausstattung der Waffe gern mit robusten Zweibeinen, und auch Schalldämpfer finden häufige Verwendung. Besonders Eliteeinheiten tauschen die optische Zielhilfe zudem gern gegen einfache Zielfernrohre mit Restlichtverstärkung aus. Außer in Kanada ist das C-19 LMG auch in Thailand und Mexiko fester Bestandteil der Arsenale. Vereinzelte Verwendung findet die Waffe auch in Australien, wo sie vor allem durch ihre hohe Magazingröße und Flexibilität beliebt ist und durch ihre rein mechanische Funktionsweise enorme Vorteile bei Einsätzen in der Outback Deadzone hat.

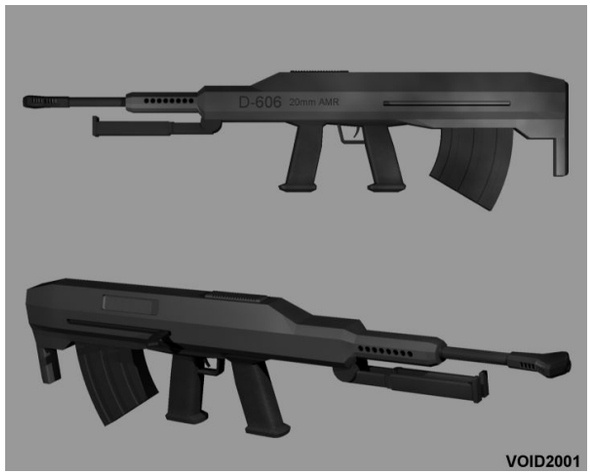
---

» [Scharfes Teil! Das macht ja echt Eindruck!] - Gunsmith Cat

» [Sieht verdammt unhandlich aus.] - MatBrat

» [Ist es nicht. Es ist sogar ziemlich handlich und ungewöhnlich leicht für eine Waffe mit dieser Ausstattung. Von der Verwendung eines Schalldämpfers kann ich allerdings nur abraten. Benutzt lieber einen einfachen Blitzkompensator. Die überhitzen nicht so schnell.] - Mounty Joe

**D-606 AMR**




| | |
|---|---|
| Name | D-606 AMR |
| Kaliber | 20 mm AM |
| Typ | Scharfschützengewehr |
| ab | |
| Tarnstufe | –6 |
| Munition | 6(s) |
| Schaden | 16T |
| Rückstoß | R7 |
| Modus | EM |
| Gewicht | 16.8 kg |
| Preis | 7600 ¥ |
| Verfügbarkeit | 15/18 Tage |
| Straßenindex | 5 |
| Legalität | 1-H |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 200 | 400 | 800 | 1600** |

Standard-Ausstattung:

hydraulische Rückstoßbremse 3 (K3/S2), Schulterstütze mit Schockpolster (K1/S2), Zweibein (K1/S1), Vorderhandgriff (ohne Handlingbonus). Schockpolster und Zweibein sind stehend feuernd selbstverständlich vollkommen nutzlos. Ohne Verwendung eines Zweibeins oder Dreibeins sinkt die Reichweite auf die einer Maschinenpistole ab (obwohl das Geschoss natürlich noch weiter als 2400 Meter fliegt und tödlich bleibt.)

---

Das D-606 ist ein archetypischer Vertreter eines Anti Material Rifles, kurz AMR. AM Gewehre, auch als Sturmkanonen bekannt, werden verwendet, um befestigte Stellungen, mittlere Panzerfahrzeuge und schweres technisches Gerät zu zerstören. Wie andere AMRŽs verwendet auch das vorliegende Modell eine 20 mm AM Patrone, die man alleine schon als Hiebwaffe benutzen könnte. Gegen schnell gewegliche Ziele geringer Größe (→Metamenschen) sind solche Waffen praktisch nicht geeignet, da sie nur mit einem Zweibein verwendet werden können, eine recht hohe Trägheit haben und zudem ziemlich ungenau sind. Abweichungen zwischen 5 und 50 Zentimetern sind keine Seltenheit auf Kernschussweite, jedoch nicht weiter bedauerlich, wenn man sich vor Augen hält, was die wahren Ziele dieser Waffen sind.

Die D-606 ist ein indisches Model und wird vor allem in Indien selbst und in Süd-Ostasien verwendet. Es verfügt über ein fest montiertes Zweibein und einen Vorderhandgriff, um einen festeren Griff zu gewährleisten. Die eigentliche Waffe, also Lauf und Mechanik, ist in der Waffe hydraulisch aufgehängt und bewegt sich beim Schuss fast einen halben Meter zurück, um den enormen Rückstoß aufzufangen. Die Waffe verfügt über keinerlei Zielhilfen, dafür jedoch über eine feste Montageschiene, auf der das für jeden Auftrag geeignete Zielgerät befestigt werden kann. Dies ist eine verständliche Konstruktion, wenn man bedenkt, dass man solche Waffen ohnehin auf Distanzen einsetzt, für die ein Zielfernrohr von Nöten ist. Die übliche Munition des D-606 ist panzerbrechende Explosivmunition, aber sie kann auch Urankerngeschosse, schwere Brandsätze oder SAPHEI-Munition (Hochexplosive, panzerbrechende Treibspiegelmunition mit Brandsatz) verschießen.

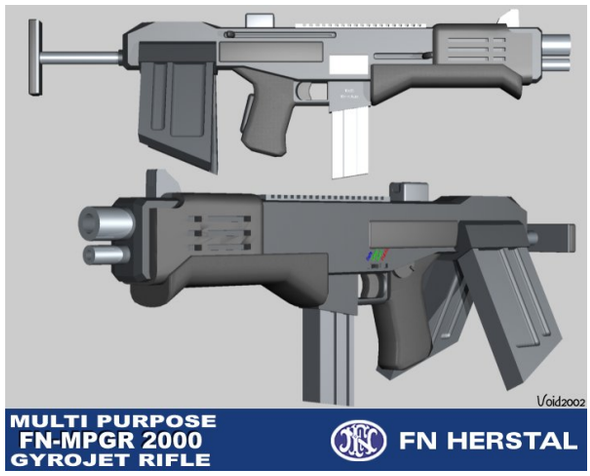
---

≫ [Sie fallen unter Scharfschützengewehre aufgrund von Konstruktion und Einsatz, aber im wesentlichen sind AMRŽs kleine Kanonen. Für Runner eigentlich vollkommen ungeeignet, weshalb ich mich immer wieder frage, was so viele Leute so geil daran finden.] - Seeker

≫ [Ich habe gerne jemanden dort draußen, der bei Eskalationen in der Lage ist, einen zusätlichen Fluchtweg in Wände zu schießen. Nicht immer hat man die Möglichkeit von innen Sprengladungen anzubringen. Und im Zeitalter von Feuerschutzbestimmungen, Klimaanlagen und hohen Selbstmordraten, lassen sich Fenster schon lange nicht mehr öffnen und auch nicht unbedingt einschlagen. Die nötige Koordination und Disziplin sollte im Team natürlich gewährleistet sein, sonst ergibt dieses Vorgehen schnell ein tödliches Desaster. ] - Usiel

≫ [Als Scharfschützengewehr macht diese Lassy absolut Sinn. Es ist einfach ein Vorteil, wenn du dir keine Sorgen um Panzerung oder die Stärke des Glases machen musst. Ich habe damit auch wunderbar Clienten bedient, die durch magische Barrieren geschützt waren. Diese Lassy durchschlägt einfach alles.] - Mc Alister

### Fabrique National FN-MPGR 2000




| | |
|---|---|
| Name | Fabrique National FN-MPGR 2000 |
| Kaliber | 25 mm FNGR/.40 S & W |
| Typ | Raketenwerfer/SMP |
| ab | |
| Tarnstufe | 0 |
| Munition | 2x6(s)/30(s) |
| Schaden | 13S/8M |
| Rückstoß | R0/R1 |
| Modus | HM – HM/SM/AM |
| Gewicht | 3,65 kg |
| Preis | 3850 ¥ |
| Verfügbarkeit | 9/14 Tage |
| Straßenindex | 4 |
| Legalität | 3-K |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 40 | 80 | 160 | 320 |
| 25 | 50 | 100 | 200 |

Standard-Ausstattung:

Die Raketen sind nahezu rückstoßfrei und erzeugen keinen Überschallknall, erreichen ihre volle Leistung jedoch erst nach 40 Metern (+1 Power/3 m bis zum Erreichen der angegebenen Power), sind also auf kurze Distanz noch wenig effektiv. Smartlink, Polymere-/Titanbau, interne Rückstoßkompensation 2 (S2), ausziehbare Schulterstütze mit Schockpolster (K1/S2)
Optionen:

- taktische Lampe 120¥
- Smartlink II +2000¥
- biometrische Sicherung +900¥
- Waffenkamera 220¥
- Für die Raketen gilt Verfügbarkeit 10/10 Tage und Straßenindex 2,5
- V-3 JPF (Jacketed Point Fire. Zur Übung und zum Punktbeschuss vorgesehene Rakete mit Massivkopf. Schaden: 13S) 25¥
- V-5 JEX (Jacketed Explosive. Gegen gepanzerte Gegner vorgesehene Punktbeschussrakete mit splitterarmem Sprengkopf. Schaden: 12T Explosivschaden, Stoßpanzerung schützt) 30¥
- V-21 AVEX (Anti Vehicle Explosive. Zur Bekämpfung leichter Fahrzeuge vorgesehene Hohlladung. Schaden: 10S, Panzerung schützt –3) 140¥

---

Vielseitigkeit und Anpassungsfähigkeit sind die zwei Grundsäulen der Sicherheitswaffenindustrie. Gute Sicherheitswaffen müssen es dem Träger erlauben, in jeder Situation angebracht zu reagieren. Dass es noch andere Wege zum Erfolg in dieser Branche gibt, als das berühmte MetalStorm™- System, bewies FN Herstal im vergangenen Winter von 2062 auf der SArmEque 61/26 in Paris. Die MPGR-2000 kombiniert ein 25 mm Gyrojetgewehr mit doppelter Zuführung mit einer zuverlässigen .40er Maschinenpistole. Die Waffe ist serienmäßig smart und ermöglicht es ihrem Träger, jeder Gefahr angemessen zu begegnen. Während die Maschinenpistole mit Gel- oder Hohlspitzgeschossen besonders gut zur Vermeidung unbeteiligter Opfer ist, bietet die 25 mm-Rakete der Hauptwaffe dem Benutzer die Möglichkeit. selbst schwer gepanzerte Gegner zu stoppen und wenn nötig, sogar Fahrzeuge zu bekämpfen. Anordnung und Bedienung der Komponenten sind einzigartig und die Handhabung leichter, als auf den ersten Blick vermutbar.

Vorverträge über die Lieferung der MPGR-2000 wurden schon kurz nach der öffentlichen Demonstration auf der SArmEque mit dem spanischen SecuriDarte, dem Norddeutschen Wachschutzverband, sowie einigen weiteren Kleinabnehmern in Asien und Amerika geschlossen.

Der ultimative Vorteil der Waffe ist dabei vor allem ihr Preis, denn sowohl die Waffe, als auch ihre Munition ist deutlich kostengünstiger als die konkurrierenden MetalStorm™-Waffen.

---

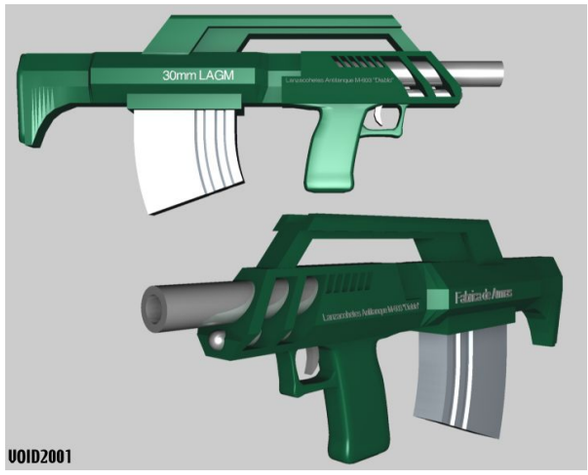
≫ [Heilige Mutter Maria. Scheiße! Was für eine kranke Waffe. Ist sowas für Cops überhaupt legal??!] - Rewritable

≫ [Klar, dass die SecuriDarte das haben wollen. Das faschistische Pack, dass in Spanien an die Macht gekommen ist, hat sicherlich noch jede Menge Metas zu erledigen. Wie konnte das nur passieren?

Oh, wer es nicht weiß: die SecuriDarte hat einen Regierungsvertrag laufen über den Schutz von spanischen Frachtern gegen Piraterie in der Karibik und an den Küsten Afrikas. Kein Wunder, dass die sowas brauchen. Es war nur eine Frage der Zeit, bis die Pfeffersäcke sich gegen die Piraten zur Wehr setzen...] - Hombre

- [Beeindruckend! Drei gekauft!] - Usiel
- [Bevor jemand in Panik ausbricht: FN hätte es zwar gern und tut so, als ob das MPGR ein riesiger Erfolg werden würde, aber tatsächlich sieht es eher schlecht aus für eine weite Verbreitung im Sicherheitsbereich. Selbst bei den Großen, die das Teil geordert haben, läuft es als Support-Waffe. Rechnet mit einem MPGR auf 20 Leute, wenn überhaupt. Bei dem Preis ist das auch kein Wunder, da kann man sich immerhin 4 normale MPs von kaufen.] - Reasonable
- [Zu klobig und schwer auf Nahdistanz wie Häuserkampf. Zu wenig Reichweite auf Ferndistanz schon gegen Sturmgewehre. Verdammte 300 Meter, wo sie dir mit einem Sturmgewehr Löcher in den Pelz brennen. Guter Leistungsbereich von 10 bis 80 Meter. Unterstützungswaffe mit schneller Schussfolge und großer Firepower. Flexible Munition, großes Einsatzspektrum bis zur leichten Panzerabwehrfähigkeit. Alles zusammen nicht übel, aber mit bitter erkauften Nachteilen. Eine Teamwaffe für den Kampf auf mittlere Distanzen gegen überschwere Gegner und leichtes Material. Stadtkampf und Verteidigungswaffe, als Angriffswaffe würde ich was anderes nehmen.] - RealMan
- [Nach ein wenig Training, kann ich sagen, dass diese Waffe jeden Nuyen Wert ist. Für Unvercyberte vielleicht ein wenig schwer, um sie effektiv im Häuserkampf einzusetzen, ist sie doch die optimlae Bewaffnung. Mit der Waffe kann man zwei Personen eines Sturmtrupps zusammenfassen zu einer Person. Die MP ist zur Bekämpfung von leicht und mittelschweren Gegnern. Der Gyrojetwerfer ersetzt den Mann mit der Schrotflinte und ist in der Lage, in Wände und Türen Einstiegsmöglichkeiten zu schaffen. Auch gepanzerte Türen oder schwergepanzerte Truppen sind kein Problem. Was mich besonders fasziniert hat, ist die Möglichkeit über den Smartlink zu bestimmen, aus welcher Zuführung die erste Rakete gewählt wird und aus welcher Zuführung nachgeladen wird. Einzig einen verlängerten Streifen für die MP würde ich empfehlen. Die Einsatzzwecke sind leider eher begrenzt. Angriff auf eine stark gesicherte Einrichtung vielleicht, wo zu erwarten ist, dass neben regulären Sicherheitskräften auch noch Schocktruppen und vor allem Sentrys oder Guardiansysteme anzutreffen sind.] - Usiel
- [Bist du sicher das du diese Waffe schonmal benutzt hast? Also mich würde wirklich interessieren, mit was du Durchgänge in Wände sprengen willst? Mit den JEX, oder den AVEX? Die JEX macht ein fingerdickes Loch auf *deiner* und ein konisch bis zu 30 cm durchmessendes Loch auf der anderen Wandseite. Die AVEX brennt ein etwa armdickes Loch durch die Mauer. Passt du da wirklich durch??? Die MP ist, obwohl sie das auf dem Sicherheitsmarkt nicht sagen, hauptsächlich zum Verschießen von Aufschlagbrandsätzen gedacht. Denen folgt dann jede IR-Suchkopfrakete wie ein räudiger Hund einer Cheerleaderin mit Regelblutung. Das heißt im Klartext: Der Gyrojetwerfer ist die Hauptbewaffnung, die MP ein gemeiner Zielmarkierer. Mit Funkpeilraketen kann man auch Trackergeschosse nehmen. Warum sie das nicht sagen? Weil das Militärmunition ist. Noch militärischer als die JEX und die AVEX. Total krankes Zeug. Bei dem Preis habe ich nebenbei einen Tipp: Für das Geld kann man anstelle eines einzelnen Mannes 3 andere mit Sturmgewehren und Unterlaufwerfern ausstatten. Die kommen dann auch mit ihren Granaten durch Türen und Wände, wo die Raketen leider kläglich versagen.] - Maine Machinegun Man
- [Ach das geht schon. Man braucht allerdings mehr als eine Rakete. Für all die dekadenten Schwanzlutscher da draussen, die sich gut dabei fühlen eine Wand oder Tür mit der Investition von bis zu 500¥ einzureißen, ist das 'ne tolle Sache, aber die sollten mal darüber nachdenken, ob sie beim nächsten Mal nicht 'nen Troll mit einem Vorschlaghammer anmieten sollten.] - Vulcan
- [Ja bitte?] - Troll mit Vorschlaghammer

**Fabrica de Armas 'Diablo' Gyrojet-Raketenwerfer**




| Name | Fabrica de Armas 'Diablo' Gyrojet-Raketenwerfer |
|---|---|
| Kaliber | 30 mm Diablo |
| Typ | Raketenwerfer |
| ab | |
| Tarnstufe | 2 |
| Munition | 5(s) |
| Schaden | je nach Rakete |
| Rückstoß | R0 |
| Modus | HM |
| Gewicht | 2,35 kg |
| Preis | 1750 ¥ |
| Verfügbarkeit | 6/8 Tage |
| Straßenindex | 3 |
| Legalität | 2-K |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 70 | 140 | 280 | 560 |

Standard-Ausstattung:

Smartlink I, Polymerebauweise
Optionen:

- Aufsatz-Laserleitgerät (für Lenkraketen) 1000¥
- Für die Raketen gilt Verfügbarkeit 10/12 Tage und Straßenindex 3
- M-604 APEX (Armor Piercing Explosive. Hauptsächlich gegen Cyberinfanterie vorgesehene Rakete mit panzerbrechendem Gefechtskopf. Schaden: 10T (weiche Panzerung schützt mit –3), 100¥

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 12 | 24 | 48 | 96 |

- M-605 APS (Anti Personal Shrapnel. Gegen schwach gepanzerte Feindmassierungen vorgesehen. Schaden: 12T(f) mit -1/2 Meter, Richtladung) 40¥
- M-606 SJDF (Steel Jacket Direct Fire. Zur Übung und zum Punktbeschuss vorgesehene Rakete mit Massivkopf. Schaden: 10S, Ballistik –1 (Stahlmantel)) 20¥
- M-607 AAI (Anti Area Incendiary. Gegen befestigte Stellungen vorgesehene Brandsatzrakete. Schaden: 8M Brandschaden auf alle Ziele in 3 Meter Radius vom Aufschlag. In der zweiten Runde entsteht nochmal 5L für alle betroffenen Ziele. Das betroffene Gebiet zählt für 10 Runden als schwieriges Gelände und es entsteht meist leichter Nebel. In geschlossenen Räumen kann es zu Sauerstoffarmut und Vergiftungen kommen!) 60¥
- M-608 AVSC (Anti Vehicle Shaped Charge. Zur Bekämpfung leichter Fahrzeuge vorgesehene Richtsprengladung. Schaden: 11M. Panzerung schützt mit –3) 160¥
- Für die Lenkraketen gilt Verfügbarkeit 14/20 Tage und Straßenindex 4
- M-604 APEX GM (Guided Missile. Zielsuchende Version der M-604, Power–1, Lasergelenkt) 250¥
- M-605 APS GM (Guided Missile. Zielsuchende Version der M-605, Power–1, Lasergelenkt) 130¥
- M-606 SJDF GM (Guided Missile. Zielsuchende Version der M-606, Power–1, Lasergelenkt) 90¥
- M-607 AAI GM (Guided Missile. Zielsuchende Version der M-607, Power–1, Lasergelenkt) 170¥
- M-608 AVSC GM (Guided Missile. Zielsuchende Version der M-608, Power–1, Lasergelenkt) 450¥

---

Diese Waffe hat sich seit ihrer Einführung vor zwei Jahren überall im Yucatan-Frontgebiet verbreitet. Das bei der aztlanischen Armee und den Soldstreitkräften des Aztechnologykonzerns als M-603 eingeführte Gyrojetgewehr, vom Hersteller unter dem Namen Fabrica de Armas 'Diablo' 30 mm LAGM im Katalog geführt, verschießt eine Miniaturrakete im Kaliber 30 mm mit verschiedensten Gefechtskopfvarianten. Die Waffe ist äußerst leicht und unkompliziert zu bedienen und daher besonders gut für leichte Infanterie-Einheiten geeignet. Einsatzgebiet ist die mobile Panzerbekämpfung, sowie vor allem die Bekämpfung befestigter Stellungen und leichter Bunkeranlagen. Wie auch in vergangenen Kriegen, wo sich oft Raketengranaten als äußerst effizient erwiesen haben, schneidet die Waffe im Yucatangebiet hervorragend ab. Die Waffe entstand nach intensivem Geschichtsstudium vergangener Urwaldkonflikte, als man über Effizienzstatistiken in Bezug auf die Nutzung sovietischer Raketengranatwerfer im Vietnam- und Afghanistankonflikt stieß. Die kompakten Waffen schießen deutlich weiter und präziser als herkömmliche 40 mm Unterlaufgranatgeräte und haben mehr Sprengwirkung als die zielgenaueren 20 mm ISSC-Granaten. Zudem sind sie die Geschosse in der Herstellung aufwendig und werden

momentan nur von wenigen Herstellern angeboten, was die Verfügbarkeit der Munition und auch die Wartung der Waffen für den im Guerillakampf tätigen Gegner kompliziert gestaltet. Die Waffe selbst ist dabei dermaßen simpel, dass eine Produktion und Ausgabe in großen Mengen möglich war.

---

≫ [Das ist doch ein Witz! Das ist eine Sturmkanone für die Jackentasche! Das ist ein Witz, oder?] - HASTUR

≫ [Solche Waffen sind ziemlich heftig, aber sie kacken ab gegen *echte* Raketenwerfer. Klar, für euch Westentaschenguerillieros und Wochenendrambos ist das ein krasses Teil, aber denkt ihr, echte Soldaten verneigen sich vor so einer Waffe, wenn neben ihnen eine 36 Tonnen schwere Haubitze steht? Sie sind relativ klein, gut, aber es gibt schlimmeres. Zumal sie nicht weiter schießen als ein Sturmgewehr] - GRINDER

≫ [Ich benutze lieber meinen Diablo als diese miesen Wegwerfraketenwerfer, auf die ihr Punks immer so geil seid. Natürlich ist ein Gyrojetraketenwerfer besser als eine LAW, aber wundert das etwa jemanden? Und nein, Hastur. Es ist kein Witz. Lass aber lieber die Finger davon, denn am Ende sind sie auch wieder hinter mir her. . . ] - GRENDEL

≫ [Das ist wahr. Die Cops hassen diese Dinger, seit es ihnen ein halbes Dutzend Mannschaftstransporter in Little Rock zerblasen hat. Wenn die auch nur das Wort Gyrojetrakete zusammen mit einem Kaliber über dem punzigen 6 mm Pistolenzeug hören, gründen die sofort 'ne SOKO und suchen bis sie was finden. Wenn sie dich schnappen, bringen sie dich um. Echt schlimm.] - ROAD REBEL

≫ [Alles kastrierte Systeme. In der Diablo steckt wesentlich mehr drin, aber sie reizen es für die Massenwaffen nicht aus. Die Azzies benutzen Gyrojetraketen in speziellen Scharfschützengewehren. Damit knackt man auf 2000 Meter noch ein Infanterie-Kampffahrzeug. Hat aber für meinen Geschmack keinen Stil. Ich bevorzuge traditionelle Scharfschützenwaffen und anstatt von Gyrojetraketen bevorzuge ich die herkömmlichen 20 mm und 40 mm Unterlaufwerfer. Was die nicht an Genauigkeit oder Schlagkraft haben, kann man bei den Kosten besser mit Masse machen. Lustig wie man so von Klasse zu Masse kommt, oder?] - SEEKER

### H & K LMG-50

| | |
|---|---|
| Name | H & K LMG-50 |
| Kaliber | 6,5 mm Hybrid |
| Typ | LMG |
| ab | Spätsommer 2050<br>Frühling 2060 |
| Tarnstufe | –2 |
| Munition | 30(s)/Gurt |
| Schaden | 11M |
| Rückstoß | R2 |
| Modus | AM |
| Gewicht | 4.8 kg |
| Preis | 4000 ¥ |
| Verfügbarkeit | 12/21 |
| Straßenindex | 4 |
| Legalität | 2-J |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 150 | 300 | 600 | 1200* |

Standard-Ausstattung:

Polymerebauweise, beidhändig verwendbar, Gasventil 2 (K2), hydraulische Rückstoßbremse 1 (K1/S1), Schulterstütze mit Gelschockpolster(2) (K2/S3), x5 Passiv LV Zielfernrohr, ausklappbares Zweibein (K1/S1)
Optionen:

- Smartlink II +1500¥
- OGG-50 20 mm Granatwerfer +1500¥

---

Das für mittleres Unterstützungsfeuer ausgelegte LMG-50 entspricht in wesentlichen Teilen dem G-50 Kampfgewehr, verfügt jedoch über einen schweren Lauf, ähnlich dem MSG-50 und ein verbessertes Gasventil. Es verwendet die gleichen Ladestreifen wie G-50 und MSG-50, kann jedoch auch selbstauflösende Endlosgurte von Dynamit-Nobel verwenden. Das LMG-50 liegt damit in Leistung und Reichweite genau in der Mitte zwischen G-50 und MSG-50. Allerdings besteht bei einigen Truppen noch Unklarheit darüber, wie das LMG-50 nun zu verwenden sei. Einige meinen, es sei tatsächlich ein LMG, andere hingegen würden es lieber als UMG führen. Von solchen bürokratischen Streitereien abgesehen hat es sich jedoch hervorragend in seinem jungen Alter bewährt.

---

### H & K UGW-50/20

| | |
|---|---|
| Name | H & K UGW-50/20 |
| Kaliber | 20 mm ISSC |
| Typ | Schrotflinte/Granatwerfer |
| ab | Spätsommer 2050<br>Frühling 2060 |
| Tarnstufe | 4 |
| Munition | 8(s)/15(Tr) |
| Schaden | 10S/Granate |
| Rückstoß | R2 |
| Modus | HM |
| Gewicht | 2,95 kg |
| Preis | 3000 ¥ |
| Verfügbarkeit | 10/20 Tage |
| Straßenindex | 4 |
| Legalität | 2-J |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| Dir 20 | 40 | 80 | 160 |
| Dir 30 | 60 | 120 | 240 |
| Bal 50 | 100 | 200 | 400 |

Standard-Ausstattung:

Polymerebauweise, beidhändig verwendbar, Schulterstütze mit Gelschockpolster (K2/S3), Gasventil 1 (K1), Smartlink II, Vorderhandgriff (Erschwernisse für Kampf unter 10 m MW −1, S1)
Optionen:

- 15-Schuss Munitionstrommel (Tarnstufe −1) 100¥
- OGG-50 20 mm Granatwerfer +2500¥
- CZS-50 +8500¥

---

Der sogenannte Universal-Granat-Werfer UGW-50/20 ist die erste nicht ursprünglich vorgesehene Erweiterung von Heckler und Kochs topaktueller GWS-50 Reihe. Der UGW basiert zu weiten Teilen auf dem Allzweckwerfersystem des OGG-50 in 20 mm ISSC, verfügt jedoch über einen vergrößerten Ladestreifen und einen Rahmen in Karabinerkonfiguration. Im Gegensatz zu anderen Waffen der GWS-50 Reihe ist er serienmäßig smart, zur besseren Berechnung der Flugkurven der Geschosse. Heckler und Koch reagierte damit prompt auf die große Nachfrage bezüglich des OGG-50 Werfers und bügelte zudem einige Unzulänglichkeiten dieses Werfers aus. So ist der UGW-50/20 eine voll taugliche Kampfschrotflinte und kann außer tatsächlichen Schrotladungen alle gängigen 20 mm ISSC Geschosstypen verschießen. Die Firma schloss so die letzte Lücke in der Nahkampfplanung der MET-2000, die seit Einführungsbeginn des GWS-50 Systems diese Rolle mit der weniger für Granaten geeigneten Benelli ASG-7 füllte, beziehungsweise mit verschiedenen Granatpistolen in 40 mm. Der UGW-50/20 bietet damit einer Einheit die mobile Feuerkraft eines vollwertigen Granatwerfers und vermindert den Einsatz der eher provisorischen OGG-50 Systeme, die wie alle Unterlaufwerfer, vor allem unter der geringen Leistungsnutzung ihres kurzen Laufes zu leiden haben. Magnumpatronen können mit dem UGW allerdings nicht verschossen werden. Für den Einsatz als Sturmgranatwerfer kann die Waffe anstelle des 8-schüssigen Standardstreifens auch eine spezielle 15-Schuss Trommel aufnehmen und selbstverständlich auch die kleineren 4-Schuss-Streifen des OGG-50 verwenden. Obwohl es vermutlich sehr merkwürdig klingen mag, ist eine Installation des kleineren OGG-50 nach Entfernung des Vorderhandgriffes auch am UGW-50/20 möglich.

---

≫ [Mit druntergebautem OGG-50 und aufgesetztem Zielcomputer sieht das Ding total lächerlich aus.] - Liquid-5

≫ [Mag schon sein, aber der UGW ist nunmal eine eigenständige Waffe der GWS-50 Reihe und HK garantiert dafür, dass der OGG-50 bei all diesen Waffen montierbar ist. Keine Ahnung, ob das wirklich jemand macht.] - Deprivation

### Latiev-338 RP/RPK-160

| | |
|---|---|
| Name | Latiev-338 RP/RPK-160 |
| Kaliber | 8,5 mm L/6,5 mm H/5,56 mm N |
| Typ | Universal Maschinengewehr |
| ab | |
| Tarnstufe | -1 |
| Munition | 25(s)/30(s)/35(s) |
| Schaden | 10S/11M/10M |
| Rückstoß | R2/R2/R1 |
| Modus | HM/SM/AM |
| Gewicht | 5,2 kg/5,5 kg |
| Preis | 4000 ¥ |
| Verfügbarkeit | 12/14 Tage |
| Straßenindex | 3,5 |
| Legalität | 1-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 150 | 300 | 600 | 1200 |
| 130 | 260 | 520 | 1040 |
| 100 | 200 | 400 | 800 |

Standard-Ausstattung:

Polymer-Stahlbauweise, Smartlink 2 (T2, V2), Gasventil 2 (K2), interne Rückstosskompensation 3 (K3), Schockpolster (K1/S2), Zweibein (K1/S1), Vorderhandgriff (Erschwernisse für Kampf unter 10 m -1, SK 1), fertiger Montagepunkt für Montageschienen (groß, Oberseite), Montagepunkte für Spezialzubehör (übergroß, Unterseite, fungiert durch montiertes Zweibein als grosser Montagepunkt)
Optionen:

- Langmagazin 8,5 mm L (35 Schuss, Tarnstufe -1) 50¥
- Trommelmagazin 8,5 mm L (50 Schuss, Tarnstufe -2) 250¥
- Langmagazin 6,5 mm H (40 Schuss, Tarnstufe -1) 45¥
- Trommelmagazin 6,5 m H (80 Schuss, Tarnstufe -2) 350¥
- Langmagazin 5,56 mm N (45 Schuss, Tarnstufe -1) 40¥
- Trommelmagazin 5,56 mm N (100 Schuss, Tarnstufe -2) 350¥
- Endloszuführungssystem 8,5 mm L (Tarnstufe -2, 3,5 kg) 1000¥
- Gurtadapter 5,56 mm N (Tarnstufe -1, 0,5 kg) 400¥
- taktische Unterlauflampe (belegt Montagepunkt) 60¥
- taktische Unterlauflampe Xenon (belegt Montagepunkt) 100¥
- taktische Unterlauflampe Schwachlicht (belegt Montagepunkt) 70¥
- taktische Unterlauflampe Rotlicht (belegt Montagepunkt) 70¥
- taktische Unterlauflampe IR (belegt Montagepunkt) 120¥
- taktische Unterlauflampe UV (belegt Montagepunkt) 150¥
- Unterlauf-Flasher (belegt Montagepunkt und wirkt wie Flashpak mit halbierter Wirkung mit 30 Grad Trichterwinkel nach vorne) 200¥
- Unterlauf-Laserflasher (belegt Montagepunkt und wirkt wie Flashpak mit 30 Grad Trichterwinkel nach vorne) 350¥
- Unterlauf-Lasermarkierer (belegt Montagepunkt) 350¥
- Aufsatz-Zielcomputer (belegt Montagepunkt und beinhaltet ein elektronisches Zielfernrohr mit Stufe 3, Infrarot (aktiv/passiv), Lichtverstärkung (passiv), Kamera, Laserdesignator und Entfernungsmesser und unterstützt Ballistik SPU's der Stufe 2) 3500¥
- Aufsatz-Zielcomputer mit TacLink (wie oben zuzüglich taktischem KI-Interface) 6500¥

---

Das L-338 RP (rutschnoi pulemjot = leichtes Maschienengewehr) ist die MG-Variante des Latiev-338 Schützenseitengewehrs und gehört zur Strukturbewaffnung der Streitkräfte der russischen Föderation. Die Waffe verfügt über ein verbessertes Gasdrucksystem, einen verstärkten Rückstoßdämpfer und ein abklappbares Zweibein. Der Kolben wurde verstärkt und für anhaltendes Dauerfeuer besser abgepolstert. Der Laufmantel der 338 RP ist dicker und verfügt über ein verbessertes thermisches Verhalten. Der Lauf der Waffe kann ohne große Schwierigkeit ausgekoppelt und zusammen mit der vorderen Patronenkammer ausgewechselt werden. Wie auch für die älteren RP-Versionen der Kalaschnikovreihe ist für die 338 RP ein spezielles Langmagazin verfügbar, sowie ein geräumiges Trommelmagazin. Ischmasch bietet für die 8,5 mm Version außerdem ein Zuführungsadapter mit dessen Hilfe Endlosmunitionstrommeln angeschlossen werden können. Für

die 5,56 mm Natovariante bietet Ischmasch ein Adapter für die Verwendung selbstauflösender Endlosgurte.

Die Feuergeschwindigkeit der RP-Version wurde im Gegensatz zur Standardvariante deutlich erhöht und mit einer zwei-Stufen Schaltung versehen. So hat der Schütze im Feld jederzeit die Wahl die Feuergeschwindigkeit auf Punktbeschuss und Streufeuer anzupassen.

---

≫ [Das Laufwechselsystem ist etwas problematisch, aber es war dringend nötig. Da die 8,5 mm Version, die bei uns ausschließlich benutzt wird, eine immense Feuerkraft bietet und eigentlich eher ein UMG ist, benutzen wir die Waffe für fast alles. Als Schützenwffe, Fahrzeug-MG, Lafettenwaffe,... Da ist ein schneller Laufwechsel nunmal unerläßlich.] - Razboynik Neyasvy

≫ [Und was genau ist da jetzt das Problem?] - Taiga Lord

≫ [Dass der Lauf oft verflucht heiß wird und liebend gern an der Zweibeinachse abpendelt. Am liebsten zu deinem Unterarm. Echt schmerzhafte Sache. Die Truppe hat jetzt aber seit einem Jahr einen Schutzhandschuh für Laufwechsel bekommen.] - Razboynik Neyasvy

≫ [Ich frage mich wirklich, ob man es einen Mangel nennen kann, wenn eine Waffe, die überhaupt nicht für langanhaltendes Automatikfeuer gedacht ist, wie zum Beispiel das alte RPK, kein Schnellwechselsystem für den Lauf hat. Meiner Meinung nach eher nicht.] - Charge

≫ [Scheißt sich gut klug, so über'n Teich rüber, was? Glaub mir einfach, dass wir hier drüben mehr Ahnung von den Dingern haben, als du dummer Amerikanski, check? Also lassen wir's dabei, dass wir ziemlich gücklich mit dem Ding sind, wie es ist und es vorher nicht waren. O. K., Tovarish? Soweit kommts noch, dass ich mir von 'nem Maiskolbenfresser was über *unsere* Waffen erklären lassen muss. Kehrt erstmal vor eurer eigenen Tür.] - Razboynik Neyasvy

≫ [Ich hab das alte RPK schon verwendet und kenn mich damit doch ein bisschen aus. Vielleicht ist es dir noch nicht aufgefallen, aber abgesehen davon, dass ich auch schon in Russland selbst trainiert habe, bekommt man AK's auch außerhalb Russlands. Man sollte halt nichts vom alten RPK erwarten, für das es nicht gedacht ist. Dass ihr mit dem neuen glücklich seid, glaube ich allerdings gern, aber eigentlich ist es schon fast wieder ein Universal-MG. Fehlt nur noch 'ne Gurtzuführung. Das mit dem Laufwechsel hört sich aber nach 'nem ziemlichen Mangel an. Ein Schutzhandschuh, ich glaub's ja nicht. Dass ich sowas von Izhmash noch erleben muß. Ok, meinem Unterarm kann's egal sein, aber ich glaube nicht, dass die Konstrukteure unbedingt Leute wie mich als Endanwender im Auge hatten.] - Charge

≫ [Ihr seid beschissene Safarisoldaten! Wenn du in einem Mannloch hockst, zusammengefercht mit 5 Männern und du aus allen Rohren feuerst, damit du nicht überrannt wirst, dann ist es dir so verdammt scheißegal ob die Waffe dafür gedacht ist oder nicht, als wenn es dich dann jucken würde, ob die Jungfrau Maria vielleicht noch 'nen zweiten Vornamen haben könnte. Ich weiß, dass ihr den Luxus habt, häufiger auf die eigenen leute zu schießen als auf ernsthafte Feinde und das man euch mit 'ner klimatisierten Limousine an die Front bringt und wieder abholt, aber bei uns ist das anders, und solange du nur als Tourist deinen Arsch auf russischen Boden setzt, kannst du mich mal kreuzweise. Wenn du denkst, du könntest mir hier einen Vortrag halten. Ach ja: Es *gibt* eine Gurtzuführung. Vielleicht nur nicht bei euch.] - Razboynik Neyasvy

### Mitsushima AH-HBS

| Name | Mitsushima AH-HBS |
|---|---|
| Kaliber | 5,2 mm S |
| Typ | MMG |
| ab | |
| Tarnstufe | -5 |
| Munition | 400(Tr)/Gurt |
| Schaden | 11L |
| Rückstoß | R-2 |
| Modus | HM/SM/AM (max.20) |
| Gewicht | 24,5 kg |
| Preis | 14000 ¥ |
| Verfügbarkeit | 20/20 Tage |
| Straßenindex | 5 |
| Legalität | 1-J |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 100 | 200 | 400 | 800* |

Standard-Ausstattung:

Die Waffe braucht eine komplexe Aktion, um anzufahren und feuert 10-20 Schuss im Autofeuer und 5 Schuss pro Salve. Einzelfeuer und Salvenfeuer sind auch ohne aktive Laufrotation möglich. Die Batterien halten für 20 Minuten Laufrotation, wobei das hohe Sirren des Elektromotors laut und deutlich zu hören ist und eine furchteinflößende, psychologische Wirkung hat. Polymer-Scandiumbauweise, robust, schmutzresistent, Smartlink II, Hüftstütze mit Schockpolster (K1/S2), Vorderhandgriff (Erschwernisse für Kampf unter 10 m -1, S1)
Optionen:

- Gyrogeschirr mit Rückentornister (Gyrostabilisator 5, 3000 Schuss Gurtmunition, 16,5 kg) 4500¥
- Geschützturmvariante (keinerlei manuelle Bedienelemente, hydraulische Steuerung, Autolader, feste Gurtzuführung, +20 kg, Endlosmagazin mit 5000 Schuss Basisgrösse, Rückstoß R-5) +10000¥
- manuelle Bedienelemente +500¥
- Entfernungsmesser +200¥
- Gehäuse in CamoTech™ Tarnfarben +1000¥
- TriTex™ Tragegurt 200¥
- 10fach IR-Smart-Zielfernrohr (SGV2, +0,8 kg) 2500¥

---

Die MAH-HBS (Mitsushima Aráre-Hagané Hohéi Buki-Shinnyu = Mitsushima Stahlhagel Infanterie Angriffswaffe) ist die schwerste Waffe in Mitsushimas Infanteriewaffensortiment. Die 5-läufige, tragbare Gatling-Gun verschießt das hülsenlose 5,2 mm Projektil der MSBS Reihe, geladen über eine Kettengurtfütterung oder eine 400-schüssige Helicaltrommel mit Seitenmontage. Obwohl sie als tragbare Waffe klassifiziert wurde, trifft dieses Attribut allerdings nur in Grenzen zu, denn die Waffe ist viel zu schwer, um von normalen Einheiten geführt zu werden. Schwere Cyberinfanterie und leichte PA-Einheiten können jedoch das Potential der Waffe voll ausnutzen, denn mit panzerbrechenden Urankerngeschossen bestückt, ist die Waffe ein echter Panzerknacker, der sogar mittlere Infanteriepanzerfahrzeuge und leichte PA's zerlegen kann und reguläre Infanterie wie welkes Laub vom Schlachtfeld fegt. Auch als Flugabwehr gegen tiefffliegende Flugzeuge und leichte Helikopter konnte sich die Waffe bewähren, denn der geringe Rückstoß ermöglicht es dem Schützen, das Feuer extrem genau zu lenken. Berühmt wurde die Waffe vor allem durch ihren massiven Einsatz bei der Bekämpfung phillipinischer Piraten durch die Mitsushima Konzernmarine im Auftrag der kaiserlich-imperialen Handelsmarine in den Jahren zwischen 2058 und 2061. Wieviele Piratenschnellboote von Waffen dieser Art in Fetzen geschossen wurden, kann nur spekuliert werden, aber sicher ist fast die Hälfte aller Abschüsse für diese Waffe verbucht worden.

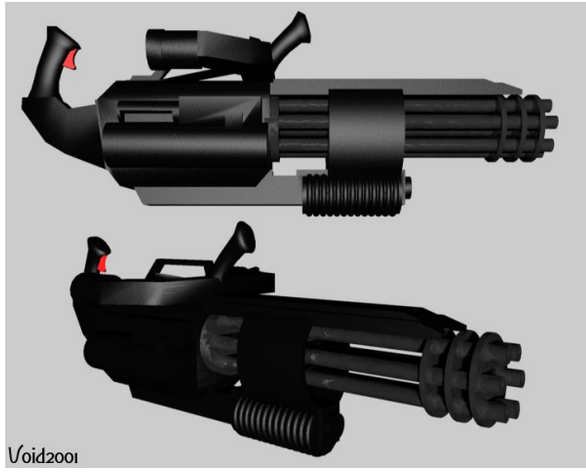
Außer der tragbaren Variante ist auch eine Nahkampfdefensiv-Version für leichte Fahrzeuge und Kampfpanzer verfügbar, die in kleineren Geschütztürmen installiert werden kann und als solche unter anderem im Mitsushima Kóbushi (Faust) MBT Verwendung findet.

---

[Als Infanteriewaffe vollkommen nutzlos, aber in den entsprechenden "Händen" eine verheerende Waffe. Ich hab' mal einen mittelschweren PA-Trooper mit einer Stahlhagel gesehen. Der hat das Ding in vollem Autofeuer wie einen Gartenschlauch geschwenkt und wo er gegossen hat, ist kein Stein auf dem anderen geblieben. Die Leuchtspuren der Kleinstgeschosse schwirrten wie abertausende Glühwürmchen durch die Nacht und bestrichen das Zielgebiet wie ein Strahl der Vernichtung. Mit das furchteinflößendste, was ich von Metal-Storm Urannadelwerfern abgesehen je zu Gesicht bekommen habe.] - SEEKER

- [Heilige Kacke! Wo kann man sowas kaufen?] - Lost Crusade
- [Bei Mitsushima Global Warfare Solutions.] - MatBrat
- [Ha! Ha! Ha! Blöde Fotze!] - Lost Crusade
- [Puh! Ich dachte schon bei Aero Motive...] - Closing In

### SAMI M-155 “Nglada”




| Name | SAMI M-155 “Nglada” |
|---|---|
| Kaliber | 10 mm SAMI |
| Typ | MMG |
| ab | |
| Tarnstufe | –5 |
| Munition | 200(Tr)/Gurt |
| Schaden | 12S |
| Rückstoß | R2 |
| Modus | AM |
| Gewicht | 18,75 kg |
| Preis | 8500 ¥ |
| Verfügbarkeit | 16/20 Tage |
| Straßenindex | 4 |
| Legalität | 1-H |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 150 | 300 | 600 | 1200* |

Standard-Ausstattung:

Maximalfeuerrate wählbar: 7, 15 oder 30. Erleidet der Schütze Schaden durch Rückstoß, muss er außerdem eine Niederschlagsprobe machen. Ohne Verwendung eines Zweibeins, Dreibeins, oder Gyrostabilisators sinkt die Reichweite auf die einer Maschinenpistole ab (obwohl das Geschoss natürlich noch weiter als 1200 Meter fliegt und tödlich bleibt). Unter beengten Verhältnissen kommen weitere Modifikatoren hinzu. Smartlink II, konstruktionsbedingte Rückstoßkompensation 5 (K5/S5), Batterien für 20 min Laufdrehung, äußerst zuverlässig, Vorderhandgriff (S1, ohne zusätzlichen Bonus)
Optionen:

- 500 Schuss Rucksacktrommel (Leergewicht 3,5 kg) 850 ¥
- Nglada Fahrzeugversion M-166 (1000 Schusstrommel, -2,5 Kg) +1000 ¥
- Wechselbatterie (200 g) +100 ¥

---

South African Military Industries verleiht dem legendären Schlachtruf Shaka Zulus “Nglada!” (Ich habe gegessen) neue Bedeutung. Zeigen sie ihrem Feind, was es heißt, Blei zu fressen. Fluten sie gegnerische Stellungen mit Sperrfeuer und zerlegen sie selbst schwerstgepanzerte Cyberinfanterie mit konzentriertem Beschuss.

Diese 6-läufige, tragbare Gatling Gun verschießt das schwere, hülsenlose 10 mm SAMI Kaliber mit wählbarer Feuerrate: gebremst für tragbaren Einsatz, medium für PA-Infanterie, oder ungebremste 2000 Schuss/min bei Fahrzeugmontage. Sie wird besonders gern als Sekundärwaffe auf Infanteriekampffahrzeugen verwendet, sowie in befestigten Stellungen und Mehrzweckhubschraubern.

Ihre große Beliebtheit genießt die vergleichsweise günstige Schnellfeuerwaffe hauptsächlich dank wirkungsvoller Filmauftritte in zahlreichen Action-Blockbuster wie ‘Joint Strike’ oder ‘Total ConTroll’. Die Waffe wird entweder gurtgefüttert oder aus einer unterlaufmontierten Magazintrommel gespeist. Obwohl die Waffe auch ohne zusätzliche Hilfsmittel getragen werden kann, empfielt SAMI sie nur in Verbindung mit einem Gyrostabilisator zu benutzen. Massenvernichtung zum kleinsten Preis: Nglada!!!

---

≫ [Wer soll denn sowas tragen??? Ich dachte schon, unsere M-56 Smartgun wäre krank...] - Hudson 2K60

≫ [Anthropomorphe Kampfdrohnen, PA-Trooper, Cyberzombies, Trolle,...] - Seeker

≫ [...Typen deren Schwanz so kurz ist, dass er sich in Unterhosenflusen verirrt...] - ƎƎƆ-Ǝ

≫ [Jede Nacht wache ich schweißgebadet auf, weil ich diesen Alptraum habe. Fast ein Jahr ist das jetzt her, seit wir den Angriff auf die Hydrodyne Forschungsanlage in Marokko gemacht haben. Die hatten irgendeine Monsterdrohne da. So ein riesiges Ding in Trollformat, aber mit sechs Beinen und vier Armen, irgendwie spinnenartig. Naja, jedenfalls hatte das Ding zwei von diesen Miniguns in seinen Stahlhänden und hat uns damit zugehagelt. Ich weiß nicht mehr, was mir mehr Angst macht, die sechs rotleuchtenden Augen von dem Ungetüm oder der Kugelhagel.] - Closing In

≫ [Hey! Ist Hydrodyne nicht irgend’sone Tochterfirma von AeroMotive?] - Buffalo

≫ [Oh mein Gott... Ich fange schon an, Marokko zu hassen.] - ƎƎƆ-Ǝ

### SAMI M-638 'Rhino' Heavy Sentry

| | |
|---|---|
| Name | SAMI M-638 'Rhino' Heavy Sentry |
| Kaliber | 10 mm SAMI |
| Typ | MMG |
| ab | |
| Tarnstufe | -10 |
| Munition | 500(Tr) |
| Schaden | 12S |
| Rückstoß | R1 |
| Modus | AM |
| Gewicht | 35 kg |
| Preis | 50.000 ¥ |
| Verfügbarkeit | 18/40 Tage |
| Straßenindex | 8 |
| Legalität | 4-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 150 | 300 | 600 | 1200* |

Standard-Ausstattung:

Maximalfeuerrate wählbar: 7, 15 oder 30. Die Waffe kann nicht manuell abgefeuert werden. Die Waffe benötigt eine einfache Handlung, um ein potentielles Ziel auszumachen, eine weitere zur Ausrichtung und Identifikation und eine dritte zum Start der Laufrotation. Smartlink II, konstruktionsbedingte Rückstoßkompensation 5 (K5/S5), Sensoren Stufe 3 (passives Infrarot, Biometrische Bilderkennung, FOF-Funksucher, FOF-ID Signal, Laserentfernungsmesser), halbautonomes Steuersystem (Intelligenz 2, Fertigkeit 5, Initiative 10+2w6), BattleTac Interface mit IVIS und FDDM, codiertes Funksystem (Funkstufe 6, Codierung 8), Batterien für 40 Stunden Laufdrehung, äußerst zuverlässig, mittelschwere Lafette (K5, S5), Batterien für 30 Tage Standby, Sprenganker (bringt zusätzlich K3, S4) mit Riggerinterface
Optionen:

- M-640 'Mammoth' (12 mm SAMI, 13T, Munition 200 Schuss, SMG-Reichweiten, Verfügbarkeit 22/50 Tage) 85.000¥
- Luftabwurfausstattung (nicht wiederverwendbar) 4500¥

---

Dieses schwere Waffensystem basiert, wie leicht zu erkennen ist, auf der M-155 Nglada und ist eines der verbreitetsten Semi-Autonomen Perimeterwaffensysteme in Militärgebrauch weltweit. Die auf einer mittelschweren 7-beinigen Lafette montierte Waffe ist luftabwurftauglich und selbstaufbauend und kann per Laserlink, Funk oder Ultraschall mit anderen Waffen ihres Typs kommunizieren. Der Einsatz der Waffe läuft etwa wie folgt ab: 4-10 dieser Waffen werden von einem herkömmlichen Transportflugzeug in ein Einsatzgebiet geflogen. Dabei handelt es sich fast immer um eine Vorbereitungsmaßnahme für einen motorisierten Bodenkrieg. Die Waffen werden mit speziellen Bremsfallschirmen und von speziellen Landetornistern geschützt über vorherbestimmten Gebieten im Flug abgeworfen. Kurz vor der Landung wird die vor allem der Aerodynamik dienende Verschalung abgeworfen. Die Fallschirme klinken etwa 20 Meter vor der Landung aus. Die Waffe richtet sich nun selbstständig auf und kann sich dabei zur Positionskorrektur bis zu 10 Meter selbstständig bewegen. Wenn sie am Zielort oder so nahe daran wie möglich angelangt ist, schiesst sie einen Sprenganker in den Boden unter sich und verankert sich über eine Seilwinde mit allen Beinen im Boden. Dabei graben sich die 7 Stahlkrallen tief in die oberen Erdschichten und fixieren die Waffe. Ist dies geschehen, beginnt sie sofort nach anderen Artgenossen zu scannen und baut zusammen mit diesen ein BattleTac-ähnliches Netzwerk auf.

Das auf Infraroterkennung basierende Primärortungssystem sucht fortan nach allen Zielen mit metamenschlicher IR-Signatur, sowie der aller Arten von Fahrzeug. Identifizierte Ziele werden bei Ermangelung einer positiven FOF-Identifikation sofort mit kurzen Feuerstößen aus möglichst überlappenden Feuerfeldern angegriffen. Die Waffen verschießen dabei je nach Größe des Ziels jeweils 7, 15 oder 30 Schuss und warten dann 5 Sekunden, ob das Ziel sich weiter bewegt. Ist dies der Fall, wird der Beschuss fortgesetzt. Ihre volle Effektivität erreichen sie vor allem, wenn sie in einem Rückzugsgebiet des Feindes aufgestellt werden, in das man diesen dann mit mobilen Einheiten hineintreibt. Ebenfalls nützlich ist eine Kombination mit ebenso autonomen Granat-Abschussanlagen und Kleinkaliber-SentryGuns zur Sicherung des Nahperimeters. Selbstverständlich können die schweren Waffen auch manuell aufgebaut und so präzise positioniert werden. Eine Steuerung über Kabel oder Riggerfunk ist genauso möglich wie ein direktes Interface via Satellit. Manuell aufgebaut können sie mit zusätzlichen Munitionsvorräten bestückt werden, für deren Montage Halte- und Koppelpunkte an der Waffe vorgesehen sind. Die M-638 kann Ziele in bis zu 1000 Metern Entfer-

nung effektiv bekämpfen. Für besonders harte Ziele und größere Abdeckung ist auch die schwere M-640 'Mammoth' in 12 mm SAMI verfügbar.

---

- [Wenn man gute Aufklärer hat, sind die Biester kein Problem. Zu träge und lahmarschig. Brauchen mehr als 1,5 Sekunden für die Zielerfassung. Aber was interessiert uns das? Seit wann setzen Konzerne sowas ein?] - Malibu Man

- [Einige der Gatlings auf Konzerngebäuden sind Rhinos. Ans Riggernetz angeschlossen. Die Konzerne benutzen das Ding als Flak. Ich hab sogar mal eine MCT-Anlage gesehen, da hatten sie eine im Lobbyboden versenkbare M-640. Ich war als Techniker verkleidet zum Auskundschaften da und sie hatten grad einen Techie an den Servos schrauben und da hab ich die Sicherheitsjungs gefragt, wozu das gut sein soll. Gegen Trolle und Panzerfahrzeuge haben sie geantwortet. Diese Mitsuhamas haben echt einen Schaden!] - Stahlhelm

- [Entspringt dem Fortress-Keiretsu Gedanken der auch dazu geführt hat, dass die ganzen Arcos alle halbe Bunker sind. Konzernexecs stehen auf sowas. Schwanzvergleich für Sicheheitschefs. Wer hat die größte Gatling in der Lobby und sowas.] - Seeker

- [Männer... Und ich dachte immer, bei den Konzernis heißt es: wer hat die furchtbarste Farbpalette in der Lobby, die hirnlosesten und blondesten, genetisch gesäuberten und kosmetisch aufgewerteten Konzerndrohnen am Empfang, das höchste Gebäude, den meisten Chrom an der Fassade, den größten Haufen AI-Elektronik-HiTek-Schrott in der Kaffeemaschine oder die größte ökologische Katastrophe der letzten 50 Jahre verursacht. ] - ƎƎƆ-Ǝ

**“Skylla”-Feldbericht**

<Insert: Media Records—NewsNet Morgue/Kriegsberichterstattung Desert Wars Dezember 2059#8798983728>

Ich war als Kriegsberichterstatter der Charlie-Gruppe der 6ten Cyberinfanterie-Kompanie des MET-2000 Söldnerheeres 3 unterwegs im Feindgebiet nahe einem Kaff bei Ndélé im afrikanischen Zentralmassiv. Ich wusste vom Auftrag nur so viel, dass es um einen Interessenkonflikt um Schürfrechte bei Addis Abeba zwischen S-K und unseren Auftragebern ging, das über ein Wüstenkriegsszenario gelöst werden sollte. Ich war mit meinem Cybercam-Assistenten dabei, um die ganze Sache medienwirksam einzufangen. Ich hatte keine Ahnung, was auf uns warten würde.

Die Jungs vom Charlie-Platoon waren vercyberte Elitekrieger, vollgepackt mit schwerem Gerät und steckten in aktiven PowerArmor-Panzerungen, an denen sich ein Nashorn blutig stoßen würde, mit Servoverstärkungen in den Gelenken, die sie befähigten PKWs umzuwerfen. Wir hatten Mühe, dem Platoon zu folgen, obwohl wir beide schon mit Geländemotorädern ausgerüstet waren. Die afrikanische Sonne brannte unbarmherzig auf uns nieder, während ich über meine Datenverbindung die üblichen Funkanweisungen der Gruppe mitschnitt. Wir näherten uns in raschem Tempo einer vermuteten Stellung im Norden, wo der Feind vor einer knappen Stunde von einem Drohnen-Fernaufklärer gesichtet worden war. Man hatte uns eilig vor Ort HALO-abgesetzt und wir befanden uns im fruchtbaren Tal des Bahr Aouk.

Der Lieutanant, der die Gruppe führte, hatte sich entschlossen, die Mobilität der Poweramors auszunutzen und von der ansonsten schwer zugänglichen Bergflanke aus, schnell und überraschend zu attackieren, indem sich das Platoon über die Ölpalmenplantage bis auf 2000 m näherte und den letzten Rest im Sturmangriff über das unwegsame und undurchsichtige Bergland zurücklegte. Die Wahrscheinlichkeit auf Feindfeuer war wegen der fehlenden Sichtlinie gering.

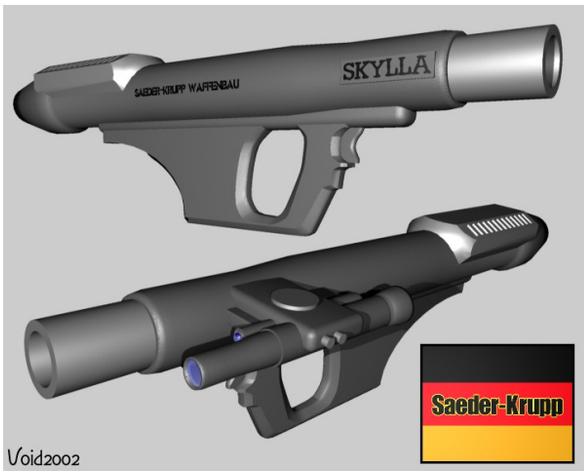
Wir hatten Befehl, uns mit unseren Kameras und Aufzeichnungsgeräten etwas zurückzuhalten und so fuhren wir brav 100 Meter hinter der Einheit her, als der Überraschungsangriff begann. Sie sprangen in Dreimeterschritten vorwärts. Die Gruppe bestand aus nur 9 Mann, ersetzte von der Feuerkraft jedoch eine ganze herkömmliche Kompanie. Die in Wüstentarn lackierten Rüstungen glänzten matt und der aufgewirbelte Staub nahm uns Sicht und Atem, während unsere Motorräder sich am Hang quälten. Plötzlich meldete einer der Trooper einen Raketenstart, keine zwei Kilometer voraus. Ich schaltete auf Infrarot und sah weit entfernt in der flirrenden Luft eine sich schnell verflüchtende Spur. Aber die auf uns gerichtete Startspur war nur etwa hundert Meter lang und was auch immer dort gestartet worden war, flog nun ballistisch und ohne Antrieb unsichtbar weiter, lautlos. Von unserer Position aus war die genaue Abschussstelle nicht auszumachen. Aber das bedeutete auch, dass uns der Schütze auch nicht richtig sehen konnte und wahrscheinlich indirekt feuerte. Ich stoppte das Motorrad und warf mich zu Boden. Es war reines Glück gewesen, dass jemandem der Start aufgefallen war. Aber mein Magen war ein Stein. Die Sekunden vertickten zäh. Zwei weitere Starts wurden gemeldet, gleichzeitig befahl der Lieutanant eilig weiter vorzurücken und die Abschussstellungen mit Raketenfeuer zu bestreichen. Aus einem Ballista-Rückentornister zischte eine Rakete auf die mutmaßliche Stellung. Ich hielt den Atem an. Der Mann stand still, um einen zweiten Schuss abzugeben.

Aber genau jenen Moment werde ich nicht vergessen. Es krachte über uns und irgendetwas unheimliches stürzte sich auf die Truppe mit wütendem Kreischen. Ich konnte es nur schwer ausmachen und die meiste Zeit drückte ich meinen Kopf in den Sand. Aber es schien sich um einen Schwarm intelligenter Flügelbomben zu handeln. Mit einem scharfen Knall traf eine der Bomben den Ballistaschützen. Der taumelte und ein weiterer Knall streckte ihn zu Boden. Heulend rasten weitere hinter den flüchtenden Powerarmors her und der Dopplereffekt senkte das Kreischen auf ein geisterhaft hohles Jaulen. Eine der kleinen Flügelbomben drehte jedoch zu uns ab. Ich konnte es am Jaulen hören und hielt mir die Ohren zu. »Jaaaaiiiiih!!!« kreischte es. Ich warf mich verzweifelt zur Seite und ich glaube, das hatte mein Leben gerettet. Mein Assistent sprang schreiend auf und wollte davonlaufen. »Bleib’ in Deckung, Joe!!!« Der Sprengkopf knallte feucht in seinen Rücken. Seine zerfetzten Innereien verteilten sich im Wüstensand. Ich schrie und hielt mir die Ohren zu, aber konnte nichts tun. Ich konnte nur im Staub liegen und zusehen, wie die beiden anderen Trägerraketen zerplatzten und Tod über das Charlie-Platoon brachten. Ich sah die Jungs verzweifelt um sich feuern, einer traf seinen Kameraden, aber die kleinen, flinken Bomben waren so gut wie nicht zu treffen. Einer lies in alle Richtungen Handgranaten explodieren, um die Bomben zu zerstören. Aber vergebens. Je heftiger sich die Soldaten gegen das Unvermeidliche wehrten, desto verbissener wurden sie von den grimmigen Flügelbomben attackiert.

Erst lange Zeit später, als man mich als einzigen Überlebenden des Desasters von Ndélé gerettet hatte, wurde mir klar, das ich Zeuge des ersten Feldeinsatzes der neuesten Anti-Cyberwaffe Saeder-Krupps geworden war: Der “Skylla”. Jener See-Nymphe, die von der eifersüchtigen Circe in ein sechsköpfiges, wahnsinniges Ungeheuer verhext worden war. Ich alpträume jede Nacht seither.

<End: Media Records—NewsNet Morgue/Kriegsberichterstattung Desert Wars Dezember 2059#8798983728>

### S-K ACWDR “Skylla”




| | |
|---|---|
| Name | S-K ACWDR “Skylla” |
| Kaliber | 60 mm Skylla |
| Typ | Raketenwerfer |
| ab | |
| Tarnstufe | -2 |
| Munition | 1(m) |
| Schaden | 9S AVSC (x6)<br>(12S eff. gegen harte P.) |
| Rückstoß | R0 |
| Modus | HM |
| Gewicht | 4.8 kg incl. Rakete |
| Preis | 8550 ¥ , incl. Rakete |
| Verfügbarkeit | 8/8 Tage |
| Straßenindex | 3 |
| Legalität | 2-K |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 625 | 1250 | 2500 | 5000 |

Standard-Ausstattung:

elektronische Nachtsicht und 4-fach Vergrößerung(V2)-Zielgerät mit Laser-Entfernungsmesser, Polymerebauweise

Abweichung der Rakete ist (3W6-Raketenwaffenprobe)*Entferungs-MW Meter (mittlere Entferung also 3W6*5 m), der Mindestwurf ergibt sich nur aus der Reichweite und Verletzungsmodifikatoren oder Sichtbehinderung durch Nebel. Ein Waffenerfolg ist nötig oder die Rakete geht weit fehl. Es kann auch auf einen Punkt in der Luft geschossen werden, indem nur die korrekte Entferung geschätzt wird.
Sobald sich die 6 Flügelbomben lösen, beginnen sie mit ihrem Suchmodus und verteilen sich dabei vom Auftreffpunkt gleichmäßig in alle 6 Scatterrichtungen in jeweils 2W6 Meter Abstand. Dabei hat die Elektronik eine feste “Initiative” von 30 und scannt für jede Flügelbombe mit 2W6 3 mal die Runde (6 einfache Aktionen) auf die Signatur von Humanoiden, bis das Triebwerk nach der dritten Kampfrunde abgebrannt ist.
Dabei gilt die Signatur eines Menschen mit 6, eines Trolles mit 5, Poweramor mit -2 und Vercyberung mit -1 pro 2 verlorenen Essenzpunkten. Heißgeschossene Waffen am Mann bringen weitere -1, aktive Funkgeräte/Fernsterungen -Flux für diesen Mindestwurf, schnelle Bewegung ebenfalls -1, jeder Skullatreffer einen weiteren -1. Sobald das nächste, beste Ziel erfasst ist, geht die Flügelbombe in den Jagdmodus über. Sie nähert sich dem Ziel dabei mit 15 Metern pro Initiativedurchgang, also 45 m/KR.
Während der Annäherung sammelt die Rakete dabei (verdeckt) mit 2W6 pro Durchgang weitere Erfolge gegen ihr Ziel. Sobald sie das Ziel erreicht, trifft sie mit so viel Erfolgen, wie sie über die Zeit angesammelt hat, mitsamt dem Erfolg bei der Erfassung.
Das Ausweichen gegen die Rakete geht wegen der Streuwirkung der Waffe gegen +1, also 5. Sollte die Rakete nicht treffen, geht sie erneut in den Suchmodus über, wenn noch Treibstoff vorhanden ist und wählt dabei das nächste, beste Ziel innerhalb seiner Reichweite.
Der Schaden des AVSC-Sprengkopfes ist 9S, von harter Stoß-Panzerung werden 3 Punkte abgezogen, danach zählt der Angriff normal. Am Ende seines Lebenszyklus explodiert der Sprengkopf, da die Schadenswirkung des Richtsprengkopfes üblicherweise mit -1/0.1 m nachlässt, meistens ohne weitere Wirkung.
Optionen:

- Für die Rakete gilt Verfügbarkeit 6/8 Tage und Straßenindex 2
- “Skylla”-Rakete 2.1 kg 5830¥
- Farbmarkierer-Übungsrakete 2.1 kg 4630¥
- internes BattleTac-Vernetzungsmodul +2000¥
- Vorfeld-Funkfeuer 100¥
  Ein kleiner Multispektral-Bewegungsmelder(3) mit einer Sensoren-Reichweite von 25 Metern, der ein kurzes Alarmsignal über Funk oder Glasfaserleitung abgibt. Die Skylla-Trägerrakete kann auf dieses Peil-Signal geschossen werden (MW -2) und damit ergibt sich eine Art mobiles Minenfeld. Der Melder muss dabei nur einmal gegen die niedrigste Signatur der Gruppe einen Erfolg werfen.

---

Mit dem Aufkommen schwerer Cyberkrieger und Powerarmors brauchten die Truppen der Welt auch eine effektive Abwehrwaffe gegen diese tödliche Bedrohung. Statt auf schweres, teures und unhandliches Gerät zu setzen, begann Saeder-Krupp schon Mitte der 50er, Experimente zu einer effektiven und leicht transportablen Waffe zu machen, um gezielt dieser Gefahr zu begegnen und ihren normalen Bodentruppen eine Waffe in die Hand zu geben, mit der sie Cyberkrieger und Powerarmors niederkämpfen konnten. In ratgebender Zusammenarbeit mit dem PsyOps des S-K Waffenbaus entstand so die Armored-Cyber-Warrior-Defence-Rocket “Skylla”, die technische Leibhaftigkeit jenes unbezwungenen verhexten Seeungeheuers, das halb wahnsinnig heult und mit ihren sechs Köpfen jeden

angreift, der ihr zu nahe kommt und war die medienwirksame Hauptattraktion auf der S-K Waffenbau-Vorstellung Ende 2059, wo sie als günstige, intelligente Infanterieunterstützungswaffe vorgestellt und gefeiert wurde.

Die Namenswahl des Ungeheuers kam nicht von ungefähr, denn weltweit zittern die Cyberkrieger vor Truppen, die diese Waffe führen. Denn ihr 60 mm Trägerkopf wird über große Strecken bis auf die 5 km Sichtlinie einer Bodenkampfeinheit an das Ziel herangetragen und dort zerplatzt der Trägerkopf und gibt den sechsköpfigen Sprengkopf frei. Anstatt sich wie ein Mortar ziellos fallen zu lassen, werden diese Sprengköpfe jedoch von einem intermittierendem Triebwerk und Flügeln durch die Luft geschossen, während speziell abgestimmte Suchelektronik nach Multi-Strahlungsemmissionen von Cyberware und Powerarmor sucht, nach Bewegungen und der großen Signatur dieser Ziele. Dabei ist die Luft erfüllt von ihren infernalisch kreischenden Triebwerken, und haben sie ein Ziel ausmachen können, stürzen sie sich darauf und verfolgen es um Ecken und sogar in Deckungen oder gar Bunkeranlagen. Sobald sie dem Ziel auf weniger als einen Meter nahe kommen, zündet ihr panzerbrechender Hohlladungs-Sprengkopf und reißt es in Stücke, wie die dreireihigen Zahnreihen ihres mystischen Vorbildes ihre schreienden und verzweifelten Opfer.

Die sechs zielsuchenden Flügelbomben sind dabei mehr wie zielsuchende Drohnen, welche die Sprengladung platzieren, als wie herkömmliche Geschosse oder Raketen. Ihre relativ langsame Geschwindigkeit bei etwa 15 m/s (45 m/KR) belässt sie dabei hochlenkbar, während der Trägerkopf sie in knapp unter Schallgeschwindigkeit ins Einsatzgebiet bringt.

Gegen normale Truppen ist die Waffe fast nutzlos. Sie sucht statt dessen nach lohnenswerten Zielen und verschwendet sich nicht an normale Truppen. Bei ausgebranntem Triebwerk zerstört sich die Flügelbombe selbst, richtet aber in der Regel keine nenneswerten Schäden an. Es ist nicht unüblich, dass alle sechs Flügelbomben der Skylla ein einziges Ziel vernichten, sollten sie in der Nähe keine anderen lohnenswerten entdecken, da ein explodierender Sprengkopf das Ziel zusätzlich mit einer leichten Magnesium-Brandmischung markiert, die alle noch nicht fündig gewordenen Flügelbomben gut erfassen können. Ihr Suchmuster ist so programmiert, dass sie sich im Zielgebiet mit hoher Wahrscheinlichkeit auf verschiedene Ziele auffächern. Auf Kommunikation zwischen den Bomben hat man aufgrund von möglichen elektronischen Störungangriffen und aus Kostengründen jedoch verzichtet.

Da die Trägerrakete der Skylla mit 250 m/s (750 m/KR) nur in die Nähe des Zieles gebracht werden muss, ist sie eine Fire-and-Forget-Waffe. Der Schütze kann sich also nach Abschuss in sicherer Entfernung in Deckung bringen, um etwaigen schnellen Gegenschlägen der Cybertruppen rechtzeitig zu entgehen, denn die Rakete fliegt selbstständig in ihr ungefähres Zielgebiet. Ebenfalls ist es nicht nötig, mit der Skylla ein Ziel mit dem Entfernungsmesser direkt anzuvisieren und umgeht so etwaig installierte Raketenwarnsysteme, die auf Laser- oder Mikrowellenmarkierer reagieren.

Die intelligent angelegte Abgasstrahl-Entlüftung der Waffe leitet den Abgasstrahl nach oben, so dass der Schütze niemanden hinter sich gefährdet.

---

≫ [Gut, dass es für unsereins endlich eine günstige Verteidigung gegen diese Monstren gibt. Ich habe schon so viele gute Leute an diesen kranken Cyberfreaks sterben sehen. Es wird Zeit, dass sich der Wind dreht. Und billig ist sie! Ich weiß was für Weihnachten...] - VETERAN

≫ [Oh mein Gott!!! Wie kann man sich gegen sowas schützen?] - CHROME

≫ [Beten, dass es dich nicht erwischt.] - HOLY

≫ [Waffen wegwerfen, Cyberwaresysteme abschalten, Funk deaktivieren, in Deckung werfen. Beten.] - SARCASTIC

≫ [...und sich dann hilflos erschießen lassen. Na toll.] - CHROME

≫ [In urbaner Umgebung müsste die Waffe jedoch weiter an Wirksamkeit verlieren.] - MILSPEC

≫ [*Du willst die Skylla in urbanem Gebiet abfeuern?!! Bootslack getrunken?!!*] - REALMAN

### S-K PFP-9 “Prometheus”

| Name | S-K PFP-9 “Prometheus” |
|---|---|
| Kaliber | Spezialbrennstoff 23-Alpha |
| Typ | Flammenwerfer |
| ab | |
| Tarnstufe | –3 |
| Munition | 20 |
| Schaden | 6M Feuerstoß, 9M Feuerstrahl |
| Rückstoß | R1 |
| Modus | HM/AM |
| Gewicht | 3,65 kg |
| Preis | 1500 ¥ |
| Verfügbarkeit | 10/12 Tage |
| Straßenindex | 3 |
| Legalität | 2-K |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 8 | 16 | 32 | 64 |

Standard-Ausstattung:

Die Waffe verbraucht im Feuerstoßmodus 1 und im Strahlmodus 2 Schuss pro Aktion.
Optionen:

- Hochdruckdüse (Waffe verwendet dann leichte Pistolenreichweiten) 150¥
- Brennstofftank 150¥
- Brennstofftankfüllung 60¥

---

Dieser von Saeder-Krupp produzierte leichte Flammenwerfer erfreut sich auf der ganzen Welt großer Beliebtheit. Die Waffe ist außergewöhnlich robust und unkompliziert in der Bedienung. Der im oben montierten Drucktank gespeicherte Zweikomponentenbrennstoff zündet chemisch ohne Zündflamme bei Vereinigung an der Sprühdüse. Dadurch ist die Waffe jederzeit betriebsbereit. Der Schütze kann an der Waffe einstellen, ob sie kurze Feuerstöße schießen soll oder einen langanhaltenden Flammenstrahl. Eine optionale Hochdruckdüse verbessert zudem die Reichweite enorm und ermöglich ballistischen Beschuss über größere Reichweiten. Einer der wichtigsten Käufer des Personal Flame Projector 9 ist der mittelamerikanische Megakonzern Aztechnology, der auch sonst eine enge Partnerschaft mit S-K im Rüstungssektor pflegt. Die Waffe wird in Solingen/ADL, Islamabad/Pakistan und Corpus Christi/Aztlan in S-K eigenen Werken gefertigt.

---

≫ [Wir haben mit dem PFP-9 gute Erfahrungen in Chicago gemacht. Nesträumung sag’ ich nur. Normalerweise der absolute Alptraum, aber mit solchen Waffen wenigstens erträglich. Unsere Einheit wurde in 4er-Gruppen geteilt. Zwei Mann mit dem PFP-9, einer mit ner Mossberg HDCS-44 Trommelflinte und einer mit der MN-320. Das geht schon ganz gut. Anfangs hat uns die verschissene Verwaltungsabteilung ja auf besonderen Wunsch der PR-Abteilung mit Alphas und HVARs da reingeschickt. Absoluter Alptraum. Durch die 4.73er der HVARs sind die Bugs einfach durchmarschiert wie durch Spritzwasser und das Alpha war dank des dort unten vollkommen nutzlosen Granatwerfers viel zu sperrig und schwer. 30 FireWatch Trooper des 5ten Spezial-Räumungskommandos mussten dran glauben, bevor die Sesselpupser ihren Arsch hochbekamen und uns richtige Waffen besorgt haben. Hat für andere jetzt natürlich den Vorteil, dass AOI Arms nun Direktimporteur des Prometheus ist, denn S-K ist ja manchmal etwas träge, wenn es um weltweiten Export geht.] - Lost Crusade

≫ [Wir Europäer sind nur etwas wählerisch, an wen wir Militärwaffen verkaufen.] - Hide

### S-K PGG-3 'Merkur'

| | |
|---|---|
| Name | S-K PGG-3 'Merkur' |
| Kaliber | 22 mm HVE, 20 mm ISSC<br>12 Gauge<br>(12/70 und 12/76 Magnum) |
| Typ | Granatwerfer/Schrotflinte |
| ab | |
| Tarnstufe | 1 |
| Munition | 7(s) |
| Schaden | 9S Granatengrundschaden<br>11S mit 20 mm ISSC<br>11S mit 12/70<br>12S mit 12/76 |
| Rückstoß | R3/R2/R2/R3 |
| Modus | HM |
| Gewicht | 5,95 kg |
| Preis | 7500 ¥ |
| Verfügbarkeit | 9/5 Wochen |
| Straßenindex | 4 |
| Legalität | 2-H |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 90 | 180 | 360 | 720 |
| 15 | 30 | 60 | 120 |
| 14 | 28 | 56 | 112 |

Standard-Ausstattung:

Das Kaliber kann von einem der möglichen zu einem anderen mit einer komplexen Handlung kybernetisch umgestellt werden. Polymere- Stahlbauweise, Smartlink II, Picatinnyschiene (ermöglicht schnelle Montage von Aufsatzzubehör), Schockpolster (K1/S2), Entfernungsmesser für luftzündende Granaten mit Granatenprogrammierung Optionen:

- 22x80 mm HVE Granate Mk.I (9T(f), AP-Granate) 70¥
- 22x80 mm HVE Granate Mk.II (9T(f), AP-Granate, luftzündend) 100¥
- 22x80 mm HVE Granate Mk.III (9S, HE-Granate, luftzündend) 90¥
- 22x80 mm HVE Granate Mk.IV (11S, HE-IPE-Granate, luftzündend) 450¥
- 22x80 mm HVE Granate Mk.V (10S, AVSC-Granate, harte Panzerung –3) 550¥
- 7 Schuss 22 mm Streifen 50¥
- 8 Schuss 20 mm Streifen 50¥
- 10 Schuss 12/70 Streifen 50¥
- 9 Schuss 12/76 Streifen 50¥
- Multifunktionstrommel (14 Schuss 22 mm, 16 Schuss 20 mm, 20 Schuss 12 Gauge, 0,6 kg) 450¥
- Klapp-Schulterstütze (Tarnstufe +2/+1, K1/S1, +0,4 kg) +200¥
- Vorderhandgriff (S1, MW Aufschlag unter 10 Metern -1, +0,3 kg) +100¥

---

Zusammen mit den hauseigenen Sturmwaffen der ISW und IDW Reihe und dem tragbaren PFP-9 Flammenwerfer bildet der PGG-3 das Rückrat der Saeder-Krupp Infanteriebewaffnung. Die Waffe entspricht zu wesentlichen Teilen den Präzisionsgranatwerfern, die auch in Waffen wie dem Steyr USG oder dem HK/AT OICW verwendet werden. Im Gegensatz zu diesen verzichtet das PGG-3 (Kurzform für Präzisions-Granat-Gewehr) jedoch auf die Kombination mit einem Karabiner und kann über dies hinaus in seinem Spezialgebiet wesentlich mehr. Die Standardmunitionierung der als "S-K Merkur" bei der Truppe eingeführten Waffe, ist eine Hochgeschwindigkeitsgranate vom Kaliber 22x80 mm, zugeführt über einen siebenschüssigen Skelettstreifen. Mit wenigen Handgriffen kann der Soldat jedoch den Ladestreifen auch gegen einen 20x65 mm ISSC Streifen austauschen. Die Waffe erkennt selbstständig das geladene Kaliber und verstellt voll automatisch Kammertiefe, Schlagbolzenstärke und Zuführungsdurchmesser. Diese unglaubliche Vielseitigkeit konnte erst durch neueste Erkenntnisse auf dem Bereich intelligenter Metalle erreicht werden. Selbst eine einfache Umstellung auf die, vor allem in Amerika, noch sehr gebräuchlichen Kaliber 12/70 und 12/76 ist ohne Umbau durch einfaches Einschieben des Magazins möglich. Außer dem Ladestreifen kann die Waffe auch Gurtmunition aufnehmen, sowie eine spezielle Multifunktionstrommel.

Wie auch die Waffe selbst ist die Trommel eine herausragende Leistung der Ingenieure. Sie kann für alle drei Kaliber gleichermaßen benutzt werden, ohne dass eine Anpassung vorgenommen werden müsste. Man lädt sie einfach mit dem gewünschten Kaliber und die Trommel justiert sich selbst.

Die Standardausstattung des PGG-3 besteht aus einem Smartgun Interface der neuesten Generation, einer Feststütze mit Schockdämpfung, sowie einer Picatinny-Schiene für Aufsatzzubehör. Die Schussleistungen der Waffe sind insgesamt sehr von

der verwendeten Munition abhängig. Während die 22 mm HVE (High Velocity Explosive) Munition noch auf über 450 Meter Distanz mit einer Abweichung im 2 MOA Bereich trifft, tendieren die gewöhnlichen Flintenladungen der 20 mm und 12 Gauge Benutzung meist schon zu Streukreisen jenseits der 5 MOA über 60 Meter Einsatzdistanz. Die Möglichkeit, verschiedene Kaliber zu verwenden konzentriert im Feld Feuerkraft ohne die Verteilung nun nutzloser Schrotflinten. Anzuführen wäre zwar normalerweise der Hauskampf, in dem Schrotflinten deutlich besser sind als 6-7 kg Präzisionsgranatwerfer, aber das Handbuch der S-K Streitkräfte sieht für solche Fälle das 22 mm Hauptgeschoss im Einsatz von außen nach innen vor, sowie die konzentrierte Benutzung mechanisiert gepanzerter Cyberkommandos.

Das PGG-3 wird in Nordamerika unter dem Namen PGL-11 'Mercury' über AOI Arms vertrieben und unter anderem in Aztlan von Fabrika de Armas als LCPMP Modell 40 für die nationalen Streitkräfte Aztlans unter Lizenz gefertigt.

---

≫ [Ich bin Lee Sherman, der Vize-Weltmeister im International Akimbo Competition Shooting und ich finde, das ist der coolste Granatwerfer überhaupt. Andererseits hasse ich sowiso alle Granatwerfer und finde sie generell nutzlos. Aber der hier ist immerhin der beste!] - Lee Sherman, Vize-Weltmeister IACS

≫ [Macht ganz schön Eindruck mit der Spezialmunition, aber in 20 Ice kackt es ab und 12/70 ist noch beschissener. Ich finde nicht, dass dieser Aufwand lohnt und viel zu teuer ist das Scheißding ohnehin. Als Runner sollte man die Finger davon lassen. Die Granaten sind auf dem Schwarzmarkt praktisch nie verfügbar.] - Prussian Pyro

≫ [Wär das nicht was für meinereiner?] - XXXXXXXL

≫ [Könntest du es dir auf Dauer leisten, mit Motorrädern zu werfen?] - Misu Tah Sumisu 4 U

≫ [ARG! Ich hatte den Preis übersehen. Ich hab' nur grad geschaut und dachte, es sieht groß und rustikal aus. Neh. Dann lieber doch nicht.] - XXXXXXXL

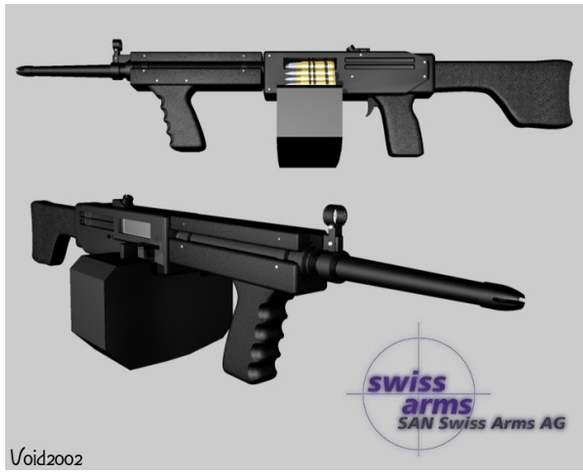
≫ [Lasst die Finger vom LCPMP 40!!! FdA verwendet zum Teil minderwertiges Formmetall. Das kann bei Kaliberwechsel zu Kammerexplosionen führen.] - Seeker

≫ [Kann man das Ding auf Vollautomatik umrüsten?] - Incinerator

≫ [Ähm... Ja! Besonders der LCPMP 40 ist dafür gut geeignet. Man muss nur schnell das Kaliber wechseln, wenn er zu heiß wird! Probiers mal aus! Funktioniert spitze!] - Seeker

≫ [Typisch deutsch, hässlich wie die Nacht das Teil! Da kauf' ich mir doch lieber eines ein intelligentes Messer von Victorinox. Kostet zwar unter Freunden auch so seine 8k, aber sowas nimmt man ja dann in kauf. Ich hoffe, sie bringen bald eines mit Datenbuchse oder so raus. Das Display ist echt kacke. Bei mir funktioniert das mit dem Flaschenöffner nicht mehr, der bildet sich einfach nicht mehr. War echt scheiße, die haben nämlich drüben in Europa noch keine Drehverschlüsse müsst ihr wissen, da ist das Bier so zugetackert. Na, ich habe jetzt meinem Freund so ein Teil geschenkt, mal sehen, vielleicht nehme ich seines mit, wenn ich mal wieder rüberdüse.] - Lowlander

**Swiss Arms HBSW-5**




| | |
|---|---|
| Name | Swiss Arms HBSW-5 |
| Kaliber | 5,56 mm Nato |
| Typ | LMG |
| ab | |
| Tarnstufe | 0 |
| Munition | 30(s)/200(s) |
| Schaden | 10M |
| Rückstoß | R2(R1) |
| Modus | SM/AM |
| Gewicht | 3,4 kg |
| Preis | 2400 ¥ |
| Verfügbarkeit | 10/14 Tage |
| Straßenindex | 3 |
| Legalität | 1-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 100 | 200 | 400 | 800* |

Standard-Ausstattung:

Der Rückstoß der Waffe wird berechnet, als wäre sie eine Stufe überkalibrig, es sei denn die Waffe wird mit der 1 kg schweren Munitionstrommel (2.1 kg geladen). Aufgrund des 2-Stufenabzugs kann nur eine Salve pro komplexer Handlung abgefeuert werden. Im Automatikmodus schießt sie entweder 5, 10 oder 15 Schuss. Polymerebauweise, Gasventil 2 (K2), interne Rückstoßdämpfung 2 (S2), Vorderhandgriff (S1, MW Aufschlag unter 10 Metern –1), Schulterstütze mit Schockpolster (K1/S2)
Optionen:

- Zweibein +250¥
- Lasermarkierer +500¥
- Smartlink +1000¥
- Smartlink II +2000¥

Das HBSW-5 (Heavy Barrel Support Weapon 5) LMG von Swiss Arms ist eines der vermutlich leichtesten tragbaren MG's der Welt und wiegt mit seinen 3,4 Kilogramm kaum mehr als die meisten Sturmgewehre. Tatsächlich ist auch der Lauf das schwerste an der ganzen Waffe. Kammer und Verschluss bestehen aus Hochleistungskeramiken, der Schlagbolzen aus Titan. Die Waffe ist seit ihrer Markteinführung vor 8 Jahren Ordonanzwaffe in Österreich, Schweiz, Iran, Türkei und Sri Lanka und bewährte sich seitdem besonders als Seitentürbewaffnung in Hubschraubern und Sturmunterstützungswaffe bei Infanterieeinheiten. Sie wird auch auf Patroullienbooten und Geländewagen gern verwendet. Ihre hohe Kadenz macht sie im Serienfeuer schwer kontrollierbar, aber dafür erzielt sie herausragend kleine Streukreise im Salvenfeuer. Die Waffe wird entweder mit einem 30-schüssigen Standard Nato-Clip geladen, einer 200-schüssigen Gurttrommel oder selbstauflösenden Endlosgurten. Die Wahl des Feuermodus erfolgt über einen 2-Phasen Stufenabzug. Das Serienfeuer ist auf 5-Schuss Gruppen festgelegt, was es dem Schützen ermöglicht, kontrolliert zu schießen und Munition zu sparen. Einzelfeuer ist nicht vorgesehen, kann aber bei Bedarf nachgerüstet werden. Wer von ihren Leistungsdaten nicht überzeugt wird, entscheidet sich spätestens dann zum Kauf, wenn er den ungeheuer günstigen Preis der Waffe sieht.

---

≫ [YEEHAW!!! Geile Spritze! Bei der Kadenz dieses Babies wird einem ganz warm ums Herz. Hab bei der letzten Waffenbörse 5000 Schuss mit der kleinen Schlampe geschossen und es war ein Heidenspaß. Ich frag mich nur, warum sie so unkontrollierbar sein sollte? Die Waffe ist spitze und schießt absolut ruhig, wenn man ein bisschen Disziplin hat. Kurze Feuerpausen, einfach nur eine halbe Sekunde hier und da und schon rockt das ganze ohne Stress. Ich kann sie jedem nur empfehlen und würde einen Tausendergurt mit der Kleinen auf dem Schießstand jeder Nutte in dieser Welt vorziehen. So gut wie Sex. Nein. Besser!] - Rabbit Roy

≫ [Oh ja, auf der Waffenbörse, 5000 Schuss, immer schön mit Gurtboxen drunter, ja? Toll, Schlaumeier. Schon mal versucht, das Teil mit dem 30 Schuss Nato-Clip zu verwenden? Dann sieht die Sache nämlich plötzlich ganz anders aus.] - Charge

### Steyr-Mannlicher Modell 414 MMG

| | |
|---|---|
| Name | Steyr-Mannlicher Modell 414 MMG |
| Kaliber | 7,62 mm N |
| Typ | MMG |
| ab | |
| Tarnstufe | -5 |
| Munition | 20(s)/45(Tr)/75(Tr)/100(Box) 150(Box)/500(Box)/Endlosgurt |
| Schaden | 11S |
| Rückstoß | R2 |
| Modus | AM |
| Gewicht | 9,25 kg |
| Preis | 2000 ¥ |
| Verfügbarkeit | 16/14 Tage |
| Straßenindex | 3 |
| Legalität | 2-H |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 150 | 300 | 600 | 1200* |

Standard-Ausstattung:

Die Standardkonfiguration besteht aus einem Standardrahmen, Standardlauf, Standardkammer, normalem Schlagbolzen und Feststütze. Polymere- Stahlbauweise, modulares Wechselsystem, Picatinny-Schiene (ermöglicht schnelle Montage von Unterlaufzubehör)
Optionen:

- Standard-Rahmen (Werte wie oben zuzüglich Masse-RK1) 1500¥
- Commando-Rahmen (Tarnstufe +2, Gewicht -1,5 kg) 2000¥
- schwerer Rahmen (Tarnstufe -1, Gewicht +3,5 kg, Masse-RK2) 2000¥
- Standard-Lauf 300¥
- Commando-Lauf, (Tarnstufe +1, -0,5 kg, Reichweite -10 Prozent) Laufpreis +200¥
- schwerer Lauf, (Tarnstufe -1, +0,5 kg, Reichweite +10 Prozent) Laufpreis +100¥
- 7,62 R-Lauf, (+0,1 kg, 11S) Laufpreis +50¥
- 5,56 N-Lauf, (-0,2 kg, 10M) Laufpreis -100¥
- Standardkammer 250¥
- 7,62 R-Kammer + Bolzen, (+0,05 kg, 11S) Kammerpreis +50¥
- 5,56 N-Kammer + Bolzen, (-0,5 kg, 10M) Kammerpreis -100¥
- Festvisierung 50¥
- Tritium-Leuchtvisierung 100¥
- Festschulterstütze (K1/S1) 250¥
- Festschulterstütze mit Schockpolster (K1/S2, +0,25 kg) 650¥
- Klapp-Schulterstütze (Tarnstufe 0/+1, K1/S1, +0,2 kg) 400¥
- Vorderhandgriff (S1, MW Aufschlag unter 10 Metern -1, +0,3 kg, kleine Unterlaufmontage) +100¥
- Unterlauf-Lasermarkierer (+0,10 kg, kleine Unterlaufmontage) 300¥
- Unterlauf-Laserflasher (wirkt wie ein Flashpak mit $30^0$ Winkel nach vorn, kleine Unterlaufmontage) 280¥
- Aufsatz-Smartlink I (+0,15 kg, mittlere Aufsatzmontage) 700¥
- Aufsatz-Smartlink II (+0,15 kg, mittlere Aufsatzmontage) 1500¥
- Weaverschiene, oben (ermöglicht schnelle Montage von Aufsatzzubehör) 70¥
- Weaverschiene, unten (ermöglicht schnelle Montage von Unterlaufzubehör, ersetzt Picatinnyschiene) 70¥
- Picatinnyschiene, oben (ermöglicht schnelle Montage von Aufsatzzubehör) 70¥
- Unterlauf-Zweibein (K1/S1, mittlere Unterlaufmontage) 500¥
- Überlauf-Zweibein (K1/S1, Laufmontage, belegt keinen Montageplatz) 650¥

---

Anfang der vierziger Jahre forderte die Führung des österreichischen Militärs ein Maschinengewehr neuen Typs. Man wollte das Universal-Maschinengewehr Modell 74 ablösen, da es technisch veraltet war und eine Modernisierung nicht in Frage kam. Man entschied sich dabei dem Vorschlag der Steyr-Unternehmensgruppe zu folgen und nach fast 100 Jahren das alte MG-42 Konzept ruhen zu lassen. In Zusammenarbeit mit dem deutschen Rüstungskonsortium Rheinmetall und der Ex-Belgischen Fabrique National entstand nach drei Jahren Entwicklungszeit letztlich das Maschinengewehr Steyr-Mannlicher Modell 414. Die Waffe zeichnet sich vor allem durch den schnell wechselbaren Lauf und einen modularen Systemaufbau aus. Die Hauptkomponenten sind einfach austauschbar und können beliebig konfiguriert werden. Dadurch bildet das Modell 414 MG eine Art Waffenfamilie. Schulterstütze, Vordergriffe, Zwei- und

Dreibeine können montiert und ausgetauscht werden, verschiedene Läufe sind verfügbar, Abzugsgruppen und Magazinzuführungen. Die Waffe kann mit 20-schüssigen Sturmmagazinen, 45-schüssigen Munitionstrommeln, 75-schüssigen Munitionstrommeln, 100-schüssigen Gurttrommeln, 150-schüssigen Gurtkästen und 500-schüssigen Gurtkästen betrieben werden. Picatinny- und Weaverschienen ermöglichen außerdem Umkonfiguationen der Zielsysteme und Griffe sogar im Feld. So kann das Unterstützungs-MG eines Infanteriekampffahrzeuges mit wenigen Handgriffen entfernt und zum tragbaren Einsatz konfiguriert werden. Ein stationäres Nest-MG kann rasch vom Dreibein gelöst und mit Ladestreifenzuführung und Vorderhandgriff zum raschen Rückzug oder schnellen Vormarsch genutzt werden. In der Etappe oder generell dem Arsenal, kann die Waffe auch auf andere Kaliber umgerüstet werden. So sind für mögliche Konflikte mit Ostblockstaaten Umrüstsätze für 7,62 mm Rimmed verfügbar, sowie Konfigurationen für den LMG-Betrieb als 5,56 mm Nato-Standard LMG. Keine Waffe ist vielseitiger als das Steyr-Mannlicher Modell 414 MMG.

---

≫ [Cool! So wie beim AUG. Ist das ganze Zeug tragbar?] - Lurker Joe

≫ [Was? Wie meinst du das?] - Long Tom

≫ [Na, kann ich diese ganzen Läufe und Kammern und so mit mir rumtragen und je nach Bedürfnis umbauen? Und ist das bei den 2k inklusive, oder muss ich den Scheiß einzeln kaufen?] - Lurker Joe

≫ [Man kauft eine Waffe. Nach gewünschter Konfiguration. Wenn man will, kauft man Wechselteile. Rumschleppen tut man davon eigentlich garnichts. Umgerüstet wird in der Etappe oder in absoluten Sonderfällen. Was für ein Idiot bist du eigentlich? Baust du etwa einen AUG-Karabiner auf 'nem Run zum LMG um oder was?] - Seeker

≫ [Klar. So isses ja auch gedacht.] - Lurker Joe

≫ [Na wenn du das sagst... Darf man fragen, was du dir davon versprichst???] - Seeker

≫ [Na, das LMG hat viel bessere Reichweite als der Karabiner und die Scharfschützenversion ist viel tödlicher.] - Lurker Joe

≫ [Sie verschießen aber alle die gleiche Munition. Das bisschen Lauflänge lohnt den Umbau im Feld nicht. Das ist Makulatur. Wie kommst du auf so einen Schwachsinn???] - Seeker

≫ [Na, das steht in diesen ganzen Runnerkatalogen.] - Lurker Joe

≫ [Und wenn's geschrieben steht, glaubst du's? Wo hast du überhaupt so einen merkwürdigen Bausatz her? Sowas wird normalerweise gar nicht so verkauft.] - Seeker

≫ [Klar wird's das. Die ganzen Teile gibts zusammen für 10k. Alles in allem ein super Allroundsystem. Wird in 'ner schicken Nike-Tasche geliefert. Einzeln gibt's die ja leider nicht, sonst hätt' ich nur das Sturmgewehr genommen. Aber mein Schieber hat mir das erklärt: Liegt daran, dass die nur so hergestellt werden. Die Soldaten haben heute nunmal so einen Bausatz dabei und müssen dadurch nicht 4 verschiedene Waffen mitschleppen.] - Lurker Joe

≫ [Prust! Doch. Die werden einzeln verkauft. Du bist mächtig über den Tisch gezogen worden. Echte Soldaten schleppen genausowenig einen Ersatzteil- und Umbaukit mit sich rum, wie sie mehrere Waffen mitnehmen. Ein Soldat hat *eine* Waffe. Wenns hoch kommt, noch 'ne Pistole dazu. Das war's.

Niemand ist so bescheuert und baut seine Waffe um, während er hinter 'nem Sandsack in Deckung gegangen ist. Selbst beim S-M 414 macht man das nicht. Das Modulsystem ist bei allen Waffenfamilien, insbesondere dem 414, nur dazu gedacht, die Logistik zu vereinfachen und der Truppe im Feld Flexibilität zu geben. Dabei macht das aber niemand in einem Kampf, sondern vorher oder hinterher und auch das wird er nur machen, wenn ihm keine Wahl bleibt. Es ist echt nützlich, wenn man das Panzer-MMG abnehmen und richtig tragbar machen kann, wenn der Panzer 'nen Treffer kassiert hat und nicht mehr einsatztauglich ist. Die Teile dafür sind dann aber ausgesucht und passen in eine Pappschachtel. Die haben da nicht alles drin was möglich ist, oder denkst du, man packt zu jedem 2k MG nochmal 10k an Wechselteilen? Nur für den Fall, dem Soldaten schlenkern die Eier und er fühlt sich spontan zu 'nem Umbau berufen? So ein Schwachsinn...] - Seeker

### AOI MT M-842 MPAA "Pacifier"

| | |
|---|---|
| Name | AOI MT M-842 MPAA "Pacifier" |
| Kaliber | 2 mm UMS |
| Typ | MPAA |
| ab | |
| Tarnstufe | –6/–8 |
| Munition | 20x37 (Lauf) |
| Schaden | Speziell |
| Rückstoß | R6 |
| Modus | AM (12 Schuss Festrate) |
| Gewicht | 13.85 kg |
| Preis | 150.000 ¥ |
| Verfügbarkeit | 24/360 Tage |
| Straßenindex | 8-20 |
| Legalität | absolut illegal |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 60 | 120 | 240 | 480 |

Standard-Ausstattung:

Rückstoß ist +6 pro komplexer Handlung. Anwendung: die Pacifier wird mit einer komplexen Handlung abgefeuert und deckt einen bis zu 4x450 Meter großen Bereich effektiv mit Sperrfeuer ein. Der Schütze würfelt nur gegen Situationsmodifikatoren die ihn selbst betreffen und Reichweitenmodifikatoren. Erfolge sind nur bei Fahrzeugen bedeutend. Jedes Lebewesen, das sich in diesem Bereich befindet, erleidet automatisch 5 Kästchen Schaden pro Initiativ*phase* (4 ab mittlerer Reichweite, 3 bei weiter Reichweite und 2 bei extremer)! Panzerung schützt dagegen nicht, außer MilSpec Panzerung, die den Schaden um 1 Kästchen pro Phase senkt, dabei jedoch bei 1-2 auf 1w6 Feuer fängt. Traumadämpfer, Thrombozythenfabrik und ähnliche Cyberware verändert diesen Schaden nicht. Die Barrierestufe jedes Objektes, das sich im eingedeckten Bereich befindet, sinkt um 2 pro Schuss. Konzentriert ein Schütze also alle 12 Schuss in einem 1x450 Meter Bereich verliert jedes Objekt im betroffenen Bereich 24 Punkte Barrierestufe. Wird die Barrierestufe eines Objektes (Fahrzeug, Bunker,...) auf Null gesenkt, wird das betroffene Objekt als lokal – im Falle von Fahrzeugen fast immer – als vollständig zerstört betrachtet. Selbst wenn die Ziele nicht zerstört werden, sind sie allerdings nach dem Beschuss massiv mit radioaktiven Partikeln verstrahlt. Menschen, die Schaden durch die Waffe erleiden, verlieren pro Tag nach der Verwundung einen Punkt Konstitution. Sinkt die Konstitution auf 0 sterben sie. Dieser Prozess lässt sich nur aufhalten durch extensive Transplantation gesunden Gewebes, weitgehenden Ersatzes von Organen, sowie der Beseitigung aller Splitter. Dies kostet im Schnitt zwischen 150.000 und 2M¥ , also sollte jeder Spielleiter extrem sparsam mit der Anwendung solcher Vernichtungswaffen sein. Auf dem Schwarzmarkt sind solche Waffen grundsätzlich *NIEMALS* verfügbar, sondern nur auf Bestellung zu erwerben. Selbst dann liegt der Preis meist weit über 1,5 Millionen Nuyen und es besteht eine 1-4 Chance auf 1w6, dass der interessierte Käufer nicht die Waffe, dafür jedoch einen Besuch der Delta Force, SEALs oder sonstiger verfügbarer Truppenteile der örtlichen (eventuell internationaler) Special Forces abgestattet bekommt, der vermutlich mit seinem Tod endet. Solche Waffen sind Storyelemente und nichts, was man ohne genaue Abenteuerplanung in die Hände von Charakteren oder deren Feinden geben sollte. Die Regeln sind nur extrem grob gefaßt und sollen nur einen Überblick über die Vernichtungskraft solcher Waffen geben. Improvisation ist daher unerläßlich.

---

Um es mittleren Infanterietruppen zu ermöglichen, feindliche Befestigungen ohne Artillerieunterstützung zu bekämpfen, sowie große Anlagen und Fahrzeugansammlungen wirkungsvoll zu vernichten, hat AOI MilSpec Technologies, ein Tochterunternehmen von AOI Macrotech den MPAA 'Pacifier' entwickelt. Die MPAA (Man Portable All-Purpose Annihilator) ist die größte tragbare MetalStorm Waffe auf der Welt und verschießt aus seinen 37 Läufen Urannadeln im Kaliber 2 mm. Die Urannadeln werden in 13er Bündeln aus den 10 mm kalibrigen Läufen abgeschossen, jeder Lauf faßt 20 solcher Nadelbündel. Damit kommt die Waffe auf insgesamt 9620 Urannadelgeschosse. Mit jedem Druck auf den Abzug feuert die Waffe 12 der Läufe nach einem genau berechneten Wechselschema ab und schickt damit mindestens 156 Geschosse auf den Weg ins Zielgebiet. Wird der Abzug gedrückt gehalten, feuert die Waffe vollautomatisch weiter bis entweder der Abzug losgelassen wird oder die Waffe leer ist. Die als M-842 in das Arsenal der UCAS-Armee aufgenommene Waffe wird dabei mehr wie ein Gartenschlauch, als wie eine herkömmliche Waffe verwendet. Der Rückstoß ist stark, jedoch leichter als der eines Universal MG's und so von den meisten Schützen durchaus kontrolliertbar. Es wird jedoch empfohlen, die Waffe auf einem Dreibein zu montieren. Außer gegen Fahrzeuge und Gebäude eignet sich die Waffe selbstverständlich auch hervorragend gegen feindliche Infanterie in dichter Formation. Personenpanzerung die gegen diese Waffe schützen würde, existiert zwar zum aktuellen Zeit-

punkt nicht, jedoch erwiesen sich Kombinationen aus starken magischen Kugel-, Spreng- und Hitzebarrieren als effektiv.

---

≫ [Ich habe so ein Monster einmal in Aktion gesehen und werde es niemals vergessen. Der Mündungsblitz alleine ist absolut extrem, viel extremer ist jedoch der Blitz, den die Geschosse beim Aufprall auf Ziele verursachen. Dabei handelt es sich jedoch, nicht wie häufig gehört, um nukleare Kleinstexplosionen, sondern um eine rein chemische Reaktion im Uran. Diese Dinger können die Nacht taghell machen, fressen sich durch ein leichtes Kriegsschiff wie ein Feuersturm durch einen überlagerten Dynamitberg. Habt ihr schonmal ein Schiff bluten sehen? Ich meine richtig bluten? Ich habe es gesehen und möchte lieber nicht daran denken, wieviele Soldaten an Bord in diesen wenigen Sekunden zerrissen und ausgewrungen wurden wie reife Orangen. Wenn ihr so ein Ungetüm irgendwo außerhalb des Militärs zu Gesicht bekommt, zerstört es, ruft die Armee oder wenn beides nicht geht, meinetwegen auch mich, denn das ist etwas, wo mich auch der glühendste Anarchist nicht davon überzeugen kann, dass jeder das Recht besäße es zu besitzen.] - SEEKER

≫ [Sag' mal Seeker. Uran ist eigentlich nicht sooo gefährlich. Selbst die unbenutzten Kernbrennstäbe eines Kernkraftwerks kann man einfach in der Hand halten. Eine phosphoreszierende Armbanduhr strahlt stärker. Man könnte sie sogar bei sich tragen. Nun. Man sollte es nicht übertreiben. Aber Uran kommt auch natürlich vor und einige dieser mit Uran angereicherten Wasser werden als natürliche Heilquellen betrachtet. Die verwenden doch nicht etwa *abgebranntes Kernmaterial*?!!! Diese Schweine. Nicht einmal das Militär müsste mit solchen Waffen umgehen dürfen. Es gibt nichts, was den Einsatz rechtfertigt. Wenn ein Gebiet auf zehntausende von Jahre verstrahlt wird, dann steht das mit nichts mehr im Verhältnis. KOYAANISQUATSI. Die haben ja einen Schatten. Dagegen gibt es doch hoffentlich Gesetze und Abmachungen, oder?] - ƎƎƆ-Ǝ

≫ [Natürlich benutzen sie abgebranntes Kernamterial, E-Gee. Ist sozusagen eine alte, uramerikanische Tradition. Ist auch viel billiger als natürliches Uran zu verwenden, fällt ja schließlich als Abfallprodukt an.] - CHARGE

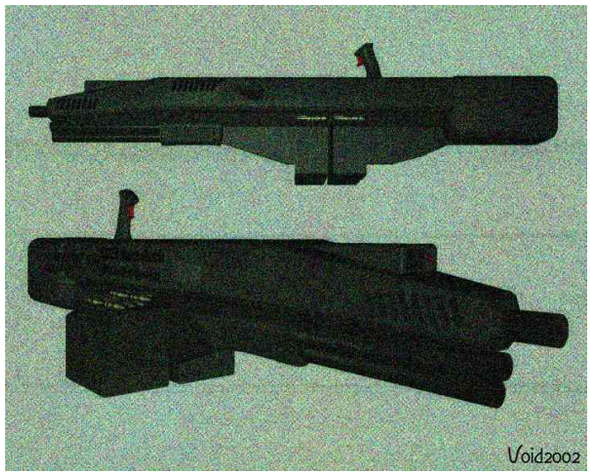
≫ [<*wutheul!*>] - ƎƎƆ-Ǝ

≫ [Whou, gibt es das auch ein bisschen größer, – um es in meinen kleinen Transporter einzubauen? Zum Selbsttragen ist es ja etwas zu groß; außerdem hat man nicht die Mobilität (die ich sehr zu schätzen weiß) und den Schutz leichter Panzerung wie in meinem Wagen. Ich persönlich würde ja Wolfram vorziehen. Zum Ausprobieren würde ich aber mal einen Ferrari Appaloosa (leicht gebraucht) eintauschen.] - H⊕TSP⊙T

≫ [Jetzt ist er total Wacka-Wacka.] - ƎƎƆ-Ǝ

≫ [Von den furchtbaren Auswirkungen auf die mundane Welt mal ganz abgesehen: Wie sieht es danach eigentlich im Astralraum aus? Ich durfte mich mal mit einer Gatling mit Urangeschossen auseinandersetzen. Danach war der Astralraum von zahlreichen schwarzen, kaltbrennenden Fäden durchzogen. Ich habe später herausgefunden, dass diese Fäden die genauen Projektilflugbahnen der Geschosse beschreiben. Wie krank muß es erst bei Seekers Schiff ausgesehen haben? Oh Mann, obwohl es eine Waffe im besten Sinn des Wortes ist, aber dieses Gerät ist nur krank. Es zerstört, wie die meisten Massenvernichtungswaffen die Grundlagen unserer Welt, dort wo es eingesetzt wird. Aber darin waren die Menschen schon immer unheimlich kompetent.] - APPLE

**AOI S4 CC**




| Name | AOI S4 CC |
|---|---|
| Kaliber | 7-9 mm?/20 mm MS? |
| Typ | überschweres MG? |
| ab | |
| Tarnstufe | NA |
| Munition | 4x250(Box)/3x10(Lauf) |
| Schaden | 10S-14S?/Granate? Rakete? |
| Rückstoß | |
| Modus | HM/SM/AM?/ absolut beliebig? |
| Gewicht | ca. 20 kg |
| Preis | NA |
| Verfügbarkeit | NA |
| Straßenindex | NA |
| Legalität | NA |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 100 | 200 | 400 | 800 |

Standard-Ausstattung:

zahllose UltraTech Zielsysteme, näheres unbekannt
Optionen:

- unbekannt

---

Hallo Freunde, Hallo liebe Schattengemeinde! Vor nicht all zu langer Zeit stocherte ich so gelangweilt im Zentralnode des MCT Aufklärungsdienstes rum und hab' da was recht interessantes gefunden. Ich hab' erst darüber nachgedacht, ob ich es verkaufe, aber dann dachte ich, lass' ich den Informationen ihren freien Lauf. Schließlich wollten diese Daten ja auch von mir geklaut werden und ich bescheiß meine kleinen Daten ja nicht. Wovon ich rede? Von irgendeinem total kranken neuen Geheimprojekt, an dem momentan AOI Arms, Winter, Metal Storm Limited und Siemens arbeiten. Ein Futuretrooperkonzept, wie man in dem von mir gerippten Aufklärungsbericht von MCT lesen kann. Offenbar war die Sicherheit nicht so gut, wie sie es bei einem Geheimprojekt sein sollte, aber das ist ja nicht unser Problem. Dünn sind die Infos trotz allem. Also fangen wir mal mit Quelle Nummer 1 an. MCT Geheimdienstbericht, Auszug:

≫*Meine Damen und Herren, dies hier auf den Bildern zu erkennende Gerät ist die neueste Erfindung der AOI Arms Spezialwaffeningenieure: Das MP-S4 CC. Möglicherweise auf spezielle Anfrage des UCAS Militärs konstruierten sie dieses multifunktionale Einpersonen-Unterstützungssystem. Wie Sie sehen, liebe Kollegen, trägt es den AOI-typischen Beinamen MP -Multi Purpose-. S4 steht für Smart Stabilised Support System und CC für Close Combat. Das S4 ist eine Waffenkombi, bestehend aus einem offenbar sehr schweren Maschinengewehr und einem Granatwerfer mit MetalStorm System. Die Auswertung unseres bescheidenen Bildmaterials deutet auf eine Waffenlänge von mehr als 180 cm hin, was vermuten lässt, dass es sich um eine Konzeptwaffe für Trolle oder PA-Trooper handeln wird. Für einen unmodifizierten Menschen ist die Waffe eindeutig zu groß. Weiteren Quellen nach ruht die Waffe bei Betrieb auf einem 3-Arm Gyrostabilisator mit Servosteuerung. Aber selbst so ist solch ein Behemoth wohl unmöglich von einem Menschen eizusetzen. Die Servosteuerung erfordert vermutlich einen direkten neuralen Input zur Kontrolle der Waffe, welche über eine Datenbuchsenverbindung hergestellt werden könnte. Angeblich ist ein Schütze ohne Datenbuchse und Smartlink überhaupt nicht in der Lage, dieses Monster einzusetzen. Wir haben eine leider stark beschädigte S4, die wir vor einem Monat im Zuge einer geheimen Operation erbeuten konnten in unseren Labors auseinandernehmen lassen und erstaunliches festgestellt. Die Waffe hat eine integrierte Kamera mit Infrarot, Lichtverstärkung, UV-Sicht, Ultrasound, Vergrößerung und Antiblitzpolarisierung. Die Kameraoutputs speisen direkt in den Feuercomputer, den Zielcomputer, den Servocontroller, ins BattleTac$^{TM}$, ins HUD und in die Smartlink. Sogar hervorragend miniaturisierte Gasspürgeräte und Feldmessgeräte scheinen im Paket inbegriffen zu sein. Der Zielcomputer verarbeitet die Daten und jagt die Bilder durch ein Bildanalysesystem. Alle identifizierten Gegenstände und Lebewesen werden auf dem HUD angezeigt und nach Priorität gestaffelt und ggf. gelöscht oder farbig markiert. Der Computer sucht den günstigsten Zielpunkt aufgrund von Termik, Panzerung des Ziels und medizinischer Datenbank und leitet die Daten dann in den Feuercomputer weiter. Dieses System ist bei unserem Model am stärksten beschädigt und befand sich vermutlich sowieso in einem nicht voll funktionstauglichen Protostadium. Der Schütze kann offenbar manuell feuern, oder einen der Zielpunkte auswählen. Der Feuercomputer gibt diese Informa-*

*tionen an den Servocontroller weiter, der die Waffe dann ausrichtet. Die Waffe fängt von sich aus an, das Ziel im Rahmen der Möglichkeiten zu fixieren und zielt selbstständig, um dem Schützen Zeit für eine genauere Zielselektion zu geben. Das BattleTac leitet alle Informationen an den Stab weiter, sowie an andere S4's im Zielgebiet, um eine maximale taktische Datenerfassung zu gewährleisten. In Verbindung mit einem taktischen Computer sorgt dies für einen maximalen Informationstransfer. Der Feuercomputer ist dazu eingerichtet, vorgefertigte Geländekarten in seine Berechnungen einzubeziehen, sowie ein Präferenzpaket für die Feuerkontrolle zu speichern. Der Schütze kann so vermutlich vorherbestimmen, welche Gegner mit was für Salven beschossen werden sollen. Da das MG offenbar 4 autarke Magazine besitzt, kann man so offenbar selektiv darauf zugreifen.*

*Ein äußerst anspruchsvolles und gewagtes Konzept, denn es macht die Waffe extrem schwer. Die Kugelzahl pro Abzug kann ebenso bestimmt werden, um dem Trooper im Feld Arbeit abzunehmen. Die Feuerkontrolle ist in der Lage, das MG exakt zu takten um so zum Beispiel Zweiersalven zu feuern oder bis zu drei normale Salven auf ein Ziel abzugeben. Das HUD und die Smartlink ermöglichen in Zusammenarbeit mit der Kamera außerdem, um Ecken zu schießen ohne, dass sich der Schütze zeigen müsste. Wir fanden außerdem einen Laserzielmarkierer im oberen Teil der Waffe. Entgegen unserer ersten Vermutung, ist er nicht für die Artillerie gedacht. Da die Waffenservos unter Umständen nicht in der Lage sein könnten, einem schnellen Ziel zu folgen, dreht sich der Markierer mit und die Waffe folgt der Reflektion, wie ein Bluthund seiner Fährte. Zumindest deuten weitere Komponenten der Waffe auf solche Pläne hin. Das uns vorliegende Modell verfügte leider nur noch über Fragmente der Gyroaufhängung und Teile der Hardware lassen vermuten, dass noch eine dritte Komponente zum System gehört, möglicherweise ein Backpack.*

*Durch die Wetwareabfrage des Waffencomputers konnten wir einen Überblick darüber erlangen, was AOI als Implantate des Schützen vorauszusetzen scheint: Reflexbooster 2, Muskelverstärkung 4, Bildverbindung, Orientierungssystem, spezieller Reflexrecorder und mindestens 3 Input-/Outputbuchsen. In der Software finden sich auch Hinweise auf die mögliche Verwendung eines schweren Exoskeletts, wie sie etwa auf Großbaustellen eingesetzt werden. Dies wäre jedenfalls empfehlenswert, wenn man bedenkt, dass alleine die uns vorliegende Kernwaffe 18 kg wiegt. Als tragbare Waffe sehr bedenklich.≪*

Das war erstmal der MCT Aufklärungsdienst. Ich habe aber noch was anderes gefunden, nämlich einen Augenzeugen von einem Test der Waffe in Nordafrika. Seine Identität behalte ich geheim, um ihn nicht zu sehr zu gefährden. Nennen wir ihn also pro forma Bob.

MatBrat: »Also Bob, erzähl uns mal ungefähr was du so machst.≪

Bob: »Ich bin Söldner und arbeitete im vergangenen Jahr für einen kleineren Versicherungsunternehmer, der Chemieanlagen in Saudi-Arabien versichert. Ich war mit einem Freund im Testgebiet bei El Alamein, weil wir eine Abkürzung nach Lybien machen wollten und keinen Bock auf die Warlords an den Landstraßen hatten. Wir kennen da ein paar Schlupflöcher und in den vergangenen Jahren ist dort nie eine Menschenseele gewesen.≪

MatBrat: »O.K., Bob. Was also ist dort passiert?≪

Bob: »Der Panzerwagen meines Kumpels wurde plötzlich von einer Drohne beschossen, als wir etwa in der Mitte des Sperrgebietes waren. Keine große Sache. Nur ein lumpiges LMG. Wir haben sie aber trotzdem sofort runtergeholt, weil wir fürchteten, es wäre ein Forwardobserver einer Roadgang. Jedenfalls stoppten wir, um die Lage zu erkunden und das kam keine Sekunde zu früh. Genau vor uns schlug eine Lenkrakete oder sowas ein. Wir wussten, dass bei dieser Lage ein Weiterfahren aussichtslos war und gaben das Fahrzeug augenblicklich auf. Es explodierte, als wir etwa 20 Meter gutgemacht hatten. Als wir uns in eine nahe Felsenformation gerettet hatten, stellten wir fest, dass es keine Rakete, sondern ein Viper Smartminelauncher war, also ein autonomes Minenkatapult. Wir versteckten uns und keine 5 Minuten später näherte sich ein Helikopter. Er kreiste etwa 4 Minuten über unserem Fahrzeug. War ein AOI Flashpoint Truppentransporter/Gunship. Dann seilten sich 9 voll bewaffnete AOI Soldaten ab und untersuchten das Wrack unseres Radpanzers. Offenbar waren sie zufrieden und flogen kurze Zeit später wieder ab. Wir warteten eine halbe Stunde, und nachdem wir unsere Thermotarnung angezogen hatten, als erfahrener Söldner hat man sowas in der Wüste immer am Mann, verließen wir unsere Deckung. Eigentlich wollten wir nur noch lebend aus dem Testgebiet raus, aber keine 3 km weiter entdeckten wir Aktivität in einem Felsental. Wir legten uns auf die Lauer und observierten. Im Tal wimmelte es von AOI Soldaten. Offenbar bauten sie grade sowas wie einen Zielparkur auf. Ausrangierte Panzerwagen, alte Anthroformen, beschädigte Kampfdrohnen. Mit meinem Zeiss Ultra 5000 Multispektralsichtgerät warf ich einen Blick ins Tal und...≪

MatBrat: »O.K., Bob. Machs etwas kürzer. Wir werden getrackt. Luna gibt uns 3 Minuten. Dann ist Terminate.≪

Bob: »Logo, Kleine. Danke. Also... Wo war ich? Ach ja. Um es kurz zu machen: Ich entdeckte auf einigen Kisten eine riesengroße Kanone. So eine Art Flakgeschütz, dachte ich erst. Panzerbewaffnung, klar? 2 Meter und 21 cm langes Monster. Habs trianguliert. Da standen haufenweise Weißkittel und Offiziere rum und bastelten irgendwas. Beim Ranzoomen konnte ich dann den Laufdurchmesser ermitteln: 7-9 mm. Aber viel zu langes Teil für das Kali-

ber. Unten drunter lauter Läufe. Möglicherweise Raketenwerfer oder MS-Werfer. Mein Kumpel machte mich dann auf einen Kerl aufmerksam, der genauso umsorgt wurde wie die Waffe. Ein Riesenkerl von einem Ork. Aufgeblähte Kunstmuskelpakete, offensichtliche Cyberbeine und irgendein merkwürdiges Geschirr umgeschnallt. Sah aus, wie zwei oder drei Gyrostabilisatorarme in einem Paket. Außerdem ein *riesengroßer* Rückentornister mit haufenweise Sensorik dran. Die Beine steckten, wie der Torso, dabei in einem Exoskelett, einer Art externer Verstrebung. Sozusagen wie eine Powerarmor ohne Außenplatten. Der Kerl ging zur Waffe und sie hievten dieses Riesenteil mit einem Kran auf das Geschirr. Das sah total lächerlich aus. Hätte man den Krempel, der jetzt an dem Kerl dranhing, zusammengeknetet hätte man noch einen zweiten 230 cm Ork darauf bastelt können. Nach einer halben stunde haben sie dann mit dem Test angefangen. Überall gingen Scheinwerfer an, denn es wurde langsam dunkel. Und dann stockte mir fast der Atem. Der Kerl stapfte auf einmal ohne Schwierigkeiten mit dem Ding los und schwenkte die Riesenwaffe wie eine Plastik-MP. Er zog das Ding dann einmal über die Ziele und es donnernde, dass es im ganzen Tal hallte. Blendend grelle Stichflammen schossen aus dem Lauf, aber der Kerl zuckte nichtmal mit der Wimper. Als ich mir die Ziele ansah traute ich meinen Sinnen nicht. Alles Schweizer Käse! Echt alles im Arsch. Nur von den Panzerwagen war noch was übrig, aber sie hatten armdicke, ausgefranste Löcher an allen Vitalpunkten. Die Heinies unten im Tal jubelten, aber das verstummte, als auf einmal Rauch aus dem Backpack kam. Alle im Tal gerieten in Panik. Auch der Ork, der das Ding trug. Dann feuerte die Waffe plötzlich um sich wie bescheuert und zerfetzte auf Anhieb mindestens 20 Menschen den Kopf, unglaublich! Man hätte gedacht, sie schießt vollkommen wahllos, aber nicht eine Kugel verfehlte ein Ziel. Dann erinnere ich mich an nichts weiteres. Mein Kumpel meinte, das Backpack wäre explodiert und ich sei ohnmächtig geworden. Als sein Geigerzähler plötzlich losknackte, hat er mich gepackt und ist mit mir losgerannt. Reicht das?≪

MatBrat: ≫Klar, Bob. Vielen Dank.≪

Das ist erstmal alles, was ich habe. Das Gespräch mit Bob liegt 3 Monate zurück. Er starb gestern bei einem Flugzeugabsturz. Mittlerweile habe ich noch rausgefunden, dass das Leitsystem der Waffe offenbar von AeroMotive produziert wird. Nichts gutes, wie ich finde. Aus gut informierten Quellen habe ich außerdem erfahren, dass MCT einen zweiten Anlauf machen will, so ein Ding in intaktem Zustand zu bekommen. Im Shadowland von Hongkong findet sich außerdem ein anonymes Angebot über 20 Millionen für die Beschaffung von Entwicklungsdaten der Waffe. Hab's versucht zu tracken, wer da hinter steckt, aber die Spur verlor sich im Orbit nach dem achtzehnten Netzwerkwechsel. Mein Tipp ist Aztech oder S-K. Also macht was draus und denkt dran, dass ihr mir jetzt Infos schuldig seid. Daten sind frei! Stürzt die Konzerne!

---

≫ [Das ist ein Joke, oder? Was zur Hölle soll da denn drin sein, dass es einen *Geigerzähler* zum Ticken bringt? Ist diese Urankanone nicht genug, die sie bauen? Werden diese Kerle immer größenwahnsinniger?] - Mountain Blast

≫ [Ich kannte "Bob". Sein echter Name war Daniel Fleischer, euch vielleicht besser bekannt als "Vicious Dan". Ich habe Beweise, dass er ermordet wurde. Er und alle anderen 30 Insassen des Flugzeugs. Moment. Ich muss kurz offline gehen.] - Solid Flesh

≫ [Tja, armer Bob. Sehr wahrscheinlich war der Flugzeugabsturz Zufall. So was passiert bei Söldnern. Aber gehen wir mal von den unwahrscheinlichen Fall aus, dass es kein Zufall war. Wollte ihn AOI zum Schweigen bringen? Schwachsinn. Was hat Bob denn eigentlich gesehen? Gar nichts. Eine schwere Waffe, die von einem dicken Ork getragen wurde. Der Aussagewert davon ist gleich Null. Erst recht, wenn man bedenkt, dass MCT schon so ein Teil in den Fingern hat. Möglicherweise hat er ja etwas wichtiges gesehen, ohne es hier zu erzählen. Schade, dass ihm unsere SysOps so über den Mund gefahren ist. Aber umgelegt wird er erst, nachdem er drei Monate lang Zeit hatte, seine Story aller Welt zu erzählen. War es vielleicht eine Kleinigkeit, ein unwichtig erscheinendes Detail? Mysteriös. Aber bedenkt mal die Begleitumstände, die er geschildert hat. Die Drohne, wahrscheinlich von einem militärisch ausgebildeten Rigger geriggt, startet eine Angriff, obwohl sie dem Panzerwagen nicht mal gefährlich werden kann. Glücklicherweise warnt das unsere beiden Freunde. Dann kommt etwas, was Bob als Lenkrakete bezeichnet, smartgesteuert, das aber trotzdem einen auf offener Strasse geparkten Wagen verfehlt. So ein Glück auch. Und dann kommen die AOI-Typen. Sie finden mitten in ihrem Testgebiet, in dem ein Top-Secret-Versuch läuft, ein ausgebranntes Auto ohne Insassen. Und was tun sie? Sie ziehen zufrieden wieder ab, ohne darüber beunruhigt zu sein oder nach den Fahrern zu suchen. Bob und sein Chummer können einen sehr beeindruckenden Test beobachten und schaffen es auch noch raus aus dem Testgebiet. Das nenne ich wirklich Glück. Ein dreiviertel Jahr später stirbt Bob dann. Ist es nicht möglich, dass er einfach nur gesehen hat, was er sehen sollte? Ich wäre bei jeden Fetzen Info über dieses Ding sehr misstrauisch. Und mich würde wirklich interessieren, was aus Bobs Chummer geworden ist] - Stabius

≫ [Die Aktienkurse von AOI sind durch die Gerüchte um das S4 CC-Projekts rasant in die Höhe geschossen.] - Dow Jones

### 4.2.19 Trickwaffen

**Victorinox Survival-Notfallmesser**

| | |
|---|---|
| Name | Victorinox Survival-Notfallmesser |
| Kaliber | 1 mm Nadelflechette<br>.22 LR<br>9 mm Para<br>9 mm Makarov<br>.357 SIG |
| Typ | Holdout |
| ab | |
| Tarnstufe | 14 |
| Munition | 1 |
| Schaden | 4M(f)+Gift/5L/6M/6M/6M |
| Rückstoß | R2/R3/R5/R5/R5 |
| Modus | EM |
| Gewicht | 0.1 kg |
| Preis | 160 ¥ |
| Verfügbarkeit | 4/36 Stunden |
| Straßenindex | 2 |
| Legalität | 10P-E |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 2 | 4 | 8 | 16 |

Standard-Ausstattung:

Giftschaden der Flechettes ist bei dem hochaggressiven Pfefferöl 12L und +5-Body(5) Aufschlag. Ob Erfolge beim Treffen den Schaden der Waffe stagen oder des Giftes (12L-Bet.) entscheidet der Schütze beim Schuss. Im Gegensatz zu dem aufgesprühten Agens wirken die Nadeln im aufgerissenen Gewebe ohne weitere Verzögerung am Ende der Kampfrunde und extrem schmerzhaft für 2 Minuten mal nicht kompensierten Aufschlag. (Siehe auch Regeln M&M, S. 106, Pepper Punch S. 121)
Die Geschosse werden behandelt wie Schrot mit einem Choke von 4. Ist das effektive Powerniveau nicht größer als die doppelte Stoßpanzerung, bleiben die Nadeln und der Reizstoff ohne Wirkung.
Die Extras erhöhen die Verfügbarkeit des entsprechenden Messers auf 6/48 Stunden.
Optionen:

- Wechsellauf (20¥ )
- +Flaschenöffner und Dosenöffner/Schraubendreher (+10¥ )
- +Pinzette und Zahnstocher (+10¥ )
- +Zange und Drahtschneider (+30¥ )
- +Fischentschupper und Lupe (+10¥ )
- +Mikro-Toollaser (M&M, S. 15) (+200¥ )
- +Ahle/Bohrer (+10¥ )
- +Korkenzieher und Mikro-Schraubendreher (+10¥ )
- +Mikro-Handy in Griffschale/Flipup-Screen (+100¥ /+50¥ )

---

Die Überraschung auf der Waffenmesse 2060 war das neu vorgestellte Notfallmesser von Victorinox und Swiss Arms. Das Taschenmesser hat in der Standardversion ein Messer, eine kombinierte Feile-Säge und einen klappbaren Lauf, der in der normalen Version mit 22 1 mm Flechettepfeilen von drei Zentimetern Länge geladen ist, die zur Vergrößerung ihrer Wundwirkung in Pfefferöl eingelagert wurden. Der kleine Lauf ist versiegelt und praktisch unbegrenzt haltbar, verwitterungsbeständig und selbstverständlich vollkommen rostendfrei, wie Victorinox und Swiss Arms stolz versichern.

Um die Waffe bereitzumachen, drückt man auf den Sicherungsknopf auf der unteren Partie des Messers. Darauf klappt der Lauf auf und der Auslöser wird sichtbar, der vorher unter dem Lauf versteckt war. Danach löst man den Schuss mit einem Druck auf den Auslöser aus. Auf der Oberkante des Messers befindet sich ein feiner Visierschlitz, der als Zielhilfe genutzt werden kann.

Der auswechselbare kleine Lauf wird fertig geladen und originalversiegelt von Victorinox/Swiss Arms geliefert und ist per Waffenschein in jedem lizensierten Waffenladen als effektive und praktische Selbstverteidigungswaffe erhältlich. Der Wechsellauf ist außer in der fabrikfertigen Flechette-Variante auch in .22 LR, 9 mm Parabellum, 9 mm Makarov und natürlich im Hauskaliber .357 SIG erhältlich.

Außerdem gibt es das Messer noch mit zusätzlichen Funktionen, die jedoch die Tarnstufe um einen Punkt senken und Aufpreis kosten. Die Zeiten, wo Selbstverteidigung bedeutete, dass man einen überflüssigen Gegenstand mit sich herumschleppt, sind endgültig vorbei! Zögern sie nicht, handeln sie. Morgen schon könnten sie ohne diese Sicherheit tot in der Gosse liegen.

---

≫ [<*schnäufel!*> Ich bin gerade zurück. Kaum habe ich den Eintrag gefunden, bin ich gleich los, mir so'n Gerät zu kaufen. Ich kann da wirklich

nicht widerstehen. Supercool! Habe ich auf irgendwas verzichten können? Ratet doch mal, Jungs. Dewegen hat's so lange gedauert. Es gibt nicht alle möglichen Kombinationen. Wäre eine Sonderanfertigung geworden mit Hinschicken von Anträgen und dann hätte ich nochmal mächtig drauflegen müssen. Lange Rede, kurzer Sinn: man kriegt normalerweise nicht mehr als zwei der Zusätze und muss sich entscheiden. Das Handy geht immer, weil das nur eine Verschalungsoption ist, wie es scheint. Das ist soooo kompliziert! Einige Kombos gehen überhaupt nicht. Also der Korkenzieher geht nur zusammen mit dem Flaschenöffner und Zeug, zum Beispiel. Das zählt dann als eine Einheit. Und das habe ich genommen. Pinzette und Zahnstocher vertragen sich nicht mit Handy. Genau. Und die Ahle/Bohrer kann man auch kombinieren und die habe ich genommen und dazu den Toollaser. Und das Teil hat jetzt links und rechts noch Verdickungen. Check?

Hab dafür etwas unter 500 Nuyen berappen müssen. Hab's 'nen bisschen runtergemogelt. Noch mit 'nen paar Handvoll Extraläufen und dann habe ich noch'n schickes Messer dazu bekommen. Nun ja. Also - äh. Ich fand das große Cugar schon immer cool. Dann dürfen die das da nicht so offen rumliegenlassen, neh? Gut. Also zum Messer: Rattenscharf! So'n Victorinox Spezial-Legierung. Dazu ein winziges, echt niedliches Handy. Und ich habe gleich mal ein paar Freundinnen angerufen. Supercoooool! Bewährte Qualität und das Knallteil habe ich auch gleich mal gecheckt. Das Teil zischt scharf. Knallt überhaupt nicht. Jedenfalls nicht die Flechettes. Und dann stecken in der Häuserwand überall diese kleinen Nadeln. Echt giftig. Ich war begeistert. War erstmal ein bisschen üben damit. Fünfzig Schuss gehen da schon mal weg. Jetzt hab' ich's aber drauf.

Der echte Bringer sind diese Flechis. Das Zielen ist ja so einfach! Einfach genial, diese Schweizer. Und auf dem Handy ist'n Rechner, 'n paar Spiele zum Downloaden, 'n Terminplaner und 'n kleines Adressbuch. Alles sprachgesteuert auch mit so'nem Diktierer für Kurznachrichten. Ist natürlich kein richtiger Taschensekretär, aber macht was her. Voll kniffelig und mit so einer originellen und trickreichen Benutzeroberfläche. Und man kann Musik hören. Kann man auch über die Oberfläche mit rumtippen steuern. Ist aber etwas mühselig. Und das für nur naja insgesamt waren's dann doch etwas mehr Nuyen als die 500. Was soll's? Andere Mädchen kaufen sich Pömps und so'n Drek. Und ich hab' das Cugar umsonst gekriegt. Ist doch auch was, oder?

Und wisst ihr was? Drek. Kein Arsch wollte mich heute überfallen! Wenn man es braucht, kriegt man's nicht. <*grummel*>...

Aber ich war dann los, um mit den Flechis irgendwas kaputtzumachen. Das ist soooo cool. Reifen vonner Limo - Zeng! Der Bettenladen – cooles Chaos mit den ganzen Daunen! Der Toollaser taugt auch was. Kenn ich ja nun, die Geräte. Autodach cutten in fünfzehn Sekunden oder so. Mann, hab ich das genossen. Neh. Also auf dem Gerät stand echt mein Name drauf. Was ich allein mit dem Toollaser einkaufen gehen konnte, das bringt die Verluste etliche Male wieder rein. Im Vorbeigehen ein kleiner Ritsch und ein Griff und die Sache war erledigt.

Ein bisschen mulmig ist mir aber geworden, als ich mir diese Melone gekauft hab'. Da hab ich die Flechi reingeblasen. Ihhhh! Warn ausgefranster Kanal durch und die rote Matsche war über zehn Meter verstreut. Neh. Also das probiere ich nicht an irgend einem armen Schwein aus, wenn der das nicht wirklich verdient hat. Ich bin jetzt voll twingi deswegen. Ich meine, man kann doch son'em Typen doch nicht die ganze Fresse wegfräsen, oder? Das ist grausam. Und die Pfeile brennen schon so wie Teufel, wenn man sie anfasst. Auch wenn sie nicht im Fleisch stecken. 's total krass. Wenn du das einem in den Oberschenkel jagst, rennt der aber garantiert keinen Marathon mehr.

Also mein Feldtest war jetzt nicht ganz neutral. Zugegeben. Aber ich hab's mich was kosten lassen und hatte fun. Aber das mit den Flechis und der Melone, das hat mich twingi gemacht, echt. ] - ƎƎƆ-Ǝ

≫ [Vor kurzem habe ich einige Kids an der Straßenecke streiten hören. Es ging irgendwie um dieses kleine Teil hier. Sie haben sich darüber gestritten, was mehr 'flun' ist, die Nadeln mit Ameisensäure, Bienengift oder Rattengift. Irgendwie scheint Pfefferöl dieser Tage nicht angesagt zu sein. ] - Ramon

≫ [Joop. Aber geliefert wird nur dieses Pfefferöl-CS-Gemisch, das man auch in den Pepper Punch-Dosen findet. Ich hab das untersucht und es ist identisch. Man kann die Versiegelung tatsächlich lösen und gegen ein anderes Agens austauschen. Aber danach muss man den Kram wieder versiegeln und das ist nicht ganz so einfach. Jedenfalls kriegen das irgendwelche Kids auf der Straße nicht hin. Die Versiegelung darf nicht zu hart sein, sonst versaut's die Nadeln oder es gibt gar einen Krepierer beim Abschuss. Ein bisschen Ahnung von sowas sollte man also schon haben oder man hat nicht viel Freude an dem Spielzeug. Ich würde gern wissen, ob einer von euch mit Felderfahrung sammeln konnte, wie es einen Typen umhaut? Ich bin immer noch nicht überfallen worden. Außerdem ist eine Melone ja kein Kopf. Und Melonenschale ist keine Haut. Haut ist mehr wie Leder. Also ich

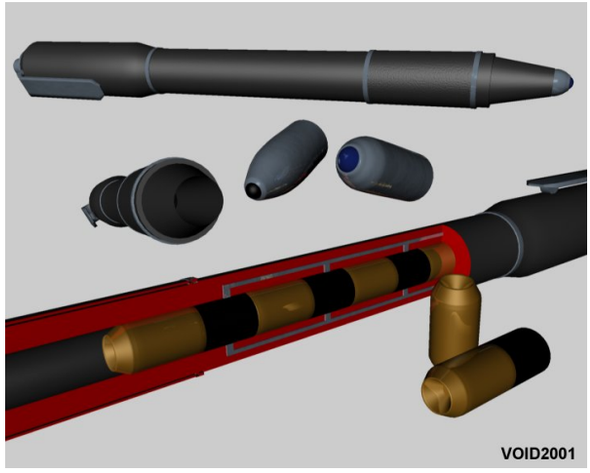
traue mich echt nicht, das einzusetzen. Ich will erst wissen, wie das wirkt, bevor ich nachher voll die Sauerei anrichte damit. Ich hasse diese Psychos, die mit einer Viper ins Gesicht ballern oder Drek.] - Ǝ-ƆƎƎ

≫ [Ich stell mir gerade vor, wie dir jemand sagt, dass du sowas gar nicht hinbekommst, zu blöd bist und vor allem von sowas keine Ahnung hast. Sagen wir als du zwölf Jahre alt warst. Und wie lange hättest du gebraucht, um das Zeug mit etwas anderem aufzufüllen und wieder zu versiegeln, so dass sie einwandfrei funktioniert? ] - Ramon

≫ [. . . und wenn ich es doch versuchen würde, verteilen sich beim nächsten Schuss die Finger und Mittelhandknochen in kleinen Splittern in der näheren Umgebung, wenn sich überhaupt was tut. Und dann wäre ich dankbar, wenn mich jemand davon abgehalten hätte, das zu tun. Das hat nichts mit Blödheit zu tun, sondern mit mangelndem Wissen und Erfahrung wenn sowas passiert. Klar können Kids das lernen. Aber am Lernen geht da kein Weg vorbei. Das Wissen bildet sich nicht wie Pilze in feuchten Ecken. Ich hab's mir angeguckt und die Konstruktion ist nicht ganz einfach. Von dem Spezialsprengstoff, der mit dem Piezzozünder ausgelöst wird, mal gar nicht erst zu reden. Und ich kann dir aus Erfahrung eins sagen, Chummer. Von den dreizehn Kids, die mit mir zusammen damals mit solchen Sachen herumgespielt haben, leben nur noch drei. Und einer von denen hat Cyberarme, ein Gesichtsimplantat und nur noch eine halbe Lunge und ist inzwischen verdammt gut geworden und hat 'ne Firma gegründet, glaube ich. Der andere sitzt ein bis 2095. Check? Und ich hatte sowas wie 'ne solide Ausbildung, als ich damit rumgespielt habe. Die Fakten dieser Mail wurden von mir zum Schutz der Personen so verfälscht, dass sie nicht nachzuverfolgen sind. Aber entsprechen weitgefasst den Tatsachen.] - Ǝ-ƆƎƎ

≫ [Hey E-Gee, wenn Du wissen willst, wie sich das Zeug verhält, baller in ein Schwein. Schweine sind, was die Widerstandsfähigkeit von Haut angeht, dem Menschen sehr ähnlich. So 'ne Schweinelende kostet zwar 'ne Kleinigkeit, aber du kannst sie danach ja immer noch essen] - Sush

### Crimson & Robbins Invader Kugelschreiberpistole




| Name | Crimson & Robbins Invader Kugelschreiberpistole |
|---|---|
| Kaliber | 4 mm Pen/4 mm Beaver |
| Typ | Holdout |
| ab | |
| Tarnstufe | 14 (Finden)/16 (Erkennen) |
| Munition | 4(Lauf)/1(Lauf) |
| Schaden | 5M(f)/6M(FMJ) |
| Rückstoß | R3(K2)/R5 |
| Modus | EM/AM |
| Gewicht | 0,16 kg |
| Preis | 1000 ¥ |
| Verfügbarkeit | 6/72 Stunden |
| Straßenindex | 2 |
| Legalität | 2-P |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 2 | 4 | 8 | 16 |

Standard-Ausstattung:

Die Waffe muss nach jedem Abschuss erneut bereitgemacht werden. Feuerstöße zwischen 2 und 4 Schuss werden wie Automatikfeuer behandelt und erfordern eine komplexe Handlung. Der Rückstoß beträgt +1 für jeden Schuss nach dem ersten. Das 4 mm Beaver-Geschoss erleidet einen Rückstoßmodifikator von +1, obwohl es der einzige Schuss ist. Das liegt an der sehr niedrigen Mündungsgeschwindigkeit des Pfeilgeschosses und der damit verbundenen Gefahr, das Geschoss noch zu verreißen, während es den Lauf noch nicht verlassen hat.
Optionen:

- Kugelschreibereinsatz 0¥
- Tintenschreibereinsatz 50¥
- Druckbleistifteinsatz 20¥
- 4 mm Pen Munitionsleiste 40¥
- 4 mm Beaver Munitionsleiste 100¥
- Kameraeinsatz (10 min Aufzeichnung) 600¥
- Mikrofoneinsatz (30 min Aufzeichnung) 500¥
- Peilsignaleinsatz 300¥
- Minilampeneinsatz 100¥
- Laserpointereinsatz 200¥
- Minischneidlaser 400¥

---

Die Ingenieure von Crimson & Robbins Armories zeigen mit dieser Spezialwaffe, dass sie mehr können als viele ihnen zugetraut hatten. Der vor allem für verdeckte Ermittler entwickelte und produzierte Pistolenkugelschreiber basiert, wie fast alle Waffen der Firma auf dem lizensierten MetalStorm$^{TM}$ System. Die Crimson & Robbins Invader verfügt über 4 Schuss, die einzeln oder in Serie abgefeuert werden können. Der Lauf wird mit einem Schreibeinsatz getarnt, allerdings bietet die Firma auch ein großes Paket an anderen Tarneinsätzen an: Druckbleistift, Präsentationslaserpointer, Tintenschreiber,... Zudem sind auch Spezialeinsätze verfügbar, die selbst nicht der Tarnung dienen, sondern genau diese Tarnung nutzen: Mikrokamera, Mini-Mikrofon, Mikro-Peilsignal und Minilampe.

Der Schussmechanismus wird ausgelöst, indem der Klemmbügel um 90 Grad abgeklappt wird. Ein Druck auf den Mechanismus löst dann den Klemmbügel, der von einer Feder beschleunigt auf den Piezzozünder schlägt und die durch einfache Drehung des Stiftendes vorher eingestellte Schussmenge auslöst. Die Waffe verwendet ein eigenes Kaliber, das Hohlspitzgeschoss 4 mm Pen, welches sich hervorragend zum Beschuss weicher Ziele auf Nahdistanz eignet, gegen Panzerung jedoch eher schlecht abschneidet. Gegen gepanzerte Ziele bietet die Firma die 4 mm Beaver Ladung an, die alle 4 Ladeplätze beansprucht und ein 40 mm langes, stahlüberzogenes Pfeilgeschoss mit Quecksilberkern verschießt.

Der Besitz der Waffe ist selbstverständlich illegal und erfordert eine Lizenz für das Tragen verdeckter Schusswaffen. Außerdem wird die Waffe von Crimson & Robbins registriert. Anders als die normalen C & R Waffen verfügt die Invader natürlich nicht über ein biometrisches Schloss und ist daher nicht kindersicher. Daher liefert die Firma den Spionagekugelschreiber in einem biometrisch gesicherten Etuikästchen, das zudem zur Tarnung beim Tragen beitragen kann und in mehreren Stilrichtungen verfügbar ist. Weder Waffe noch Etui tragen Markierungen des Herstellers, sondern sind mit dezent verfälschten Markennamen bekannter Bürowarenhersteller gekennzeichnet.

---

≫ [MetalStorm System? Ist das bei einer Kugelschreiberpistole wirklich nötig? Naja, wers

braucht... Das gleiche ist als einfacher Hinterlader auf dem Straßenmarkt schon für 30¥ zu haben. Jemand außer mir Erfahrung mit den Dingern?] - SEEKER

≫ [Hab' mal 'nen Ganger behandelt, der so'n Ding aus'm Knast bekommen hatte. Ist ihm in der Hosentasche losgegangen. War'ne tierische Sauerei, aber irgendwie glaube ich, der hat's genossen. Hm. Vielleicht auch nicht. Jedenfalls sehe ich die Gefahr bei dieser Waffe hier zumindest nicht. Wäre eine Alternative zu dem Straßenkram. Nur eben verdammt teuer, der Spaß. Hui! 1000¥ für 'nen Kugelschreiber, der schießt. Aber das coole ist, dass derjenige, den's erwischt es wahrscheinlich nie mitbekommen wird. Plötzlich ist er tot. Gefällt mir.

Ich hatte mal'n Stift, der mit einer kleinen Druckgasladung gefüllt war und da steckte 'n Narcojectpfeil drin. Eine echte Alternative zum Miniblasrohr mit deutlich mehr Reichweite. Ich versuch' mal die alte Quelle aufzumachen und wenn ich was finde, pack' ich's in den Projektilwaffenkatalog. Mit dem Gerät hatte ich viel Erfolg. Der Vorteil war, dass es fast lautlos arbeitete, und der Stil kam mir entgegen.] - ƎƎƆ-Ǝ

≫ [Sacht mal, gibt es für euch zwei Klugscheißer eigentlich irgendwas, was ihr noch nicht gemacht habt, gebaut habt, ausprobiert habt? Ihr seid ja echt voll die Seuche. Da kriegt man ja blutende Ohren, wenn man euch zwei Minuten zuhört.] - IMPACT

≫ [Nennt sich auch Vorbereitung. Du willst mir sagen, dass du von der Straße kommst und noch nie eine Polymere One Shot in den Fingern gehabt hast? Oder einen Knastologen-Kugelschreiber? Was bist du denn für einer?!] - ƎƎƆ-Ǝ

**Bond & Carrington PGU-2 "Avenger"**

| Name | Bond & Carrington PGU-2 "Avenger" |
|---|---|
| Kaliber | 9 mm MS |
| Typ | LMP |
| ab | |
| Tarnstufe | 2(verstecken)/10(Funktion) |
| Munition | 40x1(Lauf) |
| Schaden | 7L |
| Rückstoß | R-2(K-3) |
| Modus | absolut beliebig |
| Gewicht | 3,15 kg |
| Preis | 1950 ¥ |
| Verfügbarkeit | 12/20 Stunden |
| Straßenindex | 2 |
| Legalität | 2-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 6 | 12 | 24 | 48 |

Standard-Ausstattung:

Regeln für MetalStorm Waffen siehe MSP-10 Seite 181. Die maximale Feuerrate beträgt 15 Schuss pro Aktion. Der Schirm schützt aufgeklappt mit 3/1 (additiv, kein Layering) und bietet von vorn etwa 60-70 Prozent Teildeckung (nur Unterschenkel sichtbar). Zusammengeklappt, als Nahkampfwaffe verwendet, verursacht der Schirm Schaden wie ein Knüppel. Smartlink II, frei wählbare Schussfolge, Individuelles biometrisches Sicherheitssystem, Interfacebuchse, keine Montageplätze, Polymerebauteile, Stahlbauteile
Optionen:

- PGU-2 CC (nur HM, Legalität 4P-F) 100¥
- Schirm-Neubespannung 650¥
- Deluxe Versionen (Edelholz, Silber, Gold,...) +50-5000¥

In Zusammenarbeit mit MetalStorm Industries präsentiert die bekannte britische Waffenschmiede Bond & Carrington nach 8 Jahren strengster Geheimhaltung nun den PGU-2. Der Personal Gun Umbrella wurde vor 11 Jahren für den Englischen MI-5 und die SAS entwickelt und nach drei Jahren Arbeit produziert. Die für verdeckte Einsätze konzipierte Stockwaffe verwendet das berühmte MetalStorm System und bringt ganze 40 Schuss im Lauf unter. Die Waffe ist als normaler Regenschirm getarnt und kann auch als solcher benutzt werden, auch wenn sie etwas schwerer ist als ein gewöhnlicher Schirm. Sie unterscheidet sich von einem normalen Regenschirm allerdings in zwei wichtigen Punkten: Der Schirm besteht aus ballistischem DynaPhase™ und am Stiel befinden sich zwei abklappbare Griffe. Wenn die Griffe abgeklappt werden, rasten sie ein und die in ihnen untergebrachten Energiezellen und Computersysteme machen die Waffe scharf. Zielerfassung erfolgt über Smartlink durch den semitransparenten Schirm, der Abzug befindet sich im hinteren Handgriff. Der gepolsterte Boden des Schirms dient außerdem im Bedarfsfall als Schulterstütze. Obwohl man es dem dünnen Stoff kaum zutraut, schützt dieses mit gentechnisch erzeugter Spinnenseide verwandte Material besser als manch eine Schutzweste, denn es ist extrem reißfest, kann elastisch nachgeben und wird von stabilen Federstahlschienen gehalten. Der Schirm fällt daher in Schutzklasse II und schützt gegen schwere Pistolenmunition und wirkt kugelresistent gegen Sturmgewehre und leichte Schrotflinten.

Besonders beliebt ist der PGU-2 in der CC-Version. CC, was eine Abkürzung von Civilian Comfort ist, bedeutet, dass der Schirm nur halbautomatisch abzufeuern ist und daher mit einem einfachen Waffenschein und einer Erlaubnis zum Tragen verdeckter Waffen erworben werden kann. Besonders junge Konzerner haben offenbar Geschmack an der Neuauflage einer alten Gentlemenwaffe gefunden und seit ihrer Einführung auf dem freien Markt findet der PGU-2 reißenden Absatz. Der Spitzname der Waffe stammt von einer nostalgischen BBC TV-Serie "Avengers" die in Ausschnitten und Illustrationen der Werbekampagne benutzt wurde. Wenn sie also Charme und Melone haben, fehlt ihnen nur noch dieser Schirm!

Selbstverständlich sind zahlreiche Schirmmotive verfügbar, sowie Versionen mit Edelmetallüberzügen und edlen Holzgriffen.

---

≫ [Nehmt euch in acht vor den Chaplins! Posergang in Renton. Wo auch immer sie die Dinger herhaben, sie haben etwa 8 Stück von diesen Waffen. Wenn 3-4 Leute diese Schirm-MP koordiniert und in enger Formation einsetzen, sind sie fast unverwundbar.] - SpyEye

**Fichetti Tiffani Lipstick Self-Defender**

| | |
|---|---|
| Name | Fichetti Tiffani Lipstick Self-Defender |
| Kaliber | 20 x 70 mm Lipstick |
| Typ | Gasgranate |
| ab | |
| Tarnstufe | 14 (Finden)/20 (Erkennen) |
| Munition | 1 |
| Schaden | Neurostun |
| Rückstoß | |
| Modus | EM |
| Gewicht | 0,1 kg |
| Preis | 220 ¥ |
| Verfügbarkeit | 2/12 Stunden |
| Straßenindex | 0,75 |
| Legalität | Legal |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 0-Str x 2 | bis Str x 4 | bis Str x 8 | bis Str x 15 |

Standard-Ausstattung:

Ausdehnungsradius ca. 10 Kubikmeter
Optionen:

- Lone Star Panicbutton Gebühren 200¥ /Jahr
- Doc Wagon Panicbutton Gebühren (DW-Vertrag nötig) 500¥ /Jahr
- Fichetti Exclusive Hostility Rescue Service Gebühren (in allen Großstädten Nordamerikas) 2000¥ /Jahr
- andere Sicherheitsdienste 100-1000¥

---

Wenn die Self-Defender Pistole nicht reicht oder die Needler an der Panzerung des Angreifers versagt, ist dies die letzte Verteidigung einer Lady in Nöten und noch dazu eine wirkungsvolle. Die Tiffani LSD sieht aus wie ein harmloser Lippenstift, aber das ist auch gut so. Solange ein potentieller Vergewaltiger noch lacht, dass sie ihn mit einem Lippenstift bedrohen, haben sie genug Zeit, die Waffe fest zusammenzudrücken. Das aktiviert den Oxidator im Boden und versetzt das organisch gebundene Neurostungas in seinen Urzustand zurück. Machen sie sich keine Sorgen darüber selbst betäubt zu werden, denn ihr Gegenüber wird es mit Sicherheit auch. Außerdem aktiviert der Mechanismus den intregrierten Panicbutton$^{TM}$-Funknotruf und sorgt somit für einen schnellen Zugriff von Lone Star oder DocWagon, die sich dann fürsorglich um sie und hingebungsvoll um ihren Angreifer kümmern werden. Der Tarnaufsatz ist selbstverständlich als Lippenstift benutzbar!

---

≫ [*Bloß nicht als Lippenstift verwenden!!!* Das Scheißding dünstet ganz langsam Neurostun aus und wenn ihr nicht wollt, dass ihr für eine halbe Stunde ausseht wie ein sabbernder Köter mit halbseitiger Gesichtslähmung, nehmt einen echten Lippenstift. Ich spreche aus Erfahrung!] - MatBrat

≫ [Höhöhö... Also *ich* bin immun gegen Neurostun. Aber ist schon besser so. So zappeln sie nicht so und haben keine Schmerzen. Immerhin ist man ja kein Sadist.] - Ripper

≫ [Platz 14 auf meiner Abschussliste, Drecksack. Hast also noch 2–3 Wochen zu leben. Genieß sie!] - Tularemia

≫ [Hihi... Für alle, die es zuuuuufällig interessieren sollte: sein Netzzugang ist `MatriCom/FrisNet@alwinbrescott.cal`. Huch? Das klingt ja fast wie ein echter Name?] - MatBrat

≫ [Du Fotze!!! Ich mach' dich alle!!!] - Ripper

≫ [Ripper oder die Kunst: Wie man von Platz 14 auf Platz 1 innerhalb eines Kommentars kommen kann"] - Apple

≫ [Ok, wer bekommt ihn? Knobeln wir's aus? Wer als erster bei ihm ist? Oder bekommt MatBrat das Vorrecht, ihn aus dem Verkehr zu ziehen?] - Charge

≫ [Schneller als wir, die 'Vengeance Riding', auch als 'We Are (VR)' und 'Redhaired and Bloody' bekannt? Wir sind *die* Mädchen-Go-Gang in SanFran, die einen speziellen Service für Vergewaltiger anbietet. Jemand hat uns einen Tipp gegeben und ein Foto dazugelegt, Thanx! Ihr solltet mal in die entsprechenden Newsboards in SanFran gucken! Da müsst ihr euch inzwischen ganz hinten anstellen und wir hoffen, dass wir

noch schnell genug sind. Wir werden den aus der Evolution nehmen und ich persönlich werde seinen getrockneten Pimmel und Sack am Gürtel als Trophäe tragen.] - VICTORIA 'NOVICTIM' VENGEANCE

- [Eine Granate, dich mich selber mit alle macht, echt genial. So ein Drek!] - RACKER

**Fematech "Rapist Surprise"**

| | |
|---|---|
| Name | Fematech "Rapist Surprise" |
| Kaliber | Injektionsnadel |
| Typ | Vaginalprotector |
| ab | |
| Tarnstufe | 16 (Finden) |
| Munition | 1 |
| Schaden | 9T Bet. |
| Rückstoß | |
| Modus | EM |
| Gewicht | 20 g |
| Preis | 150 ¥ |
| Verfügbarkeit | Immer |
| Straßenindex | 1 |
| Legalität | Legal |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| – | – | – | – |

Standard-Ausstattung:

Sanft spermizid wirkend auch gegen ungewollte Schwangerschaft, hautneutral. Der perfekte Sitz des Giftes in einem Nervenzentrum sorgt für eine außergewöhnlich hohe Wirksamkeit und erhöht die normale Wirkung von 6T-Betäubung wie 6 Erfolge auf 9T-Betäubung. Das selbe gilt für Pfefferöl. Sollte das Gift überhaupt wirken, so wird das Glied auf keinen Fall mehr steif.
Optionen:

- "Mini" (-10¥ )
- "Maxi" (+10¥ )
- "Boy Scout" (+10¥ )
- Pfefferöl (M & M S. 121) +5-Konstitution(5)-Aufschlag für 2 Minuten pro Aufschlag, 12T-Betäubung; Bei "T"-Niveau rasende Schmerzen und totale Handlungsunfähigkeit oder Bewußtlosigkeit (-50¥ )
- Special-Days-Einsatz (20 Stück) (+10¥ )
- Hautfreundliche Nivea-Einsetzcrème, gezielt spermizid (60 Anwendungen) (+10¥ )

---

Das auch als Dentata auf der Straße bekannt gewordene, kleine Selbstschutzgerät wird vaginal getragen und erfreut sich unter Mädchen und Frauen aller Alterschichten, seit der Markteinführung durch Fematech 2055, allergrößter Beliebtheit, besonders unter jungen und aktiven Frauen. Die unscheinbare, letzte Verteidigung wird vaginal getragen wie ein Diaphragma und sticht bei Penetration ihr Gift direkt in die Spitze des eindringenden Gliedes. Für die Frau selbst ist das Gerät einfach und gefahrlos mit etwas Übung einzusetzen und zu entfernen. 2056 brachte Fematech ein spezielles Dentata für Männer heraus, das etwas schlanker gebaut ist, sowie spezielle Einsätze für die besonderen Tage der Frau.

Allein die Existenz der Dentatas hat nachweislich die Zahl der Vergewaltigungen gesenkt und die Zahl der überführten Vergewaltiger ist gestiegen. Außer Narcoject gibt es von Fematech auch eine Version mit Pfefferöl, das vor allem zu schmerzhafter Reizung des empfindlichsten Teils des Mannes führt und diesen vollkommen handlungsunfähig macht. Gerade bei drohenden Massenvergewaltigungen durch Gangs konnte sich diese für Aufregung und Panik sorgende Variante bestens bewähren, da sie dem Opfer in der Regel die Möglichkeit zur Flucht gibt.

Setzen sie einen endgültigen Schluss-Strich unter ein jahrtausende altes Unrecht der Starken gegenüber den Schwachen. Werden sie kein Opfer. Schützen sie sich noch heute mit dem "Rapist Surprise" von Fematech. Machen sie den Vergewaltigern dieser Welt einen St(r)ich durch die Rechnung. Kaufen sie noch heute ihr Dentata!

Zehn Prozent der Einnahmen an Dentatas geht von Fematech an Hilfsorganisationen für Vergewaltigungsopfer, entsprechend der lokalen Marktlage.

---

≫ [Ein modernes Mädchen geht nicht mehr ohne. Funktioniert. Schade, dass nicht alle Mädchen das Teil benutzen.] - Pizza-Girlie

≫ [Ich hab' mal vergessen, es rauszunehmen. Mein Freund war danach ziemlich sauer. Ich dachte erst, er wär' schon fertig...] - Y.T.

≫ [Da hattest du aber Glück. Ein gefraggter Ganger und Vergewaltiger-Ork ist auf mir mal in einer Hintergasse weggeschnarcht nach so'nem Piekser und ich habe den Schweine-Fettsack nicht runtergekriegt. Keiner kam zur Hilfe, obwohl ich drei Stunden lang wie am Spieß geschrien hab', und als der Sucker wieder zu sich kam, war der mächtig angepisst. Irgendwer hat, statt Hilfe zu holen, nur immer wieder geschrien, dass ich endlich die Fresse halten solle, er wolle endlich schlafen.] - Scary

- [Schneid' ihn das nächste mal in Einzelteilen von dir runter. Ist eine Mords-Sauerei, aber lohnt sich, die Arbeit.] - NoVictim

- [Ich habe von einer Hardcore-Version vom "Rapist Surprise" gehört. Das Teil nennt sich "Bee-Sting" und besteht aus einem Stachel, der bei Kontakt aktiv in den Schwanz hinein sticht und bösartige Widerhaken ausfährt. Danach pumpt es aus einem Giftreservoir über längere Zeit in Schüben eine Mischung aus Psychopharmaka, Reizstoffen und Stimulanzmitteln ins Glied. Das Ding läßt sich nicht entfernen ohne einen chirurgischen Eingriff, wobei die verabreichten Drogen kreislaufdestabilisierend wirken, so dass man den Vergewaltiger bei vollem Bewußtsein operieren muss, oder es gibt eine gute Chance, dass er dabei stirbt. Der Vergewaltiger erleidet stundenlange unendliche Qualen, ohne dass er dabei bewußtlos wird. Am Ende der Wirkzeit entlädt der Stachel eine Ladung tödliches Nervengift. Ich weiß jedoch weder, wo man sowas herkriegt, noch wer das herstellt. Scheint mir was lokales zu sein.] - Style

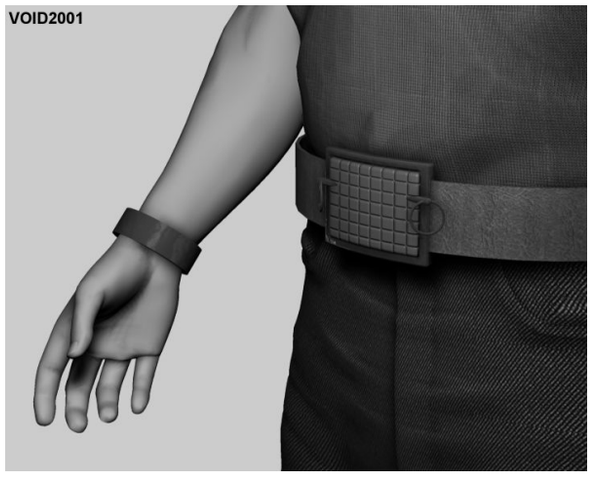
- [Wieder eine urbane Legende. Sowas ist Quatsch. Der Effekt des "Rapist Surprise" mit Pfefferöl ist durchaus vergleichbar. Aber die Werbung für den "Rapist Surprise" ist mächtig blauäugig. In der heutigen Zeit werden mehr Frauen und Mädchen vergewaltigt, als jemals zuvor in der Geschichte der Menschheit. Das Dentata ist nur ein kleiner Tropfen, aber irgendwann wird aus Tropfen ein reißender Strom, der Berge versetzen kann.] - Unite!

- [Als Waffe einfach für'n Arsch. Und viel zu groß!] - Sven the Fagott

- [Für dich sicher, du musst die Boy-Scout nehmen, Mann! Das Ding macht dich irgendwie geil, was?] - Pizza-Girlie

- [Meine ersten Nuyen hab ich gemacht, indem ich den "Boy Scout" in 'nen Männerknast geschmuggelt habe, jeweils in Soybrötchen eingebacken. Ging weg wie, naja, wie warme Semmeln.] - Firedancer

**Paranoid Homebrew's 'Kitty–Catfood'-Gürtelschnalle**




Bereits vor drei Jahren machte im Untergrund eine kleine, illegale Firma auf sich aufmerksam, die irgendwo in den Redmond Barrens produziert. Die Firma nennt sich Paranoid Homebrew's und stellt diverse "Selbstverteidigungssprengsätze" her. Diese Geräte sind ebenso hochwirksam wie brandillegal. Obwohl Lone Star schon mehrere male versuchte, die Firma an der Produktion zu hindern und im letzten Jahr sogar eine erfolgreiche Razzia durchführen konnte, produziert Paranoid Homebrew's immer noch weiter. Man vermutet, dass es sich um Ex-Gangmitglieder der Red Hot Nukes handelt, da bei der letzten Razzia zwei dieser Ganger festgenommen werden konnten. Wer tatsächlich dahinter steckt, bleibt bis heute jedoch im Schatten.

Man bekommt diese Waffen in keinem offiziellen Waffengeschäft, jedoch auf der Straße über Schieberkontakte sind sie gut verfügbar, wie sie auch von einschlägigen Hausierern von Tür zu Tür illegal verkauft werden, anscheinend mit großem Erfolg. Das Angebot in Form und Farbe ist dabei in der Regel vielfältig und Sonderwünsche können entgegengenommen werden. Das Geschäft boomt. Ein Werbeslogan von Homebrew lautet dazu: „Wir liefern ihnen, was der Staat ihnen an Sicherheit verspricht, aber nicht liefern kann: Das Recht auf Unantastbarkeit. Wagen sie den Schritt in Unabhängigkeit von der Gnade des Gesetzes, verteidigen sie sich selbst, überlassen sie es nicht dem Zufall oder anderen. Fühlen sie sich unsicher, rechtlos, schwach oder als Opfer? Homebrew hat die Lösung, für nur 255 ¥ ! Greifen sie zu, solange wir noch existieren! Machen sie aus ihren Peinigern endlich "Catfood"! Sie werden sich gleich besser fühlen."

Die Gürtelschnalle besteht aus einem sehr stabilen Gürtelband, einer stabilen Stahlschnalle von 19 mm Tiefe, die aus 56 Kammern besteht, die mit jeweils 12 0.25 Gramm schweren, gehärteten und scharfgeschliffenen, sowie unter Spannung stehenden Federstahl-Spiralflechettenadel gefüllt sind. Die Unterseite der Kammer ist eine Schicht aus hochpotentem, stark verdämmtem und vakuumversiegeltem Sprengstoff, der bei Zündung die 672 aufreißenden Flechettegeschosse mit rund 350 m/s in einem $60^0$ -Linksrechts-Winkel und einem $30^0$ -Obenunten-Winkel vor dem Träger gleichmäßig verteilt und dabei alles in Stücke fetzt, was Haut auf den Knochen trägt. Gezündet wird die Ladung normalerweise durch zwei unabhängige Gürteltaster mit Sicherungsstiften links und rechts, die auch dafür sorgen, dass sich die Gliedmaßen des Trägers außerhalb der Sprengwirkung der Kleinmine befinden. Wahlweise sind auch andere Zündmechanismen zu bekommen, von Fußtastern bis hin zu DNI-Zündern.

Dabei ist die Power der Mine dergestalt, dass der Träger in der Regel höchstens von den Beinen gerissen wird und leicht betäubt, jedoch nicht ernsthaft verletzt, da die Rückwand den Rückstoß über den stabilen Gürtel gleichmäßig auf die Hüfte des Trägers verteilt.

Solange das Opfer vor Splitterwirkung ungeschützte Hautteile hat, werden diese von der Mine zerfetzt und der Flechetteschaden behält Gültigkeit, wobei das Gesicht und die Füße von der Mine erst in einem Abstand von ungefähr zwei Metern erreicht werden, da vorher die Splitter noch zu dicht beeinanderliegen. Die Gefahr der Schädigung von Unbeteiligten macht diese 'Selbstverteidigungswaffe' selbstverständlich zu einer potenziellen Attentats- und Terrorwaffe, weshalb der Besitz strafbar ist.

Die Gürtelschnalle wird in allen gängigen Modefarben und -formen angeboten, wobei das Erscheinen der Waffe in regelmäßigen Abständen wechselt, so dass sie nicht einfach am Aussehen erkannt werden kann. Interessanterweise wählten die beiden ansonsten völlig uneinigen Vereinigungen "Armed American Citizen" und "American Anarchists Association" die Homebrew "Kitty–Catfood" unabhängig voneinander zum Gimmik des Jahres '59, nachdem die Vereinigung "Radical Violence Victims United" sie schon '58 zum Selbstschutzgerät des Jahres gekürt hatte.

Standard-Ausstattung:

7T(f) bei -1/4 m Meter hat einen Wirkungsentfernung von 28 Metern, wobei das Schadensniveau alle 7 Meter um eine Kategorie abfällt. Der Punch der Explosion von 20 g Gelignit auf den Träger bei +5 Rückstoßschaden. Das Grundniveau des Rückstoßschadens liegt bei "M"-Betäubung, da die Mine genau auf dem Bauch explodiert. Kampfpool darf selbstverständlich nicht für den Schadenswiderstand beim Rückstoß genommen werden. Untergetragene Stoßpanzerung zählt jedoch in diesem Fall entgegen der normalen Regelung Seite ??.
Optionen:

- Zehendoppeltast-Auslöser (+15¥ )
- einfacher DNI-Cyberauslöser (+100¥ )
- Schlüsselanhänger-Funkauslöser (+40¥ )
- Untersitz-Halter und Sitzdruckschalter als Wegfahrsicherung für Automobil (+150¥ )

- Sonderwünsche (+100¥ – beliebig)
- Armbandversion (5S(f), 50 g) (199¥ )
- Paketpreis mit Armband und Gürtel (399¥ )
- spezielle Unterleg-Bauchpanzerung (-2 Rückstoßschaden, 0.2 kg) (100¥ )

Paranoid Homebrew's 'Kitty–Catfood'-Gürtelschnalle

| | |
|---|---|
| Typ | Richtsplittermine 7T(f) |
| Tarnstufe | 12 (Finden)/10 (Erkennen) |
| Gewicht | 0,2 kg |
| Preis | 255¥ |
| Verfügbarkeit | 6/4 Tage |
| Straßenindex | 1 |
| Legalität | 2-J |

≫ [Ich habe die verdammte Mistgang ausgelöscht, die mir immer beim Einkaufen aufgelauert hat. Diese jugendlichen Rüpel! Kein Respekt!!!] - RadicGranny

≫ [Das ist krank. Das ganze Konzept ist krank. Was ist das nur für eine Welt, in der wir leben?!] - RealMan

## 4.3 klassische Ära 2000-2030

### 4.3.1 QBZ 95 Waffenfamilie


- QBZ 95 Karabiner Seite 444
- QBZ 95 Sturmgewehr Seite 454
- QBZ 95 Scharfschützengewehr Seite 461


Ende des letzen Jahrhunderts waren viele Waffenhersteller und Militärs der Meinung, 'Bullpub' Waffensystemen gehöre die Zukunft und so wurden einige dieser Systeme als 'Sturmgewehre des 21sten Jahrhunderts' entwickelt, etwa das CR-21 aus Südafrika, SAR-21 aus Singapur oder das TAR-21 aus Israel. Das chinesische QBZ 95 Waffensystem reiht sich nahtlos in diese Reihe ein. Hierbei steht QBZ für 'Qing Buqiang Zu' was soviel heißt wie 'leichte Gewehr Familie'. Das chinesische Militär verlangte nach einer neuen Waffe, um ihre AK-Nachbauten zu ersetzen. Was sie bekamen, war eine äußerst moderne Waffenfamilie, bestehend aus einem Karabiner, einem Sturmgewehr, einem leichten Maschinengewehr, einem Infanteriescharfschützengewehr und einem 40 mm Unterlaufgranatwerfer. Auf der anderen Seite hat die Waffenfamilie auch einige Designfehler. Sie hat zu viele Teile, was vor allem bei der Reinigung im Feld einen nicht zu unterschätzenden Nachteil darstellt. Viel kritischer ist jedoch der Fakt, dass das Magazin zu lang ist, was das Feuern aus einer liegenden Position enorm erschwert.

Das Gehäuse besteht aus Polymeren und die verschieden Versionen haben alle das Kaliber 5.8x42 mm gemein. Unter der Bezeichnung QBZ-97 wurde zwar auch eine Exportvariante in 5.56 mm hergestellt, diese verkaufte sich jedoch nicht sonderlich gut, so dass die Produktion schon nach kurzer Zeit wieder eingestellt wurde. Die Waffenfamilie wurde 1995 das erste mal der Öffentlichkeit vorgestellt, und die ersten Waffen gingen 2000 an Gardeeinheiten in Hong Kong. Bis 2010 sollte die Waffenfamilie große Verbreitung in der PLA (People Liberation Army) finden, aber sie hat die diversen AK-Derivate nie ganz abgelöst. Die Zersplitterung der VR China hat dazu geführt, dass die QBZ-95 Familie noch bis heute produziert wird. Die alten Produktionsreihen der Waffe waren noch sehr präzise und erwiesen sich auch als recht zuverlässig. Allerdings verfügen die Modelle neuerer Fertigung nicht mehr über die Zuverlässigkeit der alten Produktionsserien, da die Maschinen mittlerweile alt sind und es bei der Herstellung an der nötigen Sorgfalt mangelt. Zusammen mit dem Fakt, dass die Waffe sowieso schon über zu viele, bewegliche Teile verfügt und recht kompliziert aufgebaut ist, führt das zu häufigen Problemem mit der Zuverlässigkeit der Waffe, z. B. kommt es sehr häufig zu Ladehemmungen. Die Magazine weisen oft scharfe Kanten auf und klemmen manchmal, vor allem in Stresssituationen. Die Qualität der Munition ist auch nicht mehr unbedingt die beste, so dass es schonmal zu Blindgängern kommt und die ohnehin schon vorhandene Tendenz zu Ladehemmungen wird so weiter verstärkt.

Leider wird das Kaliber fast nur in China hergestellt, so dass es sich problematisch darstellt, einfach einen anderen Hersteller zu verwenden, und viele Munitionsarten sind für die QBZ-95 Familie gar nicht erst erhältlich. Aber eines hat die Waffenfamilie sich erhalten: ihre relativ hohe Präzision.

Große Mengen aus ehemaligen Armeebeständen, aber auch aus neuerer Produktion finden schon seit jeher ihren Weg auf die Schwarzmärkte der UCAS, was zusammen mit dem geringen Preis zu einer hohen Verbreitung auf den Straßen geführt hat. Und das trotz des recht exotischen Kalibers, auch wenn die QBZ-95 Familie nicht an die Verbreitung und Beliebtheit der AK oder Colt Systeme herankommt.

Die erhältliche Munition beschränkt sich auf FMJ, HP und AP (Stahlkern).

≫ [Ob die neuen Waffen wirklich besser sind wage ich zu bezweifeln, denn alle Systeme basieren auf der bescheuerten Annahme, dass eine Waffe wirksamer wird, indem sie mehr kleine Munition schneller in ein Ziel feuern kann. Das bringt in einem echtem Kampf gar nichts, entweder trifft man das Ziel richtig (Kopf) oder es schießt zurück. Einen sauberen Schuss kann jeder Schütze mit 7.62 Waffen machen, eine Salve mit kleineren Kalibern ist systembedingt unpräziser oder verlangt von einem Schützen einen extrem sauberen Schuss, um ein Ziel zu Fall zu bringen. Unnötig zu sagen, dass in Halbautomatik die Handlichkeit von 5.8 und 7.62 gleich ist, jedoch die Wirkung enorm unterschiedlich. Ich habe immer ein altes FN-FAL benutzt, ein Schuss, ein Toter, anders sollte es nicht sein. Mal davon abgesehen, dass 5.8 grauenhafte Flugeigenschaften hat und für Sniping völlig ungeeignet ist. Es bringt nichts viele Kugeln in ein Ziel zu ballern, entweder das Ziel ist augenblicklich tot, durch einen sauberen Treffer, oder es schießt zurück. Salven haben nur einen sauberen Treffer: die erste Kugel, der Rest trifft nicht genau. Man riskiert mit 5.8, dass ein Ziel den sauberen Treffer übersteht, der Rest der "kontrollierten" Salve trifft eh nicht präzise, damit ist das ganze System scheineffektiv und selbstmörderisch, es ist nämlich weit schwieriger eine Salve komplett in ein Ziel zu bringen als eine kräftige 7.62er Kugel.

Was Qualität angeht: nichts geht über echte Handarbeit!] - COWBOY

≫ [Was du da erzählst, ist alles ziemlicher Bullshit. Hast du erstens überhaupt eine Ahnung von den Eigenschaften der alten AKs in 7.62x39 mm? Scheint mir nicht so. Die AK ist eine klasse Waffe, aber wenn sie eines *nicht* ist, dann genau. Die Einsatzreichweite reicht nicht über 300m hinaus, was schon äußert geschönt ist. Danach wird es

zu einer Glücksache, noch irgendwas mit ihr zu treffen. Die AK lässt sich nicht mit deinem alten FAL vergleichen, denn sie war im Gegensatz zum FN FAL schon immer eine echtes Sturmgewehr. Bei den Russen lief die AK47 früher sogar als MP.

Kleinkaliber wie 5.8mm sind übrigens durchaus handlicher als 7.62 mm, der Rückstoß ist geradezu vernachlässigbar; ein nicht zu unterschätzender Vorteil für den normalen Infanteristen, vor allem wenn es um Wehrpflichtige geht.

Desweiteren scheinst du zweitens nicht wirklich den Grund zu verstehen, warum die Militärs damals von ihren Mittelkaliberwaffen auf Kleinkaliber umgestiegen sind. Du denkst nicht in den Maßstäben der Infanteriekriegsführung, sondern in den Maßstäben eines Killers. Infanteristen sind aber keine Killer. Dein Blickpunkt ist mehr als nur eingeschränkt und es scheint mir, dass du nicht wirklich Ahnung hast, wovon du überhaupt redest. Du hast den Einsatzzweck eines Sturmgewehres nicht verstanden, du hast den Sinn von Kleinkalibermunition nicht verstanden, du hast den Sinn von Salvenfeuer nicht verstanden, und du hast den Unterschied zwischen einem Infanterie-Scharfschützengewehr und einem echten Scharfschützengewehr nicht verstanden. Kann ja sein, dass du ein ganz toller Killer oder Scharfschütze bist, aber für diesen Einsatzweck sind Sturmgewehre und Kleinkaliber überhaupt nicht gedacht.] - Charge

### 4.3.2 I.M.I Tavor Waffenfamilie

- C/TAR-21 Tavor Sturmgewehr Seite 447
- MTAR-21 Micro Tavor Sturmgewehr Seite 443
- STAR-21 Tavor Scharfschützen Sturmgewehr 460

Das Tavor Gewehrsystem wurde Ende letzen Jahrhunderts ohne Auftrag der IDF (Israeli Defense Force) entwickelt und gebaut. Anders als etwa das alte Galil von I.M.I war das Tavor eine vollkommen eigenständige Neuentwicklung. Aufgrund der Waffensubventionen durch die alte U.S.A bestand für das Tavor allerdings kein wirklicher Bedarf. Die IDF kaufte lieber günstige M16 und M4 bei amerikanischen Firmen ein, statt das teurere Tavor. Auch war die Konstruktion als Bullpub-Waffe eher unglücklich, da viele Konflikte in Israel in eher urbanen Gebieten statt finden. Mit dem Indianerkrieg und dem Zusammenbruch der U.S.A änderte sich jedoch alles. Die Regierung der U.S.A hatte andere Probleme, als Israel mit subventionierten Waffen zu beliefern, und auch die junge U.C.A.S schien nicht vorzuhaben, die Unterstützung Israels wieder aufzunehmen und so Stellung zu beziehen in einem Konflikt, der immer heißer und moralisch fragwürdiger wurde. So musste nach anderen Lösungen gesucht werden. Die IDF hatte noch eine Menge alter M16 und Colt Commandos zu ersetzen, welche langsam aber sicher anfingen auseinander zu fallen, und das Tavor-System hatte gerade mal etwas über 10 Jahre auf seinem Buckel. So entschloss man sich, dass das Tavor nach einigen Änderungen die neue Standardwaffe der IDF werden sollte. Robust, kompakt und präzise war das Tavor schon von Anfang an. Nur der einseitige Hülsenauswurf stand einem Einsatz im Weg. So konstruierte I.M.I einen einfach umschaltbaren Hülsenauswurf, um das Tavor auch CQB-tauglich zu machen. Alles was nötig ist, um den Auswurf von rechts nach links zu verlegen, ist einen Hebel zu betätigen. Das Tavor hat sich im heißen Klima Israels äußerst gut bewiesen und gilt als eine der zuverlässigsten Waffen überhaupt, die sich nichtmal hinter einer AK verstecken muß. Staub, Sand, Hitze oder extreme Sonneneinstrahlung, das Tavor kommt mit allem klar. Es gibt 4 Hauptvarianten des Tavor: das TAR-21 Sturmgewehr, das CTAR-21 Commando Sturmgewehr, das MTAR-21 Mikro-Sturmgehr und das STAR-21 Scharfschützen Sturmgewehr. Fast alle Versionen des Tavors werden standardmäßig mit dem MARS (Multipurpose Aiming Reflex Sight) Zielgerät von International Technologies Lasers (ITL) ausgeliefert. Das MARS ist eine optische Zielhilfe, welche ein Reflexvisier entweder mit einem IR- oder Laserzielmarkier in einem Gerät kombiniert. Zusätzlich gibt es noch das Mini N/SEAS (Mini Night Single Eye Acquisition Sight), ein Nachtsichtgerät, welche direkt hinter dem MARS montiert werden kann. Natürlich kann auf dem Tavor auch jede andere Zielhilfe montiert

werden, IMI liefert allerdings auch eine Version, welche statt dem MARS ein Smartlink montiert hat.

### 4.3.3 Izhmash Waffenfamilie

- AK-107/108 Sturmgewehr Seite 448
- AK-130 Sturmgewehr Seite 449
- GP-35 Unterlaufgranatwerfer 462
- Maral Schrotflinte Seite 455
- RPK-130 leichtes Maschinengewehr Seite 463
- SV-98 Scharfschützengewehr Seite 459

### 4.3.4 Pistolen

**Delhi Defense Systems PP-10**

| Name | Delhi Defense Systems PP-10 |
|---|---|
| Kaliber | .45 ACP |
| Typ | Mittlere Pistole |
| ab | |
| Tarnstufe | 10 |
| Munition | 10(s) |
| Schaden | 8M |
| Rückstoß | R3 |
| Modus | HM |
| Gewicht | 0,75 kg |
| Preis | 200 ¥ |
| Verfügbarkeit | 3/24 Stunden |
| Straßenindex | 1 |
| Legalität | 6P-E |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 6 | 12 | 24 | 48 |

Standard-Ausstattung:

Polymerebauweise
Optionen:

- Lasermarkierer +250¥

---

Die PP-10 der Indischen Waffenfirma Delhi Defense Systems mit ihrem Gusstahllauf, Aluminiumrahmen und Polymeregriffteilen ist eine der preiswertesten Schusswaffen ihrer Klasse. Skeptiker tendieren zwar dazu, sie eher als billig zu bezeichnen, aber das ist keineswegs der Fall. Die PP-10 ist eine durchaus solide Feuerwaffe, deren einziger Makel das vollkommene Fehlen jeglicher HighTech ist. Die PP-10 entspricht insgesamt einer typischen Pistole zum technischen Stand der Jahrtausendwende, aber wer eine zuverlässige Pistole will und auf eine Smartverbindung verzichten kann, ist mit dieser Waffe bestens bedient. Die mittlerweise fast 60-jährige Dienstzeit dieser Pistole bei der Indischen Armee straft alle verbreiteten Gerüchte über die Anfälligkeit dieser Waffe mit Leichtigkeit Lügen. Kaum eine Pistole konnte sich solange im Dienst behaupten wie die PP-10 und das unter teilweise extremsten Bedingungen: Staubiges Felsenhochland in Kashmir, klirrende Kälte in den Ausläufern des Himalaya, sumpfige Nässe im Grenzgebiet zu Bangladesh und tropische Hitze an der südlichen Küste. Was wollen sie also glauben? 60 Jahren fehlerfreiem Armeedienst in den Händen hart arbeitender Indischer Soldaten, oder verwöhnten und technophilen Nörglern vom anderen Ende der Welt?

---

≫ [Oh Mann, verschont mich. Was soll der Scheiß? Na kommt schon. Wo bleibt die P-1 oder die Luger 08? Wen interessiert so eine Schrottknarre?] - Kleistron

≫ [Jeden, der keinen Polymere One-Shots vertrauen will, aber trotzdem eine billige Knarre braucht? Nur so ein Tipp.] - MatBrat

**FN Herstal Five-seveN**

| Name | FN Herstal Five-seveN |
|---|---|
| Kaliber | 5.7x28 mm FN |
| Typ | leichte Pistole |
| ab | |
| Tarnstufe | 12 |
| Munition | 20(s) |
| Schaden | 7L |
| Rückstoß | R1 |
| Modus | HM |
| Gewicht | 0.744 kg |
| Preis | 610 ¥ |
| Verfügbarkeit | 6/3 Tage |
| Straßenindex | 0.75 |
| Legalität | 6P-E |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 7 | 14 | 28 | 56 |

Standard-Ausstattung:

Polymerebauweise, Montageschiene unten

- Laserpointer (Gewicht +0,1) +250¥
- IR-pointer (Gewicht +0,1) +250¥
- Flashlight (gewicht +0.1) +150¥

---

Die Five-seveN wurde von FN als passende Seitenwaffe zur FN P90 entwickelt und verwendet folglich das selbe Kaliber, 5.7x28 mm FN. Dieses Kaliber verleiht der Waffe einige herausragenden Eigenschaften, wie etwa die extrem große Magazinkapazität von 20 Schuss in einer handlichen Pistole oder das sehr angenehme Rückstoßverhalten der Waffe, so dass schnelle Folgeschüsse ohne Probleme möglich sind. Dank dem schlanken Design kann die Waffe komfortabel getragen werden und ist schnell einsatzberreit. Die 5.7 mm Standardpatrone durchschlägt problemlos heute übliche, leichte Körperpanzerung, auch auf große Entfernungen, wodurch die Waffe eine hohe Stoppwirkung hat. Unter dem Lauf verfügt die Waffe über eine Montageschiene, um Zubehöhr wie Lasermarkierer, Flashlights und ähnliches montieren zu können. Wie die P90 ist auch die Five-seveN im asiatischen Raum besonders beliebt, wo sie häufig Aufgrund der simpleren Logistik von den selben Einheiten und Firmen verwendet wird, welche auch die P90 verwenden.

---

≫ ["Hohe Stopwirkung", Mann der Scherz ist echt gut. Dass eine Waffe ganz toll Löcher in Panzerung machen kann, heißt noch lange nicht, dass es einen Angreifer auch stoppt] - CHARGE

### 4.3.5 Maschinenpistolen

**FN Herstal P90**

| Name | FN Herstal P90 |
|---|---|
| Kaliber | 5.7x28 mm FN |
| Typ | MMP |
| ab | |
| Tarnstufe | 6 |
| Munition | 50(s) |
| Schaden | 7L |
| Rückstoß | R–2 |
| Modus | HM/AM |
| Gewicht | 3 kg |
| Preis | 1150 ¥ |
| Verfügbarkeit | 6/5 Tage |
| Straßenindex | 1,5 |
| Legalität | 4-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 20 | 40 | 80 | 160 |

Standard-Ausstattung:

Polymerebauweise, Reflexvisier (Zielhilfe), LV, GV1, Vorderhandgriff (S1), Sst(K1/S1), Ladehemmungen wenn fallen gelassen (Magazin muss ausgewechselt werden)
Optionen:

- Gemtech SP90 Schallunterdrücker +850¥
- Laserpointer (Gewicht +0,1) +400¥
- IR-pointer (Gewicht +0,1) +400¥

---

Die FN P90 wurde mit Bedacht für Militärpersonal entwickelt, welches nicht direkt an Kampfhandlungen teilnehmen muss, oder einfach nur Bedarf nach einer kompakten Waffe hat, wie etwa Spezialeinheiten. Mitte der 80er des letzen Jahrhunderts waren die NATO-Planer der Meinung, dass sich Körperpanzerung weiter durchsetzen würde und so die üblichen MPs im Kaliber 9 mm als überholt zu betrachten wären, da sie nicht dazu fähig seien, diese Körperpanzerung zu durchschlagen. Also traten eben diese NATO-Planer, ohne weitere Zugeständnisse zu machen, an führende Waffenhersteller heran, ob sie nicht eine neues Kaliber entwickeln wollten, um das 9 mm Kaliber zu ersetzen.

Nur zwei Konzerne waren berreit, in so ein unsicheres Projekt Entwicklungsgelder zu stecken: GIAT-Industries aus Frankreich und der belgische FN Herstal Konzern. GIAT stellte sein Programm allerdings ein, als sie den FN-Konzern erwarben, da sich dessen Projekt in einem weit fortgeschrittenerem Stadium befand. Das von FN entwickelte 5.7x28 mm Geschoss ähnelt einem herunterscalierten 5.56x45 mm Nato Geschoss und errreicht innerhalb der Einsatzreichweite der P90 eine ähnliche Durchschlagskraft. Die Waffe selbst war für seine Zeit eine sehr innovative Konstruktion. Als Bullpubwaffe konstruiert, ist sie mit 50 cm Länge immer noch über 3 cm kürzer als eine HK MP5A3 (eine der damals am häufigsten eingesetzen MPs überhaupt) mit eingezogener Schulterstütze und fasst mit 50 Schuss auch noch 20 Schuss mehr. Die Waffe ist beidhändig bedienbar, da alle Bedienelemente beidseitig vorhanden sind, und die Hülsen werden nach unten ausgeworfen. Zur Standardaustattung der Waffe gehört ein kombiniertes Reflex- und Nachtsichtvisier, sowie ein Gasventil. Außerdem gibt es noch eine Version mit integriertem Laser oder IR-Pointer. Von der Firma Gemtech gibt es einen Schalldämpfer für diese Waffe, welcher am besten mit der speziellen Sb193 Subsonic Munition für maximale Dämpfung verwendet werden sollte. Alles in allem, erfüllte die P90 die gestellten Erwartungen mit Leichtigkeit, jedoch setzte sich Körperpanzerung im Militärberreich nicht wie erwartet durch, so dass kaum einer der Nato-Staaten Bedarf für die Waffe hatte. Jedoch beschafften Saudi Arabien, die peruanische Special Forces und einige Spezialeinheiten aus Thailand die Waffe kurz nach ihrer Einführung. Auch einige westliche Spezialeinheiten beschafften die Waffe in geringen Stückzahlen, so etwa die berühmten U.S. Navy Seals. Ganz allgemein kam die die kompakte, rückstoßarme Waffe besonders im asiatischen Raum gut an, wo sie auch heute noch in Lizens produziert wird.

---

≫ [Also die Waffe ist echt nicht schlecht, aber das mit dem Magazin ist die Pest. Wenn die Waffe bei angeschossenem Magazin irgendwo unsanft gegenschlägt oder runter fällt, fliegen die Kugeln im Magazin durcheinader und man muß ein neues einlegen. Aber ansonsten ist sie Klasse, obwohl das Design jetzt gute 60 Jahre auf dem Buckel hat.] - VINCE

### Heckler & Koch MP7 PDW

| Name | Heckler & Koch MP7 PDW |
|---|---|
| Kaliber | 4,6 mm PDW |
| Typ | LMP |
| ab | |
| Tarnstufe | 8 |
| Munition | 20(s) |
| Schaden | 7L |
| Rückstoß | R-1 |
| Modus | HM/SM/AM |
| Gewicht | 1,4 kg |
| Preis | 600 ¥ |
| Verfügbarkeit | 5/4 Tage |
| Straßenindex | 2 |
| Legalität | 3-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 20 | 40 | 80 | 160 |

Standard-Ausstattung:

Gasventil 1 (K1), ausziehbare Schulterstütze (K1/S1), Polymerebauweise, Vorderhandgriff (S1, MW Aufschlag unter 10 Metern –1), Montageschiene (oben)
Optionen:

- Schalldämpfer 600¥
- Holster 100¥
- MP-7 CDW (Civil Defense Weapon, nur HM-Modus) -100¥
- MP-7 Security (Modus HM/SM, interner Lasermarkierer) +250¥
- MP-7 PDW Advanced (Smartlink II) +800¥
- MP-7 PDW Advanced Security (Modus HM/SM, Smartlink II) +900¥
- 40 Schuß Magazin (TS -1) 80¥

---

Genau wie die FN P90 wurde die HK MP7 als Selbstverteidigungswaffe für Militärpersonal entwickelt, welches nicht direkt an Kampfhandlungen beteiligt ist. Die Waffe ist kaum größer als eine schwere Pistole und handlicher als die meisten MPs, übertrifft diese jedoch leistungsmäßig bei weitem. HK entickelte die MP7, um das damals für diese Waffe neu geschaffene Kaliber 4.6x30 mm, welches nur knapp 50 Prozent des Rückstoßes einer 9 mm Patrone hat, sie aber in der Durschlagskraft bei weitem übertrifft und fast an die Reichweite einer 5.56 mm Patrone heranreicht. Kompaktheit einer Pistole, Feuerkraft einer MP und Durchschlagskraft eines Sturmgewehrs, das sind die Vorteile der MP7, und genau das sind auch die Gründe für den Erfolg der MP7 PDW von Heckler und Koch.

Als Ordonanzwaffe für Logistiktruppen wurde sie bereits in den zwanziger Jahren bei verschiedenen europäischen Nationalstreitkräften eingeführt und teilt sich seitdem diesen Markt zu annähernd gleichen Teilen mit der FN P90. Da die nur wenige Jahre später produzierte MP-5 TX, eine Polymere-Billigversion der alten MP-5k, in weniger zahlungskräftigen Nationen einen wesentlich größeren Absatzmarkt fand, wurde die Verbreitung der MP-7 stark gebremst. Wer jedoch glaubt, dass die Produktion der TX eine Fehlentscheidung des Konzerns war, liegt falsch, denn die MP-5 TX erschloss dem Unternehmen Märkte, die sonst an billigere Konkurrenzproduzenten gefallen wären. So wude der Markt zugunsten der Firma sauber gespalten. Obwohl die MP-7 eindeutig zu den Klassikern gehört, fiel der größte Jahresumsatz jedoch auf das Jahr 2051. Heckler und Koch versprach sich durch massive Werbekampagnen und Dumpingpreise eine Förderung der Verbreitung des 4,6 mm PDW Kalibers zur Vorharmonisierung des Marktes auf die mögliche Einführung der MP-50. Diese Rechnung ging teilweise hervorragend auf, und zahlreiche Nationen, besonders in Süd- und Osteuropa schafften so den Umstieg in Richtung des neuen GWS-50 Systems.

Zur Standardausstattung der MP7 PDW gehört ein Gasventil, eine ausziehbare Schulterstütze, ein klappbarer Vorderhandgriff, sowie eine Montageschiene für Zieloptiken. Außer der vollautomatischen Militärversion bietet die Oberndorfer Firma seit 2028 auch eine Zivilversion, die über keine Serienfeueroption verfügt.

Mit der ab 2054 produzierten MP-7 PDW Advanced wurde diese hervorragende Waffe außerdem fit gemacht für die veränderte Marktlage und auf den neusten Stand der Technik gebracht.

---

**Heckler & Koch UMP (Universal-Maschinen-Pistole)**

| Name | Heckler & Koch UMP (Universal-Maschinen-Pistole) |
|---|---|
| Kaliber | .45 ACP/.40 S & W/9 mm Para |
| Typ | MMP |
| ab | |
| Tarnstufe | 5(6) |
| Munition | 25/30/30(s) |
| Schaden | 8M/8M/7M |
| Rückstoß | R2/R2/R1 |
| Modus | HM/SM/AM |
| Gewicht | 2,2 kg/2,1 kg/2,1 kg |
| Preis | 750 ¥ |
| Verfügbarkeit | 4/48 Stunden |
| Straßenindex | 1 |
| Legalität | 4-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 20 | 40 | 80 | 160 |

Standard-Ausstattung:

Gasventil 1 (K1), Klappschulterstütze (K1/S1), Polymerebauweise, Montageschiene (oben/unten)
Optionen:

- Schalldämpfer 600¥
- USC (TS-1, nur HM, SI 1, Reichweitenkategorie +1) -100¥

---

Die Heckler & Koch UMP wurde entwickelt, um die MP5 abzulösen. Während die MP5 zur Zeit der Einführung der UMP immer noch als eine der besten MP's überhaupt zählte, war sie auch die teuerste, und viele staatliche Behörden trauten auch der Wirkung des 9 mm-Kalibers nicht und forderten eine MP in einem größeren Kaliber. So erschien die UMP zu allererst in dem klassisch-amerikanischen .45 ACP-Kaliber, welches seit jeher den Ruf hat, ein ausgezeichenter Mannstopper zu sein. Kurze Zeit darauf folgten dann die Versionen der UMP im beliebten .40 S & W und dem, vor allem in Europa verbreiteten, Kaliber 9 mm Parabellum. Dank des vergleichsweise geringen Preises der UMP, ihrer guten Qualität und Präzision, verbreitet sich die UMP bei staatlichen Behörden, denen die MP5 vorher zu teuer war, rasant. Auch das Angebot Heckler & Kochs, die Rückgabe alter MP5's auf den Kaufpreis der UMP anzurechnen, trieb die Verbreitung der UMP weiter voran, da dies für viele Behörden ein weiter Anreiz zum Umstieg war. Die UMP hatte die MP5 bis 2010 weitgehend bei den meisten Behörden und Militäreinheiten ersetzt und prägte von da an das Bild vieler Polizei- und Anti-Terroreinheiten. Wo immer es galt, die Bürger eines Staates vor kriminellen Elementen zu verteidigen, war auch die UMP anzutreffen.

Dank der Polymerebaueweise der UMP, war sie ein gutes Kilo leicher als ihr Vorgängermodell, aber auch ein wenig klobiger. Diese Klobigkeit der Waffe ist auch der Grund, warum Heckler & Koch als einziges Überbleibsel der MP5-Reihe noch die MP5TX als modernisierte Version der MP5K weiter produziert. Neben einer Klappschulterstütze verfügt die UMP standardmäßig über zwei Montageschienen für Zieloptiken, Suchlichter und ähnliches Zubehöhr, sowie ein einfaches Gasventil. Wie für HK üblich, gibt es auch für die UMP verschiedene Triggergruppen, etwa Gruppen mit 2 oder 3 Kugel Salven, Gruppen komplett ohne Salvenfeuer, Gruppen ohne Automatikfeuer, und Gruppen nur mit Einzelfeuer. Die "Standard" Triggergruppe ist hierbei die HM/SM/AM-Gruppe, aber die Gruppen sind auch leicht auszutauschen. Für den zivilen Markt hat HK die USC produziert, welche nur halbautomaitsch schießen kann, über einen längeren Lauf verfügt, eine feste Schulterstütze und nur ein 10er-Magazin aktzeptieren kann. Außerdem ist es bei dieser Waffe nicht ohne weiteres möglich, laufmontiertes Zubehöhr zu montieren, da der Lauf nicht über ein Gewinde verfügt. Auch ist der Rückbau auf die UMP von HK so gut wie unmöglich gemacht worden.

Mit Einführung der HK227 ab 2039 ließ Heckler & Koch die UMP langsam aber sicher auslaufen. Die 227 konnte sich jedoch, trotz ihres Anfangserfolges, nie so stark etablieren wie die UMP. Selbst heute benutzen noch einige Sicherheitsdienste die UMP, da sie dank ihrer Montageschienen leicht anzupassen ist und auch Ersatzteile noch ohne Probleme zu bekommen sind.

---

### MTAR-21 Micro Tavor Assault Rifle

| Name | MTAR-21 Micro Tavor Assault Rifle |
|---|---|
| Kaliber | 5.56 mm Nato |
| Typ | Karabiner |
| ab | |
| Tarnstufe | 5 |
| Munition | 20(s) |
| Schaden | 8M |
| Rückstoß | R1 |
| Modus | HM/AM |
| Gewicht | 3.2 kg |
| Preis | 920 ¥ |
| Verfügbarkeit | 8/10 Tage |
| Straßenindex | 2,8 |
| Legalität | 2-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 40 | 80 | 160 | 320 |

Standard-Ausstattung:

Optische Zielhilfe, IR- oder Lasermarkier, Schulterstütze (K1/S1), Gasventil 1 (K1), Vorderhandgriff(S1, MW Aufschlag unter 10 m -1
Optionen:

- MTAR-21SF: TS 4, 3.3 kg, HM/SM/AM, integrierter Schallunterdrücker, Montageschiene, 30 Schuß Magazin, 1050¥ , Verfügbarkeit 8/5 Tage, SI 3, Legalität 1-G
- Nachtsichtgerät (N/SEAS) +300¥
- externes Smartlink statt MARS +200¥
- Trageschlaufe 30¥
- Reinigungskit 20¥
- Schallunterdrücker +400¥
- Montageschiene(oben) (nötig zur Montage anderer Zieloptiken) +50¥
- 20 Schuß Clip 30¥
- 30 Schuß Clip 30¥ (TS -1)

Das Micro Tavor wurde speziell für CT und SF Einheiten entwickelt und ist gerade einmal 48 cm lang, wofür allerdings auf das Schockpolster verzichtet wurde. Außerdem wird es standardmäßig mit dem 20 Schußstreifen ausgeliefert, der 30 Schuß Standardclip kann aber natürlich immernoch verwendet werden. Das Micro Tavor hat schell die alte Mini Uzi aus dem Polizei- und Militärdienst verdrängt, wobei natürlich auch das Aufkommen der Metamenschen eine wichtige Rolle spielte. Viele Anti-Israelische Organisationen haben gobliniserte Orks und Trolle, welche durch ihre Verwandlung traumatisiert waren, als fanatische Selbstmordattentäter missbraucht. Dass eine 9 mm MP bei einem fanatischen Ork oder Troll, der bereit ist zu sterben, nicht viel Wirkungen zeigt, wurde schnell klar, 2-3 Mann bewaffnet mit Micro Tavors jedoch können so einen Terroristen schnell zu Fall bringen und ausschalten, selbst wenn er zusätzlich noch Körperpanzerung tragen sollte. Das Micro Tavor ist heute in Israel eine der am häufigsten anzutreffenden Selbstverteidigungswaffen, und ist schon fast so etwas wie in anderen Ländern eine Pistole.

Vom MTAR gibt es als MTAR-21SF auch eine Version für Spezialeinheiten. Diese stark modifizierte Waffe vefügt über einen integrierten Schallunterdrücker und eine standarisierte Montageschiene statt dem MARS. Außerdem hat diese Version zusätzlich einen Salvenmodus und verzichtet auf den Vorderhandgriff

**QBZ-95 Karabiner**

| | |
|---|---|
| Name | QBZ-95 Karabiner |
| Kaliber | 5.8 mm |
| Typ | Karabiner |
| ab | |
| Tarnstufe | 4 |
| Munition | 30(s) |
| Schaden | 8M |
| Rückstoß | R1 |
| Modus | HM/SM/AM |
| Gewicht | 2.95 kg |
| Preis | 750 ¥ |
| Verfügbarkeit | 6/6 Tage |
| Straßenindex | 2.5 |
| Legalität | 2-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 40 | 80 | 160 | 320 |

Standard-Ausstattung:

Gasventil 1 (K1), Schulterstütze (K1/S1)

---

Der Karabiner wird hauptsächlich von Unterstützungseinheiten, Spezialkräften und Polizeieinheiten verwendet. Er verfügt zusätzlich über einen Salvenmodus.

---

### 4.3.6 Sturmgewehre

**Heckler & Koch G-11**

| Name | Heckler & Koch G-11 |
|---|---|
| Kaliber | 4.73 mm CL |
| Typ | Sturmgewehr |
| ab | |
| Tarnstufe | 3 |
| Munition | 50(s) |
| Schaden | 9L |
| Rückstoß | R–1 |
| Modus | HM/SM/AM (max.6) |
| Gewicht | 3.45 kg |
| Preis | 3200 ¥ |
| Verfügbarkeit | 6/4 Wochen |
| Straßenindex | 2 |
| Legalität | 1-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 60 | 120 | 240 | 480 |

Standard-Ausstattung:

Polyresinverschalung, Optische Zielhilfe (1,5fache Vergrößerung), Gasventil 1 (K1), hydraulischer Rückstoßdämpfung 2 (K2/S1), Schulterstütze (K1/S1)
Optionen:

- Smartlink I (1000¥ )
- Smartlink II (2000¥ )
- Entfernungsmesser (100¥ )

Mitte der sechziger Jahre des letzten Jahrtausends beschäftigte sich bei der Oberndorfer Waffenschmiede Heckler und Koch ein ganzer Stab von Fachleuten mit der Entwicklung einer Waffe die für alle folgenden Schützenwaffen maßgebend werden sollte. Man wollte den Schützen ohne größere Belastung mit einem beträchtlich größeren Munitionsvorrat ausstatten und einen wesentlich längeren Zeitraum verläßlicher Funktion ohne größeren Reinigungsaufwand garantieren. Zu diesem Zweck griffen die Ingenieure von Heckler & Koch zu hülsenloser Munition, einem Konzept das bis dahin noch nie erfolgreich in einer Waffe verwirklicht worden war und dessen Realisierung sich als fordernd erwies. Anfängliche thermische Probleme waren jedoch bald gelöst und die Waffe war nach etlichen Überarbeitungen in den neunziger Jahren serienreif. Eine Einführung als Standardwaffe der Bundesdeutschen Streitkräfte wurde jedoch im Schatten der Deutschen Wiedervereinigung von finanziellen Bedenken vereitelt. Doch die Zeiten änderten sich schnell und als Europa in Splitter zerbrach sah sich Heckler und Koch nach anderen Kunden um. Zahlungskräftige Kunden fanden sich endlich im Frühling 2026 in Südostasien. Das robuste System der Waffe und ihre hohe Witterungsbeständigkeit machten sie zur idealen Waffe für den Einsatz in Asiens feuchten Regenwäldern und die im Gegensatz zu herkömmlichen 5.56 mm Gewehren leicht reduzierte Reichweite wurde durch hohe Präzision und tödliche Genauigkeit im Salvenfeuer, insbesondere auf kurze Distanzen ausgeglichen. Als später der immer schneller wachsende Shiawasekonzern die Waffe zu tausenden orderte trat die G-11 Schützenwaffe ihren endgültigen Siegeszug an. Obwohl das G-11 konzeptionell nahzu 100 Jahre alt ist handelt es sich noch immer um eine hochmoderne Waffe, denn fast alle bedeutenden Erungenschaften des Systems erfuhren zu ihrer Entwicklung keine weitere Verbreitung. Modernere Polymere haben es ermöglicht, das Gewicht der Waffe noch weiter zu verringern und das offene Design ermöglichte die einfache Integrierung moderner Zielhilfen, wie Holosights, Laserpointern und Smartguninterfaces. Die Vorzüge des G-11 als moderne Schützenwaffe liegen jedenfalls auf der Hand: Es ist leicht und handlich, leicht zu reinigen, Schmutzresistent, verfügt über große Ladestreifen, sowie eine Halterung neben dem geladenen Streifen für zwei weitere Clips, die so leicht zugänglich zum schnellen Nachladen sind. Das hydraulische Rückstoßkompensationssystem sorgt für optimale Rückstoßkompensation im Salvenfeuer und ermöglicht es, alle Kugeln eines Feuerstoßes in einen Kreis von weniger als einem Zentimeter zu bringen. Das Automatikfeuer ist aus Effizienzgründen drastisch heruntergetaktet und feuert nur halb so schnell wie andere Gewehre. Für Direktbeschuss und Deckungsfeuer eine mehr als hervorragende Lösung.

≫ [Achja, ehe es jemand versucht: die Autofeuerrate ist im FA nicht runtergetaktet, weil die Waffe dann schön lange feuert, sondern weil das Ding sonst zu heiß wird und die hülsenlose Munition sehr unangenehme Fehlzündungen produziert. Das damalige LMG-11 hatte einen Revolververschluss mit 3 Kammern, um eine kontinuierliche Autofeuerbelastung zu überstehen, das

G11 hat dies nicht! Ansonsten ist das System 1A Qualität.] - COWBOY

≫ [In der Tat eine klasse Waffe für Profis. Da das Kaliber so gut wie gar keine Stoppwirkung besitzt, muss man wirklich genau zielen, um Ergebnisse zu bekommen. Ich habe mal in einen unglücklichen Troll fast zwei ganze Magazine reingepumpt, ohne dass es eine unmittelbare Auswirkung hatte *<bei allen Geistern, was war ich damals noch grün hinter den Ohren!>*. Wenn man allerdings ein guter Schütze ist und sicher vitale Körperstellen trifft, ist das G11 aufgrund der hohen Penetrationswirkung eine exzellente Waffe. Außerdem ist sie recht pflegeleicht und braucht nur wenig Wartung. Wenn jedoch mal ein Defekt vorliegt, ist es verdammt schwer, das wieder in den Griff zu bekommen. Dafür braucht ihr einiges Können. Nur so am Rande: Das G11 hat eine sehr angenehme Proportion für Zwerge. Ich bin mit ihr jedenfalls sehr gut zurechtgekommen.] - TAZ

≫ [Doch, eigentlich ist das G-11 genau deshalb runtergetaktet. Niemand hat etwas von einer Waffe mit Automatikmodus, wenn sie ihre Munition mit einer Geschwindigkeit von 2000 Schuss in der Minute rausrotzt. Absolut unnütz. Die Waffe hat sowieso nur für Deckungsfeuer einen Automatikmodus, und da bringt es nicht viel, wenn der Streifen in 1.5 Sekunden leer geschossen ist. Außerdem würde die Waffe bei der Schussfrequenz einfach nur noch gnadenlos verreißen. Nach 3 Schuss wirkt nämlich die Rückstoßverzögerung nicht mehr, und dann wäre jeder Versuch, die Waffe unter Kontrolle zu halten, ein hoffnungsloses Unterfangen.] - HK-FAN

### C/TAR-21 Tavor Assault Rifle

| Name | C/TAR-21 Tavor Assault Rifle |
|---|---|
| Kaliber | 5.56 mm Nato |
| Typ | Sturmgewehr |
| ab | |
| Tarnstufe | 2 |
| Munition | 30(s) |
| Schaden | 9M |
| Rückstoß | R1 |
| Modus | HM/AM |
| Gewicht | 3.6 kg |
| Preis | 850 ¥ |
| Verfügbarkeit | 5/48 Stunden |
| Straßenindex | 2,5 |
| Legalität | 3-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 70 | 140 | 280 | 560 |

Standard-Ausstattung:

Optische Zielhilfe, IR- oder Lasermarkier, Schulterstütze mit Schockpolster (K1/S2), Gasventil 1 (K1)
Optionen:

- CTAR-21: TS 3, Gewicht 3.5 kg, 895¥

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 40 | 80 | 160 | 320 |

- TAR-21C: Gewicht 3.3 kg, 10 Schuß(S), HM, kein MARS, Montageschiene(oben), 600¥ , Verfügbarkeit: 3/24 Stunden, SI: 1
- TC-21: TS 3, Gewicht 3.4 kg, HM, 825¥
- Nachtsichtgerät (N/SEAS) +300¥
- externes Smartlink statt MARS +200¥
- Trageschlaufe 30¥
- Reinigungskit 20¥
- Harris Zweibein + Zweibeinadapter 300¥ (K1/S1)
- M203 40 mm Granatwerfer +800¥ (Montage nur an TAR-21 möglich)
- Schallunterdrücker +400¥
- Montageschiene (oben) (nötig zur Montage anderer Zieloptiken) +50¥
- 20 Schuß Clip 30¥ (TS +1)
- 30 Schuß Clip 30¥

---

Das TAR-21 ist die Grundversion des Tavors, und die Standardwaffe der IDF. Obwohl das TAR fast 30 cm kürzer ist als ein M-16, ist der Lauf dank der Bullpub Konstruktion ungewöhnlich lang für ein Sturmgewehr, so daß die Waffe zu den genausten seiner Klasse gehört. Das TAR-21 ist auch die einzige Waffe des Tavor-Systems, welche einen M203 Unterlaufgranatwerfer akzeptiert. Das CTAR-21 ist die Kurzlaufversion des TAR und wird hauptsächlich an Kommandotruppen, Fallschirmspringer und Panzerbesatzungen ausgegeben. Eben überall, wo eine kompaktere Waffe praktisch scheint und weniger im Weg ist. Außerdem gibt es vom TAR-21 auch zwei halbautomatische Varianten: Das TC-21 für Polizeipersonal ist lediglich um einige Zentimerter gekürzt, sowie das TAR-21C. Diese Waffe akzeptiert nur einen speziellen 10 Schuss Streifen, hat kein MARS-Zielsystem, und vefügt als einziges Tavor über Kimme und Korn

---

### Izhmash AK107/108

| Name | Izhmash AK107/108 |
|---|---|
| Kaliber | 5.45 mm Bloc/5.56 mm Nato |
| Typ | Sturmgewehr |
| ab | |
| Tarnstufe | 1(2) |
| Munition | 30(s) |
| Schaden | 9M |
| Rückstoß | R1 |
| Modus | HM/SM/AM |
| Gewicht | 4.0 kg |
| Preis | 540 ¥ |
| Verfügbarkeit | 5/5 Tage |
| Straßenindex | 1.5 |
| Legalität | 2-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 70 | 140 | 280 | 560 |

Standard-Ausstattung:

GV1 (K1), klappp Sst(K1/S1), interne Rückstoßkompensation (RK1)
Optionen:

- AK109/10, TS 2(3), Karabinerreichweite, 560¥

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 40 | 80 | 160 | 320 |

- AK74M/101 wie AK107/8, jedoch ohne RK1, 490¥
- AK103 wie AK107/8, jedoch ohne RK1, 8S (7.62 mm Bloc), 480¥

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 60 | 120 | 240 | 480 |

- AK105/102 wie AK109/10, jedoch ohne RK1, 500¥
- AK104 jedoch ohne RK1, 8S (7.62 mm Bloc), 500¥

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 30 | 60 | 120 | 240 |

- GP25 wie GP35, zur Montage an AK74/10X sowie AN-94, 560¥ (siehe S. 462)

---

Die Funktionsprinzipien der AK107 gehen zurück auf den Prototypen einer Waffe, welche sich anfang der 70er Jahre lezten Jahrhunderts aus Kostengründen nicht gegen die AK74 durchsetzen konnte und dann später zugunsten des Abakahn-Programms vollkommen fallengelassen wurde. Anfang unseres Jahrhunderts änderte sich das jedoch wieder. Das AN-94 Abakahn Sturmgewehr war zwar eine äußerst moderne und wegweisende Waffe, jedoch war fraglich, ob sie sich auf dem Markt durchsetzen können würde, denn im Vergleich zur klassischen AK erfordert die AN-94 einen 4 bis 5 mal höheren Arbeitsaufwand bei der Produktion und entsprechend teuer war die Waffe auch. Was die Kunden jedoch wirklich wollten, war eine weiterhin günstige AK mit einem besseren Schussverhalten und höherer Präzision. Also besann man sich auf den alten Prototypen und packte die Technik in eine AK74M. Die AK107 funktioniert auf der Basis des ausgeglichen Rückstoßes, aus dem Lauf wird Gas abgezweigt welches dann zwei Massen in entgegengesetzter Richtung auseinander bewegt. Die beiden Massen erreichen ihren Endpunkt gleichzeitig und dämpfen so den Rückschlag der Waffe. Dieses System wurde von Youriy Alexandrov entwickelt und so steht “AK” bei der AK107/8 auch nicht wie früher für “Awtomat Kalashnikov” sondern für “Alexandrov+Kalashnikov”. Durch dieses Funktionsprinzip feuert sich die Waffe erheblich stabiler als eine konventionelle AK und ist auch gut doppelt so genau.

Abgesehen von dem besonderen Funktionsprinzip der AK107, war sie auch die erste AK, welche zusätzlich zum vollautomatischen Modus über einen Salvenmodus verfügte. Die AK107 stellte sich als erfolgreiche Konstruktion heraus und verkaufte sich sowohl im osteuropäischen und arabischen Raum, als auch in Asien und Afrika, also den üblichen Absatzmärkten für russische Waffen. Die AK107 war so erfolgreich, dass Izhmash auch noch eine Kurzlaufversion unter der Bezeichnung AK109/10 auf den Markt brachte. Neben der AK107/108 findet man auf den Schwarzmärkten weltweit auch noch die Kalashnikovs der klassischen 100er Serie, welche noch parallel zur AK107/8, aber natürlich noch nach dem alten Funktionsprinzip funktionieren. Ansonsten verfügen sie jedoch über die selbe Ausstattung wie die AK107.

---

**Izhmash AK-130/131**

| Name | Izhmash AK-130/131 |
|---|---|
| Kaliber | 5.45/5.56 mm NATO |
| Typ | Sturmgewehr |
| ab | |
| Tarnstufe | 3 |
| Munition | 30(s) |
| Schaden | 9M |
| Rückstoß | R1 |
| Modus | HM/SM/AM |
| Gewicht | 3.4 kg |
| Preis | 650 ¥ |
| Verfügbarkeit | 5/6 Tage |
| Straßenindex | 1.5 |
| Legalität | 2-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 70 | 140 | 280 | 560 |

Standard-Ausstattung:

Gasventil 1 (K1), interne Rückstoßkompensation (K1), Schulterstütze (K1/S1)
Optionen:

- Zivilvariante (Modus: HM Munition: 20(s), SI 1, 5P-F) 650¥
- Smartlink I (keine kybernetische Steuerung) 500¥
- BG-35 40 mm Unterlaufgranatwerfer 1000¥ (Gewicht +2 kg, (S1))

---

Die AK-130 ist eine Waffe, welche aus der Notwendigkeit entwickelt wurde die eigene Ausrüstung schnell zu modernisieren. Während der Eurokriege stellte sich heraus, dass das Equipment weiter Teile der russischen Armee völlig veraltet war und den nötigen Anforderungen nicht mehr wirklich genügte. So waren zwar diverse Elite- und Spezialeinheiten, sowie ausgewählte reguläre Truppen mit durchaus wettbewerbsfähigen Waffensystemen, wie etwa dem AN-94 ausgerüstet, über den Rest der russichen Armee konnte dies jedoch nicht gesagt werden. Ein nicht kleiner Teil der verwendeten Waffen stammte noch aus dem letzten Jahrhundert, und einige wenige Einheiten hatten noch nicht einmal den Sprung zum Kaliber 5.45 mm geschafft, welches schon 1974 offiziell eingeführt wurde. So hatte man sich entschieden, eine Waffe zu entwickeln, welche ohne große Probleme produziert und an weite Truppenteile ausgegeben werden konnte. Die AK-130 ist dementprechend auch hauptsächlich die Kombination schon vorhandener, erprobter Systeme, welche jedoch noch nicht in breiter Masse verwendet wurden. Um die Waffe ruhiger und präziser zu machen, wurde auf das Prinzip des "ausgeglichenen Rückstoßes" der AK-107 zurückgegriffen, und weite Teile der Mechanik sind immer noch kompatibel mit Teilen der alten 74er/100er Serie. Die Waffe ist im Bullpub-Design ausgeführt, was die Handlichkeit der Waffe wesentlich verbessert hat. Das interne Rückstoßkompensations-System, zusammen mit dem günstigen Schwerpunkt des Bullpub-Designs und dem gegenüber der AK 107 um 4 cm verlängerten Lauf, führte das dazu, dass die Waffe mehr als doppelt so genau ist, wie ihre Vorgänger und auch im Automatikmodus ist sie wesentlich kontrollierbarer dank eines einfachen am Lauf aufgeschraubten Gasventils. Der Preis liegt dabei nur unwesentlich über dem der alten Systeme, und bedingt durch die große Teilkompatibilität, konnten die Kosten für den Umstieg auf eine neue Waffe weiter gedrückt und die Waffe schneller ins Feld gebracht werden, da weniger Ersatzteile neu beschafft werden mussten. Alles in allem erwies sich die AK-130 als äußerst erfolgreiches, wenn auch unspektakuläres Design. Wenn man ein preiswertes, zuverlässiges Sturmgewehr ohne großartigen Schnick-Schnack sucht, welches selbst dann noch schießt, wenn man es zuerst durch den Schlamm gezogen hat, um es dann einem Sandsturm auszusetzen und mit einem LKW drüber zu fahren, ist die AK-130 die erste Wahl. Nach den Eurokriegen wurde noch eine Exportversion im Kaliber 5.56x45 mm eingeführt, welche unter der Bezeichnung AK-131 läuft und einen bescheidenen Erfolg hatte. Beide Waffen werden bis heute unverändert produziert. Zum Lieferunfang der Waffe gehören 2 Ersatzmagazine, eine Magazintasche, ein Reinigungsset und ein Bajonet. Als Zubehör gibt es ein Smartlink-System, welches leicht in die Waffe eingebaut werden kann, jedoch keine kybernetische Steuerung ermöglicht und einen 40 mm Unterlaufgranatwerfer.

---

≫ [Irgendwie liebe ich diese Waffe. Klar, sie ist einfach, hat kaum Zubehör, ist eigentlich ziemlich veraltet, aber... Schlussendlich macht sie ihren Job immer noch hervorragend. Schock- und

Schmutzresistent, unverwüstlich und Ladehemmungen sind für eine AK ein Fremdwort. Was kann man sich mehr von einer Waffe wünschen? Irgendwie hat sie diesen Charme, wie ihn nur eine echte AK haben kann. Ich weiß auch nicht, woran das liegt.] - CHARGE

≫ [Yeah. Kann ich nur beipflichten. Sie hat mich nie im Stich gelassen. Unter keinen Umständen. Und es ist immer noch das einzige Sturmgewehr auf dem Markt, das den berüchtigten Izhmash-Sandsturmtest anstandslos übersteht, also Testschießen in einer Sandstrahlkammer. Ich mag den blöden Granatwerfer nicht. Total unhandlich, finde ich. Und crampt den Style. Das Smartlink ist primitiv, aber im Gegensatz zu den Hi-Ends funktioniert das auch. Gut. Das Cyberinterface fühlt sich rauh und metallisch an, aber wen kümmert das?] - ƎƎƆ-Ǝ

≫ [Wobei man auch zugeben muss, dass die Waffe ihre Nachteile hat, und die hängen hauptsächlich mit dem Bullpub-Design zusammen. Für Rechtshänder ist die Waffe zwar wunderbar zu schießen, aber solange ein Linkshänder nicht darauf steht, dass ihm die Kugeln direkt ins Gesicht ausgeworfen werden, sollte er lieber die Finger von der 130er lassen, oder lernen von der rechten Schulter zu schießen, da sie leider nicht dafür ausgelegt ist beidhändig zu sein, was gleichzeitig leider auch die Brauchbarkeit in urbanen Kampfsituationen herabsetzt. Moderne Bullpubs lösen das Problem ja dadurch, dass sie entweder hülsenlose Munition verwenden oder einen Auswurfschacht haben, welcher einfach per Smartlink auf die andere Seite gelegt werden kann. Aber bei der 130er wird man danach lange suchen können] - CHARGE

≫ [Da, dieser AK sollte ein Denkmal gebaut werden. Unverwüstlich, funktional, tödlich. Der Klassiker russischer Waffenproduktion. Eine Waffe mit russischer Mentalität und Seele! Und wohl auch der Höhe- und Endpunkt der sowjetischen Tradition der AK-Familie. Wer weiß, was die Russen geritten hat, als sie die AK-160 eingeführt haben! Dieses Land wird heute tatsächlich nur noch von geldgeilen, inkompetenten und schwachsinnigen Primaten regiert. Kalashnikov rotiert immer noch in seinem Grab. Was will man aber auch schon vom heutigen Russland erwarten? Die AK-131 ist jedenfalls mein ganz persönlicher Favorit. Und zusammen mit dem Unterlaufgranatwerfer ist man für fast jede Situation gerüstet, und diese Kombi *hat* Style! Und von wegen primitives Smartlink: Wer braucht schon so etwas? 'Ne Smartgun ist doch nur 'ne Entschuldigung für mangelnde Intuition und Ausrede für zu wenig Training. Und so wie heute noch AK-74er, AK-47er und AK-107er benutzt werden, wird auch die AK-130/131 noch für Dekaden im Gebrauch sein, während andere, modernere Waffenfamilien schon längst vergessen sein werden.] - VLAD

≫ [Izhmash hat bei mir verschissen, seit die AK Ende der 90er eine Indianerwaffe wurde.] - SERETECH

≫ [Indianerwaffe?! Eine AK? Die haben hauptsächlich amerikanische Waffen gehabt, die sie aus Armeedepots geplündert haben. Schau dir die Bilder aus der Zeit an: Alle Indianer laufen mit Colt Sturmgewehren durch die Gegend. Natürlich haben sie genommen, was schießen konnte. Eine russische AK oder ein amerikanisches Colt — es war ihnen völlig egal. Nur was es nie gegeben hat, das waren Indianer mit Pfeil und Bogen.] - REDNEK

**SFM AR-1**

| Name | SFM AR-1 |
|---|---|
| Kaliber | 5.56 mm NATO |
| Typ | Sturmgewehr |
| ab | Herbst 2021 |
| Tarnstufe | 3 |
| Munition | 30(s) |
| Schaden | 9M |
| Rückstoß | R1 |
| Modus | HM/SM |
| Gewicht | 3.0 kg |
| Preis | 700 ¥ |
| Verfügbarkeit | 6/5 Tage |
| Straßenindex | 2 |
| Legalität | 3-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 70 | 140 | 280 | 560 |

Standard-Ausstattung:

Gasventil 2 (K2), Schulterstütze (K1/S1), Montageschiene oben (normalerweise mit einem einfachen Zielfernrohr bestückt, keine Stufe), Montageschiene unten

---

Das "Sioux Firarms Manufacturing Assaultrifle 1" wurde entwickelt, um die alten M16 Sturmgewehre, über welche das Siouxmilitär noch aus alten US-Beständen verfügte, zu ersetzen. Das Militär wollte eine einfache und simple Waffe, die billig und leicht herzustellen sein sollte, um sie möglichst schnell einführen zu können. Um weiter eine eigene Identität zu entwickeln, hat man sich entschieden den Auftrag zur Entwicklung und Produktion der Waffe an ein inländisches Unternehmen zu vergeben.

Die Konstrukteure bei SFM entschieden sich die Waffe auf dem Mechanismus des M16 aufzubauen und dem ganzen einfach ein neues Gehäsue zu verpassen. Die Veränderungen zum Orginal sind hauptsächlich kosmetischer Natur, und tatsächlich sind viele Teile direkt austauschbar, was sich vor allem in der Umstellungsphase als sehr nützlich erwiesen hat. Die Waffe ist sehr gradlinig und konservativ, alles andere als bemerkenswert. Entwicklungen in der Waffentechnolgie scheinen an den Ingenieuren bei SFM spurlos vorbei gezogen zu sein. Wenn man aber bedenkt, dass es sich bei dem AR-1 um das erste von SFM gebaute Sturmgewehr handelt, dann haben die Ingeneure bei SFM gute Arbeit geleistet, denn das Design zeigte von Anfang an nur sehr wenige Mängel und Schwächen, von daher war es wohl kein Fehler auf ein ausgereiftes System als Basis zurückzugreifen.

Die Waffe verfügt über Montageschienen, um Standardausrüstung aufzunehmen, so dass man das AR-1 für verschiedene Aufgaben anpassen konnte, was eines der an SFM gestellten Kriterien war. Die an reguläre Einheiten ausgegeben Waffen waren hierbei meistens mit einem einfachen Zielfernrohr mit 1,5facher Vergrößerung ausgestattet.

2025 wurde das AR-1 als neues Standardsturmgewehr der Sioux Streitkräfte aktzeptiert und verbreitete sich innerhalb kürzester Zeit, wobei seine Ähnlichkeit mit dem alten M16 eine äußerst kurze Umgewöhnungsphase für die Soldaten ermöglichte. Im Rahmen diverser Militär- und Wirtschaftsabkommen verbreitet sich das AR-1 auch bei den Streitkräften verschiedenerer anderer NAN-Mitgliedstaaten schnell.

Mittlerweile haben die Sioux-Streitkräfte jedoch große Teile ihrer AR-1 ausgemustert, sie zu Unterstützungs-, Sicherheits-, Polizei und Milizeinheiten abgeschoben oder sie im Rahmen von Militärbeihilfen an diverse andere Staaten oder Organisationen abgegeben, so dass es bei den regulären Streitkräften kaum noch anzutreffen ist.

---

≫ [Die ausbleibenden Mängel am AR-1 waren klar. Alles andere wäre für SFM auch mehr als peinlich gewesen. Das AR-1 ist eigentlich nur ein Clon des M16 und allen Unkenrufe zum Trotz: 65 Jahre, in welchen viele Modifikationen und Verbesserungen vorgenommen wurden, haben das M16 zu einem der ausgereiftesten Waffensystemen überhaupt gemacht. Man kann darüber sagen was man will, aber schlecht ist es bestimmt nicht. Das M22/23 basiert ja auch noch auf dem selben, ehrwürdigen Design. Man hätte schon äußerst unfähige Konstrukteure finden müssen, um am AR-1 etwas zu verhunzen.

„Militärbehilfen an diverese Organisiationen", das bedeutet alles mögliche: Von Eco-Terroristen über die eine oder andere Indianergang im Seattler Plex mit Verbindungen zu den Sioux oder pro Indianer Milizen im UCAS-Gebiet... Ihr kennt das ja alles. Das übliche ebend, was ziemlich alle Staaten und Konzerne so machen.] - Charge

**ST Kinetics SAR-21**

| Name | ST Kinetics SAR-21 |
|---|---|
| Kaliber | 5.56 mm Nato |
| Typ | Sturmgewehr |
| ab | |
| Tarnstufe | 3 |
| Munition | 30(s) |
| Schaden | 9M |
| Rückstoß | R1 |
| Modus | HM/AM |
| Gewicht | 3,98 kg |
| Preis | 950 ¥ |
| Verfügbarkeit | 6/6 Tage |
| Straßenindex | 2,5 |
| Legalität | 4-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 70 | 140 | 280 | 560 |

Standard-Ausstattung:

Gasventil 1 (K1), Schulterstütze (K1/S1), normaler oder IR-Lasermarkierer)
Optionen:

- Zielfernrohr mit 3-facher Vergrößerung +100¥
- SAR-21 P-Rail Version (Monatgeschiene oben statt ZF)
- SAR-21 Modular Mounting System (Montageschiene oben sowie unter dem Lauf und auf beiden Seiten. Kein lasermarkierer)
- SAR-21 LMG (schwer Lauf, Zweibein, nur FA Modus, 5 kg)
- SAR-21A (Smart I, GV2 (K2)) + 500¥

---

Das SAR-21 ist ein weiteres Bullpub-Gewehr, welches um das Jahr 2000 herum von Singapore Technologies Kinetics entwickelt wurde. Im Gegensatz zu Waffen wie dem IMI Tavor oder Vector CR-21, hatte das SAR-21 jedoch von Anfang an einen festen Abnehmer. Entwickelt wurde es für die singapurische Armee, welche ein neues Sturmgewehr benötigte, um ihre alten M16A1 auszutauschen. Das SAR-21 ist speziell mit dem Blick auf den asiatischen Soldaten konstruiert, was heißt, dass sich die Waffe auch von kleineren Menschen bequem führen lässt. Die Waffe verfügt über einige für diese Zeit durchaus innovative Features, so war das SAR-21 etwa das erste Sturmgewehr, welches serienmäßig mit einem Lasermarkierer ausgeliefert wurde, und die Schulterstütze ist auf der Innenseite verstärkt, so dass das Gesicht des Schützen geschützt ist, falls es zu einer Munitionsexplosion in der Kammer kommen sollte. Allerdings kann man die Waffe dadurch auch nicht auf Linkshänder umrüsten. Beim SAR-21 handelt es sich um ein äußerst präzises Sturmgewehr, welches aus der Kiste heraus, ohne es zu justieren auf 300 m genau schießt. Zusätzlich ist die Waffe auch noch sehr robust und schmutzresistent. Das SAR-21 ist in mehreren Versionen erhältlich, so gibt es das Zielfernrohr der Standardversion wahlweise mit 1.5-facher oder 3-facher Vergrößerung sowie einem normalen oder einem IR Laserzielgerät. Es gibt eine Version, welche für eine Picatinny-Schiene auf das Zielfernrohr verzichtet und eine Version, welche über ein modulares Montagesystem für verschiedenes Zubehör verfügt. Außerdem ist eine LMG-Version mit schwererem Lauf verfügbar. Das SAR-21 kann auch einen M203 40 mm Granatwerfer aufnehmen, wofür allerdings der Lasermarkierer entfernt werden muss. Die singapurer Armee verwendet bis heute das SAR-21 und die neuste Version tauscht den Lasermarkierer für ein Smartlink-System aus und verfügt über ein besseres Gasventil. Die Abbildung zeigt die etwas modernere SAR-21a3-Version, die ab 2020 ausgeliefert wurde.

---

≫ [Das SAR-21a3 ist im übrigen meistens die einzige brauchbare Beutewaffe, die wir hier auf den Phillipinen in die Finger kriegen, um gegen die imperialen japanischen Unterdrücker und Menschenschlächter zu kämpfen. Oft sind es fünfzig oder sechzig Jahre alte SAR-21, zusammen mit QBZ-95 und allgegenwärtigen AK-131. Ich trage meins nun schon seit sechs Jahren bei mir. Seit dem ersten Tag, seitdem ich dem Imperium Widerstand leiste und sie meine Familie abgeschlachtet haben. Es hat mir immer gute Dienste geleistet. Alt aber zuverlässig. Ich habe von diesen elenden Imperialisten über fünfzig damit eigenhändig niedergestreckt.] - Fight for Simpao!

≫ [Das SAR-21 klingt nach erschossenen Frauen und Kindern. An jeder von diesen Waffen klebt das Blut unserer Familien. Ich halte mich lieber an Macheten. Außerdem bringen sie das ganze Dorf um, wenn sie auch nur eine dieser Waffen

finden. Und die Welt sieht weg, während die Japaner und ihre Schergen hier schlimmer wüten, als jemals zuvor. Erhebt euch!] - ARNIS

### QBZ-95 Sturmgewehr

| | |
|---|---|
| Name | QBZ-95 Sturmgewehr |
| Kaliber | 5.8 mm |
| Typ | Sturmgewehr |
| ab | |
| Tarnstufe | 2 |
| Munition | 30(s) |
| Schaden | 9M |
| Rückstoß | R1 |
| Modus | HM/AM |
| Gewicht | 3.35 kg |
| Preis | 650 ¥ |
| Verfügbarkeit | 6/10 Tage |
| Straßenindex | 2 |
| Legalität | 3-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 70 | 140 | 280 | 560 |

Standard-Ausstattung:

Gasventil 1 (K1), Schulterstütze (K1/S1)
Optionen:

- einschüssiger 40 mm Unterlaufwerfer (1000 ¥ )

### 4.3.7 Schrotflinten

**Izhmash Maral Schrotflinten**

| Name | Izhmash Maral Schrotflinten |
|---|---|
| Kaliber | 20 mm ISSC/12 Gauge/20 Gauge |
| Typ | Schrotflinte |
| ab | |
| Tarnstufe | 2/3 |
| Munition | 9(s)/10(s)/12(s) |
| Schaden | 10S/10S/10M |
| Rückstoß | R3/R3/R2 |
| Modus | HM |
| Gewicht | 3.8 kg/3.8 kg/3.5 kg |
| Preis | 700 ¥ |
| Verfügbarkeit | 5/48 Stunden |
| Straßenindex | 1.5 |
| Legalität | 4P-F |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 12 | 24 | 48 | 96 |

Standard-Ausstattung:

Rückstoßkompensation 1 (K1)
Optionen:

- Smartlink I (keine kybernetische Steuerung) +500¥
- Choke Wechselläufe (Choke 3 oder Choke 6) 200¥
- Längere Ladestreifen (10 Schuss für 20 mm, 12 für 12G oder 16 für 20G Variante +50¥
- Maral Tactical 850¥ , SI 1,25, Verfügbarkeit 3/36 St, TS3, -0,3kg, +Schockpolster (K1/S2) und taktische Lampe, langer Ladestreifen, Gehäuse komplett in schwarz

---

Die Serie der Maral Schrotflinten wurde ganz unverkennbar direkt aus der AK-130 entwickelt, kam aber erst einige Jahre später, nach den Eurokriegen, auf den Markt. Die Entwickler bei Izhmash haben die Maral zwar schon kurz nach der AK-130 entwickelt, aber Izhmash hatte alle Kapazitäten auf die Produktion der AK-130 und des RPK-130 für das Militär gelenkt, so dass für die Maral einfach nichts mehr übrig blieb. Das lag unter anderem auch daran, dass die Prioritäten des Militärs nicht darauf gerichtet waren das Vorgängermodell, die beim russischen Militär eher spärlich verbreitete und vergleichsweise neue (das heißt im Vergleich zu den vorhandenen AKs) Saiga Flinten zu ersetzen. So wurden neue Kapazitäten für die Maral erst wieder frei, als die Eurokriege beendet, und die AK-130 in weiten Teilen der russischen Armee verbreitet waren. Die Maral konnte sich schnell bei Polizei- und Sicherheitsfirmen durchsetzen, welchen schon gute Erfahrungen mit Vorgängermodell vom Typ Saiga hatten, und auch bei vielen Jägern ist die Maral aufgrund ihrer Robustheit und Genauigkeit beliebt und verbreitet. Weite Teile der Mechanik der Maral sind baugleich oder zumindest ähnlich mit der AK, allerdings verfügt sie nur über einen halbautomatischen Modus. Die Maral verfügt über ein spezielles, 9 Schuss fassendes Universalmagazin, aus welchem man sowohl normale als auch Magnum Patronen verschießen kann, Izhmash bietet aber auch ein längeres Magazin für 10 Schuss an. Es gibt die Maral in 3 Kalibern: Die Maral 20 in dem vor allem in Europa und Asian sehr verbreiteten 20 mm ISSC Kaliber, sowie die Maral 12G in 12 und die Maral 20G in 20 Gauge. Standarmäßig wird die Maral mit einem zylindrischen Lauf geliefert welcher auch Laufzubehör aufnehmen kann, es gibt allerdings auch zwei Läufe mit Choke. Genauso wie die AK-130 gibt es auch für die Maral ein Smartsystem, und es ist eine Kompaktversion (20T/12GT/20GT) mit kürzerem Lauf als Maral Tactical verfügbar, welche besonders bei SWAT-Teams und ähnlichen Einheiten recht beliebt ist. Diese Schrotflinte wurde intensiv auf Überladung geprüft und ist hundertprozent magnumtauglich.

---

≫ [Bevor irgend jemand auf dumme Ideen kommt: nein, man kann nicht einfach ein paar Teile aus einer AK-130 nehmen, um die Maral zu einer vollautomatischen Flinte umzubauen, was sowieso eine reichlich bescheuerte und unnütze Idee wäre.] - Charge

≫ [Ich halte nichts von diesen russischen Schrotflinten. Es geht doch nichts über die gute alte Remington.] - Mc Alister

≫ [Remington? Was haben die denn, bitte zu bieten? Die waren vieleicht mal groß auf dem Flintenmarkt, aber das ist schon lange her. Sie haben einfach alle Züge verpasst. Als Remington sich entschlossen hat, eine halbautomatische Flinte zu produzieren, war der Markt schon aufgeteilt

und die Waffe war ein Flop. Noch dazu haben sie es bis heute nicht gepackt, eine Flinte in 20 mm ISSC auf den Markt zu schmeissen. Was bleibt übrig? Remington stellt qualitativ recht hochwertige, 12 Gauge PumpAction only Flinten her. Ganz nett, aber nicht mit einer Maral zu vergleichen, von neueren Flinten ganz zu schweigen.] - Charge

≫ [Stimmt alles was Du sagst Chummer. Nenn mich ruhig "altmodisch". Aber ich ziehe gute alte PumpAction einfach vor.] - Mc Alister

≫ [Du steckst im letzten Jahrhundert fest Chummer. Wir können ja gern mal durch 'nen Parcours mit multiplen Zielen gehen. Du nimmst deine anachronistische Remington und ich eine Maral. Von mir aus können wir das auch gern online machen. Schließt auch gleich die Nutzung eventueller Cybersysteme aus. Ich würde nicht drauf wetten, dass du zeitmäßig mithalten kannst. PumpActions, also wirklich...] - Charge

**Neostead 2000 Pump-Action Shotgun**

| | |
|---|---|
| Name | Neostead 2000 Pump-Action Shotgun |
| Kaliber | 12 ga |
| Typ | Schrotflinte |
| ab | |
| Tarnstufe | 4 |
| Munition | 2x6(m) |
| Schaden | 10S (+1 Magnum) |
| Rückstoß | R3 (+1 Magnum) |
| Modus | EM |
| Gewicht | 4,12 kg |
| Preis | 950 ¥ |
| Verfügbarkeit | 5/8 Tage |
| Straßenindex | 1 |
| Legalität | 4-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 12 | 24 | 48 | 96 |

Standard-Ausstattung:

Sst (K1/S1), Magazinwahlschalter

---

Bei dem Unternehmen Neostead handelt es sich um eine kleine, südafrikanischen Firma, und selbst heute noch stellt die 2001 in Produktion gegangen Waffe eine Besonderheit dar, war sie doch die erste Schrotflinte mit zwei Röhrenmagazinen. Die Waffe ist eine äußerst innovative Konstruktion gewesen und weist einige Besonderheiten auf. Da wäre natürlich erstmal das Hauptmerkmal der zwei obenliegenden Magazine, dank denen die Waffe auf 12 Schuß Magazinkapazität kommt und zwischen denen der Schütze natürlich auch frei wählen kann. Außerdem ist die Waffe im Bullpub-Design ausgelegt was sie sehr kompakt und handlich macht, und am Ende wäre da noch der Pump-Action Modus, welcher nicht, wie sonst üblich, zurück und vor geht, sondern vor und zurück. Die leeren Hülsen werden nach unten ausgeworfen, so dass die Waffe sowohl für Links- als auch Rechtshänder geeignet ist. Aufgrund dessen, dass die Waffe kein Selbstlader war, konnte sie sich beim Militär nicht durchsetzen, im Sicherheitsbereich jedoch sorgte die Waffe für eine Menge Aufsehen. Ihre geringen Ausmaße machen sie zu einer hervorragenden Waffe für den Häuserkampf, aber auch bei der Unruhenbekämpfung ist sie bliebt, da man problemlos zwischen nicht letaler und letaler Munition für den Notfall wechseln kann.

Vor allem in Südafrika konnte die Waffe schnell Fuß fassen, aber auch überall sonst in der Welt hat die Waffe ihre Anhänger finden können.

---

**Ramo Defence Systems USAS-12F Universal Selfloading Auto Shotgun**

| | |
|---|---|
| Name | Ramo Defence Systems USAS-12F Universal Selfloading Auto Shotgun |
| Kaliber | 12 ga |
| Typ | Schrotflinte |
| ab | |
| Tarnstufe | 1 |
| Munition | 10(S)/20(Tr) |
| Schaden | 10S |
| Rückstoß | R1 |
| Modus | EM/HM/AM(max.5 Schuß) |
| Gewicht | 6,2 kg |
| Preis | 1150 ¥ |
| Verfügbarkeit | 7/8 Tage |
| Straßenindex | 3 |
| Legalität | 3-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 12 | 24 | 48 | 96 |

Standard-Ausstattung:

Sst + SP (K1/S 2), K1 durch Gewicht
Optionen:

- halbautomatische USAS-12, wie USAS-12F, normale Sst(K1/S1), kein FA-Modus 500¥
- halbautomatische USAS-12A "Advanced", wie USAS-12F, Gewicht 5.1 kg, kein FA-Modus 740¥
- 20 Schuß Munitionstrommel 75¥

---

Anfänglich als vollautomatische Selbstlade-Schrotflinte entwickelt, konnte sich diese Waffe nicht durchsetzen. Natürlich ist eine vollautomatische Schrotflinte ein erschreckender Gedanke, aber niemand wusste so recht, was man damit anfangen sollte. Militärs sahen keinen großen Nutzen in den Waffen, da sie auch nur schwer unter Kontrolle zu halten waren und wenig Munition mitführen konnten. Im Sicherheitsbereich machte sich das Fehlen des Pump-Action Modus, um Spezialmunition zu verschießen, schmerzlich bemerkbar. So sah man die beeindruckende Waffe hauptsächlich in Filmen und Serien. Dann jedoch wurde das Konzept der Waffe überdacht und überarbeitet. Ramo Defence Systems verzichtete auf den vollautomatischen Modus und fügte der Waffe einen Pump-Action Modus hinzu, um nicht-letale Munition verwenden zu können. Plötzlich regte sich Interesse an der Waffe. Sie ist zwar schwer, aber gilt auch als sehr genau und zuverlässig. Durch die Möglichkeit nicht-letale Munition zu verwenden, wurde die Waffe nun auch für Sicherheitsdienste und Polizei eine Alternative, vor allem wenn man noch die hohe Munitionskapazität in Betracht zieht, denn die Waffe verfügt über 10 Schuß Streifen und es gibt auch zusätzlich eine 20 Schuß Trommel. Sie ist jedoch in keiner Version fähig, Magnums zu verwenden.

Im Jahre 2021 schlug dann endgültig die große Stunde der USAS-12. Infolge der UGE und wahnsinnig gewordener Goblinisierungsopfer, lockerte der Staat die Gesetzgebung Automatikwaffen betreffend für Sicherheits- und Polizeidienste. Ganz plötzlich war ein Markt und Bedarf für vollautomatische Flinten vorhanden. Ramo nutzte die Zeichen der Zeit und rüstete die USAS-12 wieder zurück. Zusätzlich verpasste Ramo der USAS noch ein Schockpolster und warf sie als USAS-12F auf den begierigen Markt. Sicherlich war die Waffe immer noch ein nur schwer unter Kontrolle zu haltendes Monstrum, aber ein Amok laufender Troll, der auf einen zu rennt, stellt auch kein sonderlich schwer zu treffendes Ziel dar. So begann die Phase, welche manche Leute heute gerne als den "Automatikflinten Wahnsinn" bezeichnen. In den 40ern ließ der Bedarf für solche unpraktischen Waffen wieder nach, und Ramo stellte die vollautomatische USAS-12 wieder ein, jedoch produzieren sie noch heute eine modernisierte Version der USAS-12, die "Advanced" als halbautomatsiche Selbstladeflinte, welche modernere Materialen verwendet und so um einiges leichter ist. Jedoch ist die vollautomatische USAS-12 immernoch leicht zu bekommen, da viele Polizeidienste auf ihren alten Waffen hocken und sie loswerden wollen, da sie äußerst schwer und klobig ist, auch wenn man sie natürlich noch zu gezieltem halbautomatischen Betrieb fähig ist.

---

### 4.3.8 Gewehre

**Izhmash SV-98**

| | |
|---|---|
| Name | Izhmash SV-98 |
| Kaliber | 7.62 mm Rimmed<br>7.62 mm Nato<br>.338 Lapua Magnum |
| Typ | Scharfschützengewehr |
| ab | |
| Tarnstufe | –2 |
| Munition | 10(s)/10(s)/8(s) |
| Schaden | 12S/11S/14S |
| Rückstoß | R3/R2/R6 |
| Modus | EM |
| Gewicht | 6.6 kg |
| Preis | 3040 ¥ |
| Verfügbarkeit | 8/20 Tage |
| Straßenindex | 3 |
| Legalität | 3-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 100 | 200 | 400 | 800 |

Standard-Ausstattung:

Zweibein(K1/S1, Sst+SP(K1/S2), Zielfernrohr (V2)
Optionen:

- Schalldämpfer 400¥
- Gasventil 100¥ (K1)

---

Das SV-98 (Snaiperskaya Vintovka model 1998) war seit langem wieder das erste, echte Scharfschützengewehr, welches von Izhmash hergestellt wurde. Während das SVD Dragunov zwar ein zuverlässiges, erprobtes und ausreichend genaues Gewehr war, war es doch eher ein Infanterie-Scharfschützengewehr.

Entwickelt wurde das SV-98 von Vladimir Stronskiy, einem Ingenieur, welcher unter anderem für seine hervoragenden Sportgewehre bekannt war. Das SV-98 basiert auf einem dieser Gewehre, dem Record-1-308 Sportgewehr, verfügt jedoch über einige Features, welche es zu einem hervorragenden, militärischen Scharfschützengewehr machten. Die Waffe verfügt über eine an den Schützen anpassbare Schulterstütze mit Schockpolster, sowie denselben Mündungsfeuerdämpfer, welcher von den Maschinengewehren der AK Familie verwendet wird und für seine Effizienz bekannt ist. Das Visier basiert zu großen Teilen auf dem Visier des SVD und standardmäßig ist ein PKS-07 Zielfernrohr mit einer festen, siebenfachen Vergrößerung montiert (MW - 3). Nach heutigen Standards ist dieses Zielfernrohr zwar alles andere als modern, aber dafür hat es sich als robust erwiesen und ist günstig zu erwerben. Natürlich ist auch ein Zweibein serienmäßig und wenn man den Mündungsfeuerdämpfer abnimmt, kann ein Schalldämpfer montiert werden.

---

**STAR-21 Sharpshooting Tavor Assault Rifle**

| Name | STAR-21 Sharpshooting Tavor Assault Rifle |
|---|---|
| Kaliber | 5.56 mm Nato |
| Typ | leichtes Scharfschützengewehr |
| ab | |
| Tarnstufe | 1 |
| Munition | 30(s) |
| Schaden | 10M |
| Rückstoß | R1 |
| Modus | HM/AM |
| Gewicht | 4.25 kg |
| Preis | 1720 ¥ |
| Verfügbarkeit | 10/10 Tage |
| Straßenindex | 3 |
| Legalität | 2-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 80 | 160 | 320 | 640 |

Standard-Ausstattung:

Zielfernrohr mit 4facher Vergrößerung (V1), Schulterstütze mit Schockpolster(K1/S2), Gasventil 1 (K1), Zweibein(K1/S1), Montageschiene(oben)
Optionen:

- Smart ZF +400¥ (SGV1)
- Trageschlaufe 30¥
- Reinigungskit 20¥
- Schallunterdrücker +400¥
- 20 Schuß Clip 30¥

---

Das Tavor Scharfschützengewehr ist genauso lang wie das Tavor in der Grundversion, verfügt jedoch über einen schwereren Lauf. Das STAR-21 ersetzt bei der IDF das M16A2-E3 Marksman Gewehr als Infanteriescharfschützengewehr. Es montiert standardmäßig das Harris-Zweibein, und eine Montageschiene, welche als Standard mit dem selben Zielfernrohr wie das M16 Scharfschützensystem bestückt ist und über eine 4fache Vergrößerung verfügt. Auch bei israelischen Polizeieinhiten ist das STAR-21 verbreitet und beliebt.

---

**QBZ-95 Scharfschützengewehr**

| | |
|---|---|
| Name | QBZ-95 Scharfschützengewehr |
| Kaliber | 5.8 mm |
| Typ | Infanterie-Scharfschützengewehr |
| ab | |
| Tarnstufe | 0 |
| Munition | 20(s) |
| Schaden | 10M |
| Rückstoß | R1 |
| Modus | HM/SM |
| Gewicht | 3.65 kg |
| Preis | 1500 ¥ |
| Verfügbarkeit | 10/14 Tage |
| Straßenindex | 3,5 |
| Legalität | 2-J |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 80 | 160 | 320 | 640 |

Standard-Ausstattung:

Gasventil 2 (K2), Schulterstütze (K1/S1), Zweibein (K1/S1), Zielfernrohr 1 mit Lichtverstärkung

---

Das Infanteriescharfschützengewehr, verfügt über einen schwereren und längeren Lauf als die Sturmgewehrvariante. Es ist mit einem besseren Gasventil, Zweibein und einem Zielfernrohr mit Lichtverstärkung ausgerüstet. Der Salvenmodus ist auf verkürzte 2er-Salven eingestellt und erlaubt so die Abgabe zweier gezielter Doubles. Dieser Modus ist perfekt mit der Rückstoßkompensation und dem liegenden Anschlag mit Zweibein und Schulterstütze abgeglichen.

---

≫ [Nun ja, was soll ich dem noch großartig hinzufügen? Allgemein kann man sagen, dass die Ausführung der Waffe besser wird, je älter sie ist. Die neueren Produktionsserien leiden teilweise doch unter enormen Produktionsmängeln. Was oben geschrieben steht entspricht also durchaus der Wahrheit. Die zuverlässigste Variante ist immernoch das Infanteriescharfschützengewehr, da scheinen sie wohl noch am meisten Sorgfalt reinzulegen. Die Magazine verkanten sich zwar immer noch, aber dafür kommt es seltener zu Ladehemmungen, und das Zielfernrohr gehört vielleicht nicht zu den leistungsfähigsten, aber es ist stabil und macht seinen Job. Der Rest? Nun ja, ich würde sie nicht anfassen, außer es steht gerade nichts besseres zur Auswahl. Wenn ihr die Wahl habt: nehmt lieber eine der vielen Kalashnikov-Nachbauten oder gleich die 'Echte'. Egal wo sie hergestellt werden, man kann sich eigentlich fast immer auf sie verlassen, und man kommt leichter an die Munition heran, und der Preisunterschied ist vernachlässigbar.] - CHARGE

### 4.3.9 Schwere Waffen

**Izhmash GP35 40 mm Unterlaufgranatwerfer**

| | |
|---|---|
| Name | Izhmash GP35 40 mm Unterlaufgranatwerfer |
| Kaliber | 40 mm |
| Typ | Unterlaufgranatwerfer |
| ab | |
| Tarnstufe | (–1) |
| Munition | 1 |
| Schaden | wie Granate |
| Rückstoß | R3 |
| Modus | EM |
| Gewicht | +2 kg |
| Preis | 650 ¥ |
| Verfügbarkeit | 8/14 |
| Straßenindex | 3 |
| Legalität | 2-J |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 20 | 40 | 80 | 160 |
| 40 | 80 | 160 | 320 |

Standard-Ausstattung:

kann nur an AK-130 montiert werden, bringt einen Punkt zusätzliche Stoßkompensation (S1)

---

Der GP35 ist eine Weiterentwicklung des GP30 Granatwerfers und wurde hauptsächlich ein wenig leichter gemacht, sowie an die AK-130 angepasst. Im Gegensatz zu den westlichen 40 mm Granaten, welche ähnlicher einer normalen Patrone aufgebaut sind, handelt es sich bei den russischen 40 mm Granaten um raketengetrieben Granaten. Nach Zündung der Treibladung versetzen seitlich austretende Verbrennungsgase das Geschoss nicht nur in Geschwindigkeit, sondern versetzen es außerdem in eine stabilisierende Rotation, anders als bei seinem amerikanischen Gegenstück. Der Werfer ist bis auf 100 m für punktgenauen Beschuss geeignet, ballistisch kann man die Granaten bis zu 400 m einsetzen. Für den GP-35 gibt es zwei Granaten: die 7P17, eine einfache Sprenggranate, und die abprallende VOG-25, eine Anti-Personen Splittergranate, welche dank eines kleinen Sprengsatzes in der Spitze, die Granate nach dem Aufschlagen 1.5-2 m über den Boden katapultiert, wo sie dann explodiert, und ihre Splitter auf eine Fläche von bis zu 200 m verteilt.

---

**Izhmash RPK-130/131**

| Name | Izhmash RPK-130/131 |
|---|---|
| Kaliber | 5.45 mm Block/5.56 mm NATO |
| Typ | LMG |
| ab | |
| Tarnstufe | 0 |
| Munition | 50(s) |
| Schaden | 10M |
| Rückstoß | R1 |
| Modus | HM/SM/AM |
| Gewicht | 4.6 kg |
| Preis | 1400 ¥ |
| Verfügbarkeit | 8/8 Tage |
| Straßenindex | 2.5 |
| Legalität | 1-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 100 | 200 | 400 | 800* |

Standard-Ausstattung:

Gasventil 2 (K2), interne Schockkompensation 1 (S1), Schulterstütze (K1/S1), Zweibein (K1/S1)
Optionen:

- Smartlink I (keine kybernetische Steuerung) 500¥

---

Das RPK-130 ist die LMG-Variante der AK-130. Gegenüber der Sturmgewehr-Variante ist der Lauf länger und schwerer, und die Waffe verfügt über ein standardmäßig montiertes Zweibein sowie ein effektiveres Gasventil. Für das RPK gibt es einen 50 Schuss fassenden Streifen, aber natürlich können auch die normalen Streifen verwendet werden. Die Feuerrate des Automatiksmodus ist gegenüber dem Salvenmodus um gut die Hälfte heruntergesetzt, um sinnvolles Deckungsfeuer zu ermöglichen. Das RPK-130 hat sein Vorgängermodell, das RPK-74, abgelöst.

---

≫ [Tja, gibts eigentlich nicht viel zu sagen, was nicht schon gesagt worden wäre... ach ja doch: das RPK hat kein Schnellwechselsystem für den Lauf, da es nicht für anhaltendes Dauerfeuer gedacht ist, also ist vom Schützen ein wenig Selbstdisziplin nötig, damit der Lauf nicht völlig verhunzt wird. Ansonsten... tja, das RPK ist relativ genau, auf jedenfall genauer als die AK und Dank dem zusätzlichen Gewicht und dem besseren Gasventil, schießt es auch ruhiger. Sonst gibts eigentlich nichts zu sagen, was nicht schon vorher zur AK gesagt worden wäre] - CHARGE

**QBZ-95 leichtes Maschinengewehr**

| Name | QBZ-95 leichtes Maschinengewehr |
|---|---|
| Kaliber | 5.8 mm |
| Typ | LMG |
| ab | |
| Tarnstufe | –2 |
| Munition | 30(s)/75(Trommel) |
| Schaden | 10M |
| Rückstoß | R1 |
| Modus | HM/AM |
| Gewicht | 3.95 kg |
| Preis | 1300 ¥ |
| Verfügbarkeit | 6/9 Tage |
| Straßenindex | 3 |
| Legalität | 1-G |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 100 | 200 | 400 | 800* |

Standard-Ausstattung:

Gasventil 2 (K2), Schulterstütze (K1/S1), Zweibein (K1/S1)

---

Das LMG ist als leichte Unterstützungswaffe gedacht. Es verfügt über ein besseres Gasventil, einen längeren und schweren Lauf, sowie ein Zweibein. Zusätzlich gibt es neben dem normalen Streifen noch eine Munitionstrommel für 75 Schuss. Die Trommel führt durch ihre Konstruktion jedoch dazu, dass die Waffe schlecht ausbalanciert ist, was das bequeme Tragen und Schießen der Waffe praktisch unmöglich macht.

---

# Kapitel 5

# Panzerung

Panzerung wird getragen, um den schädlichen Auswirkungen von Waffen entgegenzuwirken, oder sie manchmal sogar vollständig auszugleichen. Das Konzept moderner Panzerungen besteht dabei in erster Linie aus einer Vergrößerung der tatsächlichen Angriffsfläche. Dies erreicht man durch sehr reißfeste Stoffe, die die Energie eines Geschosses oder einer Klinge weiterleiten und so teilweise schlucken. Zusätzlicher oder noch besserer Schutz wird durch harte Platten erreicht, die den Restschock dämpfen oder komplette Geschosse ablenken. Die schwersten herkömmlichen Panzerungen sind Militärpanzerungen, Hartschalenpanzerung aus Laminat- und Keramikplatten. An der Spitze technologischer Entwicklung stehen dann sogenannte mechanisierte Gefechtspanzer, auch als Powerarmor oder Powersuits bezeichnet. Hier ist der Träger mehr ein Pilot, denn eine solche Panzerung verfügt über eigenen Antrieb und wird über Drucksensoren oder Riggerinterface gesteuert.

## 5.1 Natürliche Panzerung

Der metamenschliche Körper ist auch ohne Panzerung nicht vollkommen schutzlos. Schädel und Brustkorb eines Menschen sind eine effektive Panzerung gegen viele leichtere Angriffe. Metamenschen haben daher eine natürliche Panzerung von 1 am Torso und 2 am Kopf. Bei Trollen gilt ein genereller Schutz von 2 Punkten Panzerung am ganzen Körper, 4 im Torso und 5 im Kopf. Dies liegt an der subdermalen Knochenpanzerung von Trollen, die ähnlich einem Kettenhemd alle Arten von Angriffen massiv bremst. Die bisherigen Vorteile der natürlichen Dermalpanzerung entfallen und werden durch diese ersetzt.

Besonders am Kopf relativiert sich der natürliche Schutz im Spiel zum Teil durch die Seltenheit dort getragener zusätzlicher Panzerung, sowie die größere Empfindlichkeit dieser Region.

## 5.2 Mehrschichtige Panzerung

Ein Charakter kann maximal zwei weiche Panzerungen übereinander tragen oder eine harte Panzerung *über* einer weichen. Weiche Panzerung über harter Panzerung hat keinen Effekt. Beim Schichten von Panzerung wird der höchste Panzerungswert genommen und die abgerundete Hälfte des niedrigeren addiert. Das gleiche gilt für die Bonuswürfel. Natürliche Panzerung wird ohne Halbierung addiert.

Panzerung mit einem Schutzwert von 8 und mehr kann nicht mehr wirkungsvoll mit irgendetwas anderem geschichtet werden außer interner Panzerung durch Cyberware.

## 5.3 Weiche Panzerung

Diese Panzerung besteht aus vernähten oder verklebten Stoffen mit guten ballistischen Eigenschaften. Seide und Nylon bilden den Bodensatz solcher Panzerung, im Mittelfeld findet man Kelvar und seine Nachfolger (NoreX, Kevlon, Sylar, Polyden, Tritex,...) und die Spitze bilden Monoweave$^{TM}$(verwobenes Monofilament) und Spiderweave$^{TM}$(künstlich erzeugte Spinnenseide). Die Schutzstufe weicher Panzerung ist der Ballistikschutzwert, die Stoßstufe liegt 2 Punkte niedriger. Gegen Klingenwaffen wird der Stoßschutz weicher Panzerung um zwei Stufen gesenkt.

Jede weiche Panzerung kann auch in einer Version erworben werden, deren Schutzstufe die Stoßpanzerung ist, der Ballistikwert liegt dann zwei Punkte niedriger. Westen dieser Art bezeichnet man zum Beispiel als Messerwesten. Die Hinzufügung der Option “Verstärkter Stichschutz” maximiert diesen Effekt.

## 5.4 Harte Panzerung

Der Hauptschutz dieser Panzerung entsteht durch Metall-, Polymer- und Keramikplatten, eingebettet in Schichten aus weicher Panzerung. Die Platten tendieren dazu, unter Beschuss zu brechen, weshalb ihre Stufe für jeden Treffer der mindestens ‘L’-Schaden anrichtet um eins sinkt. Die Plat-

ten können meist ausgetauscht und ersetzt werden und kosten pro Punkt 10% des Kaufpreises der kompletten Panzerung. Diese Platten können mit Dikote$^{TM}$verstärkt werden, wordurch der Schutz der Panzerung zwar nicht steigt, eine Schutzreduktion aber nur noch bei M-Wunden auftritt. Sowohl die Ballistikstufe, als auch die Stoßstufe harter Panzerung entspricht dem Schutzwert. Harte Panzerung senkt das Schadensniveau aller stumpfen Nahkampfwaffen um eine Stufe und schützt mit doppeltem Wert gegen Schnittwaffen.

Was passiert, wenn die Panzerung größer ist als der Schaden eines Angriffs? Wird die Power eines Angriffs durch weiche Panzerung unter 2 gesenkt bleibt die Power effektiv bei 2, aber das Schadensniveau sinkt um eins für jeden tatsächlichen Punkt unter 2. Sinkt es unter L entsteht gar kein Schaden. Wird die Power eines Angriffs allerdings durch harte Panzerung unter 2 gesenkt verwandelt sich der Schaden in Betäubungsschaden der dann mit der halben Stoßpanzerung verglichen wird. Sinkt ein Angriff mit Betäubungsschaden unter 2 entsteht unabhängig vom Panzerungstyp keinerlei Schaden.

## 5.5 Behinderung durch Panzerung

Panzerung macht unbeweglich, erhöht die Trägheit des Charakters und behindert ihn. Diesen Effekt berechnet man über Typ und Gewicht der Panzerung. Man addiert hierzu zunächst das Gewicht der getragenen Panzerung. Harte Panzerung, sowie Panzerung, die unter weiterer Panzerung getragen wird, wird mit 1,5fachem Gewicht eingerechnet, Helme, Stiefel und alle spezielle Panzerung an Armen und Beinen, wie Armschienen etwa, mit dem doppelten. Das Gesamtgewicht ergibt den Behinderungsfaktor (BF) und wird dann mit dem Durchschnitt aus Stärke und Schnelligkeit des Charakters verglichen. Ist der BF größer als der Durchschnitt aus Stärke und Schnelligkeit, verliert der Charakter einen Punkt Reaktion und zwei Punkte Kampfpool für jedes angeschnittene Vielfache dieses Wertes.

*Beispiel 1:*

*Ein Ganger mit Stärke 4 und Schnelligkeit 5 trägt eine mittlere Panzerjacke (4,5 kg) und Kampfstiefel (1 kg). Da die Stiefel doppelt angerechnet werden erreicht sein BF 6,5. Sein Durchschnitt aus ST und SCH ist 4,5. Er erleidet also -1 auf Reaktion und -2 auf Kampfpool.*

*Beispiel 2:*

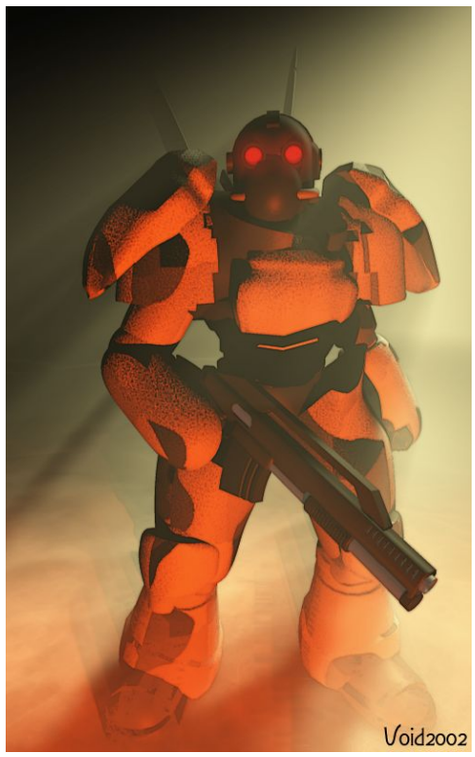
*Ein Cybersöldner mit Stärke 8 und Schnelligkeit 9 trägt eine Plattenweste (5 kg), eine schwere Panzerjacke (6 kg), gepanzerte Kampfstiefel (2 kg) und einen Stahlhelm (2,5 kg). Die Plattenweste behindert mit 7,5, die schwere Panzerjacke mit 6, die Stiefel mit 4 und der Helm mit 5. Der Gesamt-BF liegt mit 22,5 ganz deutlich über den 8,5, die der Charakter ohne Probleme tragen kann. 22,5 abzüglich 8,5 liegt mit 14 immer noch über dem verträglichen, also erleidet der Charakter -2 auf Reaktion und -4 auf Kampfpool.*

## 5.6 Panzerung und Cyberpanzerung

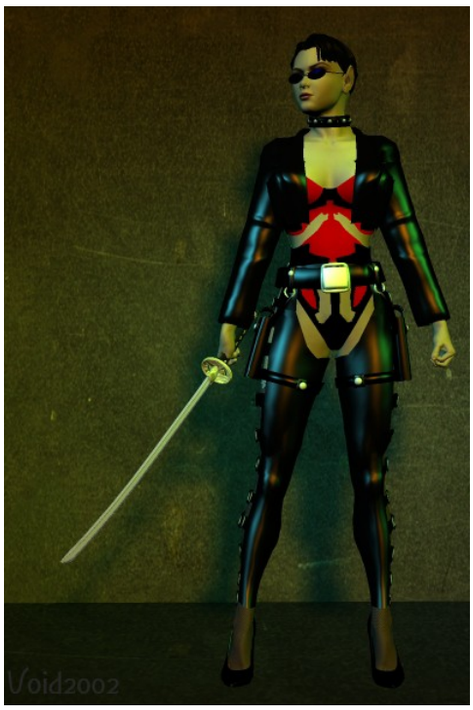
Dermalpanzerung, Orthoskin und Dermalverkleidung zählt als Panzerungsschicht, wenn es um das Schichten von Panzerung und um Behinderung geht, aber nur in sofern, als das die zusätzliche Panzerung stärker behindert. Die Behinderung durch Cyberpanzerung bleibt unverändert.

Dermalpanzerung, Orthoskin und Dermalverkleidung wird zur Behinderungsberechnung mit 0,25 kg pro Punkt Ballistik- oder Stoßpanzerung und Bonuswürfel berechnet. Ein Charakter mit Dermalpanzerung 2 wird also behindert, als würde er 0,5 kg behinderndes Gewicht tragen. Ein Charakter mit Dermalverkleidung 3 wird behindert, als wären es 3 kg (4 Bonuswürfe und 2 Stufen Stoßschutz). Die Behinderung durch Implantatpanzerung ist also relativ gering, jedoch nicht unbedeutend. Die Panzerung von Cybergliedern wird als harte Panzerung angerechnet. Daher ist weiche Panzerung über gepanzerten Cybergliedern wirkungslos, allerdings darf hier anders als normalerweise eine zweite Schicht harter Panzerung getragen werden, die dann selbstverständlich voll schützt, aber als zweite Schicht berechnet wird, wenn es um den Aspekt der Behinderung geht. Nur Cyberpanzerung am Torso wird für den normalen Schadenswiderstand gegen ungezielte Angriffe berechnet, genau wie bei anderer Panzerung auch. Der Konstitutionsbonus durch Cyberschädel entfällt, aber Cyberschädel und Cybertorso verfügen über einen natürliche Schutztufe von 3, die den natürlichen Schutzwert von Torso und Schädel ersetzt. Konsitutionsbonuswürfel durch Cyberglieder stehen nur bei gezielten Angriffen auf diese Gliedmaßen zur Verfügung und helfen weder bei Torsotreffern, noch bei Kopftreffern.

Der Panzerungsschutz durch verstärkte Knochen entfällt. Knochenverstärkungen liefern nur noch Bonuswürfel und steigern den unbewaffneten Nahkampfschaden. Plastikknochen geben einen Bonuswürfel, Aluminiumknochen liefern 2 und Titanknochen sogar 3. Knochenverstärkungen werden jedoch nicht mitberechnet, wenn es um Behinderung geht. Bonuswürfel und Panzerungsstufen durch Cyber- und Bioware wird wie natürliche Panzerung vollständig angerechnet, unabhängig davon, ob zusätzliche Panzerung getragen wird, und sie zählen nicht als Panzerungsschicht, wenn es darum geht, wieviele Schichten erlaubt sind. Ein Charakter mit Orthoskin kann also trotzdem noch zwei Schichten weiche Panzerung oder eine weiche und eine harte zusätzlich tragen.



Mittlere Mitsushima Powerarmor mit AOI PASG beim Stadtkampfeinsatz in Manila



Junge Messermieze mit provozierender, leichter Panzerkleidung

## 5.7 Powerarmor

Powerarmor wird nicht nach Gewicht berechnet. Sie halbiert automatisch die Reaktion und den Kampfpool und der Charakter erhält keinen Vorteil aus Initiativsteigernder Cyber- und Bioware. Nur eine Riggersteuerung kann hier die Initiative verbessern. Die Stärke des Charakters spielt außerdem keine Rolle, wenn er eine Powerarmor trägt, denn die Rüstung liefert einen Stärkerwert entsprechend ihrer Schutzstufe für alle relevanten Proben und eine Schnelligkeit von 12, 10, 8, 6 von der ultraleichten PA aufwärts, mit der schweren PA als langsamsten. Der Laufmultiplikator von Powerarmor ist rassenunabhängig 4. Nur Charaktere, deren natürliche Konstitition ihren Rassendurchschnitt nicht um mehr als 2 übersteigt, können PA's tragen.

Piloten mit einer FSE erhalten den üblichen Initiativbonus, wenn sie eingestöpselt sind, Reaktion und Kampfpool werden nicht halbiert. Anstelle eines Steuerpools erhalten sie einen Kampfpoolbonus in Höhe ihrer doppelten FSE Stufe.

## 5.8 Panzerungsmodifikationen

### 5.8.1 Panzerung von Trollen

Trolle kaufen die gleiche Panzerung nach Liste wie alle anderen auch, aber das Gesamtgewicht der Panzerung wird durch 5 geteilt, wenn es darum geht, die Behinderung für den Troll zu berechnen. Trollpanzerung ist zudem grundsätzlich dreimal so schwer, wie für normale Menschen und doppelt so teuer. Wenn ein Troll nun also mehr Panzerung als ein Norm haben will, nimmt er die folgende Regelung für schwerere Panzerung und da bei der Behinderung durch 5 geteilt wird behindert ihn Panzerung insgesamt geringer.

### 5.8.2 Schwerere Panzerung

Jede Panzerung kann auch in schwereren Versionen erworben werden. Für jeweils 50% Gewichtssteigerung verbessert sich der Schutzwert der Panzerung um 1 und der Preis verdoppelt sich. Bedingung ist allerdings, dass es sich bereits um die schwerste Panzerung ihrer Familie handeln muss und diese einen Mindestschutzwert von 3 hat. Das heißt, dass man nur schwerere Panzerwesten ausgehend von der schweren Panzerweste erwerben kann, nicht von der leichten (denn das ist ja dann schon die mittlere).

### 5.8.3 Leichtere Panzerung

Panzerung kann auch in verbesserten Versionen erworben werden, bei denen das Gewicht dank bes-

serer Materialien geringer ausfällt, als bei den entsprechenden Archetypen. Für jeweils 50% Preissteigerung sinkt das Gewicht der Panzerung um 10% ohne Schutzwertveränderung oder sogar um 20% für einen Schutzwertverlust von -1. Sowohl Preis- als auch Gewichtsveränderung werden nicht aufaddiert, sondern fortlaufend gerechnet. Das heißt eine Panzerung mit zwei Stufen dieser Option kostet 225% des Basispreises und wiegt 81% (bzw. 64%) des Basisgewichts.

### 5.8.4 Verstärkter Stichschutz

Jede weiche Panzerung mit einem Mindeststoßschutz von 1 kann mit Titanfolien gegen Stiche verstärkt werden. So wird verhindert, dass eine Klinge die Panzerung durchstossen kann. Panzerung mit dieser Modifikation wird gegen Stichwaffen nicht gesenkt und der Schadenstyp wird auf Betäubung geändert. Stichschutz erhöht den Preis von Panzerung um 25% und 250 ¥ . Das Gewicht steigt um 10%.

## 5.9 Panzerungsarten

### 5.9.1 Panzerkleidung

Panzerkleidung ist nichts anderes, als gewöhnliche Alltagskleidung aus ballistischen Stoffen. Es gibt sie in Designerschnitten und hunderten von Kollektionen. Die Schutzeigenschaften der Kleidung sind optisch nicht erkennbar. Auch gepanzerte Militärkleidung (Flakhosen, Uniformhemden, u.ä.) fällt in diese Kategorie. Gepanzerte Jacken gehören nicht in diese Klasse, es sei denn, es handelt sich nur um sehr leicht gepanzerte Exemplare. Ansonsten werden Panzerjacken gesondert geführt.

Scharfschütze mit mittlerer Panzerweste und einem Steyr Scout Scharfschützengewehr

### 5.9.2 Panzerweste

Panzerwesten sind Torsopanzerungen aus mehreren Lagen ballistischer Stoffe. Schwerere Arten dieser Panzerung sind meist gefüttert und die schwersten Westen beinhalten leichte Keramikplatten oder dünn laminierte Kompositschuppen. Leichte und mittlere Panzerwesten können mit geringem Aufwand getarnt werden und fallen unter normaler Kleidung kaum auf, schwere Westen sind allerdings nicht so gut zu verbergen, obwohl es muskelgeformte Ausführungen gibt, die den Träger einfach besonders muskulös erscheinen lassen (was bei bereits muskulösen Personen dann natürlich lächerlich übertrieben wirkt).

Leichte Panzerwesten können auch in Varianten erworben werden, die bereits getarnt sind und aussehen wir normale Westen.

SK-Werbeplakat für Eintritt in den Sicherheitsdienst 2060 mit Plattenweste, Kampfstiefeln und ultracooler Sonnenbrille, schwarz

### 5.9.3 Plattenweste

Diese Panzerungsart ist eine Hartschalenpanzerung, bei der schwere Kompositplatten abgepolstert in schweren ballistischen Stoff eingenäht sind. Westen dieser Art werden von Polizisten und Soldaten getragen, wenn mit unmittelbaren Kampfhandlungen zu rechnen ist. Durch die große Hitzeentwicklung unter einer solchen Weste tragen die Träger in der Regel eine Kühlweste aus geriffelt abgesteppten Tuch mit eingelegten Leitfolien darunter.

### 5.9.4 Kugelsichere Weste

Dies sind die schwersten Westen, die Menschen tragen, die noch etwas Beweglichkeit behalten wol-

len. Türstürmer (sogenannte Breacher) von Spezialeinheiten tragen meist solche Westen, sowie Waffenmannschaften offener Infanteriekampffahrzeuge. Auch unter solchen Westen müssen Kühlhemden getragen werden und die Einsatzdauer mit so schwerer Panzerung liegt oft unter einer Stunde. Kugelsichere Westen können nicht getarnt oder unter Mänteln verborgen werden und sie schränken die Beweglichkeit des Trägers stark ein. Die Argumente für das Tragen solcher Westen sind der massive Rundumschutz des Torsos, verstärkte Vitalzonenpanzerung, massiver Rückengrat, vollständiger Stichschutz, sowie gute Wirksamkeit selbst gegen schwere, panzerbrechende Waffen.

### 5.9.5 Türschützenweste

Diese Westen sind eigentlich eher massive Schürzen aus schwerem ballistischen Stoff mit dicken, aufgenieteten oder eingenähten Stahl- und Keramikplatten. Eine Türschützenweste geht hoch bis zum Hals und verfügt oft noch über einen massiven Kragen. Nach unten hin reicht sie nicht selten bis über die Knie. Westen dieser Art sind nach hinten allerdings komplett offen oder zumindest ohne jeden Schutz. Sie werden zusammen mit schweren Helmen von den Bordtürschützen in Helikoptern, Gunships und anderen Kampffahrzeugen getragen und bieten Schutz gegen schwerste Kaliber auf Kosten jeglicher Beweglichkeit. Ein mobiler Einsatz über mehr als 10 Minuten ist bei solchen Panzerungen nahezu undenkbar.

### 5.9.6 Gepanzerte Unterkleidung

Diese Spezialpanzerung wird, ähnlich wie Unterwäsche unter normaler Kleidung getragen und bietet grundlegenden Kugel- und Splitterschutz. Abgedeckt wird der gesamte Torso, sowie die Oberarme des Trägers. Obwohl auch die Hüftgelenke noch geschützt werden, kann von einem Schutz der Beine nicht geredet werden, denn auf weitere Beinpanzerung wird meist verzichtet, um die Beweglichkeit des Trägers nicht zu sehr einzuschränken.

### 5.9.7 Panzerjacke

Diese gepanzerten Jacken bieten guten Schutz an Armen und Torso und sind in leichter bis mittlerer Ausführung auch nicht als gepanzert zu erkennen. Der Träger spürt natürlich das höhere Gewicht und eine schwere Panzerjacke ist bereits recht sperrig und ähnelt oft einer schweren Winter-, Leder-, oder Bomberjacke.

### 5.9.8 Gepanzerter Mantel

Wie bei gepanzerten Jacken handelt es sich um verstärkte Ausführungen herkömmlicher Schnitte. Der Vorteil gepanzerter Mäntel ist vor allem der Schutz des gesamten Körpers, mit Ausnahme des Kopfes. Nachteilig ist das relativ hohe Gewicht eines solchen Mantels. Während der Schutz leichter Mäntel nur auf ballistischem Stoff beruht, beinhalten mittlere Mäntel im Torsobereich kleine laminierte Keramikplättchen, die zusätzliche Sicherheit gegen Stiche bieten und die Vitalzonen bei geschlossenem Mantel besser schützen.

Links mittlere Panzerkleidung, leichter Weste und Sicherheitshelm, dazu Kampfstiefel und leichtem Unterarmschutz, rechts gepanzerte Kampfstiefel, schwere Panzerhose mit Kniepolstern, einer schweren Panzerweste und einem ballistischen Kopftuch

### 5.9.9 Ballistisches Kopftuch

Ob als Stirnband oder als Piratentuch getragen, bietet ein Streifen ballistisches Tuch 1-2 Mal gefaltet einen minimalen Schutz vor Splittern und Kleinstkalibern. Gegen ernsthafte Waffe bietet es praktisch keinen echten Schutz, trägt aber oft schon zur Beruhigung des Trägers bei.

### 5.9.10 Ballistische Maske/Kapuze

Diese Gesichtsmasken werden von SWAT Einheiten und Spezialkommandos auf der ganzen Welt getragen. Sie bieten zwar kaum Schutz vor Angriffen, aber sie bedecken das Gesicht, schützen vor Feuer und sehen cool aus.

### 5.9.11 Ballistische Mütze

Schirmmützen und Hüte aus ballistischen Materialien fallen in diese Klasse. Der stärkere Schutz dieser Panzerung liegt vor allem in der leicht veränderten Kopfform, die eine Ablenkung der Kugel leichter macht. Der Schirm oder die Krempe sind verstärkt und schützen so vor Splittern. Nach hinten gedreht deckt eine Schirmmütze effektiv den Nacken des Trägers und ein ballistischer Schlapphut ist eine gute erste Verteidigung gegen erwachte Riesenzecken.

### 5.9.12 Motorradhelm

Ein Motorradhelm, wie ihn jeder kennt? Der gesamte Kopf wird geschützt, der Nacken gestützt und das Gesicht mit einem Visier gegen Staub, Dreck, Kleinkaliber und Chemikalien abgeschirmt. Motorradhelme sind im übrigen zwar deutlich unauffälliger als Militärhelme, aber auch nur, wenn man sie unter dem Arm trägt. Wer mit einem aufgesetzten Motorradhelm durch die Stadt läuft, kann sich der Aufmerksamkeit seiner Mitmenschen gewiss sein.

### 5.9.13 Polymerhelm

Diese einfachen Plastikschalen sind die simpelsten Helme, die man tragen könnte. Sie ähneln oft echten Komposit- oder Stahlhelmen, sind jedoch deutlich leichter. Dafür schützen sie auch praktisch nur vor Schlägen. Bauhelme fallen ebenfalls in diese Kategorie, sowie leichte Polizeihelme, wie sie bei weitgehend friedlichen Demonstrationen getragen werden.

### 5.9.14 Stahlhelm

Ein solcher Helm ist zwar sehr schwer, dafür aber billiger und kompakter als Helme aus Polymeren und Laminaten. In Wirklichkeit bestehen aber auch solche Helme nur selten komplett aus Stahl. Meist handelt es sich um dünnes Stahlblech, das beidseitig mit mehreren Lagen ballistischer Stoffe verklebt ist.

### 5.9.15 Laminathelm

Diese HighTech-Helme verbinden Titanfolien, Monofilament und Spiderweave, sowie zahlreiche andere Materialien zusammen mit Polymeren und Kunstharzen zu einem hervorragenden Schutz gegen Angriffe aller Art. Sie verfügen oft über ein Augenschutzvisier und einen runtergezogenen Ohren- und Nackenschutz.

### 5.9.16 Sicherheitshelm

Diese Helme finden sich in der Mitte zwischen Polymerehelmen und Laminathelmen. Sie dienen vor allem der Komplettierung von Sicherheitspanzerungen, werden jedoch auch gern von Spezialeinheiten zu kugelsicheren und anderen schweren Schutzwesten getragen. Sie verfügen in der Regel über ein einfaches Augenschutzvisier und bedecken die Ohren und den Nacken des Trägers. Spezielle Versionen mit besonders schwerem Gesichtsvisier aus transparentem Material und zusätzlichem Kinnschutz werden zur Bekämpfung schwerer Aufstände verwendet, sowie von Türstürmern und Bordtürschützen.

### 5.9.17 ATU-Helm

Advanced Tactical Unit-Helme (bedeutet verbesserte taktische Einheit) sind kompakte und konturangepasste Spezialhelme, die speziell für Kommandoeinheiten entwickelt wurden. Sie haben keinerlei Gesichtsschutz, lassen dem Träger aber dafür den Grossteil seines Hörvermögens und schränken das Sichtfeld nicht ein. Sie ähneln optisch oft Fallschirmspringerhelmen.

### 5.9.18 Militärhelm

Obwohl natürlich jeder Helm von Militäreinheiten verwendet werden kann, sind diese Helme etwas ganz spezielles. Sie erinnern an Motorradhelme und umschließen den Kopf des Trägers vollkommen. Das Gehör wird über akustische Sensoren ersetzt, die über Datenbuchse oder interne Lautsprecher die akustische Wahrnehmung aufrechterhalten. Das Visier kann zahllose Sichtsysteme beinhalten und der Helm bietet genug internen Platz für Kommunikationshardware. Die Atemluft wird wie bei einer Gasmaske gefiltert. Da der Helm mit einem speziellen Kragen verbunden werden kann (etwa mit einem Chemischutzanzug) und für sich genommen ABC sicher ist, bietet er optimalen Schutz gegen jeden Angriff. Militärhelme verfügen standardmäßig über kodierte und gepulst sendende Peilsignale, sowie eine interne Kamera mit Black Box Recorder und Sendeoption.

### 5.9.19 Arm- und Beinschienen

Diese umschnallbaren Panzerteile erinnern stark an die Panzersegmente von Sicherheitspanzerungen und tatsächlich bestehen sie aus den gleichen Materialien. Leichte Schutzschienen sind etwa so dick wie Kontaktkampfpanzerungen aus dem Kampfsportbereich, schwere erinnern mehr an diejenigen von Eishockeytorhütern. Beim Kauf kann man sich aussuchen, ob die Schienen die Gelenke oder die Innenseiten der Gliedmaßen mitschützen sollen. Beides ist aus Beweglichkeitspragmatismus nicht möglich und beides hat natürlich seine Vorteile. Ein Satz dieser Panzerung schützt entweder ein komplettes Glied, oder die Häfte auf jeder Seite.

### 5.9.20 Gepanzerter Rucksack

Diese ballistischen Rucksäcke schützen nicht nur ihren Inhalt, sondern natürlich auch den Träger. Sie werden gern von Soldaten bei Hit-and-Run Angriffen getragen, da sie beim Rückzug den Torso hervorragend abdecken. Die Schutzstufe kann nach Er-

messen des Spielleiters deutlich hochgesetzt werden, wenn sich zusätzlich ballistische Materialien im Rucksack befinden (z. B. Cyberdecks <$g$>). Das heißt natürlich nicht, dass die Dinge im Rucksack so unbeschadet bleiben, wie dessen Träger.

### 5.9.21 Schutzhandschuhe

Diese lichten ballistischen, oft fingerlosen Handschuhe bieten guten Schutz vor Schnitten und Schürfwunden, sowie vor leichten Verbrennungen. Sie sorgen auch dafür, dass die Hände trotz Schweiß griffig bleiben.

sexy Spiderweave Catsuit

### 5.9.22 Kampfhandschuhe

Mit stärkerem Schutz und zielbewusst auf Kampfhandlungen ausgelegt, bieten diese Handschuhe besseren Schutz vor Angriffen, verstärken den Handrücken gegen Brüche und das Fesselgelenk gegen Stauchungen. Auch die Handfläche ist leicht abgepolstert, wodurch die Handschuhe beim Schießen mit schweren Handfeuerwaffen schmerzhafte Blessuren abschwächen. Gegen variable Aufpreise sind auch Versionen mit Handrückenspornen, Schlagkanten oder Nagelmessern verfügbar, sowie mit integrierten Kabelspulen für Rigger oder Smartverbindungen. Der Nahkampfschaden für Boxhiebe erhält +1 auf die Power.

### 5.9.23 Panzerhandschuhe

Diese verstärkten Kampfhandschuhe panzern zusätzlich die Finger mit kleinen Plattensegmenten und erinnern stark an die Panzerhandschuhe einer Ritterrüstung. Alle manuellen Proben mit solchen Handschuhen verlieren allerdings einen Würfel (auch Schusswaffengebrauch). Der Nahkampfschaden für Boxhiebe erhält +2 auf die Power. Alternativ kann der Träger auch beschließen, stattdessen physischen Schaden mit Power -1 zu verursachen.

### 5.9.24 Spiderweave Catsuit

Dieser dünne Stretchbody aus künstlicher Spinnenseide ist kaum dicker als Seide, allerdings fast kugelsicher. Natürlich verhindert das keine Brüche, Quetschungen und inneren Blutungen, aber der Spiderweave Catsuit ist nicht nur ein netter Anblick, sondern auch eine gute Ergänzung zu nahezu jeder Art von Panzerung und er kann als einziges Panzerungsstück mit anderer Panzerung geschichtet werden, deren Schutzwert 8 übersteigt. Ein Nachteil von Spiderweave ist übrigens, dass es nicht repariert werden kann, wenn es beschädigt wurde und dass es wie Zunder abbrennt, wenn es mit Feuer in Kontakt kommt (so schnell wie Zuckerwatte unter der Dusche verschwindet). Dabei entsteht sogar zusätzliche Hitze durch die die Power eines Feuerangriffes um +1 steigt. Die Naturfarbe von Spiderweave ist graubraun mit etwa 60 Prozent Transparenz, sie ist aber auch ohne Transparenz und in Designerfarben erhältlich.

### 5.9.25 Spiderweave Jumpsuit

Dieser Anzug aus mehrlagiger Spinnenseite ist noch immer sagenhaft leicht, jedoch nicht mehr so luftig wie der Spiderweave Catsuit. Durch die höhere Dicke des Materials brennt er nicht mehr wie Zunder, sondern verschmort wie dickes Haar. Layeringregeln werden für den Jumpsuit wie für alle anderen Rüstungsarten auch angewendet.

### 5.9.26 Monoweave Jumpsuit

SOTA Hightechpanzerung für Reiche, Politiker, Konzernexecs und Stars. Die Bezeichnung Monoveave ist umgangssprachlich zwar an Monofilament angelent, aber damit hat es nichts zu tun. Monoweave ist ein Monokristalliner Anzug, also ein Stoff der kompliziert von Naniten verwoben wurde und nur aus einem einzelnen Kristallstrang besteht. Ein Monoweaveanzug sieht daher nicht aus wie gewohnte Textilien, sondern wie silbrig glitzernde Flüssigkeit in Form gegossen. Todschick und absolut salonfähig.

Aztlanischer Kommandosoldat in schwerer Sicherheitspanzerung, nassglänzende Regenzeitcamouflage mit PFM Kampfgewehr für Dschungeleinsatz, Nicaraguakampagne bei Puerto Cabezas

Schwer gepanzertertes FRT von Lone Star, mit großen Anti-Terrorschilden, Plattenwesten und Sicherheitshelm mit Schutzvisier gegen bewaffnete Aufständische

### 5.9.27 Sicherheitspanzerung

Diese Ganzkörperpanzerungen bestehen aus einem ballistischen Anzug mit aufgesetzten Verstärkungen, die die Vitalzonen schützen. Bei leichter und mittlerer Sicherheitspanzerung bestehen diese Applikationen aus dick vernähten Stoffen und Polstern, bei schwerer Sicherheitspanzerung jedoch aus ummantelten Keramikplatten. Leichte Sicherheitspanzerungen sind deutlich komfortabler als vom Schutzwert her ebenbürtige Kombinationen, da sie atmungsaktiv konstruiert sind und das Gewicht gleichmäßiger verteilen. Sie werden zum Teil von Soldaten auf Kampfeinsätzen getragen, sowie von gut ausgestatteten Spezialeinheiten.

Schwere Sicherheitspanzerungen werden vor allem von Türstürmern, Stellungsschützen und Cyber-SWAT Einheiten getragen, sowie natürlich von schwerer Cyberinfanterie. Leichte und mittlere Sicherheitspanzerungen können in speziellen, chemisch versiegelten ABC-Versionen erworben werden, deren Einsatzdauer allerdings durch das Kühlsystem und den Sauerstoffvorrat des Rucksackpakets begrenzt wird. Für besondere Zwecke sind auch HAZMAT-Varianten der leichten Sicherheitspanzerung verfügbar, die einen vollständigen Schutz vor Kampfstoffen jeder Art bieten. Trotz Kühlsystem ist das Tragen abgeschlossener ABC und HAZMAT-Panzerungen extrem ermüdend und schweißtreibend, so dass der Träger alle (Konstitution x 2) Minuten in Bewegung ein Kästchen Betäubungsschaden erleidet. Sobald die dreißigminutige Einsatzdauer des Kühlsystems überschritten ist, halbieren sich die Zeiträume zwischen den Betäubungseffekten. Geht dem Träger der Sauerstoff aus, kommen natürlich die Erstickungsregeln zum Tragen.

### 5.9.28 Aufstandsbekämpfungspanzer

Diese Plastikpanzerungen ähneln vage den imperialen Sturmtruppenrüstungen aus Star Wars und dienen hauptsächlich der Abwehr stumpfer Waffen. Polizisten auf der ganzen Welt tragen solche Panzerungen in Kombination mit Helmen und Schilden bei der Aufstandsbekämpfung. Rechnet man allerdings mit mehr als Pflastersteinen, Molotovcocktails und Knüppelschlägen, sollte Sicherheitspanzerung getragen werden, denn der Schutz gegen Schusswaffen, den diese Art der Panzerung bietet, ist minimal.

### 5.9.29 Bombenentschärfungsanzug

Wer einen solchen Anzug trägt, sieht nicht selten bereits aus wie ein karikierter PA-Trooper. Der gesamte Körper ist dick in Polster und ballistische Tücher gehüllt, Hals und Genitalien durch dicke Platten und Schilde geschützt und Gelenke zusätzlich verstärkt. Die Hände sind als einziges ungeschützt, denn der Sprengtechniker braucht sie zum Arbeiten unbehindert. Bombenentschärfungsanzüge bieten massiven Schutz gegen Explosionen aller Art, besonders jedoch gegen Splittersprengsätze. Gegen solche Anti-Personen Ladungen schützen sie mit 1,5 facher Stufe.

Ultraleichte Militärpanzerung mit Beinschienen

### 5.9.30 Militärpanzerung

Militärische Panzerkombis sind Ganzkörperanzüge mit abgeschlossenen Helmen und eingebauten Luftfiltern. Es sind abgeschlossene Hartschalen, die grundlegende Selbststeuerungssysteme besitzen. Diese wirken aber lediglich untersützend für den Träger und machen es überhaupt erst möglich, die schweren Anzüge zu tragen. Militärpanzerungen können eine Vielzahl elektronischer Systeme aufnehmen, sie sind feuerfest, hitze- und kälteabweisend und mit Ausnahme der ultraleichten Ausführungen grundsätzlich ABC-sicher. Sie beziehen aber, solange kein Sauerstofftank vorhanden ist, ihre Atemluft aus der Umgebung, die sie allerdings wie eine Gasmaske filtern.

Ultraleichte Militärpanzerung erinnert stark an eine moderne Ritterrüstung und hat meist sogar einen halboffenen Helm. Sie hat als einzige Militärpanzerung Aussparungen ohne harte Platten an unwichtigen Zonen. Panzerungen dieser Art dienen vor allem als Scoutpanzerungen bei Cyberinfanterie und werden auch von schweren Türstürmern gut finanzierter Spezialeinheiten gern verwendet. Sie sind die vermutlich schwerste Panzerungsform, die Schattenläufer rational einsetzen können.

Die schwereren Modelle leicht, mittel und schwer werden zunehmend klobiger und können ohne ausreichende Deckung und logistische Unterstützung praktisch nicht operieren, denn ihr Sichtfeld ist ohne zusätzliche Elektronik im Helm sehr eingeschränkt und sie sind nahezu taub. Träger von Militärpanzerungen leiden unter ähnlichen hitzebedingten Erschöpfungserscheinungen wie die Träger von Sicherheitspanzerungen, allerdings wirken die Kühlsysteme von Militärpanzerungen besser, wodurch nur alle (Konstitution x 3) Minuten in Bewegung ein Kästchen Betäubungsschaden auftritt. Die Kühlsysteme arbeiten zudem deutlich länger und fallen erst nach 1-2 Stunden aus (je nach Umgebungstemperatur).

Für besondere Zwecke sind auch HAZMAT-Varianten der mittleren und schweren Militärpanzerung verfügbar, die einen vollständigen Schutz vor Kampfstoffen jeder Art bieten.

### 5.9.31 Powerarmor

Diese Panzeranzüge sind mehr mit Fahrzeugen vergleichbar, als mit konventioneller Panzerkleidung. Der Benutzer steuert sie eher wie ein Pilot über Bewegungssensoren oder Interface. PA's hätten die IFV's (Infantry Fighting Vehicle = Infanterie Gefechtsfahrzeuge) der letzten Jahrzehnte in allen westlichen Armeen bestimmt schon weitgehend verdrängt, wenn sie nicht so verdammt teuer wären. So ist kaum ein Land imstande, mehr als ein paar Dutzend dieser Einheiten zu unterhalten. Konzernarmeen sind da oft besser bestückt. Die weltweit größten stehenden PA-Einheiten gehören zu den AOI Streitkräften (1 mittleres Battalion, 150 PA's) und dem Saeder-Krupp Konzernmilitär (1 leichtes Battalion, 100 PA's).

PA's können Unmengen an Kampfelektronik aufnehmen (Funksysteme, BattleTac,...), sowie viele Systeme, die in der Funktion Cyberimplantaten ähneln (Audio-Visuelle Senseware, Kameras, Smartsysteme, taktische Computer, Talentleitungen). Sprungverstärker, Fallschirme, Bremsdüsen und Löschsysteme sind ebenso möglich. Solche Addons werden normal berechnet. PA's sind feuerfest, hitze- und kälteresistent und thermisch getarnt. Sie verfügen serienmäßig über Laserwarnsysteme, die feindliche Zielerfassungshilfen in Sekundenbruchteilen erkennen, lokalisieren und eine Warnung an den Piloten abgeben. Auch Waffen können in PA's integriert werden, solange die Traglast der Rüstung das zulässt. So finden auch Semiautonome Verteidi-

gungssysteme wie Sprengfallen und leichte Sentryguns Verwendung bei schwereren PA's. Ultraleichte PA's sind Aufklärermodelle, die kaum mehr als 150 Prozent des Volumens ihrer Träger haben. Schwerere Versionen werden immer unmenschlicher und erinnern dann an Kampfroboter aus japanischen Trickfilmen. Eine schwere PA ist beispielsweise mindestens doppelt so groß wie der Pilot im Inneren, dessen Arme und Beine nur bis in die Ansatzextremitäten der Rüstung reichen.

Die Behinderung von Powerarmor wird nicht nach Gewicht berechnet. Sie halbiert automatisch die Reaktion und den Kampfpool und der Charakter erhält keinen Vorteil aus initiativsteigernder Cyber- und Bioware. Nur eine Riggersteuerung kann hier die Initiative verbessern. Die Stärke des Charakters spielt außerdem keine Rolle, wenn er eine Powerarmor trägt, denn die Rüstung liefert einen Stärkewert, entsprechend ihrer Schutzstufe für alle relevanten Proben und eine Schnelligkeit von (15 - halbem Schutzwert). Der Laufmultiplikator von Powerarmor ist rassenun- abhängig 4. Nur Charaktere, deren natürliche Konstitition ihren Rassendurchschnitt nicht um mehr als 2 übersteigt, können PA's tragen. Das liegt daran, dass solche Rüstungen nicht für übergroße Personen gefertigt werden, denn der Platz der für den Piloten verwendet werden muss, geht für wichtigere Systeme verloren. Mechanisierte Gefechtspanzer für Trolle aller Grössen sind überhaupt nicht in Serie verfügbar und höchstens als Spezialanfertigungen denkbar.

Piloten mit einer FSE erhalten den üblichen Initiativbonus, wenn sie eingestöpselt sind, Reaktion und Kampfpool werden nicht halbiert. Anstelle eines Steuerpools erhalten sie einen Kampfpoolbonus in Höhe ihrer doppelten FSE Stufe. Solche massiven Panzeranzüge sind das schwerste, was es in der Welt gibt und Runner die vorhaben, sowas zu verwenden, sollten einen verdammt guten Plan haben, denn wenn ein PA Trooper in der Stadt auftaucht und anfängt um sich zu schießen, kann mit Sicherheit damit gerechnet werden, dass Polizei und Konzernsicherheitskräfte solange nach ihm suchen, bis sie ihn zur Strecke gebracht haben.

### 5.9.32 Schutzschilde

Schilde werden nicht als Panzerung gelayert, sondern als Barrieren behandelt. Sie bedecken einen bestimmten Teil des Trägers, wenn dieser von vorne angegriffen wird. Der Schutzwert eines Schildes kommt daher nur zum Tragen, wenn der Schild durchschossen werden soll. Wird er umgangen, schützt er natürlich nicht. Es gibt mehrere Arten von Schilden, die in zwei Arten unterteilt werden können: Demoschilde (Transplastschilde zur Aufruhrbekämpfung) und ballistische Schutzschilde (Kompositmaterialien oder Stahl zur Aufstandsbekämpfung und für Anti-Terroreinsätze, meist mit Sichtfenster). Beide Schildarten sind in grossen und kleinen, leichten und schweren Versionen verfügbar. In der Liste angegeben sind die jeweils leichten, kleinen Schilde. Grosse Schilde decken 75 Prozent des Trägers, anstatt der angegebenen 50 und schwere Schilde haben einen um 2 erhöhten Schutzwert. Grosse Schilde wiegen 50 Prozent mehr als kleine und kosten das doppelte, schwere Schilde sind doppelt so schwer und kosten das dreifache. Beides ist additiv. Für jede der beiden Optionen steigt die Verfügbarkeit um 1. Der Strassenindex für gestohlene Polizeischilde beträgt übrigens nur 0,5, aber man erregt damit natürlich oft ungewollte Aufmerksamkeit.

### 5.9.33 Barrieren

Barrieren geben Schutz in Höhe ihrer Barrierestufe. Die Barrierestufe ergibt sich aus der Fähigkeit, ein bestimmtes Durchschlagsniveau abzufangen in kgm/s. Daraus ergibt sich nach der Leistungsreferenztabelle, Seite 616, das Niveau der Barriere. Werden mehrere Barrieren addiert, addieren sich nicht die Barrieren, sondern die Impulse.

Um von einer beliebigen Barriere beliebiger Dicke die Barrierestufe zu bestimmen, nimmt man die Dicke in Millimeter, teilt sie durch den Materialfaktor (K) und erhält damit die gestoppten kgm/s. Das ist extrem einfach und flexibel und ermöglicht die Ermittlung jeder denkbaren Barriere im Handumdrehen. Die Rechnung läßt sich selbstverständlich auch umkehren.

Um eine Barriere mit Feuerbeschuss zu reduzieren, braucht man im Schnitt für eine einmalige Penetration 3 hoch fehlende Barrierestufen, um ein einfaches Loch zum durchschießen zu erzeugen, etwa 5 hoch die fehlende Barrierestufen. Um ein Loch zu stanzen, das zum Durchgreifen geeignet ist, schießt man etwa die selbe Menge Salven wie sonst einzelne Kugeln für ein Loch in einem U-Muster in die Barriere. Für ein Loch zum Durchschlüpfen gar das doppelte an Salven.

Als Minimumdifferenz gilt 1, sprich auch eine unterlegene Barriere braucht mindestens 15 Kugeln, um darin ein Loch zu erzeugen, durch das man hindurchgreifen könnte, gar 30 Kugeln, um hindurchzuschlüpfen.

| Materialkonstanten | | |
|---|---|---|
| Material | K | Typisch |
| gehärteter Stahl | 0.5 | 5 cm schwere Statik 16<br>10 mm leichte militärische Fahrzeug-Panzerung 13 (9)<br>50 mm mittlere militärische Fahrzeug-Panzerung 16 (12)<br>200 mm starke militärische Fahrzeug-Panzerung 21 (17)<br>700 mm stärkste militärische Fahrzeug-Panzerung 24 (20)<br>1 m Panzerschott 25<br>2 m Konzernbunker Panzerschott 26<br>3 m Ultrapanzerschott 27<br>Masse Stahl etwa 8 kg/dm$^3$ |
| Weichstahl und Blech | 1-3 | 1 cm Sicherheitstür 10<br>4 mm mittelalterlicher schwerer Harnisch 6 (2) |
| Monoweave Gewebe | 0.5 | 1.5 mm monokristalliner Jumpsuit 7(3) |
| Spinnenseide Gewebe | 1.0 | 2 mm Catsuit 20 Lagen verwebt 6(2)<br>3 mm Jumpsuit 30 Lagen verwebt 7(3) |
| bestes bal. Gewebe | 1.8 | -10% Masse ballistisches Gewebe |
| Ballistisches Gewebe | 2.0 | 10% Masse Stahl (Weste hat ungefähr 34 dm$^2$)<br>Weste Klasse II-A 6(2) 16 Lagen (4 mm)<br>Weste Klasse II 7(3) 24 Lagen (6 mm)<br>Weste Klasse III-A 8(4) 32 Lagen (8 mm) |
| Glas** | 1 | 4 mm Glasscheibe Barriere 5 (bei Bruch nur 2)<br>45$^0$ schräggestellte Glasscheibe (effektiv 6 mm) 8 |
| ballistisches Glas | 1,7 | 15 mm Klasse-B4 Limousinen Panzerglas Barriere 9<br>20 mm Klasse-B6 max. sec. Limousinen Panzerglas Barriere 10<br>65 mm Panzerwagen-Panzerglas Barriere 14 |
| Ballistische Keramik | 1.2 | 60% Masse von Stahl bei gleicher Panzerung<br>(+100% Kosten von Stahl)<br>Weste Klasse III 10(6) 12 mm Keramik<br>Weste Klasse IV 11(7) 14+ mm Keramik |
| leichte bal. Keramik | 2.4 | 60% Masse von bal. Keramik bei gleicher Panzerung<br>(+20% Kosten von bal. Keramik) |
| BallistoPlast | 2 | 80% Masse von Stahl<br>(+10% Kosten von Stahl) |
| Plastbeton | 5 | 5 cm moderne Leichtbau-Decke 10<br>1 cm moderne Leichtbau-Wand 6 |
| (Stahl-)Beton | 7 | 10 cm Altbau Decke 12 |
| Stein und Fels | 9 | 10 cm einfache Backsteinmauer 10<br>20 cm doppelte Backsteinmauer 13<br>30 cm Altbau Außenmauer 14 |
| Sand | 20-30 | 30 cm Sandsack 10-12<br>60 cm Doppelsandsack 13-14<br>50 Meter Erde (Tiefbunker) 26<br>100 Meter Erde (Ultratiefbunker) 27 |
| Schlacke, Gips | 25 | 2 cm Innenwand+Dämmung 4 |
| Bauplast | 40 | 1 cm Leichtbau-Innenwand+Dämmung 3 |
| Bücher | 55 | 3 cm dickes Buch ("Bibel") 4<br>50 cm Bücher (Bücherkarton) 10 |
| Holz | 60 | 15 cm Carport-Bohle 6-7<br>80 cm Baum 12<br>1 cm Tisch oder Tür 2<br>3 cm solider Tisch oder Tür 4 |
| hartgefrorenes Eis** | 70 | 10 cm Eisdecke Barriere 6, sprödes Material |
| Gelblock | 120 | 30 cm menschlicher Körper 6 |
| Wasser | 150 | 1 m abgetaucht 8<br>1 m abgetaucht bei 45$^0$ Winkel 10 |

** normales Glas und alle ähnlich spröden Materialen gelten als nach einem Treffer als zerstört, wenn ihr Barrierewert bis auf 3 Punkte erreicht wurde. Ein gerader Beschuss durchschlägt das Material oft nicht regelrecht, sondern zerbricht es statt dessen und das Projektil reißt Splitter mit. Dabei wirkt die Barriere um 3 Stufen niedriger, als vom soliden Materialwert

eigentlich zu vermuten wäre. Normales Glas wirkt nur als volle Barriere, wenn es in einem flachen Winkel (0 bis etwa $45^0$ ) getroffen wird und das Projektil dabei ablenken kann. Miltärs ziehen es im urbanen Konflikt als ernstzunehmende, einmalige Barriere in Betracht. Immerhin entstammen Keramiken der selben Materialfamilie... Die unkalkulierbaren Eigenschaften von Glas machen es jedoch zu einem echten Ärgernis bei Beschuss für beide Seiten – Querschläger, Abpraller und frustrierend ausbleibende Treffer auf der einen, Splitterflug, plötzlich zerberstende Barrieren und unkalkulierbares, gefährliches Chaos auf der anderen. Wegen der Häufigkeit des Materials in urbanen Gebieten sei deshalb nochmals besonders auf solche Materialien hingewiesen.

| Typische Barrierenstufen | |
|---|---|
| 1 | Handy, Sofakissen, Pressholz ca. 1 cm |
| 2 | Fensterscheibe, Gipswand, Pressholz ca. 2 cm, Brieftasche, Jalousie |
| 3 | Bruchsicheres Glas, Autoscheibe, Wohnungstür, Sperrholz ca. 2 cm |
| 4 | Sperrholz ca. 5 cm, Fernseher, dicke Tischplatte, 3 cm Telefonbuch |
| 5 | ungepanzerte Autotür, Holzwand, Heizung, Sicherheitsjalousie |
| 6-7 | Holzfußboden/-decke, verstärkte Tür, Gullideckel |
| 8-9 | kugelsicheres Glas, PKW Motorblock |
| 10-13 | leichter Plastbeton, verstärktes kugelsicheres Glas, leichter Beton, Sicherheitstür |
| 14-16 | bis zu 5 cm Stahl, LKW Motorblock, Stahllamellenjalousie, mittlerer Beton<br>17 mm Schmalspurbahn-Schiene, 20 mm Vollbahn-Schiene<br>25-50 mm Brückenträger |
| 17-20 | mittlerer Plastbeton, schweres kugelsicheres Glas, 10 cm Stahl, Hochsicherheitstür |
| 21-30 | tragender Plastbeton, schwerer Beton, Hochsicherheitsschott |
| 31-40 | schwerer Plastbeton |

## 5.10 Panzerungs-Tabelle

| Persönliche Panzerungen | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Name | SW | AD | Typ | BW | Gewicht | Preis | Verfügbarkeit | Index |
| Panzerkleidung, leicht | 1 | ABTK | weich | 0 | 1 | 100¥ | immer | 0,25 |
| Panzerkleidung, mittel | 2 | ABTK | weich | 0 | 2 | 150¥ | immer | 0,5 |
| Panzerkleidung, schwer | 3 | ABTK | weich | 1 | 3 | 200¥ | immer | 0,75 |
| Panzerweste, leicht | 2 | TA(20%) | weich | 0 | 2 | 200¥ | 2/3 Stunden | 0,75 |
| Panzerweste, mittel | 3 | TA(30%) | weich | 1 | 4 | 300¥ | 2/6 Stunden | 0,75 |
| Panzerweste, schwer | 4 | TA(40%) | weich | 2 | 6 | 400¥ | 3/6 Stunden | 0,75 |
| Plattenweste | 6 | T | hart | 3 | 6 | 550¥ | 3/12 Stunden | 1 |
| kugelsichere Weste | 7 | T | hart | 4 | 10 | 850¥ | 4/24 Stunden | 1,5 |
| Türschützenweste | 9 | T(60%) | hart | 5 | 20 | 750¥ | 3/6 Tage | 2 |
| gepanzerte Unterkleidung, leicht | 1 | TA(40%) | weich | 1 | 1 | 200¥ | 2/6 Stunden | 1 |
| gepanzerte Unterkleidung, mittel | 2 | TA(40%) | weich | 1 | 2 | 300¥ | 3/6 Stunden | 1 |
| Panzerjacke, leicht | 2 | AT | weich | 0 | 2,5 | 350¥ | immer | 0,75 |
| Panzerjacke, mittel | 3 | AT | weich | 1 | 4,5 | 500¥ | 2/6 Stunden | 1 |
| Panzerjacke, schwer | 4 | AT | weich | 2 | 6 | 750¥ | 3/12 Stunden | 1 |
| gepanzerter Mantel, leicht | 3 | ABT | weich | 1 | 4,5 | 300¥ | 2/6 Stunden | 0,75 |
| gepanzerter Mantel,mittel | 4 | ABT | weich | 2 | 6,5 | 500¥ | 3/12 Stunden | 1 |
| leichte Sicherheitspanzerung | 5 | ABT | weich | 3 | 8 | 2500¥ | 4/4 Tage | 1 |
| mittlere Sicherheispanzerung | 6 | ABT | weich | 4 | 12 | 4000¥ | 6/6 Tage | 1,25 |
| schwere Sicherheitspanzerung | 7 | ABT | weich | 5 | 16 | 5500¥ | 8/8 Tage | 1,5 |
| Aufstandsbekämpfungspanzer | 4s | ABT | weich | 1 | 8 | 2000¥ | 2/4 Tage | 0,5 |
| Bombenentschärfungsanzug | 8s | ABTK | hart | 4 | 20 | 15000¥ | 8/14 Tage | 2 |
| ultraleichte Militärpanzerung | 8 | ABTK | hart | 6 | 20 | 60000¥ | 16/30 Tage | 5 |
| leichte Militärpanzerung | 9 | ABTK | hart | 7 | 30 | 50000¥ | 14/30 Tage | 3 |
| mittlere Militärpanzerung | 10 | ABTK | hart | 8 | 40 | 75000¥ | 18/30 Tage | 4 |
| schwere Militärpanzerung | 11 | ABTK | hart | 9 | 60 | 100000¥ | 22/30 Tage | 5 |
| ultraleichte Powerarmor | 9 | ABTK | hart | 6 | 80 | 150000¥ | 16/60 Tage | 6 |
| leichte Powerarmor | 10 | ABTK | hart | 8 | 120 | 120000¥ | 14/60 Tage | 4 |
| mittlere Powerarmor | 11 | ABTK | hart | 9 | 160 | 300000¥ | 18/60 Tage | 5 |
| schwere Powerarmor | 12 | ABTK | hart | 10 | 240 | 650000¥ | 22/60 Tage | 6 |
| Ballistisches Kopftuch | 1 | K(20%) | weich | 0 | 0,1 | 20¥ | immer | 0,5 |
| Ballistische Maske/Kapuze | 1 | K(20%) | weich | 0 | 0,2 | 50¥ | 2/3 Stunden | 0,75 |
| Ballistische Mütze | 2 | K(30%) | weich | 0 | 0,25 | 50¥ | 3/6 Stunden | 0,75 |
| Polymerehelm | 5s | K(60%) | weich | 0 | 0,5 | 80¥ | 2/3 Stunden | 0,5 |
| Motorradhelm | 6s | K | hart | 0 | 1,5 | 200¥ | immer | 0,75 |
| ATU-Helm | 7s | K(70%) | hart | 2 | 2 | 450¥ | 5/48 Stunden | 3 |
| Sicherheitshelm | 7s | K(60%) | hart | 2 | 2 | 150¥ | 3/12 Stunden | 1 |
| Sicherheitshelm mit Schutzvisier | 8s | K(90%) | hart | 3 | 2,25 | 180¥ | 3/12 Stunden | 1 |
| Stahlhelm | 8s | K(60%) | hart | 1 | 2,5 | 250¥ | 2/6 Stunden | 0,75 |
| Laminathelm | 9s | K(60%) | hart | 2 | 1,5 | 500¥ | 4/24 Stunden | 1,25 |
| Militärhelm | 10s | K | hart | 4 | 3,5 | 5000¥ | 14/20 Tage | 3 |
| Arm-/Beinschienen, leicht | 6s | A/B(50%) | hart | 0 | 2 | 200¥ | 2/3 Stunden | 0,75 |
| Arm-/Beinschienen,schwer | 10s | A/B(50%) | hart | 1 | 6 | 800¥ | 2/3 Stunden | 0,75 |
| Kampfstiefel | 3s | B(25%) | weich | 0 | 1 | 100¥ | 2/6 Stunden | 0,75 |
| Kampfstiefel, gepanzert | 5s | B(25%) | weich | 0 | 2 | 400¥ | 3/12 Stunden | 0,75 |
| Gepanzerter Rucksack | 4s | T(40%) | weich | 1 | 0,5 | 200¥ | 2/6 Stunden | 0,75 |
| Schutzhandschuhe | 1s | A(10%) | weich | 0 | 0,1 | 50¥ | 2/6 Stunden | 0,75 |
| Kampfhandschuhe | 3s | A(10%) | weich | 0 | 0,2 | 100¥ | 3/6 Stunden | 1 |
| Panzerhandschuhe | 5s | A(20%) | hart | 0 | 0,4 | 250¥ | 3/12 Stunden | 1,5 |
| Spiderweave Catsuit | 2 | ABT | weich | 2 | 0,25 | 25000¥ | 8/14 Tage | 2 |
| Spiderweave Jumpsuit | 3 | ABT | weich | 2 | 0,5 | 40000¥ | 8/14 Tage | 2 |
| Monoweave Jumpsuit | 3 | ABT | weich | 3 | 1 | 60000¥ | 8/14 Tage | 2 |
| Demoschild | 3s | 50% | hart | 0 | 2 | 200¥ | 2/6 Stunden | 1 |
| Ballistischer Schild | 4 | 50% | hart | 0 | 4 | 400¥ | 3/12 Stunden | 1 |

SW Schutzwert (z.B. 4-weich=Bal 4 Stoß 2; 4-hart=4/4; 4s=2/4)

AD Abdeckung – Torso, Arme, Beine, Kopf

BW Bonuswürfel für Schadenswiderstand

# Kapitel 6

# Sprengstoffe

Es gibt eine Vielzahl von Modifikationen und Wirkungsweisen für Granaten. Viele davon können kombiniert werden, indem ihre Wirkungsweise einfach addiert wird, andere unterliegen den Regeln für Kombinationsgranaten entsprechend Arsenal 2060. Im Zweifelsfall muss der Spielleiter entscheiden.

Zwischen Granaten und Minen gibt es ausserdem praktisch keinen Unterschied. Jede Granate mit entsprechenden Zündsystemen kann auch als Mine benutzt werden. Im Gegensatz zu Granaten verfügen Minen standardmäßig über einen Druckzünder und nicht wie Granaten um einen Verzögerungs-Zeitzünder. Regeltechnisch wird daher nur in der Art der Standardausstattung zwischen Minen und Granaten unterschieden.

Bomben werden wie Sprengungen gehandhabt, Granaten, Mörsergeschosse sowie sonstige Sprenggeschosse etwas vereinfacht, um den Aufwand im Kampf gering zu halten. Für Bomben und Sprengungen gelten deshalb die Regeln, die unter “Explosiv- und Reaktivstoffe” etwas weiter unten aufgeführt werden. Bomben und Sprengungen sind

besondere Ereignisse und sollten auch mit besonderer Sorgfalt behandelt werden, um einen möglichst realistischen Effekt zu erzielen.

## 6.1 Granatenarten

### 6.1.1 HE

Hochexplosivgranaten sind der Ausgangspunkt und stellen die Granatengrundform dar, obwohl in der Praxis meistens AP-Granaten Verwendung finden. Der Schaden wird durch Explosion und Druckwelle verursacht. Gegen ihn schützt Stoßpanzerung. In beengten Räumen gilt durch Staging der Granate durch einen strammen Salsa +1 Power +1 Niveau, in Extremfällen gilt +2 Power, +1 Niveau und ist dann außergewöhnlich effektiv. Solche Extremfälle wären: auf die Granate werfen, Unterwasserexplosion, Explosion in einer mannsengen, massiven Röhre und dergleichen. Die reine Hochexplosivsprengung hat einen oft unzureichenden Flächeneffekt auf Gegner in offenem Gelände, weshalb die reinen HE-Sprenggranten dort praktisch keine Verwendung finden, wenn, dann als Waffe gegen Barrieren oder Bunker, sowie vor allem als Geschützgranaten.

Im Gegensatz zu AP-Granaten findet eine uneffektive Verdämmung oder Aufwertung der Ladung statt, weshalb nur ein zusätzlicher Erfolg aus einer Sprengstoffprobe zur Steigerung der Sprengstoffwirkung für die Berechnung kommerzieller Handgranaten hinzugezogen wird.

Das Verhältnis Granate zu Sprengstoff beträgt bei einer HE-Granate üblicherweise 1 zu 1, jedoch mit etwas mehr Sprengstoff als bei der AP-Variante, Um noch effektiv zu sein, muss die Granate wesentlich schwerer gebaut werden. Das meiste des Restgewichts besteht aus dem Zündmechanismus und der dünnen, vergleichbar wenig fragmentierenden Hülle.

Als Besonderheit dieser Granate verteilen sich die Schadenskästchen statt allein auf den physischen Monitor gleichmäßig auf beide Monitore, zugunsten des Betäubungsschadens. Aus einer “S” Wunde würde so eine “M”-Wunde und eine “M” Betäubungswunde. Dies drückt die verminderte Wundwirkung solcher Granaten durch das Fehlen von verletzungsintensiven Splittern aus.

Eine Voll-Deckung schützt nur gegen die physischen Auswirkungen, nicht jedoch gegen den Betäubungsschaden dieser Granate, selbst wenn die Barriere hält, solange der Raum für den Knall offen bleibt. Eine geschlossene Tür hingegen ist natürlich ein wirksamer Schutz, solange sie hält.

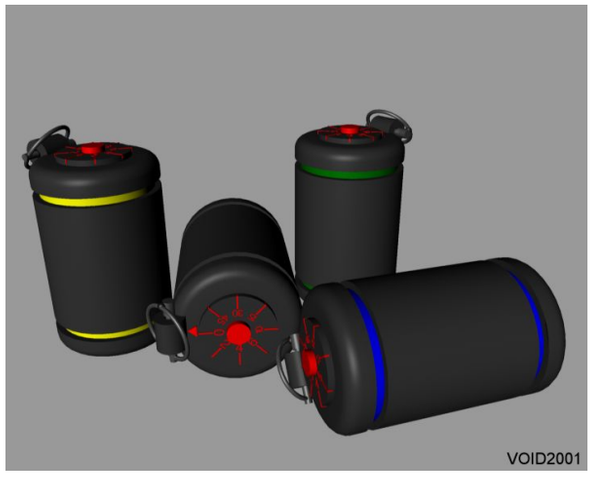
Der Schaden nimmt gleichmäßig über das Schadensniveau ab. Ein “M” Grundschaden wird nach der Hälfte zu einem “L”, ein “S” Grundschaden würde sich jeweils nach einem Drittel der Distanz auf “M” und dann “L” verringern. Brüche werden echt gerundet zum nächsten vollen Wert.

*Beispiel: Eine normale 500 g HE-Granate verursacht 8M Schaden und enthält 220 g TNT. Der Schaden nach Distanz zum Explosionszentrum beträgt:*

| | |
|---|---|
| *0* | *12S Point Blanc-Fall* |
| *1* | *10M* |
| *2* | *9M* |
| *3* | *8M* |
| *4* | *7M* |
| *5* | *6M* |
| *6* | *5L* |
| *7* | *4L* |
| *8* | *3L* |
| *9* | *2L* |
| *10* | *1L* |

### 6.1.2 IPE

Die Granate verfügt über eine deutlich verstärkte Sprengladung durch die Verwendung moderner und teurer Sprengstoffe wie C-12 und besserer Verdämmung durch aufwendige Konstruktion, Fertigung und Verwendung hochqualitativer Werkstoffe zu diesem Zweck. Die Power einer solchen Granate steigt um knapp 20 Prozent, wodurch natürlich auch der Radius entsprechend grösser wird.




### 6.1.3 AP

Splittergranaten (Anti-Personal oder FRAG) werden nicht allgemein als Torsotreffer gewertet, sondern als gezielte Angriffe auf zufällig zu bestimmende Teilziele. Für jedes effektive Schadensniveau werden dafür 2W6 gegen Mindestwurf 4 geworfen. Jeder Erfolg ist ein Angriff, der zufällig mit 2W6 auf die Trefferzonentabelle bestimmt wird. Die Erfolge des Angriffes bestimmen sich wie üblich durch einen Wurf gegen 4 mit der Hälfte des Powerniveaus am Ort des Treffers (4 Würfel bei 8M beispielsweise).

Der Schaden wird durch die Schadenmodifikatoren der betroffenen Teilziele verändert. Einzelne Teilziele können durchaus mehrfach getroffen werden.

Wie bei allen gezielten Angriffen gilt nur die in der betroffenen Zone getragene Panzerung mit ihren Bonuswürfeln. Gegen Anti-Personengranaten schützt ballistische oder Stoßpanzerung, es gilt der höhere Schutzwert. AP-Granaten sind die Standard-Handgranaten.

AP-Granaten unterliegen deutlich weniger der Steigerung der Sprengkraft auf engem Raum, verglichen mit HE. Daher steigert sich die Letalität dieser Granate nur in Extremfällen mit +1 Power, sowie als einzige Extrem-Ausnahme das Draufwerfen mit +2 Power +1 Niveau (siehe HE). Im Wasser verhält sich eine Splittergranate wie eine HE-Granate mit automatischem Fortfall aller Flechetteboni. In der Regel schneidet sie dort deutlich schlechter ab, da sie normalerweise kleiner und leichter ist als ihr HE-Pentant.

Das Powerniveau bei AP-Granaten reduziert sich mit -1 pro 2 Meter, die Reichweite verdoppelt sich also effektiv gegenüber der HE-Variante.

Volldeckung schützt, wenn sie als Barriere stand hält, sind nur bestimmte Körperstellen ungedeckt, etwa ein Kopf, der irgendwo herausguckt, werden nur Treffer gezählt, die diese Körperteile betreffen.

Ein sofortiges Hinwerfen auf den Boden und Verkleinern der Angriffsfläche gegen den Flechetteeffekt des Schadens hilft, indem der Mindestwurf für den durchschnittlichen Treffer der Niveau-Würfel um den Deckungsfaktor steigt. Ein in Deckung geworfener Charakter erhöht damit seinen Trefferwurf um +1 (25% Deckung) und auf +2 bei unebenen Gelände (50% Deckung).

Optional steigt dabei die Trefferchance auf Kopftreffer um 2, indem die Ergebnisse 3-5 als allgemeine Kopftreffer zählen statt wie sonst nur 3. Die Arme können bei fehlendem Helm auch über den Kopf gehalten werden und würden dann bevorzugt diese zusätzlichen Trefferchancen 4 und 5 kassieren. Siehe Zufallstreffer Seite 516. Mehr Änderungen sind nicht anzuraten, denn die Flechettes haben in der Regel ein sehr unberechenbares Flugverhalten innerhalb der Gegebenheiten der Physik und sind auch im Stande, den Charakter in flachen Bogenkurven an den Beinen zu treffen, auch wenn diese eigentlich durch den Körper gedeckt sein müssten.

Das funktioniert natürlich nur, wenn es sich um eine bodenzündende Granate handelt und man sich nicht gerade *auf* die Granate wirft.

Das Verhältnis von Sprengstoff zu Gesamtmasse der Granate beträgt etwa 1 zu 1, die Fragmente sind etwa 0.7 Gramm schwer.

*Beispiel: Eine normale Splittergranate wiegt 250 g, enthält 135 g TNT und verursacht 10S(f) Schaden. Der Schaden nach Distanz zum Explosionszentrum beträgt:*

| | |
|---|---|
| *0* | *12S Point Blanc-Fall* |
| *1-2* | *10M, 4W6* |
| *3-4* | *9M, 4W6* |
| *5-6* | *8M, 4W6* |
| *7-8* | *7M, 4W6* |
| *9-10* | *6M, 4W6* |
| *11-12* | *5L, 2W6* |
| *13-14* | *4L, 2W6* |
| *15-16* | *3L, 2W6* |
| *17-18* | *2L, 2W6* |
| *19-20* | *1L, 2W6* |

### 6.1.4 Off

Sogenannte Offensivgranaten haben eine reduzierte Sprengkraft. Ihr Zweck ist es, den Gegner bei einem Ansturm anzugreifen, ihn zu schwächen, in Deckung zu halten und zu demoralisieren. Der verringerte Sprengradius dient dazu, die eigenen hinterherstürmenden Kämpfer vor Verwundung zu schützen. In der Regel finden hier entsprechend klein dimensionierte HE-Granaten Verwendung.

Um eine beliebige Sprengladung als Offensivladung zu modifizieren wird die Power der Granate um zwei Punkte gesenkt und das Niveau ebenfalls um eins reduziert.

### 6.1.5 SC

Hohlladungen sind gegen Einzelziele konzipiert und entfalten nur bei einem tatsächlichen Treffer Wirkung. Dabei reduziert die Ladung getroffene Panzerung um ein abgerundetes Drittel ihrer normalen Power, bevor der normale Schaden des Sprengkopfes eintritt.

Der Sprengradius wird durch 10 geteilt, das heißt eine normale SC-Granate sinkt gegen Sekundärziele um 1 für 0,1 Meter.

Hohlladungen werden grundsätzlich in ihrer Wirkung gegen weiche (APSC) oder harte (AVSC) Panzerung spezialisiert konstruiert und entfalten ihre panzerbrechende Wirkung nur auf diesen Zielen. Fahrzeugpanzerung wird dabei wie harte Panzerung behandelt. Die übrigbleibende Stoßpanzerung zählt nach einem solchen Angriff normal.

### 6.1.6 Bang

Sogenannte Knall- und Schockgranaten bilden eine von zwei Komponenten der berüchtigten Flash-Bang Granaten. Sie verursachen den normalen Granatenschaden, allerdings als Betäubungsschaden, gegen die keine Panzerung, dafür jedoch Gehörschutz hilft. Cyberdämpfer senken das Schadensniveau einer Knallgranate um eine Stufe und wirken zusätzlich wie 3 Punkte Panzerung. Der Wirkungsradius wird verdoppelt, aber feste Hindernisse dämpfen ihn stark ab, so dass sich die Wirkung selten auf mehr als einen Raum erstreckt. Der Schadenswiderstand wird mit unmodifizierter Konstitution zuzüglich Willenkraft durch-

geführt. Erleidet das Opfer durch die Granate Betäubungsschaden, kann es die nächsten (individuelle Power+erlittener Schaden) Kampfphasen keinerlei Handlung ausführen, die über freie Handlungen hinausginge (flach hinwerfen, schreien,...), unabhängig davon, ob ihm diese eigentlich zur Verfügung stünden oder nicht. Knallgranaten verursachen, wenn sie unter Wasser eingesetzet werden, physischen Schaden mit einem um 1 erhöhten Schadensniveau.

### 6.1.7 Flash

Flashgranaten wirken wie FlashPaks und erzeugen einen Sichtmodifikator von +10, reduziert nach den Regeln für FlashPaks. Dabei ist zu bemerken, dass +8 zwar vollkommener Blindheit entspricht, ein stärkerer Effekt allerdings die plötzliche Desorientierung und die schmerzhafte Verletzung der Netzhaut symbolisiert. Wer einen Aufschlag von +10 erleidet, erblindet bei einer 1 auf 1w6 permanent, sei es durch einen dauerhaften Netzhautschaden, oder durch Überlastung der Cyberaugen. Der Effekt vergeht mit -1 pro 2 Kampfrunden.

Wenn Flashgranate und Banggranate zur Flash-Bang kombiniert werden, gelten die Regeln für Kombinationsgranaten entsprechend Arsenal 2060. Gegen Infrarotsicht wird die Wirkung einer Flashgranate halbiert. Flashgranaten sind zum doppelten Preis auch als Thermo-Flash verfügbar. Sie haben die gleichen Auswirkungen wie normale Flashgranaten, wirken jedoch ohne Abzüge auch im infraroten Spektrum.

### 6.1.8 Gasgranaten

Eine Gasgranate enthält genug Gas, um ein Gebiet von $10\,m^3$ mit Gas zu fluten. Dies geschieht relativ langsam. Vom Zentrum ausgehend breitet sich das Gas $2\,m^3$ pro Runde aus. Jedes Ziel, das sich in diesem betroffenen Gebiet befindet, erleidet die Wirkung des gasförmigen Kampfstoffes. Kombiniert mit der IPE-Option werden Gasgranaten zu Flut-Gasgranaten. Sie besitzen eine Kleinstsprengladung, die das Gas schlagartig auf das Wirkungsgebiet verteilt und auf 0-1 Meter einen Schaden von 5M verursacht, gegen den Stoßpanzerung schützt. Der dumpfe Knall dieser Granaten ist unverwechselbar typisch. Man bemerke, dass Gasgranaten nicht von Hindernissen blockiert werden, die nicht gasdicht sind und daher besonders in geschlossenen Räumen eine verheerende Wirkung haben können. Normale Gasgranaten sind oft wiederverwendbar.

### 6.1.9 Richtladung

Diese praktisch ausschließlich bei Minen verwendete Option richtet die Energie des Sprengsatzes in eine Haupt- und eine um die Hälfte verminderte entgegengesetzte Sekundärrichtung. Der Sprengkegel beträgt etwa 60 Grad in der Hauptrichtung und etwa 40 Grad in der Sekundärrichtung. Außerhalb dieser betroffenen Gebiete entsteht kein nennenswerter Schaden. Im Hauptkegel wird die Strecke für die Schadensabnahme um die Hälfte vergrößert (Faktor 1,5), dieser Effekt multipliziert sich mit anderen Optionen. AP-Ladungen mit dieser Option wirken nur im Hauptkegel als AP-Ladungen, in Gegenrichtung als Mischung von Bang- und HE-Ladungen mit halbiertem Powerniveau. Die Bangwirkung ist rund um die Mine, auch außerhalb des Sekundärbereiches.

## 6.2 Zündmechanismen

Granaten können auf unterschiedlichste Art und Weise gezündet werden. Werfergranaten haben dabei standardmäßig einen Aufschlagzünder, können aber auch mit Zeitverzögerung gezündet werden. Für andere Granaten (also Hand- und Stabgranaten, sowie Wurfbomben und Kofferbomben) sind jedoch meist viele andere Zünder verfügbar. Wurfgranaten haben in der Regel eine Stiftsicherung und einen einfachen, chemischen Verzögerungszünder. Elektrisch gezündete Digitalgranaten sind jedoch 2060 genauso häufig und nur unwesentlich teurer.

### 6.2.1 Aufschlagzündung (alle Arten)

Die Granate zündet beim Aufschlag. Daher entsteht keine weitere Abweichung durch Abprallen und die Abweichung sinkt effektiv auf ein Viertel der normalen Abweichung.

### 6.2.2 Zeitzünder (Wurfgranaten)

Die Granate zündet nach einer vorher eingestellten Zeit. Für den Einsatz in Kampfrunden rechnen wir diese Zeit in Kampfphasen, um besseren Überblick zu behalten. Analogzünder können meist stufenlose Zeiten zwischen einer Sekunde und einer Minute einstellen, digitale Zünder sind dabei oft vollkommen beliebig zwischen einer Zehntelsekunde und einem halben Jahrtausend einstellbar. Was auch immer der Benutzer will.

### 6.2.3 Bewegungszünder (Wurfgranaten)

Granaten mit Bewegungszünder reagieren auf Bewegung der Granate. Wenn die Granate geworfen wird, werden sie erst aktiv, nachdem sie zur Ruhe gekommen ist. Wird sie nun angehoben oder angestoßen, geht sie hoch. Solche Granaten sind besonders als einfache Falle geeignet.

### 6.2.4 Annäherungszünder (Wurfgranaten)

Sobald die Granate zur Ruhe gekommen ist schaltet sich nach ca. 5 Sekunden der Annäherungszünder ein. Dieser verwendet entweder Infrarot oder Ultraschall und kann auf eine Distanz zwischen 0 und 5 Metern eingestellt werden. Sobald sich in diesem Bereich etwas ausreichend großes (oder im Falle von IR etwas ausreichend warmes) bewegt, detoniert die Granate. Perfekt für Fallen oder zum schnellen Verminen des eigenen Rückzugs. Die Sensoren haben üblicherweise eine Stufe von 3 und können mit den für Detektoren üblichen Methoden ausgetrickst werden, wenn man die Gefahr erkannt hat. (→ S. 234 SR3)

### 6.2.5 Funkzünder (Wurfgranaten)

Die Granate wird per Funk ausgelöst und detoniert dann entweder sofort oder schaltet auf einen zweiten Zündmechanismus, wie etwa Timer oder Annäherungszünder um, vorausgesetzt die Granate hat diese Optionen vorgesehen.

### 6.2.6 Elektronische Zünder

Einfache Zünder aus primitiven elektronischen Bauteilen und dazugehörigen Schaltungen wie Fotozellen, Lichtschranken, Druckschaltern, Klatschschaltern, Geräuschmeldern, Rauchmeldern und dergleichen lassen sich an Bomben und Minen anbringen. Diese Zünder bestehen aus einer mehr oder weniger komplexen Schaltung, deren Stufe die Überlistbarkeit bei Entschärfung darstellt, die Sensoren liegen in der Regel bei Stufe 3, obwohl teurere, sensiblere denkbar aber meist nicht sinnvoll sind. Da diese Zünder in der Regel nicht gekauft werden, müssen sie aus Einzelteilen hergestellt werden. Die maximale Stufe der Elektronik entspricht der Fertigkeit und ist gleichzeitig der Mindestwurf. Die Grundzeit ist Stufe*30 Minuten. Falls militärische oder käufliche Minen doch mit solchen Zündern ausgestattet sind, haben sie eine Stufe von 1. Alles andere ist speziell gefertigtes Attentatsmaterial.

### 6.2.7 Pheromonzünder (Wurfgranaten)

Pheromonzünder sind hochtechnische Zündsysteme, die speziell auf die im Schweiß enthaltenen Sexuallockstoffe einer spezifischen Person oder eines Geschlechtes reagieren. Sie werden aktiv, wenn sich das Ziel auf etwa 1-2 Meter der Granate nähert und lösen dann entweder weitere Zünder aus oder detonieren direkt die Granate. Verstärkte Pheromonbioware erhöht den Aktivierungsradius, um die doppelte Stufe, ein also durchaus positiver Aspekt. Derartige Granaten und Bomben werden für gezielte Attentate benutzt oder um unschuldige Opfer mittels HighTech zu vermeiden. Ein Gebiet, in dem alle Feinde beispielsweise voraussichtlich männlich sind, ermöglicht die Zündung durch männliche Pheromone und vermeidet eine versehentliche Zündung bei Frauen und vorpubertären Kindern.

### 6.2.8 Luftzündende Granaten (Werfergranaten)

Die Bezeichnung ist eigentlich falsch, denn diese Granaten sind unabhängig davon, wo sie denn nun detonieren vor allem entfernungszündend. Sie explodieren, nachdem sie eine gewisse Zeit geflogen sind. Dies ist eine Option, die es nur für Granaten gibt, die aus einem Granatwerfer mit angeschlossenem Zielcomputer mit Entfernungsmesser stammen. Ihre Abweichung beträgt zwar effektiv Null, aber der Schütze muss trotzdem würfeln, um zu ermitteln, ob er die Entferung richtig gewählt hat und nicht danebenschießt. Die Abweichung solcher Granaten wird vor Anrechung der Erfolge durch 4 geteilt. Alternativ können solche Granaten auch als Abprallergranaten konstruiert werden. Sie verfügen über eine Spitze mit Gummi-Überzug und der Detonationstimer beginnt erst nach einem Aufschlag zu zählen. Daher explodieren sie nach dem Aufschlag nach einer vorher festgelegten Zeit. Der Erfolgswurf des Schützen bestimmt dabei, ob die Granate vom richtigen Punkt abprallt und in die richrige Richtung. Dabei wird die Abweichungsrichtung wie gehabt gewürfelt, und der Schütze kann für einen Erfolg entweder die Abweichung um einen Meter reduzieren oder die Richtung um einen Schritt zu seinen Gunsten drehen. Dabei ist zu beachten, dass diese Abweichung sowohl horizontal, als auch vertikal gewürfelt werden muss.

### 6.2.9 Außendruck-Zünder (alle Arten)

Außendruck-Zünder, auch Barometer-Zünder genannt. Sie reagieren auf eine bestimmte Veränderung des Außendrucks, entweder einen relativen Anstieg oder Abfall oder das Erreichen eines Maximal- oder Minimalwertes. Die Option kann verwendet werden für Wasserminen, oder für Anschläge auf Flugzeuge, Seilbahnen und ähnliches. Solche Druckzünder können selbst die Druckveränderung einer sich öffnenden Tür eines ansonsten geschlossenen Raumes sehr feinfühlig messen. Wiederum wird

als Standardwert für diese Sensoren drei angenommen.

### 6.2.10 Sensorzünder

Diese Zünder sind bestehen aus Riggersensoren mit einer bestimmten vorher festgelegten Mustererkennung, wie zum Beispiel "Ford Americar, blau-gelb" und reagieren auf das Auftauchen genau dieses Musters mit Auslösen des Sprengsatzes oder eines Nachfolgezünders. Ein Sensorzünder ist eine Kombination aus Sensor und Smartzünder, besitzt also sowohl eine Sensorstufe als auch eine Pilotstufe. Bei Spezifizierung des auslösenden Effektes wird eine Pilotprobe gemacht gegen einen Mindestwurf gleich der Komplexität der Aufgabe wie bei Drohnenprogrammierung.

### 6.2.11 Smartzünder

Sind die wohl flexibelsten Zünder. Bei Auftreten eines vorher programmiertes Ereignisses löst dieser Zünder aus oder setzt Nachfolgezünder in Betrieb. Das kann von einem einfachen, direkten DNI-Impuls bis zum Erreichen einer Aufzugkabine in einem bestimmten Stockwerk mit einer bestimmten Gewichtsbelastung reichen. Der Zünder besitzt eine Pilotstufe, die man auf Ereignisse programmieren kann. Ein direkter DNI-Impuls erfordert keine Programmierung, wie etwa für einen Gedankenimpuls oder das Klingeln eines Handys, ganz allgemein Ja/Nein-Entscheidungen. Je komplexer jedoch die Aufgabe wird, desto höher wird der Mindestwurf (→ S. 92, SR3).

Dafür muss der Zünder natürlich an die Daten kommen, was in der Regel durch eine Datenwanze oder einen Jackpoint geschieht, die ihre Daten entweder aus einem allgemeinen Systembus zieht – wie etwa dem Hausinternen Versorgungsbus oder der Steuerleitung eines Autos – oder von einem bestimmten komplexen Interface, das ein Decker vorher ins System einprogrammiert hat. (Siehe etwa SR S. 87, "Matrix", "Command Set Operations") Mit diesem Zünder ist im Prinzip alles möglich, vom Handyanruf mit Codeeingabe bis zum Einschalten der Lampe im Kühlschrank, von der Türglocke bis zur Halbfüllung des Treibstofftanks eines Passagierjets oder gar dem Schwanken eines Aktienkurses oder dem Klicken eines Buttons auf einer bestimmten SimNet-Seite. Natürlich müssen die auslösenden Informationen verfügbar sein und auch der Datenwanze verfügbar gemacht werden können. Das Anzapfen des hausinternen Systembusses reicht für das Koppeln mit dem Lichtschalter für ein einfaches Ja/Nein, aber diese Informationskopplung kann zum Hauptproblem des Auslösers werden, wenn diese sehr genau spezifiziert werden müssen. Diese Zünder werden inzwischen von Spezialisten auch gern für Autobomben benutzt, die einen bestimmten Fahrer anhand seines Startcodes erkennen und sogar erst an einer bestimmten, günstigen Stelle der Autonav-Karte einen Schaden auslösen. Diese Zünder werden in der Regel nur von absoluten Profis benutzt, da nicht nur der Umgang mit Sprengstoffen beherrscht werden will, sondern auch mit Computern.

## 6.3 Form der Granaten

Alle Wurfgranaten existieren in normaler Form und aerodynamischer Form. Minigranaten und Handgranaten werden dabei zu kleinen Scheibengranaten. Stabgranaten, Wurf- und Kofferbomben zu entsprechend großen Diskusbomben. Sie verwenden dann die Reichweiten für aerodynamische Granaten. Granaten können außerdem als harmlose Gegenstände getarnt werden. Dadurch erhöht sich der Preis der Granate bei Eigenbau etwa um den doppelten Wert der Tarnung oder bei Kauf auf etwa 110% der normalen Granate, zuzüglich der Kosten der Tarnung.

## 6.4 Regeln zum Granateneinsatz

Granaten beziehen keine Erfolge vom Schützen. Die Erfolge der Schußwaffenprobe bestimmen ausschließlich den Aufschlagpunkt im Vergleich mit der Abweichung der Granate. Die Granate ermittelt dann ihre Erfolge sozusagen selbst. Dazu wird die halbe individuelle Power (nur das, was beim Opfer vor Abzug der Panzerung ankommt) der Granate gegen Mindestwurf 4 zuzüglich halbierter Deckungsmodifikatoren geworfen. Vollständige Deckung erübrigt einen Erfolgswurf, wenn die Deckung der Granate standhält. Ist das nicht der Fall, werden normal Erfolge gewürfelt. Wenn das Schadensniveau einer Granate durch die Kombination von Funktionskonzepten über "T" steigt, werden für jedes Niveau über T bei dieser Erfolgsprobe 2 Extrawürfel gerollt.

Ein Schütze kann den Schaden einer Granate verbessern, indem die Option angesagtes Zel verwendet. Derart verwendete Granaten sollen meist

flach über dem Boden in Beinhöhe detonieren oder über den Köpfen der Ziele. Dabei werden die gleichen Regeln, wie bei Schusswaffen verwendet, das heißt dass ein Schuss über die Köpfe als Vitalzonenangriff zählt und das Schadensniveau der Granate erhöht.

Granaten detonieren X-1 (je nach Modell und Hersteller, meist vom Benutzer einstellbar und standardmäßig 5 für Wurf- und 1 für Werfergranaten) Kampfphasen nach ihrem Einsatz. In dieser Zeit können Charaktere versuchen, die Granate aufzuheben (geht nur bei Handgranaten, nicht jedoch bei Werfergranaten) und zurückzuwerfen, Deckung suchen oder ähnliches, vorausgesetzt sie haben eine Handlung in diesem Zeitraum. Haben sie die nicht, bleibt ihnen nur die Option auf Ausweichen.

## 6.5 Ausweichen gegen Granaten

Gegen Granaten kann Kampfpool zum Ausweichen benutzt werden. Das senkt jedoch nicht die Erfolge des Werfers/Schützen oder die der Granate. Die Ausweichenprobe wird vor Ermittlung des Schadens gegen Mindestwurf 2 gewürfelt und jeder Erfolg bringt den ausweichenden Charakter einen halben Meter von seiner derzeitigen Position von der Granate weg. Wenn das nicht möglich ist, kann auch kein Kampfpool zum Ausweichen, kann der Betroffene sich nur mit Chance hinwerfen und so hoffen, die Trefferfläche effektiv zu reduzieren. Gelingt ihm das, sinkt das Niveau der Granate um eins. Bei bodenzündenden Granaten ist Hinwerfen eine gut funktionierende Taktik, bei luftzündenden ist es von den Umständen abhängig, was genau nützen würde. Wie auch bei Feuerwaffen gilt die Point-Blanc Regelung, wenn die Granate im intensiven Kontakt mit dem Charakter explodiert (er hat sich etwa draufgeworfen, um die Umstehenden zu schützen), steigt das Niveau um eins, die Power um zwei.

Die Fluchtstrecke des Charakters kann ihn dabei durchaus um eine Ecke oder in eine andere beliebige Deckung bringen. Wenn das passiert, schützt ihn diese Deckung selbstverständlich. Wenn ein Charakter aus Raumgründen am Zentrum der Explosion vorbeiflüchten muss, wird die Entferung zur Granate natürlich zuerst reduziert und erst danach wieder für jeden weiteren Erfolg erhöht.

Im Uhrzeigersinn, v. l. oben: Spring-AP-Mine, Anti-Panzer Hohlladungsgranate, "Claymore" AP-Richtsprengmine, leichte AV-Tellermine, magnetfeldgezündet, Smartminen-AP-Sprengkörper

## 6.6 Explosivstoffe

von Ǝ-Ꞓǝǝ

Sprengstoffe sind cool! Sprengstoffe sind mordsgefährlich. Es gibt keine Waffe, kein Werkzeug in unserer Welt mit mehr Macht, ausgenommen die Information natürlich. Und es gibt kein Spielzeug, das mehr Fun bedeutet, außer vielleicht ein Smartboard der neuesten Generation mit Bodeneffekt-Flügeln auf dem Speedway. Aber täuscht euch nicht: der verrückte Bombenleger ist ein Mythos. Die meisten Irren sprengen sich eher über kurz als über lang selbst in die Luft oder übertreiben es derartig mit dem Sprengstoff, dass sämtliche staatlichen Organisationen hinter ihnen her sind und sie einsitzen oder bei der Verhaftung über den Haufen geschossen wurden wie ein tollwütiges Tier.

Wenn ihr also alles fein säuberlich so haben wollt, wie ihr es kennt, wenn ihr eure Gliedmaßen lieb habt und keine Lust habt, euch mit den erschreckenden wie faszinierenden Fakten des kinetischen Zerstörungspotentials auseinanderzusetzen, wenn ihr glaubt, diese höchste Disziplin ließe sich mit ein paar einfachen Tabellen und Schulweisheiten klären, ist dieser Abschnitt nichts für euch. Entweder läßt man sich darauf ein oder man bleibt beim militärischen Standardrepertoire. Es hat schon seinen Grund, warum es nicht viele lebende Sprengstoffexperten in den Schatten gibt. Ich will euch da nichts vormachen. Erwartet nicht, dass ich euch eine komplexe Physik auf dem Silbertablett serviere, garniert mit fröhlichen Anekdötchen. Sprengstoffphysik ist brutal, sie ist tödlich, sie ist ernsthaft und verzeiht keine Fehler. Ich hab' mein Wissen so zusammengefasst, dass ihr die Wirkungen von Sprengungen mit euch bekannten Waffen vergleichen könnt und hab' da ein relativ einfaches System reingebracht; erwartet aber keine Wunder von mir. Ich werde euch nicht sagen: ach, nehmt ein paar Kilo C12, das ist alles nicht so wild. Man sollte schon wissen, was man tut und wenn ihr dieses Kapitel nicht versteht, lasst am besten die Finger von dem Zeug oder reduziert den Einsatz auf ganz klar abgemessene Standardpakete. Ich werde für die Milheads von euch am Ende des Kapitels solche typischen Standardpakete zusammenstellen, mit denen ihr Türen raussprengen könnt etwa oder ein Loch in eine Mauer. Das kann eigentlich fast jeder. Was jetzt aber folgt, das ist harter Stoff, k?

Sprengstoff ist für Militärs auch in erster Linie ein Zerstörungswerkzeug für den gezielten Einsatz, mit streng umrissenem Einsatzspektrum. Die Ausbildung der Sprengstoffspezialisten ist dann auch eher pragmatisch als künstlerisch, auf höhere Kniffe und Einsatz mathematischer Fertigkeiten wird in der Regel verzichtet zugunsten auswendig gelernter, fester Tabellen für typische Fälle. Sie lernen herkömmliche Zünder einzusetzen oder zu entfernen, lernen das Platzieren von Sprengladungen an Objekten, das Einschätzen von Materialien und das Einschätzen von größeren Strukturen mit ihren statischen Schwächen. Wir reden in diesem Kapitel deshalb ausschließlich über den Einsatz von Sprengstoffen und über die Unterscheidung der verschiedenen Stoffe, als über die Herstellung der selben.

Granaten, Feuerwaffen, Bomben – die meisten dieser Waffen basieren auf der zerstörerischen Kraft oder dem plötzlichen Druckaufbau von sich zersetzenden Chemikalien. Dabei hat nicht so sehr die bloße Sprengkraft zugenommen, sondern vor allem die Flexibilität, Sicherheit und Kompaktheit der Sprengstoffe. Der Schritt vom Dynamit zum TNT war im 19ten Jahrhundert weniger ein Schritt der Potenz des Materials, sondern der Sicherheit. So ist es nicht verwunderlich, dass C12 von seiner Brisanz her seit über dreißig Jahren nicht mehr übertroffen wurde. Chemische Reaktionsgeschwindigkeiten haben nun einmal absolute, theoretische Obergrenzen. Und die sind praktisch erreicht. Es ist also nicht mehr die Brisanz, die sich weiterentwickelt. Später mehr dazu.

Ich hab' euch basierend auf diversen Anweisungen für Sprengstoff und eigenen Erfahrungen etwas zusammengestellt, mit dem ihr euch zumindest zukünftig nicht mehr selbst in die Luft jagen werdet.

Ach, noch einen kostenlosen Hinweis: käuflich erwerbbare Sprengstoffe haben heutzutage üblicherweise unverwechselbare, individuelle Beimengungen, die sich in den Verbrennungsüberresten nachweisen lassen und die einen Sprengstoff auf die Kiste genau zuordnen lassen. Unschön für uns Runner, aber so ist das Leben. Bedankt euch bei den Leuten, die mit Sprengstoffen in der Vergangenheit so viel Terror gemacht haben, dass solche Maßnahmen für die Regierungen notwendig geworden sind. Haltet also mit dem Zeug den Ball flach, k?

### 6.6.1 Sprengung von Barrieren

Der wichtigste Einsatz von Sprengstoffen ist das Sprengen eines Loches in eine Barriere oder das Zerstören eines Materials, wie etwa eines Trägers. Wir haben für diesen Zweck für euch aus diversen uns zugänglichen Quellen, Field Manuals und Büchern den praktischen Einsatz für euch zusammengefasst. Statt tausender Tabellen zu drucken, haben wir versucht, den Einsatz von Sprengstoffen für euch allgemeingültig aufzuarbeiten. Herausgekommen ist eine einfache Formel, in der wir Barrierenstärke und Sprengkraft des verwendeten Sprengstoffes miteinander verrechnet. Durch die Sprengung, etwa einer Wand, würde ein Loch von etwa einem Meter Durchmesser zurückbleiben, durch das

ein Mensch schlüpfen kann.

mit

$S_{kg}$ =Sprengstoffmenge in Kilogramm

$B$ =Sprengkraftbasis des verwendeten Sprengstoffes (TNT=3, C4=4,...)

$P_{kgm/s}$ =Sprengkraft der Ladung in kgm/s

$O$ =Anzahl der wirksamen Sprengoptionen zur Verbesserung der Wirkung

ist die allgemeine Formel zur Bestimmung der Power einer Ladung

$$P_{kgm/s} = \sqrt[3]{S_{kg} \cdot B \cdot O \cdot 20000}$$

und umgekehrt die allgemeine Formel zur Ermittlung der benötigten Sprengstoffmenge

$$S_{kg} = \frac{P^3_{kgm/s}}{B \cdot O \cdot 20000}$$

Die Sprengoptionen können den Bedarf an Sprengstoffen teilweise drastisch senken und nur der flüchtig hinplatzierte Sprengsatz vor der Wand würde die volle Ladung Sprengstoff benötigen. Je mehr Mühe sich der Sprengstoffspezialist macht, desto effektiver kann er den Sprengstoff einsetzen. Ich hab' für euch einmal die wichtigsten Optionen zusammengestellt.

Das sind: Anbringung, Materialschwachstelle, Statikschwachstelle, Verdämmung 1-2, Bohrung 1-2, Timingsprengung 1-4, (Splitterschutz), (verstärkte Splitterwirkung)

Als Probe wird eine Sprengstoffprobe(2) geworfen, nachdem vorher die Optionen gewählt wurden und die damit verbundene Grundzeit ermittelt. Für jede gewählte Option wird ein Erfolg von der Sprengstoffprobe abgezogen. Sind am Ende Erfolge übrig, können diese zur Zeitreduktion eingesetzt werden. Für eine Sprengung mit 3 Optionen sind also mindestens 3 Erfolge nötig. Der Grunderfolg ist Voraussetzung für jede andere. Sind bei der Probe nicht genügend Erfolge gefallen, versagt eine der Optionen zufällig. Sollte dies zufällig der Grunderfolg sein, erfolgt überhaupt keine Explosion.
Erschwerend wirken auf die Probe selbstverständlich Verletzungsmodifikatoren, schlechte Arbeitsbedingungen (wie unsicherer Untergrund, Regen, ...), schlechte Sichtbedingungen, fürchterliche Arbeitsbedingungen (wie Sturm, Hagel, Eisglätte, freischwebend, bewegliches Objekt) und natürlich der "unter Feuer"-Modifikator, siehe auch Seite 517. Ebenfalls wird der Umgang mit ungeeigneten Sprengmaterialien (Zündschnüre für Timingsprengung +4) oder extrem empfindlichen Sprengstoffen (Nitroglycerin +2) den Vorgang erheblich erschweren.
Ist auf dem zur Verfügung stehenden Taschenrechner weder eine Potenzfunktion noch Kubikwurzel vorhanden, sondern nur eine einfache Wurzelfunktion, kann man den Faktor 20000 auch gegen 200 ersetzen und mit einfacher Wurzel arbeiten. Im Bereich der üblichen Hauswände erhält man immer noch mäßig brauchbare Werte, die jedoch im oberen wie unteren stark abweichen.

Anbringung

Herzlichen Glückwunsch, der Sprengsatz explodiert! Die Ladung wurde richtig platziert, liegt am Boden an der Wand oder wurde anders mit der zu zerstörenenden Barriere in Kontakt gebracht, etwa mit Klebefolie. Die Möglichkeiten der meisten unausgebildeten Bombenleger enden hier. Zumindest wurde der Zünder korrekt an der Ladung angebracht und ausgelöst. Ohne Grunderfolg keine Sprengung. Ebenfalls finden die meisten militärischen Sprengungen unter Kampfbedingungen mit den resultierenden Mengen nur dieser einen Option statt und sind in Feldanweisungen aufgeführt, dazu zählen Häuserkampftruppen, Sturmtruppen oder Eingreiftruppen.
Dauer: 1 Handlung

Materialschwachstelle

Die Ladung wird geschickt an einer schwachen Stelle des zu zerstörenden Materials angebracht. Das kann eine dünne Stelle sein, eine besonders empfindliche oder eine besonders belastete, alte, feuchte und brüchige Stelle.
Dauer: 5 Minuten Materialkunde(3)

Statikschwachstelle
Es wird eine Schwachstelle in einer größeren statischen Struktur gewählt, so dass die belastenden Kräfte der Gesamtstruktur die Wirkung des Sprengstoffes verstärken.
Dauer: 2 Minuten Statik(3)

Verdämmung
Eine Verdämmung konzentriert die Wirkung der Sprengladung auf den Wirkbereich und steigert damit den zerstörerischen Effekt der angebrachten Ladung erheblich. Die Verdämmung kann mit unterschiedlichem Aufwand betrieben werden:

1. Für die schnelle Verdämmung reicht sprühbarer Plastbeton, herumliegendes Geröll, Möbel und ähnliche, improvisierte Methoden. Für sehr kleine Ladungen könnte auch ein magisches Kraftfeld reichen. Die Schneidsprengung fällt ebenfalls unter diese einfache Maßnahme, wobei das zu sprengende Objekt rundherum mit Sprengschnur umwickelt wird. Eine Richtladung wirkt ebenfalls nach dem Prinzip der einseitigen Verdämmung, muss natürlich dafür speziell konstruiert werden und wie in den Granatenregeln beschrieben, erweitert diese Option den Wirkungradius um Faktor 1,5. Für den Bau entsprechender Sprengkörper ist diese Option also nötig. Militärische Sprengstoffexperten lernen Ladungen möglichst zu verdämmen, wenn es die Lage erlaubt.
   Dauer: 30 Sekunden
2. eine vollständige Verdämmung hingegen erfordert hohen Aufwand. Der Sprengung entsprechend muss Material aufgestapelt werden, meistens Sandsäcke, Sprühbeton, Gehwegplatten, Trümmer, Tische, Stühle, Sofas und dergleichen, wobei die Verdämmung so stark sein muss, dass sie der eigentlichen Explosion stand hält oder allerhöchstens einen Punkt unter der zu sprengenden Barriere liegt. Eine Hohlladung basiert ebenfalls auf diesem Konzept, indem eine Verdämmung durch Konstruktion erschaffen wird. Für den Bau entsprechender Sprengkörper ist diese Option also nötig.
   Dauer: 1 Minute pro Punkt effektive Sprengkraft ($S_{kg} \cdot B$)

Bohrung
Der Sprengstoff wird mittels Bohrung oder anderer Methoden im Material versenkt. Auch hier gibt es zwei Stufen:

1. versenkt angebracht wird der Sprengstoff in das Innere des Objekts gebracht, meist geschieht das mit Hilfe einer Bohrung.
   Dauer: 5 Minuten pro Kilogramm Sprengstoff.
2. mittige Bohrung bringt den Sprengstoff genau in der Mitte des Objektes zur Explosion. Für das Anbringen der Bohrung braucht es das richtige Werkzeug, sowie als Voraussetzung eine Materialanalyse.
   Dauer: 15 Minuten pro Kilogramm Sprengstoff.

Timingsprengung
Durch richtiges Timing der Sprengung können große Strukturen sehr präzis zerstört werden, auch kleinere Objekte können mit Hilfe von komplexen Vorberechnungen der Resonanzschwingungen mit einem Bruchteil der üblichen Ladung zerstört werden. Die Timingsprengung gibt es in den Stufen 1 bis 4 und benötigt als Voraussetzung die Anbringung der höchsten Stufe als Voraussetzung.
Dauer: Stufe$^2$ · 10 Minuten/Computerleistung(3)

Splitterschutz
Die Option des Splitterschutzes erhöht nicht die Sprengkraft der Ladung sondern reduziert statt dessen die bei Sprengungen übliche Splitterwirkung in der Gefahrenzone auf die einfache HE-Wirkung und reduziert damit drastisch den Gefahrenbereich auf die Hälfte. Dazu werden Fangnetze, Schaumstoffe, ballistische Tücher und dergleichen benutzt, die entstehende Splitter abfangen.
Dauer: 1 Minute pro effektive Sprengkraft ($S_{kg} \cdot B$)

verstärkte Splitterwirkung
Die Option der Splitterwirkung wird in der Regel nur für Minen und Sprengkörper gewählt, die eine AP-Splitterwirkung entfalten sollen. Diese Option beeinflusst die Reichweitengleichung, und AP-Regeln zählen für den Schaden, anstatt HE-Regelungen, damit verdoppelt sich der Wirkungsradius. Bei improvisierten Bomben findet man in so einem Falle Nagelschrot und entsprechende Bösartigkeiten in die Bombe verbaut.
Dauer: 1 Minute pro effektive Sprengkraft ($S_{kg} \cdot B$)

### Sprengstofffertigkeiten

**Sprengstoffe** umfasst Kenntnisse über verschiedene grundsätzliche Sprengstoffarten, ihre Eigenschaften und korrekte Einschätzung ihrer Sprengkraft. Die von ihnen ausgehenden Gefahren, die korrekte Wahl der Zünder, das Anbringen von Zündern, das Entschärfen von Ladungen, das mechanische Entschärfen von Minen und Granaten, sowie Kenntnis über die handwerklichen Griffe und Techniken für die korrekte Anbringung an verschiedenen Objekten, Verdämmung, Bohrung und dergleichen. Es umfasst auch Kenntnisse über die einzuhaltenden Sicherheitsabstände und Sicherheitsprozeduren. Sprengstoffwissen ist auch nötig zum Bau und Konstruktion von Sprengkörpern, Minen oder Bomben.

**Materialkunde** umfasst das Wissen, das zu sprengende Objekt in seiner Festigkeit richtig einzuschätzen, Schwachstellen zu erkennen, beinhaltet eine Menge Erfahrungswerte, wie das gewählte Material auf Sprengung und Zerstörung reagiert und umfasst auch verschiedene Methoden, um die Festigkeit zu ermitteln. Man weiß, wo und wie genau an einem Objekt gesprengt werden muss, um es zu zerstören.

**Mathematik** braucht man für alle Berechnungen. Kenntnis von Dreisätzen, Potenzwurzeln, finiten Elementekalkulationen oder komplexen Materialsimulationen können nicht vorausgesetzt werden. Ohne das Wissen der Mathematik kann ein Charakter keinerlei ihrer abstrakten Hilfsmittel benutzen oder einsetzen und muss mit Erfahrungswerten arbeiten, aus festen Tabellen oder einfach aus dem Bauch heraus. Als "Basiswissenschaft" begrenzt die Mathematik die Effektivität der höheren, spezielleren Gebiete.

**Statik** ist das Wissen um die Kräfte in größeren Zusammenhängen von Objekten. Mit Kenntnis der Statik weiß der Sprengmeister um wichtige Träger, um Schwachstellen in einer Konstruktion. Man weiß, wo genau an einer größeren Struktur Objekte zerstört werden müssen, damit diese zerfällt.

**Computeranwendungen** ermöglicht das Bedienen von komplexen Programmen, mit denen die Wirksamkeit von Sprengungen durch Resonanzwirkungen oder statisch genau getimete Explosionen mit unvergleichbar großer Präzision geplant werden können. Ohne Computerberechnungen sind manche komplexe Sprengmethoden nicht möglich. Die zur Verfügung stehende Rechenpower ist manchmal ebenfalls von Belang für die Dauer solcher Kalkulationen. Um für komplexe Sprengungen die Sprengsätze zu koordinieren, braucht der Anwender ebenfalls Computerkenntnisse.

**Elektronik** ist wichtig für den Umgang mit komplexen elektronischen Zündsätzen, sofern die Bedienung sich nicht nur auf das Drücken eines einfachen Knopfes oder Einstellen einer Zeituhr beschränkt. Die Entschärfung einer Bombe, zum Beispiel, kann manchmal nicht über die bloße Entfernung des Zünders erreicht werden oder ist extrem gefährlich. Das Deaktivieren eines solchen elektronischen Zünders fällt dann in den Bereich Elektronik, nicht in den von Sprengstoffen.

> *Mein Kumpel Ignite und ich, möge er in Frieden ruhen, waren einmal in der Situation, dass wir dringend ein Loch in einer Altbaumauer brauchten. Aus unseren vorliegenden Bauunterlagen wussten wir, dass die Ziegelsteinmauer 60 cm dick war. Wir waren an diese Fundamentstelle durch einen Kabelschacht gelangt und hatten kein richtiges Verdämmungsmaterial dabei, zudem hatten wir es eilig. Es lag aber etwas Geröll herum, den wir vor die Ladung geschoben haben und ich hatte eine Dose Sprühkleber, mit der wir das kurz einzementiert haben. 60 cm Ziegelsteinmauer entspricht bei einer Materialkonstanten von 9 (Siehe Seite 474) rund 65 kgm/s.* $65^3/(4 \cdot 2 \cdot 20000) = 1.7$ *Wir haben also vier Halbkilo-Päckchen C4 hingepackt, also 2 Kilogramm. Es war ein irrer Bang da unten, aber die Mauer war durch und wir konnten fliehen. Hätten wir nicht verdämmen können, hätten wir 4,5 kg gebraucht. Steht auch so in der Feldanweisung für's Militär.*

Den Schadenscode sowie Schadensniveau der Sprengladung ermittelt man anhand der Leistungsreferenz-Tabelle im Anhang (Seite 616).

Für jedes Powerniveau über der benötigten Barriere vergrößert sich das zu erwartende Loch um einen halben Meter Durchmesser. Besser ist es aber in der Regel, mehrere kleine Ladungen verteilt an der Wand anzubringen, weil es in der Regel deutlich sparsamer ist.

Sprengstoffe werden üblicherweise in Paketen zu 0,5 kg verkauft und eine Ladung, gut an einer Tür verteilt, sollte sie mit etwas fachgerechter Anwendung zerstören.

Beispiel:

> *Während einer Razzia in einem Studentenwohnheim in der Innenstadt traf ein FRT im Auftrag des FDS ein. Die verbarrikadierte Eingangstür zum fünften Stock sollte mit 50 g C4 aus dem Rahmen gesprengt werden. Es handelte sich dabei um eine Sicherheitstür mit zweimal 3 mm Feuerschutzstahl, etwa einer Barriere von 10 mit 10 kgm/s.* ($\sqrt[3]{0.05 \cdot 4 \cdot 20000} = 15.8$)

*Die Ladung reichte mit einer Power von 13S locker aus, um die Tür aus dem Rahmen zu sprengen und die Barriere dahinter zu kleinen Trümmern zu zermahlen.*

*Bei der Sprengung einer Schmalspur-Werksbahnschiene (im Fuß etwa 16 mm Stahl außer der dickeren Fahrspur selbst) muss Ignite 32 kgm/s erreichen. Er nimmt dafür 0.25 kg C4, verdämmt die Ladung mit Hilfe von Sprühzement (Stufe 1) und erreicht damit 34 kgm/s. Er zerstört die Schiene erfolgreich. Bei einer Vollbahn hätte er jedoch mit durchschnittlich 20 mm Stahl rechnen müssen und 0.5 kg wären nötig geworden.*

*Für die Sprengung einer Brücke will ein afrikanisches Söldnerteam mit Semtex-Sprengschnur arbeiten. Die Doppel-T Brückenträger aus leicht korrodiertem Stahl haben eine Dicke von 25 mm, also einen Widerstand 50 kgm/s. Damit die Brücke abstürzt, müssen diese Träger an mindestens sechs Stellen gesprengt werden (Grundoption Anbringung), wie eine Statikanalyse ergibt (zweite Option: Statikschwachpunkt). Die Sprengschnur sorgt automatisch für Verdämmung, muss aber sorgfältig rund um die Träger herum angebracht werden (dritte Option: einfache Verdämmung). Um die Ladungen besonders wirkungsvoll anzubringen, sucht sich das Sprengteam die rostigen, belasteten Schwachstellen der Träger heraus (vierte Option: Materialschwachstelle). Jede einzelne Ladung braucht also 7,5 Minuten zur Befestigung, insgesamt 45 Minuten. Die Truppe ist nervös und hält den Spezialisten dazu an, sich zu beeilen. Dieser sieht daraufhin noch einen Erfolg für Zeitreduktion vor und macht seinen Wurf auf Sprengstoffe, nachdem die Material- und Statikprobe gelungen sind. Zeitreduktion, Grunderfolg, drei Optionen macht nötige fünf Erfolge. Mit seinen 5 Fertigkeitswürfeln braucht er wirklich Glück, damit kein einziger Misserfolg fällt. Er hat Pech. Es fallen nur 4 Erfolge. Der Zufall will, dass die Materialschwachstelle falsch eingeschätzt wurde, der Rost beeinträchtigt die Konstruktion bei weitem nicht so, wie er es in Eile abgeschätzt hatte. Es wirken effektiv also nur drei Optionen inklusive der Anbringung. Für die Sprengung hatte er pro Träger nur 0.5 kg Semtex-Sprengschnur vorgesehen. ($\sqrt[3]{0.5 \cdot 4 \cdot 2 \cdot 20000} = 49$) Die Ladungen explodieren und beschädigen die Brücke schwer. Aber sie fällt nicht in sich zusammen und hält am letzten Faden. Die aufmerksam gewordene, gepanzerte Regierungspatrouille, die keine zehn Minuten später eintrifft, vereitelt eine Nachsprengung der geschwächten Brückenstruktur erfolgreich und treibt die erfolglosen Söldner zurück in den Dschungel. Die Brücke bleibt jedoch wegen ihrer stark geschwächten Struktur für gepanzerte Fahrzeuge unpassierbar und somit haben die Söldner zumindest einen Teilerfolg zu verzeichnen.*

Mehr zu Barrieren findet man auf Seite 474.

### 6.6.2 Sprengradius

So! Wir haben also unser Objekt erfolgreich pulverisiert. Jetzt folgt sofort die wichtigste aller Fragen: leben wir noch? Ihr werdet mir da sicher bei zustimmen, es sei denn, ihr wollt euch selbst in die Luft sprengen dabei.

Wir dürfen uns nichts vormachen, wenn wir eine Druckwelle haben, die im Stande ist, 60 cm Stein auf den Schlag zu pulverisieren, dann ist Sicherheitsabstand das einzige, was einen dabei am Leben hält. Und diese Druckwelle trägt eigentlich immer, solange man dagegen keine besonderen Vorkehrungen getroffen hat, Geröllstücke und Splitter vor sich her, die mit Schallgeschwindigkeit durch die Luft jagen, dabei jedoch im schlimmsten Fall die Masse von Hühnereiern haben oder noch sogar noch größer sind. Es ist anders als bei relativ kleinen, kalkulierbaren Sprengladungen aus Handgranaten etwa. Selbst Panzerung hilft zwar vor den Splittern, nicht jedoch vor dem Knalltrauma, das die Druckwelle verursacht. Der beste Schutz besteht im Deckung nehmen hinter ausreichenden Barrieren, Häuserecken, Vertiefungen und dergleichen, die so wie bei einer HE-Granate wirken. Eine weitere, sehr wirksame Möglichkeit, die Auswirkungen einer Sprengung zu vermindern, besteht im Errichten eines Splitterschutzes, was den effektiven Gefahrenbereich halbiert.

Deshalb handhaben wir kleine Sprengladungen vereinfacht, große jedoch sehr viel komplexer. Solange sich das Schadensniveau nicht über “S” begiebt, also unterhalb 25 kgm/s bleibt, wird eine Explosion der Einfachheit halber wie eine normale Granate behandelt. Darüber hinaus, jedoch, nehmen wir die effektive Sprengkraft unserer Ladung und bestimmen die Entfernung in Metern $E_m$ folgendermaßen:

$$E_m = \sqrt[3]{S_{kg} \cdot B \cdot O} \cdot 20$$

Die einzigen einbezogenen Optionen sind hierbei die notwendige Anbringung, verstärkte Splitterwirkung und Richtladung in Richtung des Zieles. Eine in die verkehrte Richtung gefeuerte Richtladung gilt als splittergeschützt und wird später im Gefahrenbereich halbiert. Eine gerichtete Splitterladung gilt auf der Rückseite als splittergeschützt und als normale HE-Ladung.

Um den Schaden in einer bestimmten Distanz zu bestimmen, teilt man das Powerniveau durch vier. Im ersten Viertel der Distanz ist das Niveau “T”, dann abfallend “S”, “M”, schließlich nur noch

"L". Sollte die Sprengkraft im Zentrum der Explosion über "T" betragen, bleibt der Übertrag erhalten. Also "T+1", "T", "S", "M". So verhalten sich sämtliche Explosionen, von einer 1 Kiloladung bis zur Atombombe mit 20 Metatonnen. Der erhaltene Schaden wird auf Betäubungs- und körperlichen Schaden gleichmäßig verteilt, wie bei einer HE-Granate üblich. Bei übergroßen Explosionen treten selbstverständlich auch jede Menge Sekundärwirkungen auf, wie Brände, herumfliegende Trümmer und dergleichen. Wir beschränken uns hier jedoch nur auf die kalkulierbaren, kinetischen Wirkungen einer solchen Explosion. Immerhin können wir jetzt bestimmen, ob ein Panzer in der Entfernung von einem Kilometer von einer "kleinen" 15 kt-Atombombe den ersten Schlag übersteht, oder ob er dabei zerfetzt wird. Für ihn gelten prinzipiell die selben Gesetzmäßigkeiten wie für den Soldaten, der in den Wirkungsbereich einer Handgranate kommt, nur ein paar Sprossen höher auf der Leiter. Im Falle des Panzers wären es übrigens 25T+2, was er mit größter Wahrscheinlichkeit nicht überstehen würde.

Diese etwas komplexere Handhabung von Bomben und Sprengungen als bei simplen Granaten ist durchaus beabsichtigt, um gerade diese besonderen Ereignisse mit mehr Realismus zu würzen und den zu erwartenden Schaden auf den ersten Blick für die Beteiligten etwas unabschätzbarer zu gestalten.
Eine wichtige Sprengung sollte vom Spielleiter als Spieleffekt vorbereitet worden sein. Für den täglichen Einsatz werden die Gruppen ohnehin zu standardisierten Paketen greifen, wie es auch beim Militär üblich ist, so dass die Wirkungen schon von den Erfahrungen her bekannt sind.

*Die Sprengladung der 60 cm Ziegelstein-Wand aus dem oberen Beispiel bestand aus 2 kg C4 ($\sqrt[3]{S_{kg} \cdot B} \cdot 20 = 40$), hatte also einen inneren Gefahrenbereich von 40 Metern. Allein die Menge des verwendeten Sprengstoffes entscheidet über die Power im Gefahrenbereich, nicht die in diesem Falle verwendten Optionen bei der Sprengung. Weniger Sprengstoff bedeutet also weniger Gefahr, das ist der einzige Effekt der meisten Optionen. Zwei Kilogramm C4 haben eine Power von 54 kgm/s, also 16T. Das bedeutet, alle 2,5 Meter reduziert sich die Power der Druckwelle ($40/16 = 2,5$). Unsere beiden Anarchisten lagen bei der Sprengung in einer Entfernung von 30 Metern hinter einer Ecke ($30/2,5 = 12$). Auf sie wirkten also nur noch ein Schaden von 4L ($16 - 12$), wobei die Ecke den körperlichen Anteil des Schaden durch Deckung komplett absorbierte, wie bei HE-Granaten beschrieben.*

*In einer 1.6 kg schweren Claymore AP-Mine befinden sich 0.67 kg C4. Diese Mine wurde mit der Grundoption, der Richtladung und der verstärkten Splitterwirkung konstruiert. Die Ladung hat eine Grundreichweite von 40 ($\sqrt[3]{0.67 \cdot 4 \cdot 3} \cdot 20$), die durch die beiden Optionen nochmal mit 2 und 1.5 multipliziert 120 ergibt. Der Grundschaden der Mine liegt bei 50 kgm/s, also 15T. Damit läßt die Ladung alle 8 Meter einen Punkt nach ($120/15$) und fällt alle 30 Meter von "T" langsam bis auf "L".*

*Einem Charakter blühen also beispielsweise bei 50 Metern Entfernung 9S Schaden ($50/8 = 6,25$), mit 6W6 gegen MW4.*

Damit sind die Sprengstoffe in ihrer Wirkung einfach und vollständig zusammenhängend und ableitbar geregelt. Noch ein Hinweis an diejenigen, die meinen, gleich außerhalb des hier beschriebenen Wirkungsradius einer Explosion könnte nichts passieren. Das ist natürlich falsch. Tatsächlich können einzelne Teile noch bis zur doppelten Distanz fliegen, selten sogar noch darüber hinaus. Aber dass sie dabei einen Menschen treffen und relevant dabei verletzen, ist statistisch so selten, dass wir uns deswegen mit solchen Effekten nicht beschäftigen. Glasscheiben gehen aber oft bei einer Sprengung noch bis zum doppelten Sicherheitsabstand zu Bruch und bei großen Sprengungen sollte man Splitterflug immer einkalkulieren, als wenn man diese Option bei der Erstellung der Ladung gewählt hätte, wenn man vor unliebsamen Überraschungen vollkommen gefeit sein möchte. Außerdem ist das Aufsuchen von Deckung in jedem Fall ratsam. Und wenn all das nicht möglich ist, dann werft euch zumindest auf den Boden. Ich will einfach nachher nicht von euch hören, ich hätte euch nicht gewarnt. Sprengstoff ist so eine Art Büchse der Pandorra.

## 6.7 Preise

| Standardwerte verschiedener Granaten | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 15 mm | 10S | 25 g | 35¥ | 2 | 5/6 Tage |
| 20 mm | 11S | 50 g | 25¥ | 2 | 4/2 Tage |
| 25 mm | 12S | 75 g | 30¥ | 2.25 | 5/2 Tage |
| 30 mm | 13S | 100 g | 35¥ | 2.5 | 5/4 Tage |
| 35 mm | 14S | 200 g | 40¥ | 2.75 | 5/6 Tage |
| 40 mm | 14S | 300 g | 45¥ | 3 | 6/8 Tage |
| 60 mm | 14T | 400 g | 50¥ | 4 | 6/10 Tage |
| 80 mm | 14T | 600 g | 60¥ | 4 | 7/12 Tage |
| 100 mm | 15T | 1 kg TNT | 120¥ | 4.5 | 8/16 Tage |
| 120 mm | 16T | 5 kg TNT | 700¥ | 5 | 10/30 Tage |
| 160 mm | 17T | 7.5 kg TNT | 1500¥ | 6 | 12/60 Tage |
| 240 mm | 19T+1 | 126 kg TNT | 15000¥ | 8 | 16/90 Tage |
| Microhandgranate | 12S | 42 g TNT/60 g | 30¥ | 1 | 2/2 Tage |
| Minihandgranate | 13S | 64 g TNT/100 g | 25¥ | 1.5 | 2/3 Tage |
| Handgranate | 14S | 135 g TNT/250 g | 15¥ | 2 | 3/4 Tage |
| Handgranate, schwer | 14T | 270 g TNT/500 g | 30¥ | 3 | 4/5 Tage |
| Wurfbombe | 15T | 540 g TNT/1000 g | 60¥ | 5 | 5/10 Tage |
| Kofferbombe | 16T | 1500 g TNT/3000 g | 170¥ | 10 | 6/30 Tage |
| PKW-Autobombe | 20T+1 | 250 kg TNT | 25 k¥ | 20 | 10/60 Tage |
| Lieferwagen-Autobombe | 23T+1 | 4 t TNT | 400 k¥ | 30 | 16/120 Tage |
| LKW-Lastwagenbombe | 25T+2 | 20 t TNT | 2 mio¥ | 40 | 20/360 Tage |

| Optionen | |
|---|---|
| Sprengsatz | Preis |
| Hochexplosiv (HE) | x1 |
| verstärkter Sprengsatz (IPE) | x5 |
| Anti Personen (AP) | x1,2 |
| Offensiv (Off) | x0,75 |
| Hohlladung (SC) | x3 |
| Hohlladung, Anti-Fahrzeug (AVSC) | x6 |
| Knallgranate (Bang) | x1,5 |
| Leuchtgasgranate (Flash) | x1,5 |
| Gasgranate | x1 +Gas |
| Richtmine (Claymore) | x2 |
| **Granatenform** | |
| Minen | Gesamtpreis x0,75 |
| Standardform | Gesamtpreis x1 |
| Aerodynamisch (Werfer, Diskuss,...) | Gesamtpreis x2 |
| Springmine | Meter*5¥ |

| Zündsysteme | |
|---|---|
| Chemischer Zünder | |
| Sofortzünder | 1¥ |
| Druck | 2¥ |
| Zeitverzögerung | 3¥ |
| Aufschlag | 4¥ |
| Elektrischer Zünder | |
| Sofortzünder | 5¥ |
| Druck | 10¥ |
| Zeitverzögerung | 12¥ |
| Aufschlag | 15¥ |
| Bewegung | 25¥ |
| Annäherung | |
| Infrarot | 50¥ |
| Ultraschall | 80¥ |
| Funkzünder | 20¥ |
| Elektronikzünder | Stufe*Sensor*5¥ |
| Pheromonzünder | |
| allgemein | 500¥ |
| geschlechtsspezifisch | 1000¥ |
| spezielles Ziel | 1500¥ |
| Luftzündende Granate | 20¥ |
| Außendruckzünder | 50¥ |
| Sensorzünder (Sensorstufe) | (Stufe$^3$)x100¥ |
| Smartzünder (Pilotstufe) | (Stufe$^2$)x500¥ |

| Sprengstoffe | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Sprengstoff | Power | Gewicht | Verfügbarkeit | Preis | SI | ChemScan (MW 10) | Legal |
| Schwarzpulver | 1 | 0.5 kg | 3/48 Stunden | 15¥ | 1 | -1/30 g | 6P-J |
| | Mischung aus Schwefel(2), Holzkohle(3) und Salpeter(15). Muss verdämmt werden, damit er explodiert, ansonsten Verpuffung. Wird gern für's sportliche Vorderladerschießen genommen und ist mit Erwerbsschein extrem leicht erhältlich. Wasserempfindlich, raucht stark. | | | | | | |
| Kuruskativ | 2 | 0.5 kg | 9/48 Stunden | 60¥ | 1.5 | – | 2-J |
| | gaslos reagierende Stoffpaare mit hoher Reaktionstemperatur, z. B. Gemische aus Titan-Antimon-Blei, Magnesium-Silicium, Magnesium-Tellur, Magnesium-Zinn, Magnesium-Phosphor. Unscannbar, wenn nicht direkt danach gesucht wird, jedoch deutlich auf MAD-Detektoren erkennbar, jedoch nicht unbedingt identifizierbar. Sehr klein wegen hoher Dichte (500 g sind etwa ein halbes Glas voll). Muss verdämmt werden, um explodieren zu können. Durch hohe Abbrandtemperaturen nicht für Feuerwaffen geeignet. | | | | | | |
| Flüssigluft-Spr. | 3 | 0.5(1) kg | 12/72 Stunden | 10¥ | 2 | -1/10 kg | 2-J |
| | Oxyliquit; Sprengstoff aus flüssiger Luft oder Sauerstoff mit Kohlenstoffverbindungen. Technisch aufwendig, da entweder stark gekühlt und zündend bei Erwärmung oder in Druckflasche und explosionsartiger Vermengung mit folgender Zündung. Die notwendige Mechanik wiegt pro Einheit Sprengstoff ebensoviel und verdoppelt damit effektiv seine Masse. Sehr billig und die Komponenten sind sehr einfach zu beschaffen für den Selbstbau. Die als Fuel-Air-Explosives (FAE) bekannten Sprengstoffe arbeiten nach diesem Prinzip. FAE sind sehr schwer bereits fertig zu bekommen, aber die Komponenten sind praktisch sofort verfügbar. Übliche Gesamtmasse 50-2000 kg. | | | | | | |
| Kommerziell | 3 | 0.5 kg | 6/48 Stunden | 20¥ | 1.5 | -1/30 g | 4P-J |
| | TNT, Dynamit und die meisten Küchenrezepte | | | | | | |
| Emulsions-Spr. | 3 | 0.5 kg | 10/48 Stunden | 150¥ | 2 | -1/500 g | 2-J |
| | Dieser Komponenten-Sprengstoff besteht aus zwei sich mischenden Flüssigkeiten, bekannt als Emulgit oder Impulsit. Keine explosiven Komponenten, höchste Handhabungssicherheit, höchste Sicherheit gegen mechanische Beanspruchung, physiologische Verträglichkeit, wesentlich weniger toxische Bestandteile in den Schwaden als bei allen anderen Sprengstoffen, hohe Detonationsgeschwindigkeit auch in kleinen Ladungsdurchmessern: 4500-5500 m/s; dadurch große Wirksamkeit, großes Leistungsspektrum durch Zugabe von Aluminiumpulver und/oder trockenem Ammoniumnitrat (dieser Zusatz ist scanbar wie Gelierdynamit), absolut wasserfest | | | | | | |
| C4 | 4 | 0.5 kg | 8/48 Stunden | 80¥ | 1.5 | -1/100 g | 4-J |
| | schlag- und feuerunempfindlich und zündet elektrisch, ähnlich in Tschechien als Semtex gefertigt und Lieblingssprengstoff der Militärs und Terroristen weltweit, in verschiedenen Grauschattierungen für unterschiedliche Zündspannungen erhältlich. | | | | | | |
| Nitroglycerin | 4 | 0.5 kg | 12/72 Stunden | 40¥ | 5 | -1/20 g | 3-J |
| | Ölige Flüssigkeit und wird weder militärisch noch praktisch verwedet. In der Regel ein sehr instabiles Zwischenprodukt und ist sehr schlag- und erschütterungsempfindlich. Nur Verrückte gehen mit Nitroglycerin direkt um, ursprünglich mit Kieselgur zu Dynamit weiterverarbeitet, welches die Schlagempfindlichkeit nahm, aber bei Lagerung ausschwitzte, dann zu dem sehr stabilen Gelierdynamit verarbeitet, was die Brisanz sogar noch steigerte. Transportaufwand hebt den Kaufpreis, Verfügbarkeit und Straßenindex. | | | | | | |
| Gelierdynamit | 5 | 0.5 kg | 6/48 Stunden | 30¥ | 0.8 | -1/20 g | 4-J |
| | Hochbrisante Mischung aus Nitrozellulose und Nitroglycerin, schlagunemfindlich, initalzündend. Relativ einfach herstellbar und bester Sprengstoff aus Untergrundküchen. Miltärisch und kommerziell nicht gern verwendet wegen Problemen bei Langzeitlagerung, ansonsten stabil. Leicht klebrig, auch als Gelignit bekannt: 92-94% Nitroglycerin und 6-8% Kollodium, >9000 m/s | | | | | | |
| C12 | 6 | 0.5 kg | 10/48 Stunden | 200¥ | 2 | -1/100 g | 3-J |
| | hochbrisanter Spezialsprengstoff für kleinste Sprengstoffmengen, ähnliches Produkt PlasteX™ von Saeder-Krupp | | | | | | |

# Kapitel 7

# Munition

Munition besteht regeltechnisch aus drei Teilen: Mantel, Kern und Treibsatz. Dabei sind nahezu alle Kombinationen möglich. Alle Modifikatoren werden aufaddiert.

## 7.1 Stahlmantelmunition (Mantel und Spitze)

Geschosse dieses Typs verfügen über einen besonders harten Mantel und eine harte Spitze. Dadurch widerstehen sie Verformungen beim Aufschlag besser und wirken so effektiver gegen gepanzerte Ziele als normale Munition. Allerdings verursachen sie weniger Gewebeschäden als fragmentierende oder aufpilzende Bleigeschosse.

Man findet in der Praxis diese Art Munition mit einer festen und widerstandsfähigen Hartmetalllegierung ummantelt und die Spitze mit Stahl oder ähnlichem verstärkt oder gar ein gesamtes Vollprojektil aus Stahl. Da Stahl sich jedoch nicht in die Züge eines Laufes presst, findet man reine Stahlprojektile in der Praxis nur in Sabots oder sie sind tailliert und dort mit einem etwas weicheren Material,

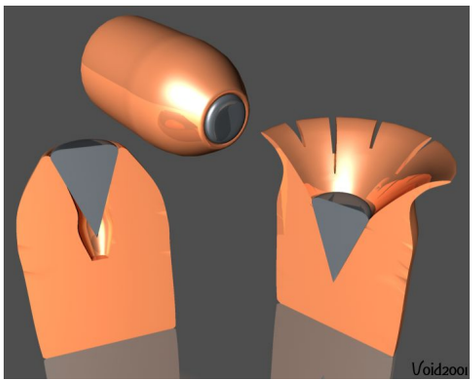
wie herkömmlicher Mantellegierung umschlossen.

Sie alle haben gemein, dass sie sich sehr weniger verformen, als normale Munition und so Barrieren besser durchdringen. Diese Munition findet weit verbreitet Anwendung und werden als “Armor Piercer” bezeichnet, oder kürzer als AP-Munition.

Wenn solche panzerbrechenden Geschosse verwendet werden, wird die effektive Panzerung um 1 reduziert. Das bedeutet, das sich die Wirkung gegen ungepanzerte Ziele nur unwesentlich ändert, sie gegen gepanzerte Ziele jedoch deutlich besser abschneidet, als Bleigeschosse. Allerdings werden die Erfolge des Schützen *nach* eventuellem Ausweichversuch des Ziels für den Schadenswiderstand um 1 reduziert. Dies spiegelt die Tatsache wider, daß derartige Geschosse weniger nachsichtig mit ungenauem Beschuss sind und knapp verfehlte Vitalzonen nicht durch ihren Wundkanal beeinträchtigen. Solche Vollmantelgeschosse werden auch oft als AP (Armor Piercing) Munition bezeichnet.

Für die erste Niveausteigerung sind also statt der üblichen zwei Nettoerfolge drei Nettoerfolge nötig, ansonsten verhält sich die Schadensniveauerhöhung, Ausweichen und Schadenswiderstand unverändert.

Sobald die Power dieses Projektils unter 6 fällt, verliert sie sämtliche Sonderwirkung und wird wie ein normales Geschoss behandelt, da sie sich stark deformiert hat. Vorher gilt die -1 auf Panzerungen und Barrieren für jede Barriere, die diese Kugel durchdringt.




## 7.2 Diamantmantel (Mantel)

Geschosse dieser Art haben einen Stahlmantel, der mittels einer Plasmabestrahlung mit einem Diamantmantel überzogen wurde. Der Geschossmantel erhält dadurch eine immense Härte und zudem auch eine hervorragende thermische Leitfähigkeit. Die Wirkung gegen Panzerung ist deutlich besser als die von gewöhnlicher Stahlmantelmunition. Dies wird allerdings durch eine ebensolche Verstärkung der Nachteile erkauft, denn ein Geschoss mit Diamantmantel fragmentiert deutlich schwerer und bewirkt einen sehr glatten und begrenzten Wundkanal. Alle Munitionstypen mit einem Geschossmantel aus Stahl (und nur solche) können mit einem Diamantfilm überzogen werden und erhalten dadurch einen weiteren -1 Bonus gegen Panzerung.

Allerdings werden die Erfolge des Schützen nach eventuellem Ausweichversuch des Ziels für den Schadenswiderstand um -2, anstelle der üblichen -1 für normale Stahlmantelmunition reduziert. Sobald die Power einer Kugel mit Diamantmantel unter 5 fällt, verliert sie sämtliche Sonderwirkung und wird wie ein normales Geschoss behandelt. Vorher gilt die -1 gegen Panzerungen und Barrieren für jede Barriere, die diese Kugel durchdringt. Diamantummantelte Geschosse haben einen legendären Ruf auf der Strasse, werden allerdings aufgrund der extrem hohen Kosten und dem praktisch nicht vorhandenen Markt von keinem Konzern in Serie produziert. Das Angebot beschränkt sich daher meist auf minimale Stückzahlen oder Sonderanfertigungen.

## 7.3 Nanoschuppen

Die Geschosse dieser Art werden in einem speziellen Nanotechverfahren produziert und besitzen eine haifischhautartige Oberfläche mit tausenden winziger Stromlinienstacheln. Dadurch ist ihr Flugverhalten besonders stabil und die Wirkung auf Distanz wird stark verbessert. Die Reichweitenklasse ab der Salvenfeuer ineffizient wird und Powerverluste auftreten wird um 1 hochgesetzt. Ein ähnliches Verfahren wird bei der Herstellung von Nano-Präzisionsmunition verwendet, aber die Nanoschuppenoption ist dort bereits durch die gesteigerte Gesamtreichweite enthalten. Die Nanoschuppenoption kann mit allen Munitionstypen kombiniert werden die massive Einzelgeschosse aus gezogenen oder polygonalen Läufen verschießen (also weder mit gewöhnlichen Schrotflinten, noch mit Sabots).

## 7.4 Hohlspitzmunition (Mantel)

Die Spitze dieser Geschosse ist konkav nach innen gestülpt, so wie die Kuppe bei einem Vulcanberg. Manche Verwandten Typen dieser Munition füllen diese Spitze wieder mit Blei oder Plastik auf, jedoch begründet sich dies auf die Umgehung von Kriegskonventionen und hat keinen ballistischen Belang. Hohlspitzmunition wirkt effektiv wie Flechettemunition. Das bedeutet, dass das Schadensniveau um 1 steigt, jedoch nur gegen ungepanzerte Ziele ohne Einschränkung. Gegen gepanzerte Ziele wird die effektive Panzerung um eins erhöht. Ballistische Panzerung zählt, wird die Power des Geschosses jedoch durch Panzerung kleiner als 6, verfällt die Niveausteigung und die Power sinkt um einen zusätzlichen Punkt. Dum-Dum und andere Flachkopfmunition fällt ebenfalls in diese Kategorie.

## 7.5 Silbermantelmunition (Mantel)

Geschosse dieses Typs verfügen über eine verstärkte Geschossspitze aus Silber und sind oft gänzlich mit Silber ummantelt. Der Zweck solcher Projektile ist die Bekämpfung erwachter Kreaturen mit Silberallergie. Da der Geschosskern ohnehin weniger mit dem Ziel in Berührung kommt, ist es selten nötig das gesamte Geschoss aus Silber zu gießen. Der Silberüberzug ist dabei ein kosteneffizienter Kompromiss. Da die Eigenschaften von Silber sich kaum von Blei unterscheiden, wird der Schaden nicht verändert, aber Kreaturen mit Silberallergie oder Verwundbarkeit erleiden die Aufschläge entsprechend ihrer Allergie. Der gleiche Munitionsmodifikator kann auch für Goldmantelmunition verwendet werden, allerdings steigt dabei die Power um 1 während Panzerung mit +1 schützt. Ein Geschoss das komlett aus Silber oder Gold besteht, verwendet zusätzlich den Schwermetallkernmodifikator, im Falle des Silbers aufgrund der Härte und im Falle des Goldes aufgrund der Dichte.

## 7.6 Multiallergiegeschosse (Mantel und Kern)

Diese Geschosse bestehen aus einer Vielzahl allergener Substanzen und werden speziell gegen erwachte Wesen mit mehreren oder unklaren Allergien und Verwundbarkeiten eingesetzt. Die Struktur dieser Geschosse ist schwächer und ihre Masse geringer, weshalb sie sich ähnlich wie Splittergeschosse verhalten.

Das bedeutet, dass das Schadensniveau um 1 steigt, jedoch nur gegen ungepanzerte Ziele. Gegen gepanzerte Ziele wird die effektive Panzerung um zwei erhöht. Ballistische Panzerung zählt.

Die Allergiewirkungen kommen hinzu und die Wundheilungszeit wird in jedem Fall aufgrund der vielen Fremdstoffe verdoppelt. Charaktere mit einem schwachen Immunsystem können ausserdem auch ohne Allergie ein zusätzliches Schadenskästchen durch einen toxischen Schock erleiden (Spielleiterentscheidung). Die enthaltenen Allergene sind Kupfer, Silber, Quecksilber, Holz, Insektizid, Mineralölplastik, diverse Schadstoffe, Blei und Zitrussäure sowie ausgesuchte Pollen und Tierhaare sowie Speichelenzyme und Molekülkettenkombinationen der verbreitetsten Insektengifte wie etwa den allergenen Komponenten von Bienengift, alles in einer dauerhaft haltbaren Form.

Schadensmodifikatoren, die durch Multiallergen entstehen werden aufgrund der fürchterlichen Schmerzen verdoppelt.

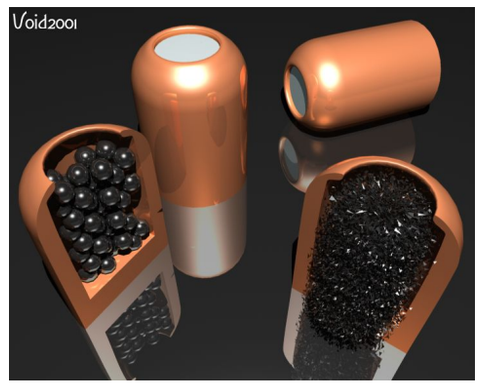
## 7.7 Dragonkiller (Mantel und Kern)

Diese Geschosse sind zwar nicht unbedingt zur Drachenjagd gedacht, allerdings bestimmt dazu geeignet, denn sie kombinieren verschiedene Spitzenverfahren zur Maximierung der Wirksamkeit. Dabei sind sie durchaus unökonomisch und werden von keinem Konzern in Serie gefertigt. Der Geschosskern besteht aus Iridium oder Osmium und ist mit einem dünnen Mantel aus diamantgehärtetem Titan- oder Scandiumstahl umhüllt. Die Power solcher Geschosse wird um 2 gesteigert, ebenso der Rückstoß und Panzerung wirkt um 1 reduziert. Es gilt der gleiche Erfolgsverlust wie bei Stahlmantelmunition.

Die Reichweite sinkt aufgrund der hohen Geschossmasse um 20%, weshalb diese Geschosse oft mit Highpowerladung verwendet werden. Obwohl auch schon von Spezialgeschossen berichtet wurde, die anstelle des Iridiumkerns einen Kern aus einer Orichalcum/Platinlegierung gehabt haben sollen und auf dieser Basis zusätzlich verzaubert gewesen, handelt es sich dabei um exotische Sonderanfertigungen einer ohnehin schon ungewöhnlichen Spezialmunition.

## 7.8 Komposit- und Übungsmunition (Mantel und Kern)

Diese Geschosse bestehen aus Plastik, Pressholz, oder anderen Billigmaterialien. Sie dienen nur dem Beschuss von Zielscheiben zu Übungszwecken und haben mieserable Feldeigenschaften. Die Power solcher Geschosse sinkt um 2 und die Reichweite um 50 Prozent.




## 7.9 Kapselflechettes und Glazer (Kern und Mantel)

Diese Projektile sind nur Transportvehicel für kleinere Subgeschosse. Es spielt dabei regeltechnisch keine Rolle, ob es Metallsplitter, Bleikugeln, oder

Penetratorbolzen sind. Sie werden alle gleich behandelt. Geschosse dieser Art schlagen auf das Ziel auf und zersplittern. Dabei geben sie ihren Inhalt frei, meist kleinere Geschosse oder eben Splitter. Diese durchschlagen dann die Haut oder Panzerung des Ziels und richten massive Oberflächenwunden an.

Das bedeutet, dass das Schadensniveau um 1 steigt. Ballistische Panzerung zählt, wird die Power des Geschosses jedoch durch Panzerung kleiner als 5, verfällt die Niveausteigung und die Power sinkt um einen zusätzlichen Punkt.

## 7.10 Mehrzweckgeschosse (Kern und Mantel)

Diese Munition ist sowohl gegen ungepanzerte, als auch gegen gepanzerte Ziele wirkungsvoll. In einem weichen Mantel aus Blei oder manchmal sogar Zinn befindet sich ein schweres, pfeilartiges Geschoß aus stahlummanteltem Wolfram.

Wenn das Geschoss auf ein weich- oder ungepanzertes Ziel trifft, schlägt es ein und die dabei auftretende Verlangsamung des Geschosses führt dazu, dass der Wolframbolzen das Geschoss von innen aufpilzt und tief ins Ziel eindringt. Trifft das Geschoss jedoch auf harte Panzerung, streift der Wolframbolzen den weichen Mantel an der Panzerung ab und durchschlägt diese allein. Der Gewebeschaden ist zwar geringer als der eines Stahlmantelgeschosses, jedoch grösser als der einer Bleikugel. Mehrzweckmunition wird gegen weich- und ungepanzerte Ziele wie Hohlspitzmunition behandelt und gegen hart gepanzerte Ziele wie Stahlmantelmunition, jedoch mit einem zusätzlichen -1 auf das Schadensniveau.

## 7.11 Gel- und Betäubungsmunition (Kern und Mantel)

Diese Projektile bestehen nicht aus Metall oder Plastik, sondern aus Gelee oder Gummi und dienen hauptsächlich der Aufstandsbekämpfung. Zweck dieser Munition ist es, das Ziel durch schmerzhafte Prellungen kampfunfähig zu machen, führen also zu Betäubungsschaden. Das kann zum einen der Auflösung einer Menschenmenge dienen, zum anderen allerdings auch der einfacheren Verhaftung eines Verbrechers.

Der Schadenstyp der Waffe wird zu Betäubungsschaden. Die Power sinkt um einen Punkt. Beim Schadenswiderstand wirkt die Stoßpanzerung.

## 7.12 Schwermetallkerngeschosse (Kern)

Der Kern dieser Geschosse besteht aus Wolfram, Uran, oder einem beliebigen anderen Schwermetall. Sogar Quecksilber ist möglich. Dadurch wird das Geschoss schwerer und durchdringt Panzerung besser. Regeltechnisch bedeutet es, dass die Power des Geschosses, ebenso wie der Rückstoß um 1 steigt. Die Reichweite hingegen sinkt um 10 Prozent. Schwermetallkerngeschosse, die Uran verwenden kosten nur halb soviel wie normale Schwermetallkerngeschosse (MKM 1), aber Verfügbarkeit und Straßenindex von Uranmunition entspricht der von Ex-Ex-Munition. Urankernmunition ist illegal und fällt rechtlich unter das Militärwaffengesetz.

## 7.13 Explosive Hohlspitzmunition (Kern)

Geschosse dieser Art haben eine blütenartig geschlossene Geschosspitze mit einem eingebetteten, schlagempfindlichen Mikrosprengsatz. Bei Einschlag in das Ziel detoniert der Mikrosprengsatz und sorgt für eine sofortige Expansion des Geschosses. Der besondere Vorteil ist die Möglichkeit, das Geschoss selbst mit einem Stahlmantel zu versehen, so dass erst Panzerung durchdrungen und dann maximale Expansion erreicht werden kann. Geschosse dieser Art werden oft auch als AGEX (Aggressive Expander), Crash Blossom, LExXpander (Low Explosive Expander) oder Bangdropper bezeichnet. Ansonste haben sie die gleiche Wirkung wie Hohlspitzmunition, allerdings ohne einen Punkt Power zu verlieren, wenn die Hohlspitzwirkung negiert wird. Explosive Hohlspitzmunition ist in vielen Ländern illegal, in denen strikte Waffengesetze existieren (z. B. fast alle Länder Europas), aber in den CAS und UCAS mit einer einfachen Sicherheitslizenz verfügbar.

## 7.14 Explosivmunition (Kern)

Der Schaden der durch Sprengkopfgeschosse hervorgerufen wird, basiert nicht alleine auf der kinetischen Energie eines Projektils, sondern zusätzlich auf der destruktiven Kraft einer Sprengstoffexplosion. Dafür ist ein fester Modifikator des Waffenschadens ohne Einbeziehung der Sprengstoffmasse unzureichend. Ein einfaches Verfahren leistet hier Abhilfe. Man nehme den Geschoßdurchmesser (das Kaliber) und das Powerniveau des Grundschadens der

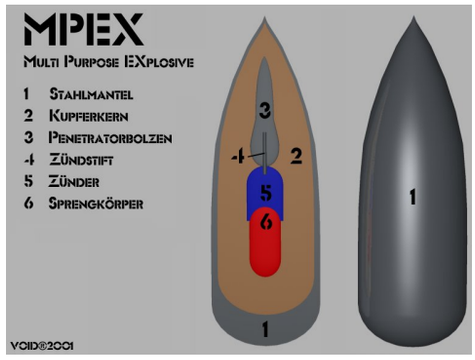
Waffe. Beides wird addiert und anschliessend durch zwei geteilt. Das Ergebniss ist das Powerniveau des Explosivgeschosses. Das Schadensniveau ist das Niveau des Archetypschadens +1. Panzerung schützt mit ihrer ballistischen Schutzstufe +2 gegen Explosivgeschosse.

Diese Schadensberechnung ist nur für Waffen zulässig, die ein Kaliber von mindestens 5 mm und maximal 14 mm haben. Geschosse unter 5 mm können nicht mit wirkungsvollen Sprengsätzen bestückt werden. Explosivgeschosse in schwereren Kalibern als 14 mm werden wie Granaten entsprechend den Sprengstoffregeln behandelt und erhalten einen Bonus auf ihr Powerniveau in Höhe von (Archetyppower der Waffe)/5+2 bei Direkttreffern zusätzlich zum Bonus für Point-Blanc Schaden. Das Primärziel erleidet außerdem sowohl den Direktschaden, als auch den Flächenschaden, aber anders als bei normalen Granatenexplosionen profitiert der Direktschaden in diesem Fall von den Erfolgen des Schützen und bezieht keine weiteren Erfolge durch die Explosion (Siehe 6.4 Regeln zum Granateneinsatz). Alle Konstruktionsoptionen für Granaten (IPE, AP, SC, AVSC,...) können einbezogen werden. Als Berechnungsbasis dient immer das am nächsten liegende Granatenkaliber. Eine stärkere Version der Explosivmunition wird als HEX (Highly Explosive), EX2 (Extra Explosive), oder SuperEx bezeichnet und verfügt über einen stärkeren Sprengstoff. Diese Option verbessert wahlweise Powerniveau, oder Schadensniveau um eine Stufe. Dies muss selbstverständlich bei der Herstellung, bzw. vor dem Kauf gewählt werden. Eine änliche Steigerung der Wirkung für Sprengkopfgeschosse oberhalb der 14mm Grenze lässt sich durch Benutzung der IPE-Option erreichen.

| Beispiele (5-14 mm Spektrum) | | | |
|---|---|---|---|
| 9 mm Parabellum | 7M $\Longrightarrow$ | 8S Ex | $\Longrightarrow$ 8T oder 9S HEX |
| 10 mm Auto | 9M $\Longrightarrow$ | 9S Ex | $\Longrightarrow$ 9T oder 10S HEX |
| 12 mm Armalite | 10M $\Longrightarrow$ | 11S Ex | $\Longrightarrow$ 11T oder 12S HEX |
| .50 AE | 10M $\Longrightarrow$ | 11S Ex | $\Longrightarrow$ 11T oder 12S HEX |
| 14 mm Azteca | 7S $\Longrightarrow$ | 10T Ex | $\Longrightarrow$ 10T+1 oder 11T HEX |
| 5,56 mm NATO | 9M $\Longrightarrow$ | 7S Ex | $\Longrightarrow$ 7T oder 8S HEX |
| 6,5 mm Hybrid | 10M $\Longrightarrow$ | 8S Ex | $\Longrightarrow$ 8T oder 9S HEX |
| 7,62 mm NATO | 10S $\Longrightarrow$ | 8T Ex | $\Longrightarrow$ 8T+1 oder 9T HEX |
| 8,5 mm Latiev | 9S $\Longrightarrow$ | 8T Ex | $\Longrightarrow$ 8T+1 oder 9T HEX |
| 12 mm Raptor | 14S $\Longrightarrow$ | 13T Ex | $\Longrightarrow$ 13T+1 oder 14T HEX |
| 12,7 mm Bloc | 14T $\Longrightarrow$ | 13T+1 Ex | $\Longrightarrow$ 13T+2 oder 14T+1 HEX |

| Beispiele (15 mm+ Spektrum) | |
|---|---|
| 14,5 mm Bloc | 16T $\Longrightarrow$ 12S und 5M HE Flächenwirkung |
| 16 mm Mitsubako | 16T $\Longrightarrow$ 12S und 5M HE Flächenwirkung |
| 20 mm AMR | 16T $\Longrightarrow$ 13S und 6M HE Flächenwirkung |
| 23 mm Tojovka | 17T $\Longrightarrow$ 15S und 8M HE Flächenwirkung |
| 35 mm Oerlikon | 19T+1 $\Longrightarrow$ 17T und 9S HE Flächenwirkung |
| 40 mm Bofors | 21T+1 $\Longrightarrow$ 18T und 10S HE Flächenwirkung |
| 50 mm Bofors | 22T+1 $\Longrightarrow$ 18T und 10S HE Flächenwirkung |

Explosivmunition verhält sich in Kombination mit anderen Munitionsoptionen anders als Massivgeschosse. Explosivgeschosse werden mit der Stahlmanteloption zu Einschlagexplosivgeschossen. Anstelle der üblichen Regeln für Stahlmantelgeschosse entfällt hierbei der +2 Bonus auf die Schutzstufe der Panzerung. Subsonic bewirkt einen Abzug von -1 auf die Power und -1 auf das Schadensniveau, unabhängig davon ob es sich um eine Pistole, oder ein Gewehr handelt. Die einzigen Optionen die außerdem verwendet werden können, sind vergrößertes Projektil, Leuchtspur und Treibspiegel. Bei Verwendung der Treibspiegeloption muss allerdings beachtet werden, das sich das Kaliber der Waffe pro Treibspiegelstufe um 1/3 reduziert und dadurch der Schaden des Explosivgeschosses auf Basis des neuen Kalibers berechnet werden muss!



## 7.15 Highpower Munition (Treibsatz)

Hierbei handelt es sich um einen beliebigen Projektiltyp, der jedoch mit einer stärkeren Treibladung abgefeuert wird. Das verbessert die Durchschlagskraft des Projektils und führt daher zu einer Steigerung des Powerniveaus um 1, wodurch natürlich der Rückstoß auch um 1 steigt. Die Reichweite von Highpowermunition steigt um 10 Prozent. Eine Waffe mit Archetyppower wird damit zu einer regeltechnisch überpowerten Waffe mit allen damit verbundenen Nachteilen (siehe Rückstoßregeln). Die Highpower-Option kann mit allen Geschosstypen kombiniert werden mit Ausnahme von SubSonic und Whisper. Hülsenlose Waffen können keine Highpower Munition verwenden, da ihr Lademechanismus auf einen gleichmäßigen Gasdruck ausgelegt ist und mit extremen Schwankungen nur schwer klarkommt. Zudem neigen hülsenlose Waffen zu starkem Überhitzen und würden mit verstärkten Treibladungen schnell Fehlzündungen und Magazinexplosionen erleiden.

Auf extreme Entfernung verliert Highpower seinen Vorteil.

## 7.16 Pistolenschrot

Diese speziellen Pistolenpatronen werden nur für äußerste Notfälle im Survivalbereich benutzt. Dabei handelt es sich um eine modifizierte Patronenhülse, die ähnlich einer Platzpatrone mittels Verkrampung geschlossen ist und eine Ladung herkömmlicher Fein-Schrotkugeln enthält (sieh Schrot). Pistolenschrotpatronen dienen der Jagd auf Kleintiere (Hasen, Vögel, Eidechsen, ...). Kein Schütze verwendet solche Patronen, solange er nicht wirklich verzweifelt ist, denn sie ruinieren den Lauf der Waffe bereits nach wenigen Schuss nachhaltig. Für jeden abgegebenen Schuss Pistolenschrot muss ein Zuverlässigkeitswurf für die Waffe gemacht werden. Fällt kein Erfolg, sinkt die Reichweite der Pistole um eins, bis zu einem maximalen Verlust von 50%. Dieser Verlust gilt nicht für die Schrotladungen.

> *Beispiel:*
> *Mia Mikasu wurde mit ihrem Ultralight Aufklärungsflugzeug über dem Amazonasbecken abgeschossen. Bei dem Absturz ging ihre geliebte Delta Commando Kompositarmbrust verloren. Um zu Überleben bleibt ihr nun nichts anderes übrig, als ihrer geliebten 45er Swiss Arms mit den Pistolenschrotpatronen aus ihrem Überlebenskit den Rest zu geben. Um den größten Hunger zu stillen (Mia steht nicht auf Grünzeug) schießt sie sich einen Singvogel. Der Zuverlässigkeitswurf misslingt und die Reichweite der 6045 Pro sinkt von 8 auf 7. Daraus ergeben sich folgenden neuen Reichweiten für die Waffe: Kurz 7, Mittel 14, Weit 28, Extrem 56. Wenn sie so weiter macht, wird sie vor einem Problem stehen, sobald sie es mit wehrhafteren Gegnern als Singvögeln zu tun bekommt.*

## 7.17 Subsonic und Whisper (Treibsatz)

Diese Geschosse fliegen unterschallschnell und manche verfügen über eine spezielle Treibmittelzusammensetzung zur Minimierung des Abschussgeräusches. Die Geschosse haben dadurch weniger Energie und verlieren effektive Leistung durch die fehlende Geschwindigkeit. Da Pistolenmunition von Hause aus langsamer ist als Gewehrmunition, verliert sie wesentlich weniger Leistung als Gewehrmunition. Bei Pistolenmunition sinkt das Powerniveau der Waffe um 1 und die Reichweite geht eine Waffenkategorie herunter. Eine mittlere MP hätte somit die Reichweite einer leichten MP. Bei Gewehrmunition dagegen sinkt das Powerniveau um 3, das Schadensnivau um 1 und der Reichweitenwert wird halbiert. Der Rückstoß sinkt entsprechend. Einige Kaliber sind schon von Hause aus unterschallschnell und benötigen diese Modifikation dementsprechend nicht. Diese sind in der Kaliberliste mit einem “S” markiert. Um den Leistungsverlust wenigstens teilweise auszugleichen, verwendet man gern größere Projektile und auch Schwermetallkerne.

Sprengkopfmunition behält zwar ihren normalen Schaden, eine Kombination beider Konzepte ist jedoch unsinnig, denn der gewünschte Effekt dieser Munition ist der zusätzliche Modifikator von +2 auf akustische Wahrnehmungswürfe zuzüglich des Modifikators des verwendeten Schalldämpfers. Highpowermunition lässt sich nicht mit Subsonicmunition kombinieren, und Kaliber, die von Hause aus unterschallschnell sind, verlieren diese Eigenschaft wenn man sie als Highpowermunition kauft. Selbstladeflinten ohne Pump-Modus werden mit dieser Munition zu EM-Waffen, ungeachtet ihres sonstigen Modus.

## 7.18 Leuchtspurmunition

Leuchtspurmunition erleichtert das Lenken von Automatikfeuer im suchenden Feuer, da der Schütze die Schussbahn auch dann sehen kann, wenn er das Feuer nicht über den Boden oder eine Wand führt. Der Leuchtsatz ist keine eigenständige Munition, sondern ein Zusatz, der für alle schweren Automatikwaffenkaliber verfügbar ist. Leuchtspurmunition liefert keinen zusätzlichen Bonus. Die Möglichkeit suchendes Feuer anzuwenden, ohne Geschosse sinnlos in den Dreck zu setzen, ist Vorteil genug, denn im Gegensatz zu normalem suchendem

Feuer, werden die in den Suchbereich verschossenen Kugeln als Sperr- oder Deckungsfeuer gewertet. So kann ein MG-Schütze eine feindliche Formation mit Sperrfeuer bestreichen während er sich zugleich auf ein Einzelziel einschießt, das er dann konzentriert bekämpft. Leuchtspurmunition wird meist alle 2-4 Schuss geladen. Schwere Flugabwehrmaschinengewehre mit niedrigerer Feuerrate verschießen nicht selten ausschließlich Munition mit dieser Option, nicht zuletzt auch wegen des beängstigenden Effektes der leuchtenden Beschusslanzen auf die feindlichen Piloten.

## 7.19 Brandgeschosse

Projektile dieser Art transportieren einen Brandsatz, der es ermöglichen soll, ein Ziel in Brand zu schießen. Geschosse dieser Art werden verwendet, um Lastwagen und andere Transportfahrzeuge, mitsamt ihrer Ladung zu zerstören oder nach Durchschlagung der Außenpanzerung Innenraum oder Elektronik zu beschädigen. Regeltechnisch wird zwischen zwei Arten von Brandsätzen unterschieden. Primärbrandsätze stellen eine Kernoption dar und füllen das gesamte Geschoss aus. Sie verursachen gegen weiche Ziele (z.B.: Menschen) Betäubungsschaden in Höhe des Waffenschadens. Gegen diesen Schaden schützt Panzerung mit einem Bonus von +2 auf ihre ballistische Schutzstufe. Danach entsteht zusätzlich Brandschaden entsprechend den Feuerregeln mit einem Powerniveau von 2 und einer Brenndauer von (Schadensniveau des Waffenbasisschadens in Kratzern) Sekunden. Gegen harte Ziele (z.B.: Fahrzeuge) verursachen Primärbrandsätze keinerlei direkten Schaden, sondern lediglich den für weiche Ziele angegebenen Brandschaden. Sekundärbrandsätze unterscheiden sich von Primärbrandsätzen insofern, dass sie eine Erweiterung anderer Geschosstypen darstellen, ähnlich wie Leuchtspurmunition. Geschosse, die über einen Sekundärbrandsatz verfügen, verlieren einen Punkt von ihrem Powerniveau und verursachen einen Brandschaden mit einem Powerniveau von 1 und einer Brenndauer von (Schadensniveau des Waffenbasisschadens in leichten Wunden) Sekunden.

## 7.20 Präzisions- und Matchgrademunition (Treibsatz und Mantel)

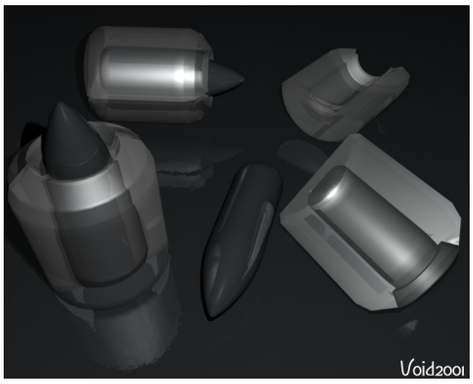
Diese Patronen sind besonders sorgfältig produziert und daher auch besonders präzis. Da sie in Treibsatz und Geschoßmantelbeschaffenheit stark optimiert sind und grundsätzlich über einen harten Geschoßmantel verfügen, werden sie wie Stahlmantelgeschosse behandelt und haben eine um 15 Prozent erhöhte Reichweite. Der Schütze erhält außerdem einen Bonuswürfel, wenn er die Fertigkeit Physik(Ballistik) auf mindestens Stufe 4 hat. Ungeübtere Schützen sind selbst zu ungenau, um diesen Vorteil ausnutzen zu können oder ihn auch nur zu bemerken. Der Vorteil des Bonuswürfels gilt nur im gezielten Einzelfeuer. Der Reichweitenvorteil entfällt, wenn die Waffe nicht über einen Matchlauf verfügt. Dieses Kriterium erfüllt standardmäßig jedes Scharfschützengewehr andere Waffen können mit einem Präzisionslauf nachgerüstet werden, was je nach Waffe zwischen 300 und 500 Nuyen kostet. Bei Automatikwaffen mit Präzisionslauf ist jedoch zu beachten, dass die Waffe schneller überhitzt, weshalb es nicht sinnvoll ist, Automatikwaffen mit Präzisionslauf auszurüsten.

## 7.21 Nano-Präzisionsmunition (Treibsatz, Kern und Mantel)

Diese Munition wird mit Hilfe von Nanotechnologie hergestellt und stellt die Spitze der Munitionstechnologie dar. Im Mantel befinden sich winzige Luftkanäle, die für einen optimalen Drall des Geschosses sorgen und das gesammte Geschoß wurde mit modernster CAD Software mit optimalen Flugeigenschaften versehen. Solche Munition wird ausschließlich für Scharfschützengewehre hergestellt. Sie wirkt wie die zuvor aufgelistete Präzisionsmunition, jedoch mit einem zusätzlichen +1 auf die Power und einer um 25 Prozent erhöhten Reichweite. Der Rückstoß der Waffe erhöht sich entsprechend um +1.

## 7.22 Größeres Projektil

Größere Projektile werden in Kombination mit Subsonicmunition verwendet, um ihre Durchschlagsleistung zu steigern, den sie durch Geschwindigkeitsverlust ansonsten einbüßen würden. Durch die kleinere Treibladung, kann das Projektil selbst länger gemacht werden, wodurch es mehr Masse erhält und so die Durchschlagskraft erhöht wird. Dadurch wird das Powerniveau um 1 erhöht, was sich natürlich auch auf den Rückstoß entsprechend auswirkt. Diese Modifikation kann nur zusammen mit Subsonicmunition verwendet werden. Kaliber, die von Hause aus unterschallschnell sind, können diese Option nicht verwenden.




## 7.23 Treibspiegel, und DS

Sogenannte Sabot-Geschosse verwenden einen Ring aus Plastik, den sogenannten Sabot (altfranzösischer Holzschuh) um ein unterkalibriges Geschoß abzufeuern. Das Kaliber eines solchen Sabots beträgt in der Regel um die 60% des Ausgangskalibers. Diese Geschosse sind meist länger als herkömmliche Geschosse und häufig pfeilartig aufgebaut, um die Flugstabilität zu erhöhen. Sie haben eine deutlich geringere Masse als die normalen Geschosse und haben folglich bei gleicher Treibladung eine sehr viel größere Geschwindigkeit, in der Regel steigt die Projektilgeschwindigkeit bei Sabotgeschossen um 50%. Ebenfalls leiden die Projektile wegen der Überlänge und des enormen Luftwiderstands an verringerter Reichweite, was in der Regel mit Hilfe von Stabilisierungsflossen (FS) und Schwermetallkern (etwa aus Wolfram: TC=Tungsen Core) ausgeglichen wird.

Ohne diese Methoden verringert sich die Reichweite der Sabot-Geschosse allgemein um 20%. Jeder dieser Zusatzoptionen gleicht 10% Reichweitenverlust aus. Der Reichweitenverlust durch die Schwermetallkernoption entfällt hier natürlich.

Die höhere Geschwindigkeit addiert sich zum Powerniveau des Geschosses, während der Rückstoß jedoch bei Verwendung von Sabots erfreulicherweise sinkt. Der kleinere Durchmesser des Geschosskerns verringert natürlich den zu erwartenden Schaden am Ziel zugunsten der Durchschlageigenschaften.

Für jeden Schritt geringeren Schadensniveaus steigt das Powerniveau eines solchen Geschosses um einen Punkt und dabei fällt gleichzeitig angenehmerweise der Rückstoß um einen Punkt. Unterhalb des Schadensniveaus ‘L’ ist kein Sabotgeschoss sinnvoll und es ist ebenfalls nur ein Sabot-Schritt technisch sinnvoll, ohne die eben gewonnenen Vorteile durch immense aerodynamische Nachteile wieder zu verlieren, auch wenn dies technisch durchaus machbar wäre. Alle Sabot-Geschosse verlieren außerdem auf extreme Entfernung ein Powerniveau, selbst wenn ohne die optionale Regel zum Powerverlust auf Reichweite gespielt wird; wird mit dieser Regel gespielt, addiert sich der Effekt. Wird das Schadensniveau zwei Schritte gesenkt, ist der zusätzliche Powerverlust des Geschosses auf weit bereits -1, auf extrem gar -2.

Sabotgeschosse werden gern bei automatischen, panzerbrechenden Waffen verwendet, da sich die panzerbrechenden Eigenschaften und der verträglichere Rückstoß gerade für diese Waffengattung perfekt ergänzen. Viele sehen in der Verwendung dieser Munition eine Zukunft für das Kampfgewehr als die flexiblere Alternative zum herkömmlichen Sturmgewehr. Das aber wird die Zukunft zeigen. Ebenfalls häufig und schon seit langem, findet diese Munition bei Schrotflinten Verwendung.

Durch Kombination mit oben aufgeführten Techniken entstehen diverse bekannte Geschosstypen (AP + DS ergibt APDS, AP + Brandgeschoss + DS ergibt SAPHEI, AP + Sprengkopfgeschoss + DS ergibt APDSE). Das DS-Konzept ist inkompatibel mit Unterschallmunition und Matchgrademunition sowie Nanopräzisionsmunition. Für die Berechnung von Kombinationsmunitionstypen wird zuerst der Sabot-Modifikator auf die Waffenwerte angewendet. Das meiste auf der Straße durch Schattenwerkstätten erhältliche “APDS” ist genauer APFSDS, die seltenere, teure Militär-Spezialmunition ist APFSDSTC.

| Sabots | Effekt |
|---|---|
| APFSDS | +1 Power, -1 Niveau, -1 Schadenserfolg<br>-1 Rückstoß, -1 Panzerung |
| APFSDSTC | +2 Power, -1 Niveau<br>-1 Rückstoß |

## 7.24 Mehrfachgeschosse

In der Patronenhülse dieser Munition befinden sich mehrere Geschosse gleichen Kalibers. Je nach der Zahl werden solche Munitionsarten auch als Duplex, Triplex, usw. bezeichnet. Die einzelnen Geschosse einer Mehrfachpatrone sind meist etwas leichter als ein einzelnes Geschoss des Basiskalibers und durch die zusätzlichen Geschosse wird natürlich die Treibmittelmenge reduziert. Für jedes Zusatzgeschoss (maximal 3) sinkt die Power um 2 und die Reichweite um 10%, aber ein einzelner Angriff wird behandelt wie der Abschuss der entsprechenden Geschosszahl. Der Rückstoss bleibt allerdings unverändert. Ein 10 mm Norma Triplexgeschoss würde also einen Abzug von 4 auf die Power erleiden, aber der Schütze würde die gleichen Boni erhalten als würde er eine Dreiersalve feuern. Besonders gemein sind solche Geschosse natürlich, wenn sie aus Automatikwaffen verschossen werden, aber der Verlust an Durchschlagskraft macht sie gegen gepanzerte Ziele schnell wirkungslos. Mehrfachgeschosse können keine weitere Mantel- oder Kernoption beinhalten, außer Stahlmantel, Mehrzweckgeschoss oder Schwermetallkern. Mehrfachgeschosse sind recht selten und wenig verbreitet, da sie nicht besondes wirkungsvoll sind und sich nie wirklich durchsetzen konnten. Ei-

ne Ausnahme sind hier nur Mehrfachgeschosse für Schrotflinten, deren Verfügbarkeit 4/4 Tage beträgt.

## 7.25 Spezielle Schrotflintenmunition

Folgende Munition ist nur für Schrotflinten und Spezialwerfer der Kaliber 12 Gauge, 10 Gauge und 20 mm ISSC verfügbar.

### 7.25.1 Magnumpatronen

Für Schrotflinten sind spezielle Schrotflintentypen verfügbar, die über eine länger Hülse und damit einen stärkeren Treibsatz verfügen. Magnumpatronen können nur von Flinten verschossen werden, bei denen der Schadenscode dafür angegeben ist. Magnumpatronen steigern die Power und Rückstoß der Waffe um einen Punkt. Sie reduzieren bei Röhrenmagazinen die Ladekapazität im Schnitt um 20%. Der Vorteil von Magnumpatronen gegenüber Highpowerpatronen ist, dass sie deutlich günstiger herzustellen sind, als solche. Beide Optionen können jedoch kombiniert werden. Man spricht dann von Supermagnum Patronen.

### 7.25.2 Schrot(Kern und Mantel)

Schrotpatronen können nur von Schrotflinten verschossen werden. Obwohl es in der Realität unzählige Schrottypen gibt vereinfachen wir das für die Regeln auf drei Klassen: Feinschrot, Mittelschrot und Grobschrot.

Feinschrot besteht aus vielen (40-50) kleinen Metallkugeln, Mittelschrot aus weniger (20-30) aber größeren Metallkugeln und Grobschrot aus wenigen (8-12) großen Metallkugeln.

Eine Schrotgarbe gilt prinzipiell wie eine 4er Salve mit sämtlichen Effekten. Wenn die Power unter 8 sinkt, geht die Niveausteigerung verloren. Ballistische Panzerung wirkt mit +3 gegen Feinschrot, +2 gegen Mittelschrot und +1 gegen Grobschrot.

Statt die Power zu erhöhen, kann bei Schrot auch wahlweise mit Hilfe der Option “Magnumhülse” die Anzahl der Projektile erhöht werden (+1 “Kugel”) oder auch mit Hilfe der Option “Größeres Projektil” sogar eine weitere Steigerung durchgeführt werden (+1 “Kugel”). Es handelt sich selbstverständlich nicht um eine einzelne Kugel, sondern in der Regel um mehrere. Wie bei dem “Größeres Projektil” üblich, leidet die Ladung unter den Nachteilen der zwangsweise mitgewählten “Subsonic”-Option wie Pistolenmunition, ohne jedoch schallgedämpft zu sein oder irgendwie schalldämpfbar. Um den Nachteil des Subsonics auszugleichen, müsste gegebenfalls die Highpower-Option gewählt werden.

Der Rückstoß steigt sich entsprechend der benutzten Optionen normal, obwohl eventuell die Power der Ladung gar nicht steigt, sondern nur die Anzahl der Garbenkugeln. Die normale Garbe, die normalerweise als 4er Salve behandelt wird, könnte durch Kombination dieser Methoden auf eine 6er Salve gesteigert werden.

Optionale Zieleinschränkung: Fein- und Mittelschrot reduzieren den Aufschlag für den Beschuss kleiner Ziele. Feinschrot um 2 und Mittelschrot um 1.

Winzige Ziele (+4) können mit Grobschot nur bis mittlere Entfernung angegriffen werden, mit Mittelschrot bis weite Entfernung.

### 7.25.3 Salzschrot

Diese Patronen verschießen grobkörniges Salz und dienen der semi-letalen Aufstandsbekämpfung. Salzschrot wirkt genau wie Grobschrot, aber das Schadensniveau wird nicht um 1 gesteigert, sondern um 1 reduziert. Nimmt das Ziel mindestens leichten Schaden, erleidet es einen zusätzlichen Aufschlag von +4 auf alle Aktionen durch die immensen Schmerzen, minus 1 für jeden Erfolg, den es bei einer Konstitutions- oder Willenskraftprobe gegen Mindestwurf 3 +1 für jedes durch Salzschrot erlittene Schadensniveau schafft.

### 7.25.4 Choke

Choke bemisst die Streuung der Schrotkugeln. Es gibt 3 Chokestufen: Breit, Mittel und Eng. Der Standardchoke ist “Eng”, was einer Streuung von 4-5 Zentimetern auf mittlere Entfernung entspricht und keine Modifikatoren bewirkt. Mittlerer Choke bedeutet eine Streuung von etwa 10 Zentimetern auf mittlere Entfernung und erschwert entweder den Ausweichmindestwurf des Ziels wird um 1, oder der Schütze erhält einen Bonuswürfel, je nach Wahl des Schützen. Außerdem sinkt die Power um 1. Breiter Choke bedeutet eine Streuung von etwa 20 Zentimetern und erschwert entweder den Ausweichmindestwurf des Ziels wird um 2, oder der Schütze erhält 2 Bonuswürfel, je nach Wahl des Schützen. Außerdem sinkt die Power um 2.

Choke wird bei herkömmlichen Schrotflinten durch Laufeinsätze verändert. Die Änderung des Chokes ist nicht ohne weiteres zu bewerkstelligen und dauert einige Minuten, vorausgesetzt, man verfügt über den Laufeinsatz. Kybernetisch kontrollierte Smartflinten können den Choke auch mit Hilfe eingebauter Spezialverschlüsse per Neuralbefehl ändern. Abgesägte Schrotflinten haben nur die Option auf Mittel und Breit. Ihr Standardchoke ist Mittel.

### 7.25.5 Nagelschrot

Diese Patronen verschießen ein Bündel langer Stahlnägel. Nagelschrot hat eine deutlich geringere Streuung als normale Schrotladungen. Nagelschrot wird wie eine 3er-Salve behandelt, mit allen daraus erwachsenden Konsequenzen. Panzerung

schützt mit ihrer Ballistikstufe wie gegen Stahlmantelmunition. Da die Geschosse jedoch schnell instabil werden und sich im Flug überschlagen, sinkt die Power für jede Reichweitenklasse um 2 und halbiert sich die Reichweite.

Wenn die Power unter 5 sinkt, geht die Niveausteigerung verloren.

### 7.25.6 NarcoShot

Diese Spezialmunition verschießt 7 Narcojectpfeile, die in einem Spezialsabot gebündelt werden. Nach Verlassen des Laufes zerfällt die Sabothalterung und die Pfeile verteilen sich in einem konstruktionsbedingten Streukreis von einigen Zentimetern. Dadurch steigert sich die Trefferchance und auch die Wahrscheinlichkeit bei schwerer Panzerung, eine Schwachstelle zu erwischen ist bedeutend grösser. Die Reichweite der Waffe sinkt durch die geringe Treibladung um 50%. Die Einzeldosis ist zwar geringer als die in einem gewöhnlichen Narcojectpfeil, jedoch ist die Gesamtdosis fast doppelt so groß. NarcoShot steigert den Ausweichmindestwurf des Ziels um 1 und bringt dem Schützen einen Bonuswürfel. Bei einem Erfolg des Angriffes treffen 1w6/2 Giftpfeile + einem weiteren für jeden Erfolg des Schützen über 1. Die Pfeile durchschlagen weiche Panzerung mühelos. Bei harter Panzerung zersplittern sie wirkungslos. Die Wirkung des Giftes hängt von der Dosis ab, die in den Kreislauf des Zieles gelangt. Jeweils 3 Pfeile zählen dabei als eine Dosis.

### 7.25.7 Spazzer

Bei diesen Geschossen handelt es sich um große Kapazitator-Taserpfeile, ähnlich denen eines kabellosen Pfeiltasers. Die Energie der Pfeile ist jedoch bedeutend grösser und die Kontaktspitzen sind länger und durchschlagskräftiger. Aufgrund der durchaus nicht harmlosen Kontaktspitzen verursachen Spazzergeschosse einen physischen Schaden von 8L gegen den halbe Stosspanzerung schützt. Ob dabei regeltechnisch erfassbarer Schaden entsteht, ist für die Wirkung der Schockladung allerdings unerheblich. Weiche Panzerung schützt nicht, harte Panzerung kann nicht durchdrungen werden. Der Elektroschock von Spazzergeschossen beträgt 10T-Betäubung. Alle Mindestwürfe des Ziels steigen für jedes Kästchen erlittenen Betäubungsschadens um 1. Ansonsten gelten die gleichen Regeln wie bei der Verwendung anderer Schockwaffen, allerdings mit verdoppelter Wirkungsdauer. Wie bei anderen Taserwaffen handelt es sich beim Schaden nicht um echten Betäubungsschaden. Der erlittene Schaden sinkt um 1 für jeweils 10 -Konstitution/2 Minuten und kann mit Erfolgen einer Willenskraftprobe gegen MW5 zusätzlich reduziert werden. Elektrisch abgeschirmte Kleidung oder Isolierung bietet aufgrund vierfacher, bipolarer Kontaktnadeln keinen Schutz.

### 7.25.8 Harpunengeschosse

Diese Spezialgeschosse sind nach vorn durch den Lauf über ein dünnes (und harmloses) Monoseil mit einem stärkeren Nylonseil ausserhalb der Waffe verbunden, das von der Geschossharpune mitgezogen wird. Das Geschoss ist dazu ausgelegt, bis zu 30 Meter weit zielgenau zu fliegen und bis zu 8 cm Beton zu durchdringen. Wird das Geschoss als Waffe verwendet, beträgt der Schaden 8M. Gegen diesen Schaden schützt ballistische Panzerung. Die Reichweite der Waffe sinkt mit dieser Munition auf 5/10/20/40. Harpunengeschosse können nicht im Munimix mit anderen Geschossen geladen werden. Sie müssen einzeln direkt eingeladen werden und die Waffe muss danach erst neu bereitgemacht werden.

### 7.25.9 Türbrecher

Dies sind spezielle Kurzreichweiten-Explosivgeschosse mit hoher Zersplitterungswirkung der Teilgeschosse zur Verhinderung von Querschlägern. Sie dient dem schnellen Einschiessen von Türen und anderen zerbrechlichen Barrieren. Das Geschoss verschießt große Schrotgeschosse, gemischt mit kleinen Sprengstoffkapseln, Thermitteilchen und einer zentralen Penetratornadel aus Wolframkarbid. Wenn die auf eine Fläche von ca. 30 cm verteilte Spreng- und Schrotladung eine Barriere trifft, wird diese durch die vielerlei destruktive Wirkung der Teilgeschosse beschädigt. Barrieren sinken um 20-Barrierestufe. Die Treibladung ist geringer, wodurch die Reichweite auf 2/4/8/16 sinkt. Der Schaden gegen Lebewesen hinter der Tür beträgt 10M und sinkt für jeden halben Meter Distanz zwischen Tür und Ziel um 1. Gegen diesen Schaden schützt der normale Ballistikschutzwert, die Panzerung wird allerdings vermutlich beschädigt und die Wunden stark mit Bestandteilen der Tür und der Geschossladung verunreinigt. Ein direkter Angriff mit einem Türbrechergeschoss auf ein Lebewesen verursacht Schaden wie ein 12S Sprengkopfgeschoss. Ausweichen wird um 2 erschwert, der Schütze erhält zwei Bonuswürfel.

### 7.25.10 Gummischrot

Dies ist Grobschrot, allerdings nicht aus Stahl- oder Bleikugeln, sondern aus Gummikugeln. Bei Gummischrot steigt das Schadensniveau um 1, die Power sinkt allerdings um 3. Der entstehende Schaden ist Betäubungsschaden. Der Ausweichmindestwurf des Ziels wird um 1 erschwert und der Schütze erhält einen Bonuswürfel. Die wirksame Stufe der Panzerung ist die Stoßstufe. Die Power sinkt pro Reichweitenschritt um 1.

### 7.25.11 Beleuchtungsgeschosse

Diese Geschosse ähneln den Leuchtgeschossen, die mit Leuchtpistolen verschossen werden und verfügen über einen kleinen Fallschirm. Sie werden im Winkel von 60-90 Grad etwa 70 Meter in den Himmel geschossen und beleuchten dann für 2-5 Minuten ein Gebiet von ungefähr 200 m Durchmesser. Der Schaden im Direktbeschuss gegen Lebewesen beträgt 6M-Betäubung.

### 7.25.12 Kapselgeschoss

Schrotflinten sind anders als die meisten Handfeuerwaffen fähig, wirkungsvolle Kapselgeschosse mit Giftfüllung zu verschiessen. Dabei beinhaltet jedes Geschoss eine volle Dosis trägersubstanzgebundenen Wirkstoffes. Der Schaden des Geschosses selbst ist 5M-Betäubung.

### 7.25.13 Klebstoffbandgeschosse

Dieses Geschoss ist gefüllt mit einem ca. 4 Meter langen Klebestreifen. Nach dem Abschuss löst sich die Geschosshülle und das Band breitet sich dank winziger Federstahtstückchen unkontroliert aus. Die Luft sorgt für die Rasche Oxidation des Bindemittels und aktiviert so den Klebstoff. Wenn das Klebebandgewirr nun ein Ziel trifft, wickelt es sich unkontrolliert um dieses herum und härtet schnell aus. 3-4 Klebstossgeschosse können so ein erwachsenengrosses Ziel hervorragend neutralisieren, denn schon nach wenigen Treffern ist dieses so gut wie bewegungsunfähig und im Falle eines Niederschlages vermutlich auch mit dem Boden verklebt. Der Trefermindestwurf für den Schützen ist aufgrund der fürchterlichen Ballistik des fliegenden Klebebandgewirrs um 2 pro Reichweitenschritt erschwert und Zielhilfen sind vollkommen nutzlos. Die Reichweite von Klebstoffgeschossen beträgt nur 50% der normalen Waffenreichweite. Für jeden Treffer wird mit 1w6 gewürfelt und zu den Nettoerfolgen des Schützen addiert. Das Ergebniss ist die Stärkestufe des Klebebandes für vergleichende Proben, für den Fall, dass das Ziel versucht, sich zu befreien. Mehrere Bänder addieren sich. Die Hälfte dieser Stufe ist der Aufschlag den das Ziel als Erschwerniss auf alle Mindestwürfe erhält. Übersteigt dieser Modifikator 10 ist das Ziel vollständig bewegungsunfähig.

## 7.26 Munitionskosten

Die Kosten für ein Geschoss werden durch Addition der Komponenten errechnet und dann mit 1 ±0,2 für jeden Punkt Basispower über/unter 8 und +0,5 bei Gewehrmunition (nicht bei Schrotflinten) multipliziert. Der Verfügbarkeitsmindestwurf entspricht dem, der am schwersten erhältlichen Komponente +1 pro Komponente über 1 und die Beschaffungsgrundzeit der addierten Komponentenzeiten. Der Strassenindex ist ebenfalls der höchste aller Komponenten +0,1 pro Komponente über 1 und +0,5 bei Gewehrmunition.

*Beispiel:*

1. *9 mm Parabellum Standardmunition kostet folglich 0,75 x 0,8, also 0,6 ¥ pro Schuss. Die Verfügbarkeit bleibt bei 2/12 Stunden, der Straßenindex bei 0,75.*
2. *Panzerbrechende Explosivmunition in 5,56 mm Nato kostet folglich 5 x 1,7, also 8,5 ¥ pro Schuss. Die Verfügbarkeit ist 11/15 Tage, der Straßenindex ist 4,6.*
3. *Das gleiche Kaliber (5,56 mm N), aber diesmal mit gewöhnlicher Munition kommt auf 1,28 ¥ pro Schuss. Die Verfügbarkeit bleibt bei 2/12 Stunden, der Strassenindex bei 0,75.*

| Munitionsart | MKM | Verfügbar | SI |
|---|---|---|---|
| Reguläre Munition | 0,75 | 2/12 Std | 0,75 |
| Platzpatronen | 0,25 | 2/6 Std | 0,5 |
| Brandgeschoss | 2 | 5/7 T | 3 |
| Leuchtspurmunition | 0,25 | — | — |
| Stahlmantelmunition | 1 | 2/24 Std | 1 |
| Diamantmantel | 50 | 10/20 Tage | 5 |
| Nanoschuppen | 3 | 8/10 Tage | 2 |
| Hohlspitzmunition | 0,8 | 2/12 Std | 0,75 |
| Silbermantel | 1,5 | 6/6 T | 1,5 |
| Multiallergie | 4 | 8/10 T | 2 |
| Dragonkiller | 10 | 12/20 T | 5 |
| Übungsmunition | 0,5 | 2/12 Std | 0,5 |
| Kapselflechettes und Glazer | 1,5 | 3/24 Std | 1 |
| Mehrzweckgeschosse | 2 | 4/4 T | 2,5 |
| Gel- und Betäubungsmunition | 1 | 2/12 Std | 0,75 |
| Schwermetallkern-Geschosse | 2 | 6/6 T | 2 |
| Explosive Hohlspitzm. | 1,5 | 5/4 T | 2 |
| Explosivmunition | 4 | 10/14 T | 4 |
| EX-EX | 6 | 14/14 T | 8 |
| Highpower Munition | 1,5 | 2/24 Std | 1,5 |
| Subsonic und Whisper | 0,75 | 3/24 Std | 1,5 |
| Präzisions- und Matchgrademunition | 3 | 6/72 Std | 1,5 |
| Nano-Präzisionsmunition | 8 | 14/20 T | 4 |
| grösseres Projektil | 0,25 | | |
| Treibspiegel, und DS | 2 | 5/48 Std | 1,5 |
| Mehrfachgeschosse | 1 | 5/8 T | 2 |
| Pistolenschrot | 1 | 2/12 Std | 0,5 |
| Feinschrot | 0,25 | 2/6 Std | 0,5 |
| Mittelschrot | 0,5 | 3/9 Std | 0,75 |
| Grobschrot | 0,75 | 4/12 Std | 1 |
| Nagelschrot | 2 | 3/9 Std | 0,25 |
| Salzschrot | 1 | 5/48 Std | 1,5 |
| Magnum-Schrotmunition | 1 | 3/24 Std | 1,5 |

| Munition | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Munitionstyp | Teile | MKM | Verfügbarkeit | SI |
| Reguläre Mun | - | 0.7 | 2/12 Stunden | 0.75 |
| | Reguläre Bleimunition. Keine weiteren Vor- oder Nachteile, der Standard an dem alles gemessen wird. | | | |
| Platzpatronen | - | 0.25 | 2/6 Stunden | 0.5 |
| | Platzpatronen wie sie etwa für Schreckschusswaffen, bei Film und Fernsehen oder bei Manövern eingesetzt werden. | | | |
| Leuchtspurmunition | - | 0.25 | - | - |
| | Erleichtert das Lenken von Automatikfeuer im suchenden Feuer. Im Suchberreich verschossenen Kugeln gelten als Sperr- oder Deckungsfeuer. | | | |
| Stahlmantelmunition | Mantel | 1 | 2/24 Stunden | 1 |
| | Panzerung -1, -1 Schadenserfolg | | | |
| Hohlspitzmunition | Mantel | 0.8 | 2/12 Stunden | 0.75 |
| | Schadensniveau +1 gegen ungepanzerte Ziele, +1 Panzerung bei gepanzerten Zielen. Ballistische Panzerung zählt. | | | |
| Silbermantelmunition | Mantel | 1.5 | 6/6 Tage | 1.5 |
| | Kein Modifikator, Allergiewirkung. Komplett aus Silber bestehende Geschosse verwenden zusätzlich den Schwermetallkernmodifikator. | | | |
| Goldmantelmunition | Mantel | 1.5 | 6/6 Tage | 1.5 |
| | Power +1, Panzerung +1. Kein Modifikator, Allergiewirkung. Komplett aus Gold bestehende Geschosse verwenden zusätzlich den Schwermetallkernmodifikator. | | | |
| Multiallergiegeschosse | Mantel und Kern | 4 | 8/10 Tage | 2 |
| | Schadensniveau +1 gegen ungepanzerte Ziele, Panzerung +2 bei gepanzerten Zielen. Ballistische Panzerung zählt. Allergiewirkungen (siehe Beschreibung) Doppelte Wundheilzeiten. Bei schwachem Immunsystem +1 Schadenskästchen (SL-Entscheid) Schadensmodifikatoren welche aus Multiallergenen entstehen werden verdoppelt. | | | |
| Dragonkiller | Mantel und Kern | 10 | 12/20 Tage | 5 |
| | Power +2, Rückstoß +2, Panzerung -1, Reichweite -20%, -1 Schadenserfolg | | | |
| Komposit- und Übungsmunition | Mantel und Kern | 0.5 | 2/12 Stunden | 0.5 |
| | Power -2, Reichweite -50%. | | | |
| Kapselflechettes und Glaser | Mantel und Kern | 1.5 | 3/24 Stunden | 1 |
| | Schadensniveau +1 gegen ungepanzerte Ziele. Panzerung +2 gegen gepanzerte Ziele, Ballistik schützt. | | | |
| Mehrzweckgeschosse | Mantel und Kern | 2 | 4/4 Tage | 2.5 |
| | Wie Hohlspitzmunition gegen weich und ungepanzerte Ziele, wie Stahlmantelmunition mit zusätzliche -1 Schadensniveau gegen hart gepanzerte Ziele | | | |
| Gel- und Betäubungsmunition | Mantel und Kern | 1 | 2/12 Stunden | 0.75 |
| | Powerniveau -1, Betäubungsschaden. Stoßpanzerung zählt. | | | |
| Schwermetallkerngeschosse | Kern | 2 | 6/6 Tage | 2 |
| | Power +1, Rückstoß +1, Reichweite -10%. Geschosse mit einem Kern aus Uran kosten nur die Hälfte (MKM 1), mit Verfügbarkeit und Strassenindex von Ex-Ex Munition. | | | |
| Explosive Hohlspitzmunition | Kern | 1.5 | 5/4 Tage | 2 |
| | Wie Hohlspitzmunition, mit einem zusätzlichen +1 auf das Powerniveau, welches auch gegen gepanzerte Ziele erhalten bleibt. | | | |

| Munition | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Munitionstyp | Teile | MKM | Verfügbarkeit | SI |
| Explosivmunition | Kern | 4 | 10/14 Tage | 4 |
| | Powerniveau: (Kaliberdurchmesser in mm + Basispower)/2. Schadensniveau +1. Steigt das Geschoss über T gilt ein Sprengradius von (Power -8)/Meter wobei abgerundet wird. Stoßpanzerung schützt. Übersteigt das Powerniveau die Panzerung, sinkt diese um 0.5 pro Niveau. | | | |
| Ex-Explosiv Munition | Kern | 6 | 14/14 Tage | 8 |
| | Wie Explosivmunition, jedoch zusätzlich +1 auf Power und Schadensniveau. | | | |
| Brandgeschoss | Kern | 2 | 5/7 Tage | 3 |
| | Schaden wie Explosivmunition, geteilt durch 2. Die erste Hälfte wirkt sofort, die beiden letzten Viertel in den folgenden Runden. Das Niveau wird zugunsten des Treffers verteilt. Gegen die Folgeschäden hilft halbe Stoßpanzerung. | | | |
| Highpower Munition | Treibsatz | 1.5 | 2/24 Stunden | 1.5 |
| | Powerniveau +1, Rückstoß +1, Reichweite +10%. Kaliber welche als Subsonic gelten verlieren mit der Highpower Option diese Eigenschaft. Hülsenlose Waffen können diese Option nicht verwenden. Auf extreme Entfernung verliert die Munition ihren Vorteil. | | | |
| Subsonic und Whisper | Treibsatz | 0.75 | 3/24 Stunden | 1.5 |
| | Unterschallmunition. Pistolen: Power -1, -1 Reichweitenkategorie Gewehre: Power -3, Schadensniveau -1, Reichweite -50%. +2 auf Wahrnehmungsproben, zuzüglich der Modifikation durch den verwendeten Schalldämpfer. | | | |
| Präzisions- und Matchgrademunition | Treibsatz und Mantel | 3 | 6/72 Stunden | 1.5 |
| | Wie Stahlmantelmunition, zusätzlich Reichweite +15%, +1 Bonuswürfel wenn der Schütze über den Skill Physik(Ballistik) auf 4+ verfügt, und gezieltes Einzelfeuer schießt. Reichweitenvorteil entfällt ohne Matchlauf. | | | |
| Nano-Präzisionsmunition | Treibsatz, Mantel und Kern | 8 | 14/20 Tage | 4 |
| | Wie Präzisionmunition mit einem zusätzlichen +1 auf Power und Rückstoß, sowie einer um 25% statt 15% erhöhten Reichweite. | | | |
| Größeres Projektil | - | 0.25 | - | - |
| | Power +1, Rückstoß +1, nur für Subsonic- und Whispermunition. | | | |
| Treibspiegel und DS | - | 2 | 5/48 Stunden | 1.5 |
| | Pro Schadensniveausenkung (maximal 2) Power +1 udn Rückstoß -1. Reichweite -20% (kann zu je 10% durch Stablisierungsflossen (FS) und Schwermetallkern ausgeglichen werden). Power -1 auf extreme Reichweite. Bei zweimaliger Senkung des SN Power -1 auf weit und Power -2 auf extrem. Wird die optionale Regel zum Powerverlust auf Reichweite verwendet, addieren sich die Effekte. | | | |
| Mehrfachgeschosse | - | 1 | 5/8 Tage | 2 |
| | Power -2 und Reichweite -10% pro zusätzlichem Geschoss (maximal 3). Ein Abschuss zählt wie eine entsprechende Salve. Als weitere Optionen sind nur Stahlmantel, Mehrzweckgeschosse und Schwermetallkern möglich. Verfügbarkeit 4/4 bei Schrotflinten. | | | |
| Feinschrot | Kern und Mantel | 0.25 | 2/6 Stunden | 0.5 |
| | Schadensniveau +1 gegen ungepanzerte, Ausweichen +1, +1 Bonuswürfel. -3 Power pro Reichweitenschritt. Ballistik + Stoß schützt. Optionale Zieleinschränkung: -1 Punkt Aufschlag bei kleinen (-2) bis winzige (+4) Zielen auf weit und -2 Punkte auf extrem. Keine Zieleinschränkung. | | | |
| Mittelschrot | Kern und Mantel | 0.5 | 3/9 Stunden | 0.75 |
| | Schadensniveau +1 gegen weich und ungepanzerte, Ausweichen +1, +1 Bonuswürfel. -2 Power pro Reichweitenschritt. Ballistik oder Stoß +1 schützt. Optionale Zieleinschränkung: -1 Punkt Aufschlag bei kleinen (-2) bis sehr kleinen (+3) Zielen auf extrem. Winzige (+4) Ziele können auf extrem nicht mehr bekämpft werden. | | | |

| Munition | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Munitionstyp | Teile | MKM | Verfügbarkeit | SI |
| Grobschrot | Kern und Mantel | 0.75 | 4/12 Stunden | 1 |
| | Schadensniveau +1, Powerniveau -1, Ausweichen +1, +1 Bonuswürfel. -1 Power pro Reichweitenschritt. Ballistik schützt. Optionale Zieleinschränkung: winzige (+4) können ab weit und sehr kleine (+3) Ziele ab extrem nicht mehr bekämpft werden. | | | |
| Salzschrot | Kern und Mantel | 1 | 5/48 Stunden | 1.5 |
| | Wirkung wie Grobschrot, jedoch Schadensniveau -1. Bei mindestens L-Schaden zusätzlich +4 Schadensmodifikator. Jeder Erfolg einer Willenskraft oder Konstitutionsprobe gegen 3 +1 für jedes Schadensniveau senkt diesen Modifikator um 1. | | | |
| Magnumschrot-munition | Treibsatz | 1 | 3/24 Stunden | 1.5 |
| | Wie Highpower Option (auch damit kombinierbar). Bei Röhrenmagazinen -20% Kapazität | | | |
| NarcoShot | Kern, Mantel, Treibsatz | - | - | - |
| | Reichweite -50%, Ausweichen +1, 1 Bonuswürfel. Es treffen 1W6/2 Geschosse +1 weiteres für jeden Erfolg über 1. Weiche Panzerung schützt nicht, harte Panzerung hält die Pfeile ab. 3 Pfeile sind eine Dosis. | | | |
| Spazzer | Kern, Mantel, Treibsatz | - | - | - |
| | Physisch 8L gegen halbe Stoßpanzerung. 10T Betäubung durch Schock. Weiche Panzerung schütz nicht, harte Panzerung kann nicht durchdrungen werden. Pro erlittenem Schadenskästchen +1 auf alle MW des Ziels. Es gelten die Regeln für Schockwaffen mit doppelter Wirkungsdauer. Für je 10 - Konstitution/2 Minuten sinkt der Schaden um 1 Kästchen. | | | |
| Harpunengeschoss | Kern, Mantel, Treibsatz | - | - | - |
| | 8M Schaden gegen Ballistik. RW 5/10/20/40. Einzelschuß und Ladung. Es werden bis zu 8cm Beton durchdrungen. | | | |
| Türbrecher | Kern, Mantel, Treibsatz | - | - | - |
| | Barrieren sinken um 20-Barrierenstufe. Reichweite 2/4/8/16. Ziele hinter der Tür erleiden 10M Schaden -1 für jeden halben Meter zwischen Tür und Ziel, Ballistik schützt. Bei direktem Beschuss macht das Geschoss Schaden wie ein 12S Explosivgeschoss. Ausweichen +2, 2 Bonuswürfel. | | | |
| Gummischrot | Kern, Mantel, Treibsatz | - | - | - |
| | Schadensniveau +1, Powerniveau -3. Betäubungsschaden. Ausweichen +1, 1 Bonuswürfel, Power -1 pro Reichweitenschritt | | | |
| Beleuchtungs-geschoss | Kern, Mantel, Treibsatz | - | - | - |
| | Beleuchten 2-5 Minuten ein Gebiet mit einem Durchmesser von 200m. 6M Betäubung beim Einsatz als Waffe. | | | |
| Kampselgeschoss | Kern, Mantel, Treibsatz | - | - | - |
| | 5M Betäubung + eine volle Dosis Wirkstoffe. | | | |
| Klebstoffband-geschosse | Kern, Mantel, Treibsatz | - | - | - |
| | trefferwurf +2 pro Reichweitenschritt, Zielhilfen sind nutzlos. Reichweite -50%. 1W6 + die Nettoerfolge des Schützen ergeben die Stärkestufe des Klebebandes (vergleichende Probe, wenn das Opfer sich befreien will) Mehrere Bänder addieren sich. Die Hälfte der Stufe geht als Erschwerniss auf alle Mindestwürfe des Opfers. +10 ist Bewegungsunfähig. | | | |
| APEX | Mantel, Kern | 5 | 11/15 Tage | 4.1 |
| | Armor Piercing Explosiv. Explosivmunition mit Stahlmantel. Power: (Kaliberdurchmesser + Power)/2, Panzerung -1, -1 Schadenserfolg | | | |
| SLAP | Kern | 4 | 7/8 Tage | 2.1 |
| | Saboted Light Armor Penetrator. Ein subkaliber Wolframpenetrator umgeben von einem Sabot. Power +2, Schaden -1, Reichweite -10%. SLAPT mit Leuchtspuroption und MKM 4.25 | | | |

| Munition | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Munitionstyp | Teile | MKM | Verfügbarkeit | SI |
| APTC | Mantel, Kern | 3 | 7/7 Tage | 2.1 |
| | Armor Piercing Tungsten Core. Stahlmantel-Wolframkern-Geschosse: Power +1, Rückstoß +1, Reichweite -10%, Panzerung -1, -1 Schadenserfolg | | | |
| Flinten Stahlmantel-Duplex Munition | Mantel | 2 | 5/5 Tage | 2.1 |
| | Duplexmunition mit Stahlmantel für Schrotflinten. Power -2, Schaden +1, Reichweite -10%, Panzerung -1, -1 Schadenserfolg. | | | |
| HP P+ | Mantel, Treibsatz | 2.3 | 3/36 Stunden | 1.6 |
| | Hohlspitz Highpower Munition. Power +1, Schaden +1 geg. ungepanzerte, +1 Panzerung geg. gepanzerte, Rückstoß +1, Reichweite +10%. | | | |
| Magnum Grobschrot | Treibsatz, Kern und Mantel | 1.75 | 4/36 Stunden | 1.6 |
| | Grobschrot mit Magnumtreibsatz. Schadensniveau +1, Rückstoß +1, Ausweichen +1, 1 Bonuswürfel, -1 Power pro Reichweitenschritt, Reichweite +10%, -20% Magazinkapazität bei Röhrenmagazin, Balistik schützt. | | | |
| Subsonic Glaser-Pistolenmunition | Mantel, Kern und Treibsatz | 2.25 | 4/48 Stunden | 1.6 |
| | Power -1, Schaden +1 geg. ungepanzerte, Panzerung +2 geg. gepanzerte, -1 Reichweitenkategorie, +2 auf Wahrnehmungsproben, Balistik schützt. | | | |
| Subsonic APTC-Gewehrmunition mit vergrößertem Projektil | Mantel, Kern und Treibsatz | 4 | 9/8 Tage | 2.8 |
| | Subsonic Stahlmantel-Wolframkern-Munition für Gewehre. Power -1, Schaden -1, Rückstoß -2, Panzerung -1, -1 Schadenserfolg, Reichweite -50%. | | | |

# Kapitel 8

# Regeln

## 8.1 Neuregelung für Serienfeuer

Automatisches Feuer, auch Serienfeuer oder Stoßfeuer genannt, wird vollständig neu geregelt. Dabei werden die bestehenden Regeln so umgeformt, dass sie im Spiel schneller angewandt werden können bei steigender Glaubwürdigkeit der Ergebnisse. Automatisches Feuer steigert nun nicht mehr die Power der Waffe, sondern verändert nur noch das Schadensniveau. Zudem wird der Ausweichwurf des Ziels erschwert und der Schütze erhält durch die Streuung Bonuswürfel. Diese drei Faktoren steigen nacheinander gestaffelt alle 3 Schuss um 1, gezählt ab dem zweiten Schuss.

Das bedeutet, dass der zweite Schuss das Schadensniveau anhebt, der dritte den Mindestwurf zum Ausweichen des Ziels und der vierte gibt dem Schützen einen Bonuswürfel. Dann geht es wieder von vorne los, nämlich der fünfte Schuss steigert wieder das Schadensniveau und so weiter. So wird die Wirksamkeit von Panzerung weiter gewährleistet und die zum Teil eher merkwürdig anmutenden Ähnlichkeiten eines vollen Maschinenpistolen-Feuerstoßes (17T) und einer Sturmkanone (18T) entfallen.

Salven werden wie dreischüssige Automatikfeuerstöße gehandhabt. Das bedeutet, dass eine Salve das Schadensniveau um 1 steigert und das Ausweichen des Ziels um 1 erschwert.

Ebenso neu ist auch die Öffnung der Schadenscodes nach oben. So endet die Erfassung nun nicht mehr mit Erreichung eines T-Niveaus, sondern kann mit T+1 (+2, +3, u.s.w. . . ) darüber hinausgehen. T+1 bedeutet, dass die Waffe keinen Schaden von T=10 Kästchen, sondern von T+X=10+X verursacht. Dieser Überschaden muss mit zwei Erfolgen ausgeglichen werden, bevor der Schaden weiter absinken kann. Wird ein Charakter also von einer MG-Salve getroffen und erleidet einen Schaden von T+2, so braucht er zunächst einmal 4 Schadenswiderstandserfolge, bevor er den T-Schaden wie gewohnt weiter reduzieren kann. Dies gewährleistet vor allem die hohe Letalität schwerer Waffen, sowie generell den Sinn langer Feuerstöße.

| Kugel | Niveau | Ausweichen | Würfel | Basisrückstoß |
|---|---|---|---|---|
| 1 | +0 | +0 | +0 | *0 |
| 2 | +1 | +0 | +0 | *1 |
| 3 | +1 | +1 | +0 | *2 |
| 4 | +1 | +1 | +1 | *3 |
| 5 | +2 | +1 | +1 | *4 |
| 6 | +2 | +2 | +1 | *5 |
| 7 | +2 | +2 | +2 | *6 |
| 8 | +3 | +2 | +2 | *7 |
| 9 | +3 | +3 | +2 | *8 |
| 10 | +3 | +3 | +3 | *9 |
| 11 | +4 | +3 | +3 | *10 |
| 12 | +4 | +4 | +3 | *11 |
| 13 | +4 | +4 | +4 | *12 |
| 14 | +5 | +4 | +4 | *13 |
| 15 | +5 | +5 | +4 | *14 |
| 16 | +5 | +5 | +5 | *15 |
| 17 | +6 | +5 | +5 | *16 |
| 18 | +6 | +6 | +5 | *17 |

## 8.2 Rückstoß

Der Rückstoss ist ab sofort nicht mehr für alle Waffen gleich. Eine leichte Maschinenpistole hat deutlich weniger Rückstoß, als ein schweres Jagdgewehr. Dies wird durch den Rückstoßwert einer Waffe wiedergegeben. Er gibt an, wieviel Rückstoß ein abgefeuerter Schuß verursacht. Eine Waffe mit einem Rückstoßwert von 1 (kurz R1) verursacht einen +1 Mindestwurfaufschlag für jeden Schuss nach dem ersten (der erste Schuss eines Aktionsdurchganges ist immer Rückstoßfrei!), eine Waffe mit einem Wert von R2 verursacht einen +2 Aufschlag für jeden Schuss nach dem ersten (+3 bei R3, +4 bei R4, u.s.w.) und eine Waffe mit R-1 verursacht einen Aufschlag von +1 für jeden zweiten Schuss (jeden dritten bei R-2, jeden vierten bei R-3, u.s.w.). Rückstoß führt bei einer Waffe vor allem dazu, dass der Lauf stark hin und her springt oder auswandert, so dass die Chance mit der Waffe zu treffen drastisch sinkt. Zubehör wie z. B. Gasventile und Schulterstützen können diesen Effekt reduzieren. Ihre Stufe, angebenen als 'K' gefolgt von einer Zahl als Kurzform für Kompensation, wird auf den Rückstoß der Waffe angerechnet und keinesfalls auf die Zahl der abge-

feuerten Schüsse. Wenn also eine Waffe mit R2 und einem Gasventil III einen vierschüssigen Feuerstoß abgibt, produziert sie einen effektiven Rückstoß von +6, der um die Gasventilstufe gesenkt mit +3 auf den Mindestwurf aufschlägt.

| Kugel | R2 | R1 | R-1 | R-2 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | +0 | +0 | +0 | +0 |
| 2 | +2 | +1 | +0 | +0 |
| 3 | +4 | +2 | +1 | +0 |
| 4 | +6 | +3 | +1 | +1 |
| 5 | +8 | +4 | +2 | +1 |
| 6 | +10 | +5 | +2 | +1 |
| 7 | +12 | +6 | +3 | +2 |

Bei ungezieltem Deckungsfeuer (Streufeuer und niederhaltendem Feuer) wirkt die effektive Rückstoßklasse der Waffe um einen Punkt gesenkt (z.B. R2→R1), da man die Waffe dabei bewusst auswandern läßt und sie daran nicht zu hindern versucht.

## 8.3 Rückstoßschaden

Sehr schwere Waffen können ihren Benutzer zudem verletzen. Dabei handelt es sich meist um verstauchte Hände, seltener aber auch schonmal gebrochene Schulterblätter, Oberarme oder Fingerknochen. Solange ein Charakter eine Waffe verwendet, die seiner Statur angemessen ist, muss dieses Problem nicht weiter beachtet werden. Benutzt ein Charakter jedoch eine Waffe, die für seine Verhältnisse drastisch überschwer ist, kann der Spielleiter den Spieler auf negative Folgen würfeln lassen. Hierzu wird der Gesamtrückstoß eines Angriffs herangezogen und zwar ohne Anrechnung eventueller Rückstoßkompensation und inklusive des ersten Schusses (der ja sonst nicht einberechnet wird). Der Gesamtrückstoß wird dann um eine eventuell vorhandene Schockkompensation reduziert. Wir unterscheiden hier also deutlich zwischen dem Rückstoß einer Waffe, der das Treffen erschwert und dem Schock einer Waffe, der dem Schützen Unbehagen bereitet. Schulterstützen bieten dem Benutzer beispielsweise sowohl Rückstoßkompensation als auch Schockdämpfung (natürlich nur wenn sie an der Schulter angeschlagen werden). Im Anschlag getragene Stoßpanzerung reduziert den Schock einer Waffe ebenfalls um ihre halbe Stufe. Übersteigt der verbliebene Schock nun die abgerundete Hälfte des Konstitutionsattributs, ist die Waffe eindeutig zu viel für den Charakter und er muss gegen einen Schaden würfeln, der immer nur 'L'-Betäubung ist.

Die Power des Schadens entspricht dabei dem verbliebenen Wert nach Stoßkompensation, sowie abzüglich der halben Konstitution des Charakters. Egal ob der Charakter dabei Schaden erleidet oder nicht, muss er eine Niederschlagsprobe gegen die gleiche Power ablegen, als hätte er einen Schaden in Höhe des erlittenen Schadens +1 erlitten. Das bedeutet, dass auch bei erfolgreichem Schadenswiderstand ein Wurf auf L-Niederschlag fällig wird. Bei Pistolen kann das Niederschlagsniveau um 1 gesenkt werden (und damit eine Probe bei vorangegangen erfolgreichem Schadenswiderstand unnötig gemacht werden) wenn der Charakter die Waffe einfach widerstandslos fallen lässt.

*Beispiel 1:*
*Ein Ganger mit Konstitution 4 feuert einen schweren Revolver mit R2 ohne Zusatzausstattung ab. Feuert er in seiner Handlung die Waffe einmal ab, entstehen ihm daraus keine Schwierigkeiten. Feuert er sie jedoch zweimal ab, übersteigt der aufsummierte Schock seine halbe Konstitution um 2 und er muss einem 2L Betäubungsschaden widerstehen.*

*Beispiel 2:*
*Ein Strassensamurai mit Konstitution 6 feuert einen sechsschüssigen Feuerstoß mit seinem R2 Kampfgewehr ab. Seine Waffe hat von sich aus eine konstruktionsbedingte Schockkompensation von 1. Er hat die Waffe an der Schulter angeschlagen, wo seine schwere Panzerweste ihm einen weiteren Schockschutz von 1 einbringt und genießt außerdem weitere 2 Punkte Schockkompensation durch die Schulterstütze. Der Gesamtschock der sechs Schuss ist 12. Reduziert um die 4 Stufen Schockkompensation bleiben 8 Punkte Schock übrig, die seine halbe Konstitution um 5 übersteigen. Er muss also einem Schockschaden von 5L widerstehen.*

Anhand dieser Beispiele kann man schnell sehen, dass nur dann ein Wurf nötig wird, wenn Charaktere ihre Kompetenzen zu sehr überschätzen. Wir können außerdem empfehlen, die Regeln erst dann in voller Konsequenz anzuwenden, wenn der Schaden ein relevantes Maß erreicht. Ein vercyberter Kämpfer mit Konstitution 6 und einer guten Panzerung wird nur selten auf einen Schockschaden kommen, der 3 bis 4L übersteigt und nur in diesem Fall, ist es überhaupt sinnvoll, Spielzeit dafür aufzuwenden, diesen Effekt zu überprüfen.

Dennoch ist die Regelung unverzichtbar, da sie die menschlichen Grenzen bei Anwendung von Handfeuerwaffen definiert.

## 8.4 Rückstoßkompensation durch Stärke

Besonders starke Charaktere haben weniger Schwierigkeiten damit, eine starke Waffe zu kontrollieren. Daher erhält ein Charakter einen Punkt Rückstoßkompensation (RK) für jeweils 2 Punkte Stärke über 3. Die Formel dazu ist (Stärke–3)/2 (abgerundet). Dieser Bonus kompensiert allerdings *nur* den Rückstoß, nicht jedoch den Schock der Waffe. Charaktere mit Cyberarmen berechnen diesen Bonus mit der Stärke ihrer Cyberarme. Cybergyros kompensieren

keinen Rückstoß mehr, sondern nur Bewegungsaufschläge des Schützen und auch das nur, wenn sie aktiviert sind. Sie haben die gleichen Nachteile wie normale Gyros, wenn sie aktiviert werden.

## 8.5 Schockkompensation durch Cyberware

Cyberhände oder Arme kompensieren einen Punkt Schockschaden bei allen Waffen, die unangeschlagen geschossen werden. Bei angeschlagenen Waffen kompensieren Cyberarme ebenfalls einen Punkt Schock durch die verstärkte Schulter, sie rechnen aber nicht ihre Panzerung für eventuellen Schockschaden an. Hier schützt nur die Panzerung eines eventuellen Cybertorso genau wie getragene Panzerung.

## 8.6 Mindeststärke für Faustfeuerwaffen

Ein Charakter kann für jeden Punkt Stärke 300 g Faustfeuerwaffe ohne Probleme benutzen. Für jede Stufe Stärke die ihm fehlt, bekommt er einen +1 Aufschlag. Dabei ist das Gesamtgewicht der Waffe ausschlaggeben (Waffe, Austattung, Munition,...).

Wird die Waffe mit beiden Händen geführt, gilt die Stärke um zwei Punkte erhöht.

Für Langwaffen, sprich Gewehre, kann der Charakter 900 g pro Stärkepunkt halten, die zweite Hand bringt ihm zwei Stärkepunkte extra. Für jede Stufe Stärke, die ihm fehlt, bekommt er einen +1 Aufschlag. Für einhändiges Schießen einer Langwaffe stemmt man die Waffe in die Armbeuge oder Hüfte oder stabilisiert sie zumindest über einen straffgezogenen Gurt über die Schulter. In diesem Zustand ist weder Zielen noch Zielansage erlaubt, niederhaltendes Feuer oder Sperrfeuer hingegen ist kaum beeinträchtigt durch diese Methode.

Wird die Waffe aufgelegt oder unterstützt, von einem Zweibein etwa, entfällt dieser Aufschlag selbstverständlich. Der Aufschlag durch Stärkemangel kann in jedem Falle jedoch +4 nicht übersteigen.

Kurzwaffen sind alles von leichtesten Faustfeuerwaffen wie Holdouts aufwärts bis einschließlich leichte MP's, Langwaffen sind alles darüber, sowie natürlich durch Schulterstützen modifizierte und von der Schulter gefeuerte Pistolen.

## 8.7 Einschränkung der Verwendung von Kampfpool

Für Probespiele mit Shadowrun empfehlen wir dringend folgende Änderung und Vereinfachung im Kampfpoolgebrauch. Der Kampfpool wird als reiner *Ausweichpool* umgedeutet und kann nur noch als solcher verwendet werden. Weder aggressiver Pooleinsatz zum Boosten der eigenen Feuerwaffenfertigkeit, noch defensiver Einsatz zum Boosten des eigenen Konstitutionsattributes zwecks Schadenswiderstand ist erlaubt.

Diese simple Vereinfachung führt einerseits zu einer deutlichen Vereinfachung beim Spielablauf als auch Fertigkeiten besser zur Geltung kommen, sowie die allgemeine Verhältnismäßigkeit von Fertigkeiten wieder stimmt. In X-Punk wird dieses Thema nochmal völlig neu aufgegriffen, im Shadowrun-System, wenn es zum Probespielen benutzt wird, führt der Kampfpool zu einigen leicht vermeidbaren Häßlichkeiten im Spielablauf.

Die Umdeutung des Kampfpools überwindet auch auf einfache Art und Weise den leider weit verbreiteten Mißbrauch vom unsinnigen und wenig charaktergerechten Pushen von Intelligenzattributen.

Wir empfehlen dringend für zukünftige Spiele diese Vereinfachung zu übernehmen.

## 8.8 Optional: Point-Blanc Regelung

Eine aufgesetzte Waffe erhöht die Power um zwei, das Niveau um eins, da nicht nur das Geschoss selbst wirkt, sondern ebenfalls die heißen Zündgase, die Verbrennungsrückstände und eine zusätzliche Verdämmung des Laufes durch den Körper. Aufgesetzte Schüsse sind in der Regel extrem letal und das spiegelt diese Regelung wider.

## 8.9 Optional: Schnell- und Sperrfeuer aus Halbautomaten

Ein Charakter kann pro Kampfphase bis zu 4 Schuss anstelle der üblichen 2 Schuss aus einem Halbautomaten schießen. Dabei handelt es sich um eine komplexe Handlung und der Charakter konzentriert sich vor allem darauf, den Abzug möglichst schnell zu betätigen und weniger auf das genaue Zielen. Jeder Schuss wird wie ein normaler Angriff durchgeführt, aber der Mindestwurf erhöht sich zusätzlich zum Rückstoss um +1 für jeden Schuss *inklusive* dem Ersten. Ob das schnelle Feuern aus Halbautomaten einen positiven Effekt hat, hängt sehr von der Situation ab und ist hauptsächlich rollenspielerischer Natur. Grundsätzlich positiv ist es jedoch, dass der Gegner seinen Kampfpool möglicherweise auf mehrere Treffer aufteilen muss.

*Beispiel: Jack Shadow ist in arger Bedrängniss. Er weiß zwar, dass ein oder zwei Schuss aus seiner leichten Pistole seinen gepanzerten und vercyberten Gegner mit etwas Glück (und Karma) töten, aber vermutlich nicht, bevor dieser ihn ebenfalls noch mit seiner MP durchsiebt. Ihm bleibt also keine Wahl als alles auf eine Karte zu setzen und soviel Kugeln wie möglich abzufeuern. Selbst wenn ihn das nicht*

*tötet, reicht es vielleicht, um ihn zu Boden zu werfen oder im mindesten Fall vorerst zurückzutreiben. Er beschließt 4 Schuss in schneller Folge abzufeuern und würfelt daher 4 Angriffe. Der Mindestwurf wird wie bei einem normalen Angriff berechnet, aber kumulativ um 1 erschwert. So ergibt sich für seinen ersten Schuss bereits ein +1, dann +2 und dann +3. Der vierte Schuss ist bereits um +4 erschwert und wir haben noch nichtmal den Rückstoss eingerechnet. Gut, dass Jack ein tougher Kerl ist und zumindest damit kein Problem hat.*

Die Option ermöglicht außerdem wirkungsvolleres Sperr- und Streufeuer mit halbautomatischen Pistolen und Gewehren zu geben. Ein Schütze mit zwei Pistolen kann so immerhin 8 Kugeln ins Sperrgebiet bringen. Dazu muss praktisch nicht gewürfelt werden, denn es ist keine große Herausforderung einen 1-2 Meter großen Bereich ohne genaues Ziel zu treffen. Die derart abgefeuerten Kugeln werden dann zur Ermittlung etwaiger Treffer genau wie Automatiksperrfeuer behandelt (siehe Cannon Companion S. 106). Suchendes Feuer mit Halbautomaten ist allerdings nicht möglich.

Die Formal lautet:

Grundmindestwurf+Kugeln+((Kugeln-1)*Basisrückstoß)

## 8.10 Optional: Suchendes Feuer

Das durch Serienfeuer erleichterte Treffen des Ziels ist bereits in den Serienfeuerregeln integriert worden. Suchendes Feuer ist jedoch mehr als dieser erfreuliche Nebeneffekt. Wendet ein Spieler die "Suchendes Feuer" Option an, bedeutet dies, dass er eine gewisse Anzahl von Schüssen verschwendet, um sich besser einzuschießen. Normalerweise feuert man dabei auf den Boden vor dem Ziel und nutzt den optisch sichtbar aufgewirbelten Dreck als Indiz für die Feuerbahn, aber wesentlich besser eignen sich dafür Leuchtspurgeschosse, Lasermarkierer und Smartgunverbindungen. Wenn keine Möglichkeit besteht, die Bahn der Geschosse zu sehen, kann kein suchendes Feuer angewendet werden. Bei Anwendung von suchendem Feuer legt der Spieler also fest, wieviele seiner Schüsse er zum Einschießen verwendet. Diese Kugeln steigern nicht das Schadensniveau, aber sie liefern alle 3 (mit Smartlink alle 2) Schuss einen Bonuswürfel für den Schützen und wenn die Verfolgung der Schussbahn *nicht* über den Boden verläuft, sondern mittels Wänden oder Leuchtspurmunition, erschweren sie auch das Ausweichen des Ziels (Mehr Blei in der Luft, von dem man getroffen werden kann). Da der Rückstoß der Waffe hierbei einen durchaus wünschenswerten Effekt hat – er lässt die Waffe wandern – wird er ohne die fürs Einschießen aufgewendeten Kugeln berechnet. Natürlich hat der erste Schuss des eigentlichen Beschusses keinen freien Rückstoss mehr, denn er ist nicht die erste abgefeuerte Kugel des gesamten Feuerstoßes.

*Beispiel:*

*Jack Shadow feuert mit einer Ingram Dusthammer auf einen Gegner und wendet suchendes Feuer an. Er entschließt sich, 6 Schuss darauf zu verwenden, sich auf das Ziel einzuschießen. Zwar hat er keine Leuchtspurmunition geladen, aber wer braucht im Zeitalter der Smartgunverbindung schon sowas nostalgisches wie Leuchtspurmunition? Er erhält also nun +3 Würfel für seine 6 Schuss suchendes Feuer. Sein restlicher Zielbeschuss umfasst 4 weitere Schuss, was ihm einen weiteren Bonuswürfel einbringt. Der für die tatsächliche Fertigkeitsprobe verwendete Rückstoss ist der der letzten 4 Schuss. Im Falle der DustHammer sind das +2 pro Schuss, also insgesammt +8.*

*Das Gasventil der Waffe reduziert das ganze auf 7.*

*Fazit: +4 Würfel, +3 auf den Ausweich MW des Gegners, +1 auf das Niveau der Waffe und ein Rückstossmodifikator von +7 auf den Mindestwurf.*

## 8.11 Revidierte Reichweiten

Die Reichweiten errechnen sich für jede Waffe grundsätzlich aus dem ersten Wert, der kurzen Entfernung, jede weitere Kategorie ist die Verdoppelung der vorherigen. Diese sehr viel einfachere Handhabung der Reichweiten erspart das Auswendiglernen langer Tabellen, da man sich nur eine einzige Zahl merken muss. Außerdem erleichtert es Modifikationen an der Waffe. Die neuen Reichweiten wurden so nah wie irgendwie möglich und sinnvoll den tatsächlichen, effektiven Kampfreichweiten der Waffenklassen nachempfunden.

## 8.12 Präzisionsverlust auf große Entfernung

Außerdem exisitiert im neuen Reichweitensystem eine Präzisionseinschränkung gewisser Waffen oder Waffenarchetypen. Reichweiten, die mit einem Stern ('*') gekennzeichnet wurden, sollen anmerken, dass die Abweichung der Kugel einer solchen Waffe in der Regel so hoch ist, dass das Bekämpfen einzelner menschlicher Ziele auf extreme Reichweite nicht mehr machbar ist. Zwei Sterne zeigen diese Präzisionsverluste auf weite Entfernung an, drei bereits auf mittlere. Diese Einschränkung sorgt unter anderem dafür, dass ein LMG nicht als Scharfschützen-Ersatz herangezogen wird, nur weil die Wirksamkeit von Deckungsfeuer sich durchaus mit der Einsatzreichweite von Scharfschützengewehren überschneidet. Dieses Wissen kann nicht vorausgesetzt werden, deshalb wird auf solche Einschränkungen explizit in der Reichweitenangabe der Waffe hingewie-

sen. Ebenfalls neigen extrem großkalibrige Waffen zu einer erhöhten Ungenauigkeit auf Reichweite, da diese Waffen ihrem Wesen nach für das Bekämpfen von Material, sprich Fahrzeugen ausgelegt sind oder für flächendeckendes Deckungsfeuer.

## 8.13 Optional: Powerverlust durch Reichweite

Um dem Effekt von Schüssen über große Distanzen mehr Realismus zu geben, sinkt das Powerniveau von Geschossen aller Waffen ab dem Leichten Gewehr und Karabiner aufwärts pro Reichweitenkategorie um einen Punkt ab. Bei einer Maschinenpistolen sinkt es erst auf Reichweite "extrem". Diese Korrektur des Powerniveaus entspricht im Rahmen der Simulation den wirklichen Gegebenheiten und ist nicht nur eine Spielerei.

Es steht dem Spielleiter frei, diese Regel zu benutzen, aber gerade bei Kämpfen auf Entfernung wird es durch diese geringfügige Modifikation weitaus realistischer.

*Beispiel:*

*Animal schießt mit seinem Sturmgewehr auf 400 Meter entfernte Zielgardisten, um sie in Deckung zu zwingen. Von den 9M seines 5.56er-Ak-131 kommt auf diese extreme Entfernung (dritte Reichweitenkategorie nach mittel und weit) nur 6M Schaden bei den Gardisten an, so dass die Kugeln von ihren Westen locker abgefangen werden, statt sie zu durchschlagen. Zum Glück ergeht es den Gardisten nicht besser, so dass beide Seiten diesmal ohne Blutvergießen davonkommen.*

## 8.14 Optional: Effektivitätsverlust von Salvenfeuer auf Reichweite

Der Streuradius von Salvenfeuer bei allen Automatikwaffen auf Reichweiten über "kurz" ist so groß, dass er einen einzelnen Menschen nur noch höchstens mit einer Kugel treffen kann. Alle Effekte des Salven- oder Autofeuers bleiben erhalten, bis auf den Effekt der Schadensniveausteigerung, der dann aus gegebenen Gründen nicht mehr stattfindet. Damit wird es für einen Schützen durchaus sinnvoll, auf große Distanzen auf Einzelfeuer zu schalten, um Munition zu sparen, da es weniger Effekt hat, anstatt immer stur im Salvenmodus zu bleiben. Diese einfache Regelung vergrößert ebenfalls den Realismus und die Dynamik im Kampf.

Salvenfeuer gegen große Ziele oder Material, inclusive Troll aufwärts, alles was unter "große Critter" oder Fahrzeug zählt, verliert erst ab der nächst folgenden Entfernungskategorie seine Effektivität, ein Sturmgewehr also statt auf "kurz" erst auf "weit".

## 8.15 Optional: Schusswaffeneinsatz auf kurze Entfernungen

Je grösser und unhandlicher eine Waffe ist, desto schwerer ist es auch, sie effektiv im Kampf auf kurze Distanzen zu verwenden. Zielbewegungen wirken sich beispielsweise auf kürzere Entfernung wider Erwarten stärker aus als auf größere Distanz, und die Trägheit einer großen Waffe kann schnell dazu führen, dass man ein Ziel durch Verriss verfehlt. Daher wird jeder Waffeneinsatz unter 10 Metern Zieldistanz um +4 abzüglich der halben Tarnstufe der Waffe erschwert. Bei ungraden Werten wird abgerundet und bei negativer Tarnstufe mathematisch korrekt gerechnet. Eine Waffe mit Tarnstufe -2 erleidet also keine +4, sondern eine +5 Erschwernis. Diese Erschwernis sinkt für je 5 weitere Meter um 1 ab, bis der Modifikator unter 1 sinkt. Schrotflinten, die mit Schrotmunition geladen sind (genauso Netzgewehre und andere Streuwaffen wie Squirts), rechnen anstelle ihrer halben Tarnsstufe ihre volle Tarnstufe an und es gibt Waffenmodifikationen, die den Modifikator zusätzlich senken. Ein Vorderhandgriff beispielsweise verbessert das Handling einer Waffe immens und sorgt vor allem für eine bessere Drehgeschwindigkeit. Auch eine Waffe mit geringer Tarnstufe kann so passable Charakteristika im Nahkampf bekommen. Bullpupwaffen sind ein weiteres Beispiel, allerdings sorgt hier die verbesserte Tarnstufe direkt für einen geringeren Aufschlag. Unter besonders beegnten Umständen kann der Aufschlag weiter erhöht werden. Der Einsatz eines Sturmgewehrs in einem Lüftungsschacht ist beispielsweise ein ziemlich hoffnungsloses Unterfangen. Zwar mag es jetzt so klingen als wäre es mit einem Gewehr ziemlich unmöglich, etwas auf kurze Distanzen zu erreichen, doch ist dies nicht einmal annähernd richtig, da die zusätzlichen Würfel, die man durch vollautomatisches Feuer erhält, dies zum Teil wieder ausgleichen und im Notfall immer noch die Option auf reines Sperrfeuer bleibt, sprich den Bereich auf Gedeih und Verderb mit Automatikfeuer einzudecken. Wird eine Schusswaffe tatsächlich im waffenlosen oder bewaffneten Nahkampf abgefeuert, erhöht sich der Modifikator zusätzlich um 2 und die Erfolge des Schützen werden nicht mit seiner Waffenfähigkeit, sondern mit seiner waffenlosen Nahkampffertigkeit gewürfelt und mit den Erfolgen des Verteidigers verglichen.

*Beispiel:*

*Jack Shadow hatte es sich eigentlich auf einem Häuserdach mit seinem Scharfschützengewehr bequem gemacht, aber nachdem er entdeckt wurde, musste er flüchten und wurde dummerweise mitten auf der Haustreppe von einem fiesen Konzernschergen gestellt. Leider ist ein Scharfschützengewehr aber eine mieserable Hauskampfwaffe. Jack benutzt heute ein UPSSG-21 "Zero-Tolerance"-SSG*

*mit einer Tarnstufe von -5. Er schwingt die riesengrosse und schwere Waffe in Richtung seines Gegners und würfelt seinen Angriff mit einer Erschwernis von +6, denn die Hälfte von -5 ist -2,5 und das addiert sich mit dem +4 Ausgangswert zu +6,5, abgerundet auf +6. Das wird ein ziemlicher Glücksschuss. Wäre er mit einer MP, sagen wir einer S-K SDW-4 "Vampire" mit Tarnstufe 4 bewaffnet, würde er nur einen Aufschlag von +2 erleiden, aber dafür taugt eine MP ja auch zum Scharfschützeneinsatz entsprechend wenig. Jack hat also mit seinem riesigen Gewehr ziemlich schlechte Karten.*

Stilleben in 9 mm Para

## 8.16 Archetypische Waffen

Die verwendeten Waffen lassen sich in einige einfache Kategorien einordnen, die einem auch einen Eindruck der Einsetzbarkeit dieser Waffen widerspiegeln. Es gibt grundsätzlich keine bessere oder schlechtere Waffe in dieser Liste, sondern jede einzelne erfüllt Aufgaben in der Welt, deckt ein gewisses Einsatzspektrum ab.

Die physikalischen Eigenschaften dieser Waffen definieren dabei bestimmte Charakteristika, die typisch sind für diese Art Waffe. Durch Masse, Länge, Trägheit und typisch verwendete Muntion etwa. Bis auf die Munition, den typischen Schaden, sollen diese einzelnen Werte gar nicht genau erfasst werden, sondern werden statt dessen in einem einzigen Wert zusammengefasst, einer Art Handling. Dieser Rückstoßwert der Waffe braucht eine kurze Erläuterung zum Verständnis.

Im wirklichen Leben stellt man fest, dass eine Patrone, einmal aus einer Pistole, ein zweites mal aus einem Gewehr verschossen, im Gewehr sehr viel einfacher zu handhaben ist, der erzeugte Rückstoß manchmal fast nicht zu spüren ist, während einem die Pistole beinahe aus der Hand fliegt. Diese Eigenschaft einer Waffe wird archetypisch im Rückstoßwert erfasst.

Der Rückstoß benennt sich ähnlich wie der Schadenscode, jedoch existiert ein '-' Zeichen zwischen Powerniveau und Schadensniveau. Der Rückstoß-Wert einer Waffe bedeutet, dass diese Waffe mit einem gleichlautenden Schadenscode den typischen Waffenrückstoß von +1 pro Kugel ('R1') bekäme. Einige Waffen haben typischerweise mehr Rückstoß als andere, so findet man häufiger Waffen, die als typischen Schadenscode etwa 10S stehen haben, jedoch nur einen Rückstoßwert von 9S. Diese Waffen können durch ihre rein physikalischen Konstruktionsmerkmale also nicht mehr so viel Rückstoß auffangen, dass es mit einem einfachen Rückstoß der Waffe getan wäre.

Jeder Punkt Power des Schadens über dem Rückstoßwert einer Waffe hebt den Rückstoß. Jeder Punkt unterhalb dieses Wertes senkt ihn. Den selben Effekt hat ein erhöhtes Schadensniveau oder ein gesenktes.

*Beispiel:*

*Das typisches Sturmgewehr hat einen Schadenscode von 9M (5.56 mm Nato) und einen Rückstoßwert von 9-M. Damit ergibt sich ein Rückstoß von R1, also jede Kugel erhöht den Rückstoß um eins. Ein Sturmgewehr mit 9L (4.73 mm CL) etwa liegt ein Niveau unterhalb und daraus ergibt sich ein Rückstoß von R-1, also nur jede zweite Kugel zählt für die Rückstoßkalkulation.*

## 8.17 Reichweiten-Tabelle

| Allgemeine Reichweitentabelle für Waffenarchetypen | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Typ | Kurz(4) | Mittel(5) | Weit(6) | Extrem(9) | Schaden | Rückstoß | Masse kg |
| Taser | 2 | 4 | 8 | 16 | 10S-Bet. | – | 0.5 kg |
| Holdouts | 4 | 8 | 16 | 32 | 4L | 3-L | 0.2 kg |
| Leichte Pistolen | 6 | 12 | 24 | 48 | 7M | 6-M | 0.6 kg |
| Mittlere Pistolen | 7 | 14 | 28 | 56 | 8M | 6-M | 0.9 kg |
| Schwere Pistolen | 8 | 16 | 32 | 64 | 8M | 7-M | 1.2 kg |
| Überschwere Pistolen | 10 | 20 | 40 | 80 | 9M+ | 7-M | 1.5 kg |
| Leichte Maschinenpistole | 15 | 30 | 60 | 120 | 7M | 7-M | 1.9 kg |
| Mittlere Maschinenpistole | 20 | 40 | 80 | 160 | 8M | 7-M | 2.2 kg |
| Schwere Maschinenpistole | 25 | 50 | 100 | 200 | 8M | 8-M | 2.5 kg |
| Überschwere Maschinenpistole | 30 | 60 | 120 | 240 | 9M+ | 8-M | 3.0 kg |
| Schrotflinte | 12 | 24 | 48 | 96 | 10S | 9-M | 3.5 kg |
| Granatwerfer direkt | 20 | 40 | 80 | 160 | Granate(10) | 9-S | 4.0 kg |
| Granatwerfer ballistisch | 40 | 80 | 160 | 320 | Granate(10) | 9-S | 4.0 kg |
| Leichter Karabiner | 40 | 80 | 160 | 320 | 8M | 8-M | 3.0 kg |
| Mittlerer Karabiner | 60 | 120 | 240 | 480 | 9M | 9-M | 3.25 kg |
| Leichtes Gewehr | 70 | 140 | 280 | 560 | 9M | 9-M | 3.5 kg |
| Mittleres Gewehr | 80 | 160 | 320 | 640 | 10S | 9-S | 4.5 kg |
| Schweres Gewehr | 100 | 200 | 400 | 800 | 12S | 10-S | 5.5 kg |
| Überschweres Gewehr | 130 | 260 | 520 | 1040* | 14S | 10-S | 6.5 kg |
| Leichtes Scharfschützengewehr | 80 | 160 | 320 | 640 | 10M | 9-S | 4.5 kg |
| Mittleres Scharfschützengewehr | 100 | 200 | 400 | 800 | 11S | 9-S | 5.5 kg |
| Schweres Scharfschützengewehr | 125 | 250 | 500 | 1000 | 13S | 10-S | 7.5 kg |
| Überschweres Scharfschützeng. | 150 | 300 | 600 | 1200* | 14T | 10-S | 10.0 kg |
| 20 mm-Gewehr | 200 | 400 | 800 | 1600** | 16T (18Tex) | 10-S | 15.0 kg |
| Leichtes Maschinengewehr | 100 | 200 | 400 | 800* | 10M | 10-M | 5.0 kg |
| Mittleres Maschinengewehr | 150 | 300 | 600 | 1200* | 11S | 10-S | 10.0 kg |
| Schweres Maschinengewehr | 175 | 350 | 700 | 1400* | 12S | 10-S | 15.0 kg |
| Überschweres Maschinengewehr | 200 | 400 | 800 | 1600** | 14T | 10-T | 20.0 kg |
| 20 mm Schnellfeuer-Kanone | 400 | 800 | 1600 | 3200*** | 16T | 11-T | 50.0 kg |
| 30 mm Schnellfeuer-Kanone | 800 | 1600 | 3200 | 6400*** | 20T | 12-T | 100.0 kg |

* Auf extreme Entfernungen nur noch zum Bestreichen von Flächen, Material oder Großwild. Präzision nicht ausreichend für gezielten Beschuss von einzelnen Personen.

** das selbe für weite und extreme Entfernung

*** das selbe auf alle Entfernungen bis auf "kurz"

## 8.18 Angesagte Teilziele und isolierte Ziele

Um einen bestimmten Körperteil zu treffen, muss ein Schütze seinen Zielpunkt auf dem Körper verschieben. Dabei wird ein Treffer selbst schwieriger, die Wirkung bleibt aber auf den gezielten Bereich begrenzt. Es wirkt also nur die an dieser Stelle getragene Panzerung. Der erhöhten Schwierigkeit, diesen Treffer zu landen wird durch Mindestwurferschwernisse Rechnung getragen, die den tatsächlichen Verhältnissen in etwa Rechnung tragen. Größere Ziele sind selbstverständlich leichter zu treffen.

Dabei ist ein völlig isoliertes Kleinziel statistisch etwas schwieriger zu treffen, als ein Teilziel in einem größeren Ziel, da Fehlschüsse immer noch eine gute Chance behalten, den Körper insgesamt zu treffen.

Die Unterscheidung, ob ein Ziel als Teilziel betrachtet wird oder alleinstehend, trifft der Schütze beim Schuss. Entsprechend wirkt etwa eine Barriere mit ihrem Barrierewert, solange sie nur als Sichtdeckung betrachtet wird. Konzentriert sich ein Schütze hingegen allein auf das herausragende Körperteil, umgeht er die Barrierenwirkung vollkommen.

## 8.19 Wirkung auf Teilziele

Angriffe nach den bisherigen Regeln gehen grundsätzlich davon aus, dass auf die Körpermitte gezielt wird. Ist das nicht der Fall, werden Modi-

fikatoren aufgeschlagen, entsprechend der erhöhten Trefferschwierigkeit. Dies hat auch Auswirkungen beim Ausweichen, denn es ist für ein bewußtes Ziel leichter, einen Arm aus der Schussbahn zu bringen, als den ganzen Torso.

Der Schadenscode von Waffen geht ebenfalls von einem Torsotreffer aus. Wird eine andere Zone angegriffen, verändert sich das Schadensniveau des Angriffes. Steigt es über "T" wird die Regelung für "T+"-Schaden angewendet.

| | Treffen | Ausweichen | Niveau |
|---|---|---|---|
| Torso | 0 | 0 | Normal |
| Vitals | +2 | 0 | Niveau +1 |
| Herz | +3 | +1 | Niveau +2 |
| Kopf | +2 | -2 | Niveau +1 |
| Gehirn | +3 | -2 | Niveau +2 |
| Arm | +2 | -1 | Niveau -2 |
| Bein | +1 | 0 | Niveau -1 |

Folgende Tabelle bestimmt Zufallstreffer bei niederhaltendes Feuer oder zufällige Angriffe bei AP-Minen und ähnliches. Ein zufälliger Treffer durch AP-Minen zum Beispiel wird mit addierten 2W6 anhand der Tabelle bestimmt. Der Schaden gilt für die betroffene Zone, der Schaden auf dem Gesamtmonitor wird wie beschrieben Modifiziert. Eine "M" Wunde am Bein bedeutet also insgesamt nur eine "L" Wunde für den Gesamtzustand. Dennoch ist das Bein "M" verwundet und der Getroffene kann nicht mehr laufen. Streufeuer hingegen wird gegen Torso samt Panzerung ermittelt und dann Rückwirkend auf die Zone verteilt.

| Zone | Trefferwurf 2W6 | Gesamtmonitor |
|---|---|---|
| Gehirn | 2 | +2 Niveau |
| Kopf | 3 | +1 Niveau |
| Torso | 4-8 | Normal |
| Arm | 9 | -2 Niveau |
| Bein | 10-11 | -1 Niveau |
| Vital | 12 (+2W6 Zone) | +1 Niveau |

Durch angesagtes Zielen auf besonders verwundbare Stellen der jeweiligen Zone kann der Schaden um ein Niveau gesteigert werden, was den Treffermindestwurf um 2 erhöht, das Ausweichen des Ziels jedoch nicht weiter modifiziert. Allerdings schützt Panzerung bei solchen Angriffen besser, da sie meist darauf ausgelegt ist, solch verwundbare Stellen besonders zu schützen. Beispielsweise ist eine Panzerweste am Rückgrat und über dem Herzen besonders verstärkt. In einem solchen Fall steigt der Schutzwert von Panzerung mit einer Grundstufe von 1-3 um 1 und für schwerere Panzerung sogar um 2.

Abdeckung regelt, welche Zonen von der Panzerung geschützt werden und zwar in platzsparenden Abkürzungen. A für Arm, B für Bein, K für Kopf, T für Torso. Eine Zahl in Klammern kann angeben, dass nicht die ganze Zone geschützt wird. Ein normaler Stahlhelm deckt beispielsweise K(60%) und deckt somit nur ca. 60% des Kopfes. Bei einem Kopfschuss kann so bei Beadarf mit einem Prozentwürfel (2W10) oder einer anderen dem Spielleiter genehmen Lösung ermittelt werden, ob die Panzerung tatsächlich schützt. Dies kann je nach Situation natürlich abweichen. Eine Panzerjacke schützt, zum Beispiel, mit Abdeckung AT den gesamten Torso des Trägers, aber das sieht von vorn ganz anders aus, wenn die Jacke offen getragen wird. Besonders bei Wind. Die Regeln sind zwar etwas präzisiert worden, aber trotzdem möglichst offen gehalten. Schließlich kann man den Kleidungsstil eines Charakters nicht in ein Regelkorsett pressen und im Zweielsfall entscheidet sowiso der Spielleiter, dem hiermit nur eine Hilfestellung gegeben werden soll, Panzerung nicht allzu statisch zu behandeln, wenn es der Atmosphäre und Situation im Spiel gut tut.

## 8.20 Bedingungen im Fernkampf

| Modifikator-Tabelle | | |
|---|---|---|
| Situation | Modifikator | Beispiel |
| Ziel, Winzig | +4 | Knopf, Zigarette, Speicherchip |
| Ziel, sehr Klein | +3 | Melone, Baby, Katze |
| Ziel, klein | +2 | MP, Gewehr, Computertastatur, kleiner Hund |
| Ziel, reduziert | +1 | Zwerg, Kind, großer Hund, abgehockter Mensch |
| Ziel, normal | +0 | Mensch, Elf, Ork, Motorrad, Tür |
| Ziel, groß | -1 | Troll, Pferd, PKW, Schrank |
| Ziel, sehr groß | -2 | Gigant, Panzer, Hubschrauber, Bus, Tor |
| Ziel, riesig | -3 | Schiff, Drache, Flugzeug |
| Teilziele | Größenmod-1 | Mensch-Kopf +2, Mensch-Bein +1, Mensch-Arm +1, Mensch-Hand +2, Mensch-Herz +3, Mensch-Hirn +3 |
| 25% Deckung | +1 | Ziel von anderen Menschen verdeckt, bewegte Barrieren wie fahrende Autos, sowie etwa im Nahkampf liegender, Mensch ohne Deckung von vorn |
| 50% Deckung | +2 | Ziel über einer Barriere |
| 75% Deckung | +3 | Ziel seitlich einer Barriere |
| Blinder Schuss | +8 | Schütze peilt über Sekundärsinn |
| Zielen | –1 | normale Visiere erlauben eine einfache Handlung Zielen, längeres Zielen benötigt ein Zielfernrohr (S. 90) |
| Zielwechsel | +2 | schneller Zielwechsel in selber Kampfphase |
| Unbewegtes Ziel | -1 | unwissendes, völlig stilles Ziel |
| bewegtes Ziel | +1 | nur für sich seitlich zur Schusslinie bewegendes Ziel Zickzacklauf, von 5 m/KR bis etwa 25 m/KR |
| überschnelles Ziel | +2 | Übermenschlicher Läufer, fahrendes Fahrzeug bis etwa 50 m/KR |
| extrem schnelles Ziel | +3 | bis etwa 100 m/KR, jede weitere Verdopplung +1 |
| Angreifer im Nahkampf | +1 | pro Gegner |
| Angreifer bewegt sich | +1 | pro angebrochene 5, 10, 20, 40,... m/KR |
| Schwieriger Untergrund | +2 | pro angebrochene 5, 10, 20, 40,... m/KR |
| Zweite Feuerwaffe | +2 | |
| Angreifer trägt Gasmaske | +1 | |
| Angreifer trägt ABC-Schutzanzug HAZMAT | +2 | |
| Linkshändig | +1 | |
| Schußarm verletzt | +1 | |
| Unsicherer Untergrund | +1 | Eis, Matsch, nasses Laub, Erdbeben, schwimmend Hubschrauber/Schnellboot/Ladefläche/-Zugdach(gesichert) |
| Gefährlicher Untergrund | +2 | Gletscherberg, Karussel, schweres Erdbeben, rauhe See Hubschrauber/Schnellboot/Ladefläche/-Zugdach, ungesichert |

## 8.21 Revolver

Es gibt zwei Arten von Revolvern: Single Action Revolver (SAR) und Double Action Revolver (DAR). Für alle Revolver gilt zunächst ein Aufschlag von +1 auf den Mindestwurf durch das funktionbedingte Verwackeln beim Überwinden des Abzugswiderstands und dem Spannen des Hammers über den Abzug. Für gespannte Revolver gilt das nicht. SA- und DA-Revolver schießen im Einzelschussmodus, aber ein gespannter DA-Revolver kann zweimal in schneller Folge abgeschossen werden, wodurch er ef-

fektiv einmal zu halbautomatischem Feuer fähig ist. Für den zweiten Schuss gilt dann aber der +1 Aufschlag für das Spannen und Auslösen des Hammers per Abzug. Das Spannen per Hand erfordert eine einfache Aktion "Waffe bereitmachen". Ein Charakter kann also den +1 Aufschlag auf den Mindestwurf auf zwei Arten ausgleichen: Eine einfache Handlung "Zielen" oder eine einfache Handlung "Waffe bereitmachen".

Die Vorteile von Revolvern liegen also vor allem in ihrer hohen Sicherheit und in ihrem zumeist starken Kaliber. Versehentliches Ausösen eines nicht gespannten Revolvers ist fast unmöglich. Außerdem kann die Trommel eines Revolvers schneller nachgeladen werden, als das Magazin einer Pistole, wobei das Einschieben eines neuen Streifens bei Selbstladepistolen natürlich immer noch schneller ist.

## 8.22 Selbstladepumpgun-Schrotflinten

Diese Flinten schießen normalerweise im HM-Modus ihrer Selbstlademechanik. Der Selbstlademechanismus kostet jedoch einen Punkt ihrer Power, so dass sie im Pumpactionmodus einen Punkt Power zurückgewinnen. Im Pumpmodus schießen sie im EM-Modus. Magnumpatronen können nicht im HM-Modus geschossen werden. Die Umschaltung der Modi bedarf einer einfachen Handlung.

## 8.23 Tarnstufen von Waffen

| Tarn | Waffentyp | Tarnbar? |
|---|---|---|
| -6 | überschweres Gewehr | Nein |
| -4 | schweres Gewehr | weiter Trollmantel |
| -2 | mittleres Gewehr<br>schweres Bullpup Gewehr | Trollmantel |
| 0 | leichtes Gewehr<br>mittleres Bullpup Gewehr | Trolljacke |
| 2 | überschwere MP<br>leichtes Bullpup Gewehr | langer Mantel |
| 4 | schwere MP<br>überschwere Bullpup MP | normaler Mantel |
| 6 | mittlere MP<br>schwere Bullpup MP<br>überschwere Pistole | weite Jacke |
| 8 | leichte MP<br>mittlere Bullpup MP<br>schwere Pistole | normale Jacke |
| 10 | leichte Bullpup MP<br>mittlere Pistole | Manteltasche |
| 12 | leichte Pistole | Jackentasche |
| 14 | Holdout | Hosentasche |

Was ist Tarnstufe? Die Tarnstufe sagt aus, wie leicht eine Waffe zu verstecken ist und dient als Mindestwurf, wenn es darum geht, ob ein flüchtiger Beobachter die Waffe entdeckt. Die Tarnstufe wir nur dann angewandt, wenn sie auch entsprechend versteckt ist. Wird sie offen getragen, wird die Tarnstufe halbiert. Wird sie besser oder schlechter getarnt, als für die Tarnstufe angegeben ist, ändert sich die Tarnstufe um 1 in die entsprechende Richtung. Eine Waffe mit Tarnstufe 0 kann auf den ersten Blick als Waffe erkannt werden, eine Waffe mit Tarnstufe 12 kann optisch nicht mehr entdeckt werden, ohne eine Durchsuchung vorzunehmen. Ein Erfolg bei einer Wahrnehmungsprobe sagt dem Beobachter nicht, um was für eine konkrete Waffe es sich handelt. Lediglich das Vorhandensein kann erkannt werden. Um zu bestimmen, ob die Waffe genau identifiziert wird, muss auf einen waffenbezogenen Hintergrundskill gewürfelt werden, beispielsweise Hintergund: “Pistolen” für eine Pistole oder auf “Schusswaffenidentifikation”. Der Mindestwurf dafür liegt zwischen 0 (z.B. die häufige AK-130) und 8 (z.B. die seltene Aztech M-87a2), je nach Bekanntheit und Verbreitung der Waffe und wird mit entsprechenden Sichtmodifikatoren modifiziert.

### 8.23.1 Physische Durchsuchung

Eine physische Untersuchung durch professionelles Abtasten halbiert die effektive Tarnstufe der Waffen und modifiziert sich nach Professionalität und Situation wie im Grundregelwerk angegeben.

### 8.23.2 MAD-Detektoren

Metalldetektoren sind im Stande allerkleinste Metallspuren nachzuweisen. Auch aus Polymeren und Keramiken gefertigte Waffen haben in der Regel weitaus genug Metallanteil, dass ein Scanner darauf reagieren würde; spezielle Attentatswaffen sind so konstruiert, dass MAD-Scanner überhaupt nicht auf sie ansprechen. Selbst metalllose Waffen werden durch die Materialumrisse und Dichteverhältnisse von solchen Scannern erkannt. Die Empfindlichkeit dieser Einstellung ist jedoch von Ort zu Ort verschieden, als grundlegende Regel gilt: je weniger Menschen den Scanner passieren und je homogener diese Personengruppe umrissen werden kann, desto feiner arbeitet der Scanner. Bei einer Massenabfertigung in einem Eingangsbereich wird der Scanner also nur grob eingestellt, um nicht auf jede Gürtelschnalle zu reagieren. Wird eine Waffe entdeckt, ist ein Legalitätswurf des Personals fällig, der bestimmt, ob diese Waffe in der Zone zugelassen ist oder nicht. Der Situation gemäß, wird die Sicherheit dann in der Verhältnismäßigkeit reagieren. Das geht von Ignorieren, über Aufmerksamkeit, Vorzeigenlassen der Waffenbescheinigung, höfliches in Verwahrung nehmen oder weniger höflichem Verweigern des Zugangs mit dieser Waffe, bis hin zum Einleiten aktiver Sicherheitsmaßnahmen. Der Legalitätscheck gilt in diesem Falle als Orientierungswert.

Statt dem menschlichen Auge wertet bei fest installierten Systemen häufig auch ein Computer die Umrisse der Scanner aus. Bei diesen Geräten ersetzt die Stufe des Scanners den Legalitätscheck des Wachmanns anhand der erkannten Klassifizierung. Solche Geräte reagieren auf Hülsen, Zündkäppchen, Federn, Schlagbolzen, und gerade oder scharfe Linien, wie in einem Lauf, einer Klinge oder einer Säge, insbesondere Züge und dergleichen. Es ist praktisch unmöglich, eine Feuerwaffe zu konstruieren, die diese mechanischen Konzepte entbehrt und immer

noch mit normalen Waffen vergleichbare Leistungsmerkmale aufweist. Der Nachteil eines Computerchecks ist das Fehlen der Intuition und der Erfahrung des Wachmannes. So findet auch 2060 diese Methode nicht überall Anwendung, da sie häufiger Fehleralarme auslöst und in der Regel deswegen von der Empfindlichkeit heruntergestuft wird.

**Mindestwürfe und Stufe**

Der Mindestwurf für alle MAD-Scanner ist MW4 mit –1/250 g Masse der Waffe, beziehungsweise konstant MW4 bei Waffen ohne Metallkomponenten mit Detektoreinlagen. Der Wurf für die Detektion wird grundsätzlich mit 3w6 gemacht. Bei Waffen ohne Metall gibt es keinen Wurf. Aktive Ultraschall-, Elektrofelddichte- und Schwachröntgenscanner, im folgenden Sensor-Scanner genannt, haben einen Mindestwurf wie reine MAD-Scanner, metallose Waffen haben einen Mindestwurf ihrer halbierten Tarnstufe. Die Störung eines solchen Gerätes löst grundsätzlich Alarm aus, ebenso die Blockierung der Durchsicht und logischerweise Abschirmung.

Um in vielfrequentierten Umgebungen wie Flughäfen, Eingangshallen und dergleichen nicht bei jeder Gürtelschnalle einen MAD-Alarm zu kriegen, wird die Empfindlichkeit der Scanner häufig um ein bis zwei Stufen nach oben verstellt.

| Scannerstufen und lokale Modifikationen | | | |
|---|---|---|---|
| Scanner | MW4 | Ort | Int./Legal |
| Hand | +0 | Türsteher | Türsteher/+0 |
| Einbau | +0 | Normal | Wachmann/+0 |
| Sensor | +0 | Normal | Stufe/+0 |
| | +2 | öff. Sicherheit | –2 |
| | –2 | Hochsicherheit | –4 |
| | +2 | Massenverkehr | +1 |
| | +1 | Flughafen | -6 |

# 8.24 Physische Aktionen

Diese Regeln sollen die im FoF aufgeführten Regelungen für Springen, Fallen und Klettern ersetzen.

## 8.24.1 Springen und Fallen

Diese Regeln werden noch vollkommen neu überarbeitet. Der ganze Abschnitt ist vorläufig äußerst unverbindlich.

Der neue Ansatz für Fallschaden basiert auf den selben Regeln wie für Feuerwaffen. Nämlich auf dem Impulsschaden des fallenden Körpers auf den Boden, mit Abzügen wegen des halben Schadens gegen den Boden und dem natürlichen Wegfedern und Verformen eines weichen, menschlichen Körpers. Dabei wird zur Vereinfachung eine Erdbeschleunigung von 10 m/sec$^2$ angenommen und innerhalb einer Kampfrunde wird für das Fallen eine Kampfrundenlänge von 3 Sekunden angesetzt, mit einer Initiative von 30 für den fallenden Körper zwecks einfacher Berechnung. Nach den ersten zehn Phasen fällt ein Körper also mit 10 m/s, nach weiteren 10 Phasen 20 m/s, am Ende der Kampfrunde mit 30 m/s. Die genaue Formel für die Fall-Geschwindigkeit bei einer Höhe ist

$$v = \sqrt{20 * Meter}$$

Die Masse eines Charakters hält sich innerhalb eines sinnvollen Rahmens, der ungefähr von seinen

# Kapitel 9

# Projektilwaffen

## 9.1 Grundlagen und Geschichte

von E-Gee

Die Geschichte der Projektilwaffen ist praktisch so alt wie die Menschheit. Es fing alles damit an, dass irgendjemand einen Stein nahm und ihn gegen irgendwas oder irgendwen geworfen hat und dieser daraufhin tot umkippte. Seitdem versuchen die Menschen, dieses Prinzip zu verfeinern.

Anders als bei Feuerwaffen entstammt die Energie für diese Waffen dem Menschen selbst und Projektilwaffen zeichnen sich vor allem darin aus, dass die Geschoßgeschwindigkeiten deutlich unterhalb der Schallgeschwindigkeit bleiben. Die Möglichkeiten, solche Waffen zu benutzen und zu bauen sind extrem vielseitig. Es fängt schon mit der Speerschleuder an, einem Stock, der den Wurfarm des Schützen verlängert und damit die Geschwindigkeit und die Kraftübersetzung auf das Projektil.

Der bedeutendste Schritt in der Entwicklung dieser Waffen war jedoch nicht der Hebel, sondern das Prinzip der Feder. Die Feder speichert die in sie gesetzte Energie und gibt sie danach schneller und leistungsfähiger wieder ab, als menschliche Muskeln oder Sehnen jemals arbeiten könnten. Der Fortschritt der Projektilwaffen war deshalb seit jeher mit dem Fortschritt von Materialien und ihren Eigenschaften und ihrer Belastbarkeit gekoppelt.

An Feder-Materialien ist so ziemlich alles irgendwann zur Verwendung gekommen, von Holz, Holzverbund, Stahl, Gummi, Kunststoffe und Kunststoffverbundmaterial. Außer dem Prinzip der Feder und den daraus resultierenden Waffenkonstruktionen gibt es auch das Prinzip des Druckkörpers. Gespeicherter Gasdruck gibt ebenfalls die in sie gesetzte Energie sehr schnell wieder ab. Der Vorteil von Gasdruck ist, dass der Mensch selbst diesen Druck nicht aufbauen muss, er kann Kartuschen von Maschinen befüllen lassen und diese dann wie Magazine verwenden. Der Vorteil der Unabhängigkeit von Logistik fällt bei dieser Art Waffen jedoch weg. Aber ich greife vor. Zuerst möchte ich einen kurzen geschichtlichen Abriß der Entwicklung geben, so dass jeder schnell begreift, worum es bei Projektilwaffen eigentlich geht. Was der Grund für bestimmte Entwicklungen war und worin die Genialität einiger Konzepte gegenüber anderen besteht. Welche Vorteil und Nachteile diese Konzepte mit sich gebracht haben und wie diese Eigenschaften auf den Einsatz dieser Waffen eingewirkt haben.

Ich werde zuerst auf die klassischen Projektilwaffen eingehen, die ihre Energie in Federkonstruktionen speichern und schlagartig freigeben. Danach erst komme ich zu Druckkonstruktionen und zu Schleuderkonstruktionen.

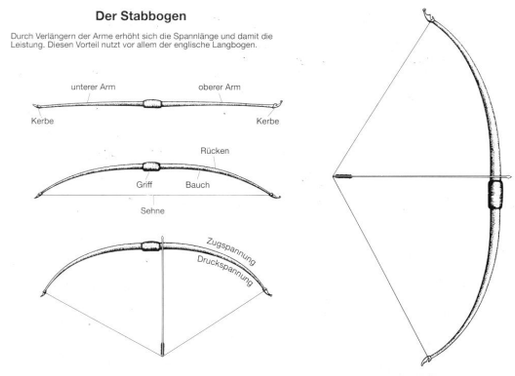
Ich selbst arbeite seit meiner frühesten Kindheit mit Projektilwaffen aller Art, experimentiere damit und habe schon einige gebaut und konstruiert. Diese Erfahrung werde ich mit denen teilen, die Interesse an dieser vergessenen Technologie bekunden. Denn die Projektilwaffen arbeiten sehr viel wirtschaftlicher mit Energie, indem sie diese in relativ langame Geschosse umsetzen und nicht in Übergeschwindigkeit verschwenden. Das bedeutet natürlich, dass ein Schütze, der mit Projektilwaffen arbeitet, einen ganz anderen Zugang zum Gerät erlernen muss. Zeit und sich Zeit zu lassen ist bei dieser Art Waffengattung sehr viel lebenswichtiger als bei Feuerwaffen. Denn meist hat man nur einen Schuss und kann nicht in wilder Folge ein ganzes Magazin in den Gegner entleeren. Zudem sind diese Waffen leise, die Projektile meistens wiederverwendbar und selbst mit improvisiertem Werkzeug herstellbar. Aber fangen wir von vorn an.

### 9.1.1 Der Bogen

Zusammen mit dem Rad und dem Feuer wird als einer der wichtigsten Errungenschaften in der Geschichte der Menschheit der Bogen genannt. Die Geschichte des Bogens geht bis in die Altsteinzeit zurück und endete im sechzehnten Jahrhundert, mit der Einführung der Feuerwaffen. Die ersten Bögen waren nicht mehr als ein biegsamer Zweig mit einer Sehne, die neuesten Entwicklungen dieser Waffen sind nur noch als äußerst raffinierte mechanische Konstruktionen und Technologie zu bezeichnen.

Im Grunde ist ein Bogen eine zweiarmige Feder, die durch eine Sehne unter Spannung gehal-

ten wird. Indem man den auf der Sehne aufsitzenden Pfeil zurückzieht, wird die verrichtete Arbeit in Form von Energie in der Feder gespeichert und später beim Loslassen der Sehne mit großer Geschwindigkeit freigesetzt. Während der Bogen sich federnd beugt, wird seine Außenseite, sein Rücken, gedehnt und seine Innenseite, sein Bauch, gestaucht. Auf diese unterschiedliche Belastung und Spannung im Material muss die Feder vorbereitet sein oder sollten diese Kräfte die Belastbarkeit des Materials überschreiten, bricht die Feder und der Bogen wird zerstört.




Der Stabbogen

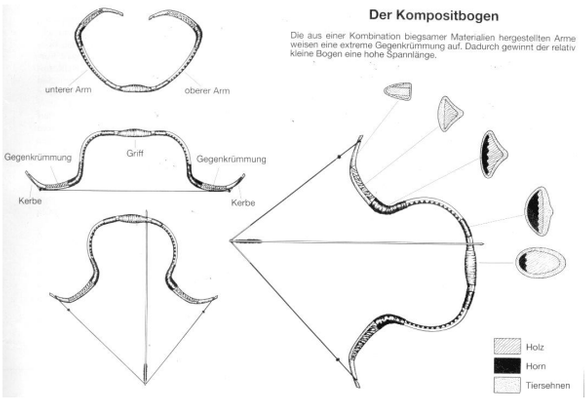
## Der Stabbogen

Der einfachste Vertreter der Bögen ist der einfache Stabbogen. Der berühmte englische Langbogen wurde und wird zwar selbst heute noch verehrt, aber das ändert nichts daran, dass er äußerst primitiv und wenig leistungsfähig ist. Natürlich ist er billig herzustellen, aber er ist schwer zu handhaben und sehr lang.

Das typische Problem von Holzbögen ist, dass die Materialbelastung sehr unterschiedlich ist. Am Rücken Zug und am Bauch Druck. Zwischen beiden Schichten innere Spannung, die den Zusammenhalt der Fasern zerreißen will. Holz ist allerdings ein vielseitiges Material und sehr beanspruchbar, besonders im Verhältnis zu seiner Masse. Aber es hat seine Limits. Durch die Verlängerung der Wurfarme verteilt sich beim Langbogen die Materialbelastung auf mehr Material. Dieses Material muss allerdings in der Beschleunigungsphase mitbewegt werden und die Bewegung der Enden schluckt große Teile der Energie, die in den Wurfarmen gespeichert ist und eigentlich dem Pfeil zugute kommen sollte. Obwohl der Stabbogen vom Querschnitt her halbrund ist und die Konstruktion so die Innenseite flach mit mehr Material, hauptsächlich aus Eibe oder Ulme, werden die Grenzen von natürlichen Holzbögen mit dieser Konstruktion erreicht. Auf der Außenseite dehnbares Jungholz, auf der Innenseite hartes Kernholz. Jedoch: die Druck-Belastung von Holz findet schnell seine Grenzen.

Außer dem geringen Wirkungsgrad dieser Langbögen waren sie außerdem sehr umständlich zu handhaben, so dass sie zu Pferde nicht einsetzbar waren. Mit Aufkommen der Kriegsführung und Jagd zu Pferde wurde schnell der Ruf nach kürzeren Bogen laut.

Trotzdem ist der Stabbogen in vielen Kulturen weiterentwickelt worden, so daß zum Beispiel der Zen-Langbogen der Japaner nach oben verlängert wurde und damit unsymetrisch konstruiert und dafür eine Spanntechnik entwickelt wurde, die diesen extra langen Bogen ausnutzt, indem der Pfeil nicht zum Kopf, sondern weit darüber hinaus gezogen wird. Damit konnte bei diesem Bogen die übliche Auszuglänge von 55 bis 60 Zentimeter auf bis über 70 Zentimeter verlängert werden, die längsten Spannlängen liegen bei 101 Zentimetern, jedoch auf Kosten der möglichen Spannkraft, da der Mensch in diese Richtung seine Kraft nicht so optimal einsetzen kann. Wie auch immer – die vielen Variationen des Themas Langbogen änderten nichts an seinen grundsätzlichen Schwächen: der Sperrigkeit und dem immer weiter zunehmenden Gewicht, sowie dem geringen Wirkungsgrad und dem qualitativ unzureichenden Ausgangsmaterial, bei Konstruktion kürzerer, leichterer Bögen.




Der Kompositbogen

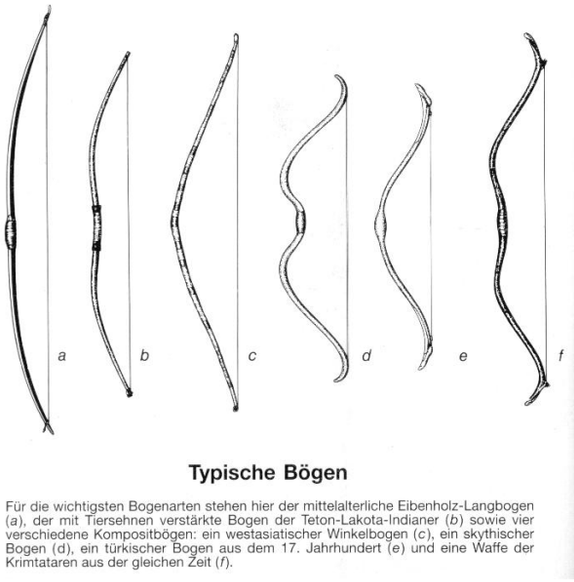
## Der Kurzbogen und erste Kompositbögen

Um das Material zu verbessern kamen findige Bogenbauer einiger Reitervölker auf die Idee, verschiedene Materialien zu kombinieren. So bespannten sie die Rücken der Bögen mit verleimten Tiersehnen, die Bäuche mit Tierhornplatten, da diese beiden Materialien Zug und Druck weit besser verarbeiten, als Holz. Horn zum Beispiel verträgt mehr als doppelt soviel Druck als das beste Hartholz ($130N/mm^2$), verleimte Tiersehnen ($200N/mm^2$) gar das vierfache der Zugbelastung des bestgeeigneten Holzes. Kaum waren die Konstrukteure auf diese Idee gekommen, stellten sie fest, dass sie mit sehr viel weniger Material sehr viel kürzere und leichtere Bögen bauen konnten.

Diese Bögen aus kombinierten Materialien werden Compounds oder Kompositbögen genannt. An dieser Stelle kommt es mit dem heutigen

gemeingültigen Sprachgebrauch zu einem Mißverständnis. Heute Bögen sind praktisch grundsätzlich Kompoundbögen, denn selbst die reinen Holzbögen sind aus verschiedenen Holzarten verleimte, hochleistungsfähige Flachfedern und damit aus Materialkomponenten zusammengesetzt. Wenn heute jemand von Kompoundbögen spricht, dann meint er meistens Bögen mit Wurfarmen aus modernen Kunststoffverbundwerkstoffen und einer intelligenten Sehnenführung zur Kraft-Weg-Untersetzung.

Die Verwendung von Kompositmaterialien war schon früh gebräuchlich und vor allem in Asien konzentrierte man sich auf spezielle Leime aus Tierblasen und Sehnen, um die Rücken der Bögen zu verstärken. In Japan wurde die Bogenform hingegen seltsamerweise vernachlässigt.



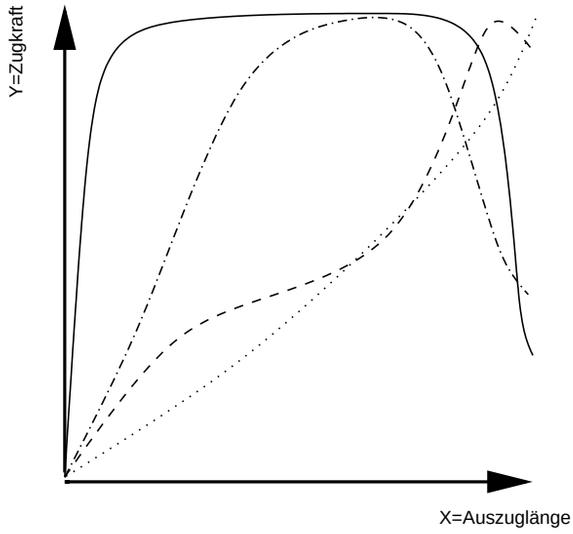

diverse historische Bögen

### Recurvebögen

Durch eine Gegenkrümmung der Wurfarme konnte bei gleicher Auszuglänge die Länge des verwendeten Federmaterials noch zusätzlich kompakt gehalten werden, da sich der Federweg der Wurfarme noch um ein Stück erhöht. Natürlich beansprucht dieses als 'Recurve' bekannte Prinzip das Material ebenfalls etwas mehr und erst Kompositbögen sind im Stande, die Mehrbelastung durch Vorspannung der Feder zu kompensieren und im Material aufzunehmen. Diese ins negative vorgespannten Bögen werden auch Recurvebögen genannt. Mit Verwendung von Gegenspannung und Kompositmaterialien wurde der Wirkungsgrad der Bögen immer weiter erhöht, deshalb ist es verwunderlich, dass viele Menschen auch heute noch vom unschlagbaren englischen Langbogen schwärmen. Ein antiker Komposit-Recurvebogen hatte eine Wirkungsgrad der rund ein drittel über dem eines Langbogens lag. Das heißt eine 70 Pfund Langbogen entspricht einem 50 Pfund Komposit-Recurvebogen. Moderne Bogenkonzepte haben dieses Prinzip und den Wirkungsgrad schon Ende des letzten Jahrtausends fast perfektioniert.

Eins der begabtesten und modernsten Reitervölker der Welt, die Skythen konstruierten und benutzten einen Komposit-Recurvebogen schon im 9ten Jahrhundert vor Christus. Aus diesem Blick wirkt der vielgerühmte englische Langbogen wie ein Hohn, wie das Lob auf einen primitiven Hackklotz zurückgebliebener Barbaren. Der Skythenbogen war 127 Zentimeter lang und dieses Volk beherrschte mit dem Bogen die weiten Steppen Asiens. Die Spannlänge könnte bis zu 76 Zentimetern gemessen haben. Der Bogen des römischen Liebesgottes Amor ist diesem Skythenbogen nachempfunden.

Jedoch hatten diese Recurvebögen einen anderen Vorteil.




Linien von unten nach oben:
Stabbogen, Recurvebogen, normaler Compoundbogen, modernster Compoundbogen

### Entlastung des Haltepunktes

Schon frühe Bogenbauer versuchten den Haltepunkt des ausgezogenen Bogens für den Schützen angenehmer zu gestalten, indem sie den Bogen so konstruierten, dass die Kraft pro Strecke im vorderen Teil größer ist als im hinteren Teile. Die Recurvebögen haben bereits einen deutlichen Anstieg der nötigen Spannkraft im Mittelteil ihrer Ausdehnung und lassen gegen Ende nach. Der ruhige, entspannte Haltepunkt ist ein wichtiger Aspekt, um dem Schützen einen gut gezielten Schuss zu ermöglichen. Schon die Türken und die Tartaren kamen auf die Idee, das Ende ihrer Bögen so zu schwingen, dass sie die Sehne kurz vor der vollen Auslenkung verlängern. Bereits im frühen Skythenbogen findet man diesen einfachen Trick. In modernen Bögen wird diese Entspannung durch das Umlenken über azentrische Rollensysteme sehr viel effektiver gestaltet, so daß heutige Bögen im Haltepunkt teilweise nur noch rund 25% ihrer eigentlichen Spannkraft benötigen. Aus

100 Pfund werden so girliehafte 25 Pfund im Haltepunkt. Die Energie ist natürlich die selbe, die in den gespannten Wurfarmen steckt und musste auf dem Weg dort hineingesteckt werden, so dass diese Bögen im Mittelpunkt der Auslenkung schwerer zu spannen sind. Am Ende des Auszugs gibt es jedoch einen Punkt, wo die Sehnenverlängerung oder ein modernes Rollensystem die Bogenenden praktisch gegeneinander verankert, indem zusätzliche Sehnen aus Stahl diese geschlossen halten.

**Der moderne Bogenbau**

Heute, 2060, ist das Prinzip des Bogens weiterhin ein aktuelles Thema, auch wenn einige von euch sicherlich mit gerümpfter Nase auf diese scheinbar veralteten Waffen herabblicken mag.

Die Verwendung von modernsten Materialien wie Monofilamentbeschichtung für den Bogenrücken, hochelastischen Plaststeel oder gar superbelastbare Diamant- oder Dikote-Beschichtung für den Bauch sowie extrem torsionsbeständiges Kernmaterial lassen einem zeitgenössischen Bogenbauer das Herz höher schlagen. Die Materialien werden leichter, schneller und der Wirkungsgrad von Projektilwaffen ist schon heute kaum noch weiter zu steigen, weil wir nur noch Prozente vom maximalen Wirkungsgrad entfernt stehen. Doppelte Wurfarme sorgen für Gewichtserleichterung und die Tricks und Kniffe im Bau von Wurfarmen und Bögen, Sehnen und Zusatzoptionen ist dermaßen vielfältig, dass sie den Rahmen dieses Artikels bei weitem sprengen würden.

Die um 1980 aufgekommenen Rollensysteme sind heute verfeinert und durch Selbstschmierung und nahezu reibungslose, ultraleichte Materialien ebenfalls so verbessert, dass es praktisch keine Verluste durch Materialbewegung oder Reibung mehr gibt. Schon Ende des letzten Jahrtausends gab es diesbezüglich nur noch wenig zu verbessern. Die modernen Komposit-Bögen werden mit montierbaren und demontierbaren Wurfarmen geliefert, die vom Maximum auf rund die Hälfte heruntergestellt werden können, wenn man an einer einfachen Schraube den Anstellwinkel des Wurfarmes ein wenig verstellt, so dass sich die Vorspannung der Sehne lockert.

Ich habe im Waffenkatalog später ein paar moderne, zeitgenössische Bögen zusammengestellt, bei denen ihr euch bedienen könnt. Ihr findet dort von allem etwas. Vom modernen Bogenbau profitiert natürlich auch die Armbrust, denn sie ist nichts weiter als eine Weitereintwicklung des Bogenprinzips.

Ind. Kommandoeinheit mit Armbrust

### 9.1.2 Die Armbrust

Die Grundidee der Armbrust war es, einerseits, eine Waffe zu konstruieren, die auf einem Bogen basiert aber dem Schützen das Halten der Sehne abzunehmen und andererseits es dem Schützen zu ermöglichen, durch einen Spannmechanismus sehr viel mehr Energie in die Bogenfeder zu stecken, als ihm das mit bloßer Zugkraft möglich wäre. Außerdem sollte die Armbrust eine Waffe sein, deren Gebrauch für Schützen leichter zu erlernen ist, als die Benutzung eines Bogens. Vor allem auch, weil pure Körperkraft für die Benutzung einer Armbrust nicht unbedingt notwendig ist.

Das Problem der frühen Armbrüste war, dass das zur Verfügung stehende Material für die Wurfarme den Anforderungen nicht gewachsen waren. Holz war raumgreifend oder es brach. So kam es, dass die ersten Armbrustkonstruktionen eher Belagerungsmaschinen glichen. Obwohl die Vorteile einer solchen Waffe natürlich auf der Hand lagen: weitgehende Unabhängigkeit von der Körperkraft, einfache Einsetzbarkeit und die Möglichkeit, notfalls einhändig von einem Pferd herunter damit schießen zu können.

Auch die ersten Holzarmbrüste waren schwere, unhandliche Ungetümer, die man besser stationär für die Verteidigung von Festungsanlagen einsetzte, statt als tragbare Waffe für den Soldaten. Bald

jedoch war die Metallurgie soweit fortgeschritten, dass Stahl eines der ersten Materialien war, der den Anforderungen der Armbrustkonstrukteure gerecht wurde: ein Material, das auf kleinstem Raum viel Spannung aufnehmen konnte und dabei weitgehend robust und witterungsbeständig war.

Diese frühen Armbrüste waren den heutigen Konstruktionen vom Prinzip her bereits gleich: ein quergestellter Bogen lässt seine Sehne über eine Führung schleifen. Diese Sehne wird per Hand oder einer Spannvorrichtung zum Haltepunkt gespannt, ein Bolzen wird eingelegt und durch eine Abzugvorrichtung wird die Haltevorrichtung der Sehne schlagartig freigegeben.

Man baute im Mittelalter bereits Armbrüste bis zu einer Zugkraft von 10 kN, also rund einer Tonne. Diese Monstrositäten waren natürlich schwerfällig und hatten eine große Masse, waren wahre Ungetüme. Jedoch erschreckten die praktisch alles penetrierenden Bolzen die schwer gerüsteten Ritter und Feudalherren so über alle Maßen, dass sie die Waffe bald ächteten und sie nur noch im Einsatz gegen Ungläubige in den Kreuzzügen gestatten.

Diese damaligen Armbrüste hatten einen recht erbärmlichen Wirkungsgrad, da jede Menge Energie in den schweren Wurfarmen und der gewaltigen Reibung der scheuernden Sehne über die primitive Pfeilauflage verloren ging. Dennoch werden diese Armbrüste bis in die heutige Zeit weit unterschätzt. Denn genauso wie der Pfeil eines Bogens ist der Bolzen ein aerodynamisches Geschoß, durch seine geringe Länge und Tropfenform sogar besser als ein Pfeil. Die damals üblichen, kurzen Auslenkstrecken wurden beim modernen Armbrustbau längst auf vergleichbare Strecken wie beim Bogen angeglichen, sie liegen mittlerweile gleichauf oder nur knapp darunter.

Die abschätzige Haltung der Feudalherren des Mittelalters dieser Waffe gegenüber hat sich interessanterweise bis heute gehalten. Wird dem Bogen ein edles, hehres Image entgegengebracht, wertet man im allgemeinen die Leistungen, Reichweiten oder die Durchschlagsleistungen der Armbrüste herab.

Die Armbrust als Waffe profitierte jedoch ebenso wie der Bogen Ende des letzten Jahrtausends von den modernen Materialien und geschickten, energiesparenden Rollenführungen der Sehnen, die die Auslenkung und damit den Wirkungsgradverlust der Bogenarme minimierte.

Durch gute Schmiermittel war es deshalb schon Ende des letzten Jahrtausends möglich, die Armbrüste vom Wirkungsgrad nur knapp unterhalb eins vergleichbaren Bogens zu steigern, allerdings dabei nicht den Preis der Kraftabhängigkeit zahlen zu müssen. Die Bolzen einer Armbrust fliegen genauso stabil wie die eines Pfeils, ganz entgegen langläufiger Meinungen. Schon 1789 stellte der osmanische Sultan Selim mit zwei Pfeilen eines traditionell gefertigten Bogens den Weitschussrekord von 889 Metern auf. 1987 erreichte Don Brown in Nevada mit seinem Bogen 1222 Meter. Heute sind wir weit darüber hinaus. Die Reichweiten von Armbrüsten wurden nie in Rekorde erfaßt. Denn sie sind beinahe beliebig und gehen weit über die von Bögen hinaus; die Einsatzreichweite für den Kampf ist hingegen bei diesen Waffen in der Regel durch die Flugzeit der Projektile begrenzt, weniger durch die ihre Genauigkeit oder die zur Verfügung stehende Energie. Anders als die Projektile von Feuerwaffen beginnen die aerodynamsichen Bolzen und Pfeile nicht, mit der Zeit zu trudeln oder aus dem Gleichgewicht zu geraten. Wenn ich also mit einer Armbrust jemandem in einem Kilometer Entfernung kein Loch in den Wanzt schießen will, sondern ihm eine Nachricht übermitteln, dann kann man davon ausgehen, dass der Bolzen mit großer Präzision sein Ziel nach etwa sieben bis zehn Sekunden Flug erreicht — für eine Kampfsituation ist das natürlich irrelevant, aber anders als bei einer Feuerwaffe kann man mit diesem Wert kalkulieren, das Projektil bleibt sehr stabil und verliert dabei nur sehr wenig an Geschwindigkeit, verglichen mit einem überschallschnellen Feuerwaffenprojektil.

### Entwicklungsmöglichkeiten

Durch die selben Fortschritte der Wurfarmtechnlogie, verbunden mit den Fortschritten der Feuerwaffentechnologie entwickelt sich die Armbrust zu einer der interessantesten und innovativsten Waffen unserer Zeit, kombiniert sie doch die besten Seiten beider Technologien. Der Einsatz praktisch reibungsfreier Materialien, nahezu abnutzungsfreier Sehnen und hochpräzisen, ultraleichten Führungsmechanismen und neuartigem Design stellt die Armbrust eine echte Alternative der modernen taktischen Bewaffnung dar. Der Mehraufwand an Ausbildung und der Spaß beim Umgang mit diesen Geräten zahlt sich mehr als aus. Die Armbrust ist schnell anpassbar auf sich ändernde Umstände, auswechselbare Bolzenspitzen, Zielgeräte, Smartlinkverbindungen. Was der Bogen kann – die Armbrust kann es schon lange. Durch den kraftgünstigeren Einsatz der Kraft, um sie zu spannen, kann man in der selben Zeit praktisch doppelt so viel Energie in die Federarme einer Armbrust pumpen, als dies bei einem Bogen möglich wäre. Nachladeautomatiken oder Magazinführungen sind ebenfalls ein Feature, das schnelles Feuern ermöglicht. Eine elegante Waffe.

≫ [Mann Mädel, schonmal auf die Straße geguckt? Gibt außer in den Barrens nicht allzuviel Verwendung für so 'ne uninteressante Indianerscheiße! Will doch keiner mit 'nem Bogen oder einer Armbrust auf der Straße gesehen werden. Da wirste sofort als Indianerficker alle gemacht. Das geht ratz-fatz, können dir 'ne Menge Leute bestätigen, die dabei waren. Und überhaupt, ist viel zu auffällig.] - Ramon

### 9.1.3 Zwillen

Schleudern sind Waffen, die ein Projektil durch das Prinzip der Wurfarmverlängerung weiter schleudern, als dem Menschen es ohne Unterstützung möglich wäre. Zwillen sind eine besondere Form von Bögen, die statt einem Pfeil eine Kugel verschießen, die in einer kleinen Tasche, die sich in der Mitte zweier Gummistränge befindet. Beide Stränge werde an einer Gabelung befestigt, die Gummis werden samt Projektil ausgezogen und die Energie wird im Gummi gespeichert. Gummi ist ein ganz hervorragendes Material zur Speicherung von Energie, die beinahe ewig hüpfenden Gummibälle demonstrieren das sehr gut. Modernes Gummi lässt sich bis zum achtfachen seiner entspannten Länge dehnen, ohne dass es reißt.

Die normale Zwille wird mit der Spannlänge wie für Bögen gespannt und hat natürlich sehr viel weniger Projektilführung, als es beim auf der Auflage aufliegende Pfeil eines Bogens oder einer Armbrust hat. So dass die übliche Genauigkeit dieser Waffe hinlänglich als gering eingeschätzt wird.

Natürlich kann man so eine Zwille mit genauso viel Kraft auslegen, wie es bei einem Bogen üblich wäre, jedoch ist dies normalerweise nicht üblich, da die zu erwartenden Reichweiten baubedingt auf unter hundert Meter begrenzt bleiben und die Projektile sind durch ihre runde Form auch normalerweise wesentlich ungenauer, als dies bei Pfeilen üblich ist, da sie sich nicht durch Rotation stabilisieren. Das trifft jedoch nur auf üblicherweise auf der Straße bekannte Zwillen zu.

Jeder Zwillenkunstschütze oder Profi benutzt eine von der statischen Bogentechnik abweichende Technik, um die Nachteile auszugleichen. Diese Technik möchte ich im Folgenden als Zen-Zwille bezeichnen. Man schießt diese Zwille mit vertauschten Armen. Der führende, rechte Arm eines Rechtshänders bewegt sich dabei bei Abschuss des Projektils in einer sanften, gleichmäßigen Rundbewegung nach rechts unten weg. Dabei wird das Projektil durch eine sanfte Kreisbewegung geschleudert und wird in einen linksabwärts-Drall versetzt. Dieser Drall stabilisiert das Geschoß und trägt es außerdem, denn drehende Rundkörper erzeugen einen Auftrieb auf der sich schneller bewegenden Seite. Dieser Anschnitt präzisiert die ballistische Bahn ebenfalls und flacht die zu erwartende runde Flugbahn ab. Außerdem werden diese Zwillen bei dieser Technik sehr viel weiter ausgezogen und zwar bis zu einem Meter. Da bei diesen Waffen ohnehin mit etwas weniger Power gearbeitet wird, als bei Bögen, ist das nur von Vorteil und wenig von Nachteil. Die kleinen Stahlkugeln haben nur eine Masse von etwa 30 Gramm und zu versuchen, diese auf ultrahohe Geschwindigkeit zu bringen, bringt keinen effektiven Vorteil.

Natürlich ist das möglich, aber man verspreche sich davon nicht zu viel. Ebenfalls zeigen die stumpfen Kugeln einer Zwille ein deutlich schlechteren Impact bei Beschuss von Panzerung, als dieses die normalen, scharfen oder Spitzen Projektile eines Bogens oder einer Armbrust zeigen. Der Effekt des Niederschlags ist hingegen mehr als vergleichbar, sollte das Geschoß jemanden treffen. Die möglichen Geschosse sind ebenfalls durch ihre Form etwas eingeschränkter als dieses bei Bögen der Fall ist, jedoch ist die geringe Auffälligkeit und Größe dieser Geräte ein Faktor, den sich mancher Runner vielleicht zu nutzen überlegt. Zudem sind einfachste Zwillen manchmal Bestandteil von Überlebensmessern und damit umzugehen zu können, kann recht nützlich sein.

Im allgemeinen jedoch ist eine Zwille nur eine besondere Art Bogen, sie arbeitet mit dem selben physikalischem Prinzip und statt mit Wurfarmen mit extrem modernen Materialien.

Das Prinzip von Gummi als Energiespeicher wurde bei einigen Entwicklungen von Kommandoeinheiten oder Spionageausrüster auch für Armbrüste benutzt. Diese extrem leichten Waffen hatten keine Wurfarme, sondern Gummi.

Dem Material sind jedoch gewisse, sinnvolle energetische Limits gegeben, die bei übermäßiger Kraft die Energie nur noch sinnlos in Eigenreibung verschwenden, die den Wirkungsgrad senkt und andererseits die leichten Projektile nur unnötig schwer machen, so dass die Masse der Munition ihre Anzahl begrenzt und die Einsatzmöglichkeit der Waffe weiterhin einschränkt. Gummi als Feder-Energiespeicher verliert seinen Sinnigkeit bei etwa 300 Nm, auch, weil Gummi unsicherer ist und reißen kann, sollte seine Oberläche verschmutzt sein, schlecht gepflegt oder überaltert. Und diese Materialunsicherheit sollte ein wenig zur Vorsicht veranlassen, möchte man nicht, dass einem die eigene Waffe um die Ohren fliegt.

Ebenfalls unsinnig sind Geschoßgeschwindigkeiten über 100 m/s, denn die Zeit, dem Geschoß noch einen Drall zu geben, liegt bei dieser Geschwindigkeit bereits bei einer hundertstel Sekunde. Je geringer der Drall ist, desto schneller verliert das Geschoß seine Stabilität und sämtliche Reichweitenvorteile gehen verloren.

Die Zwille ist also nicht ‘der bessere Bogen’, sondern eine Waffe mit einem anderen Einsatzspektrum. Ich empfehle Runnern, die Profis mit solchen Waffen begegnen, diese nicht zu unterschätzen. Auch wenn die Gefahr, die von ihnen ausgeht, sicher nicht an die herankommt, die von einer herkömmlichen Feuerwaffe ausgeht, haben sie dennoch ihre Daseinsberechtigung.

Ein nicht zu vergessender Nachteil ist jedoch, dass diese Geräte vom Prinzip her vollkommen ungeeignet sind, irgendwelche Zielhilfen oder Accessoires aufzunehmen. Doch dieser Nachteil ist ebenfalls ein Vorteil. Sie nehmen ihre Zielgenauigkeit allein aus der Präzision der Bewegung des Schützen und dem Gefühl, das ihm sein Körper der Haltung zwischen führender Hand und haltender Hand ver-

mittelt und der gefühlten, nicht gesehenen Ziellinie. Die Zen-Zwille ist außer einer interessanten Bereicherung des Arsenals eines Runners ein ausgezeichnetes Gerät, um sich der Vertiefung in die hohe Kunst des gefühlten Schusses zu Üben und ein beinahe meditatives Hilfsmittel. Atmung, Bewegung und die Konzentration auf sich selbst, das eigene Innere und den Wunsch das Ziel zu treffen, anstatt auf irgendwelche unzuverlàssigen, entfremdenden technischen Hilfsmittel.

Nicht, dass die Beherrschung dieser Hilfsmittel zu verachten wäre, aber sie nützen nichts, wenn die innere Basis nicht besteht. Die Zwille ist ein hervorragendes Hilfsmittel, um Kindern schon in frühester Jugend ein solches Körpergefühl zu vermitteln.

### 9.1.4 Schleudern

Schleudern basieren, wie schon erwähnt, auf dem Prinzip des verlängerten Wurfarms. Ob sie diesen Wurfarm durch eine Kreisbewegung durch ein Seil oder durch einen Stab verlängern ist unerheblich. Allein die Länge des Stabes oder Seiles und sein möglicher Beschleunigungsweg sind entscheidend für die Reichweite des Geschosses. Bei einer Stabschleuder wird die Energie nirgendwo gespeichert und so sorgt der Stab nur dafür, dass die Kraft, die in der Regel durch die Geschwindigkeit des Wurfarmes in ihrer Wirkung auf leichte Projektile begrenzt wird, zu mehr Geschwindigkeit verschoben wird. Eine Stabschleuder verstärkt also nicht die Leistung eines Schützen, er verschiebt sie von Kraft nach Geschwindigkeit.

Die Seilschleuder hingegen speichert die Leistung des Schützen in einer Kreisbewegung des Geschosses, jedoch sorgt die immer höhere Geschwindigkeit der Schleuder gleichzeitig für immer ungenauere Schüsse, da der Moment des Loslassens bei größerer Geschwindigkeit immer kürzer wird. Um die Natur dieser Waffen zu begreifen, siehe man sich ansonsten das Kapitel über die Physik des Wurfes an. Ein Zielen ist bei Schleudern jedoch auf keinen Fall möglich, ihr Prinzip widerspricht.

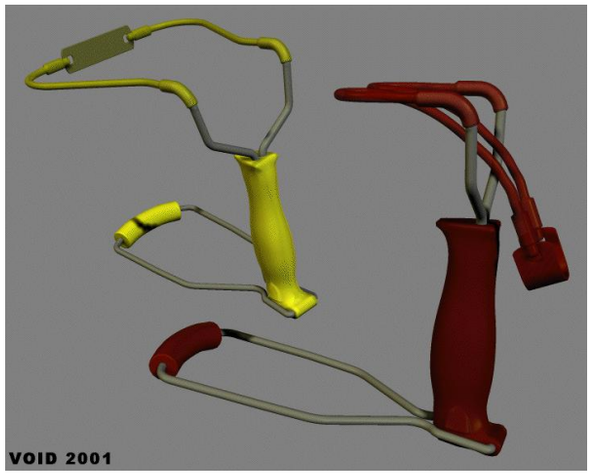
Eure ɘɘↃ-Ǝ

## 9.2 Projektilwaffenkatalog

[Ich habe ein paar interessante Anbieter von Projektilwaffen herausgesucht und fange erstmal mit dem Standard an. Das sind die Waffen, die keinem besonderem Hersteller zugeordnet werden können, weil sie eben vielerorts in feuchten Kellerwerkstätten von Gangs zusammengeschustert werden, die es sich eben nicht leisten können, ihren Mitgliedern Pistolen zu kaufen oder die diese Waffen zu ihrem besonderen Stil herausgearbeitet haben. Danach komme ich dann zu diversen Anbietern, zu Sonderaustattungen und zu besonderen Pfeil- und Bolzenspitzen. Dieser Katalog ist von mir zusammengestellt und entspricht natürlich in keiner Weise einem Marktdurchschnitt. Da ich aber selbst ein kleines Faible für diese Waffen habe, hoffe ich einfach, dass ich euren Geschmack ein wenig getroffen habe. Es ist eben vor allem ein persönlicher Querschnitt durch interssante Entwicklungen oder Quasi-Marktstandards.] - ƎƎƆ-Ǝ

### 9.2.1 Handwaffen

**Gang-Zwille 'Brat'**




| | |
|---|---|
| Name | Gang-Zwille 'Brat' |
| Kaliber | 30 g-Stahlkugeln<br>55 cm Auszug<br>50% Effektivität |
| Typ | Zwille(2) |
| ab | |
| Tarnstufe | 13 |
| Munition | 1 |
| Schaden | 7M |
| Rückstoß | |
| Modus | EM |
| Gewicht | 70 g |
| Preis | 5-10 ¥ |
| Verfügbarkeit | Immer |
| Straßenindex | .75 Tausch |
| Legalität | 9P-D |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 10 | 20 | 40 | 80 |

Standard-Ausstattung:

Keine Zielhilfen möglich, mit Schrauben und anderen aerodynamisch ungünstigen Projektilen +1 auf weite Entfernung, +2 auf extreme Entfernung.
Optionen:

- 10 Kugellagerkugeln (1¥ )
- 10 Gummikugeln (7 g)(Bet.) Power-1 (1¥ )
- 10 gummierte Bleikugeln (Bet.) (5¥ )
- 1 Meter Gummi (3 x Zwillengummi) (1¥ )
- cool bemalt (5¥ )
- durchschlagener Cophelm, etwas blutig (15¥ )
- farbverändernder Anarchosticker dazu (5¥ )
- Mitgliedschaft in Nachtmachen-Policlub (Ausrüstung dort gratis)
- Einladung zu politischem Treffen (gratis)
- 'n junger Kampfhund dazu (5¥ )
- 'n alter echt fieser, mit Narben, ey, steht auf Uniformen (40¥ )
- Spraydose (1¥ )
- Dose Pfefferspray (halb leer) (5¥ )
- Haßkappe (5¥ )

---

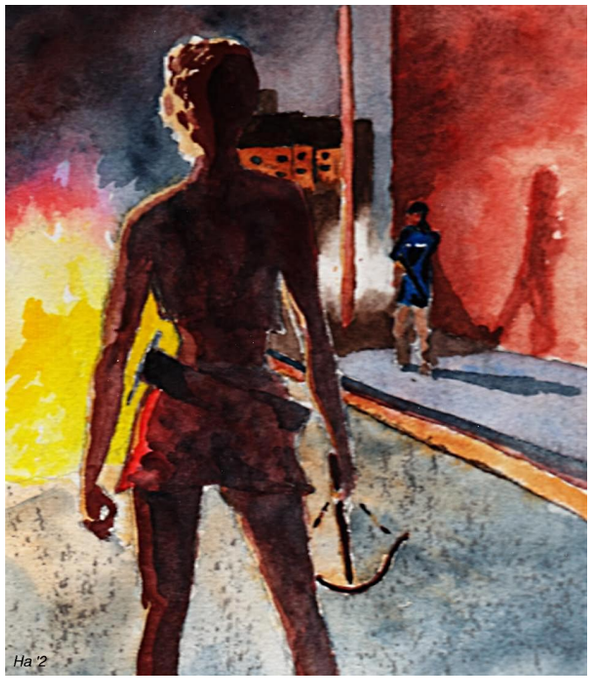
Die einfache Zwille wird von jedem dritten Straßengör geführt, in Puyallup oder in jedem anderen Barrens. Das Gummi ist einfacher Silikon-Abbindschlauch, von der Art mit dem sich ein Junkie den Oberarm abbindet, um sich einen Schuss zu setzen. Einfach, billig, effektiv. Kein HiTek oder Unterarmstützer, sondern eine primitive Gabelung aus Plastresten, etwas Draht oder irgend einem anderen Material. Als Geschosse nehmen die Kids Steine, Schraubenmuttern oder Kugellagerkugeln. Trotzdem wird die Zwille in der Regel deutlich unterschätzt. Denn diese Waffe funktioniert nach dem selben Prinzip wie eine Bogen, nur dass die Geschosse nicht die selben, aerodynamisch günstigen Flugeigenschaften haben wie Bolzen und ebenfalls keine schneidenden Spitzen. Doch das macht die Waffe keineswegs uneffektiv. Selbst mit geringer Kraft lassen sich furchtbare Wunden schlagen und durch die Antiaufruhrschilde von Cops schlägt eine gut platzierte Kugel locker durch und hat immer noch genügend Wucht, um den Polizisten dahinter trotzdem noch zu verletzen. Diese primitive Zwille ist archetypische für den heranwachsenden Gangkrieger, bevor er seine erste Knarre erbeutet. Einige bleiben auch bei dieser Waffe, denn an Unauffälligkeit und Lautlosigkeit ist sie praktisch nicht zu übertreffen. Die Munition ist praktisch immer Verfügbar und zu allen Umständen. Eine wirksame Waffe aus dem Nichs.

Die übliche Spannkraft liegt bei 35 Pfund, 75 m/s.

---

≫ [Yeah, right. Die Feldforschung für diese Waffe hatte ein paar interessante Gespräche zur Folge. Ihr solltet sowas Gangstyle kaufen und nicht Corpstyle. Corpstyle ist da wohl mehr Munition gratis zu erwarten als die Waffe. Das geht schneller als man denkt. Braucht jemand einen jungen Kampfhund? Günstig abzugeben. Sieht eigentlich mehr wie eine wilde Promenadenmischung aus, als nach 'nem richtigen Kampfhund. Oh. Ich stelle gerade fest, dass der Köter abgehauen ist nachdem ich dem ausgehungertem Zottelvieh was zu fressen gegeben hab'. Zurück zu Herrchen. *g*] - ƎƎƆ-Ǝ

### Gang-Unterarmarmbrust ‘Puyallup’




| | |
|---|---|
| Name | Gang-Unterarmarmbrust ‘Puyallup’ |
| Kaliber | 25 g-Bolzen<br>20 cm Auszug<br>35% Effektivität |
| Typ | Handarmbrust(3) |
| ab | |
| Tarnstufe | 8 |
| Munition | 1 |
| Schaden | 6M |
| Rückstoß | |
| Modus | EM |
| Gewicht | .75 kg |
| Preis | 30 ¥ |
| Verfügbarkeit | 3/24 Stunden |
| Straßenindex | 1 |
| Legalität | 8P-D |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 12 | 24 | 48 | 96 |

Standard-Ausstattung:

Oftmals mit Bolzenhaltern versehen, die bis zu 6 Bolzen direkt an der Armbrust aufnehmen. Wahlweise als Pistolenversion (s. Abbildung) oder Unterarmversion
Optionen:

- Billigbau-Gangversion 20¥
  Verfügbarkeit 2/12 Stunden, Legalität 7P-D,
  SI 0.5, +1 Weit, +2 Extrem

Skill 5+→-1 Würfel

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 10 | 20 | 40 | 80 |

- Opernglas-Zielrohr(1) (15¥ )
- improvisierter Laserpointer (10¥ )
- improvisierte Frontlampe (5¥ )
- infektiöser Billigbolzen (3¥ )
- rostige Bayonettklinge (10¥ )

---

Genauso wie der große Bruder wird diese Waffe mit Vorliebe von Gangern geführt, die in den unwirtlichen Staubwüsten von Puyallup zu Hause sind. Die Feuerkraft der größeren Armbrust und die Handhabung benötigt beide Hände. Viele der Ganger jagen jedoch auf Cross-Motorrädern durch ihren Turf und von einem fahrenden Enduro notfalls einhändig gezielt herunterzufeuern hat für viele dieser Ganger mehr Priorität als Reichweite oder Durchschlagskraft. Und so ist diese kleine Handarmbrust praktisch ebenso verbreitet wie ihre große Schwester. Jedoch wird diese kleine Giftscheuder häufig unterschätzt. Vom Schaden und Durchschlag her kann das kleine Gerät durchaus mit der Wirkung einer Pistole mithalten, wenn sie diese nicht gar überbietet. Die schneidenden Klingen der kurzen Bolzen fügen beachtlichen Schaden zu und fahren manchmal sogar bis ins Heft ins Fleisch und sind extrem schwierig zu entfernen. Es ist nicht der Schaden allein, der einen fertig macht, es ist die unausweichliche Entzündung und Wundfäule, wenn die Wunde nicht schleunigst gesäubert wird und dem Verletzten Antibiotikum zugeführt wird.

Auf der Straße sind jede Menge Billigbauten dieser Waffen zu kriegen, die man besser eintauscht als kauft.

Und genau wie ihre große Schwester wird diese geradezu archetypische Waffe aus jedem erdenklichen Material gebaut, denen die Ganger habhaft werden können. Um klar zu machen, dass es sich hierbei nicht um ein Kinderspielzeug handelt, was man schnell irrtümlicherweise annehmen könnte, erinnere ich an die übliche Spannkraft dieser Waffen von 150 Pfund und einer Bolzengeschwindigkeit von gut über 60 m/s (ca. 240 km/h).

---

≫ [Wir hatten uns mal mit einer finsteren Gang in Puyallup eingelassen, die uns auf Motorrädern mit diesen Drecksteilen gejagt haben. Wir konnten gerade noch in eins der oberen Geschosse eines der bis zum zweiten Stock eingeaschten Häuser fliehen, die zum Teil aus der Asche ragen. Aber Fortress, mein Kumpel war etwas zu langsam. Jedenfalls hatte er das Pech, dass ihn einer der Bolzen getroffen hat und die Wunde war kaum mehr als ein Kratzer. Dazu muss man sagen, dass Fortress, mein Chummer, ein Troll war.

Anstatt das Haus zu stürmen, haben diese Fragger in Ruhe in rund hundert Meter Abstand um unseren Fluchtpunkt campiert, ein gutes Stück außerhalb der Reichweite unserer Pistolen. Als würden sie auf etwas warten. Sie belagerten uns. Sobald einer den Kopf herausstreckte, flogen uns diese Bolzen um die Ohren. Nach zwei Stunden fing Forty an zu schwitzen und zu fiebern und die Wunde verschlimmerte sich zusehens. Eiter floß heraus. Dann ging es rapide schnell abwärts mit ihm und wir konnten ihm nicht mehr retten. Weniger als 6 Stunden nach dem Treffer war er tot und sein Tod war schlimmer als alles, was ich bisher erlebt hab'. Und das schlimme kommt noch: diese Drekheads hatten uns mit Vitas infiziert. Später erfuhr ich, dass sie regelmäßig Teufelsratten jagen und abschlachten und die infektiösen Viecher in Asche eingraben. Zwei Tage später kommen sie zurück, um ihre Bolzenspitzen in der schwarzen Verwesungssoße zu drehen, die inzwischen ihre aufgeblähten Kadaver füllt. Das Zeug ist ein biologisches Gift und so vollgepackt mit Viren und Bakterien, dass selbst ein Elefant nach spätestens 12 Stunden tot ist. Wir sind dann nachts raus und konnten die Wachen umgehen, Wir kamen noch rechtzeitig zu einem Arzt und haben überlebt. Ich glaube nicht, dass wir dort lebend herausgekommen wären, wenn wir getroffen worden wären. Ich werde Fortys Todeskampf nicht vergessen. Vielleicht ist diese Gang resistent, dass sie mit einer so furchtbaren Waffe kämpft? Ich habe das nie wieder erlebt und ich weiß auch nicht, wie diese Gang hieß. Wir haben sie nicht nach ihrem Namen gefragt.

Sofortige medizinische Versorgung und Wundreinigung ist die einzige Hoffnung, die man dagegen hat. Und dann sollte man beten. Ich weiß nicht, wie Menschen sie sowas gegenseitig antun können. Ich gehe jedenfalls nicht wieder nach Puyallup rein. Es ist die Hölle.] - SURVIVOR

≫ [Ich hab jetzt statt Ratten Hühner genommen, geht das auch?] - SUSH

≫ [Also, der Einsatz biologisch verseuchter Waffen fällt in den Bereich Seuchenschutz und wird seit den Vitasepidemien besonders hart bestraft. In der CAS mit Todesstrafe aber nirgendwo unter lebenslänglich mit abschreckenden Sonderauflagen und sowas. Das ist diese ultraharte Brunnenvergifter-Gesetzgebung der Vitas-Ära. Ich glaube nicht, dass irgendeine Gang sich absichtlich den Unmut der Anderen und der Offiziellen zuzieht, indem sie auf diese Weise Tod und Krankheit verbreiten, Chummer. Wer sowas tut, ist des Todes. Wenn Gangs zu solchen Mitteln greifen, dann folgen sie dem ChΩlΩ, der endgültigen Blutfehde oder so Ultra-Macho. Ihr habt durch irgendetwas wirklich schlimmes dieses Verhalten provoziert. Ich kenne keine Gang, die mit dermaßen verseuchten Waffen kämpft und ich kenne diese Typen. Außerdem sind die normal verschmutzten Suffers schon schlimm genug. Absichtliche Verseuchung ist wirklich unnötig.] - ƎƎƊ-Ǝ

≫ [Und? Gibt's jetzt Geld für Dich? Wollen wir uns mal treffen?] - SUSH

≫ [Kein Geld für die kleine E-Gee...] - ƎƎƊ-Ǝ

≫ [Dieser Trick stammt aus Afrika und wird von einigen Stämmen benutzt, um Elefanten zu jagen. Es ist ein grausames aber effektives Pfeilgift und es geht nicht darum, Seuchen zu verbreiten. Die Wunde wird stark infiziert und ist tödlich, bleibt aber auf das angeschossene Wild begrenzt. Das restliche Fleisch bleibt sogar eßbar, wäre es nicht Vitas... Aber ich kenne mich mit den Gesetzen hier nicht so genau aus, insofern weiß ich nicht, wie strafbar das wirklich ist.] - TROPHY-HUNTER

### 9.2.2 Bögen

**Eleganter Recurvebogen**

| | |
|---|---|
| Name | Eleganter Recurvebogen |
| Kaliber | 45 g Pfeil<br>55 cm Auszuglänge<br>55% Effektivität |
| Typ | Recurvebogen(3) |
| ab | |
| Tarnstufe | 2 |
| Munition | 1 |
| Schaden | 7M |
| Rückstoß | |
| Modus | EM |
| Gewicht | 600 g |
| Preis | 300 ¥ |
| Verfügbarkeit | 3/36 Stunden |
| Straßenindex | 1 |
| Legalität | 5P-D |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 25 | 50 | 100 | 200 |

Standard-Ausstattung:

Für Recurvebögen sind alle Bogenaccessoires möglich, er wird jedoch in der Regel nur mit einstellbarem Pin-Visier und Pfeilauflage geliefert. Elegantes Design, ansprechende Lackierung, Pflegeset und Ersatzsehne sowie drei Pfeile sind beim normalen Bogenpaket inklusive.
Optionen:

- 10 Leichtmetall-Pfeile (50¥ )
- 10 Zedernholzpfeile (100¥ )
- Turnier-Köcher, Camouflage mit Seitentaschen für 20 Pfeile (20¥ )
- echter Lederköcher 'Sitting Bull' für 20 Pfeile (40¥ )
- Bogen-Tragetasche, Camouflage (30¥ )
- Unterarmsehnenschutz (10¥ )
- Fingerschutz (5¥ )
- indianischer Reiterbogen, signierte Stammes-Handarbeit (+300¥ )
- aufwendige Verzierungen nach Wunsch (+470¥ )
- ausschmückender Fell- und Lederbesatz (+130¥ )

---

Dieser solide Bogen wird ebenfalls von praktisch jedem Bogenhersteller oder kleinen Werkstatt auf dem Markt produziert. Er besteht entweder aus verleimtem Holz, natürlichen Materialien wie Tiersehnen auf dem Rücken und Hornplatten am Bauch oder ist komplett aus Kunststoff-Verbundwerkstoffen gefertigt. Der moderne Recurve-Bogen wird vielseitig verwendet bei Sport oder Jagd und ist kleiner und praktisch ebenso leicht wie sein langer Verwandter, jedoch rund ein drittel leistungsstärker und vor allem kompakter. Er wird mit diversen Modifikationen geliefert und ist wahrscheinlich der weitverbreitetste Typ Sportbogen von allen und ist leichter haltbar am Haltepunkt, als ein Langbogen. .

Diese Bogenart gehört zur Ausgeh-Uniform einiger indianischer Militäreinheiten und wird gern bei protokollarischem Dienst getragen. Der klassische Recurvebogen hat sich als Accessoire in einigen High-Society-Veranstaltungen einen Weg gebahnt, zumindest in Amerika, wo man sich am indianischen Native-Look orientiert. Diese Bögen sind teils kunstvoll verziert mit klassischen Tribal oder modernen Motiven.

Die Bögen werden in Stärken von 15 bis 90 Pfund gefertigt. Der hier vorgestellte archetypische Bogen ist für 70 Pfund ausgelegt (64 m/s)

---

### Englischer Langbogen

| | |
|---|---|
| Name | Englischer Langbogen |
| Kaliber | 45 g Pfeil<br>55 cm Auszug<br>40% Effektivität |
| Typ | Langbogen(3) |
| ab | |
| Tarnstufe | –2 |
| Munition | 1 |
| Schaden | 7M |
| Rückstoß | |
| Modus | EM |
| Gewicht | 600 g |
| Preis | 200-400 ¥ |
| Verfügbarkeit | 4/36 Stunden |
| Straßenindex | 2 |
| Legalität | 5P-D |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 20 | 40 | 80 | 160 |

Standard-Ausstattung:

Keine technischen Modifikationen vorgesehen und auch nicht erwünscht
Optionen:

- 10 allerfeinste, Turnier-Holzpfeile aus handverlesener Zeder (400¥ )
- persönlich handgefertigter Bogen nach Maß von Bogenmeister aus Club-eigener Werkstatt (1500¥ )
- ausgesuchte Hölzer aus genetisch manipulierter, englischer Eibe oder importierten, seltenen Tropenhölzern nach Wahl (+1500¥ )
- fünfzigfache Ultralackierung und Versiegelung des Holzes mit Rolls-Royce Speziallack für Bögen, feinste Handarbeit (+500¥ )
- Unterarm-Sehnenschutz aus ausgesucht feinem Hirschleder (80¥ )
- klassisch-elegantes Bogensuit mit allen Extras wie modischem Köcher und dergleichen von Armanté (1000¥ )
- monatlicher Clubbeitrag in exklusivem Bogen-Club (500¥ )
- gelbtönende Bogen-Schützenbrille von Porsche-Design (1700¥ )
- 'Diana' Parfüm- und Kosmetikline von Trés Chic Cosmetics (750¥ )
- Trainingsstunde bei Clublehrer (175¥ )
- Miete für einen menschlichen Köchercaddy pro Stunde (7¥ )

---

Dieser absolut klassische Langbogen ist praktisch in jedem Bogensportgeschäft erhältlich. Gefertigt aus Eibe oder aus Ulme, es gibt ihn jedoch auch geleimt und aus anderen Materialien. Nur kauft sich das kein Mensch, denn entweder schießt man klassischen Langbogen oder nimmt sich gleich moderne Recurves oder gar moderne Compounds aus HiTek-Material. Dennoch ziehen viele Bogenschützen dieses Gerät modernen Bögen vor, denn das Feeling ist wirklich einmalig, genauso wie der Stil — behaupten zumindest die Fans des Langbogens. Viele der exkusiveren Bogenclubs führen ausschließlich den feinen, englischen Langbogen und schauen mit hochnäsiger Verachtung auf die technologisch „vergifteten“ Bögen herab. Manchmal sind diese Bögen sogar untersagt. So ein exklusiver Club ist zum Beispiel der internationale 'Imperial Bow and Hunting Club', in Seattle natürlich im vornehmen Bellevue mit einem mondänen Anwesen vertreten.

Der englische Langbogen wird mit etwa 70 Pfund (55 m/s) geschossen und der Preis schwankt stark aufgrund der Handfertigung und der prestigeträchtigen Bogenmacher, die für ihre Herstellung bemüht werden.

---

≫ [Noch irgendwelche Fragen diesbezüglich?] - ƎƎƆ-Ǝ

### Traditionell-japanischer Yumi-Bogen

| | |
|---|---|
| Name | Traditionell-japanischer Yumi-Bogen |
| Kaliber | 45 g Pfeil<br>100 cm Auszug<br>45% Effektivität |
| Typ | Yumi-Bogen(3/4) |
| ab | |
| Tarnstufe | –4 |
| Munition | 1 |
| Schaden | 7M/8M |
| Rückstoß | |
| Modus | EM |
| Gewicht | 600 g |
| Preis | 1500 ¥ |
| Verfügbarkeit | 5/36 Stunden |
| Straßenindex | 2 |
| Legalität | 5P-D |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 25 | 50 | 100 | 200 |
| 30 | 60 | 120 | 240 |

Standard-Ausstattung:

Vor Regen und Feuchtigkeit schützende Spezial-Lackierung (Nuri-Tsuru) und Kusune, das einfettende Bogenpflegemittel. Seidentuch, um die Schlaufen der Sehnen vor Abrieb zu schützen, eine Ersatzsehne (Tsuru-Maki) in einem Sehnenbeutel (Tsuru-Bukoro). Eine Leinenhülle (Yumi-Bokoro) mit zu wählenden Clanwappen oder Konzernlogo nach Wahl sowie einem fingerschützenden Lederhandschuh.
Optionen:

- günstige automatisiert gefertigte Holz-Kohlefaserversion des Bogens mit Kohlefaser- oder Leichtmetallpfeilen (400 ¥ )
- von einem Yumi-Shi persönlich handfertigter Bogen (15000+ ¥ )
- Schießhandschuh aus Leder 175 ¥
- Gummi-Übungs-Yumi 20 ¥
- 10 einfache Bambuspfeile (150 ¥ )
- 10 schwarzlackierte Seisen-Kriegspfeile mit unterschiedlichen Spitzen (Ne) 250+ ¥
  - Hoko-Ya (Lanzen-Pfeil, Panzerbrecher)
  - Karimata-Ya (Wildgansfuß-Pfeil, Jagdspitze)
  - Toriji-Ya (Vogelzungen-Pfeil, Breitkopfspitze)
  - Tatewari-Ya (Schildbrecher, wie Scheibenspitze)
  - Kabura-Ya, (Signalpfeil)

  (siehe Pfeilarten Seite 560)
- traditionelle Bogenkleidung, Köcher usw. (1000+ ¥ )
- Mato-Zielscheibe ø36 cm (150 ¥ )

---

Die japanischen Bogenbauer kombinierten die Recurvetechnik der Kurzbögen mongolischer Reitervölker mit dem Prinzip des Bambus-Langbogens. Dabei verleimten sie verschiedene Bambus- und Holzarten mit einem Gewebe aus der Fliederpalme so, dass eine sehr leichte, sehr elastische Feder entstand und gaben ihm beim Bau zusätzlich eine negative Recurve-Vorspannung. Ihre weitausholende Zugtechnik ermöglicht dem japanischen Bogenschützen einen längeren Beschleunigungsweg beim Schuss, indem er den Bogen hoch anhebt und absinken lässt und den Pfeil rechts vom Bogen auflegt, anders als bei der europäischen Technik. Der Bogen kann zwar nicht ganz so kräftig gemacht werden, wie bei europäischer Technik, aber das gleicht sich durch den längeren Beschleunigungsweg aus. Damit das sehr leichte Material die hohen Feder-Belastungen übersteht, ist der japanische Zen-Bogen sehr lang. Es ist ein unsymetrischer Bogen, der nach oben hin weit ausholt, nach unten jedoch kürzer gehalten ist, etwa ein drittel zu zwei drittel, insgesamt mit einer Länge von etwa 1,80 m bis über 2,20 m, was körperabhängig ist. Der japanische Kriegsbogen, der hier vorgestellt wird, ist auf 60 Pfund ausgelegt, der bis zu 50 g schwere Pfeil schnellt mit 60 m/s von der Sehne und ist aus Bambus.

Die Kunst des Kyudo – Kyu ist der Bogen, Do ist der Weg – erfreut sich in Japan gerade unter jungen Frauen großer Beliebtheit als eine Methode der körperlichen und geistigen Disziplin. Es wird in der Regel erlernt, den 45-Pfundbogen zu schießen und alle Schützen erreichen diese Anforderung durch das Training. Der Ebira, der Hüftköcher enthält rund 20 Pfeile, samt dem Taini-Ya, dem nicht zu verschießenden Stützpfeil. Die Spitzen und Pfeile erfahren in Japan, wie der Bogen selbst, allerhöchste Wertschätzung, durchaus vergleichbar der Schwertklinge und werden mit der selben Leidenschaft zelebriert.

Die heutigen Dojos trainieren meistens das Hosha, das Schießen zu Fuß und zwar in der Regel auf eine 36 cm große Scheibe in einer Distanz von 28 Metern. Auch Weitschusswettbewerbe werden abgehalten, wobei durch einen Meister einmal ein Rekord aufgestellt wurde, als er 24 Stunden lang über 120 Meter Entfernung mit 13053 Schüssen 8133 das Ziel traf. Das heißt mehr als jeder zweite Schuss traf und durchschnittlich schoss dieser Meister 9 Pfeile in der Minute.

Die Art und Weise des Schießens hat sich bis heute nicht grundlegend verändert: Vorbereitung und Pfeileinlegen (Yagamae), Führen des Bogens über den Kopf (Uchiokoshi), Ausziehen (Nobiai) und Auslösen des Schusses (Hanare) mit Kampfschrei (Kiai). Geschossen wird im Stehen oder im Knien.

Der Weitenrekord mit einem japanischen Zenbogen, einem Yumi lag traditionell bei 450 m. Die Bogenmacher, die Yumi-Shi, sind sehr hochgeschätzte japanische Meister.

Bei all der Modernisierung ist das Volk Japans im Herzen immer noch die “Leute des Langbogens” geblieben, wie sie von den alten Chinesen und den Mongolen genannt wurden, 2060 mehr denn je. Nicht elitär und hochnäsig, wie die englischen Lord-Bogenschützen, sondern traditionell durchwachsen vom kicherden Schulmädchen (ab 15) bis zum millardenschweren CEO-Topmanager.

---

≫ [Wusstet ihr, dass die Japsen erstmal mit Zwillen üben, bevor sie an den Yumi herangehen? Nicht richtige Zwillen, sondern so Gummi-Yumis. Ist heute in vielen Dojos so üblich, weil das Schießen damit sehr ähnlich ist, wenn man es richtig macht, also nicht-westlich wie mit der meisten käuflichen Zwillen. Ich kann das bestätigen. Wenn ihr wirklich mit Bogenschießen anfangen wollt, beginnt mit der Zwille zu üben. Zwillenschießen ist eine Kunst und für mich der westliche Weg.] - ƎƎƆ-Ǝ

≫ [Und jetzt komme ich ein bisschen zu den feineren Anbietern. Meist sind das kleinere Betriebe oder Nischenproduzenten, die sich auf dem Projektilwaffenmarkt tummeln, der von den Großen wegen des kleinen Marktes vernachlässigt wird. Ich habe zwar von einer HiTek-Zwille gehört, die AOI für Spezialeinheiten herstellen lassen will, aber solchen Gerüchten ist nicht immer unbedingt Glauben zu schenken. Außer den bekannten Anbietern wie Ranger oder Eagletech gibt es jede Menge Spezialware auf dem Markt. Wie ihr an diese Sachen herankommen wollt, wenn ihr keine Möglichkeiten für offiziellen Einkauf habt, das müßt ihr dann mit euren Schiebern klären. Das schöne an diesen Geräten ist, dass man sie ohne irgendeine Lizenz frei erstehen kann. Der erste Anbieter, der mir aufgefallen ist, ist Brimstone. Hauptsitz Sekondi, Vertretung in Seattle, Versandbetrieb. Spezialware, ich selbst habe das eine oder andere ausprobiert und es scheint mir ganz anständiges Zeug zu sein, wenn man auf sowas steht. Jedenfalls sieht man, dass die Entwickler einen deutlichen Schritt weiter gegangen sind als beim klassischen Ranger.] - ƎƎƆ-Ǝ

**Brimstone 'Vanessa' Smartbow**

| | |
|---|---|
| Name | Brimstone 'Vanessa' Smartbow |
| Kaliber | 45/45/50/50/55 g-Pfeil<br>70 cm Zuglänge<br>90% Effektivität |
| Typ | Compound(2-5) |
| ab | |
| Tarnstufe | 3(6) |
| Munition | 1 |
| Schaden | 7M/8M/8M/9M/9M |
| Rückstoß | |
| Modus | EM |
| Gewicht | 1300 g |
| Preis | 4500 ¥ |
| Verfügbarkeit | 10/2 Monate |
| Straßenindex | 3 |
| Legalität | 5P-D |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| (2/45) 30 | 60 | 120 | 240 (70 m/s) |
| (3/45) 35 | 70 | 140 | 280 (87 m/s) |
| (4/50) 40 | 80 | 160 | 320 (95 m/s) |
| (5/50) 45 | 90 | 180 | 360 (110 m/s) |
| (5/55) 40 | 80 | 160 | 320 (100 m/s) |

Standard-Ausstattung:

Dank patentiertem Schnellverschlusssystem für Wurfarme zerlegbar in Einzelteile innerhalb von 6 komplexen Aktionen (zweiter Tarnstufenwert), die gelieferte Standardfarbe ist ein Laubcamouflage, Standardspitzen sind durch die standardisierte Schraubverbindung für Pfeile verwendbar. Der Smartbow wird in einer wasserdichten Tragetasche geliefert, die ebenfalls in Laubcamo gehalten ist. Pflegeset, Anleitung für Bogen und Bowregard™ enthalten. integriertes Smart-II+Entfernungsmesser (-1 weit, -2 extrem), Zieloptik, auch ohne Goggles verwendbar. Am Haltepunkt wird nur Mindeststärke-2 benötigt (bei Überdimensionierung wird eine Stärkeprobe(4) beim Spannen fällig, Erfolge erhöhen die effektive Stärke, bei Nichterfolg vergeht eine komplexe Aktion mit einem erfolglosem Spannversuch). Schnellverschlussmount für Bogenaccessoires vorhanden. Ein abschaltbares, integriertes Gyrosystem(2) kompensiert Bewegungsmodifikatoren bis zu seiner Stufe, so daß Schüsse vom Pferd aus stark erleichtert werden.
Optionen:

- Brimstone liefert auf Bestellung das gesamte Spektrum der vorgestellten Pfeilspitzenkonstruktionen; es werden keine Bestellungen unter 250¥ angenommen.
- auf Wunsch auch in persönlicher Hochpräzisionsqualität erhältlich, nach Upload der Körperdaten in den Host, nur +500¥
- Easycut™ "Assassin"-Jagdspitze für Jagd auf gepanzertes Para-Wild. Die Spitze trifft mit der schlanken Teflon-Slip™ beschichteten Penetrationsnadel auf, die mit scharfkantigen 8 cm die Panzerplatte des Wildes durchdringt und sich im Inneren öffnet. Die drei furchtbaren Schneidklingen von einstellbaren 4-7 cm Durchmesser, reißen dann einen Wundkanal. Die Spitze explodiert regelrecht im Inneren (Panzerung -2, +1 Niveau) An mechanischem Einstellring einstellbare Aufschlagverzögerung und damit Eindringtiefe (Stückpreis 30¥ )
- PointBlank™ Aufschlagspitze für Verschuss von Schrotpatronen mit Abschuss- und Transport-Sicherung. Lieferung ohne Munition. 55 g Pfeilgewicht mit Munition (15¥ )
- patentierte Birdcall™-Kleinwildspitze
- BedBug™ AOD GPS-Peilerspitze für Wildmarkierung
- ColorPoint™ Farbmarkierungsspitze für Wildbeobachtung aus der Luft. Hohlspitze kann beliebige Farbe aufnehmen und wird ungefüllt geliefert. Patentierter Verletzungsschutz. (8¥ )
- versilberte Pfeilspitze für Paracritterjagd (40¥ )
- splitterndes Holzröhrchen für vorderen Pfeilschaft für Paracritterjagd (10¥ )
- intelligenter Amor™-Bowregard-NeoCarbonschaft, kommuniziert nach Abschuss mit dem Bowregard-System über eigenes BurstFunk-Protokoll durch den Burstrichtfunkadapter und nimmt nach Abschuss selbstständig Flugkorrekturen durch intelligente Piezoflights vor, um das Ziel auch über größte Distanzen und Flugzeiten noch zu treffen. Schussweite bis zu Pfeilgeschwindigkeit$^2$/10 Meter (durchschnittlich 1000 Meter). Der Pfeil besitzt eine integrierte 3er-Intelligenz und der Schütze muss das Ziel bis zum Aufschlag in der Erfassung halten. Die Flugzeit ergibt sich aus der Entfernung und der Pfeilgeschwindigkeit. Lieferschwierigkeiten. (Stückpreis 500¥ )
- Eurytos™intelligenter Raketen-Pfeil mit 10 kgm/s Raketenantrieb. 13S Schaden, 200 m/s, das Triebwerk zündet erst nach etwa 40 Metern für rund 0,8 Sekunden, so dass der feine, dünne Abgasstrahl des Projektils schlechter zum Ursprung zurückzuverfolgen ist. Ab frühestens 40 Metern Distanz erhöht sich die Power von 10M, über 10S alle 30 Meter um eins bis sie 13 erreicht (bei 160 Metern Distanz). Die optimale Zündzeit ermittelt das Smartlink, spätestens jedoch nach 500 Metern zündet der Treibsatz. Der Eurytos-Pfeil ist natürlich mit jeden Pfeilspitzen kombinierbar. Die Dimensionierung des Triebwerks stellt für den normalen Gebrauch dieser Pfeile die optimale Lösung dar, da andere Triebwerke zu klobig würden, um die Energie noch sinnvoll gegen einen Menschen einsetzen zu können. Das Abschussgeräusch ist ein scharfes Zischen, jedoch immer noch weit unter der Geräuschentwicklung eines Schusses, selbst dem eines schallgedämpften Subsonic. Im ballistischen Einsatz verliert das Geschoss pro Reichweitenkategorie ab weit ein Powerniveau. (Stückpreis 600¥ )

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| Dir 80 | 160 | 320 | 640 |
| Bal 500 | 1000 | 2000 | 4000 |

- Eurytos™-Short, Kurzstreckenversion ohne ballistische Option, +1/10 Meter schnelle Beschleunigung, nach 40 Metern also auf voller Power (600¥ )

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| Dir 80 | 160 | 320 | 640 |

- Amor™-Bowregard™ selbstausrichtender Burstrichtfunkadapter (50 g, Tarnstufe -1) (1000¥ )
- Amor™-Fire-and-Forget (in der Entwicklung, Preis unbekannt)
- internes 'Moth' Bowregard-Lowlightscope, wird mit internem Bowregardschaltung ausgetauscht (3500¥ )
- Pfeilhalter am Bogen für 10 Pfeile (100¥ )
- Ersatzsehne (200¥ )
- Ersatzwurfarme (2500¥ )
- einfacher Datenkontakt-Schützen-Handschuh für subdermale Smartlinkkontakte mit kabellosem, bidirektionalem IR-Dateninterface zur Elektronik des Smartbow (150¥ )
- Design-Bogenschützen-Handschuh in saisonial modischer Aktualität (500¥ )
- persönliche Sonderwünsche und geschmackvolle Verzierungen an der Waffe (bis zu +50000¥ ) Über diesen Preis werden keine Pakete angeboten, denn die Anfertigung eines solchen Bogens ist dann in jedem Fall individuell. Brimstone bringt in einem Jahr höchstens *einen* solchen "Brimstone's Meisterhand" heraus. Einer dieser Bögen liegt in der VR-Ausstellung des Brimstone-Hosts aus. Es soll in Seattle jemanden geben, der so einen Bogen besitzt. Die Verfügbarkeit ist 12/1 Jahr.

---

Dieser extrem interessante und elegant designte hochmoderne Compound-Bogen vereinigt in sich die Entwicklungen aus Vergangenheit und Gegenwart und tritt vielleicht die Nachfolge des Ranger-X an, wenn der Bogen auch in einer höheren Preisklasse spielt. Der Griff des Bogen wurde wie bei einem klassischen Recurve-Skythenbogen zurückgesetzt, so dass die Auszuglänge um 15 Zentimeter gestreckt wird. Der Bauch der Federn ist mit extrem druckbelastbarem Dikote durchsetzt, der Rücken der geteilten Wurfarme ist mit Monofilamentcompositpolymeren verstärkt. Bekanntlich ist Monofilament extrem reißfest und zugbelastbar. Durch die schmale Dreiecksform der doppelt geführten Wurfarme wurde extrem Gewicht gespart und die Slip-geschmierte Sehnenführung läuft praktisch reibungslos. Reißfeste Monofilament-Faserstränge als Bogensehne, gesilencte Oberfläche durch aerodynamische Schuppierung, interne Versmartung des Bogens mit dem patentierten Brimstone 'Bowregard'™. Einstellbare Zugkraft von 40 bis 100 Pfund, Haltekraft bei 25% Zugkraft. Einfach zerlegbar in Wurfarme und Griffstück. Was ist sonst noch dazu zu sagen? Lange Lieferzeiten, kein Service, der Preis...

Noch ein paar Worte zum Bowregard-System. Eine interessante Entwicklung für den Smartbow erlaubt den Einsatz von Smart-II-Implantaten ebenso wie konventionellen Goggles durch einen integrierten Rangefinder im Bogengriffstück. Die Elekronik schaltet auf einen kybernetischen Befehl oder einen leichten Tastdruck mit dem Zeigefinger den Zielpunkt in den Computer und berechnet die genaue Vorhalte. Es liegt sogar ein ansteckbares, längliches Zieldisplay bei, das erlaubt den virtuellen Laserpointer des Bogens über ein transparentes Display dem Schützen darzustellen, so dass die Elektronik sogar ohne Smartbrille wie ein herkömmliches Bogen-Zielscope funktioniert, nur mit intelligent wanderndem Zielpunkt und umgebendem Orientierungsraster, so dass es sich wie ein künstlicher, die ballistische Vorhalte kalkulierender Laserpointer verhält, der jedoch nur dem Schützen sichtbar ist. Plasmabeleuchtung am Display an- und abschaltbar. Das Bowregard-II soll es demnächst auch als smartes Lowlightscope mit elektronischer Vergrößerung geben. Das System ist ausgesprochen für diesen Bogen zugeschnitten, so dass der Schuss auf weite und extreme Entfernungen dank dem Bowregard zu einem Kinderspiel wird. Über eine Standardschnittstelle kann das Bowregard mit der Projektilmasse gefüttert werden, die Zugspannung errechnet es genauso wie alles andere selbstständig. Das warme Gefühl eines Smart-II Interface ist ein angenehmes Prickeln wie das von Champagner. Interessant ist der intelligente Pfeil des neuen Amor™-Systems, der gezielte Schüsse bis zu über 1000 Meter ermöglicht.

Aufwendige, exterene Dämpfungssysteme sind beim Vanessa nicht mehr nötig, da ein intelligentes Gyrosystem im Griff, mit der intelligenten Bowregard™-Pfeilauflage gekoppelt, den Abschuss zusätzlich stabilisiert. Dieser Bogen ist allerfeinste HiTek und technologisch weit vorn. Der gute, alte Ranger-X wirkt wie ein primitives, archaisches Instrument aus grauer Vorzeit.

Das Bowregard entspricht nicht den Smartlink-Auflagen für militärische Systeme, damit umgeht es geschickt als Zielsystem für eine Projektilwaffen eine Gesetzeslücke und ist ohne Sondergenehmigung erhältlich und keine Militärwaffe, sondern als Sport- und Jagdgerät klassifiziert. Das Bowregard ist explizit nicht für Feuerwaffen benutzbar und verweigert die Annahme ballistischer Daten von Feuerwaffen, um diese Voraussetzung zu erfüllen.

Ab 50 Pfund darf der 'Vanessa'-Smartbow in Amerika als Jagdwaffe geführt werden, Jagderlaubnis vorausgesetzt.

---

» [Wie bitte?] - COWBOY

» [Kommt wohl auf den Turf drauf an, Ramon. Jedenfalls läuft man mit so einem Profigerät auch nicht über die Schulter gehängt durch die Barrens. Einerseits zerlegt man sowas sowieso und trägt es in der apparten, kleinen Tasche, andererseits wenn du das mit einer MP machst, dann knallt dich die nächste Streifenwagenbesatzung über den Haufen, ohne dich vorher nach dem Namen zu fragen. Die Gefahr mit sowas hier für einen miesen Ganger gehalten zu werden, ist wohl eher gering. In meinem Bogensportverein haben sich drei Leute zusammen so einen für die Landesmeisterschaft für freie Bögen besorgt. Die mussten über zwei Monate auf die Lieferung warten. Es gibt ja die offene Disziplin und da kann man mit den normalen Compounds einfach heute keinen Blumentopf mehr gewinnen. Ich habe das Teil einmal geschossen und das ist, als wenn alle Bögen vorher aus nicht entgratetem Stahlblech zusammengefalzt gewesen wären. Das Material spricht elastisch und warm auf jede kleinste Bewegung an, wie eine Violine auf einen Virtuosen. Das ist einfach keine Waffe mehr, das ist ein Instrument. Und derjenige, der das gebaut hat, ist meiner Meinung nach kein Techniker, sondern Künstler. Und wenn Brimstone die "Meisterhand" herstellt, dann hat die Firma vorher nicht wie Winchester mit der "Eine von Tausend" ganze Nationen damit versorgt. Ich vermute, dass es schon von der Standardversion dieses Bogens nicht mehr als fünfzig weltweit gibt und jeder einzelne ist etwas besonderes und hat sowas wie eine eigene Seele, einen persönlichen Klang und dergleichen. Das ist sowas wie die Stradivari für Bögen. Ich gäbe meine linke Brust dafür, wenn ich so einen kriegen könnte. Aber das wirst du kaum verstehen.] - DIANA

» [Ich bin einer der Leute, die so'n Instrument haben. Es gibt einfach nichts an diesem Bogen, was nicht rund und sauber läuft. Das Ziehen des Pfeils aus dem Köcher, das Einlegen – es ist einfach alles unendlich rund und ausgewogen, verschmilzt mit dem Körper zu einer Einheit oder versucht es zumindest. Schon den Bogen anzufassen macht Spaß. Das runde, ruhige Abkommen des Pfeils, die Elektronik, die mir hilft, aber mir nicht ihren Willen aufzuwingen versucht. Der Bogen singt. Nein, ich meine wirklich, dass dieser Bogen singt. Nicht nur das Abkommen des Pfeils und die Geräusche. Wenn man sich das Smartlink einsteckt, ist es so, als wenn man den Bogen hören könnte, aber wenn man versucht, sich drauf zu konzentrieren, ist es weg. Mit einer hellen, weiblichen Stimme. Das ist keine Einbildung, obwohl ich das nicht beweisen kann. Es setzt ein, wenn man mit dem Ziel eins wird. Total cool. Fast sphärisch.] - ZEN-BOY WALTON

» [So einen Unsinn über diesen feinen Bogen zu erzählen ist Müll, aber ich clippe dich mal nicht raus, sondern stelle dich für eine Weile auf den Kopf, damit da wieder etwas Blut reinläuft. Nichts persönliches, Chummer. Aber wer Schwachsinn über Waffen schreibt, versaut die Glaubwürdigkeit dieses ganzen Katalogs.

Im Gegensatz zu dir hatte ich so'n Gerät mal in der Hand und was du erzählst, ist völlig aus der Luft gegriffen. Das ist so ein Quatsch, als wenn jemand erzählen würde, das AR-X von Dubai Weapons würde das Magazin verlieren, wenn man es rüttelt wie die rostige Flinte vom Go-Ganger an der Straßenecke. Der Bogen ist einfach das nobelste HiTek-Gerät, das zur Zeit auf dem Markt zu kriegen ist. Absolute Preisobergrenze und praktisch an nichts gespart. Ein billigerer Bogen tut es sicherlich auch, aber wer alles von seinem Gerät erwartet, der nimmt den Vanessa. Kein Firlefanz und teures Beiwerk, kein Luxuspreisaufschlag, sondern einfach solide HiTek. Und billige Plagiate hiervon gibt es nicht.] - E-GEE

» [Kauf dir so'n Gerät, anstatt davon zu träumen. Und wenn du es dir nicht leisten kannst, dann erzähl' keinen Stuss, um dich darüber hinwegzutrösten. Das schadet nur deiner Glaubwürdigkeit, Chummer. Erzähl' was du willst. Ein Profi wird eh' zwischen Fakten und Blödsinn unterscheiden können. Geh nach Puyallup und kauf dir'ne billige, zusammengeschusterte Klapper-Armbrust vom Schrottplatz. Ist bestimmt besser für dich geeignet. Und tschüß, Blade. Idiot.] - E-GEE

» [Kauft euch den Scheiß bloß nicht. Sobald ihr damit auf der Straße rumlauft, seid ihr totes Fleisch... ich sag nur Cowboy und Indianer.] - RAMON

» [Wenn du dich mal mit Bogenschießen befassen würdest, wüsstest du wahrscheinlich, wovon ich rede. Kann es sein, dass du einen Bogen bisher nur in einer Matrixsimulation verwendet hast? Kann ja sein, dass jeder dieser Dinger anders ist. Aber der, den mein Chummer in der Hand hatte, war definitiver Müll. Und wenn du alles hier auf den Kopf stellst, macht das den Bogen kein Stück besser.] - BLADE

» [Ich weiß nichts gutes über diesen Bogen zu berichten. Die Birdcall™-Pfeile entfalten sich meistens nicht. Und die Pointblank Schrotpfeile haben eine beängstigende Tendenz, nicht zu zünden. Und versucht um Himmelswillen nie, das Ding unter Stress zusammen zu bauen. Die Seitenteile müssen nur minimal verschmutzt sein und schon rasten sie nicht mehr ein. Sie halten aber trotzdem, bis der Bogen gespannt wird. Und dann kanack! Ein Chummer hätte dabei einmal fast seine Hand verloren. Das Ding ist eine absolute Fehlkonstruktion. ] - BLADE

- [Blödsinner Spielkram. Weggetretene Spinner! Nehmt nicht so viel Drogen. Das ist'n ganz normaler HiTek-Bogen wie andere auch. Nix besonderes dran. Okay. Etwas weiterentwickelt, extrem geringe Fertigungstoleranzen. Na und? Er singt?! Was für ein Quatsch. Smartlinks singen nicht. Pures Wischiwaschi. Den Ranger-X ersetzt dieser Bogen jedenfalls nicht. Der ist ja so gut wie nicht zu bekommen. Den Ranger findet man überall auf der Straße. Reine Massenware. Der Vanessa? 5 k für einen Bogen?! Wieviel auf der Straße, weil keiner rankommt?! Bootslack getrunken?] - RealMan

- [Aber... ich konnte sie beinahe *fühlen*, ehrlich!] - Zen-Boy Walton

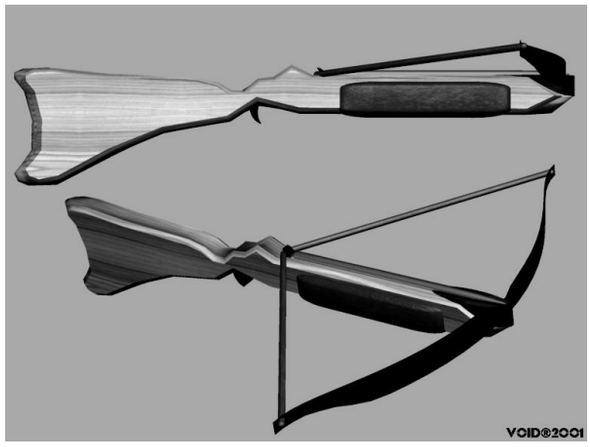
- [Was ist jetzt eigentlich das für'n Eurytos-Ding? Hört sich ja verfrellt an!] - Stub

- [Die Triebwerke sind, wie ich es sehe, von einer Spielzeugfirma hergestellt, um Modellraketen zu verschießen. Diese kleinen Triebwerke in solchen Waffen zu benutzen, ist irgend einem Bastlerhirn entsprungen. Nur ist das Zeug meiner Meinung nach zu teuer. Dafür kriegt man schon 'nen Raketenwerfer. Ich frag' mich, was das soll?!] - Toys

- [Absolutes Profiwerkzeug, wenn du mich fragst. Klein, leicht, unauffällig und dabei auch noch völlig legal. Das Ding kommt fast in Schallgeschwindigkeit an und durchschlägt jede denkbare Panzerung, die ein Mensch bei sich tragen kann. Absolut finster. Wenn ich gewusst hätte, dass sowas möglich ist, hätte ich schon früher Projektilwaffen benutzt. Noch krasser ist das mit der "Mosquito" von Brimstone. Ich habe aber noch nie von einem Schieber gehört, der das Zeug liefern kann. Wo kriegt man das Zeug her? Brimstone scheint das nicht sonderlich häufig auszuliefern. Für wen ist das wohl gedacht? Für Sportschützen wohl kaum. Attentätermaterial? Was steht denn in den Nutzungsbestimmungen dieser Firma?] - Jack Hollowpoint

### 9.2.3 Armbrüste

**Gang-Armbrust 'Puyallup Barrens'**




| | |
|---|---|
| Name | Gang-Armbrust 'Puyallup Barrens' |
| Kaliber | 25 g-Bolzen<br>40 cm Auszug<br>40% Effektivität |
| Typ | Mittlere Armbrust(4) |
| ab | |
| Tarnstufe | 2 |
| Munition | 1 |
| Schaden | 7M |
| Rückstoß | |
| Modus | EM |
| Gewicht | 2-3 kg |
| Preis | 60-150 ¥ |
| Verfügbarkeit | 3/24 Stunden |
| Straßenindex | .75 Tausch |
| Legalität | 6P-D |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 40 | 80 | 160 | 320 |

Standard-Ausstattung:

Oftmals mit Bolzenhaltern versehen, die bis zu 10 Bolzen direkt an der Armbrust aufnehmen.
Optionen:

- Billigbau-Gangversion 45¥
  Verfügbarkeit 2/12 Stunden, Legalität 5P-D,
  SI 0.5, +1 Weit, +2 Extrem
  Skill 5+→-1 Würfel

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 28 | 56 | 112 | 224 |

- Opernglas-Zielrohr(1) (30¥ )
- improvisierter Laserpointer (20¥ )
- improvisierte Frontlampe (5¥ )
- infektiöser Billigbolzen (max. Stärke 4) (3¥ )
- rostige Bayonettklinge (10¥ )

---

Von Carbanado über Hell's Kitchen bis nach Loveland und Tarislar findet man immer wieder Ganger mit dieser regelrecht archetypsichen Waffe oder den vielfältigen Variationen des Themas. Die Vorteile der Waffe liegen auf der Hand: Unanfälligkeit gegen den allgegenwärtigen Aschestaub und den feinen, sauren Schlamm, der dazu tendiert, Halbautomatiks hoffnungslos zu verstopfen und überall hinzukriechen, außerdem der Korrosion zu widerstehen und vor allem aus örtlichem Schrott beliebig wartbar und reparierbar zu sein. Außerdem kommen viele Ganger aus den Badlands von Puyallup gar nicht über ihre Turfgrenzen hinaus, da andere Gangs sie geeken würden. Deswegen sind viele von Handel und freien Händlern abhängig, die viele Dinge, die ansonsten selbstverständlich sind für völlig überteuerte Preise verkaufen. Wie gutes Trinkwasser zum Beispiel.

Deswegen ist diese archetypische Waffe durchaus verbreitet, auch wenn sie auf den ersten Blick Feuerwaffen klar unterlegen scheint. Viele Gangs benutzen für diese häßlichen, unergonomischen und brutalen Dinger Sufferbolts, das sind diese widerlichen, unmenschlichen Bluter- und Widerhakenbolzen mit Rost und Verunreinigungen, deren Treffer für die meisten Bewohner der Barrens nachhaltig durch Entzündungen zum Tode führt. Man sieht häufig Überlebende dieser schrecklichen Bolzenwunden als Gangveteranen mit häßlich entstellenden Narben. Es soll sogar Gangs geben, die solche Bolzentreffer als Initiationsritual durchführen und Überlebende werden aufgenommen.

Zusammengeschustert werden diese Waffen aus den Überresten von Autoleichen oder im Ascheregen verschütteten Schätzen, metertief am Boden der ehemaligen Straßen von alten Puyallup. Oder sie werden den Wachhunden der Black Junk Yards entrissen. Und so sehen diese Waffen auch aus: die brutalen Stahl- und Plaststahlfeder aus Lastwagenfederungen werden mit Bauten- und Steuerungszügen über ausgesägten und verarbeiteten Carbonverbundstoff-Resten von Autochassis zusammengeschustert. Selbst die Auslösemechanik ist primitiv und mit einfachsten Werkmitteln zusammengebaut.

Trotz ihres furchtbaren Designs sind diese Waffen der Schrecken der Straße. Lautlos, tödlich, billig und jeder kann sie kriegen. Und mit allem aufgepeppt, dessen ein Ganger habhaft werden kann. Angefangen von mörderisch-archaischen Spießen und Mordklingen für den Nahkampf, alten, aufgeklebten Laserpointern aus weggeworfenen Kinderspielzeugen der modernen HiTek-Gesellschaft bis hin zu erbeuteten Smartsystemen, die sie den Körpern und Waffen von Eindringlingen entreißen konnten.

Jedoch findet man Cyber-Schrott an diesen Waffen eher selten. Billige Ziel-Fernrohre aus recycleten Operngläsern der Ultrareichen begegnet man jedoch ebenso wie einfache Magazinsysteme für eine handvoll Bolzen oder interessante Spannkonzepte. Die Phantasie sind keine Grenzen gesetzt, jedoch die meisten dieser Waffen folgen dem Schema der Einfachheit, der Primitivität und der tödlichen Wirksamkeit.

Das verwendete Material ist vielfältig. Auf formschönes Design wird selten Wert gelegt. Im Gegenteil: je eckiger, scharfkantiger und rostiger, desto abschreckender von der Wirkung auf potenzielle Feinde her. Denn jeder Ganger in Puyallup weiß, wie hoch seine Chancen sind, wenn er von einem rostigen Sufferbolt erwischt wurde.

Den Halbautomatiks haben sich diese Waffen in diesem Gebiet eindeutig überlegen erwiesen. Wegen ihrer Zuverlässigkeit und der weitgehenden Autarkie und Wiederverwendbarkeit der Munition. Die einzige, sichere Alternative unter Feuerwaffen wären Boltaction-Handlader. Zumindest in den heißen Staubhöllen. Die einzige Automatik, die sich bewährt hat, ist im übrigen die Kalashnikov Ak-130/131. Aufgesprungen aus einer Staubfalle, wo sich die Ganger für einen Hinterhalt eingegraben haben, ist nur die Armbrust eine zuverlässige Waffe und feuert auch unter diesen Umständen, wenn die Asche selbst den Schlagbolzen eines Bolt Actions verklemmt hat.

Beziehen lässt sich diese Waffe bei örtlichen Gangs. Man handelt mit diesen Geräten entweder im Tausch gegen Nuyen oder gegen Tauschwaren. Je tiefer man in die weiten Höllen von Puyallup vorstößt, desto billiger werden die Waffen im Tausch gegen lebenswichtige Utensilien. Aber dazu muss man erst dorthin vordringen und sich von den umlagernden Gangs nicht geeken lassen wegen genau dieser Tauschwaren.

Die Armbrüste sind meistens auf 175 Pfund ausgelegt und ohne Hilfsmittel zu spannen oder einem einfachen Spannhebel, Abweichungen davon sind häufig, dieses Beispiel trifft jedoch einen gesunden Mittelwert.

---

≫ [Die besten Straßenarmbrüste bekommt ihr von den Black Rains, die ihren Turf in Puyallup, Carbanado haben. Diese finsteren Orks mit ihren spikebewehrten Geländemotorrädern sind viel unterwegs und beherrschen ihren Turf mit diesen Waffen. Bei dem Staub da unten läßt sich auch kaum etwas anderes verwenden, zumal diese Armbrüste leicht und gut vom Motorrad zu handhaben sind. Armbrüste oder Ak-131. Das sind ihre Hauptbewaffnungen. Natürlich hat der Deal mit den Black Rains auch seine Schattenseiten. Sie haben ein paar merkwürdige Bräuche und einen schrägen Sinn für Humor. Jemanden vier oder fünf Kilometer durch ein giftiges Aschefeld zu schleifen, halten sie zum Beispiel für irrwitzig komisch, wenn der Preis nicht stimmt.] - Shining Coins

≫ [Yeah. Aber wir sind fair. Hart aber fair.] - Ashes

≫ [Hab' gehört, ihr hattet eine Meinungsverschiedenheit mit den Spikes?] - Bolt

≫ [Wir haben den Unterhändler mit einer Nachricht zu Torgo zurückgeschickt, die er verstanden hat. Damit ist die Sache geklärt gewesen.] - Ashes

≫ [Nachricht??!] - Bolt

≫ [57 Bolzen haben wir in den Sucker gejagt. Der sah aus wie ein verdammtes Stachelschwein! WAHAHAHAHAHAHA!!! Aber Torgo kann einen guten Scherz vertragen. Schätze wir haben unseren Standpunkt, was die Zollfreiheit der Handelsrouten angeht, klargemacht. Die Spikes haben in letzter Zeit andere Probleme auf ihrem Turf. Die Elfen rüsten zum Rachefeldzug.] - Ashes

≫ [Die Princes? Hatten die denn irgendwann Frieden?] - Bolt

≫ [Sind größer geworden, die Jungs. Und sie sind besser geworden. Die Spikes haben einen Brutaltrupp nach Tarislar geschickt, um sie wieder etwas zusammenzustutzen. Der ist aber nur reingegangen und nie wieder rausgekommen. Ihr wisst ja, wie der 'Black Prince' zu Torgo steht. Torgo schuldet ihm noch ein Auge. Auge um Auge, Zahn um Zahn. Die Elfen hatten aber auch ein paar Probleme, deswegen war's in letzter Zeit ruhig. Organhändler und Drek. Ziemlich finster, was ich gehört habe.] - Ashes

≫ [Was ist jetzt mit der Armbrust?] - Shining Coins

≫ [Was soll damit sein? Die macht Leute tot. Geht rein und bleibt stecken. Wenn du's nicht rausholst, verreckst du an einer Blutvergiftung, wenn du's rausholst, zerfetzen dir die Widerhaken das Fleisch. Du wirst von so'nem Ding getroffen und bist da draußen so gut wie tot. So einfach ist das. Deswegen legt sich keiner mit uns an. Was soll man dazu noch sagen? Wir bauen die Dinger aus Schrott vom Black Junk Yard. Aber wir haben nicht nur solche Spielzeuge wie das hier. Wir sind Orks!] - Ashes

≫ [Gemeine Waffen. Einzeln ziemlich nutzlos, aber en masse absolut tödlich. Ich hab mal mit eigenen Augen gesehen, wie eine Kindergang in London mit Waffen dieser Art eine halbe Hundertschaft Polizisten zerlegt hat. Tote gab es zwar am Ende kaum, aber darauf hatten sie es auch nicht angelegt. Die Kids waren etwa zu 30 und haben in 5er-Gruppen gekämpft und jedesmal in

Salve geschossen. Dann haben sie sich zurückgezogen und während die nächsten schossen, nachgeladen. Die Cops haben sie zuerst unterschätzt und als sie in der Falle saßen, haben die Kids den Deckel dich gemacht und ihren Rückzug mit ein paar Repetierarmbrüsten abgeschnitten. Als alle Cops schreiend und kampfunfähig am Boden lagen, sind sie abgezogen. War wohl sowas wie ein Statement.] - EMITS

### ATMC Movie Weapons “Delta Commando”

| | |
|---|---|
| Name | ATMC Movie Weapons “Delta Commando” |
| Kaliber | 25 g-Bolzen<br>40 cm Auszug<br>65% Effektivität |
| Typ | Leichte Armbrust(3) |
| ab | |
| Tarnstufe | 0/2(5) |
| Munition | 1 |
| Schaden | 7M |
| Rückstoß | |
| Modus | EM |
| Gewicht | 1,3 kg |
| Preis | 1995 ¥ |
| Verfügbarkeit | 4/36 Stunden |
| Straßenindex | 0,5 |
| Legalität | 6P-D |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 45 | 90 | 180 | 360 |

Standard-Ausstattung:

Weaverschiene mit 8fach Zielfernrohr (V2), Schulterstütze mit Schockpolster (K1/S2), Vorderhandgriff (–1 für Aufschläge im Nahkampf), +7 AP-Bolzen mit Giftrillen, Waffenkoffer, Ersatzsehne, 6fach Bolzenhalter, die Aufschläge für den Nahkampf sind wegen der geringen Masse der Waffe um 2 niedriger, als die Tarnstufe vermuten ließe
Optionen:

- Mia’s “CatEye”-Datenbuchsenadaptercam mit DNI-Steuerung für Zielfernrohr, Sicht und Entfernungseinstellung, nachtsichtfähig 210¥
- dazu Mia’s IR-Laser-Entfernungsmesser-Adapter, zum “CatEye” kompatibel und demselben stylish vorgeschaltet 95¥
- Mia Mikasu Actionfigur+funktionsfähiger Mikroarmbrust 100¥
- Original Mia Mikasu Pflegeset 60¥
- Vorderhandschale mit eingebauter taktischer Lampe (Rotlicht) 30¥
- Originalgetreuer Design-Highpower Laserclip (irisierendes Grün) für Weaverschiene 70¥
- 10 authentische Leichtmetal-Speziallegierungs-Bolzenschäfte mit Spezialglanz-Effekt und Schraubgewinde für beliebige Bolzenspitzen 100¥
- “Personal Assets” streng limitierte Sammleredition in Hochpräzision mit handgearbeiteter Feinziselierung, Verfügbarkeit 14/6 Monate, Preis Faktor 40++
- Crossbow-Shadowaction Fitness-Trideo mit Mia Mikasu und Jack Shadow 40¥
- Jack Shadow Hochpräzisions-Konzentrationskaugummi Päckchen mit biotechnisch verbesserter Struktur für extragroße Blasen 1¥
- Jack Shadow “Delta Commando” Bolzen-Kondome in Tarnfleck in allen Geschmacksrichtungen die Mia mag (Cappucino, Pizza, Jallapeño, Pfefferminz, Sushi) 10er Paket 10¥
- Mia’s Jalousie-Sonnenbrille mit versteckten seitlichen Rückspiegeln für heimliche Beschattungen 40¥

---

*Jack Shadow ist nur ein elfischer, konturloser Schatten in einer Seitengasse des International District. Er ist völlig bewegungslos, während der Regen in monotonem Rinnsalen von den den neonblinkenden Reklamen und rotgolden verzierten Fassaden rinnt. Das Licht spiegelt sich prismatisch im öligen Rinnsteinwasser und von Ferne hört man eine Polizeisirene, eine Schießerei. Jack Shadow ist allein. Verstohlen zieht er aus der Innentasche seines gepanzerten Dusters eine pistolengroße Waffe. Das matte Grün schimmert im fahlen Zwielicht der Gasse und läßt nur schemenhaft erkennen, dass es sich um eine neue Waffe seines genialen Ausrüsters und Schiebers Simon Lancraft handelt. Mit einer einfachen Zugbewegung des Pumpactionmechanismus klappen Wurfarme aus und rasten mit leisem Klicken ein. Eine zweite Pumpbewegung spannt die Armbrust. Jack Shadow zögert. Obwohl es regnet, sieht man, dass er schwitzt, klopft hecktisch seine Taschen ab. Dann wird er wieder ruhig. Zieht aus der linken Innentasche seine typische Kaugummipackung und schiebt sich davon in Ruhe einen Streifen in den Mund. Während er kaut, zieht er ein nachtsichtfähiges, optisches Zielfernrohr aus seiner Innentasche. Mit einem professionellen Klicken schappt es in die Weaverschiene auf der Oberkante der “Delta Commando” Attentatsarmbrust. Mit geschickten Fingern schiebt er einen der sechs obenliegenden Null-MOA-Präzisionsbolzen in das Bolzenlager, das die Nocke mit einem unhörbaren Schmatzen sicher aufnimmt. Der im Geheimen BTL-Kinderporno produzierende Exec von Mitsuhama Soonan Simsense*

*wird ein ebenso lautloses wie sicheres Ende finden, obwohl Jack's Deckerin Mia Mikasu herausgefunden hat, dass sich der Exec mit einer magischen Kugelbarriere schützt. Die panzerbrechenden Giftpfeile der lautlosen "Delta Commando" werden den sicheren Tod liefern...*

...natürlich wie immer exklusiv von der Aztechnologie Truman Mercandise Company. Ob im Film oder in der harten Realität der nächtlichen Straßen, das "Delta Commando" erfüllt jeden Wunsch nach Unauffälligkeit und tödlicher Schlagkraft, die ein Schattenkrieger von einer solchen Waffe erwarten darf. Die Armbrust ist aus modernsten Materialien gefertigt, ist leicht und kann mit nur knapp 350 Newton Spannkraft von wirklich jedem mit einer einfachen, blitzschnellen Pumpbewegung gespannt werden und ist in kürzester Zeit wieder einsatzbereit. Nicht nur Filmschauspieler benutzen die Waffe. Sobald die "Delta Commando" auf den Markt kam, nutzten viel echte Runner die elegante HiTek-Waffe für ihre Aufträge. Was die leichte Armbrust vielleicht nicht an Reichweite und Durchschlagkraft mitbringt, macht sie mehr als Wett durch ihre Präzision, ihre schnelle und einfache Handhabe sowie das absolut genial simple Nachladekonzept.

Das zuverlässige, passive 8x80 "Night Hunter" Schwachlicht-Zielfernrohr mit internen Microlaser-Leuchtmarkierungen ermöglicht auch bei großer Dunkelheit noch die Erfassung von Zielen, sowie den stufenlosen Zoom und präzise verstellbare Zielmarkierungen, speziell für die Ballistik der Armbrust bis auf größte Reichweiten. Zudem sind die Markierungen nicht nur praktisch und intuitiv, sondern zudem auch noch stylish und der Originalmarkierung aus dem Film zu hundertprozent authentisch nachempfunden.

Die Armbrust läßt sich mit eingeschobener Schulterstütze nicht schießen, aber die eingeschobene Schulterstütze wirkt dagegen als zusätzliche Sicherung gegen versehentlichen Schuss. So kann die Waffe gefahrlos selbst im gespannten Zustand mit eingeschobener Stütze unter dem Mantel versteckt werden. Das Ziehen der Waffe und Anschlagen an die Schulter samt Ausziehen der Stütze ist eine einfache, fließende Bewegung, wie Jack Shadow es in seinem wohl beliebtesten zweiten Film Shadowstriker-Film "Virtual Menace" so elegant vorgemacht hat. Eigentlich die Lieblingswaffe seiner jugendlichen Deckerin Mia Mikasu, führt der Meister die Waffe selbst im zweiten Teil der beliebten SimSense-Produktion, um dem BTL-produzierenden Exec die Lichter auszupusten, was dann zu der sagenhaften Jagdszene durch die nächtlichen Straßen des International Destrict führte.

Obwohl "nur" eines der Waffen der beliebten SimSense-Reihe von AMTC deckt die "Delta Commando" dennoch eine wichtige Marktlücke und ist stellt ein makellose Waffe dar. Zwar ist sie vollständig zerlegbar, aber danach nicht mehr schnell zum Einsatz zu bringen. Die "Delta Commando" wird in einem schlanken, unauffälligen Koffer aus dunkelgrünen Krokodilleder geliefert.

Die Schulterstütze läßt sich völlig entfernen, wodurch die Waffe als reine Zweihand-Pumpactionwaffe zu benutzen ist, wobei die mangelnde Stabilität durch Anschlag an der Schulter jedoch die effektive Reichweite halbiert. Ein passendes Laserzielrohr für diesen Einsatz ist erhältlich.

---

≫ [Ich liiiiiebe Jack Shadow!!! Aber die Sammleredition der "Delta Commando" ist nicht mehr zu kriegen. Vor vier Monaten ist eine Waffe der "Personal Assets" im SimNet für fünfundneuzigtausend Nuyen über den Tisch gegangen. Es soll weltweit nur zweitausend davon geben.] - Mia Otaku "Shadowstrikers of Fortune", Bellevue

≫ [Für die Sammleredition sind zum Filmstart zweitausend produziert worden, die vollständig vorbestellt waren. Die Hälfte der Edition ist in den persönlichen Werbefundus einiger hochrangiger AMTC-Execs gegangen, die meisten haben inzwischen reißenden Absatz auf dem Fanmarkt gefunden, wo wegen der explodierenden Preise und der Nachfrage der Markt praktisch trockengelegt ist. Wenn überhaupt mal eins der Sondermodelle auftaucht, dann aus einem geheimen Exec-Privatfundus. Mit Geld ist da nichts zu machen. Zum Glück haben wir Beziehungen.] - Lancraft Otaku "Shadowstrikers of Fortune", Bellevue

≫ [Die Null-MOA-Bolzen schießen mit der Sonderedition Bolzen in Bolzen auf über zweihundert Meter!!!] - Rifraff

≫ [Das ist doch Megadrek. Geht gar nicht.] - Sceptic

≫ [Steht aber so im Shadowstriker-Roman "Virtual Menace"!] - Rifraff

≫ [Also ich finde die "Delta Commando" echt cool. Und grundsolide ist die auch. Beste Kommando-Armbrust auf dem Markt, obwohl über die Waffen jede Menge urbane Legenden im Umlauf sind. Hab' mal eine normale geschossen und die war okay. Zwar etwas lasch, aber der Montagebügel gibt ausreichende Stablilität für die Waffe. Sehr leicht. Das seitliche Einlegen der Bolzen ist etwas gewöhnungsbedürftig und nicht sehr elegant gelöst.] - ƎꟻƆ-Ǝ

≫ [Du hast null Check!!! Die Null-MOA-Version heißt so, weil die Armbrust Null MOA hat. Ganz einfach. Und das seitliche Einlegen erfordert nun mal etwas Geschick. Kriegste nur als Profi hin, sorry. Nix für Poserinnen.] - Lancraft Otaku "Shadowstrikers of Fortune", Bellvue

≫ [Poserin?! Hör' mal, du Kröte, wenn ich sage, das Gerät ist punktgenau auf 30 Meter und trifft Centermass auf über 200, dann ist das

schon ein ganz netter Wert. Und wenn da ein Streukreis entsteht, dann sicher nicht, weil ich den Schuss verwackel'. Das ganze Gerät ist für solche Distanzen gar nicht gebaut. Also Entfernungsschüsse mit einer Armbrust ohne genaue Zieldistanz sind so gut wie unmöglich. Wie mit jede Feuerwaffe im übrigen auch, wo der Effekt sogar noch wesentlich extremer ist. Schon Ballistik in der Schule gehabt?! Wenn du die Zielentfernung nur um zwei Meter verschätzt, bist du im ungünstigen Fall -kommt auf die Waffe an- zehn Zentimeter zu tief im Ziel, okay, das ist nicht so extrem wie bei Kugeln, weil die Bolzen mehr segeln und die Ballistik sich dadurch streckt, sie fallen halt nicht so schnell und verhalten sich linearer, aber das Prinzip bleibt das selbe. Also erzähl' mir nix. Null MOA, ich muss kichern. Auf solche extremen Entferungen kannste froh sein, wenn du überhaupt was triffst. Aus.] - ƎƎĠ-Ǝ

≫ [Blöde Zicke, du hast auch nie 'ne Chance mit einer der "Personal Assets" zu schießen. Und wenn ich null MOA sage, meine ich null MOA. Gesehen, wie Jack Shadow mit der "Delta Commando" dem fliehenden Blutmagier auf dem Motorrad auf über hundert Meter in den Hinterkopf geschossen hat? Wahnsinn! Geht mit keiner anderen Armbrust.] - Lancraft Otaku "Shadowstrikers of Fortune", Bellvue

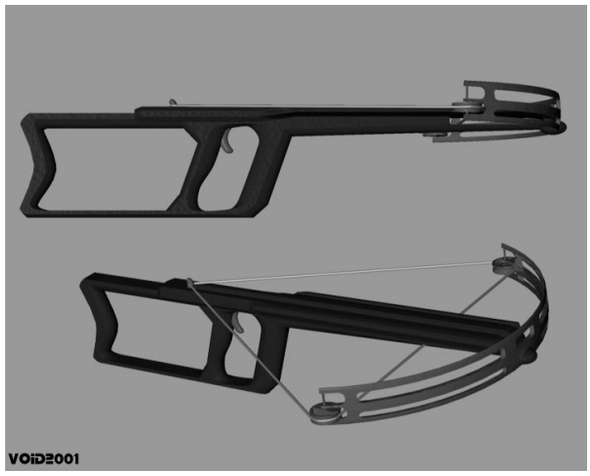
≫ [Da muss ich ihm recht geben. Steht extra so in der Beschreibung von ATMC für die "Personal Assets"-Edition.] - Iceman

≫ [. . . ] - ƎƎĠ-Ǝ

≫ [Von dem PR-Drek und dem völlig übertriebenen Preiskonzept für Fanartikel mal abgesehen, eine überraschend gute Waffe, finde ich. Das Zielfernrohr ist zwar vor allem verspielt und authentisch, und ich würde statt dessen ein gutes Smart-Zielrohr trotzdem vorziehen, aber es macht Spaß, damit zu schießen.

Ich würde statt der cineastischen Panzerbrecher auch herkömmliche Bolzenkonzepte vorziehen.] - Nut

### Browning 'Piasma Exocet II'




| Name | Browning 'Piasma Exocet II' |
|---|---|
| Kaliber | 25 g-Bolzen<br>40 cm Auszug<br>85-75% Effektivität |
| Typ | Mittlere Armbrust(3-5) |
| ab | |
| Tarnstufe | 2 |
| Munition | 1 |
| Schaden | 8M |
| Rückstoß | |
| Modus | EM |
| Gewicht | 2.0 kg |
| Preis | 600 ¥ |
| Verfügbarkeit | 3/36 Stunden |
| Straßenindex | 1 |
| Legalität | 6P-D |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 50 | 100 | 200 | 400 |
| 60 | 120 | 240 | 480 |
| 65 | 130 | 260 | 520 |

Standard-Ausstattung:

Weaverschiene mit optischer Zielhilfe (1.5fach), Pflegeset, 5 Bolzen, Tragetasche aus stabil gepolstertem Duraweave™
Optionen:

- Echtholzschaft (+300 g) (+100 ¥ )
- 10 Standard-Bolzen mit Jagdspitze (60 ¥ )
- Profi-Ersatzsehne (20 ¥ )
- Ersatzwurfarme (150 ¥ )
- Sehnensilencer (5 ¥ )
- Anbau-Bolzenhalter für 5 Bolzen (80 ¥ )
- Breitkopf-Schnappklingen-Jagdspitze (10 ¥ )
- 4x32 elektronisches Armbrust-Präzisions-Zielfernrohr(V1) mit einstellbaren Entfernungsmarkierungen und Nachtsicht (460 ¥ )
- Jahresabonement von 'Deer & Bear' bei Kauf eines Browning statt 250 ¥ nur (200 ¥ )
- Jahresbeitrag für den 'Archery Hunters Club', Snohomish mit Schießbahn und Trainingsparcour (1900 ¥ )
- Übungsscheibe aus 400 mm garantiert bolzenstoppenden und selbstverschließenden Targofoam™ (Bolzenbarriere 9) (199 ¥ )
- mechanische Spannhilfe (150 ¥ )

---

Die 'Piasma Exocet II' ist eine grundsolide Jagdarmbrust von Browning, mit leichtem sechsfach-Wurfarm und einem gewichtsaussparenden Schaft, der typisch für das Design der derzeitlichen Modelle des etablierten Waffenproduzenten ist. Wie für die meisten Modelle dieser Klasse gilt, dass die Vorspannung und damit die Leistung der Armbrust mittels Einstellern an den Wurfarmen zwischen 60 und 110 Pfund einstellbar sind. Die Reibungsverluste der Mechanik sind minimal. Es wurde ein bezahlbarer Kompromiß zwischen Kosten und Leistung der Waffe gewählt und sie wurde im rennomierten Jagdmagazin 'Deer & Bear' 2060 zur Armbrust des Jahres gewählt und ist damit das Referenzmodell. Bolzengeschwindigkeit, lasergefräste Verarbeitung, Solidität und Präzision der Waffe ließ in keinem Punkt des umfangreichen Tests zu wünschen übrig. Für die Jagd sind die Projektilwaffen seit der Jahrtausendwende durch immer bessere Technologie immer attraktiver geworden. Die Tödlichkeit und Größe des Wundkanals im Wild ist nachweislich höher, als die eines üblichen Jagdgewehres.

Für die Waffen gibt es ein breites Spektrum von Accessoires, deren Aufzählung den Rahmen dieses Werkes wohl sprengen würden. Bemerkenswert ist jedoch das günstige Spezialzielfernrohr von Browning, das die Tester durch sein gutes Preis-Leistungsverhältnis überzeugen konnte, obwohl es sicherlich auch besseres auf dem Markt zu kaufen gibt. Es ist eine solide Wahl und ersetzt das mitgelieferte einfache optische Zielfernrohr ohne überflüssige Extras und Spielereien. Eine überaus wirksame Jagdwaffe und erschwinglich.

Die Sehnensilencer sollten für die Jagd unbedingt angebracht werden, da diese das Schussgeräusch deutlich dämpfen, gerade bei den härteren Einstellungen der Wurfarme. Der Geräuschpegel liegt zwar deutlich unter dem eines Schusses, aber durch diese Manipulation sinkt der Geräuschpegel auf ein gedämpftes Zischen ab. Der trockene Anschlag der Sehne am Ende seines Beschleunigungsweges wird von Geräten dieser Preisklasse bereits effektiv durch einen Sehnenfänger gedämpft.

Überhaupt ist die Waffe gut verarbeitet und ausgereift. Nachjustierungen sind in der Regel nicht nötig. Der Sehnenschlitten läuft auf Teflon und die Auslösemechanik besitzt eine wirksame Sicherung,

die unbeabsichtigte Fehlschüsse mit der gespannten Waffe unmöglich macht. Die Bolzenauflage ist so gestaltet, dass die Waffe theoretisch sogar kopfüber geschossen werden könnte, ohne dass der Bolzen herausfällt. Die Genauigkeit hätte unter den gegebenen Umständen natürlich arg zu leiden.

Die verwendeten Materialen der Waffe sind modern, jedoch bodenständig geblieben. Es ist robust, witterungsbeständig, schmutzunanfällig und in den verwendeten Steelplastteilen an der Abzugsmechanik selbstverständlich nichtrostend. Der Schaft ist wählbar aus leichtem, griffigen und handwarmen Polyplasporit$^{TM}$ oder konservativem, etwas schwereren und teureren Holz erhältlich. Die Wurfarme sind aus dem bewährten und belastbaren Karbolymere$^{TM}$ von Browning.

| Vergleichbare Konkurrenzanbieter | |
|---|---|
| Anbieter<br>Modell | Sonderausstattung<br>Preisdifferenz |
| Dai Lung<br>'Ultra Power IV' | Bolzenhalter(3), Mag(1) elekr, 3.3 kg<br>-250¥ |
| Barnet<br>'Big Game' | keine, 2.2 kg<br>-150¥ |
| Horton<br>'Hunter Express 2060' | Mag(1), 3.0 kg<br>-40¥ |
| Buckmaster<br>'Point Blanc Exquisit' | Mag(1) opt, 2.6 kg<br>-20¥ |
| Ten Points/Aztech<br>'Magnum Excel' | Mag(2) elekr, 2.5 kg<br>+190¥ |
| Great Lakes Crossbows/AOI<br>'Prime Runner' | Mag(2) opt, 2.3 kg<br>+260¥ |

≫ [Ich habe einige der Modelle getestet und bin an der Piasma Exocet II hängengeblieben. Sie stellt einen absolut unerreichbaren Kompromiß dar aus dem, was ein Jäger wirklich braucht und was er zu bezahlen bereit ist. Die Verarbeitung und die Materialqualität ist von der Konkurrenz unerreicht und ich habe mit meiner Piasma schon tagelang auf Anstand gelegen, während die Waffe die ganze Zeit unter Spannung stand. Unter Regen, Kälte, Wind und Umweltverschmutzung. Es gibt einfach nichts, was einem die Waffe übel nimmt. Und den Namen 'Piasma' trägt die Waffe nicht zu unrecht; sie hält, was sie verspricht. Auf einer offiziellen Paracritter-Jagd in den Cascades durfte ich mir einen dieser gefährlichen Waldschädlinge mit dem Gerät schießen, nachdem das aggressive Tier zwei Wanderer überfallen hatte und einen davon getötet.

Soll sich doch jemand ruhig bei der Konkurrenz von AOI oder Aztech bedienen. Spätestens, wenn man die Piasma mit dem Spezialzielgerät von Browning aufgerüstet hat, ist sie einfach unschlagbar in der Leistung. Leicht, zuverlässig, leistungsstark. Ich vertraue dem Gerät jederzeit mein Leben an. ] - Big Game

≫ [Passt vor der 'Ultra Power IV' auf. Die hatte bei mir Fertigungsmängel, auch wenn sie sehr preisgünstig ist. Ich musste die ganze Waffe abfeilen und entgraten. Die Justierung der Auslösemechanik war fehlerhaft und die Bolzenauflage war falsch montiert. Ich hab' sie vom Büchsenmacher nacharbeiten lassen und inzwischen ist sie ganz ordentlich. Aber leider etwas klobig und laut im Abschlag. Ich hätte gleich ein paar Nuyen mehr für die 'Big Game' ausgeben sollen, im Nachhinein. Wäre am Ende billiger geworden und besser gewesen vom Ergebnis. Das elektronische Zielgerät ist leider lichtschwach und nimmt nach einer Weile Schlagschaden durch die Belastungen beim Abschlag. Ich war damit sehr unzufrieden. Für den Hobbysportler vielleicht eine Verlockung durch den Preis, aber für einen Profi indiskutabel.] - Urban Predator

≫ [Sach nix gegen meine 'Ultra Power IV', Fragger. Wenne nich' grad 'nen Montagsgerät inner Hand hältst, rockt das Teil voll. Und schafft genau das gleiche wech, wie 'nen 'Piasma', ohne Scheiß. Nur dassde nicht Kohle für'n verkackt'n Tradenamen hinblättern tust. Das Gerät geht durch Panzerung wie Butter. Total Sahne, ey. Und du geekst damit 'n Gegner auf Distanz, wo er absolut null Chance hat, das zu check'n. Völlig ohne Sound, Mann. Und auf die Distanz issas auch voll egal, wenn dit'n bisschen zengt beim Schuss. Zengt er eben. Is immer noch leiser als dit normalen Verkehrslärm oda 'n Moppet, dat längsknattert.] - Silent Hunter

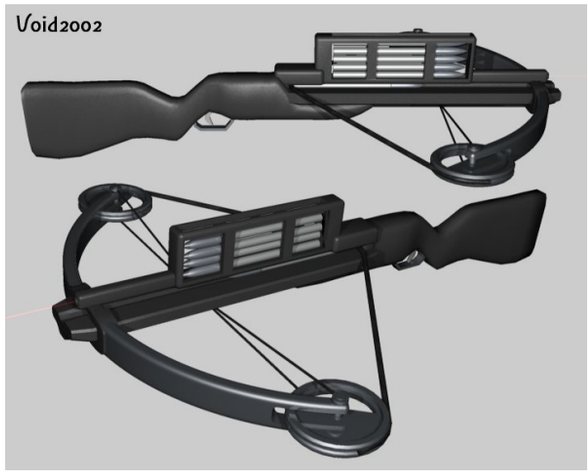
≫ [Jagen mit Armbrust?! Das ist Tierquälerei. Es geht nichts über meine 460er Weatherby. Wollen wir doch mal sehen, wie so'n Kinderspielzeug gegen meine Weatherby abstinkt. Piasmen? Rattenschießen nenn' ich das.] - Trophy-Hunter

≫ [Tierquälerei? Wenn ich ein Stück Wild mit einem 5cm Diameter Broadhead-Cutter erwische, geht der Bolzen immer noch durch und erlegt das Wild auf einen Schuss selbst dann, wenn es mit einer Büchse längst einen Nachschussbedarf. Oder man ist ein solcher Banause, dass man das Wild mit einer brachialen Waffe niederstreckt, durchschlägt und dabei regelrecht zerfetzt. Diese 'Künstler' kenne ich zur Genüge. Das ist abnorm. Das Bret ist nach so einem Overkill auch nicht mehr verwertbar. Ein sauberer, waidmännischer Schuss – das ist ein Armbrust-Bolzenschuss mit einem Klapp-Broadhead. Die Powerpunks von heute haben einfach kein Gefühl für saubere Arbeit. Ich kenne keine Büchsen-Jagdmunition, die ein Wild sauberer, schneller und schonender erlegt, als ein Bolzen und dabei auch noch völlig lautlos ist und das Revier schont.] - Big Game

≫ [Wo kommen all diese Critter hier her? Diese alten Farts haben doch kein Check, neh? Dieser Jagddrek geht mir vorbei, Alter. Ich lege an, ziele und serviere meine Gegner ab. Wen interessieren Tiere? Und wenn's geht, soll das Schwein noch

ein bisschen leiden. Also schieße ich auf Bauch und schlitze das ganze Darmgeschlinge mit einem Broadheadcutter auf. Yeah. Magensäure im Bauch. So läuft das. Legt euch nicht mit dem Silent Hunter an, so ka? Ich frag' mich schon, wann die Ökospinner loslabern von wegen: eßt keine Tiere.] - Silent Hunter

**Amazonian Arms "Clandestinidat modelo três"**




| | |
|---|---|
| Name | Amazonian Arms "Clandestinidat modelo três" |
| Kaliber | 40 g-Bolzen<br>40 cm Auszug<br>65% Effektivität |
| Typ | schwere Armbrust(6) |
| ab | |
| Tarnstufe | 0 |
| Munition | 5(m) |
| Schaden | 9M |
| Rückstoß | |
| Modus | EM |
| Gewicht | 3.9 kg |
| Preis | 900 ¥ |
| Verfügbarkeit | 5/48 Stunden |
| Straßenindex | 1,25 |
| Legalität | 5P-D |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 50 | 100 | 200 | 400 |

Standard-Ausstattung:

zuschaltbares Laserzielgerät (regelbar bis 500 m), Motor-Spannautomatik(6), Bolzenmagazin(5)
Optionen:

- "Olho de águia" Smartgun 1 Nachtsicht-Zielrohr 8fach (V2) für seitliche Weaverschiene mit UniJack-Dataport (+50 g, 2550¥ )
- einfaches Pflegeset (10¥ )
- Ersatzsehne (15¥ )
- Ersatzwurfarme (200¥ )
- extra 5er Bolzenmagazin (15¥ )
- 5 Standard Jagdspitzen-Bolzen (25¥ )
- 5 Panzerbrecher-Bolzen (20¥ )
- 5 Bolzen mit Breitkopf-Schnappspitzen (50¥ )
- "Abelha selvagem" Bienenhirn-Lenkbolzen (+20¥ pro Bolzen, nur in 5er-Paketen erhältlich, +1 Würfel auf markierte Ziele, +1 Ausweichen für markiertes Ziel, 6/6 Tage, SI2)
- UV-Markierspray (5¥ )
- "Clandestinidat escondido três" mit Schnellmontier-Wurfarmen und Klappskelletschulterstütze (zerlegt Tarnstufe 6, mit eingeklappter Sst Tarnstufe 4, ohne Motor nur per Handhebel zu spannen, -700 g, -200¥ )

---

Als die brasilianischen Revolutionäre während der Zeit der politischen Unruhen aus dem Untergrund heraus das konzernunterwanderte, korrupte Regierungssystem bekämpften, waren sie oft von Nachschub abgeschnitten und mussten ihre Angriffe in allergrößter Heimichkeit und Stille ausführen.

Als erste große Armee der Neuzeit bedienten sie sich dabei der in vielerlei Hinsicht Feuerwaffen überlegenen Technik moderner Compound-Armbrüste; geräuschlos und ohne den, gerade im Dschungelkrieg, entscheidenden Mündungsfeuerblitz. Zudem hatte während der Zeit des radikalen Erwachen im Gebiet Amazonien zu einer zuweilen unerklärlichen Unzuverlässigkeit von Feuerwaffen geführt.

Die amazonische Befreiungsarmee, die Freiheitskämpfer, die sich "os fantasmas das madeiras" nannten, entwickelten unter primitivsten Bedingungen in Dschungelwerkstätten die erste hochmoderne Armee-Armbrust, die als ursprüngliche Clandestinidat bekannt wurde und in ihrer archaischen, ursprünglichen Form in zwischen weltweit ein Symbol für den siegreichen Befreiungskampf der amazonischen Revolucionário steht. Diese Armbrust vereinte in sich alles, was die Technologie an Zuverlässigkeit, Leistungsfähigkeit und Robustheit anzubieten hatte und wurde über einen Trittspanner bedient, das Modelo dois wurde bald mit einem aufgesetzten Bolzenmagazin ergänzt, aber die verbreitetste Form dieser Armbrust war die als "Modelo três" geläufige Version, mit im Schaft eingesetztem Akkupack für 50 Schuss, Spannmotor und automatischem Bolzenlader, der entweder während des Betriebs von oben einzeln nachgeladen werden kann oder als 5er-Clip insgesamt gewechselt. Selbstverständlich bleibt die Armbrust auch weiterhin mit einem Hebel spannbar, der von unten an der Spannautomatik angesetzt werden kann und auf der Unterseite an der Armbrust mitgeführt wird.

Die anfangs eher durchschnittliche Armbrust, die auch von Frauen bedient werden können musste, wurde mit der Zeit immer kräftiger und brachialer konstruiert und kann sich heute gegen ein modernes Sturmgewehr, gerade im Dschungelkampf, mehr als behaupten. Die zur Zeit geläufige Version der Armbrust, die nun im Regierungsauftrag von Amazonian Arms produziert wird, findet inzwischen weltweit

Verwendung. Sei es bei clandestinen Militäroperationen von ausgesuchten Spezialeinheiten oder im Untergrundkampf.

Die zuverlässige Clandestinidat hat als moderne, kampfstarke Militärarmbrust den Ruf dieser Waffengattung ebenso revolutioniert, wie die politischen Verhältnisse in Südamerika. Sie ist bislang die einzige im großen Stil hergestellte Militärarmbrust auf der Welt und findet inzwischen überall Verwendung.

Das spezielle Smartzielrohr ist genau auf das Leistungsverhalten der Clandestinidat angepaßt und wird in der Regel durch ein Kabel mit dem Schützen verbunden, da sich Pads im Dschungelkampf wegen Kontaktschwierigkeiten nicht durchsetzen konnten. Der Schütze braucht dabei keine direkte Visierlinie zu halten, sondern sieht durch die Optik des auch für Dschungelkampf wichtigen, schwachlichtverstärkenden und stufenlos zoombaren Zielrohres.

Die relativ kurzen, gut verstaubaren Bolzen gibt es in diversen funktionellen Variationen. Ein mit der Clandestinidat ausgerüsteter Dschungelkämpfer trägt in der Regel 5 bestückte Magazine bei sich und bei längeren Operationen zusätzlich 25 einzelne Bolzen. Die Armbrust wird vor dem Kampf fertiggeladen, was mit einem leisen, kräftigen surren und fast lautlosem Einrasten des Bolzenlagers geschieht. Dann schiebt der Schütze normalerweise einen Einzelbolzen von oben nach, so dass die Armbrust noch fünf Schuss im Magazin hat, während ein Bolzen bereits in der geschützten Präzisions-Abschussschiene liegt.

Dabei arbeitet die Armbrust dermaßen ruhig, dass bereits während des automatischen Spannvorganges mit dem Zielen begonnen werden kann, wie man es ansonsten nur bei sehr viel teureren Modellen erwarten würde und durch Masseausgleich der Spannmechanik diese gleich wieder in Bereitschaft ist, ohne das Ziel zu verlieren und damit durchgehend gezielt und geschossen werden kann. Natürlich nur, solange der Akku geladen ist.

Interessant ist außer dem normalen Bolzenangebot für die Clandestinidat das als "Abelha selvagem", Bienenauge bekannte intelligente Zielsystem auf biogenetischer Basis. Dabei handelt es sich um Spezialbolzen, die in der Pfeilspitze das Facettenauge und das Hirn einer wilden Biene eingesetzt haben, die während des Fluges des Bolzens imstande ist, diesen in gewissem Rahmen nachzulenken. Dafür muss das Ziel vorher mit einer speziellen UV-Farbe markiert worden sein, die in kleinen Pump-Sprühdosen mit diesen Bolzen mitgeliefert werden kann. Die Markierung findet entweder direkt mit dem Sprühfläschchen statt oder über einen markierten Bolzen, der vorweg verschossen wird. So markierte Ziele werden durch diese einfache Technik deutlich sicher getroffen.

Die drei Bolzenarten werden auch in dieser Form ausgeliefert, in einen gefleckt tarngrünen, biologisch abbaubaren Beutel verpackt, der mit einem stilisierten Bienenauge markiert und mit Nährflüssigkeit gefüllt ist und das gentechnische Gewebe etwa 10 Tage am Leben halten kann, solange die Temperatur zwischen +10 und $+60^{0}$ C bleibt. Für die Kontrolle der Funktionsfähigkeit sorgt ein auf der Packung sichtbar gedrucktes Verfallsdatum und eine kleine Farb-Temperaturkontrollfläche, die sich von grün nach rot verfärbt hat, sollte die Temperatur den angegebenen Überlebensbereich irgendwann verlassen haben. Nach Überschreiten des Haltbarkeitsdatums stirbt das Gewebe nicht sofort, sondern der weitere Verfall hängt von den bisherigen Lagerbedingungen ab. Nach spätestens 15 Tagen jedoch ist das Steuergewebe tot.

Natürlich ist die Waffe damit dschungeltauglich. Ist die Verpackung geöffnet, stirbt die einfache, biologische Steuerung innerhalb von etwa einer Stunde. Im Prinzip läßt sich mit dieser Zielspitze ein markiertes Ziel sogar ohne direkte Sichtlinie bekämpfen, wobei dann jedoch das Bienenhirn allein die Zielsteuerung übernimmt und der Aufenthaltsort der Person ungefähr bekannt sein muss; es ist damit indirektes Feuer möglich. Natürlich müssen Bedinungen für UV-Sicht des Zielsuchkopfes bei Einsatz gegeben sein.

Das Vergiften der Bolzenspitzen ist möglich und durch eingravierte Giftlinien für Aufnahme von Giften auch vorgesehen, aber im rein militärischen Gebrauch nicht üblich. Widerstandskämpfer jedoch haben in der Regel ihre eigenen Gesetze diesbetreffend.

---

≫ [Tja, wer über Wilde mit Armbrüsten bislang gelacht hat, der schluckt an dieser Stelle kräftig, Amigo. Die amazonische Armee setzt natürlich ebenfalls herkömmliche Feuerwaffen ein, wie etwa die M-33 zeigt, aber interessanterweise ist in ihrem Programm kein Sturmgewehr vorhanden. Statt dessen findet man die Clandestinidat.] - Bota

≫ [Sujeira! In den Städten sieht man die Jungs in grün häufig mit "Gaucho"-Sturmgewehren von Taurus. Erzähl' keinen Mist, Chummer.] - Orelha Verde

≫ [Also in meiner Grundausbildung habe ich deutlich mehr Waffenausbildung an der Clandestinidat bekommen, als an der Gaucho. A cidade, in der Stadt? Gekämpft wird draußen a selva, im Dschungel, und da nimmt man am besten die Clandestinidat, gemischt in Gruppen mit der Gaucho. Ich meinte ja auch nur, dass kein Sturmgewehr produziert wird. Es wird für die amazonische Armee meiner Meinung nach zum Beispiel auch nie ein Kampfgewehr geben. Diese Aufgabe erfüllt die Clandestinidat. Genauso verhält es sich mit Infantriescharfschützengewehren. Die Clandestinidat führen zu dürfen, ist eine Auszeichnung. Die Gaucho ist für die Pagues. Ich trage meine mit Stolz, selbst jetzt, wo ich aus gesundheitlichen Gründen aus dem aktiven Dienst

ausgeschieden bin. Die Freiheit von Amazonien verdanken wir allein dieser Waffe.] - Bota

- [Und der Magie, nicht zu vergessen, Amigo...] - Dedos Mágicos
- [Drek, können wir die Luke mit dem stinkenden Nationalgesülze mal dichtmachen und irgendwat aus'm Feld hör'n? Wat üba die Escondido oder üba Gift und so'n Drek? Wer hat mal damit zu tun gehabt? Ich mein' jetzt keene Opis, no offence...] - Silent Hunter
- [Opis? Ich bin nichtmal dreißig, Inseto. Schon mal was von Malaria gehört?! Und das mit dem Gesülze will ich überhört haben.] - Bota
- [Also wat is' jez mit meene Frage, ey?] - Silent Hunter

**Brimstone 'Mosquito' schwere Smart-Armbrust**

| | |
|---|---|
| Name | Brimstone 'Mosquito' schwere Smart-Armbrust |
| Kaliber | 60 g Bolzen<br>45 cm Auszuglänge<br>90% Wirkungsgrad |
| Typ | schwere Armbrust(10) |
| ab | |
| Tarnstufe | 2(6) |
| Munition | 1 |
| Schaden | 10S |
| Rückstoß | |
| Modus | EM |
| Gewicht | 2500 g |
| Preis | 6000 ¥ |
| Verfügbarkeit | 10/2 Monate |
| Straßenindex | 3 |
| Legalität | 5-D |

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 70 | 140 | 280 | 560 |

Standard-Ausstattung:

Smartlink-II kompatibel, integrierter Entfernungsmesser (weit -1, extrem -2), auch für unversmartete Benutzer Bonus auf Entfernungsschuss, Gyroskop(2), Standardmounts oben und unten (Unterlauf für "Amor"-System vorgesehen), zerlegbar und zusammensetzbar in 6 Komplexen Aktionen, witterungsfeste Tasche, Anleitung, Pflegeset und 3 Standard-Bolzen. Einstellbarer Schaft mit Schockpolster.
Optionen:

- Hochpräzisions-Neocarbon-Bolzen (60¥ )
- Ersatzsehne (200¥ )
- Ersatzwurfarme (3500¥ )
- Bolzenhalter für 7 Bolzen (100¥ )
- Automatisches Bolzenmagazin für 5 Bolzen (300¥ )

  Das Bolzenmagazin legt automatisch beim Spannen den nächsten Bolzen ins Bolzenlager. Tarnstufe -2, 100 g
- Elektrischer Sehnenspanner (500¥ )

  Spannt die Armbrust automatisch nach jedem Schuss nach. Das Spannen braucht etwa 2.5 Sekunden. Der Kleinakku reicht für 50 Spannvorgänge. Tarnstufe -1, Gewicht 500 g.
- Eurytos™intelligenter Raketen-Pfeil mit +10 kgm/s Raketenantrieb. 14S Schaden, 300 m/s, das Triebwerk zündet erst nach etwa 40 Metern für rund 0,8 Sekunden, so dass der feine, dünne Abgasstrahl des Projektils schlechter zum Ursprung zurückzuverfolgen ist. Ab frühestens 50 Metern Distanz erhöht sich die Power von 10M, über 10S alle 30 Meter um eins bis sie 13 erreicht (bei 160 Metern Distanz). Die optimale Zündzeit ermittelt das Smartlink anhand der gepeilten Entfernung, spätestens jedoch nach 500 Metern zündet der Treibsatz. Der Eurytos-Pfeil ist natürlich mit jeden Pfeilspitzen kombinierbar. Die Dimensionierung des Triebwerks stellt für den normalen Gebrauch dieser Pfeile die optimale Lösung dar, da andere Triebwerke zu klobig würden, um die Energie noch sinnvoll gegen einen Menschen einsetzen zu können. Das Abschussgeräusch ist ein scharfes Zischen, jedoch immer noch weit unter der Geräuschentwicklung eines Schusses, selbst dem eines schallgedämpften Subsonic. Im ballistischen Einsatz verliert das Geschoss pro Reichweitenkategorie ab weit je ein Powerniveau. (Stückpreis 600¥ )

  | Reichweiten | | | |
  |---|---|---|---|
  | kurz | mittel | weit | extrem |
  | Dir 120 | 240 | 480 | 960 |
  | Bal 1125 | 2250 | 4500 | 9000 |
- Eurytos™-Short, Kurzstreckenversion ohne ballistische Option, +1/15 Meter schnelle Beschleunigung, nach 60 Metern also auf voller Power (600¥ )

  | Reichweiten | | | |
  |---|---|---|---|
  | kurz | mittel | weit | extrem |
  | Dir 120 | 240 | 480 | 960 |
- internes 'Moth' Bowregard™ Nachtsicht-Smartscope(3) (3500¥ )

  Das 'Moth' ermöglicht es, den virtuellen Zielpunkt in einen elektronisch vergrößerten Bereich einzublenden, Smartlinkbenutzer profitieren, wie alle anderen, darunter nur wie mit einer Kombination aus Laserpointer und Scope, bekommen jedoch den zusätzlichen Bonus bei angesagten Schüssen. Das Streichholzschachtel-große Nachtsichtgerät für den internen Einbau wurde mit einem elektronischen Blendschutz ausgestattet, sowie mit einem Speicherchip für 60 Trefferbilder und einem Entfernungsmesser mit internen Anzeigen. Das 'Moth' besitzt intern auswählbare Zielraster für das Scope von diversen Jagdzielrohren bis zu militärischen Sniper-Zielrohren. Das Moth besitzt außer einem Schienenkontakt zur Waffe noch eine gekapselte Datenbuchse für den Export von Bildern,

Schnappschüssen oder Zielinformationen sowie Einflußnahmen im Rahmen von Projektilwaffenverhalten auf die internen Berechnungsvorgänge. Das 'Moth' wurde wartungsfrei in schlagfesten Sprengkunststoff gegossen (Barriere 6). Bei einem Manipulationsversuch durch Bohren, Sägen, Stemmen oder Schneiden zerstört sich die Schaltung durch interne Material-Spannungen, indem sie zerplatzt und nur kleine Teilchen übrig bleiben. Durch diesen Trick wurde rechtlich garantiert, dass keine ballistischen Waffendaten eingespielt werden können und das Gerät ohne militärische Cyberbezugsnachweise frei erhältlich bleibt. Ebenso verhält sich die eingegossene Bowregard-Schaltung. Das Standard-Zieldisplay wird vom 'Moth'-System als Anzeige verwendet, die ansonsten durchsichtige Rückseite wird jedoch für die Vergrößerungs-Sicht elektronisch blockiert. Alternativ kann das 'Moth' jedoch die Sicht der Waffe auch direkt in Smartgoggles einspeisen. Gewicht: 50 g.

---

Genauso wie der Vanessa Smartbow ist auch die Mosquito mit dem Bowregard-System ausgerüstet und besitzt alle Eigenschaften des eleganten Bogens, zusätzlich zu einem elektronisch feinjustierbarem Matchgrade-Feinabzug mit aktivierbarer DNI-Option. Durch ein schmales, leichtes und verkürztes Bullpub-Design kommt die Mosquito auf 45 cm Auszuglänge. Durch ein Recurving der leichten, vierfachen Wurfarme konnte der Schaft zusätzlich nach vorn gekürzt werden. Die Sehne liegt nicht auf, sondern gleitet in einem ultraleichten Bescheunigungsschlitten, der durch selbstschmierende Gleitlager und Slip-geschmiert praktisch ebenso reibungs- und verlustlos läuft, wie die Sehnenführung, die Diamantlagerung aller beweglichen Teile und dem intelligenten Bolzenlager, das wie beim Vanessa Smartbow mit einem Micro-Gyrosystem gekoppelt wurde, um Erschütterungen und Schwankungen des Schaftes durch Bewegung des Schützen bis zu einem gewissen Maß auszugleichen. Der Schaft ist mit einem Schockabsorber versehen und individuell an den Schützen anpassbar. Gespannt wird die Armbrust durch den integrierten Schaft-Hebelspanner, der in eine wählbare Untersetzung eingreift, um mit einer oder mehreren Spannbewegungen die Sehne in den Sportschützen-Feinabzug zu bringen. Die elektronische Bolzenführung gleicht jede Temperatur- oder Wetterbeeinflussung während der Beschleunigung dynamisch aus.

Trotz dieser Präzision leidet das Gerät nicht unter der Überempfindlichkeit von Hochpräzisions-Waffen, die Konstruktion ist dank solider Materialauswahl äußerst robust, durabel und zuverlässig. Wie beim vom Smartbow bekannten, durchsichtigen, elektronischen Display zur Zielmarkierung ist auch dieses Gerät bereits für die Montage von Accessoires wie dem Brimstone 'Moth', dem versmarteten, elektronischen Nachtsicht-Fernrohr und dem 'Amor' Adapter vorgesehen.

Genauso wie die Vanessa ist auch die Mosquito durch das patentierte Schnellspanner-System einfach zerlegbar und die Wurfarme wurden aus Dikote und Monofilament-Composit gefertigt.

Praktisch alle Accessoires sind zwischen dem Vanessa und dem Mosquito austauschbar, ebenso die Pfeil- und Bolzenspitzen.

Die Mosquito hat eine Spannkraft von 500 Pfund (200 m/s).

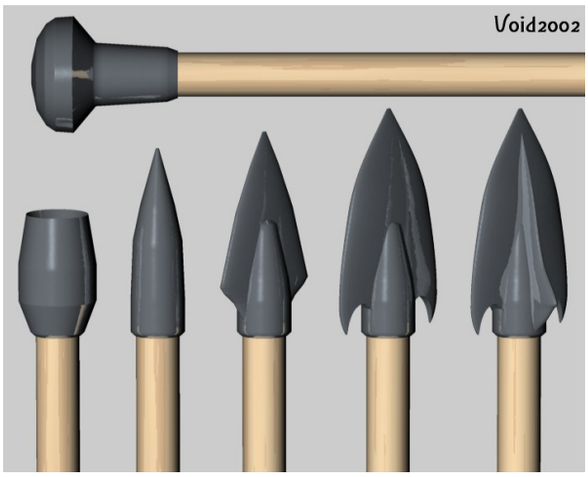
---

≫ [Ich habe von der Firma ein 'Moth' zum Feldtest bekommen. Es kommt erst demnächst auf den Markt. Ein sehr gutes System. Einfach zu bedienen, zuverlässig und durch den Sichtscreen einerseits intuitiv, andererseits verliert man auch nicht den Überblick über das Gesamtbild. Bei Nacht würde ich ein geschlossenes Sichtsystem vorziehen, auch wenn der Konturmodus der Darstellung und der rötliche Sternenlicht-Modus den Leuchteffekt des Displays auf ein absolut vertretbares Minimum senkt. Die Beleuchtung des Schützen mittels des offenen Displays kann jedoch gefährlich sein. Ich würde zur Sicherheit noch ein leichtes Baumwoll-Tuch drüberlegen, auch um das eigene Gesicht im Infrarotbereich zu verstecken. Für die Jagd ist sowas jedoch unerheblich. Da steht Übersicht deutlich im Vordergrund. Die Vergrößerung ist durch elektronische, verschmutzungsfreie und lautlose Taster schaltbar, ebenso durch kybernetische Befehle. Ich denke, sobald es auf dem Markt ist, wird es reißend weggehen unter Sportschützen. Es funktioniert übrigens genauso hervorragend am 'Vanessa'. Das patentierte Gyro ist angenehm, behindert aber nicht die Bewegung wie gewohnte Rückstoß-Gyros sondern Dämpfen die kleinen Bewegungen beim Zielen sehr sauber. Wie die Fussy-Logic-Schaltungen bei Handycams, um das Verwackeln zu vermeiden. Das Sichtsystem ist nonlinear, nimmt also zur Mitte an Dichte zu, verliert Auflösung zum Rand hin. Das vergrößert den effektiv sichtbaren Bereich durch das Scope ohne die Vergrößerung im Kernbereich zurückzunehmen. Dieser Effekt ist etwas gewöhnungsbedürftig, scheint mir aber wirklich innovativ zu sein. Wie alles am Display ist der Effekt konfigurierbar. Die Benutzerführung zielt eindeutig auf den Sportschützen, nicht auf den eher spartanische Sichtgeräte gewohnten, militärischen Sniper, obwohl auch dieser vielleicht einiges der Bequemlichkeiten komfortabel finden wird obwohl er sie wahrscheinlich gewohnheitsmäßig deaktivieren wird, nehme ich an. Ich jedenfalls war begeistert bei meinem dreitägigen Feldtest des Gerätes. Keiner der Stresstests, denen ich das Gerät ausgesetzt habe, führte zum Versagen desselben. Das 'Amor'-System konnte ich nicht testen, aber es klingt vielversprechend. Es scheint bereits Vorbestellungen zu geben. Cool! Ein intelligenter Pfeil! Die Mosqui-

to schießt damit theoretisch über vier Kilometer weit. Ich kann dazu nur folgends sagen: etwas feineres ist nicht auf dem Markt. Der Preis ist natürlich happig, aber ich schätze mal, das ist es wert.] - ƎƎƆ-Ǝ

### 9.2.4 Projektilwaffen-Munition

Projektilwaffen eigenen sich wie keine andere Waffe, um mittels des Bolzens oder Pfeils sehr unterschiedliche Pfeilspitzen zum Ziel zu bringen. Die modernen Pfeilschäfte sind vorn in der Regel mit einem Gewinde ausgestattet, auf das jeder beliebige Kopf mit einer kleinen Drehbewegung ganz speziell auf die Situation angepasst aufgeschraubt werden kann. Pfeilschäfte gibt es aus Holz, Magnesium-Aluminiumlegierungen oder aus Verbundwerkstoffen wie Kohlefaser oder moderneren Polymerefaserstoffen. Die Holzschäfte besitzen in der Regel eine feste Spitze, die moderneren Pfeilschäfte besitzen in der Regel Wechselspitzen. Solange die Pfeile nicht auf harte Materialien aufschlagen, wo sie splittern, brechen oder verbiegen, sind sie normalerweise wiederverwendbar – wenn man sie denn wiederfindet. Die Wahrscheinlichkeit sinkt natürlich mit ansteigendem Powerniveau der Waffe sowie der Art der Umgebung. Auf einem Schießstand wird ein Pfeil oft hundert mal verschossen, bevor er nachrepariert werden muss, in einer städtischen Umgebung im Kampf ist der Pfeil meistens verloren nach dem Schuss – es sei denn er stickt in etwas "weichem", ehemals lebendigen.




Die Qualität der Schäfte ist ebenso wie der Preis stark materialabhängig und der richtige Schaft für eine Waffe ist beinahe soetwas wie eine Wissenschaft. Tatsächlich wird die Pfeillänge und Festigkeit durch die Stärke und Art des Bogens bestimmt. Wir wollen auf solche Details jedoch verzichten und nur erwähnen, dass es keinesfalls selbstverständlich ist, Pfeile zwischen verschiedenen Bögen einfach auszutauschen. Da es sich dabei aber in der Regel nur um Details handelt, die unwichtig für's Spiel sind, lassen wir sie außen vor. Holzpfeile jedoch können nicht von einem modernen Compoundbogen verschossen werden, da die auftretenden Kräfte den Pfeil bei Abschuss einfach zerbrechen würden. Entgegen der Schäfte sind die Spitzen von Pfeilen in der Regel austauschbar, da sich eine Normung der Gewinde durchgesetzt hat. Das Gewinde ist so geschnitten, dass sich der zur Stabilisierung durch die Flights – die Stabilisierungsfähnchen am Pfeilende, die schon lange keine Federn mehr sind – drehende Pfeil immer ins Gewinde hinein dreht, damit die Spitze nicht aus Versehen verloren gehen kann. Die Flights werden häufig bei Pfeildurchschlag beschädigt, wodurch sich die allgemeine Präzision und damit die nutzbare Reichweite des Geschosses auf ein Drittel herabsetzt. Flights können ohne großen Aufwand billig ersetzt werden.

#### Jagdspitzen

Der Standardpfeil einer Projektilwaffe ist die schlanke Mehrzweck-Jagdspitze. Diese besteht in der Regel aus zwei, drei oder vier dreieckig geformten Klingen. Diese Spitzen durchschneiden ballistische Panzerung mühelos, werden jedoch von Stoßpanzerung effektiv aufgehalten, die normal wirkt. Der Wundkanal ist bei diesen Mehrzweckspitzen in der Regel gefährlicher als der einer Schußwaffe, da das Gewebe zerschnitten wird und nicht zerrissen oder gestaucht und effektiv größer ist. Die schlanken Mehrzweckjagdspitzen sind jedoch so konstruiert, dass sie tief auch durch Panzerung oder feste, ledrige Haut eindringen, auf Kosten der Größe des Wundkanals, der effektiv etwa 2 cm Durchmesser hat. Der Schadenscode ist normal, Stoßpanzerung wirkt einfach. Jede Jagdspitze, auch die folgenden besitzt grundsätzlich Widerhaken, die das Herausziehen oder Herausfallen des Pfeils verhindern sollen. Bei unsachgemäßer Entfernung des Pfeils erfolgt ein zusätzliches Kästchen körperlicher Schaden, der mit einer sachgemäßen Biotech(8)-Probe verhindert werden kann. Den Pfeil chirurgisch zu entfernen, ist kein Problem. Der Pfeil geht sauber durch, wenn das Powerniveau die Konstitutiion nach Abzug der anderthalbfachen Stoßpanzerung überschreitet.

#### Breitkopf-Jagdspitzen

Diese Spitzen arbeiten genauso wie die normalen Jagdspitzen, verursachen jedoch einen mehr als doppelt so großen Wundkanal. Der Nachteil ist, dass diese Spitzen Panzerungen sehr viel schlechter durchschlagen. Diese typischen Jagdspitzen werden wie Hohlspitzgeschosse behandelt, aber gegen Stoßpanzerung.

#### Breitkopf-Schnappspitzen

Diese Jagdspitzen besitzen eingeklappte Klingen, die sich erst nach Einschlag in das Ziel aufklappen. Diese Pfeile "explodieren" regelrecht im Inneren. Die nicht ganz so perfekte Spitze läßt Stoßpanzerung um einen Punkt besser wirken, das Schadenscode der Waffe steigt jedoch um ein Niveau. Diese Spitzen sind relativ teuer. Es gibt Konstruktionen, die versuchen die Nachteile beim Eindringen zu umgehen und gar einstellbare Zeitverzögerungen für das Ausklappen, mit denen sich präzis der Tiefenpunkt der Schadensentfaltung einstellen läßt. Solche Spitzen sind jedoch teuer und nur von erfahrenen Profis

korrekt zu bedienen.

Diese Spitzen und ähnliche Konstruktionen sind auch als Armor Piercing Broadheads bekannt.

### Scheibenspitzen (Panzerbrecher)

Normale Scheibenspitzen bestehen aus einem sogenannten Mehrzweckkopf, der aus einem einfachen, spitzen Kegel besteht, der vorn zu einer etwas langgezogenen Spitze verläuft. Diese Spitzen besitzen keine schneidenden Klingen und hinterlassen nur einfache Durchstoßkanäle durch Gewebe oder Panzerung. Sie stoßen besser durch Barrieren und Panzerung hindurch, richten aber kaum Schaden an. Der Schadenscode dieser Spitzen ist normal, das Powerniveau entspricht dem der Waffe. Stoßpanzerung wirkt um einen Punkt gesenkt, entsprechend der Stahlmantelgeschosse für Feuerwaffen. Gleichfalls werden *nach* der Ausweichprobe des Zieles die Erfolge des Schützen um einen gesenkt, wegen des kleineren Wundkanals. Diese Geschosse werden auch als Armor-Piercer bezeichnet.

Spezielle Panzerbrecher, die wie eine längliche Aale mit Schneiden geformt sind, wirken im Endeffekt genauso und werden von den Scheibenspitzen regeltechnisch nur durch den Effekt von –2 auf Panzerung unterschieden.

### Betäubungsspitzen

Diese Spitzen bestehen aus einem abstumpfenden Gummi- oder Gel-Ende. Diese Spitze kostet bei korrektem Design weder Genauigkeit noch Reichweite des Projektils. Nur wenn die Spitzen nicht aerodynamisch konstruiert wurden, ist dies der Fall. Der Wirksamkeit des Pfeils verliert jedoch um 1 Powerniveau an Punch. Stoßpanzerung wirkt normal.

Bei Treffern in lebensgefährliche Zonen kann so ein Pfeil immer noch einen Menschen töten, obwohl der Schaden normalerweise ein Betäubungsschaden ist. Übererfolge werden auf den körperlichen Schadensmonitor übertragen.

### Narcojectspitzen

Die Pfeilspitze besteht aus einem hochstabilen Narcojectpfeil. Weiche Panzerung wird vom Pfeil mühelos durchstoßen, an harter Panzerung zersplittern sie wirkungslos. Die Spitze wirkt ansonsten wie eine Betäubungsspitze, aber um ein Schadensniveau und um zwei Punkte Powerniveau gesenkt. Zusatzerfolge beim Schuss zählen nicht für diesen Schaden, sondern ausschließlich für die Drogenwirkung.

### Taserspitzen

Im Kopf des Pfeils befindet sich eine Tasernadel. Der Schaden ist der einer Taserwaffe (10S Betäubung), zusätzlich zählt Betäubungsschaden des Pfeils selbst wie bei der Narcojetspitze.

### Explosivspitzen

Die einfachste Explosivspitze ist eine an der Pfeilspitze befestigte Schrotpatrone, die bei Aufschlag auf Point Blanc explodiert. Eine solche Spitze wirkt mit dem Schadensniveau der verwendeten Schrotpatrone. Andere Patronen wirken aufgrund des Abbrandverhaltens der verwendeten Pulver meistens schlechter, weshalb in der Praxis ausschließlich diese Verwendung finden. Der Schaft schlägt dabei bei Aufschlag über eine einfache Mechanik wie ein Schlagbolzen auf das Zündhütchen der aerodynamisch verkleideten Spitze. Der verursachte Schaden ist der dieser Schrotpatrone. Sollte das Powerniveau des Projektils selbst schon die Power erreichen, erhöht sich die Gesamtpower des Geschosses um eins. Stoßpanzerung wirkt gegen den Schaden doppelt, wird jedoch reduziert, als wäre sie nur halb so stark, da sie starken Schaden nimmt.

Ein Pfeil verliert massiv an Präzision und an aerodynamsichen Flugeigenschaften mit mehr als einer Microgranate als Sprenggeschoss. Eine übliche Pfeilspitzen-Microgranate hat eine Masse von 50 g und folglich muss die Ballistik des Bogens nicht neu berechnet werden. Wird die Granate ballistisch verschossen, gelten Granatwerfer-Regeln ohne weiteren Aufschlag. Siehe zu ballistischer Reichweite die entsprechenden Regeln für Projektilwaffen und Schaden bei den Microgranaten.

### spezielle Jagdspitzen

Für Runs meistens weniger von Belang, sollen Vogeljagd- oder Fischspitzen einfach nur erwähnt werden. Die Anzahl ganz normal im Laden verfügbarer Spitzen ist beinahe unüberschaulich. Eine Vogeljagdspitze besteht zum Beispiel aus Drähten um die Spitze herum. Solche Konstruktionen erleichtern das Treffen des Zieles um -1, Stoßpanzerung wirkt jedoch vervierfacht. Dies sei erwähnt, um klarzumachen, dass fragwürdige Konstruktionen mit Monofilament oder solcher Unsinn eigentlich nichts neues sind, aber davon keine Wunder zu erwarten wären. Deshalb sind sie nicht üblich. Fischspitzen besitzen Haken, an denen eine Angelschnur befestigt werden kann, mit denen die geschossenen Fische dann aus dem Wasser gezogen werden können.

### Peilsender-Markierspitzen

In der Pfeilspitze befindet sich ein GPS-Peilsender mit AOD-Abfrage. Für Wildbeobachtungen werden diese Spitzen gern verschossen. Der Sender befindet sich am Ende einer dünnen Nadel, der Pfeil löst sich nach Auftreffen. Je nach Konstruktion ist am Ende eine Markierungsplakette, die das spätere, einfache Herausziehen ermöglicht oder eben nicht, so daß der Sender tief im Fleisch steckt und erst herausoperiert werden muß. Dafür ist eine Biotech(8)-Probe erforderlich, bei Scheitern dieser Probe bleibt der Sender im Fleisch und der Operierte bekommt ein Feld

auf dem Schadensmonitor angestrichen. Normalerweise werden diese Sender wie Narcoject mit Hilfe eines stumpfen Betäubungspfeils verschossen. Siehe die Handhabung dazu bei Narcoject. Trifft der Pfeil, sitzt der Sender, auch wenn dem Schaden widerstanden wurde.

Es gibt auch nicht eindringende Spitzen, die sich mit Hilfe von Klebeflächen halten.

**Farbmarkierspitzen**

Diese Hohlkörperspitzen markieren das Ziel für Beobachtung und Verfolgung. Natürlich kann so eine Spitze auch mit anderen Agenzien befüllt werden. Aggressive Giftgase scheiden jedoch aufgrund der verwendeten Technologie in der Regel aus. Die Pfeile sind in der Regel stumpfe Betäubungspfeile und die Markierung wirkt bei einem Treffer. Gifte wirken wie im Mensch & Maschine S. 110 beschrieben. Da sich anhand der häufig in Megasprawls anzutreffenden Regencapes DMSO als unwirksam erwiesen hat, bevorzugen die meisten jedoch Injektionsspitzen, wenn sie ein Ziel mit Agenzien in Berührung bringen wollen, zudem über DMSO verabreichte Stoffe teilweise unberechenbar zeitverzügert wirken.

**Hakenspitzen**

Diese kletterfesten Haken lassen sich in fast jede Wand schießen. Sie dringen ein und eine Sofortklebepatrone zementiert den Haken fest genug für tonnenschwere Last, wenn der Untergrund fest genug ist. Bei sehr kleinen Projektilwaffen befindet sich in der Spitze oft eine kleine Sprengkapsel, die den Haken tief genug in die Wand treibt. Diese Haken werden gern von Rettungsmannschaften verwendet, die Schatten haben sie jedoch ebenfalls vor einiger Zeit für sich entdeckt. In der Regel sind diese Spitzen nur einmal verwendbar und der Pfeilschaft ist nach dem Schuß meistens ebenfalls zerstört. Sollten diese Haken als Waffe gebraucht werden, ist der Schaden der einer Scheibenspitze.

**Signalspitzen**

Es gibt Heuler-, Rauch- und Leuchtkugel-Signalspitzen. Diese Spitzen sind Verdickungen, die hinter der eigentlichen Pfeilspitze am Schaft angebracht werden. Der Brandpfeil ist einer der möglichen Einsatzgebiete, der sich aus einer mit brennendem Agenz gefüllten Farbmarkierspitze und einer kleinen Zündladung zusammensetzt oder einfach einem mit Benzin oder anderem leicht entflammbaren Material getränkten Stoff, der am Schaft des Pfeils befestigt wurde. Siehe dazu Feuer und Entflammbarkeit Cannon Companion, Seite 98. Phosphor brennt für 5 Runden mit 5L Schaden an einem getroffenen Objekt.

**Spezielle Materialien**

Pfeilspitzen lassen sich mit allen möglichen Materialien beschichten. Von Giften über Teflon bis zu Dikote. Die Pfeilschäfte direkt hinter den Spitzen dringen mit ein und werden ebenfalls gern mit Agenzien getränkt oder man stülpt Röhrchen aus bestimmtem Material darüber. So dass bestimmte allergische Reaktionen oder Schwächen bestimmten Materialien gegenüber ausgelöst werden. Diese Materialien wirken wie in den entsprechenden Regeln angegeben. Bei Giften ist das Mensch & Maschine, Seite 110 Referenz.

Die Verwendung von Dikote$^{TM}$-Beschichtung hebt das Powerniveau des Pfeils um einen Punkt an. Teflon und Gleitmittel lassen den Pfeil tiefer eindringen und senken die Wirkung von Panzerungen um einen Punkt. Das maximal machbare mit solchen Mitteln stellt die Easycut$^{TM}$-Spitze dar. Die Härtung von Pfeilspitzen wird in der Praxis durch Härtung von Klingenmaterial durchgeführt, welche später in die Pfeilspitze eingearbeitet wird. Man stellt auf diese Weise pro Arbeitsgang etwa 20 Pfeilspitzen her für 1000 Nuyen Aufpreis. In der Praxis zeigt sich jedoch gerade bei Projektilwaffen, dass Gleit- und Schmiermittel effektiver Wirken als Härtung. Härtung macht die Pfeilspitzen jedoch widerstandsfähiger und erhöht die Lebensdauer bei normaler Verwendung bei der Jagd.

**Hochpräzisions-Pfeile**

Diese Pfeile sind handgefertigte Wettbewerbspfeile und die Herstellungskosten für solche Pfeile schnellen deshalb in astronomische Höhen. Diese Pfeile werden auf ganz bestimmte Bögen unter ganz bestimmter Spannung gefertigt, alle verwendeten Einzelteil sind mit minimalen Toleranzen gefertigt, zusammengebaut und von Experten abgemessen. Der Schütze erhält einen Bonuswürfel, wenn seine Fertigkeit mindestens 5 erreicht, schlechtere Schützen merken nichts von dem Effekt das Pfeiles. Außerdem steigen die Maximal-Reichweiten um 10%, da die Fluggeschwindigkeit des Pfeiles durch extrem geringen Luftwiderstand und minimale Umwelteinflüsse in der Lateralfläche leicht erhöht ist und die Präzision zunimmt. Der Effekt ist jedoch bereits deutlich geringer als bei Feuerwaffen. Alle Teile der Waffe müssen so gefertigt sein, auch die Projektilwaffe selbst.

**Billigbau**

Durch inkompetentes Zusammengeschuster von Billigwaffen auf Hinterhofwerkstätten von Gangs kommen diese Pfeile in Umlauf. Grundsätzlich verlieren sie auf größere Distanz an Präzision, so dass die theoretischen Reichweiten um 10% abnehmen. Außerdem steigt der Mindestwurf bei weiter Entferung um +1, bei extremer gar um +2. Schützen mit einer Fertigkeit von 5 oder mehr verlieren einen

Würfel bei Benutzung dieser Waffen und Pfeile. Der Billigbau schließt Hochpräzision aus und zieht das Niveau der gesamten Waffe herunter. Ob es sich um einen Billigbau handelt, kann ein Schütze mit einer Projektilwaffenprobe gegen 4 und zwei Erfolgen herausfinden. Die Basiszeit dieser Überprüfung ist eine Minute. Zusätzliche Erfolge senken die Basiszeit. Die Überprüfung umfasst die Waffe und drei Projektile. Die Reaktion von Sicherheitskräften fällt auf diese Waffen um eine Stufe schärfer aus, als eigentlich üblich, damit geht ein -1 auf die Legalität einher, ohne dass die tatsächliche Legalität allerdings sinkt.

**Luxus**

Luxusaustattung macht eine Waffe zu einem Kunstwerk, so dass die normale Reaktion von Cops gemäßigter ausfällt. Man kann sich in passenden Kreisen mit dieser Waffe sogar offen zeigen, da es mehr als Vorzeigen eines Statussymbols betrachtet wird. Selbstverständlich ist die Waffe dadurch *keinesfalls* wirklich legaler geworden. Die Schichtengesellschaft schaut eben nur großzügig weg bei solcher Protzerei. Bei jeder Verfünffachung des Basispreises der Waffe durch Verzierungen steigt das soziale Toleranzverhalten der Sicherheitskräfte um einen Punkt. Das heißt nicht, dass man mit einer geladenen Waffe in einen Hochsicherheitstrakt spazieren darf, aber ist wahrscheinlicher, dass man bei höflichem und angemessenem Auftreten einfach nur sehr zuvorkommend darum gebeten wird, die Waffe für einen kurzen Moment zu hinterlegen, während der Wachmann höchst persönlich für die Sicherheit der Kleinods sorgt. Gerade die archaischen Waffen erfreuen sich in letzter Zeit eines guten Stils in der Schickeria der Konzernwelt. Die Verzierungen dürfen *keinen* praktischen Nutzen für die Funktion haben und müssen für jeden Beobachter klar als Kunstwerk zu erkennen sein.

**Intelligente Pfeile**

Das Bowregard$^{TM}$-System bietet Möglichkeiten eines Schusses über größere Distanzen. Die Flugweiten eines Pfeils und seine Präzision sind normalerweise kein Problem, jedoch die Flugzeit und damit die Verzögerung macht es für das unterschallschnelle Projektil im normalen Einsatz unmöglich, ein sich bewegendes Ziel noch zu treffen. Und unvorhersehbare Windabdriften machen es ebenfalls unmöglich über die Maximaldistanz zu schießen. Eine intelligente Steuerung des Proktils verlängert die mögliche Waffenreichweite jedoch theoretisch bis zum Maximum der ballistischen Flugbahn, die bei Bögen im Schnitt bei 1000 Metern liegt, bei schweren Armbrüsten jedoch bis zu 4000 Metern reichen kann.

Außerdem sind die intelligenten Pfeile so nachlenkend, dass ihre Lenkelektronik beim Schuss 3 Würfel Bonus gibt, die die erhöhte Präzision und den Nachlenkvorgang des Projektils widerspiegeln. Dieser Bonus entfällt, wenn der Schütze das Ziel nicht bis zum Schluss in der Erfassung hält.

**Raketenantrieb**

Ein kleiner Raketenangrieb am Pfeil gibt dem Projektil zusätzliche Beschleunigung nach Abschuss von der Projektilwaffe und löst sich vom Projektil, sobald er ausgebrannt ist, um den Luftwiderstand zu minimieren. Als gezieltes Geschoss ist der Raketenantrieb nur zusammen mit intelligenten Pfeilen sinnvoll, da das Geschoss nachgelenkt werden muss. Diese kleinen Antriebe sind prinzipiell frei ab 18 (bei gültiger SIN) erhältlich und bestehen aus einem nichtsplitternden Leichtmaterial wie etwa Pappe und einer Keramikdüse, die um einen Feststoff-Treibsatz gewickelt wurden. Der typische Durchmesser ist 18 mm, die Länge 70 mm bei einer Masse von 15 bis 50 Gramm, je nach zusätzlichen Impuls für das Projektil, wobei es die beiden kleinsten Stufen der Palette auch in 13 mm Durchmesser gibt. Die Antriebe gibt es in 1.25, 2.5, 5.0, 10.0, 20.0, 40.0, 80.0, 160.0 und gar bis zu 320 kgm/s für durchschnittlich 5 ¥ pro Antriebseinheit, bei einer Schubzeit von 0,2 bis 3 Sekunden und verlieren dabei die Hälfte ihrer Masse. In Deutschland sind nur Triebwerke bis 10.0 kgm/s zulässig, in Amerika bis 80 kgm/s, darüber nur nach einfacher Ausweiskontrolle beziehungswweise in Deutschland mit einfachem Sprengstofferwerbsschein.

$Masse = 9\,g + \sqrt{kgm/s} * 5\,g$

Für Kurzreichweiten haben sich Triebwerke durchgesetzt, die ihren Schub in sehr kurzer Zeit auf das Projektil bringen, in der Regel +1 Power/5 bis 15 m, für weite, ballistische Reichweiten haben sich langsam brennende Triebwerke durchgesetzt, die ihren Schub in +1/30 Meter auf das Projektil übertragen.

Diese Systeme sind jedoch fast nicht zu bekommen und meistens im Experimentalstadium von Experten. Sie werden jedoch in diesem Zusammenhang erwähnt, um zu zeigen, dass auch 2060 die Entwicklungsmöglichkeit von Projektilwaffen noch lange nicht beendet ist. LoTek oder HiTek?

**Preise**

| Spitzenkosten | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Spitze | Gewicht | Verfügbarkeit | Preis | SI | Legalität |
| Jagdspitzen | 5-10 g | 3/36 Stunden | 1¥ | 1 | 10P-D |
| | Normal, Entfernen zusätzlicher Schaden | | | | |
| Breitkopf-Jagdspitzen | 5-10 g | 3/36 Stunden | 2¥ | 1 | 10P-D |
| | wie oben, aber Flechette | | | | |
| Breitkopf-Schnappspitzen | 5-10 g | 4/36 Stunden | 10¥ | 1 | 10P-D |
| | +1 Niveau, +1 Panzerung | | | | |
| Scheibenspitzen | 6 g | 2/24 Stunden | 1¥ | 1 | Legal |
| | -1 Panzerung, -1 Schadenserfolg | | | | |
| Panzerbrecher | 6 g | 3/36 Stunden | 2¥ | 1 | 10P-D |
| | -2 Panzerung, -1 Schadenserfolg | | | | |
| Betäubungsspitzen | 5 g | 4/36 Stunden | 2¥ | 1 | 10P-D |
| | Betäubung, +1 Panzerung | | | | |
| Narcojectspitzen | 10 g | 6/48 Stunden | Gift + 20¥ | 2 | 10P-D |
| | Dart/Gift/Betäubung -1 Niveau -2 Power | | | | |
| Taserspitzen | 10 g | 6/48 Stunden | 5¥ | 1.5 | 9P-D |
| | Taser/Betäubung siehe N.ject | | | | |
| Explosivspitzen | 40 g | 8/48 Stunden | 5¥ | 2 | 10-D |
| | Schrotpatrone oder +1 Power | | | | |
| Granatenspitzen | 50 g | Microgranate+2/+1 Woche | Microgranate+5¥ | 4 | Microgranate |
| | Granate | | | | |
| spezielle Jagdspitzen | 5-10 g | 4/36 Stunden | 2¥ | 1 | 10P-D |
| | spezielle Anwendung | | | | |
| Peilsender-Markierer (AOD) | 5-10 g | 4+Stufe/1 Woche | 3000¥ | 1 | 6-U |
| | Bet.-Schaden s. Narcoject | | | | |
| Farbmarkierer | 5-40 g | 4/36 Stunden | 10¥ | 1 | Legal |
| | Bet.-Schaden s. Narcoject | | | | |
| Hakenspitzen | 30 g | 6/36 Stunden | 20¥ | 1.5 | 10P-D |
| | Speziell/Scheibenspitze | | | | |
| Signalspitzen | 10-30 g | 4/36 Stunden | 10¥ | 1 | Legal |
| | Speziell/verwendete Spitze | | | | |

| Schaftkosten | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Material | max. Stärke | Gewicht | Verfügbarkeit | Preis | SI |
| Holz (Zeder) | 5 | 40 g | 3/36 Stunden | 10¥ | 1 |
| Leichtmetall | – | 40-50 g | 3/36 Stunden | 5¥ | 1 |
| Karbonfaser | – | 30-40 g | 4/36 Stunden | 15¥ | 1 |
| int.(3) Amor™-Schaft | – | 40 g | 11/1 Monat | 500¥ | 2 |
| Eurytos™-Raketenschaft | – | 100 g | 12/1 Monat | 600¥ | 3 |
| Hochpräzision | | | +1/+12 Stunden | Gesamt x4 | 2 |
| | ab Fertigkeit 5 +1 Würfel, +10% Reichweite | | | | |
| Luxusausführung | | | +2/+48 Stunden | Gesamt x10 | 2 |
| | Waffe wird gesellschaftsfähig in gewissen Kreisen; allgemeine Legalität +2 | | | | |
| Billigbau | | | -1/-12 Stunden | Gesamt x.75 | 0.5 |
| | ab Fertigkeit 5 -1 Würfel, -10% Reichweite, +1 Weit, +2 Extrem | | | | |

## 9.3 Physik der Projektilwaffen

Für Projektilwaffen gelten im Prinzip die selben Gesetze wie für Feuerwaffen. Die Geschoßgeschwindigkeiten sind kleiner, aber die Bolzen und Pfeile fliegen sehr viel stabiler und präziser, als ein Gewehrprojektil, es gilt wie in der Schifffahrt in der Aerodynamik: Länge läuft. Sie gleiten aerodynamisch durch die Luft. Damit erreichen die Bolzen trotz oder gerade wegen ihrer langsamen Geschwindigkeit trotzdem mit absoluter Präzision ihr Ziel.

Zudem sind ihre 'langsamen', schneidenden, sich nicht verformenden Spitzen geradezu prädestiniert, moderne Aramid-Fasern zu penetrieren.

Wir nehmen für jeden Stärkepunkt eines Charakters an, dass er damit fähig ist rund 20 Pfund (90 N) eines Bogens zu spannen und etwa 50 Pfund (220 N) einer Armbrust. Bei Überauszug der Sehne eines Bogens über die Körpermitte hinaus (etwa bei 55 cm) fällt die mögliche Spannkraft pro Stärkepunkt auf 15 Pfund (65 N) Fehlende Stärke wird durch Spannmechaniken ausgegleicht oder führt zu erhöhter Schwierigkeit beim Schießen, da die Waffe zittert.

Ein typischer Armbrust-Bolzen wiegt 25 g, ein kurzer Pistolen-Armbrustbolzen 20 g und ein Pfeil 40 g. Beim Abschuss geht von der in den Bogen hineingesteckten Energie 5-10% durch Reibung oder Eigenbewegungen der Wurfarme verloren, einerseits kann zukünftig in diesem Bereich mit Teflon-Schmiermitteln oder besseren Konstruktionen noch eine leichte Verbesserung bewirkt werden, oder es wird durch Seilzüge dem Schützen ermöglicht auf dem gesamten Spannweg die volle Kraft in den Bogen zu setzen, anstatt wie beim mittelalterlichen Stabbogen von 0 linear ansteigend bis zur vollen Spannkraft.

Der optimale Bogen hätte also von Anbeginn seines Spannens bereits die volle Last, würde diese Last bis zum Anschlag halten und dann in einer leichten Halteposition dem Schützen das ruhige Zielen ermöglichen. Durch Reibungsverluste, Eigenbewegungen und nicht ideale Kraftausnutzung entlang des Spannweges werden diese theoretischen 100% von keiner Projektilwaffe erreicht. Um die Sache zu vereinfachen, bekommt jede Waffe einen "Effektivitätswert", der Ausdruck seiner Konstruktion ist. Ein herkömmlicher Stabbogen muss also ein gutes Stück unter 50% liegen, wir finden den Stabbogen tatsächlich mit 40% in der Archetyptabelle weiter unten angegeben.

Die Auszugslänge eines Bogens liegt durchschnittlich bei 55 cm, die einer Armbrust bei 45 cm, die einer Handarmbrust bei 20 cm. Das sind für die Berechnung wichtige Werte.

Die Mindestmasse eines Pfeils für eine Projektilwaffe liegt bei etwa 0.07 Gramm pro Newton (etwa 22 g bei 70 Pfund, genauer 5 grain pro Pfund). Allerdings sackt die Effektivität aller Waffen bereits auf nur 60% seiner eigentlichen Leistungsfähigkeit ab und das verschlechtert sich rapide, je näher die Waffe dem Leerschuss kommt. Um diesen Faktor nicht weiter berücksichtigen zu müssen und wir im Einsatzbereich als Jagdbogen oder Jagdarmbrust bleiben, sollte die Pfeilmasse 0.16 Gramm pro Newton nicht unterschreiten, Bolzen liegen im Arbeitsminimum etwa bei 0.03 Gramm pro Newton Einsatzminimum.

**Energie** = $\frac{1}{2}$ Bolzenmasse(kg) * Geschwindigkeit(m/s)$^2$ (J)

**Impuls** = Bolzenmasse(kg) * Geschwindigkeit(m/s) (kgm/s)

**Kraft** = $Energie/(Effektivitaet * Auszuglaenge)$, mit Effektivität = 0.95 = 5% Leistungsverlust

**Masse** = Staerkepunkt * Archetypmasse g; leichte Materialien mit -125 g/Stufe bis zu 50%

Ausgangsmasse, pro Stufe 25 ¥ (CC, S. 78)

### 9.3.1 Luftwiderstand

Der Luftwiderstand ist eine, das Projektil verzögernde, also bremsende Kraft und errechnet sich nach der Formel

$$W = A * c_W * \frac{p * v^2}{2}$$

mit $W$ der Kraft des Luftwiderstandes, $A$ der Querschnittsfläche, $c_W$ einem dimenstionslosen Faktor, der sich aus den aerodynamischen Eigenschaften der Form bemißt, $p$ der Luftdichte und $v$ der Geschwindigkeit.

Eine flache Spitze hat einen $c_w$-Wert von 0.9, eine konische Spitze einen von 0.2, eine abgerundete eine von 0.1 und eine parabolische eine von 0.05, eine ogive Form gar nur 0.02, was einigen Projektilen von Feuerwaffen entspricht. Die einzelnen Eigenschaften wie Spitze, Schaft und Ende eines Projektils sowie störende Teile davon addieren sich, so dass der effektive $c_W$-Wert von Feuerwaffengeschossen in der Regel zwischen 0.15 für ein praktisch optimales Gewehr-Geschoss und 0.9 für eine runde Kugel liegt.

Moderne Pfeile haben, ebenso wie Feuerwaffenprojektile äußerst ausgeklügelte Aerodynamik, so dass wir von $c_W$-Werten bei 0,3 bis 0,5 für heutige Pfeile ausgehen können. Die etwas kürzeren Bolzen verhalten sich aerodynamisch etwas günstiger als Pfeile und durch Weglassen der Fiederung und Austausch gegen feste, spoilerartige Enden läßt sich die Aerodynamik heutiger Bolzen und Pfeile noch deutlich verbessern. Werte bis unter 0,1 $c_W$ sind theoretisch denkbar, da Pfeile und Bolzen weitaus weniger konstruktionsbedingten Auflagen als Feuerwaffen unterworfen sind. Ein absolutes Ende dieser Optimierung liegt jedoch oberhalb der optimalen Spitze und des optimalen Endes bei etwa 0,05.

Wir rechnen im Folgenden mit einem mäßigen $c_W$-Wert der Projektile von 0,4. Die Dichte von Luft liegt bei $1.293 kg/m^3$ und ein moderner Pfeilschaft hat einen Durchmesser zwischen 3 bis 9 Millimeter, die Spitze ist extrem scharf und dünn gehalten. Wir

rechnen für das folgende Beispiel mit 8 Millimetern, was etwa $50mm^2$ bedeutet oder $50 * 10^{-6}m^2$.

Die bremsende Kraft auf einen Pfeil mit 100 m/s ist demnach

$$F = 1/2 * 50 * 10^{-6} * 0.4 * 1.3 * 100^2 = 0.13N$$

bei 200 m/s sind es übrigens 0.52 N. Auf 100 Meter kostet das einen Pfeil also etwa 13 J (Kraft mal Weg), bei 200 m/s 52 J. Der durchschnittliche Bogenpfeil hat beim Abschuss bei 100 m/s eine Energie von 200 J. Er verliert also auf 100 Meter nur rund 5% seiner Energie und damit weniger als 3% seiner Geschwindigkeit. Wir vernachlässigen deshalb den Geschwindigkeitsverlust bei Projektilwaffen, denn selbst auf extreme Entfernungen solcher Waffen bei etwa 300 Metern verliert das Geschoss nicht mehr als 15% seiner Energie und 8% der Geschwindigkeit. Das ist der Vorteil des langsamen Projektils, was in der Praxis mit etwas weniger Einsatzreichweite bezahlt wird.

Ein typisches .308-Winchester-Gewehrprojektil mit 800 m/s verliert beispielsweise auf die selbe Strecke von 300 Metern 188 m/s, das sind 25% seiner Geschwindigkeit und 40% seiner Energie.

### 9.3.2 Archetypwerte

| Waffentyp | Masse | Auszug | B.masse | Eff(lo/hi) |
|---|---|---|---|---|
| Handarmbrust | 250 g | 20 cm | 20 g | .45/.85 |
| Armbrust(mod. Compound) | 500 g | 45 cm | 25 g | .60/.90 |
| Armbrust | 500 g | 40 cm | 25 g | .45/– |
| Bogen(mod. Compound) | 500 g | 55 cm | 40 g | .60/.90 |
| Recurvebogen | 200 g | 55 cm | 40 g | .55/– |
| Langbogen | 200 g | 55 cm | 40 g | .40/– |
| Ballista | 2000 g | 100 cm | 800 g | .35/.70 |
| Zwille (Standard) | 50 g | 55 cm | 30 g | .50/– |
| Zwille (Zen) | 50 g | 100 cm | 30 g | .50/– |

Reichweitenberechnung:

| | |
|---|---|
| kurze Reichweite | Geschwindigkeit(m/s)/2.5 |
| mittlere Reichweite | kurze * 2 |
| weite Reichweite | kurze * 4 |
| extreme Reichweite | kurze *8 |

Es wird zum nächsten, geraden Wert gerundet, wenn möglich zum nächsten geraden 5er. Bei Handarmbrüsten werden diese Werte wegen der Kürze der Führung und des Bolzens nochmal halbiert, bei Zwillen wegen der fehlenden Aerodynamik der Geschosse gedrittelt.

Der Schadenscode bestimmt sich entsprechend Impuls und im Vergleich mit Waffentabelle, Stoßpanzerung zählt wie im Regelwerk beschrieben.

### 9.3.3 Beispielwaffen

**Handarmbrust Stärke 1 (Miniarmbrust, normale Effektivität)**

$Kraft = 220N * 1 = 220N$ (50 Pfund)
$Energie = Kraft * (0.5 * Auszuglaenge) = 220 * 0.45 * 0.2(J) = 20J$

$$Geschwindigkeit = \sqrt{\frac{2 * Energie}{Bolzenmasse}} = \sqrt{\frac{2 * 20}{0.02}} m/s = 45m/s$$

$Impuls = 0.02 * 45kgm/s = 0.9kgm/s \Rightarrow$ Schadenscode 5L
Gewicht=250 g bis 500 g

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 9 | 18 | 36 | 72 |

**Handarmbrust Stärke 3, HiTek**

$Kraft = 220N * 3 = 660N$ (150 Pfund)
$Energie = Kraft * (0.85 * Auszugslaenge) = 660 * 0.85 * 0.2(J) = 110J$

$$Geschwindigkeit = \sqrt{\frac{2 * Energie}{Bolzenmasse}} = \sqrt{\frac{2 * 110}{0.02}} m/s = 105m/s$$

$Impuls = 0.02 * 105kgm/s = 2.1kgm/s \Rightarrow$ Schadenscode 8M
Gewicht=375 g bis 750 g

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 20 | 40 | 80 | 160 |

**Ballista Stärke 20, HiTek**

$Kraft = 220N * 20 = 4400N$ (1000 Pfund)
$Energie : 4400 * 0.7 * 1J = 3080J$

$$Geschwindigkeit = \sqrt{\frac{2 * 1760}{0.8}} m/s = 85 m/s$$

$Impuls = 0.8 * 85 kgm/s = 68 kgm/s \Rightarrow$Schadenscode 16T
Gewicht=10 kg bis 20 kg

| Reichweiten | | | |
|---|---|---|---|
| kurz | mittel | weit | extrem |
| 35 | 70 | 140 | 280 |

## 9.4 Physik der Wurfwaffen

(erste Version, erstmal als Überlegung)

Fakten

Ein durchschnittlicher Mensch kann seinen Wurfarm mit einer Spitzengeschwindigkeit von etwa 50 km/h (Schnelligkeit * 5 m/s) und zwar bei einem Ball von 100 Gramm Gewicht bei durchschittlicher Stärke. Ein durchschnittlicher Arm wiegt im relevanten Bereich etwa 1 kg, wobei die Armlänge bei 65 cm liegt. Die Leistung eines Durchschnitts-Armes ist also 1.1 kg*15 m/s=16.5 kgm/s, mit einer Effektivität beim Werfen eines 100-Gramm Balles von 10%. Und einer Maximalgeschwindigkeit(leer) von 16.5 m/s. Ein 100-Grammball kann der Durchschnittsarm mit 16.5/1.1=15 m/s werfen, das entspricht einer theoretischen Maximalweite von $15^2/9.81 = 23m$.

Die besten Werfer, die Pitcher vom Baseball, haben einen Rekord bei 162 km/h für einen 50-Gramm Baseball. Der Werfer hat eine Schnelligkeit von 9, Stärke und Konstitution von 3.

Weiten wir diese Formel für das Shadowrun™system aus, bedeutet dies, dass die Leerleistung mit durchschnittlichen 3er-Werten bei 16.5 kgm/s herauskommen muss. Das erhalten wir mit aufgerundet

**Wurfleistung=** $6 * \frac{Schnelligkeit * Kraft}{Konstitution}\ kgm/s$

Die extreme Wurfgeschwindigkeit errechnet sich aus

**Geschwindigkeit(m/s) =**
$$\frac{Wurfleistung}{(\frac{1}{3} * Konstitution + Masse(Geschoss))}$$

Die Wurfweite ist

**Weite(m)=** $\frac{Geschwindigkeit^2}{9.81} m$

Der Schaden des Geschosses (Punch) ist

**Schaden(kgm/s)=** $Geschwindigkeit * Masse(Geschoss)$

**Beispiele**

Für einen Durchschnittscharakter mit 16.5 kgm/s und einem Shadowrun-Wurfmesser mit einem 250 Gramm Wurfmesser ergibt sich:
$Geschwindigkeit(m/s) = 16.5 kgm/s/(1kg + 0.25kg) = 13.2 m/s$ mit einem v-Limit bei 15 m/s
$Weite(m) = 13.2^2 (m/s)^2/9.81 m/s^2 = 18m$
$Schaden(kgm/s) = 13 m/s * 0.25 kg = 3.2 kgm/s \sim$ 7M

Der Baseball-Werfer mit 9/3/3 liegt bei 54 kgm/s mit einem Wurfmaximum von 45 m/s. Für einen 50-Grammball ergibt sich:
$Geschwindigkeit(m/s) = 54 kgm/s/(1kg + 0.05kg) = 51 m/s$ begrenzt auf 45 m/s
$Weite(m) = 45^2 (m/s)^2/9.81 m/s^2 = 206m$
$Schaden(kgm/s) = 45 m/s * 0.05 kg = 2.2 kgm/s \sim$ 7M Bet

Für einen ebenfalls wurfstarken Charakter mit Schnelligkeit 6, Stärke 6 und Konstitution 4 ergibt sich eine Wurfleistung von
$Wurfleistung = 6 * 6 * 6/4 = 54 kgm/s$ mit einer Maximalgeschwindigkeit von 30 m/s (Schnelligkeit * 5).
mit einem 250 Gramm Wurfmesser ergibt sich:
$Geschwindigkeit(m/s) = 54 kgm/s/(1/3 * 4kg + 0.25kg) = 34 m/s$, gekürzt auf 30 m/s
$Weite(m) = 30^2 (m/s)^2/9.81 m/s^2 = 91m$
$Schaden(kgm/s) = 30 m/s * 0.25 kg = 7.5 kgm/s \sim$ 10M

Für einen sehr kräftigen Charakter (Trollganger Archetyp SR3) mit Schnelligkeit 5, Stärke 10 und Konstitution 11 ergibt sich eine Wurfleistung von
$Wurfleistung = 6 * 5 * 10/11 = 27 kgm/s$
$Geschwindigkeit = 27 kgm/s/(1/3 * 10kg + 0.25kg) = 7.5 m/s$
$Weite = 7.5^2/9.81 = 5.7m$
$Schaden(kgm/s) = 25 m/s * 0.25 = 1.9 kgm/s \sim$ 6M
So kommt es, dass langsame, schwerfällige Trolle keine großen Werfer sind.

**Verwendung der Werte**

Stärkere Charaktere können ihre Vorteile durch Benutzen schwererer Wurfgeschosse wirksam machen. Der Wirkung leichter Geschosse ist schnell ein Limit gesetzt und so werden unsinnige Schäden durch überstarke Charaktere verhindert. Nicht nur das; die Charaktere werden zueinander in ein neues, verhältnismäßiges Maß gesetzt.

Die Kalkulation der allgemeinen Wurfleistung und der verwendeten Wurfgeschosse sollten zu Beginn des Spieles auf dem Charakterbogen bereits fertig eingetragen werden. Damit wird ein Mehraufwand im Spiel vermieden.

**Wurfweiten**

Die Reichweiten für das Werfen errechnen sich für kürzere Strecken wie schon bei den Projektilwaffen, extrem=Weite, weit=extrem/1.5, mittlere=extrem/3, kurz=extrem/10. Dies bezieht sich allein auf den ballistischen Gebrach einer Wurfwaffe. Die Verwendung als direkte Waffe, wie zum Beispiel ein Wurfmesser, geht im allgemeinen von einer extremen Weite des mittleren Bereiches des ballistischen Wurfes aus.

*Beispiel 1: der Durchschnittscharakter aus dem obigen Beispiel kommt mit dem schweren Wurfmesser 18 Meter weit, wenn er ballistisch wirft. Das heißt er hätte die Reichweiten 18, 12, 6, 2 für ballistischen Wurf und die Reichweiten 6, 4, 2, 1 für direkten Wurf.*

*Beispiel 2: der wurfstarke Charakter aus dem obigen Beispiel kommt auf ballistische Werte für ein 250-Grammgeschoß (eine Handgranate zum Beispiel) von 90, 60, 30, 9 und direkte Werte für ein Wurfmesser von 30, 20, 10, 3.*

### 9.4.1 Stabschleudern

Stabschleudern verlängern nun den Wurfarm und erlauben dem Charakter, ein Geschoß schneller zu werfen, als dies seine Schnelligkeit erlauben würde. Und zwar theoretisch nach Belieben, wobei die Länge+Armlänge(Charakter)/Armlänge(Charakter) den Faktor angibt, mit dem die Geschwindigkeit erhöht werden darf. Das Gewicht des Stabes wird dabei bei der Geschwindigkeitsformel zum Armgewicht und Geschoßgewicht zur Hälfte addiert, ebenfalls wird das Geschoßgewicht entsprechend des Hebelarms effektiv erhöht. Diese Kalkulation sollte ebenfalls vor Spielbeginn erfolgt sein und gehört zur Bestimmung des Waffenschadens. Eine Stabschleuder ermöglicht es also im Endeffekt, fehlende Geschwindigkeit durch Kraft zu kompensieren.

Der Gebrauch einer Stabschleuder geht über den Wurfwaffenskill.

Am Beispiel des Archtyptrolls, der sich entschließt, eine Speerschleuder zu benutzen, erhalten wir bei angenommenen 2 Meter Armverlängerung durch eine 0.5 kg schwere Stabschleuder (entspricht dem doppelten der angenommenen Trollarmlänge von ebenfalls einem Meter) und einem 1 kg schweren Speer:

$Wurfleistung = Faktor3 * 6 * 5 * 10/11 = 81kgm/s$
$Geschwindigkeit = 3 * 27kgm/s/(1/3 * 10kg + 1kg(Speer)+0.5*0.5kg(Stabschleuder)) = 17.4m/s$
$Weite = 17.4^2/9.81 = 30m$
$Schaden(kgm/s) = 17.4m/s * 1kg = 17.4kgm/s \sim$ 14S

Dem ohnehin schweren Troll macht die Belastung durch den Speer nicht mehr viel aus.

Ein anderes Beispiel ist ein kräftiger Durchschnittsmensch mit Konstitution 3, Schnelligkeit 3 und Stärke 6. Seine geringe Schnelligkeit von 3 würde normalerweise dafür sorgen, dass die Maximalgeschwindigkeit eines Geschosses auf 5*3=15 m/s begrenzt bleibt und damit auf etwa 22 Meter. Der Hebelarm gibt ihm jetzt die Chance, seine mangelnde Schnelligkeit durch Krafteinsatz wettzumachen. An seiner theoretischen Wurfleistung tut sich jedoch nichts. Bei einem 100 cm Hebelarm, der seinen Hebelarm um Faktor (100+65/65)=2.5 verlängert und einem 50-Gramm-Ball erhalten wir:

$Wurfleistung = 6 * 3 * 6/3 = 36kgm/s$
mit einem Geschwindigkeitslimit bei 5*Schnelligkeit*2.5=37.5 m/s
$Geschwindigkeit = 2.5 * 36kgm/s/(1/3kg * 3(Body) + 2.5 * 0.05kg(Baseball) + 0.5 * 0.05kg(Stabschleuder)) = 78m/s$ gekürzt auf 37 m/s
$Weite = 37^2/9.81 = 140m$
$Schaden(kgm/s) = 37m/s * 0.05kg = 1.9kgm/s \sim$ 6M

### 9.4.2 Seilschleudern

Durch eine Seilschleuder kann man das Projektil pro Umdrehung um Schnelligkeit*3 m/s beschleunigen, bekommt jedoch pro Umdrehung +1 Aufschlag auf den Mindestwurf, zielen ist nicht möglich. Jede Umdrehung kostet eine einfache Handlung zusätzlich zum Bereitmachen der Waffe. Die Schleuder darf bis zu Projektilwaffenskill-mal beschleunigt werden mit Massen bis zu Stärke * 50 Gramm. Größere Massen verringern die möglichen Anzahl der Umdrehungen in 50 Gramm Schritten.

Das Benutzen einer Seilschleuder geht über den Projektilwaffenskill.

*Beispiel: eine Gangergöre mit Projektilwaffen-4 und Schnelligkeit-5 schleudert einen 100 Gramm schweren Stein viermal um ihren Kopf (4 einfache Handlungen) und beschleunigt ihn dabei auf 4 * (5*3)=60 m/s. Danach schleudert sie den Stein mit einem Mindestwurfaufschlag von +4 entgegen. Der Stein hätte einen Schaden von 60 m/s * 0.1 = 6 kgm/s ∼ 9M.*

# Kapitel 10

# Hintergründe

## 10.1 Der Konzernsamurai

Es regnete in Strömen. Kleine selbstlenkende Plastiksärge, die den mittleren Konzernangestellten der Stadt als Fortbewegungsmittel dienten und sich höhnisch Autos schimpften, sausten die Hauptstrasse entlang, wie eine Kollone Treiberameisen im Regenwald. Wann immer ein größeres Gefährt vorbeizog, konnte man das Prasseln des Spitzwassers an der Außenwand des gepanzerten Transporters hören, der gut getarnt als rollende Werkstadt von Renraku Communications am Strassenrand parkte.

Zwei Techniker hatten ein Schutzzelt aufgestellt und arbeiteten zum Schein an einer SimNet-Leitung. Im Inneren tauchten die vielen kleinen Displays der Überwachungselektronik, die Leitzelle des Samuraikommandos, in irisierendes, blaugrünes Licht. Der Einsatzleiter rutschte nervös auf seinem Sitz hin und her und versuchte zu verhindern, dass seine Beine einschliefen, während er einen Nicostick nach dem anderen rauchte. Diego Martinez arbeitete seit 5 Jahren für den Konzern und an Tagen wie diesem fragte er sich oft, warum er nicht schon längst gekündigt hatte. Das war natürlich nur eine rein hypothetische Frage, denn er kannte die Antwort darauf nur zu gut. Als er vor sieben Jahren aus der Army ausgetreten war, hatte er sich schnell verloren gefühlt. Er hatte keine besonders grosse Lust, als Nachtwächter zu arbeiten und welche legalen Qualifikationen hat man schon, wenn man fünf Jahre als Fallschirmjäger von einem Kriesengebiet zum nächsten versetzt wurde? Die Arbeitslage war damals sehr schlecht, schlechter noch als sie es zur Zeit war.

Diego, den die meisten der Einheit nur kurz "Dick" nannten, hatte damals versucht, sich mit mehreren kleinen Jobs durchzuschlagen. Er hatte als Türsteher gearbeitet, hatte drei Monate in einer tuntigen Uniform vor einer Bank Wache geschoben und Karten in der Monorail kontrolliert, aber all das war nichts für ihn. Er hatte schnell gemerkt, dass er gewisse Unzulänglichkeiten im täglichen Leben hatte und dass sein Einkommen ihm nicht reichte. Er brauchte eine klare Ordnung für sein Leben, und diese Ordnung gab es außerhalb der Armee nur im Konzern. Sein Vorgesetzter, den er heute ehrfürchtig mit "Daimio" ansprach, hatte ihn in einer der zahlreichen Kneipen kennengelernt, in denen er damals seine Zeit totschlug. Er war Japaner und arbeitete für Namamoto Technical Services, eine hundertprozentige Tochter des Mitsuhama Keiretsu. Dick hatte damals mehr aus einer Laune und einer gehörigen Trunkenheit heraus dem jungen Exec den Hintern gerettet, als eine Gruppe sogenannter Schattenläufer einen Disput über ihr Honorar mit Waffengewalt weiterführen wollte. Dick hasste es, wenn Menschen ihr Wort brachen und nach allem, was er damals mitbekommen hatte, traf das auf die Berufsverbrecher zu.

Nachdem er also mit den zum Teil geboosteten Mietlingen den Boden gewischt hatte, kamen er und der junge Konzerner ins Gespräch. Genaugenommen, nachdem dieser Dicks Krankenhausrechnung bezahlt hatte, denn einer der Schattenläufer hatte ihm ein Messer in den Arm gestochen. Der Name des Konzerners war Hashimoto Natami und er hatte ihn damals auch zum Konzern geholt und war bis heute sein Herr. Das hatte Dick damals nicht so gesehen, aber sein Vokabular hatte sich mit seinem neuen Arbeitgeber gewandelt, genau wie seine Weltsicht. Diego wurde zu dem, was man auf der Strasse als Konzernsamurai bezeichnete. Die Bezeichnung ist nicht unberechtigt, denn auch wenn er nicht dem klassischen Bushido folgte, hielt er sich an einen strengen Kodex, der im wesentlichen auf einer modernisierten Auslegung des Hagakure beruhte.

Hashimoto-sama hatte seitdem enorm an Einfluss und Macht im Unternehmen gewonnen und das nicht zuletzt dank Diegos hingebungsvoller Arbeit. Alleine zwei Anwärter auf gemeinsame Beförderungspositionen hatte Dick sogar persönlich beseitigt, und bei drei weiteren war er der Wegbereiter gewesen. Aber das war bedeutungslos. Er würde seinem Daimio niemals aufrechnen, was er für ihn getan hatte, denn unter dem alles entscheidenden Strich hatte er ihm nur einen einzigen Dienst erwiesen: Loyalität.

Loyalität ist das wichtigste, was es für einen Samurai des Konzern gab, denn sie definierte seine

Existenz. Alles war käuflich außer der Loyalität eines Kriegers. Und er war ein Krieger. Sogar einer verdammt guter. Soviel also zum baldigen Ausstieg.

Diego kontrollierte den Rest seines Kommandos. Jude Redbird und Kylie McDevon standen als zerlumpte Squatter getarnt, unauffällig in der Seitengasse auf der gegenüberliegenden Strassenseite und wärmten sich an einem ungesund schwelenden Feuer aus Plastikmüll und Multifuel. Diego lächelte in stummer Anerkennung, als er auf einem der Überwachungsschirme sah, dass sie die ständig wandernde Fuselflasche pflichtbewusst weiterreichten und nur zum Schein nippten, denn die restlichen drei Penner am Feuer waren chipecht. McDevon und Redbird waren das D-Team. Ihre Aufgabe war es, die Feuerleiter zu bewachen und notfalls einzugreifen, wenn eine der Zielpersonen zu entkommen versuchte.

Er schaltete die Kameras weiter durch. Hiyegoshima, der Rigger des Kommandos, hatte seinen Werbezeppelin in eine gute Anflugbahn auf das Haus manövriert. Die Uhr lief jetzt, denn sie hatten nur einen Überflug ohne Aufsehen zu erregen. An Bord des Kleinstzeppelins warteten Westford und Sneider, das A-Team des Kommandos, bereits auf den Go-Code. Ihre Aufgabe war es, das Dach zu sichern und von dort aus in das Gebäude vorzudringen. Damit sie das aber machen konnten, musste das B-Team, Dicks eigene Einheit, für eine ausreichende Ablenkung zur rechten Zeit sorgen. Das B-Team war Dicks Plan entsprechend die größte Gruppe der Operation. Das war wichtig, denn sie mussten die Treppen stürmen und davon gab es in diesem Haus zwei.

Außer Dick bestand das B-Team aus Chandler, Harris und Shikomu. Chandler, ein Bär von einem Ork, hatte die zweifelhafte Ehre, als erster in die Zielwohnung brechen zu dürfen. Als Brecher trug er zwar die dickste Panzerung, war aber auch ein attraktives Ziel und würde entsprechend viel einstecken müssen. Harris und Shikomu machten sich bereits daran, ihm dabei zu helfen, die kugelsichere Weste anzulegen, die für ihn den schmalen Grad zwischen Leben und Tod bedeuten könnte. Schattenläufer waren gefährliche Gegner und Diego würde sie nicht unterschätzen.

Er hatte einen Magier für den Einsatz angefordert, aber die Mittel waren knapp und sie konnten es sich nicht leisten, einen zu mieten. Das war natürlich verdammt gefährlich, denn ihre Opposition beinhaltete einen laut Akte recht erfahrenen Hermetiker. Der Magier war also das erste Ziel, das es zu liquidieren galt. Diegos Plan sah sowiso keine Überlebenden vor, denn das Ziel der Mission war vom Leben der Runner nicht abhängig. Genau gesagt ging es um einige Daten, die dem Konzern sehr gefährlich werden konnten, wenn sie in falsche Hände gerieten. Schattenläufer waren natürlich fast immer falsche Hände.

Diego ging nochmal alles im Geiste durch und drückte die letzte Zigarette mit besonderer Sorgfalt im überquellenden Aschenbecher aus. Chandler war fertig aufgepanzert und hatte schon seinen Helm aufgesetzt. Er trug als einziger bei dieser Sache einen Helm. Alle anderen durften nur leichte Panzerung tragen, denn nach dem Zugriff mussten sie schnell und unauffällig verschwinden. Nur Chandler würde mit dem Van abfahren und der Rest würde sich aufteilen und die öffentlichen Verkehrsmittel benutzen. Die Polizei würde ihnen nicht viel Vorsprung lassen, denn diese Gegend wurde für gewöhnlich gut patrouilliert und die Cops reagierten recht ungehalten auf Konzernsamurai. Sie nannten sie natürlich nicht Samurai, sondern lieber Killer, aber was machte das schon für einen Unterschied? Tote Cops waren schlechte Presse, also legte man es nicht darauf an und ließ die Cops denken, was sie wollten.

Harris wedelte mit der Hand vor Dicks Gesicht und riss ihn aus seinen Überlegungen. Die brünette Halbrussin sah gut aus, wenn sie eine Schrotflinte in Hand hatte und war auch ansonsten recht lecker, wie Diego dachte. Patjanka Harris war ein merkwürdiger Name und Dick dachte seit einem knappen halben Jahr darüber nach, ob Patjanka Martinez nicht besser klingen würde. Er nahm sich vor, das nach dem Einsatz mal mit ihr zu erörtern. Verheiratete Angestellte seines Ranges bekamen neuerdings grosszügige Familienförderung und auch wenn sie vielleicht nicht die Frau war, die sich mit konkreten Babyfantasien trug, würden sie beide von einer größeren Wohnung und dem Steuerbonus profitieren. Diego machte sich noch eine Headmem-Notiz, dass ein emotionaleres Herantasten wohl erfolgsversprechender werden würde und widmete sich dann wieder dem aufgetragenen Ziel.

Seine Maschinenpistole war fertiggeladen und gesichert, gut in der Innentasche seines langen Mantels verstaut, und ein kurzer Kontakt der Smartgunschleife in seiner Hand mit dem Knauf seiner Pistole bestätigte ihm nochmals, dass auch diese schussbereit und sicher war. Er streifte das Headset auf, schaltete sein Com auf die Frequenz der Kameras und funkte den Go-Code an das A-Team in der Luft. Hiyegoshima meldete, dass er einen Absetzanflug in zwei Minuten machen würde und Sneider gab durch, dass er und Westford bereit seien.

Diego atmete kurz durch und öffnete die Seitentür des Vans. Chandler und Harris sprangen heraus und rannten sofort über die Strasse, auf den Haupteingang des Appartementhauses zu. Diego hastete hinterher und beschloss endgültig, sich kommende Woche unter's Messer zu legen. Es war einfach deprimierend, wie schnell die beiden waren und wie leicht es ihnen immer wieder fiel, in schwerer Montur zu rennen. Er spürte, wie das Alter an ihm nagte. Mit 29 Jahren gehörte man nunmal zum alten Eisen. Als er die andere Strassenseite trotz der Panzerweste unter seinem Mantel erreichte, die ihm die Luft abschnürte und im Kreuz unangenehm drückte, hatten die beiden schon die Eingangstür mit dem

Magnetschlossripper geöffnet, den er zwei Tage zuvor auf dem Schwarzmarkt organisiert hatte. Shikomu war dicht hinter ihm und hatte die Hand bereits in der Jacke, um die Waffe sofort ziehen zu können, sobald sie das Haus betraten.

Der zuvor dichte Verkehr hatte ihren Sprint über die Strasse nicht gefährdet, denn das perfekte Timing der Ampelschaltung hatten sie ihrem Decker zu verdanken, der den SimNet-Job heute von einer angezapften Leitung am anderen Ende der Stadt erledigte. Durch die Vordertür stürmten sie jetzt das Treppenhaus und teilten sich auf. Er und Shikomu nahmen den hinteren Treppenaufgang. Diego checkte die Positionen auf dem HUD und der drahtige Japaner überholte ihn und sicherte die Hintertreppe nach oben. Alles lief wie am Schnürchen. Noch eine Minute und dreißig Sekunden, bis sich Sneider und Westford auf das Dach abseilen würden. 6 Treppen höher pfiff Diego buchstäblich aus dem letzten Loch, aber er durfte sich vor seinen Untergebenen, seinen Ashigaru, nichts anmerken lassen. Cybermods waren offenbar das einzige, was seinen zunehmenden Konditionsverfall stoppen würde und das Universum ließ keine Gelegenheit aus, ihm diesen Fakt höhnisch vor Augen zu führen.

Trescot, der Netrunner, schickte Dick eine Kurzwarnung ins HUD. Einer der Anwohner hatte ihr hastiges Absitzen offenbar bemerkt und 911 angerufen. Das war noch kein Grund zur Beunruhigung, denn einem einzelnen Anruf würde Lonestar nicht so schnell nachgehen. Noch dazu einem so vagen. Es blieben also noch ungefähr sechs bis sieben Minuten, bis eine Streife auftauchen würde, denn was jetzt kam, müßte die Telefone heisslaufen lassen.

Patjanka trat vor die Tür und zählte im Geiste stumm bis drei. Auf zwei zog sie ihr rechtes Bein an und winkelte es leicht seitlich. Die stumme drei ging einher mit dem berstenden Krachen der Tür, das ihr zutretender Fuß verursachte, als er die Tür mitsamt Rahmen in den Flur des Appartements flog. Innerhalb weniger Sekundenbruchteile schleuderte sie eine Granate durch die Tür und trat zur Seite. Chandler stürmte an ihr vorbei in die Wohnung und Diego hörte den ersten Feuerstoß seines Sturmgewehrkarabiners, synchron zur Detonation der Knallgranate.

Dick und Shikomu rückten nach und wollten Patjanka gerade durch die Tür folgen, als eine zweite Granate aus der Wohnung heraus an Diego vorbeigesegelt kam. Shikomu regierte blitzartig und schlug den Sprengkörper mit der flachen Hand aus der Luft zur Seite. Noch bevor Diego verstehen konnte, was passiert war, hatte ihn die kurz darauf folgende Explosion bereits zu Boden geschleudert. Er rappelte sich jedoch rasch wieder auf und kam grad auf die Beine, als die Wand zwei Meter neben ihm zerbarst. Eine massige Gestalt folgte den Splittern der Wand in den Flur und feuerte zwei Stöße aus einer automatischen Waffe auf ihn und Shikomu. Diego spürte, wie die Geschossgarbe in seine Weste einschlug und mindestens drei seiner Rippen brach. Er wankte einen Schritt zurück und erwiderte das Feuer mit einem kurzen Stoß aus seiner Maschinenpistole.

Er zählte zwei oder drei Treffer seines fünfschüssigen Feuerstosses, aber sein Gegner tauchte bereits mit einem Hechtsprung die Treppe nach unten. Aus der Wohnung selbst hallte Schusslärm aus mehreren Waffen und Diego hustete mit dröhnenden Ohren den Zugriffsbefehl für das D-Team. Dann folgte er Harris und Chandler in die Wohnung. Als er den Flur durchquert hatte, war die Aktion im Wohnzimmer des Appartements bereits beendet und er konnte Harris sehen, die ihre Schrotflinte am Gurt nach hinten über die Schulter warf und eine der drei Leichen im Raum auf den Rücken drehte. »Ist der Hacker dabei?« brüllte er ihr zu, während er selbst seine Waffe in den hinteren Teil der Wohnung anschlug. Sie schüttelte stumm den Kopf und machte ihre Waffe wieder bereit. Zu zweit folgten sie dem Flur und stießen auf die Leiche einer jungen Frau in engen Lederklamotten, die mit einem grossen Loch im Gesicht seitlich in einem Türrahmen lag. Chandler war bereits am Ende des Flurs und wollte grad durch die Tür zum zweiten Wohnraum treten, als er einem grellen Blitz und Donnergrollen folgend, zu Boden stürzte. Diego zuckte kurz zusammen und dachte erst an Magie, aber die faustgrossen Löcher in der kugelsicheren Weste waren die charakteristische Folge einer zwar äußerst tödlichen, aber dafür auch äußerst mundanen Schnellfeuerschrotflinte.

Harris feuerte zwei Schuss durch die Tür in den Raum, um die Verteidiger zu zwingen, das Feuer zu unterbrechen und zog dann Chandler zurück in den Flur. Diego sicherte und bemerkte entsetzt das rote Blinken in seinem HUD. Ein Augenreflex brachte die Nachricht auf den Schirm und informierte ihn darüber, dass das A-Team unter Beschuss und noch nicht gelandet wäre. Das kleine Zeppelin musste abdrehen, denn es war alles andere als ein Gunship. Das D-Team bestätigte zwar Sekunden später, dass sie den Ausbrecher abgefangen hatten, aber jetzt waren mindestens zwei der Zielpersonen bereits auf dem Dach, das A-Team musste sich zurückziehen und Chandler lag am Boden. Diego steckte die Maschinenpistole weg und zog einen thermoskannenartigen Zylinder aus der linken Mantelinnentasche. »Verbrannte Erde!« zischte er missmutig und Harris packte Chandler an der Weste und zog ihn sofort mit sich zurück in Richtung Wohnungstür. Diego zog am oberen Ende des Zylinders, der sich dabei öffnete und die vier Glasröhrchen im Inneren offenbarte. Der Inhalt der zwei roten und zwei blauen Röhrchen begannen sich zu vermischen und ein roter LCD-Timer leuchtete auf. Diego drehte den Zylinderkopf bis der Timer 00:05 anzeigte, und als er aufhörte zu drehen, begann der Timer abwärts zu zählen.

Diego schleuderte ihn bei 00:03 durch die Tür in den Raum und rannte los. Als er Harris und Chandler erreichte, packte er am Kragen der Panzerweste

mit an und sie zogen gemeinsam den schweren Ork solange weiter, bis die Explosion ihn und Harris zu Boden warf. Sie rappelten sich auf und verließen so schnell sie konnten die Wohnung. Von hinten folgte ihnen die glühende Hitzewelle der Zweikomponentenexplosion und versengte ihnen die Nackenhaare. Er warf einen kurzen Blick auf Chandler und trug ihn dann mit Harris auf den Wagen zu. Danach zog er seine Pistole und rannte zur Dachtreppe. Dort oben waren im günstigsten Fall noch zwei weitere Drekheads und sein Daimio wäre sehr enttäuscht, wenn sie davon kämen. Er hastete die Treppe hoch und fluchte laut, als er die ersten Polizeisirenen in weniger als einem Block Entfernung hörte. Diego beschloss, seinen Herrn auf keinen Fall zu enttäuschen.

## 10.2 Charakterarchetypen

### 10.2.1 Konzern Strike Team

Angehörige der Konzernsonderkommandos sind die Elite des Konzernsicherheitsdienstes. Einheiten dieser Art rekrutieren sich aus den erfahrensten Angestellten des regulären Wachdienstes und durchlaufen meist ein 4-6 Monate andauerndes Zusatztraining. Neben zusätzlichem Waffentraining werden die Bewerber vor allem in Psychologie, Aufklärung und Geiselrettung ausgebildet und veranstalten nicht selten gemeinsame Übungen mit echten Militärkommandos und Spezialeinheiten der örtlichen Polizei. Kleinere Grosskonzerne unterhalten selten mehr als ein Dutzend dieser Einheiten weltweit. Die grossen Megakonzerne hingegen stationieren in jeder bedeutenden Metropole mindestens eine solche Einheit.

Aufgabe dieser Einheiten ist vor allem die Verfolgung von SimNet-Verbrechern, sowie die Verstärkung regulärer Sicherheitstruppen im Falle bevorstehender Angriffe oder als Einsatztrupp, um solchen zu begegnen und der überforderten Sicherheit den Hals zu retten. Die Ausrüstung dieser Einheiten ist meist SOTA, aber kybernetische Aufbesserungen werden nur spärlich verwendet. Die psychologischen Probleme mit voll aufgebohrten Sicherheitskommandos sind meist größer, als der Nutzen. Im Schnitt kann man damit rechnen, dass jeder Angehörige einer solchen Einheit über leichte Reflexverbesserung, ein Smartgunlink und möglicherweise grundlegende Kommunikationsheadware verfügt. Waffen werden oft wegen der höheren Zuverlässigkeit und schnelleren Datenrate mit Kabeln in die Datenbuchse eingestöpselt und nicht, wie bei Infiltrationsspezialisten beliebt, per Induktionsfeld gekoppelt. Der Einsatz von Magiern in solchen Einheiten ist sehr selten und jede 9 Mann starke Einheit (eine sogenannte Squad) hat nur eine 1:2 Chance auf ein magisch aktives Mitglied. Der größte Teil der magischen Mitglieder sind Adepten, kurz gefolgt von Aspektmagiern.

Die Befehlsgewalt solcher Einheiten unterliegt in der Regel den Sicherheitsabteilungen, aber grosse Abteilungen bedeutender Konzerne unterhalten manchmal auch eigene Sonderkommandos. Dabei handelt es sich dann um Spezialeinheiten der SimNet-Abteilungen, die den physischen Zugriff durchführen und versuchen Hacker zu verhaften oder kaltzustellen. Einzelne Execs können sich nur selten solche Einheiten leisten und greifen zwecks interner Flügelkämpfe auch in der Regel lieber auf weniger zurückverfolgbare Aktiva zurück (siehe Konzernsamurai).

Zitate:

- »Freeze!«
- »Auf den Boden, Punk! Runter, runter, runter!!!«
- »Alles klar. Wir übernehmen ab hier. Bringen sie ihre Leute in Sicherheit.«
- »Okay, alles aufsitzen. Go! Go! Go!«

**Waffen der Wahl:** Pistolen, Schrotflinten und leichte Automatikwaffen, in seltenen Fällen Sturmgewehre. Bei offensiven Einsätzen werden meist Knallgranaten benutzt, Scharfschützen benutzen in der Regel Infanterie-SSG's.

**Panzerung:** mittlere Panzerkleidung, mittlere Panzherwesten, Kompositheime
Bei offensiven Einsätzen oft schwere Westen, Plattenwesten und schwere Helme. Selten kugelsichere Westen oder leichte Sicherheitspanzerungen. Türstürmer tragen normalerweise schwerere Panzerung bis zu schwerer Sicherheitspanzerung.

**sonstige Ausrüstung:** Kommunikationsheadset mit HUD, Kampfmesser, schwere Stiefel, bei Bedarf Gasmasken

**Transportmittel:** Mannschaftstransporter und Helicopter, je nach Missionsziel

**Gehalt:** 1000-1500 Nuyen pro Monat kaserniert 1500-2500 Nuyen pro Monat unkaserniert

**Abweichungen:** Spezialisten (Scharfschützen, Decker, Magier, Einsatzleiter) beherrschen die nötigen Fertigkeiten ihres Fachgebietes in der Regel mit Fertigkeitsstufe 4-5 und werden als ranghöhere Angestellte meist höher besoldet. Offiziere haben im Schnitt +1 auf die geistigen Attribute und beherrschen die notwendigen Fertigkeiten (Einsatzplanung, Führung, Psychologie,...) in der Regel auf 3-5.

| Attribute | |
|---|---|
| Konstitution | 4 |
| Schnelligkeit | 5 |
| Stärke | 4 |
| Charisma | 3 |
| Intelligenz | 3 |
| Willenskraft | 4 |
| Essenz | 3-5 |
| Reaktion | 5-6 |
| Initiative | ca. 5+2w6 |
| Kampfpool | 6 |
| Karmapool | 3-5 |
| Professionalität | 3 |

| Fertigkeiten | |
|---|---|
| Pistolen | 4 |
| MP's | 5 |
| Schrotflinten | 4 |
| Basis Nahkampf | 5 |
| Kontaktkampf | 2 |
| Beweglichkeit | 4 |
| Knüppel | 4 |
| Athletik | 4 |
| Heimlichkeit | 4 |
| Computer | 2 |
| Elektronik | 3 |
| Auto | 3 |
| Gebräuche (Konzern) | 3 |
| Gebräuche (Strasse) | 3 |
| Einschüchterung | 3 |
| Verhör | 2 |

| Wissensfertigkeiten | |
|---|---|
| SWAT Taktiken | 5 |
| Sicherheitsprozeduren | 4 |
| Psychologie | 3 |
| organisiertes Verbrechen | 3 |
| Megakonzernpolitik | 2 |
| Verwaltung | 2 |
| lokale Rechtssprechung | 2 |
| Waffen identifizieren | 4 |
| Personenschutz | 2 |
| Flügelkonflikte | 3 |
| Konzernrecht | 2 |
| Aufstandsunterdrückung | 3 |
| Luftlandeoperationen | 3 |

### 10.2.2 Konzernsamurai

Die Konzernsamurai sind die wahren Vollstrecker und Wegbereiter aufstrebender Executives, denn Geschäft ist Krieg und die Konzernsamurai sind die Krieger. Ihr Name steht auf keiner Gehaltsliste und von ihren zahlreichen Identitäten ist keine einzige echt. Erfolgreiche Konzerner halten sich meist 3 bis 5 dieser Spezialisten auf Abruf und bezahlen die Kosten aus eigener Tasche. Schließlich setzen sie diese oft genug gegen andere Abteilungen des eigenen Konzerns ein, ebenso wie gegen auswärtige Feinde.

Die Samurai der Keiretsu rekrutieren sich vor allem aus den Schatten und aus den Veteranen unterbezahlter Militäreinheiten. Die meisten von ihnen sind skrupellose Killer, aber fast alle halten sich an die ungeschriebenen Gesetze des Neo-Bushido. Das müssen sie auch, denn erstens legen die meisten japanischen Konzerne auf sowas sehr viel Wert und zweitens ist ihr Hirn oft so verdrahtet, dass sie die mentale Stabilität eines Kodex gut gebrauchen können. Kampfcyberware ist jedoch relativ selten und beschränkt sich normalerweise auf aufgebohrte Reflexe und unauffällige Implantatpanzerung.

Sehr verbreitet ist der Einsatz von Bioware und Genmodifikationen, da sie unauffällig und trotzdem hoch wirksam sind. Der durchschnittliche Konzernsamurai ist den meisten freiberuflichen Schattenläufern an Erfahrung und Geschick weit überlegen und nur selten dumm genug, es auf ein direktes Kräftemessen ankommen zu lassen. Wenn es trotz allem zum Kampf kommt, wird er bis zum Tod kämpfen und seinem Daimio keine Schande bereiten.

Zitate:

- »Die Pistole ist das moderne Schwert, aber eine Autobombe ist besser!«
- »Du kannst mir eine Waffe an den Kopf halten, aber wenn du abdrückst erfährt Yakashima wer ihre R & D Anlage vor zwei Wochen überfallen hat. Also?«
- »Der Konzern regelt das. Dafür bin ich ja jetzt da, also hör endlich auf zu schreien!«

**Waffen der Wahl:** Unfälle, Katana, Autobomben, Pistolen und MP's

**Panzerung:** je nach Auftrag, wenn möglich schwer gepanzerte Alltagskleidung

**sonstige Ausrüstung:** Kommunikationsheadset, Sonnenbrille mit HUD, Handy, Taschensekretär

**Transportmittel:** Mittelklasselimousinen, Helicopter, öffentliche Verkehrsmittel

**Gehalt:** 5000-10000 Nuyen pro Monat

**Abweichungen:** Abweichungen je nach Vorgeschichte, verbreitet sind weitere Waffenfertigkeiten (Sturmgewehre, schwere Waffen,...), sowie Taktik und Gebräuche(Militär) bei ehemaligen Soldaten

Insiderbericht eines unbekannten Konzernsamurai aus Seattle:

*Man muss kein Japaner sein, um bei den Keiretsu einen guten Job zu bekommen. Die Zeiten haben sich geändert und der Konzern beurteilt mehr nach Leistung als nach der Rasse. Die Masse der Beförderungen macht sowieso der Computer. Deshalb bin ich dort, wo ich heute bin, denn ich bin einer der besten. Ich führe die ehrenwerte Linie der alten Samurai fort und mein Daymio ist ein Megakonzern. Ich bin keiner dieser hohlen Strassenschläger, die im besten Falle noch als Ronin durchgehen. Ich setze mein Leben für den Konzern ein, und der Konzern tut das gleiche für mich, wenn er kann. Natürlich würde ich auch für den Konzern sterben. Das wäre das mindeste. Die Waffen, die ich als moderner Krieger führe, sind keine Raketenwerfer, Maschinengewehre oder Marschflugkörper. Informationen töten schneller als Kugeln und ein gutes Messer durchdringt eine Schutzweste besser als ein überschweres Gewehr.*

*Natürlich kann ich mich auch verteidigen. Der Konzern gab mir das beste Training, das ich mir wünschen konnte und für den Ernstfall trage ich immer eine Pistole bei mir. Leute wie ich verbinden den Konzern über wichtige Lebensadern mit der Strasse: Die Schatten.*

*Wenn Opfer gebracht werden müssen, finde ich Freiberufler, die sie bringen. Das müssen die ja nicht wissen und das einzige was zählt, ist die Erledigung meines Auftrags. Ich mache mir natürlich auch oft selbst die Hände schmutzig, aber nur nach meinen Regeln und für ein angemessenes, regelmäßiges Einkommen. Mach das mal nach, Punk!*

| Attribute | |
|---|---|
| Konstitution | 5 (6-7) |
| Schnelligkeit | 6 (8-9) |
| Stärke | 4 (5-6) |
| Charisma | 4 |
| Intelligenz | 4 |
| Willenskraft | 5 |
| Essenz | 2-3 |
| Reaktion | 8-10 |
| Initiative | ca.9+3w6 |
| Kampfpool | 9 |
| Karmapool | ca. 15 |
| Professionalität | 4 |

| Fertigkeiten | |
|---|---|
| Pistolen | 5 |
| MP's | 4 |
| Basis Nahkampf | 6 |
| Kontaktkampf | 3 |
| Beweglichkeit | 6 |
| Klingenwaffen | 5 |
| Athletik | 3 |
| Heimlichkeit | 4 |
| Computer | 3 |
| Cryptologie | 5 |
| Elektronik | 3 |
| Spionageelektronik | 5 |
| Auto | 5 |
| Gebräuche (Konzern) | 5 |
| Gebräuche (Strasse) | 6 |
| Verhandlung | 4 |
| Einschüchterung | 2 |
| Verhör | 2 |
| Sprengstoffe | 4 |
| Biotech | 2 |
| Erste Hilfe | 4 |

| Wissensfertigkeiten | |
|---|---|
| SWAT Taktiken | 4 |
| Neo-Bushido | 5 |
| Geschichte | 3 |
| Sicherheitsprozeduren | 2 |
| Psychologie | 4 |
| organisiertes Verbrechen | 3 |
| Unterweltpolitik | 4 |
| Schattenläufer Treffpunkte | 4 |
| Megakonzernpolitik | 4 |
| Bürokratie | 3 |
| lokale Rechtssprechung | 4 |
| Personenschutz | 5 |
| Flügelkonflikte | 6 |
| Konzernrecht | 4 |
| Fahrzeugheimlichkeit | 5 |
| Magietheorie | 2 |
| Schwarzmarkt | 4 |

### 10.2.3 Konzernagenten

Diese “Men in Black” sind das Rückgrat der Konzernspionagedienste. Sie führen Beschattungen und Observationen durch und werden manchmal auch als Attentäter eingesetzt. Sie entsprechen weitgehend dem typischen Klishee arroganter Geheimagenten und wenn Geheimhaltung nicht von Bedeutung ist, tragen sie schwarze Massanzüge und Designersonnebrillen, um das auch jeden wissen zu lassen.

Konzernagenten verfügen nicht selten über Diplomatenstatus und internationale Waffenscheine und haben oft einen sehr weitreichenden Einfluss auf andere Abteilungen des Konzerns. Ihre tatsächliche Arbeit ist normalerweise ein höchst langweiliges, aber trotzdem stressiges und ermüdendes Katz und Maus Spiel mit den Agenten der zahlreichen Konkurenten. Sie tragen leere Aktenkoffer durch die Stadt, zapfen Telefone an und hören sie monatelang ab und erstellen Persönlichkeitsprofile von Freunden und Feinden. Auch wenn sie oft einen plumpen und oberflächlichen Eindruck machen, sind die Men in Black der Konzerne trotzdem sehr gefährlich, denn sie verfügen über eine hervorragende Ausbildung und rekrutieren sich nicht selten aus den Spezialeinheiten des Konzerns, sowie diversen internationalen Polizei-, Militär- und Sicherheitsdiensten. Cyberimplantate sind extrem häufig, allerdings beschränkt man sich normalerweise auf unauffällige Headwaresysteme, Talentleitungen und leichte Reflexverstärkungen.

Kodierte Peilsender und implantierte Bomben sind genauso verbreitet wie subdermale ID-Chips, aber dem Besitzer oft gar nicht bekannt. Wenn es um Schattenläufer geht, übernehmen die Agenten des Konzerns oft die Voreinschätzung und führen auch als Konzernjohnsons direkte Verhandlungen und Übergaben durch. Wenn Konzernagenten mit Schattenläufern interagieren, neigen sie zu Überheblichkeit und akutem Rudelverhalten.

Zitate:

- »Kein Kommentar.«
- »Nur ein Schattenläufer...«
- »Nur ein Politiker...«
- »Sagen sie uns lieber was wir wissen wollen. Ich habe Kollegen die aus gutem Grund Gummischürzen tragen.«
- »STEHENBLEIBEN!!!«

**Waffen der Wahl:** gefälschte Informationen,

kompromittierende Informationen, minderjährige Prostituierte, Attentäter, Autobomben, Pistolen

**Panzerung:** je nach Auftrag, wenn möglich leicht gepanzerte Designeranzüge

**sonstige Ausrüstung:** Kommunikationsheadset, Sonnenbrille mit HUD, Handy, Taschensekretär

**Transportmittel:** Mittelklasselimousinen, Helikopter, öffentliche Verkehrsmittel

**Gehalt:** 4000-5000 Nuyen pro Monat

**Abweichungen:** Agenten japanischer Megakonzerne sind oft hervorragende Kendofechter (5-6), aber tatsächliche Kampferfahrung mit solchen Waffen ist selten (1-3). Sonstige Abweichungen sind von der Vorbeschäftigung der Agenten abhängig und manchmal auch von ihrer Tarnidentität.

Insiderbericht von Adrian Jackson, Yakashima Corporation:

*Wir sind nicht solche Stümper, wie die Agenten der Regierung. Wenn wir einen Code knacken wollen, müssen wir nicht drei Monate darauf warten, dass Washington oder Boston uns die Framezeit genehmigt. Wir haben die modernste und beste Überwachungselektronik, die man für Geld kaufen kann und dazu Semi-AI Systeme, die diese Daten auswerten. Unsere Hacker haben die besten Decks mit den neuesten Programmen und wir haben überall unsere Augen und Ohren. Unserer Spione haben jeden Winkel infiltriert und wir können euch auf Schritt und Tritt überwachen. Wenn du uns nicht siehst, liegt das daran, dass wir einen Satteliten, einen Geist oder eine Mikrodrohne benutzen. Wir sind die roten Waldameisen des Konzerns und passen auf, dass jeder sich an die Spielregeln hält.*

*Dabei müssen wir leider auch sehr oft gegen die eigenen Angestellten arbeiten, wenn die sich gegen den Konzern wenden. Veruntreuung, Kompetenzmissbrauch und Flügelkämpfe sind intolerable Verschwendung von Konzernressourcen. Letzte Woche haben wir einen hochgehen lassen – buchstäblich – der sich seit 4 Jahren kräftig aus der Rentenkasse der Vorstandswitwen bedient hatte. Der Mistkerl hatte mehr als 20 Millionen abgezweigt. Nach vier Monaten monotoner Überwachung konnten wir ihn festnageln und diesem Missstand ein Ende bereiten. Die Einsatzkosten betrugen insgesamt zwar 26 Millionen, aber wer wird denn kleinlich sein?*

| Attribute | |
|---|---|
| Konstitution | 4 |
| Schnelligkeit | 4 |
| Stärke | 4 |
| Charisma | 5 |
| Intelligenz | 5 |
| Willenskraft | 5 |
| Essenz | 3-5 |
| Reaktion | 5-7 |
| Initiative | ca. 7+2w6 |
| Kampfpool | 7 |
| Karmapool | 5-6 |
| Professionalität | 2-4 |

| Fertigkeiten | |
|---|---|
| Pistolen | 5 |
| MPŽs | 3 |
| Basis Nahkampf | 4 |
| Kontaktkampf | 3 |
| Beweglichkeit | 4 |
| Klingenwaffen | 3 |
| Athletik | 2 |
| Heimlichkeit | 5 |
| Computer | 4 |
| Elektronik | 4 |
| Auto | 4 |
| Gebräuche (Konzern) | 6 |
| Gebräuche (Strasse) | 3 |
| Verhandlung | 5 |
| Einschüchterung | 2 |
| Verhör | 5 |

| Wissensfertigkeiten | |
|---|---|
| Sicherheitsprozeduren | 3 |
| Psychologie | 5 |
| organisiertes Verbrechen | 4 |
| Unterweltpolitik | 4 |
| Schattenläufer Treffpunkte | 4 |
| Megakonzernpolitik | 5 |
| Lokalpolitik | 4 |
| Verwaltung | 5 |
| Bürokratie | 4 |
| lokale Rechtssprechung | 4 |
| Personenschutz | 4 |
| Flügelkonflikte | 5 |
| Konzernrecht | 5 |
| Fahrzeugheimlichkeit | 3 |
| Magietheorie | 2 |
| Schwarzmarkt | 3 |
| Wichtig aussehen | 4 |

### 10.2.4 Frontliner

Sie nennen sich Gunsharks, Troubleshooter, Frontliner und besonders gern Strassen-Samurai (wofür sie von den echten Konzernsamurai regelrecht gehasst werden). Als unabhängige Shadowrunner werden sie von den Megakonzernen besonders für die richtig häßliche Drecksarbeit angeworben. Sie ermorden unliebsame Politiker, Polizeichefs, Sektenführer oder auch manchmal gleich ganze Streetgangs. Die meisten von ihnen sind ehemalige Elitesoldaten, abgebrühte Veteranen grosser Boostergangs oder Aussteiger aus den zahllosen Killerkommandos der Megakonzerne selbst – die nennen sich dann gern Ronin. Sie sind in den Augen der Öffentlichkeit gleich nach dem anarchistischen Decker das verbreitetste Klieschee eines Shadowrunners und als freiberufliche Ein-Mann Armeen nicht sehr weit oben auf der Beliebtheitsskala.

Operativa dieser Art sind nicht nur für Megakonzerne tätig, sondern verdingen sich oft an jeden, der ihren Preis zahlen kann und der ist nach oben offen und schwer von der Art des Auftrags, ihrem Equipment und natürlich ihrem Ruf abhängig. Letzteres ist besonders wichtig, denn es kommt nicht nur darauf an, was man kann, sondern auch wie gut man dabei aussieht. Wer der beste sein will, muss auch dafür sorgen, dass es alle Leute wissen, die wichtig sind. Denn was nützt es, der beste zu sein, wenn einem das niemand glaubt?

Im Kampf sind diese Spezialisten mit das gefährlichste, was man auf zwei Beinen so findet und ohne Aufklärung und gute Planung unterliegen ihnen sogar die hochmotivierten und hervorragend ausgestatteten Konzernsamurai. Die Cyber- und Bioverstärkungen, die sie so gefährlich machen, bekommen sie in den häufigsten Fällen als Honorar von Konzernen und Syndikaten oder sie haben sie bereits von einem früheren Arbeitgeber erhalten. Der Grossteil der Implantate ist kampforientiert. Besonders wichtig sind Reflexverstärkungen, Implantatpanzerung, Cyberarme sowie Muskelaufbesserungen, und erfahrene Frontliner sind meist vollgestopft mit Alphaware. Als adrenalinaufgepumpte Kampfmaschinen sind sie ein wichtiger Bestandteil jeder aggressiven Schattenoperation. Privat will natürlich kaum jemand etwas mit dermaßen überchipten und psychotischen Mördern zu tun haben, aber wenn es heiß hergeht, gibt es keinen besseren.

Frontliner haben laut Polizeistatistiken eine Lebenserwartung von weniger als 25 Jahren. Die meisten halten kaum mehr als 5 Jahre in diesem Job

durch und das ist nicht der Ausschuss, sondern die Quote in der Oberliga. Früher oder später drehen sie durch und werden von der Polizei erledigt. Auch wenn sie sich in der Regel teuer verkaufen, muss sich früher oder später jeder Frontliner der eigenen Sterblichkeit stellen. Der Anteil an Metamenschen in diesem Segment der Schatten ist bei weitem der größte und mehr als 30% aller Frontliner sind aufgrund der enormen Selektionsvorteile Orks. Trolle hingegen sind viel zu auffällig, um als Frontliner lange zu überleben und nur einer von tausend gehört dieser Metaspezies an. Besonders elfische Gunsharks haben den Ruf, besonders psychotisch zu sein, aber das ist ein unbelegtes Vorurteil. Drogenabhängig sind sie fast alle, die einen, um noch ein Quäntchen mehr Reflexe rauszukitzeln und mit dem jüngeren Nachwuchs mithalten zu können, die anderen, um mit den ewigen Albträumen fertigzuwerden.

Zitate:

- »Die Streetgang in der 5th Avenue? 50.000 ¥ . Keine Frauen, keine Kinder. 60k? O.K. Keine Überlebenden.«
- »Sag gute Nacht, Arschloch!«
- »Nette Pistole, Punk. Steck sie weg, oder ich mach dich alle.«
- »Die Tabletten? Das sind nur Beruhigungsmittel, damit ich mal durchschlafen kann.«
- »Glotz nicht so blöd. Ich bin kein Junkie. Ich nehm' das Zeug nur gegen das ständige Zittern.«
- »Ich zucke? *Ich zucke nicht!!!*« *BLAMM* *BLAMM* *BLAMM*

**Waffen der Wahl:** überschwere Pistolen, schwere Maschinenpistolen, rechte Faust, linke Faust, Handgranaten, Raketenwerfer

**Panzerung:** je nach Auftrag, wenn möglich, schwer gepanzerte Alltagskleidung und gepanzerte Trenchcoats

**sonstige Ausrüstung:** Sonnenbrille mit HUD, Handy, Taschensekretär, MAO Inhalator, verschiedene Psychopharmaca

**Transportmittel:** alles was da ist

**Gehalt:** 0-100.000 Nuyen pro Monat

**Abweichungen:** Abweichungen je nach Vorgeschichte. Verbreitet sind weitere Waffenfertigkeiten (Sturmgewehre, Abschusswaffen,...), sowie Taktik und Gebräuche(Militär) bei ehemaligen Soldaten. Psychosen und andere mentale Nachteile stellen keine Abweichungen dar. Sie variieren eher in der jeweiligen Kombination. Ob ein City-Samurai drogenabhängig ist oder nicht, ist eigentlich nur bei jungen Nachwuchstalenten die Frage. Nach ein paar Jahren in diesem Geschäft lautet die Frage nur noch, welche Mittel er in welcher Kombination und Reihenfolge schluckt. Die angegebenen Werte entsprechen einem echten Spitzenfrontliner, der seit mindestens drei bis vier Jahren im Geschäft ist.

Für durchschnittlichere Exemplare einfach alle Attribute und Fertigkeiten um ein bis zwei senken und den Karmapool halbieren. Für die richtigen Weltklasseindividuen mit mehr als sechs Jahren im Geschäft sollte man die Fertigkeiten um ein bis zwei anheben und davon ausgehen, dass sie fast ausschließlich Alpha- und Betaware haben, manchmal sogar ein bisschen Deltaware. Der Karmapool solcher Legenden liegt zwischen 30 und 40.

Insiderbericht von Rod Weyland, Gunshark aus L.A.:

Ich bin keiner von diesen Scheißkübeln die von ihren Eltern nen goldenen Löffel in den Arsch gesteckt bekamen. Ich bin auf der Strasse aufgewachsen und der einzige Grund warum ich noch da bin ist schlicht und einfach: Ich bin einer der besten. Klar mach ich für die Konzerne die Drecksarbeit. Was soll ich auch machen? Ich brauch den Cashflow und mit dem Job hab ich kein Problem. Meinen ersten hab ich mit 14 umgelegt. War ne echt kranke Zeit damals, aber ich hatte ja keine Wahl. Was soll ich also machen? Zur Armee gehen? Ich steh nicht so auf Regeln und Befehle. Ich bin mein eigener Herr. Zum Koonzern? HAB ICH DIR NICHT GESAGT DAS ICH NICHT AUF REGELN STEHE??? Also stell nicht so verblödete Fragen, klar? Siehst du diese Hand? Die reisst dir den Arm ab, wenn du so weitermachst. Klar kann ich die auch ruhighalten. Kein Problem. Ich halte sie jetzt ganz still, O.K.? ACH SCHEISSE *BLAMM* *BLAMM* *BLAMM*

| Attribute | |
|---|---|
| Konstitution | 6-7 (8-10) |
| Schnelligkeit | 6 (8-9) |
| Stärke | 6-7 (8-10) |
| Charisma | 2 |
| Intelligenz | 4 |
| Willenskraft | 6 |
| Essenz | 0-1 |
| Reaktion | 10-14 |
| Initiative | ca. 12+3w6 |
| Kampfpool | ca. 9 |
| Karmapool | ca. 20 |
| Professionalität | 4 |

| Fertigkeiten | |
|---|---|
| Pistolen | 7 |
| MP's | 6 |
| Schwere Waffen | 4 |
| Basis Nahkampf | 7 |
| Kontaktkampf | 4 |
| Beweglichkeit | 5 |
| Knüppel | 5 |
| Klingenwaffen | 5 |
| Wurfwaffen | 3 |
| Athletik | 5 |
| Heimlichkeit | 5 |
| Computer | 2 |
| Elektronik | 2 |
| Auto | 4 |
| Gebräuche (Konzern) | 3 |
| Gebräuche (Strasse) | 7 |
| Verhandlung | 3 |
| Einschüchterung | 5 |
| Verhör | 2 |
| Sprengstoffe | 2 |
| Biotech | 1 |
| Erste Hilfe | 3 |
| Schusswaffen B & R | 4 |

| Wissensfertigkeiten | |
|---|---|
| Überleben (Strasse) | 5 |
| SWAT Taktiken | 5 |
| Schattenläufer Treffpunkte | 6 |
| Schwarzmarkt | 5 |
| organisiertes Verbrechen | 4 |
| Unterweltpolitik | 5 |
| improvisierte Waffen | 4 |
| Sicherheitsprozeduren | 3 |
| Psychologie | 2 |
| Megakonzernpolitik | 3 |
| Personenschutz | 3 |
| Konzernrecht | 2 |
| Waffen identifizieren | 4 |

### 10.2.5 Soldat

Soldaten aus Fleisch und Blut sind nach wie vor das Rückgrat der grossen Armeen. Natürlich werden die Kriege mit Überschallbombern, Schwebepanzern und PA-Troopern geführt, aber wenn sich der Staub gelegt hat, sind es die Männer und Frauen der Streitkräfte, die den Boden halten und das besetzte Gebiet befrieden müssen. Immer häufiger finden sich diese Kriegsgebiete in den eigenen Vorstädten und die Grenze zwischen Polizei und Militär verschwimmt zusehens. Selbst die demokratischen Regierungen der grossen Industrienationen finden sich immer häufiger als Besatzer des eigenen Landes wieder. Die Ausstattung der Soldaten ist oft mehr als mies, denn das Geld fehlt und wird vom Verteidi-

gungsministerium lieber für die Aushebung neuer Truppen verwendet oder für die Anschaffung teurer HighTech Waffen.

Cyberware oder andere Formen von Implantatverstärkungen sind extrem selten. Viele Soldaten westlicher Armeen verfügen allerdings häufig über Smartgunsysteme und Datenbuchsen, denn sie erleichtern die Ausbildung und sparen dem Staat eine Menge Geld. Alles was teurer ist, bekommen nur die Special Forces.

Trotzdem ist die Moral besser als man denken sollte. Die Armee zahlt regelmäßig den Sold und kümmert sich um ihre Soldaten. Außerhalb der Konzerne ist die Armee der einzige Arbeitgeber, der sichere Renten zahlt und viele Soldaten sind der Armee beigetreten, um etwas für ihr Land zu tun.

Zitate:

- »Sperrgebiet! Ihre I.D., Sir.«
- »Achtung! Achtung! Hier spricht die Nationalgarde! Lösen Sie die Versammlung unverzüglich auf, oder wir eröffnen das Feuer!«
- »Wir sind an der 26ten Strasse, Ecke Pine. Hier hat sich eine größere Menschenmenge versammelt, die sich in Richtung Innenstadt zu bewegen scheint. Wir zählen von unserer Position aus 6 Gewehre und etwa ein Dutzend Pistolen. Einige der Personen sind vermummt.«
- »Incoming!!!«
- »Wir können doch nicht auf Zivilisten schießen, oder?«
- »Befehl ist Befehl.«
- »Tut mir leid, Sir. Ich bin nicht befugt sie passieren zu lassen.«

**Waffen der Wahl:** Sturmgewehre, Schrotflinten und Maschinenpistolen. Wenn möglich Handgranaten.

**Panzerung:** leichte Panzerkleidung und mittlere Panzerwesten, je nach Situation Stahlhelme, schwere Panzerwesten, Gasmasken und ABC-Anzüge

**sonstige Ausrüstung:** Hundemarke, Funkgerät, Kampfmesser oder Schlagstock, Taschenlampe

**Transportmittel:** Helicopter, IFV's und APC's

**Gehalt:** ca. 500 Nuyen pro Monat (Mannschaftsrang)
ca. 1000 Nuyen pro Monat (Unteroffizier)
ca. 1500 Nuyen pro Monat (Offizier)

**Abweichungen:** Unteroffiziere haben selbstverständlich eine höhere Intelligenz und Willenskraft, sowie Fertigkeiten wie Führung, Verhandlung und Ausbildung auf zwei bis drei und ein paar bessere Wissensfertigkeiten. Berufssoldaten mit mehreren Dienstjahren haben oft bessere Kampffertigkeiten und geringfügig höhere Attribute.

Konzernsoldaten verfügen meist über zusätzliche soziale Fertigkeiten und kennen sich besser mit Konzernen und Sicherheitsprozeduren aus. Cyberware ist bei Konzernsoldaten deutlich häufiger als bei Regierungssoldaten, aber die Professionalitätsstufe ist in Ermangelung emotionaler Bindung oft um 1 reduziert.

| Attribute | |
|---|---|
| Konstitution | 4 |
| Schnelligkeit | 4 |
| Stärke | 4 |
| Charisma | 3 |
| Intelligenz | 2 |
| Willenskraft | 3 |
| Essenz | 5-6 |
| Reaktion | 3 |
| Initiative | 3+1w6 |
| Kampfpool | ca. 4 |
| Karmapool | ca. 5 |
| Professionalität | 2-3 |

| Fertigkeiten | |
|---|---|
| Sturmgewehre | 4 |
| Gewehre | 3 |
| Schwere Waffen | 2 |
| Abschusswaffen | 2 |
| Basis Nahkampf | 3 |
| Kontaktkampf | – |
| Beweglichkeit | 2 |
| Knüppel | 3 |
| Klingenwaffen | 2 |
| Wurfwaffen | 2 |
| Athletik | 3 |
| Heimlichkeit | 2 |
| Schwimmen | 2 |
| Gebräuche (Militär) | 3 |
| Einschüchterung | 2 |
| Sprengstoffe | 2 |
| Erste Hilfe | 2 |

| Wissensfertigkeiten | |
|---|---|
| Überleben (Wald) | 3 |
| Überleben (Steppe) | 2 |
| Tarnung | 2 |
| Kommandotaktiken | 2 |
| SWAT Taktiken | 3 |
| Evakuierungsprozeduren | 4 |
| Aufstandsunterdrückung | 4 |
| Logistik | 1 |
| Nationale Politik | 2 |
| Kommunikation | 2 |
| Sicherheitsprozeduren | 2 |
| Luftlandeoperationen | 2 |
| Amphibische Operationen | 1 |
| Bürokratie | 1 |
| Buchhaltung | 2 |

### 10.2.6 Elitesoldat

Egal ob Ranger, SEAL, Speznaz, oder Sayeret Matkal, er gehört zu den besten der Besten. Elitesoldaten sind die Speerspitze jeder modernen Armee und immer vorn mit dabei, wenn es eine gefährliche Aufgabe zu erledigen gibt. Sie sabotieren feindliche Nachschublinien, retten Geiseln im Ausland und eliminieren unliebsame Drogenbarone und Diktatoren. Wenn irgendwo auf der Welt ein Krieg ausbricht, sind sie die ersten vor Ort und oft sogar schon vorher da. Natürlich unterhalten nicht nur die Regierungen solche Spezialeinheiten, sondern auch einige Konzerne. Besonders letztere ersetzen besonders aufwendiges Training gern mit Hightech und statten ihre Soldaten lieber mit viel Cyberware aus, als sie jahrelang auszubilden. Das schlägt sich natürlich im Ergebnis nieder und das ist dann auch der Grund, warum beide Varianten eine ähnliche Schlagkraft haben, die Soldaten der echten Armeen aber meist intelligenter und subtiler sind. Im Gegensatz zu normalen Soldaten werden Elite- und Kommandotruppen nicht allein nach körperlichen Gesichtspunkten ausgesucht. Die meisten von ihnen haben auf einer staatlichen Universität studiert oder auf einer speziellen Militärakademie einen vergleichbaren Abschluss gemacht. Taktisches Kalkül und zielstrebiges Denken sind wichtiger als Muskeln und ein dicker Stirnwulst. Auch Regierungsarmeen greifen daher gern auf Implantate zurück, benutzen sie aber, um Kosten zu sparen ohne dabei Potential zu vergeuden. Verstärkte Muskeln sparen mehrere Monate Krafttraining ein, die für taktische und strategische Schulung verwendet werden können und ein Soldat, der die geistigen Voraussetzungen übertrifft, aber geringe körperliche Defizite aufweist kann so zu einem wertvolleren Mitglied der Einheit werden als sein Kumpel Arnie. Extrem verbreitet sind leichte Reflexverstärkungen, deren Effekte ohne Ware derartig nicht trainierbar ist und Smartgunsysteme, die einfach unglaublich praktisch sind.

Auf Senseware wird in der Regel verzichtet. Die massive Entmenschlichung der Soldaten rechtfertigt nur selten den eher geringen Vorteil im Kampf und der Druck unter dem solche Einheiten stehen ist auch ohne Cyberpsychosen enorm. Kommandosoldaten zeichnen sich nicht dadurch aus, dass sie alles besser können als reguläre Einheiten. Genaugenommen gibt es sogar vieles, was sie überhaupt nicht gut können. Aktive Verteidigung beispielsweise, denn als ausgebildete Angreifer kommen sie oft schlecht mit aufgezwungenem Rollenwechsel zurecht. Der wichtigste Unterschied ist vor allem, dass sie von allem etwas können und einige wenige Dinge besonders gut.

Zitate:

- »Sir! We got you, Sir!«
- »Perimeter secured!«
- »Tango down.«
- »INCOMING!!!«
- »Darüber darf ich nicht sprechen. Top secret.«
- »Darüber sollte ich nicht sprechen. Classified.«
- »Die Ranger? Die sind doch alle schwul! Und komm' mir jetzt nicht noch mit den Marines. . . «
- »Lt. John Doe, Special Forces Operational Detachment Delta. Nahkampfexperte. Wie lautet ihr Befehl, Sir?«

**Waffen der Wahl:** je nach Missionsziel

**Panzerung:** je nach Auftrag, wenn möglich nur leichte Panzerung

**sonstige Ausrüstung:** Hundemarke, kodiertes Funkgerät

**Transportmittel:** je nach Missionsziel

**Gehalt:** ca. 1000 Nuyen pro Monat (Mannschaftsrang)
ca. 2000 Nuyen pro Monat (Unteroffizier)
ca. 3000 Nuyen pro Monat (Offizier)

**Abweichungen:** Die angegebenen Werte entsprechen einem Angehörigen einer vielseitigen Bodenkampfeinheit, beispielsweise einem US Ranger. Andere Einheiten weichen je nach Einsatzzweck mehr oder weniger stark ab. Recon Marines sind beispielsweise in amphibischen Operationen bewanderter und SEALS können besser schwimmen und deutlich besser tauchen. Angehörige europäischer Spezialeinheiten verstehen sich zudem oft besonders gut auf Geiselrettung und Terrorbekämpfung. Jeder Elitesoldat hat zwei bis drei Spezialausbildungen (arktische Kriegsführung, Scharfschütze, Dschungelkrieg, Luftlandeoperationen, Unterwasserkampf, Fremdsprachen, Nahkampf, usw. . . ) und dementsprechende Zusatzfertigkeiten oder Werteveränderungen. Egal was für einer Einheit ein Elitesoldat angehört, er sollte nicht über mehr als 4-5 Fertigkeiten auf Werten über 6 verfügen und statt dessen besser zusätzliche Wissensfertigkeiten erhalten. Offiziere erhalten höhere Führungsqualitäten, Aufschläge auf Intelligenz und Charisma und zusätzliche Wissensfertigkeiten. Die Kampfwerte von Offizieren sind in der Regel geringfügig schlechter.

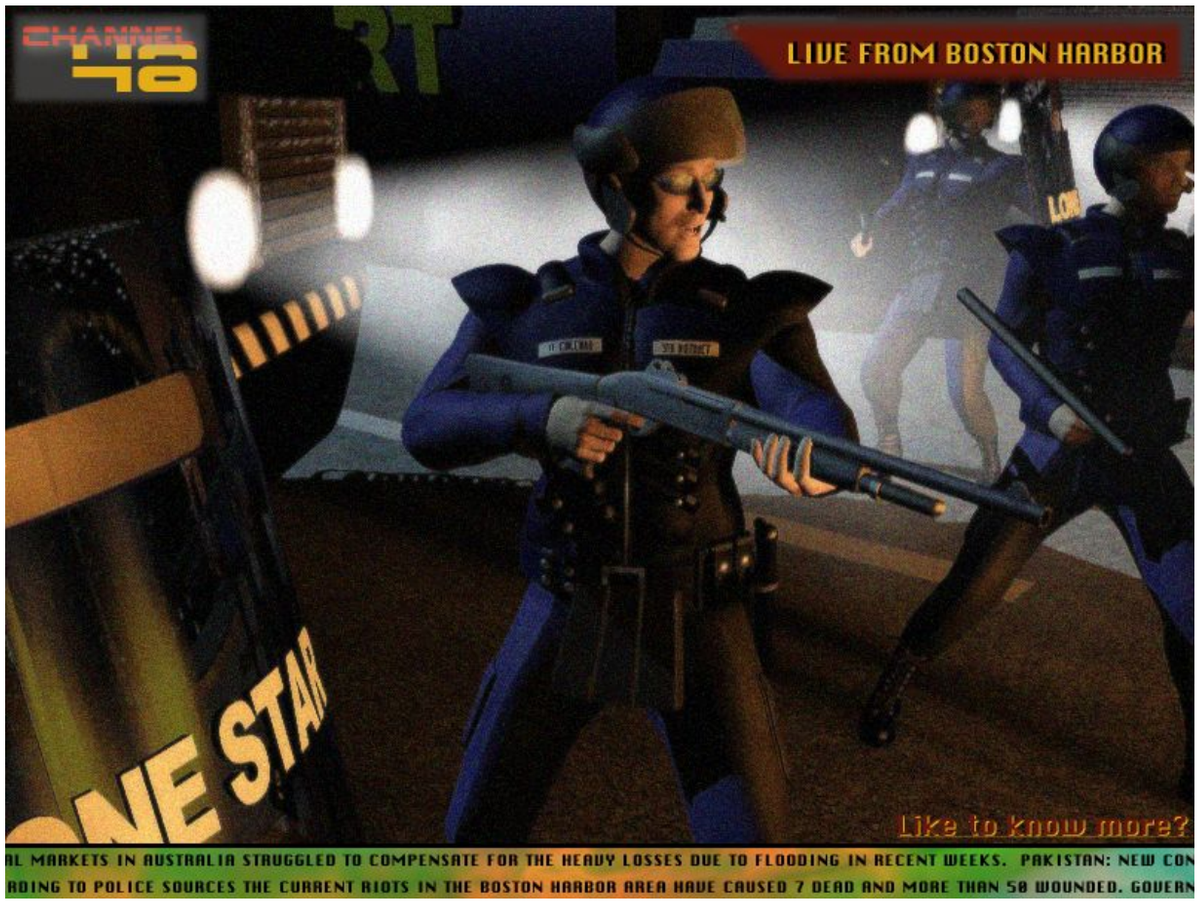
Elitesoldaten konzerneigener Einheiten haben im Schnitt um ein bis zwei niedrigere Fertigkeiten, gleichen das aber in der Regel durch entsprechende Cyber- und Bioware aus.

| Attribute | |
|---|---|
| Konstitution | 5-6 (7-8) |
| Schnelligkeit | 6-7 (7-8) |
| Stärke | 4-6 (5-8) |
| Charisma | 4 |
| Intelligenz | 4 |
| Willenskraft | 6-7 |
| Essenz | 4-5 |
| Reaktion | 5-8 |
| Initiative | ca. 7+2w6 |
| Kampfpool | ca. 9 |
| Karmapool | ca. 20 |
| Professionalität | 4 |

| Fertigkeiten | |
|---|---|
| Sturmgewehre | 7 |
| Gewehre | 6 |
| Schwere Waffen | 5 |
| Abschusswaffen | 5 |
| Basis Nahkampf | 7 |
| Kontaktkampf | 4 |
| Beweglichkeit | 6 |
| Knüppel | 5 |
| Klingenwaffen | 6 |
| Wurfwaffen | 5 |
| Athletik | 6 |
| Heimlichkeit | 6 |
| Computer | 3 |
| Elektronik | 4 |
| Auto | 4 |
| Motorrad | 3 |
| Motorboot | 3 |
| Schwimmen | 5 |
| Tauchen | 3 |
| Gebräuche (Militär) | 5 |
| Führung | 4 |
| Einschüchterung | 4 |
| Verhör | 3 |
| Sprengstoffe | 4 |
| Biotech | 2 |
| Erste Hilfe | 4 |
| Schusswaffen B & R | 4 |

| Wissensfertigkeiten | |
|---|---|
| Überleben (Wald) | 5 |
| Überleben (Wüste) | 3 |
| Überleben (Steppe) | 4 |
| Tarnung | 5 |
| Bergsteigen | 4 |
| Kommandotaktiken | 5 |
| SWAT Taktiken | 4 |
| Evakuierungsprozeduren | 3 |
| Aufstandsunterdrückung | 3 |
| Infiltrationstaktiken | 4 |
| Strategie (Landkrieg) | 4 |
| Logistik | 3 |
| Nationale Politik | 2 |
| Internationale Politik | 4 |
| internationales Kriegsrecht | 3 |
| Kriesengebiete | 4 |
| Terrororganisationen | 2 |
| Kommunikation | 4 |
| improvisierte Waffen | 4 |
| Sicherheitsprozeduren | 4 |
| Psychologie | 3 |
| Schauspielerei | 3 |
| Megakonzernpolitik | 3 |
| Waffen identifizieren | 4 |
| Fahrzeuge identifizieren | 4 |
| Luftlandeoperationen | 4 |
| Amphibische Operationen | 4 |
| Bürokratie | 2 |
| Buchhaltung | 1 |

### 10.2.7 Cop




Die Polizei führt seit Jahrzehnten einen hoffnungslosen Kampf gegen die stetig wachsende Kriminalität in den Großstädten. Kaum haben sie ein Drogenlabor hochgenommen, sprießen zwei neue wie Pilze aus dem Boden. Besonders die immer schwerer bewaffneten Banden machen es der Polizei schwer und selbst die gepanzerten Mannschaftstransporter bieten in manchen Gegenden kaum ausreichend Schutz. Die Verbrecher haben, woran es der Polizei meist mangelt: Automatische Waffen, moderne Körperpanzerung, Cyberware, Magie.

Trotzdem gibt es genug Polizisten in den meisten Regionen, denn die Polizei bietet etwas, das außer den Grosskonzernen nur die Armee bieten kann: Sichere Arbeit. Der Unterschied zwischen Polizei und Militär verschwimmt in vielen Gegenden sehr stark, so dass letztlich oft nur moralische oder patriotische Fragen die letztendliche Entscheidung beeinflussen. Wie die Armee hat die Polizei in vielen Gegenden den Status einer Besatzungsmacht und wird von der lokalen Bevölkerung oft gehasst bis gefürchtet. Polizeiwillkür und Gewalt gegen Minderheiten ist an der Tagesordnung und wird von der Regierung geduldet, solange es keine zu grossen Wellen schlägt.

Zitate:

- »Stehenbleiben! *Blamm* *Blamm* Polizei!«
- »Waffe fallenlassen, du Scheißmade, oder ich blas dir das verdammte Hirn aus der Birne!«
- »Sie haben das Recht die… Scheiße er will abhauen. Stehenbleiben! *Blamm* *Blamm*«
- »Weitergehen. Hier gibt es nichts zu sehen. Bitte weitergehen.«
- »Achtung, Zentrale. Die Verdächtigen befinden sich auf Konzerngelände. Dürfen wir hier einen Zugriff machen?«
- »Wir brauchen sofort Verstärkung hier. Am besten die komplette SWAT.«
- »Hände am Lenkrad lassen! ID, Fahrerlaubniss und Fahrzeugpapiere bitte. Linke Hand und gaaaanz langsam!«

**Waffen der Wahl:** Schrotflinten und Maschinenpistolen, wenn möglich Tränengas und Wasserwerfer

**Panzerung:** leichte Panzerkleidung und mittlere Panzerwesten, je nach Situation Sicherheitshelme, Plattenwesten und Gasmasken, Aufstandsbekämpfungspanzerung und Helmvisiere bei Bedarf

**sonstige Ausrüstung:** Hundemarken, Funkgerät, Tonfa, Taschenlampe, Handschellen, CS-Granate, Elektroschocker

**Transportmittel:** Helikopter, Mannschaftstransporter, Streifenwagen

**Gehalt:** ca. 1000 Nuyen pro Monat (Streetcop)
ca. 1500 Nuyen pro Monat (Officer)

**Abweichungen:** Höhere Ränge haben selbstverständlich eine höhere Intelligenz und Willenskraft und Fertigkeiten wie Führung, Verhandlung, sowie zwei bis drei zusätzliche oder bessere Wissensfertigkeiten. Angehörige der Spezialeinheiten ähneln eher den Strike Teams der Megakonzerne.

Konzernpolizisten verfügen meist über zusätzliche soziale Fertigkeiten und kennen sich besser mit Konzernen und Sicherheitsprozeduren aus. Cyberware ist bei Konzerncops deutlich häufiger als bei normalen Polizisten, aber die Professionalitätsstufe ist in Ermangelung emotionaler Bindung oft um 1 reduziert und ihnen fehlt in der Regel echte Kampferfahrung.

| Attribute | |
|---|---|
| Konstitution | 4 |
| Schnelligkeit | 5 |
| Stärke | 4 |
| Charisma | 3 |
| Intelligenz | 3 |
| Willenskraft | 4 |
| Essenz | 4-6 |
| Reaktion | 4 |
| Initiative | 4+1w6 |
| Kampfpool | ca. 6 |
| Karmapool | ca. 5 |
| Professionalität | 2-3 |

| Fertigkeiten | |
|---|---|
| Pistolen | 5 |
| Schrotflinten | 4 |
| MP's | 3 |
| Abschusswaffen | 2 |
| Basis Nahkampf | 4 |
| Kontaktkampf | 4 |
| Beweglichkeit | 4 |
| Knüppel | 5 |
| Athletik | 2 |
| Gebräuche (Polizei) | 4 |
| Gebräuche (Konzern) | 2 |
| Gebräuche (Strasse) | 2 |
| Einschüchterung | 3 |
| Erste Hilfe | 2 |

| Wissensfertigkeiten | |
|---|---|
| Gang Territorien | 4 |
| Gang Identifikation | 3 |
| SWAT Taktiken | 3 |
| Aufstandsunterdrückung | 4 |
| Nationale Politik | 3 |
| Brandbekämpfung | 2 |
| Sicherheitsprozeduren | 2 |
| Luftlandeoperationen | 2 |
| Bürokratie | 3 |
| Buchhaltung | 3 |

### 10.2.8 Gangkrieger

Raubtiere der Strasse. Sie sind die Kampffassade jeder größeren Gang und manche Gangs bestehen sogar ausschließlich aus ihnen. Sie leben, um zu kämpfen, vor allem um der Welt das heimzuzahlen, was ihnen selbst angetan wurde. Der Gangkrieger vereint Kindheitstrauma, Psychose und Drogenschaden mit den allgemeinen Vorzügen von Arbeitslosigkeit, unbesuchter Schule und genereller Perspektivlosigkeit. Viele Gangkrieger werden nicht älter als 18 und die von ihnen, die das schaffen, gründen meist ihre eigene Gang oder verlassen die Ghettos als City Samurai, Frontliner, Soldaten oder Konzernkiller.

Was dem Gangkrieger an Bildung fehlt, hat er an Erfahrung. Die meisten Gangkrieger haben mehr direkte Kampferfahrung als die Elitesoldaten der Regierung, denn viele von ihnen sind in urbanen Kriegsgebieten aufgewachsen und haben schon früh auf Gewalt zurückgreifen müssen. Da sie allerdings fast ausschließlich aus Fehlern lernen, tragen sie alle ihre Narben und haben vielfach den Preis für ihr Überleben in Blut bezahlt. Wann immer eine Kinderbande von einer größeren Gang ausgelöscht wird, gibt es ein paar einzelne, die überleben und einer größeren Gang beitreten. Wenn größere Gangs sich bekriegen, entstehen Gangkrieger. Sie sind diejenigen, die noch leben, wenn der Rauch sich gelegt hat. Die berüchtigsten Gangkrieger waren Mitglied von mehr als fünf Banden und haben nicht selten einen stadtweiten Ruf. Gangkrieger legen viel Wert auf diesen Ruf, denn ein guter, sprich gefährlicher Ruf ist das einzige, was es ihm ersparen kann, einen Kampf offen auszutragen. Wenn ein Blick den potenziellen Gegner in die Schranken weisen kann, muss schließlich keine Waffe gezogen werden. Die größten Feinde der Gangkrieger sind die Cops und die Konzerne, und sie lassen keine Gelegenheit aus, ihren Frust an diesen Zielen abzureagieren. Wenn sich ein Streifenwagen in die tiefsten Slums verirrt, findet man später selten mehr als das ausgebrannte Chassis.

An Implantaten findet man bei Gangkriegern so ziemlich alles, was irgendwo vom Laster gefallen ist oder als Tribut an ihrem Turf kleben blieb. Größere Gangs haben zudem nicht selten das Kapital, Cyberware im Ausland implantieren zu lassen. Sie sind oft besser verdrahtet und ausgerüstet als Cops und Soldaten zusammen.

Zitate:

- »Sauerstoffsteuer! Entweder du zahlst, oder du hörst auf zu atmen!«
- »Hey Sucker, das ist UNSER Turf, check?«
- »Das bedeutet KRIEG!«
- »EY!!! NIMM DEINE DRECKSFINGER VON MEINER FREUNDIN, CHECK??? *BLAMM* *BLAMM* *BLAMM*«
- »Die Gang ist meine Familie. Probleme damit?«
- »Die Cops haben meinen Bruder umgelegt. Dafür werden sie bezahlen!«
- »WOW!!! Ein hülsenloses Sturmgewehr? Absolute Sahne! Das muss ich haben! Wieviel?«

**Waffen der Wahl:** alles, was man in die Finger bekommen kann, am liebsten Schrotflinten, Wegwerfpistolen, MP's, Zwillen und Armbrüste

**Panzerung:** individuelles und wirres Sammelsurium zusammengestückelter Panzerung, oft von toten Gegnern geplünderte Panzerungsstücke

**sonstige Ausrüstung:** Kampfmesser, Springmesser oder Butterfly, Nunchakus, ein paar Schrotpatronen, Klavierseiten, Stacheldraht, Dynamit, Bolzenschneider, ein gut verstecktes Kuscheltier oder ein Foto eines peinliches Stars, Taschenlampe

**Transportmittel:** rechter Fuss, linker Fuss, Motorrad, öffentliche Verkehrsmittel, geklaute Autos

**Gehalt:** Häh? Ja, gib' mal her, was du hast.

**Abweichungen:** Gangleader haben in der Regel mehr Charisma und manchmal auch mehr Intelligenz, sowie Führung und Verhandlung auf drei bis vier. Ältere Strassenkämpfer haben meist bessere Kampffertigkeiten und einen Karmapool zwischen 5 und 6, selten mehr, da sie oft Karma brennen müssen, um zu überleben. Drogenabhängigkeit ist praktisch die Regel. Wer es sich leisten kann, nimmt BTL's und träumt von einem besseren Leben. Bei weiblichen Gangkriegern ist selten die Frage ob, sondern wie oft sie schon vergewaltigt wurden, denn erstens ist das bei vielen gewalttätigen Gangs Teil der Initiation und zweitens waren sie nicht schon immer wehrhaft und stark. Trotzdem ist die Lebenserwartung weiblicher Gangkrieger oft höher, da sie bei einer Niederlage gern als Beute behalten werden und ansonsten allgemein oft cleverer und vorsichtiger sind, als ihre männlichen Kollegen (weniger Testosteron und Adrenalin).

| Attribute | |
|---|---|
| Konstitution | 5 |
| Schnelligkeit | 6 |
| Stärke | 4 |
| Charisma | 3 |
| Intelligenz | 3 |
| Willenskraft | 4 |
| Essenz | 3-6 |
| Reaktion | 4 |
| Initiative | ca. 6+2w6 |
| Kampfpool | ca. 6 |
| Karmapool | ca. 3 |
| Professionalität | 3-4 |

| Fertigkeiten | |
|---|---|
| Pistolen | 4 |
| MP's | 3 |
| Schrotflinten | 2 |
| Projektilwaffen | 4 |
| Basis Nahkampf | 4 |
| Kontaktkampf | 4 |
| Beweglichkeit | 4 |
| Knüppel | 4 |
| Klingenwaffen | 4 |
| Wurfwaffen | 3 |
| Athletik | 3 |
| Heimlichkeit | 4 |
| Auto | 2 |
| Gebräuche (Strasse) | 5 |
| Verhandlung | 2 |
| Einschüchterung | 4 |
| Erste Hilfe | 2 |
| Schusswaffen B & R | 2 |

| Wissensfertigkeiten | |
|---|---|
| Gang Territorien | 6 |
| Fallen stellen | 5 |
| Guerillataktiken | 4 |
| Gang Identifikation | 5 |
| Überleben (Strasse) | 5 |
| Tarnung | 3 |
| Schattenläufer Treffpunkte | 2 |
| Schwarzmarkt | 3 |
| Unterweltpolitik | 2 |
| improvisierte Waffen | 5 |
| improvisierte Panzerung | 4 |
| Waffen identifizieren | 3 |

### 10.2.9 PA Trooper

Manche betrachten sie als DIE Waffengattung der Zukunft. Sie sind schnell, mobil, schwer gepanzert, gut bewaffnet und stadtkampftauglich. Sie kombinieren die besten Aspekte aus Infanterie und Panzerbattalion. Mechanisierte Panzerinfanterie werden sie genannt und werden so leicht von der gewöhnlichen Infanterie oder der mechanisierten Infanterie differenziert. Aber was genau ist ein PA Trooper? Auf jeden Fall kein muskelbepackter Supersoldat. Er ist kein Cybergrunt, sondern vielmehr ein fast schon akademischer Kampfexperte. Er muss keine 10 Kilometer mit Gepäck rennen können, und er muss kein guter Schütze sein. Er ist der Pilot seines erweiterten Körpers. Die Kraft liefert die Rüstung und die Ausdauer kommt aus der Siliziumbrennzelle. Reflexe? Kein Bedarf, denn das erledigt die neuralvernetzte Steuereinrichtung. Feuerkraft? So viel du willst. PA-Trooper tragen mittlere Maschinengewehre wie gewöhnliche Soldaten Sturmgewehre und schwere Kampfgewehre wie leichte MP's. Ihre Nahkampfwaffen sind Schrotflinten mit Kalibern wie schwere Granatwerfer und ihre MG's sind die gleichen wie Schützenpanzer sie als Bordkanone benutzen. Auf dem Rücken tragen sie leistungsfähige Taktiksysteme und die schweren Modelle haben eingebaute Granatwerfer, Selbstschuss-Systeme, Anti-Personen Perimetersprengladungen und Raketenstarter für satellitengelenkte Kurzstreckenmarschflugkörper. 5 PA-Trooper radieren eine Panzerkompanie aus, bevor jemand kapiert hat, was los ist und im Stadtkampf gehen sie durch Wände, treten Kleinwagen aus dem Weg oder geben ganzen Infanteriezügen Feuerdeckung. Für sich allein sind sie natürlich wie jede andere Waffengattung sehr verwundbar. Sie sind ein Leuchtfeuer für sensorgesteuerte Raketen und nur schwere PA-Trooper können sich da mit laserreaktiven Warnsystemen und reaktiver Außenpanzerung beruhigen.

Besonders unangenehm ist die Tendenz schwerer PA-Modelle in älteren Städten durch die Strassen in die Kanalisation oder durch die Kellerdecke in den Keller zu stürzen. Macht zwar nichts, denn sie können ja wieder rausklettern, aber es lenkt ab und ruiniert die Taktik. Zudem schüttelt das ordentlich durch, wenn der PA nicht zusätzlich wie in den besten, modernsten und superschweren Spezial-PA's immer verbreiteter, mit einer massiven FLOX-Pilotenkammer ausgestattet ist, die denselben in einer atembaren Flüssigkeit fast vollständig von Erschütterungen abschirmt und ihn Beschleu-

nigungen und Erschütterungen schadlos überstehen lässt, die einen normalen Menschen mit pulverisierten Knochen zurücklassen würden, solange nur die Kammer hält. Als elitäres Merkmal lassen sich die besten PA-Piloten oft sämtliche Haare am Kopf entfernen, "wegen PFC", der Atemflüssigkeit, welches natürlich nur übertriebener Machismo ist. Interessanterweise bezeichnen sich diese PFC-Piloten als "Baby's" und ihre PA nennen sie "Mutter". In Anwesenheit eines solchen PA-Piloten hat jedoch noch niemals jemand darüber gelacht.

Wenn sie nicht auf Einsatz sind, erkennt man PA-Trooper daran, dass sie die schwächlichsten Eierköpfe sind, die in einem Militärkasino NICHT verprügelt werden. Niemand legt sich mit einem PA-Trooper an. PA-Trooper werden vor allem nach intellektuellen Auswahlkriterien selektiert. Technischer Verstand und taktische Fähigkeiten sind oberste Priorität. Danach folgen Teamfähigkeit und Sekundärkompetenzen. Viele PA-Trooper sind Fachleute für elektronische Kriegsführung, Sabotage und Stadtkampf. Die einzigen PA-Modelle, die von kleineren Konzernen, Regierungsspezialeinheiten und ganz selten sogar der Polizei eingesetzt werden, sind die Ultraleichten. Sie sind leicht und kompakt genug, um die Einsatzmöglichkeiten nicht einzuschränken und erlauben es dem Träger sogar, trotz Rüstung, noch Fahrzeuge zu lenken, normale Wohnungstüren zu durchqueren oder einen Fahrstuhl zu benutzen ohne abzustürzen. Derartige ultraleichte Kommandopanzerungen sollen sogar schon von Schattenläufern erfolgreich benutzt worden sein, aber wer mit sowas zuviel Aufsehen erregt, bekommt schnell richtig dicken Ärger mit schwereren Konzern PA's.

Zitate:

- »Einheit 6-3/4-9, schicken sie uns umgehend 3 LGATM's auf Koordinate 37-28. Wir übernehmen das Einweisen.«
- »Keine Sorge, Platoon 319! Die Kavallerie ist unterwegs!«
- »Dadadadaaadam Damdadadaaaadam Damdamdamdaaadam Damdadada« (zur Melodie aus Wagner's Walkürenritt)
- »Achtung an alle. Schweres MG-Feuer auf der kompletten Postition. Kein Grund zur Beunruhigung. Alpha-Team, setzen sie ihre Route unbeirrt fort. Epsilon-Tem, schalten sie das MG Nest aus und stossen sie zu unserer Position.«
- »Eingegrabene Infanterie mit vereinzelten Kampfpanzern und mittlerer Bunkeranlage? Geben sie uns 30 Minuten.«
- »Um mich herum hat's alle Soldaten zerrissen und ich hab noch nichtmal die Einschläge gespürt. Abartig, nicht wahr?«

**Waffen der Wahl:** je nach Missionsziel, aber meist extrem schwer

**Panzerung:** je nach Auftrag leichte bis schwere PA's

**sonstige Ausrüstung:** Kühlanzug, Headset, leichte Notfall-Verteidigungspistole, Medkit, Überlebenskit

**Transportmittel:** je nach Missionsziel

**Gehalt:** ca. 2000 Nuyen pro Monat (Mannschaftsrang)
ca. 3000 Nuyen pro Monat (Unteroffizier)
ca. 4500 Nuyen pro Monat (Offizier)

**Abweichungen:** Die angegebenen Werte entsprechen einem durchschnittlichen staatlichen PA-Trooper. Konzerntruppen sind meist deutlich besser in Sicherheitsprozeduren und Verteidigungstaktiken geschult, verfügen aber über weniger militärische Kompetenzen. Die Implantate von PA Troopern sind allerdings recht einheitlich: Möglichst starke Riggerkontrollen, Headwarefunk, Smartgunsysteme, Bildverbindungen, Neurotransducer, Automedsysteme, gelegentlich Talentleitungen. Bioware beschränkt sich meist auf lebensrettende Systeme für den Fall einer Verwundung oder eines Notausstiegs. Metabolismusreinigungsimplantate und Schlafregulatoren sorgen für längere Einsatzzeiten und höheren Pilotenkomfort.

| Attribute | |
|---|---|
| Konstitution | 2-3 |
| Schnelligkeit | 3-4 |
| Stärke | 2-3 |
| Charisma | 3 |
| Intelligenz | 4-6 |
| Willenskraft | 5-6 |
| Essenz | 1-2 |
| Reaktion | 3-5 |
| Initiative | ca. 4+1w6 (physisch) ca. 12+4w6 (eingestöpselt) |
| Kampfpool | ca. 7 (physisch) ca. 15 (eingestöpselt) |
| Karmapool | ca. 6 |
| Professionalität | 2-3 |

| Fertigkeiten | |
|---|---|
| Schwere Waffen (PA) | 4 |
| Abschusswaffen | 2 |
| Abschusswaffen (PA) | 4 |
| Basis Nahkampf (PA) | 4 |
| Kontaktkampf (PA) | 4 |
| Beweglichkeit (PA) | 4 |
| Knüppel (PA) | 3 |
| Klingenwaffen (PA) | 3 |
| Athletik | 2 |
| Athletik (PA) | 4 |
| Heimlichkeit | 2 |
| Computer | 3 |
| Elektronik | 3 |
| Elektronische Kriegsführung | 5 |
| PA-Pilot | 6 |
| Gebräuche (Militär) | 3 |
| Führung | 4 |
| Einschüchterung | 5 |
| Sprengstoffe | 4 |
| Biotech | 1 |
| Erste Hilfe | 3 |

| Wissensfertigkeiten | |
|---|---|
| Tarnung | 3 |
| Bergsteigen | 3 |
| Kommandotaktiken | 4 |
| SWAT Taktiken | 3 |
| Aufstandsunterdrückung | 2 |
| Strategie (Landkrieg) | 3 |
| Logistik | 3 |
| Nationale Politik | 3 |
| Internationale Politik | 4 |
| Internationales Kriegsrecht | 4 |
| Kriesengebiete | 4 |
| Kommunikation | 4 |
| Sicherheitsprozeduren | 2 |
| Psychologie | 4 |
| Megakonzernpolitik | 3 |
| Luftlandeoperationen | 3 |
| Amphibische Operationen | 2 |
| Bürokratie | 3 |
| Buchhaltung | 3 |

# Kapitel 11

# Anhang und Tabellen

## 11.1 Nicht konvertierte Waffen

Folgende Waffen wurden nicht konvertiert, weil sie ersetzt wurden, bereits in anderer Form im Katalog enthalten sind oder vom Konzept her nicht in etwas sinnvolles gewandelt werden konnten.

| | |
|---|---|
| AK-97 Karabiner | Die AK-97 Reihe wird durch die AK-130 ersetzt. Ein Karabiner der AK-130 ist nicht verfügbar. |
| AK-97 | Die AK-97 Reihe wird gestrichen und durch die AK-130 ersetzt. |
| AK-98 | Die AK-97 Reihe wird gestrichen und durch die AK-130 ersetzt. Die AK-98 entspricht dabei einer AK-130 mit BG-35 Unterlaufwerfer. |
| M23/M22A2 | Die M25 ersetzt diese beiden Waffen komplett. |
| AOI Predator III | Entspricht der Predator II mit Smartlink II. |
| Fichetti Security 500a | Ersatzlos gestrichen. Entspricht Security 500 mit Langmagazin und Schulterstütze. |
| H & K 227S | Die HK 227S ist eine Variante der 227 und im entsprechenden Eintrag enthalten. |
| H & K G9A4z/1 | Ersatzlos gestrichen. |
| H & K Urban Combat S | Die HK UC S ist eine Variante der UC und im entsprechenden Eintrag enthalten. |
| RPK SMG | Ersatzlos gestrichen. RPK bedeutet Kalashnikov LMG. Die Umsetzung ist daher ungenügend und nicht sinnvoll korrigierbar. |
| Ultimax MMG | Ersatzlos gestrichen. Die Umsetzung des Ultimax LMG ist in Bild und Werten absolut unzumutbar und wird daher nicht weitergeführt. |
| Walther P-059 "Futura" | Walther Konzeptwaffe. Außer in der CAD-Planung der Waffenfirma noch nicht existent. Mit einer öffentlichen Vorstellung der Waffe wird nach Abschluss weiterer Entwicklungsarbeit in etwa 10 Jahren zum Auslauftermin der Nova II gerechnet. |
| WW Infiltrator | Ersatzlos gestrichen. |

## 11.2 Konvertierte Waffen

Die Waffenliste besteht aus den bisher in den Regelwerken aufgetauchten Waffennamen und ihren konvertierten Werten. Dabei wurden sie in sinnvolle und konsistente Konzepte gewandelt, die zum Stil der Hersteller passen und auch miteinander in Kombination glaubhafte Serien liefern. Die Tarnstufen, Schadenscodes, Masse, Magazingrößen und so weiter wurden völlig überarbeitet und angepasst. Die Liste passt nun auch zu den in diesem Regelwerk vorgestellten Waffen und zudem wurden einige wichtige Modelle auch unter verschiedenen Kalibern von den Herstellern auf den Markt gebracht sowie vergleichbare Konkurrenzprodukte für die Vielfalt. Für die Benutzung der bisherigen Waffen müssen nur die Werte aus dieser Liste auf das Charakterblatt übertragen werden.

Mit den bisherigen Werten haben Ausnahmewaffen leider nur noch wenig gemein, da sich Bilder und Beschreibungstext oder Werte im Widerspruch zueinander befanden oder schlicht und einfach von dem Hersteller so nicht produziert worden wären. Wir bitten in diesen Fällen um Verständnis. Es wurde dann der bestmögliche Kompromiss gewählt, der die wichtigsten Charaktereigenschaften der betrof-

fenen Waffe erhält.

### 11.2.1 Legende

| | |
|---|---|
| MW | Mindestwurf |
| Rx | Rückstoß pro Kugel |
| Kx | Laufender Rückstoß pro Kugel |
| Sx | Stoßrückstoß pro Kugel |
| HV | Schnellfeuerwaffe |
| Mini | Minikanone |
| TS | Tarnstufe |
| Sst | Schulterstütze |
| SP | Schockpolster |
| GSP | Gel-Schockpolster |
| HP | Hüftpolster |
| 2B | Zweibein |
| 3B | Dreibein |
| VG | Vorderhandgriff |
| GVx | Gasventil |
| RKx | interne Rückstoßkompensation |
| MK | Massekompensation |
| SA | interne Schockabsorbtion |
| HVx | hyraulische Rückstoßverzögerung |
| LZ | Laserzielgerät |
| HZ | Holozielgerät |
| DOV | Dioptervisier |
| GRV | Ghostringvisier |
| OZH | Optische Zielhilfe |
| US | Ultrasound Zielgerät |
| IR | Infrarot Zielgerät |
| LL | Nachtsicht Zielgerät |
| Vx | optische Vergrößerung |
| SG1 | Smartlink |
| SG2 | Smartlink 2 |
| SG2P | Smartlink 2 Plus |
| SG2C | Smartlink V-IVC |
| SGVx | Smart-Zielfernrohr |
| TL | taktische Lampe |
| SD | Schalldämpfer |
| SU | Schallunterdrücker |
| GW | Granatwerfer |
| BS | Bionische Sicherung |
| FL | Flammenwerfer |

### 11.2.2 Holdouts

| Holdout: Barton Arms “Bracers” | | | | | 8 mm Barton HP |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 1300¥ | SI | | | 3 |
| Modus | EM | Munition | | | 1 |
| Gewicht | 0.15 kg | Tarnstufe | | | 14 |
| Schaden | 6S(f) | Legalität | | | 10P-E |
| Verfügbarkeit 12/7 Tage | | | | | R5 |
| Reichweite | 2 | 4 | 8 | 16 | |
| Ausstattung: +1 MW | | | | | |
| Es handelt sich dabei um eine Trickwaffe für reiche Execs und die gehobene Gesellschaft: Ein 8 mm Hohlspitzgeschoss wurde in einem Armreif untergebracht. Alle Mindestwürfe steigen um +1 mit dieser Waffe. Der Armreif ist kostbar verziert in kunstvoll mit spielblanken Platin bedampftem Edelstahl, die Mechanik der Waffe ist schwer zu entdecken. Entwurf des Designers Bartulucci. | | | | | |

| HO: Barton Arms “Schießstock” | | | | | 8 mm Barton HP |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 500¥ | SI | | | 2 |
| Modus | EM | Munition | | | 1 |
| Gewicht | 0.35 kg | Tarnstufe | | | 2/14 |
| Schaden | 6S(f) | Legalität | | | 10P-E |
| Verfügbarkeit 10/7 Tage | | | | | R4 |
| Reichweite | 4 | 8 | 16 | 32 | |
| Ausstattung: | | | | | |
| Eine weitere Trickwaffe von Barton: Im Stock befindet sich ein Lauf mit dem berüchtigten 8 mm Barton-Hohlspitzgeschoss. Die erste Tarnstufe bezieht sich auf die Tarnstufe des Stockes selbst, der zweite auf die Tarnung des Auslösemechanismus. Der stabile Stock ist außerdem eine hervorragende Nahkampfwaffe. | | | | | |

| Holdout: Cavalier Scout | | | | | .22 L.R. |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 600¥ | SI | | | 0,5 |
| Modus | HM | Munition | | | 7(s) |
| Gewicht | 0.15 kg | Tarnstufe | | | 14 |
| Schaden | 4L | Legalität | | | 10P-E |
| Verfügbarkeit 6/48 Stunden | | | | | R3 |
| Reichweite | 4 | 8 | 16 | 32 | |
| Ausstattung: SA1 (S1) | | | | | |
| Ultrakompakte Selbstverteidigungswaffe. Salonfähig, jedoch nicht übermäßig kampftauglich. | | | | | |

| Holdout: H & K P48 | | | | | 5 mm XSCL |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 1200¥ | SI | | | 2 |
| Modus | HM/SM | Munition | | | 6(s) |
| Gewicht | 0,25 kg | Tarnstufe | | | 13 |
| Schaden | 5L | Legalität | | | 10-G |
| Verfügbarkeit 10/14 Tage | | | | | R3 |
| Reichweite | 6 | 12 | 24 | 48 | |
| Ausstattung: | | | | | |
| Heckler & Koch Konzeptwaffe. Da sie nur in kurzer Serie aufgelegt und nur mäßig erfolgreich war, ein seltenes Sammlerstück mit geringem Kampfwert. Die Spezialmunition ist nur schwer beschaffbar. | | | | | |

| Holdout: Morrissey Élan | | | | | 9 mm Para |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 900¥ | SI | | | 2 |
| Modus | HM | Munition | | | 5(s) |
| Gewicht | .35 kg | Tarnstufe | | | 13 |
| Schaden | 5L | Legalität | | | 10P-E |
| Verfügbarkeit 8/7 Tage | | | | | R3 |
| Reichweite | 4 | 8 | 16 | 32 | |
| Ausstattung: | | | | | |
| Wirksame und zugleich stilvolle Selbstverteidigungswaffe. In mittleren bis oberen Konzernkreisen verbreitete Waffe, jedoch aufgrund relativ starken Rückschlags nur für geübte Schützen geeignet. | | | | | |

| Holdout: Raecor Sting | | | | | 8 mm Sting |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 2500¥ | | SI | | 1 |
| Modus | EM | | Munition | | 5(s) |
| Gewicht | 0.1 kg | | Tarnstufe | | 14 |
| Schaden | 5M(f) | | Legalität | | 2-E |
| Verfügbarkeit 10/7 Tage | | | | | R3 |
| Reichweite | 2 | 4 | 8 | 16 | |
| Ausstattung: | | | | | |
| Handflächengroße Attentatswaffe. Archetypischer Vertreter dieser meist illegal produzierten Polymerewaffen. Die Waffe ist fast ausschließlich aus Polymeren und Keramik gefertigt und kann nur schwer von Metalldetektoren aufgespürt werden, jedoch meist mangelhaft verarbeitet, unzuverlässig und kurzlebig. Professionelle Attentäter verwenden eher Waffen wie die im Hauptkatalog beschriebene Polymere Assassin 'Deadly Curse'. Der hohe Preis liegt am komplizierten Mechanismus. | | | | | |

| Holdout: Streetline Special | | | | | 8 mm |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 100¥ | | SI | | .75 |
| Modus | EM | | Munition | | 6(s) |
| Gewicht | 0.4 kg | | Tarnstufe | | 13 |
| Schaden | 5L | | Legalität | | 10P-E |
| Verfügbarkeit 2/12 Stunden | | | | | R3 |
| Reichweite | 4 | 8 | 16 | 32 | |
| Ausstattung: | | | | | |
| Häufig anzutreffende Kleinstpistole. Besonders beliebt als Notwaffe bei Kleinkriminellen aufgrund ihrer guten Feuerkraft auf kurze Distanz. Muss nach jedem Schuss neu gespannt werden. | | | | | |

| Holdout: Tiffani Needler | | | | | 3 mm Needle |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 650¥ | | SI | | 2 |
| Modus | HM | | Munition | | 4(s) |
| Gewicht | 0.2 kg | | Tarnstufe | | 13 |
| Schaden | 5L(FMJ) | | Legalität | | 10P-E |
| Verfügbarkeit 7/48 Stunden | | | | | R2 |
| Reichweite | 2 | 4 | 8 | 16 | |
| Ausstattung: | | | | | |
| Zur Selbstverteidigung vorgesehene Nadelwaffe mit panzerbrechenden Eigenschaften, jedoch minimaler Kampftauglichkeit. Es werden für gewöhnliche Munition die Modifikatoren für Stahlmantelgeschosse verwendet. | | | | | |

| Holdout: Tiffani Self-Defender | | | | | .22 L.R. |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 450¥ | | SI | | .75 |
| Modus | EM | | Munition | | 4(s) |
| Gewicht | 0.15 kg | | Tarnstufe | | 13 |
| Schaden | 4L | | Legalität | | 10P-E |
| Verfügbarkeit 2/12 Stunden | | | | | R2 |
| Reichweite | 4 | 8 | 16 | 32 | |
| Ausstattung: | | | | | |
| Sozusagen der moderne "Lady Deringer" oder mit anderen Worten: Eine vollkommen wirkungslose Handtaschenpistole. Es ist keine Seltenheit, dass die Kugel sogar bei einem Kopfschuss vom Schädel wirkungslos abprallt und den Angreiffer eher verärgert als verletzt. Dafür allerdings durchaus salonfähig. | | | | | |

| Holdout: Walther Palm Pistol | | | | | 9 mm Para |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 200¥ | | SI | | .75 |
| Modus | EM | | Munition | | 2(k) |
| Gewicht | 0.1 kg | | Tarnstufe | | 14 |
| Schaden | 5L | | Legalität | | 10P-E |
| Verfügbarkeit 3/12 Stunden | | | | | R3 |
| Reichweite | 2 | 4 | 8 | 16 | |
| Ausstattung: | | | | | |
| Eine klassische Derringerpistole, die mehr ein modisches Accessoire oder Attentatswaffe ist und nur geringen Wert in einem echten Kampf hat. Beide Läufe können zusammen abgefeuert werden, jedoch bringt dies meist eher eine verstauchte Hand und eine verlorene Waffe als einen besonderen Effekt. Als Überraschungswaffe für beide Seiten gleichermaßen unkalkulierbar. | | | | | |

### 11.2.3 Leichte Pistolen

| LP: AOI Light Fire | | | | | .22 L.R. |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 475¥ | | SI | | .8 |
| Modus | HM | | Munition | | 16(s) |
| Gewicht | 0.5 kg | | Tarnstufe | | 12 |
| Schaden | 5L | | Legalität | | 8P-E |
| Verfügbarkeit 3/12 Stunden | | | | | R-1 |
| Reichweite | 6 | 12 | 24 | 48 | |
| Ausstattung: | | | | | |
| Sehr kompakte Taschenpistole. Das sie sehr preiswert und zuverlässig ist, erfreut sie sich besonders bei Einsteigern im Pistolen-Schießsport großer Beliebtheit. | | | | | |

| LP: Beretta 101T | | | | | 9 mm Para |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 350¥ | | SI | | .8 |
| Modus | HM | | Munition | | 15(s) |
| Gewicht | 0,6 kg | | Tarnstufe | | 12 |
| Schaden | 7M | | Legalität | | 8P-E |
| Verfügbarkeit 3/12 Stunden | | | | | R2 |
| Reichweite | 6 | 12 | 24 | 48 | |
| Ausstattung: | | | | | |
| Zuverlässiger und klassischer Wonderniner. Ordonanzwaffe diverser Militäreinheiten und Sicherheitsdienste. Die meisten großen Militärkontrakte des Beretta-Konsortiums sind inzwischen ausgelaufen; die ausgemusterten Exemplare der Miltär- und Sicherheitsdienste überschwemmen den Schwarzmarkt und sind günstig zu kriegen. | | | | | |

| LP/LMP: Beretta 200ST | | | | | 9 mm Para |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 750¥ | | SI | | 1.5 |
| Modus | HM/SM | | Munition | | 15(s)/26(s) |
| Gewicht | 0,75 kg | | Tarnstufe | | 11 |
| Schaden | 7M | | Legalität | | 6-G |
| Verfügbarkeit 5/24 Stunden | | | | | R2 |
| Reichweite | 6 | 12 | 24 | 48 | |
| | 12 | 24 | 48 | 96 | |
| Ausstattung: abnehmbare Sst TS-1 (K1/S1) | | | | | |
| Klassische Beretta Kompakt-MP, basierend auf der 101T. Im Prinzip salvenfeuerfähig, aufgrund der geringen Masse und kurzen Visierlinie allerdings nur mit Schulterstütze sinnvoll als MP nutzbar, mit entsprechender Reichweite. Die verlängerten Ladestreifen (TS-1) sind für den MP-Einsatz gedacht. | | | | | |

| LP: Ceska vz/120 | | | | | 9 mm Para |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 500¥ | | SI | | 0,8 |
| Modus | HM | | Munition | | 18(s) |
| Gewicht | 0,65 kg | | Tarnstufe | | 12 |
| Schaden | 7M | | Legalität | | 8P-E |
| Verfügbarkeit 3/12 Stunden | | | | | R2 |
| Reichweite | 6 | 12 | 24 | 48 | |
| Ausstattung: | | | | | |
| Diese besonders zuverlässige Pistole ist vor allem bei kleineren Streetgangs, sowie Sicherheitsbeamten und Polizisten beliebt. Sie ist handlich und leicht zu pflegen. | | | | | |

| LP: Colt American L36 | | | | | 9 mm Para |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 350¥ | | SI | | .8 |
| Modus | HM | | Munition | | 11(s) |
| Gewicht | 0,7 kg | | Tarnstufe | | 12 |
| Schaden | 7M | | Legalität | | 8P-E |
| Verfügbarkeit 3/12 Stunden | | | | | R2 |
| Reichweite | 6 | 12 | 24 | 48 | |
| Ausstattung: | | | | | |
| Besonders in Nordamerika verbreitete Selbstverteidigungspistole. Ebenfalls beliebt bei Kraftfahrern, Chauffeuren und Taxifahrern. | | | | | |

| LP: Colt Asp | | | | | .357 Magnum |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 200¥ | | SI | | .5 |
| Modus | HM | | Munition | | 6(tr) |
| Gewicht | 0,8 kg | | Tarnstufe | | 12 |
| Schaden | 8M | | Legalität | | 8P-E |
| Verfügbarkeit 3/12 Stunden | | | | | R3 |
| Reichweite | 6 | 12 | 24 | 48 | |
| Ausstattung: | | | | | |
| Handlicher Snubnoserevolver. Besonders verbreitet unter Privatdetektiven und verdeckten Ermittlern. Das durchdesignete Gehäuse macht ihn relativ salonfähig. | | | | | |

| LP: Executive Action | | | | | 9 mm Para |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 1150¥ | | SI | | 3 |
| Modus | HM/SM | | Munition | | 14(s) |
| Gewicht | 1 kg | | Tarnstufe | | 12 |
| Schaden | 7M | | Legalität | | 6-G |
| Verfügbarkeit 14/7 Tage | | | | | R2 |
| Reichweite | 6 | 12 | 24 | 48 | |
| Ausstattung: abnehmbare Sst TS-1 (K1/S1), Vorderhandgriff (S1, –1 MW Aufschlag Nahkampf) | | | | | |
| Klassische Kompakt-MP, basierend auf der Fichetti Security. Im Prinzip salvenfeuerfähig, aufgrund der geringen Masse und kurzen Visierlinie allerdings nur mit Schulterstütze sinnvoll als MP nutzbar, bei dann entsprechender Reichweite. Sie verfügt über einen behelfsmäßigen Vorderhandgriff. Für den MP-Betrieb sind verlängerte Ladestreifen mit 24 Schuss verfügbar (TS-1). | | | | | |

| LP: Fichetti Security 500 | | | | | 9 mm Para |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 400¥ | SI | | | .8 |
| Modus | HM | Munition | | | 16(s) |
| Gewicht | 0,8 kg | Tarnstufe | | | 12 |
| Schaden | 7M | Legalität | | | 8P-E |
| Verfügbarkeit 3/12 Stunden | | | | | R2 |
| Reichweite | 6 | 12 | 24 | 48 | |
| Ausstattung: abnehmbare Sst TS-1 (K1/S1) | | | | | |
| Dieser äußerst kompakte Wonderniner wird gern von Sicherheitsdiensten in ungefährlicheren Gebieten und Sicherheitszonen verwendet. Außer dem Standardstreifen ist auch ein Langmagazin mit 25 Schuss Ladekapazität verfügbar (TS-1), der die Waffe jedoch deutlich sperriger macht. Die Fichetti Security kann die gleiche Schulterstütze montieren wie die Executive Action, wodurch sie entsprechende LMP-Reichweiten erlangt. | | | | | |

| LP: Glock - Mini "Giftzwerg" | | | | | 8 mm GZE |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 1000¥ | SI | | | 2,5 |
| Modus | EM | Munition | | | 10(s) |
| Gewicht | 0,4 kg | Tarnstufe | | | 12 |
| Schaden | 9L | Legalität | | | 6P-E |
| Verfügbarkeit 8/7 Tage | | | | | R3 |
| Reichweite | 6 | 12 | 24 | 48 | |
| Ausstattung: | | | | | |
| Die Glock - Mini wurde von Glock als Wettbewerbswaffe für die Polizeibewaffnungsausschreibungen der ADL entwickelt, jedoch aufgrund rechtlicher Bedenken der Behörden nicht übernommen. Aufgrund der Quasimilitärischen Munition kann sie von Glock nur in wenige Staaten legal exportiert werden und ist damit auf den meisten Märkten eine Rarität. Obwohl die Produktion der Waffe bereits eingestellt wurde, verfügt Glock noch über große Lagerbestände und liefert weiterhin Ersatzteile. | | | | | |

| LP: Hammerli Model 610S | | | | | .22 L.R. |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 1300¥ | SI | | | 2.5 |
| Modus | HM | Munition | | | 6(s) |
| Gewicht | 1.2 kg | Tarnstufe | | | 8 |
| Schaden | 6L | Legalität | | | 9P-E |
| Verfügbarkeit 8/24 Stunden | | | | | R-1 |
| Reichweite | 10 | 20 | 40 | 80 | |
| Ausstattung: | | | | | |
| Herausragende Sportpräzisionspistole mit ausgezeichneten Schießstandeigenschaften. Sie verfügt ausschließlich über anpassbare Komponenten und ist perfekt ausgewogen. Aus der schwachen .22er Matchpatrone holt sie sogar das letzte Quäntchen Energie wirkungsvoll heraus und ist ein ständiger Gast bei jedem Schießwettbewerb. Bedeutende Konkurenzwaffen sind die fast identische Walther Match-400, Accuracy International Target-22 Plus und die Beretta Bullseye. | | | | | |

| LP: H & K Caveat | | | | | 9 mm Para |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 500¥ | SI | | | 1 |
| Modus | HM | Munition | | | 9(s) |
| Gewicht | 1,05 kg | Tarnstufe | | | 11 |
| Schaden | 7M | Legalität | | | 8P-E |
| Verfügbarkeit 4/24 Stunden | | | | | R2 |
| Reichweite | 8 | 16 | 32 | 64 | |
| Ausstattung: | | | | | |
| Leichte Selbstverteidigungspistole mit hohem Drohpotential. Zudem sehr präzise und gern als Wettkampfwaffe in der 9 mm Disziplin benutzt. Als Kampfwaffe durch das relativ hohe Gewicht und kleine Magazin nur von mäßigem Wert, allerdings leicht zu pflegen und weit verbreitet. | | | | | |

| HP: Luger Modell 58 | | | | | 9 mm Para |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 2500¥ | SI | | | 1 |
| Modus | HM | Munition | | | 8(s) |
| Gewicht | 0,7 kg | Tarnstufe | | | 8 |
| Schaden | 7M | Legalität | | | 6P-E |
| Verfügbarkeit 6/8 Tage | | | | | R2 |
| Reichweite | 8 | 16 | 32 | 64 | |
| Ausstattung: abnehmbare Sst TS-1 (K1/S1) | | | | | |
| Diese mit moderner Technik reproduzierte Nostalgiewaffe auf Basis der Luger-08 erfreut sich besonders bei Enthusiasten von Pistolenkarabinern einer großen Beliebtheit. Sie wird mit abnehmbarem Gewehrschaft (verwendet dann LMP-Reichweiten), Trommelmagazin (18 Schuss), austauschbarem Langlauf (Reichweiten +25 Prozent) und Holzkasten geliefert. Der praktische Kampfwert ist eher gering. | | | | | |

| LP: Mauser Ladyline | | | | | .22 L.R. |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 350¥ | SI | | | 1 |
| Modus | HM | Munition | | | 12(s) |
| Gewicht | 0,45 kg | Tarnstufe | | | 13 |
| Schaden | 5L | Legalität | | | 8P-E |
| Verfügbarkeit 4/24 Stunden | | | | | R-1 |
| Reichweite | 6 | 12 | 24 | 48 | |
| Ausstattung: | | | | | |
| Leicht zu bedienende Handtaschenpistole. Im Gegensatz zu diversen Holdoutkonzepten jedoch von tatsächlichem Kampfwert und durchaus zum Selbstschutz verwendbar. Für geübte Schützinnen auch in einer 9 mm Parabellum Version verfügbar (7M, 6(s), R2, +50 ¥ ). | | | | | |

| LP: SA Puzzler | | | | | 9 mm Para |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 900¥ | SI | | | 2 |
| Modus | HM | Munition | | | 12(s) |
| Gewicht | .65 kg | Tarnstufe | | | 12 |
| Schaden | 6M | Legalität | | | 1-E |
| Verfügbarkeit 9/1 Woche | | | | | R1 |
| Reichweite | 6 | 12 | 24 | 48 | |
| Ausstattung: zerlegbar in 10 Kampfrunden | | | | | |
| Diese aufgrund einer Hetzkampagne der konservativen Medien oft zu Unrecht der Shiawase Armaments Corporation zugeschriebene Waffe ist eine Sammelkategorie leichter Agentenwaffen. Diese in unscheinbare Einzelteile zerlegbaren Waffen werden oft in Untergrundwerkstädten für Attentäter und Terroristen gefertigt oder von Regierungswerkstätten für die Geheimdienstverwendung. Es handelt sich fast immer um Einzelstücke und Sonderanfertigungen. Berüchtigte Hersteller findet man unter anderem in Seattle, Pusan, Kobe, Moskau, Kapstadt und Damaskus. | | | | | |

| LP: Seco LD-120 | | | | | 9 mm Para |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 300¥ | SI | | | .8 |
| Modus | HM | Munition | | | 14(s) |
| Gewicht | 0,65 kg | Tarnstufe | | | 11 |
| Schaden | 7M | Legalität | | | 8P-E |
| Verfügbarkeit 3/12 Stunden | | | | | R2 |
| Reichweite | 6 | 12 | 24 | 48 | |
| Ausstattung: LZ (bis 20 m) | | | | | |
| Die Seco ist die Standardpistole der israelischen Armee und erfreut sich besonders bei europäischen Polizeidiensten großer Beliebtheit. Die Waffe besteht weitgehend aus stahlverstärkten Polymeren, was sie zwar etwas klobiger als eine Stahlbauwaffe, jedoch deutlich leichter und günstiger macht. Sie ist von Werk mit einem Minilaser ausgestattet. | | | | | |

| LP: Taurus Multi-6 | | | | | .38 S&W 9 mm Para |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 500¥ | | SI | | .75 |
| Modus | HM/EM | | Munition | | 6(tr) |
| Gewicht | 0,95 kg | | Tarnstufe | | 12 |
| Schaden | 7M | | Legalität | | 8P-E |
| Verfügbarkeit 5/24 Stunden | | | | | R2 |
| Reichweite | 6 | 12 | 24 | 48 | |
| Ausstattung: | | | | | |
| Dieser Kompaktrevolver kann dank mitgeliefertem Laufeinsatz und Wechseltrommel schnell und unkompliziert mit wenigen Handgriffen von .38er Revolvermunition auf 9 mm Parabellum Pistolenmunition umgerüstet werden. Welchen Vorteil das hat, muss allerdings der Kunde selbst wissen. Mit der 9 mm Selbstladermunition sinkt die Feuerrate allerdings aufgrund einiger Konstruktionseigenarten der Waffe auf Einzelschussrevolvermaßstäbe, obwohl es sich eigentlich um einen Double-Action Revolver handelt. | | | | | |

| LP: Walther PB-120 | | | | | 9 mm Para |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 700¥ | | SI | | 2 |
| Modus | HM | | Munition | | 8/12(s) |
| Gewicht | .75 kg | | Tarnstufe | | 14/12 |
| Schaden | 6M | | Legalität | | 8P-E |
| Verfügbarkeit 6/36 Stunden | | | | | R2 |
| Reichweite | 4 | 8 | 16 | 32 | |
| Ausstattung: | | | | | |
| Mit der PB-120 versucht Walther an den Erfolg der berühmten Walther PPK anzuknüpfen. Tatsächlich sind beide Waffen weitgehend identisch, die PB-120 (Polizeibereitschaftspistole) wurde jedoch mit modernen Polymeren gefertigt und ist deutlich leichter als ihr historischer Vorgänger. Sie eignet sich besonders als Notwaffe und ist besonders bei verdeckten Ermittlern und ranghöheren Beamten der ADL-Polizei beliebt. | | | | | |

### 11.2.4 Schwere Pistolen

| SP: Altmayr White Star | | | | | .40 S&W |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 750¥ | | SI | | 1 |
| Modus | HM | | Munition | | 11(s) |
| Gewicht | 1,2 kg | | Tarnstufe | | 7 |
| Schaden | 8M | | Legalität | | 6P-E |
| Verfügbarkeit 6/48 Stunden | | | | | R2 |
| Reichweite | 8 | 16 | 32 | 64 | |
| Ausstattung: | | | | | |
| Die Altmayr White Star ist das deutsche Pendant zur AOI Predator. Die robuste Kampfpistole ist besonders beliebt bei den Sondereinsatzkommandos von Allianz und Ländern und wird sogar in Frankreich und Italien von einigen Polizei- und Sicherheitsdiensten verwendet. | | | | | |

| SP: AOI Predator | | | | | 10 mm Norma |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 850¥ | | SI | | .75 |
| Modus | HM | | Munition | | 12(s) |
| Gewicht | 1.25 kg | | Tarnstufe | | 7 |
| Schaden | 9M | | Legalität | | 6P-E |
| Verfügbarkeit 3/24 Stunden | | | | | R3 |
| Reichweite | 8 | 16 | 32 | 64 | |
| Ausstattung: | | | | | |
| Die AOI Predator wurde zum Sinnbild der schweren Kampfpistole. Tatsächlich bevorzugen viele Kämpfer jedoch andere Waffen, wie etwa die leichtere und kompaktere Predator II, denn die große und klobige Waffe verfügt zwar über ein einzigartiges Drohpotential und eine herausragende Präzision, leidet jedoch unter der damit einhergehenden Masseträgheit. Besonders ungeübte Schützen stellen aufgrund der schweren Kontrollierbarkeit mit dieser Waffe eine grössere Gefahr für sich selbst als für ihre Gegner dar. | | | | | |

| MP: AOI Predator II | | | | | .40 S&W |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 1200¥ | | SI | | .5 |
| Modus | HM | | Munition | | 11(s) |
| Gewicht | 0,9 kg | | Tarnstufe | | 8 |
| Schaden | 8M | | Legalität | | 6P-E |
| Verfügbarkeit 4/24 Stunden | | | | | R3 |
| Reichweite | 7 | 14 | 28 | 56 | |
| Ausstattung: SG1 | | | | | |
| Dies ist die Kompaktversion der berühmten Predator. Sie tauscht Drohpotential gegen Handlichkeit und einfachere Bedienung. Besonders das rückstoßärmere .40 S&W-Kaliber und die integrierte Smartgunverbindung sorgen dafür, dass besonders ungeübtere Schützen die Waffe leicht und effektiv benutzen können. Da dies auch Ausbildungskosten spart, ist die Waffe bei Sicherheitsdiensten sehr verbreitet, die häufig mit gepanzerten Gegnern zu tun haben, denn ein gezielter Kopfschuss ist mit ihr deutlich leichter als mit ihrem Vorgänger. Unter Bezeichnung Predator III gegen 150 ¥ Aufschlag auch mit dem neuen Smartlink II verfügbar. | | | | | |

| MP: AOI Viper Slivergun | | | | | 4 mm Viper |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 1400¥ | SI | | | 1 |
| Modus | HM/SM | Munition | | | 30(s) |
| Gewicht | 2 kg | Tarnstufe | | | 10 |
| Schaden | 8L | Legalität | | | 6P-E |
| Verfügbarkeit 3/48 Stunden | | | | | R1 |
| Reichweite | 7 | 14 | 28 | 56 | |
| Ausstattung: | | | | | |
| Die AOI Viper ist eigentlich eine Kompakt-MP die unterkalibrige Wolframnadeln anstatt normalen Geschossen verschießt. Die Munition wirkt panzerbrechend, das heißt, dass die um 1 reduzierte Ballistikpanzerung verwendet wird. Die schweren und langen Nadelgeschosse fliegen mit Unterschallgeschwindigkeit und die Waffe verfügt zudem über einen integrierten Schalldämpfer. AOI bietet ausserdem eine Schulterstütze, mit der zwar die Tarnstufe um 2 sinkt, die Reichweite jedoch auf Schrotflintenreichweiten steigt. Die Pistole ist durch ihr Unterkaliber im Salvenmodus gut zu beherrschen. (Jeder zweite Schuss zählt für den Rückstoß, nach Rückstoßregeln für Unterkaliber). Irrtümlicherweise wird dieser kleine, hinterhältige Automatiknadler oft für eine Flechettewaffe gehalten. | | | | | |

| MP: Beretta Modell 110T | | | | | .40 S & W |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 400¥ | SI | | | 1 |
| Modus | HM | Munition | | | 10(s) |
| Gewicht | 0.95 kg | Tarnstufe | | | 8 |
| Schaden | 8M | Legalität | | | 6P-E |
| Verfügbarkeit 3/24 Stunden | | | | | R3 |
| Reichweite | 7 | 14 | 28 | 56 | |
| Ausstattung: LZ | | | | | |
| Die schwere Beretta rundete die Produktpalette der Firma nach oben hin ab. Von Fabrik aus wurde die 110T mit einer externen, etwas sperrigen Laserzielhilfe ausgeliefert. Beretta hatte einige Miltär- und Sicherheitskontrakte mit dieser leider etwas veralteten Waffe; nachdem diese Kontrakte ausliefen, sind viele der ausgemusterten Militärwaffen verbreitet und weltweit im Gebrauch. Unter anderem führt Jolly Roger Security exklusiv Berettas 101 und 110 als Dienstwaffen. Da dieses Modell seit 2045 nicht mehr hergestellt wird, sind die im Umlauf befindlichen Stücke durchschnittlich 20 bis 30 Jahre alt. | | | | | |

| MP: Browning Max-Power | | | | | .40 S & W |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 700¥ | SI | | | 1 |
| Modus | HM | Munition | | | 10(s) |
| Gewicht | 0.85 kg | Tarnstufe | | | 8 |
| Schaden | 8M | Legalität | | | 6P-E |
| Verfügbarkeit 3/24 Stunden | | | | | R3 |
| Reichweite | 7 | 14 | 28 | 56 | |
| Ausstattung: | | | | | |
| Eine kompakte und beliebte Alternative zur AOI Predator II. Da sie nicht vom Werk smart ist, spricht sie vor allem weniger zahlungskräftige Kundenkreise an. Die Max-Power ist zudem die Standard-Dienstwaffe der Polizei der Vereinigten Niederlande und wird auch von Konzernsicherheitsdiensten auf der ganzen Welt gern verwendet. | | | | | |

| SP: Browning Ultra-Power | | | | | 10 mm Norma |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 900¥ | SI | | | 1.5 |
| Modus | HM | Munition | | | 9(s) |
| Gewicht | 0.95 kg | Tarnstufe | | | 8 |
| Schaden | 9M | Legalität | | | 6P-E |
| Verfügbarkeit 4/24 Stunden | | | | | R4 |
| Reichweite | 8 | 16 | 32 | 64 | |
| Ausstattung: LZ | | | | | |
| Diese serienmäßig mit einem Laserpointer ausgestattete Variante der Max-Power ist mehr als nur eine Max-Power mit Laserpointer. Für bessere Stoppwirkung und erhöhte Durchschlagskraft wurde sie auf das stärkere 10 mm Norma Kaliber umgerüstet. Anstelle des Lasermarkierers ist auch ein Aufsatz mit integriertem Smartgunadapter verfügbar. Eine handliche und gut tarnbare Alternative zur Predator II und III. | | | | | |

| SP: Cavalier Deputy | | | | | .44 Magnum |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 300¥ | SI | | | .5 |
| Modus | HM | Munition | | | 7(tr) |
| Gewicht | 1.15 kg | Tarnstufe | | | 7 |
| Schaden | 9M | Legalität | | | 6P-E |
| Verfügbarkeit 3/24 Stunden | | | | | R3 |
| Reichweite | 8 | 16 | 32 | 64 | |
| Ausstattung: | | | | | |
| Robuster und zuverlässiger Kampfrevolver. Sehr beeliebt bei ländlicher Polizei und Rangern, sowie als Selbstverteidigungswaffe für alle, die ein bisschen mehr Punch haben wollen. Die solide Waffe wird auch von Jägern gern für Fangschüsse als Seitenwaffe verwendet. | | | | | |

| SP: Colt Manhunter | | | | | .45 ACP |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 625¥ | SI | | | 1 |
| Modus | HM | Munition | | | 12(s) |
| Gewicht | 1.15 kg | Tarnstufe | | | 8 |
| Schaden | 8M | Legalität | | | 6P-E |
| Verfügbarkeit 4/24 Stunden | | | | | R2 |
| Reichweite | 8 | 16 | 32 | 64 | |
| Ausstattung: LZ | | | | | |
| Diese günstige und robuste Handfeuerwaffe bietet nicht nur eine integrierte Laserzielhilfe, sondern auch ein außergewöhnlich großes Magazin. Zusammen mit der leicht verfügbaren Munition macht dies die Manhunter zu einer der häufigsten Mittelklassewaffen der Welt, die sich bei Polizei und Sicherheitsdiensten der gleichen Beliebtheit erfreut, wie unter Sportschützen und Selbstverteidigungsenthusiasten. | | | | | |

| MP: FN 5-7C | | | | | 5.7 mm FN |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 700¥ | SI | | | 2 |
| Modus | HM/SM | Munition | | | 25(s) |
| Gewicht | 0.9 kg | Tarnstufe | | | 8 |
| Schaden | 7L | Legalität | | | 6P-E |
| Verfügbarkeit 9/48 Stunden | | | | | R1 |
| Reichweite | 8 | 16 | 32 | 64 | |
| Ausstattung: abn. Sst TS-1 (K1/S1) | | | | | |
| Diese Pistole verwendet das gleiche Kaliber wie viele leichte PDW-Maschinenpistolen. Sie ist die Dienstwaffe der französischen Polizei und wird von Sondereinheiten verschiedener Armeen gern verwendet, ist im zivilen Einsatz jedoch kaum zu beobachten. FN bietet eine Schulterstütze an, die den Feuerbegrenzer deaktiviert und die Waffe zu einer vollwertigen Kompakt-MP macht (mit entsprechender Reichweite). | | | | | |

| SP: Glock "Drachentöter" | | | | | .50 AE |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 1950¥ | | SI | | 2,5 |
| Modus | EM | | Munition | | 20(s)/40(s) |
| Gewicht | 2 kg | | Tarnstufe | | 5/3 |
| Schaden | 10M | | Legalität | | 6P-E |
| Verfügbarkeit 8/4 Tage | | | | | R4 |
| Reichweite | 8 | 16 | 32 | 64 | |
| Ausstattung: US-Zielgerät für Distanzen unter 5 Meter | | | | | |
| Die mit dem Greifenaugen Zielgerät ausgestattete, überschwere Pistole aus dem Hause Glock ist der vermutlich größte Flopp der letzten Jahrzehnte. Während das Zielsystem im Ultraschallbetrieb überhaupt nicht funktioniert, ist sie für jeden kampfeinsatz einfach zu schwer und zu klobig, um den marktbeherrschenden überschweren Pistolen nennenswert Konkurenz machen zu können. Alleine bei Wilderern fand die in einer Sporttasche verstaubare Riesenpistole Anklang, da man mit ihr alle gängigen Wildarten mit 1-2 Schuss töten kann. Glock hat die Produktion mittlerweile eingestellt und arbeitet derzeit an einer neuen Waffe im 10 mm Leistungsrahmen. Ersatzteile für die Drachentöter sind allerdings noch voraussichtlich bis 2064 lieferbar. Es gelten die gleichen Bedienungsnachteile wie bei der Silverstern Comet (siehe dort). | | | | | |

| SP: H & K "Urban Fighter" | | | | | 10 mm Norma |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 2300¥ | | SI | | 3 |
| Modus | HM | | Munition | | 10(s) |
| Gewicht | 0,7 kg | | Tarnstufe | | 8/NO-MAD |
| Schaden | 9M | | Legalität | | 4-K |
| Verfügbarkeit 12/14 Tage | | | | | R3 |
| Reichweite | 8 | 16 | 32 | 64 | |
| Ausstattung: | | | | | |
| Diese für Spezialeinheiten und Sonderkommandos von Polizei und Militär gefertigte Spezialwaffe besteht weitgehend aus Keramiken und Polymeren und ist daher nur schwer von Metalldetektoren aufspürbar. Die Waffe wird besonders zur Einschleusung von Zugriffshelfern bei Geiselnahmen verwendet, sowie von verdeckten Ermittlern und Infiltrationsspezialisten. Obwohl sie auf dem freien Markt nicht erhältlich ist und einer Sonderlizenz bedarf, sind beachtliche Stückzahlen der Waffe auf den Schwarzmarkt durchgesickert. Das Sicherheitsleck in der Fertigung wurde mittlerweile von Heckler und Koch geschlossen. | | | | | |

| MP: Makarov V.22 | | | | | 10,5 mm Makarov |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 1500¥ | | SI | | 3 |
| Modus | EM | | Munition | | 6(s) |
| Gewicht | 0,95 kg | | Tarnstufe | | 8 |
| Schaden | 5S | | Legalität | | 5-E |
| Verfügbarkeit 10/20 Tagen | | | | | R1 |
| Reichweite | 4 | 8 | 16 | 32 | |
| Ausstattung: | | | | | |
| Schallgedämpfte Spezialwaffe. Besonders beliebt bei Attentätern und militärischen Spezialeinheiten. Die Waffe verwendet überkalibrige Unterschallmunition. Die Wirkung gegen Panzerung entspricht der Polymere Assasin. Akustische Wahrnehmungsproben gegen die Feuergeräusche der Waffe sind zusätzlich um 2 erschwert. | | | | | |

| SP: Mauser Gladiator | | | | | 10 mm Norma |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 1200¥ | | SI | | 3,5 |
| Modus | HM/SM | | Munition | | 12(s) |
| Gewicht | 1,6 kg | | Tarnstufe | | 8 |
| Schaden | 9M | | Legalität | | 6P-E |
| Verfügbarkeit 10/16 Tage | | | | | R3 |
| Reichweite | 8 | 16 | 32 | 64 | |
| Ausstattung: | | | | | |
| Sperrige und schwer kontrollierbare Großkalibermaschinenpistole im Halbautomatendesign. Wenig verbreitet und nur für schwer vercyberte Benutzer sinnvoll bedienbar. Wenn die Waffe mit einer Schulterstütze versehen wird, ist ein sinnvoller Einsatz möglich und die Reichweite steigt auf Schrotflintenreichweiten. Im Salvenmodus besteht ein erhöhtes Risiko für Ladehemmungen. | | | | | |

| SP: Morrissey Alta | | | | | .40 S & W |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 1200¥ | | SI | | 2 |
| Modus | HM | | Munition | | 12(s) |
| Gewicht | 0,8 kg | | Tarnstufe | | 9 |
| Schaden | 8M | | Legalität | | 6P-E |
| Verfügbarkeit 8/48 Stunden | | | | | R3 |
| Reichweite | 8 | 16 | 32 | 64 | |
| Ausstattung: LZ | | | | | |
| Äußerst klobige Designerpistole. Salonfähig, jedoch für reine Kampfzwecke eher ungeeignet. Der integrierte Lasermarkierer sorgt immerhin für eine gewisse Genauigkeit zur Serlbstverteidigungsanwendung. | | | | | |

| SP: Morrissey Elite | | | | | .40 S & W |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 550¥ | | SI | | .5 |
| Modus | HM | | Munition | | 5(s) |
| Gewicht | 0,5 kg | | Tarnstufe | | 10 |
| Schaden | 8M | | Legalität | | 6P-E |
| Verfügbarkeit 6/48 Stunden | | | | | R4 |
| Reichweite | 6 | 12 | 24 | 48 | |
| Ausstattung: LZ | | | | | |
| Kompaktere Taschenpistolenversion der Morrissey Alta. Sehr beliebt unter mittleren Konzernexecs und gut verdienenden Sportschützen. Dank des schlanken Profils und dem integrierten Lasermarkierer schnell einsatzbereit und auf kurze Distanzen sehr präzise. | | | | | |

| SP: Ruger Super Warhawk | .44 Magnum<br>.454 Casull<br>.480 Ruger |
|---|---|

| | | | |
|---|---|---|---|
| Preis | 300¥ | SI | 1 |
| Modus | EM | Munition | 6(tr) |
| Gewicht | 1.5 kg | Tarnstufe | 6 |
| Schaden | 9/10/10M | Legalität | 6P-E |
| Verfügbarkeit 3/24 Stunden | | | R3/4/4 |

| Reichweite | 8 | 16 | 32 | 64 |
|---|---|---|---|---|

Ausstattung: ZF-Montageschiene

Die gute, alte Warhawk ist ein robuster und inzwischen günstiger, meist gebraucht erhältlicher Single-Action Revolver und zeichnet sich vor allem durch eine hohe Genauigkeit aus. Für den Aufpreis von 150¥ gibt es ihn auch mit einem Doubleaction-Abzug in der Super Redhawk-Version, ist aber nicht so beliebt, da der Rückstoß ohnehin schon recht unverdaulich ist. Sie ist in ihren Eigenschaften fast identisch mit Konkurenzmodellen von Smith & Wesson (S & W Modell 300, Modus: HM, +160¥ ), Taurus (Taurus Bison .44, Modus: HM, Munition 5(tr), +200¥ ) und Manurhin KT-4000 (+120¥ ).

≫ [Der alte Saustopper, der. . . ] - HUBERTUS ROBUSTUS

| SP: Ruger Thunderbolt | 10 mm MS |
|---|---|

| | | | |
|---|---|---|---|
| Preis | 1000¥ | SI | 6 |
| Modus | SM | Munition | 2x6 (Lauf) |
| Gewicht | 0.75 kg | Tarnstufe | 7 |
| Schaden | 8M | Legalität | 2P-E |
| Verfügbarkeit 14/12 Tage | | | R2(K1) |

| Reichweite | 8 | 16 | 32 | 64 |
|---|---|---|---|---|

Ausstattung: LZ (+250¥ ) oder SG1 (+400¥ )

Diese von Lone Star verwendete Waffe basiert auf dem australischen MetalStorm-System und stellt eine der günstigsten Waffen dieses Prinzips dar. Im Gegensatz zu anderen MS-Waffen verfügt die Thunderbolt nur über 2 Läufe, um ein flaches Profil zu wahren. Der Schütze kann manuell oder bei der Smartversion auch neural einstellen, wieviele Schüsse die Waffe abfeuern soll. Es gelten die gleichen Regeln wie bei der MSP-10. Da MetalStorm Waffen in Nordamerika relativ wenig verbreitet sind, hat sich vollkommen zu unrecht ein wahrer Mythos um die Thunderbolt entwickelt.

| SP: Savalette Guardian | 10 mm Norma |
|---|---|

| | | | |
|---|---|---|---|
| Preis | 1650¥ | SI | 1.5 |
| Modus | HM/SM | Munition | 12(s) |
| Gewicht | 1.25 kg | Tarnstufe | 7 |
| Schaden | 9M | Legalität | 6P-E |
| Verfügbarkeit 6/36 Stunden | | | R3 |

| Reichweite | 8 | 16 | 32 | 64 |
|---|---|---|---|---|

Ausstattung: GV1 (K1), SG1

Schwere und unhandliche Pistole mit der Option auf Salvenfeuer. Da keine optionale Schulterstütze verfügbar ist, handelt es sich dabei eindeutig um einen Zusatz für schwer vercyberte und ahnungslose Poser. Die Waffe ist dank ihres hohen Drohpotentials allerdings trotzdem sehr beliebt.

| SP: Walther Nova 2 | 9 mm Para<br>.40 S & W |
|---|---|

| | | | |
|---|---|---|---|
| Preis | 950/1000¥ | SI | 1 |
| Modus | HM | Munition | 18(s)/15(s) |
| Gewicht | 0,95 kg | Tarnstufe | 8 |
| Schaden | 7M/8M | Legalität | 6P-E |
| Verfügbarkeit 4/12 Stunden | | | R2/R3 |

| Reichweite | 8 | 16 | 32 | 64 |
|---|---|---|---|---|

Ausstattung: LZ

Dies ist der aktuelle Nachfolger der alten Walther P-99. Das Kaliber wurde umgestellt auf das leistungsstärkere .40 S & W. Die Waffe erfreut sich, dank häufiger Verwendung in Film und Fernsehen, einer großen Beliebtheit bei Sportschützen und jungen Kriminellen. Außerdem ist sie die Dienstwaffe der Grenzschutztruppen der ADL und weiter Teile der Saeder-Krupp Konzernsicherheit. Sie wird mit integriertem Lasermarkierer geliefert und ist gegen 250¥ Aufpreis mit einem Smartlink I verfügbar.

| SP: Walther Secura | 9 mm Para<br>10 mm Norma |
|---|---|

| | | | |
|---|---|---|---|
| Preis | 725/750¥ | SI | 1.5 |
| Modus | HM | Munition | 13(s)/10(s) |
| Gewicht | 1.2 kg | Tarnstufe | 9 |
| Schaden | 7M/9M | Legalität | 6P-E |
| Verfügbarkeit 5/48 Stunden | | | R1/R3 |

| Reichweite | 8 | 16 | 32 | 64 |
|---|---|---|---|---|

Ausstattung:

Schwere und robuste Militärpistole. Die nach den speziellen Anforderungen der Bundeswehr vor fast 20 Jahren entwickelte Secura wird vermutlich noch weitere 15 Jahre die Ordonanzpistole der Allianz-Verteidigungsstreitkräfte bleiben und hat sich auch im europäischen Sicherheitswesen durchgesetzt, wo sie von mehr als 100 Unternehmen europaweit verwendet wird.

| SP: Walther Secura Kompakt | 9 mm Para<br>10 mm Norma |
|---|---|

| | | | |
|---|---|---|---|
| Preis | 825/850¥ | SI | 1,5 |
| Modus | HM | Munition | 13(s)/9(s) |
| Gewicht | 0,85 kg | Tarnstufe | 10 |
| Schaden | 7M/9M | Legalität | 6P-E |
| Verfügbarkeit 6/24 Stunden | | | R2/R4 |

| Reichweite | 6 | 12 | 24 | 48 |
|---|---|---|---|---|

Ausstattung:

Die kleine Schwester der großen Secura wurde vor allem nach zivilen Spezifikationen für den Selbstverteidigungs- und Sportschützenmarkt gefertigt. Sie ist kürzer und handlicher als die Schwesterpistole und daher für den Nahkampf deutlich besser geeignet. Sie ist allerdings auch empfindlicher und weniger pflegeleicht.

### 11.2.5 Maschinenpistolen

| LMP: AOI Crusader SMG-53 | | | | | .22 L.R. |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 550¥ | | SI | | 2 |
| Modus | HM/SM | | Munition | | 20(s) |
| Gewicht | 1.25 kg | | Tarnstufe | | 8 |
| Schaden | 5L | | Legalität | | 5-G |
| Verfügbarkeit 5/36 Stunden | | | | | R-3 |
| Reichweite | 8 | 16 | 32 | 64 | |
| Ausstattung: Sst (K1/S1) | | | | | |
| Wenig erfolgreicher Vorgänger der SMG-54 Templar MP. Hauptsächlich als leichte Sicherheits-MP vorgesehen, sowie von AOI selbst an Fahrzeugbesatzungen ausgegeben, erwies sie sich als wenig wirkunsvoll und unpräzise. Die Produktion wurde bereits 2058 eingestellt, Restposten sind jedoch vermutlich noch bis 2070 verfügbar. Zusätzlich zum 20schüssigen Standardmagazin ist auch ein 40er Langmagazin verfügbar, das die Waffe allerdings extrem sperrig macht und die Tarnstufe um 2 reduziert. | | | | | |

| LMP: AOI Klapp-MP | | | | | 9 mm Para |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 2000¥ | | SI | | 1,5 |
| Modus | HM/SM/AM | | Munition | | 26(s) |
| Gewicht | 2.5 kg | | Tarnstufe | | 9 |
| Schaden | 7M | | Legalität | | 4-G |
| Verfügbarkeit 6/8 Tage | | | | | R1 |
| Reichweite | 8 | 16 | 32 | 64 | |
| Ausstattung: Sst (K1/S1), SG2 | | | | | |
| Die AOI Klapp MP kann zu einem rechteckigen Kasten von etwa 20x6x4 cm zusammengeklappt werden. Das macht sie äußerst gut verstaubar. Verbreitet ist sie allerdings nirgendwo wirklich und erfreut sich nur einer mäßigen Beliebtheit bei Personenschützern mit Automatikwaffenlizenz. | | | | | |

| LMP: Beretta Model 70 | | | | | 9 mm Para |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 900¥ | | SI | | 1 |
| Modus | SM/AM | | Munition | | 35(s) |
| Gewicht | 2.75 kg | | Tarnstufe | | 4 |
| Schaden | 7M | | Legalität | | 4-G |
| Verfügbarkeit 5/72 Stunden | | | | | R-1 |
| Reichweite | 15 | 30 | 60 | 120 | |
| Ausstattung: Sst (K1/S1) | | | | | |
| Relativ unspektakuläre Kleinkaliber-MP mit integriertem Schalldämpfer. Aufgrund des großen Magazins und des langen Laufes äußerst unhandlich. Ordonanzwaffe der italienischen Marinekampftaucher. | | | | | |

| LMP: Ceska Black Scorpion | | | | | 9 mm Para |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 500¥ | | SI | | 3 |
| Modus | HM/SM | | Munition | | 10(s)/20(s)/30(s) |
| Gewicht | 2 kg | | Tarnstufe | | 11/9/7 |
| Schaden | 6M | | Legalität | | 2-G |
| Verfügbarkeit 4/48 Stunden | | | | | R-1 |
| Reichweite | 6 | 12 | 24 | 48 | |
| Ausstattung: Klapp-Sst (K1/S1) | | | | | |
| Kleinstmaschinenpistole mit Klappschulterstütze. Offizierswaffe der tschechischen Armee und auf der ganzen Welt äußerst beliebt bei Drogendealern und Kurieren. Als wirkliche Kampfwaffe vollkommen untauglich. | | | | | |

| LMP: Colt Cobra TZ-110 | | | | | 9 mm Para |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 800¥ | | SI | | 2 |
| Modus | HM/SM/AM | | Munition | | 32(s) |
| Gewicht | 3 kg | | Tarnstufe | | 7 |
| Schaden | 7M | | Legalität | | 4-G |
| Verfügbarkeit 6/36 Stunden | | | | | R-1 |
| Reichweite | 15 | 30 | 60 | 120 | |
| Ausstattung: Auszieh-Sst (K1/S1), GV1 (K1) | | | | | |
| Kleinkaliber-MP im Bullpup-Kompaktbau. Die Waffe erfreut sich vor allem bei TV-Produktionen und Vorzeigetruppen einer hohen Beliebtheit, war auf dem militärischen Waffenmarkt jedoch ein totaler Flopp, da sie durch den relativ weit hinten liegenden Auswurfmechanismus weder von links abgefeuert werden kann, noch schnell und einfach nachladbar ist. Sie ist allerdings mit einem leistungsfähigen Gasventilsystem ausgestattet und verkauft sich gut im Sicherheitsbereich. Die Version TZ-115 bietet für 350¥ Aufpreis zusätzlich einen Lasermarkierer, die TZ-118 für 500¥ Aufpreis ein intergiertes Smartlink I. | | | | | |

| Karabiner: Colt Wasser Karabiner | | | | | 5,56 mm N |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 2500¥ | | SI | | 2.5 |
| Modus | HM/SM | | Munition | | 30(s) |
| Gewicht | 3.5 kg | | Tarnstufe | | 5 |
| Schaden | 8M | | Legalität | | 5-G |
| Verfügbarkeit 10/20 Tage | | | | | R1 |
| Reichweite | 40 | 80 | 160 | 320 | |
| Ausstattung: Sst (K1/S1) | | | | | |
| Colt Konzeptwaffe zum Einsatz einer M-23 Variante unter Wasser. Zu Testzwecken vor einigen Jahren in relativ großer Menge an diverse internationale Marineinheiten ausgeliehen. Nachdem die Testergebnisse ziemlich negativ ausfielen, wurden die meisten Testwaffen auf dem freien Markt verscherbelt. Da aufgrund des recht abenteuerlichen Funktionsprinzips und der schwer ernüchternden Wirkung keinerlei Militärkontrakte zustande kamen, ging die Waffe nie in Serie und bleibt ein seltener Exot mit Sammlerwert. | | | | | |

| MMP: H & K 227 | | | | | 9 mm Para<br>.40 S & W |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 1200¥ | | | SI | 1 |
| Modus | HM/SM/AM | | | Munition | 28(s) |
| Gewicht | 3 kg | | | Tarnstufe | 4 |
| Schaden | 7M/8M | | | Legalität | 4-G |
| Verfügbarkeit 4/36 Stunden | | | | | R-1/R1 |
| Reichweite | 15 | 30 | 60 | 120 | |
| | 20 | 40 | 80 | 160 | |
| Ausstattung: Sst (K1/S1), GV2 (K2), LZ | | | | | |

Eine, aufgrund günstiger Angebote in der Einführungsphase, außergewöhnlich erfolgreiche Nachfolgewaffe der HK UMP. Aufgrund der immensen Größe war die Waffe allerdings nur für Sicherheitsfirmen attraktiv, die auf das hohe Drohpotential der klobigen Waffe vertrauten und keine schwereren Waffen führen durften, denn als Maschinenpistole schneidet sie trotz umfangreicher Ausstattung eher schlecht ab. Sie verfügt über einen Lasermarkierer und ein Gasventil II. Die besonders für Spezialeinheiten produzierte S-Variante montiert anstelle des Gasventils einen Schalldämpfer und kostet 300¥ mehr. Ihre Durchschlagskraft ist infolge dessen geringfügig reduziert (6M/7M). Beide Waffen sind ohne Schulterstütze als a1-, mit Feststütze als a2- und mit Klappstütze als a3-Varianten verfügbar und können mit HM, HM/SM, SM/AM und HM/SM/AM Triggergruppen versehen werden, wobei die Salvengruppen auch mit Zweierbursts gerade wegen der besseren Rückstoßverträglichkeit für die 40er S & W von H & K angeboten werden. Die Produktion wurde mit Erscheinen der MP-50 eingestellt, Lizenzbauten und Ersatzteile sind jedoch nach wie vor verfügbar.

| LMP: H & K MP-5 TX | | | | | 9 mm Para |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 750¥ | | | SI | 1,5 |
| Modus | HM/SM/AM | | | Munition | 20(s) |
| Gewicht | 2.25 kg | | | Tarnstufe | 8 |
| Schaden | 7M | | | Legalität | 3-G |
| Verfügbarkeit 5/36 Stunden | | | | | R1 |
| Reichweite | 15 | 30 | 60 | 120 | |
| Ausstattung: Klapp-Sst (K1/S1), GV (K1), LZ | | | | | |

Überarbeiteter Nachfahre der alten MP-5 K. Außer dem 20 Schuss Stangenmagazin sind auch Bananenmagazine in 15, 30 und 45 Schuss verfügbar. Die Waffe kann in einem speziellen Koffer verstaut und auch daraus abgefeuert werden. Eine spezielle schallgedämpfte Version ist inzwischen nur noch vereinzelt im Gebrauch. Die MP5-SD ist schallgedämpft ohne Automatikmodus, hat einen perforierten Lauf und verschießt reguläre Munition im Unterschallbereich. (MP5-SD, 6L, +600¥ , SI 2, Verfügbarkeit 8/7 Tage, Tarnstufe -1, R-1, SU (K1), LZ, Klapp-Sst (K1/S1), MW-Geräusch +4

| LMP: H & K MP-8 "Urban Combat" | | | | | 9 mm Para |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 850¥ | | | SI | 2 |
| Modus | HM/SM/AM | | | Munition | 20(s) |
| Gewicht | 1,5 kg | | | Tarnstufe | 8 |
| Schaden | 7M | | | Legalität | 4-G |
| Verfügbarkeit 5/48 Stunden | | | | | R1 |
| Reichweite | 15 | 30 | 60 | 120 | |
| Ausstattung: SD | | | | | |

Gut ausgetattete Billig-MP im Ingram Design. Aufgrund des integrierten Geräuschunterdrückers weniger lärmintensiv. Zudem ist ein spezieller Schalldämpfer verfügbar, der die Waffe auch für verdeckte Operationen benutzbar machen soll (Tarnstufe -1, Power -1). Ein robustes Kammersystem sorgt für eine brauchbare Beherrschbarkeit der Waffe. Die Urban Combat wurde weitgehend aus Polymeren und Keramiken gefertigt und ist daher in der Herstellung besonder billig. Die Handhabung der Waffe disqualifiziert sie allerdings für den anspruchsvollen Benutzer und beschränkt ihre Verbreitung auf gewöhnliche Polizeieinheiten, Sicherheitsdienste und Reservisten. Besonders beklagenswert ist das Fehlen einer optionalen Schulterstütze, wodurch der Benutzer gezwungen wird, sich häufig auf die hohe Kadenz der Waffe und das geräumige Magazin zu verlassen. Entgegen weit verbreiteter Gerüchte ist die Urban Combat genausowenig für Waffendetektoren unauffindbar wie andere Polymerewaffen auch und bewirkt seit ihrer Markteinführung vor 10 Jahren genausowenig einen "hydrostatischen Schock" beim Ziel wie vor 60 Jahren das G-11. Auch in einer Smartvariante für 250¥ Extra verfügbar. Ladestreifen sind in 10 Schuss (Tarnstufe +1), 20 Schuss, 30 Schuss (Tarnstufe -1) und 40 Schuss (Tarnstufe -2) verfügbar.

| LMP: H & K Urban Enforcer | | | | | 9 mm Para |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 1100¥ | | | SI | 4 |
| Modus | HM/SM | | | Munition | 20(s) |
| Gewicht | 2 kg | | | Tarnstufe | 8 |
| Schaden | 6M | | | Legalität | 3-G |
| Verfügbarkeit 14/16 Tage | | | | | R-1 |
| Reichweite | 15 | 30 | 60 | 120 | |
| Ausstattung: Sst (K1/S1), SG2, GW | | | | | |

Trotz des integrierter Smart-II Systems, erstaunlich günstiger Konzeptnachfolger der Urban Combat. Die Waffe verfügt über einen Unterlaufwerfer zum Abschuss von Aufstandunterdrückungsmunition (Gummigeschosse und Bean Bags) im Kaliber 12 Gauge. Die Waffe ist pflegeleicht und speziell auf Polizei und Sicherheitsdienste zugeschnitten. Um zufällige Opfer zu vermeiden, wurde das Serienfeuer auf 3-Schuss Serien beschränkt. Die Waffe befindet sich zur Zeit noch im Feldtest bei ausgesuchten Firmen und ist daher auf dem Schwarzmarkt nur schwer verfügbar. Sollte sie in 4 Jahren in Serie gehen, ist mit einer großen Verbreitung zu rechnen. Ladestreifen sind in 10 Schuss (Tarnstufe +1), 20 Schuss, 30 Schuss (Tarnstufe -1) und 40 Schuss (Tarnstufe -2) vorgesehen.

| MMP: Ingram Smartgun Modell 20T | | | | | 9 mm Para<br>.45 ACP<br>.380 ACP |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 500/580/550¥ | | | SI | 0,75 |
| Modus | HM/AM | | | Munition | 16(s) |
| Gewicht | 1.25/1.45/1.4 kg | | | Tarnstufe | 6 |
| Schaden | 7M/8M/7M | | | Legalität | 2-G |
| Verfügbarkeit 3/16 Stunden | | | | | R1/2/1 |
| Reichweite | 15<br>25 | 30<br>50 | 60<br>100 | 120<br>200 | |
| Ausstattung: Klapp-Sst (K1/S1), SG1 | | | | | |

In typischer Ingram-Tradition eine der billigsten smarten Serienfeuerwaffen. Ingram griff das Billigkonzept der alten MAC-22 auf und brachte es auf Stand der Technik: leichter, schlanker, polymerestahlgefertigt. Heraus kam eins der erfolgreichsten Automatik-Waffenkonzepte für die Straße und trat dort seinen Siegeszug an. Für 300¥ bietet der Hersteller einen speziellen Schallunterdrücker, der besonders leicht ist und perfekt auf die Waffe zugeschnitten wurde (Tarnstufe -1, Power -1). Die Ingram Smartgun ist besonders bei Gangern, Terroristen und Drogenkurieren wegen der guten Tarnbarkeit beliebt und wird aufgrund einschlägiger Action SimSinns oft zu Unrecht mit den als Straßensamurai bezeichneten Cybersöldnern assoziiert. Zu Recht hingegen hat sie den Ruf, wie auch die besser verarbeitete Urban Combat, äußerst schwer kontrollierbar zu sein. Im Gegensatz zur Urban Combat, für deren Entwicklung sie eindeutig Modell stand, ist sie jedoch auch extrem unzuverlässig. Außer dem 16er Streifen ist auch ein verlängerter 32 Schuss-Streifen verfügbar (Tarnstufe -1). Serienmäßig ist sie mit einer ausklappbaren Schulterstütze versehen.
Bei Salven- und Serienfeuer verlieren die Kugeln wegen Unpräzision eine Reichweitenkategorie früher als üblich ihren Niveaubonus.

| LMP: Ingram Super Mach | | | | | 4,73 mm CLK |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 850¥ | | | SI | 3 |
| Modus | HM/SM/AM | | | Munition | 30(s) |
| Gewicht | 2,15 kg | | | Tarnstufe | 8 |
| Schaden | 7L | | | Legalität | 2-G |
| Verfügbarkeit 6/48 Stunden | | | | | R-1 |
| Reichweite | 15 | 30 | 60 | 120 | |
| Ausstattung: Sst (K1/S1), SA (S1) | | | | | |

Die Ingram Supermach verwendet die H & K Kurzversion der hülsenlosen 4,73 mm G-11 Patrone. Die Waffe verwendet wahlweise ein 30-schüssiges Streifenmagazin oder ein 60-schüssiges Helikalmagazin im Calicodesign. Sie ist aufgrund ihrer besonders hohen Kadenz bei Go-Gangs und Mafiosi beliebt. Dies ist eine HV-Waffe, mit maximal 15 Schuss im Serienmodus, im Salvenmodus 4.

| LMP: Ingram Warrior-10 | | | | | 4.73 mm CL K |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 600¥ | | | SI | .9 |
| Modus | HM/SM | | | Munition | 25(s) |
| Gewicht | 1,95 kg | | | Tarnstufe | 8 |
| Schaden | 7L | | | Legalität | 2-G |
| Verfügbarkeit 3/24 Stunden | | | | | R-1 |
| Reichweite | 15 | 30 | 60 | 120 | |
| Ausstattung: HV2 (K2/S1), SA (S1) | | | | | |

Trotz kaum vorhandener äußerer Änlichkeit handelt es sich bei der Warrior um die gleiche Waffe, die in anderem Gehäuse auch als Super Mach verkauft wird, jedoch weitaus günstiger und kompakter. Die Warrior ist im Gegensatz zu anderen Ingram-Waffen außergewöhnlich robust. Die Beschränkung auf Salvenfeuer ist keine künstliche Beschneidung der Waffe, sondern beruht auf der Konstruktion der hydraulischen Dämpfung und ist daher nicht zu umgehen. Außer dem Standardstreifen ist auch ein 40er Streifen verfügbar (Tarnstufe -1). Besonders beliebt ist die Waffe dank ihrer hohen Zuverlässigkeit bei Personenschützern und Syndikatskillern.

| SMP: Sandler TMP | | | | | 9 mm Para<br>10 mm Norma |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 550/650¥ | | | SI | 0,5 |
| Modus | SM/AM | | | Munition | 30(s)/20(s) |
| Gewicht | 2.85 kg | | | Tarnstufe | 4 |
| Schaden | 7M/9M | | | Legalität | 3-G |
| Verfügbarkeit 4/24 Stunden | | | | | R-1/R2 |
| Reichweite | 25 | 50 | 100 | 200 | |
| Ausstattung: Sst (K1/S1) | | | | | |

Diese relative schwere Vollmetall-MP gehört mit zu den günstigsten ihrer Klasse und bietet zudem hervorragende Feuerkraft. Aufgrund ihrer geringen schmutzresistenz und der komplizierten Wartung hat sie allgemein den Ruf, äußerst unzuverlässig zu sein, was bei guter Pflege allerdings keineswegs zutrifft.

| LMP: SCK Modell 100 | | | | | 9 mm Para<br>.40 S & W |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 1000¥ | | | SI | 2 |
| Modus | HM/SM | | | Munition | 30(s) |
| Gewicht | 2.3 kg | | | Tarnstufe | 8 |
| Schaden | 7M/8M | | | Legalität | 3-G |
| Verfügbarkeit 5/48 Stunden | | | | | R1/2 |
| Reichweite | 15 | 30 | 60 | 120 | |
| Ausstattung: Sst (K1/S1), SG1 | | | | | |

Diese kompakte Polymere-Maschinenpistole ist die Standarddienstwaffe der Roten Samurai und wird von zahlreichen Polizei- und Sicherheitseinheiten auf der ganzen Welt verwendet. Sie verfügt serienmäßig über ein Smartinterface und ist extrem zuverlässig und präzise. Die ausziehbare Schulterstütze sollte beim schweren Kaliber unbedingt benutzt werden, um den Rückstoß handhaben zu können.

| LMP: Steyr TMP-6 | | | | | 9 mm |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 800¥ | | SI | | 2 |
| Modus | HM/SM/AM | | Munition | | 30(s) |
| Gewicht | 1,2 kg | | Tarnstufe | | 8 |
| Schaden | 7M | | Legalität | | 3-G |
| Verfügbarkeit 6/48 Stunden | | | | | R1 |
| Reichweite | 15 | 30 | 60 | 120 | |
| Ausstattung: | | | | | |
| Diese sehr leichte und kompakte Maschinenpistole wird zwecks einheitlicher Munition besonders gern von Einheiten geführt, die ansonsten mit dem Steyr AUG Karabiner ausgestattet sind. Sie eignet sich mit angesetzter Schulterstütze (150¥ , Tarnstufe -1) und Schalldämpfer (Tarnstufe -1) hervorragend für Geiselrettung und Anti-Terror Arbeit und ist daher besonders bei europäischen Spezialeinheiten verbreitet. | | | | | |

| LMP: Uzi III | | | | | 9 mm Para |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 600¥ | | SI | | .75 |
| Modus | SM | | Munition | | 24(s) |
| Gewicht | 2 kg | | Tarnstufe | | 8 |
| Schaden | 7M | | Legalität | | 2-G |
| Verfügbarkeit 4/24 Stunden | | | | | R1 |
| Reichweite | 15 | 30 | 60 | 120 | |
| Ausstattung: Klapp-Sst (K1/S1), LZ | | | | | |
| Von Fabrique National produzierte Billig-MP. Sie hat mit der UZI im Prinzip nichts gemein, außer dem äußeren Gehäuse, welches vor allem der PR-lastigen Verbreitung der ansonsten vollkommen minderwertigen Waffe bei Diensten, die vorher gute Erfahrungen mit der IMI UZI 2 gemacht hatten, dienlich war. Sie verfügt über einen schlecht fokussierenden Lasermarkierer und eine klappbare Schulterstütze. | | | | | |

## 11.2.6 Sturmgewehre

| Sturmgewehr: AOI Alpha | | | | | 5,56 mm N |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 4250¥ | | SI | | 4 |
| Modus | HM/SM/AM | | Munition | | 42(s) |
| Gewicht | 4,55 kg | | Tarnstufe | | 2 |
| Schaden | 9M | | Legalität | | 1-G/1-K |
| Verfügbarkeit 8/8 Tage | | | | | R–1 |
| Reichweite | 70 | 140 | 280 | 560 | |
| Ausstattung: Sst (K1/S1), GV2 (K2), SK (S1), SG2, GW | | | | | |
| Das AOI Alpha ist ein modernes und komfortables Bullpupsturmgewehr mit integriertem Smartsystem und 30 mm Einzelschuss-Unterlaufwerfer (1(m), EM, Geschoßschaden 9M, oder 9S-Granatengrundschaden). Zudem verfügt die Waffe über eine gute Rückstoßkompensation. Weltweit bekannt ist sie vor allem aufgrund der extensiven Verwendung bei AOI Militäreinheiten und dem Rangerbattalion der UCAS Army. Die Waffe leidet vor allem an ihrer Unbrauchbarkeit für Linkshänder, sowie ihrem hohen Geweicht. Trotzdem ist sie eine der bestverkauften Waffen der letzten Jahrzehnte geworden, nicht zuletzt dank einer sehr aggressiven PR-Kampagne des Konzerns. | | | | | |

| Sturmgewehr: AOI HVAR | | | | | 4,73 mm CL |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 5600¥ | | SI | | 4 |
| Modus | HM/SM/AM(HV) | | Munition | | 50(s) |
| Gewicht | 5 kg | | Tarnstufe | | 2 |
| Schaden | 9L | | Legalität | | 1-G |
| Verfügbarkeit 14/7 Tage | | | | | R-1 |
| Reichweite | 70 | 140 | 280 | 560 | |
| Ausstattung: Sst (K1/S1), SA2 (S2) | | | | | |
| Gut verarbeiteter, jedoch viel zu teurer Nachbau des HK G-11. Im Gegensatz zum G-11 ist das HVAR jedoch im Serienfeuer ungebremst und verfügt über ein Doppelkammersystem mit zwei Läufen. Die Waffe ist daher vollkommen unbrauchbar für anhaltendes Deckungsfeuer und extrem munitionshungrig. Man kann sich nur wundern, was die Entwickler damit bezwecken wollten. Die meisten Kunden blockieren das Serienfeuer daher und beschränken die serienmäßig auf 6er-Folgen eingestellten Salven für bessere Kontrollierbarkeit auf 3er bis 4er Folgen. Besonders beliebt ist das HVAR allerdings bei Boostergangs und Verbrecherbanden, die die Waffe gern en masse für Drive-by-Shootings verwenden. | | | | | |

| Kampfgewehr: FN-HAR | | | | | 7,62 mm N |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 1200¥ | | SI | | 3 |
| Modus | HM/SM/AM | | Munition | | 25(s) |
| Gewicht | 4,5 kg | | Tarnstufe | | –2 |
| Schaden | 10S | | Legalität | | 1-G |
| Verfügbarkeit 6/8 Tage | | | | | R2 |
| Reichweite | 80 | 160 | 320 | 640 | |
| Ausstattung: Falt-Sst (K1/S1), GV2 (K2), 2B (K1/S1), LZ | | | | | |
| Das FN-HAR (Heavy Assault Rifle) ist ein schweres Kampfgewehr im geläufigen Natokaliber 7,62 und vor allem bei der Wüstenkriegsführung sowie als Infanteriescharfschützengewehr beliebt und verbreitet. Es ist äußerst zuverlässig und verfügt über ein anklappbares Zweibein, sowie einen integrierten Hochleistungslaserpointer für die schnelle Zielerfassung im Nahkampf. | | | | | |

| Sturmgewehr: H & K G12A3z | | | | | 4,73 mm CL |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 3600¥ | | SI | | 2 |
| Modus | HM/SM/AM | | Munition | | 32(s) |
| Gewicht | 3 kg | | Tarnstufe | | 3 |
| Schaden | 9L | | Legalität | | 2-G |
| Verfügbarkeit 8/14 Tage | | | | | R1 |
| Reichweite | 70 | 140 | 280 | 560 | |
| Ausstattung: Sst (K1/S1), GV1 (K1), SA1 (S1), HV2 (K2/S1), OZH, LZ | | | | | |
| Wenig erfolgreiche Nachfolgewaffe des G-11. Im Gegensatz zum Vorgänger ist sie noch kompakter und leichter gebaut worden, kann aber nur 32-schüssige Ladestreifen verwenden. Die Waffe wurde zwar von einigen europäischen Militär-Spezialeinheiten ins Arsenal aufgenommen, verkaufte sich jedoch ansonsten dermaßen schlecht, dass die Produktion schon nach 5 Jahren wieder eingestellt wurde. Die Waffe verfügt über eine hydraulische Rückstoßbremse 2, eine optische Zielhilfe und ein einfaches Gasventil. | | | | | |

| Sturmgewehr: H & K G61A2 | | | | | 4,73 mm CL |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 5200¥ | | SI | | 4 |
| Modus | HM/SM/AM | | Munition | | 60(s) |
| Gewicht | 3,5 kg | | Tarnstufe | | 2 |
| Schaden | 9L | | Legalität | | 2-G |
| Verfügbarkeit 16/21 Tage | | | | | R-1 |
| Reichweite | 70 | 140 | 280 | 560 | |
| Ausstattung: Sst+SP (K1/S2), SA1 (S1), GV1 (K1), HV2 (K2/S1), SG2 | | | | | |
| Das G-61a2 ist die brandneue Nachfolgewaffe des G-11 und wird als Ordonanzwaffe momentan exklusiv nach Australien und Neu-Seeland ausgeliefert. Sie verfügt über mehr Munition als ihr Vorgänger und ist kompakter und präziser. Die Waffe ist serienmäßig mit einem Smart-II System ausgestattet und extrem schmutz- und witterungsbeständig. Sie ist hydraulisch rückstoßgedämpft und verfügt über ein hervorragendes Schockpolster. Die Waffe verschießt im Salvenfeuer Serien von 4 Schuss. Das ungebremste Serienfeuer ist in der Kadenz deutlich reduziert, um eine Überhitzung der Waffe zu vermeiden und Munition bei Unterdrückungsfeuer zu sparen (max.8 Schuss). | | | | | |

| Sturmgewehr: Nitama Optimum | | | | | 5,56 mm N/20 mm |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 7000¥ | | SI | | 4 |
| Modus | HM/SM/AM | | Munition | | 30(s)/4(m) |
| Gewicht | 5,85 kg | | Tarnstufe | | –2 |
| Schaden | 9M/10S | | Legalität | | 1-G/1-K |
| Verfügbarkeit 16/14 Tage | | | | | R1 |
| Reichweite | 70 | 140 | 280 | 560 | |
| Ausstattung: Sst (K1/S1), Massekomp (K1/S1), SG2, BL | | | | | |
| Extrem klobiges Vorzeigesturmgewehr mit geringem Kampfwert. Die Waffe verfügt über einen 4-schüssigen 20 mm ISSC Werfer, Smartlink II und biometrisches Schloss. Besonders das biometrische Schloss bereitet in wechselhaften Kampfsituationen schwerwiegende Probleme und der aus eher minderwertigem Material gefertigte Lauf sorgt für schlechte Schusscharakteristika. Trotz allem erfreut sich die teure Waffe besonders bei einigen exklusiven japanischen Sicherheitsdiensten als Prestigeobjekt großer Beliebtheit. Zu Kampfzwecken greifen sie jedoch meist auf andere Waffen zurück. | | | | | |

| Sturmgewehr: Samopal vz/88V | | | | | 5.56 mm N |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 1500¥ | | SI | | 2,5 |
| Modus | HM/SM/AM | | Munition | | 25(s) |
| Gewicht | 3,65 kg | | Tarnstufe | | 2 |
| Schaden | 9M | | Legalität | | 3-G |
| Verfügbarkeit 6/6 Tage | | | | | R1 |
| Reichweite | 70 | 140 | 280 | 560 | |
| Ausstattung: Sst (K1/S1), GV1 (K1), LZ, OZH | | | | | |
| Ordonanzwaffe der tschechischen Armee. Die Waffe verfügt, wie viele andere moderne Infanteriesturmgewehre, über eine optische Zielhilfe mit zweifacher Vergrösserung, für schnelle Zielaufnahme im Nahkampf wird oft ein Lasermarkierer in den Vorderhandgriff eingebaut, für zusätzliche Feuerkraft kann aber auch ein spezieller Granatwerfer montiert werden. Die Waffe verfügt außerdem über ein einfaches Gasventil. Das Innenleben der Waffe entspricht einem Kalashnikov-Mechanismus, basiert sie doch vor allem auf dem Valmet Bullpubsturmgewehr, einer finnischen Variante der AK-74. Außer dem kompakten 25-Schuss-Streifen kann auch der 30 Schuss Nato-Streifen verwendet werden, sowie ein verlängerter 35er Streifen. | | | | | |

| StG: SteinhardStG 58/F "Kammerjaeger" | | | | | 5,56 mm N |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 4500¥ | | SI | | 5 |
| Modus | HM/SM/AM | | Munition | | 40(s)/16(t) |
| Gewicht | 6 kg | | Tarnstufe | | 0 |
| Schaden | 9M/6M | | Legalität | | 1-J |
| Verfügbarkeit 14/18 Tagen | | | | | R–1 |
| Reichweite | 70 | 140 | 280 | 560 | |
| | 10 | 20 | 40 | 80 | |
| Ausstattung: FL, MK (K1/S1), SG1, Sst+SP (K1/S2) | | | | | |
| Die Gewehrkomponente dieser Waffe ist eine schlecht kopierte Militech MN-320. Zusätzlich verfügt sie jedoch über eine Flammenwerferdüse unter dem Lauf. Obwohl es hauptsächlich zur Jagd auf die so gefährlichen Insektengeister konzipiert wurde, versagt es besonders in diesen Bereich aufgrund seines viel zu hohen Gewichts. Die in diesem Bereich tätigen Einheiten greiffen oft lieber auf Schrotflinten und richtige Flammenwerfer zurück. Großen Absatz fand die Waffe daher vor allem bei Waffensammlern und Freunden ausgesprochener Exoten. Der Rückentornister des Flammenwerfers fasst 16 Schuss und wiegt 16 kg. Seine Tarnstufe beträgt –6. | | | | | |

### 11.2.7 Schrotflinten

| Schrot/SP: Altmayr SP | | | | | 30 mm Altmayr |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 900¥ | SI | | | 1,5 |
| Modus | EM | Munition | | | 3(m) |
| Gewicht | 1,5 kg | Tarnstufe | | | 6 |
| Schaden | 9T | Legalität | | | 4P-E |
| Verfügbarkeit 4/48 Stunden | | | | | R6 |
| Reichweite | 6 | 12 | 24 | 48 | |
| Ausstattung: | | | | | |
| Diese 30 mm Kompaktschrotflinte erfreut sich besonders bei Streetgangern einer, aufgrund des gewaltigen Drohpotentials, großen Beliebtheit. Tatsächlichen Kampfwert hat sie jedoch kaum, da ihr gewaltiger Rückstoß äußerst schwer verdaulich ist und ihre große Trägheit meist zu Fehlschüssen führt. Praktische Applikation erfährt sie oft erst wieder in den Händen vercyberter Frontliner. Vorteilhaft hingegen ist ihre Fähigkeit, schlagkräftige 28 mm Granaten zu verschießen die einen guten Kompromiss zwischen den leichten 20 mm ISSC Granaten und den schweren 40 mm Geschossen der gängigen Einzelschusswerfer darstellen. Sie ist damit die in Europa verbreitetste Konkurenzwaffe zum Armtech MGL-6 Werfer. | | | | | |

| Schrot: Boyd & Richards 'Desperado' | | | | | 36-.410 |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 2200¥ | SI | | | 3,5 |
| Modus | EM | Munition | | | 5+1(m) |
| Gewicht | 2,25 kg | Tarnstufe | | | 6 |
| Schaden | 8M | Legalität | | | 6P-F |
| Verfügbarkeit 5/12 Tage | | | | | R3 |
| Reichweite | 6 | 12 | 24 | 48 | |
| Ausstattung: | | | | | |
| Diese seltene Sammlerwaffe wird ausschließlich auf Bestellung gefertigt und erfreut sich im Kreise alter Wild-West Romantiker großer Beliebtheit. Bei den echten Reenectment Fanatikern ist die auf alt getrimmte Waffe allerdings verpönt, da sie eher einem Hollywoodklishee nachempfunden ist und keine konkreten historischen Vorbilder hat. Die ultrakompakte Hebelladerflinte mit Röhrenmagazin verschießt das besonders leichte Flintenkaliber .410. Der Kampfwert ist verschwindend gering, das Machismo Image hingegen nicht. Eine schwere Version in 20 Gauge bietet da geringfügige Abhilfe (Munition 3+1(m), Schaden 9M, Rückstoss R3, Preis +100¥ ) | | | | | |

| Schrot: Defiance T-250 | | | | | 12 Gauge |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 500¥ | SI | | | 1 |
| Modus | HM | Munition | | | 6+1(m) |
| Gewicht | 3 kg | Tarnstufe | | | 4 |
| Schaden | 10S | Legalität | | | 5P-F |
| Verfügbarkeit 3/24 Stunden | | | | | R3 |
| Reichweite | 10 | 20 | 40 | 80 | |
| Ausstattung: | | | | | |
| Die T-250 ist eine verbreitete Selbstladeschrotflinte und hat in vielen Haushalten den Platz eingenommen, den früher Mossberg und Remington Pumpguns bestritten. Ihre besondere Popularität verdankt sie einigen Azteco Neo-Western, in denen die stützenlose Standardvariante oft unter dem Mantel der Protagonisten zu finden ist. Die T-250 ist außerdem als T-250k in einer Kurzversion verfügbar (Tarnstufe +2 , leichte Pistolenreichweiten, Munition 4(m), Power -1, Gewicht -1 kg, Preis 400¥ ), sowie in einer Bullpupversion (Tarnstufe -1, Preis 650¥ ). | | | | | |

| Schrot/SP: Eichiro Hatamoto II | | | | | 20 Gauge |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 1200¥ | SI | | | 2 |
| Modus | EM | Munition | | | 1(m) |
| Gewicht | 1.5 kg | Tarnstufe | | | 8 |
| Schaden | 9M/8S(f) | Legalität | | | 5P-E |
| Verfügbarkeit 12/7 Tage | | | | | R3 |
| Reichweite | 6 | 12 | 24 | 48 | |
| Ausstattung: | | | | | |
| Diese einschüssige Kompaktschrotflinte im leichten 20 Gauge Kaliber ist besonders in Japan als Selbstverteidigungswaffe beliebt und dort in diversen Gehäusefärbungen sogar salonfähig. In anderen Ländern ist sie allerdings fast vollkommen unbekannt und ihr hohes Drohpotential wirkt auf den westlichen Betrachter oft eher lächerlich. Sie bietet jedoch mehr Feuerkraft als eine entsprechende Pistole und sollte nicht unterschätzt werden. Der hohe Rückstoss ist dabei eher unwesentlich, da die meisten sie sowiso nach dem Schuss fallen lassen und der Hersteller auch nicht empfielt sie nach dem Abschuss weiterzuverwenden. | | | | | |

| Schrot: Enfield AS-7 | | | | | 12 Gauge |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 1500¥ | SI | | | 2,5 |
| Modus | HM/AM(max. 5) | Munition | | | 10+1(s) |
| Gewicht | 4 kg | Tarnstufe | | | 2 |
| Schaden | 10S | Legalität | | | 4-G |
| Verfügbarkeit 8/8 Tage | | | | | R3 |
| Reichweite | 12 | 24 | 48 | 96 | |
| Ausstattung: Klapp-Sst (K1/S1), LZ | | | | | |
| Die AS-7 (Assault Shotgun) von Enfield entstammt dem Zeitraum kurz nach dem Erwachen, in dem viele Sicherheitsdienste weltweit ein plötzliches Verlangen nach maximaler Feuerkraft hatten. Zahlreiche Amokläufe goblinisierter/goblinisierender Bürger hatten gezeigt, dass herkömmliche Waffen oft zu schwach waren, die Täter zu stoppen. Dieses Problem galt zwar vor allem für die zahlreichen 9 mm Dienstwaffen, aber die Waffenindustrie nutzte die Panik, um die Kunden dazu zu bewegen, neue Schrotflinten mit Serienfeueroption zu erwerben. Die Waffen des sogenannten Sturmschrotflintenwahns hatte dabei nur geringfügig mehr Kampfwert als ihre halbautomatischen Vorgänger, denn der gewöhnliche Polizist konnte die Waffen dieser Art kaum beherrschen. Mit Entwicklung der 20 mm ISSC Patrone verschwand auch die Enfield AS-7 aus den Arsenalen der Sicherheitsdienste und wurde durch die modernisierte AS-8 in 20 mm ISSC weitgehend ersetzt (Modus HM, Gewicht -0,5 kg, Preis -500¥ , Legalitaet 5P-F). Für beide Waffen ist außer dem 10-schüssigen Ladestreifen auch eine 24-schüssige Munitionstrommel verfügbar (Tarnstufe -2, Gewicht +0,5 kg, 100¥ ) | | | | | |

| Schrot: Franchi SPAS-22 | | | | | 12 Gauge |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 2000¥ | | SI | | 2,5 |
| Modus | HM/AM(max. 4) | | Munition | | 8+1(m) |
| Gewicht | 4,5 kg | | Tarnstufe | | 3 |
| Schaden | 10S | | Legalität | | 4-G |
| Verfügbarkeit 8/10 Tage | | | | | R3 |
| Reichweite | 12 | 24 | 48 | 96 | |
| Ausstattung: Klapp-Sst (S1/K1), SG1 | | | | | |

Wie auch die Enfield AS-7 stammt die SPAS-22 aus der Zeit des Sturmschrotflintenwahns, ist jedoch im Gegensatz zur Enfield AS-7 als solche kaum zu gebrauchen. Trotz der vielen guten Eigenschaften der Waffe und dem integrierten Smartsystem konnte sich die SPAS-22 nicht gut verkaufen. Grund dafür ist die Klassifizierung als Automatikwaffe und die daraus folgende Sperrung für zivile Märkte. Aber auch für Sicherheitsdienste war die Serienfeuerfunktion nicht besonders interessant, da es unablässig Probleme im Serienfeuer gibt. Das Choke auch Verschlucken bedeuten kann, wurde zu einer Analogie zur SPAS-22. Franchi produziert allerdings auch erfolgreichere Waffen ähnlicher Bauart, so etwa die Pumpactionversion SPAS-22P (Modus EM, Power +1, Gewicht -0,5 kg, Preis 650¥ , Legalität 5P-F, kein Smartlink) und die Selbstladeversion SPAS-22C (Modus HM, Gewicht -0,25 kg, Preis 750¥ , Legalität 5P-F, kein Smartlink). Benelli produziert mit der TP-17 eine mit der SPAS-22P fast identische Jagdschrotflinte (Preis 700¥ ) und ST Kinetics bietet mit seiner serienmäßig versmarteten SASG-8 einen gefährlichen Konkurenten zur SPAS-22C (Preis 1200¥ , Smartlink I)

| Schrot: Mossberg CMDT | | | | | 12 Gauge |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 1500¥ | | SI | | 0,5 |
| Modus | HM/AM(max. 5) | | Munition | | 8+1(s) |
| Gewicht | 4,25 kg | | Tarnstufe | | 2 |
| Schaden | 10S | | Legalität | | 3-G |
| Verfügbarkeit 8/10 Tage | | | | | R3 |
| Reichweite | 12 | 24 | 48 | 96 | |
| Ausstattung: LZ | | | | | |

Der größte Fehlgriff in der Entwicklung schnellfeuernder Schrotflinten gelang der Traditionsfirma Mossberg, die mit der CMDT eine besonders leicht herzustellende und daher besonders billige Automatikschrotflinte auf den Markt brachte. Obwohl die Waffe anfangs weite Märkte erobern konnte, rächten sich das einfache System der Waffe und die unausgereifte Mechanik schnell und stürzten Mossberg in schwere Wartungsprobleme. Die Produktion der CMDT wurde daher mittlerweile eingestellt, große Mengen gebrauchter CMDT Flinten überschwemmen jedoch nach wie vor die Schwarzmärkte. Die für 500¥ Aufpreis verfügbare Smartgunversion der CMDT ist besonders durch massive Probleme mit dem Zielsystem bereits vor der CMDT aus dem Sortiment genommen worden und erfreut sich durch zahlreiche Schaudergeschichten einer zweifelhaften Berühmtheit auf der ganzen Welt. Shiawase Armaments hat mittlerweile für 950¥ ein Bauteilsortiment auf den Markt gebracht, das weite Teile der problembehafteten Bauteile der CMDT austauscht und die Waffe nutzbarer macht. Der veränderte Gasdruckregulator reduziert allerdings die Feuerrate (maximal 4 Schuss). Der Shiawase Umbau der CMDT erfreut sich immerhin bei vercyberten Schützen einer beachtlichen Beliebtheit. Eine der Mossberg CMDT sehr änliche Waffe ist die Tiger Arms QPG-6463 (Preis 1000¥ )

| Schrot: Remington 990 | | | | | 12 Gauge |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 650¥ | | SI | | 1 |
| Modus | EM | | Munition | | 8+1(m) |
| Gewicht | 4 kg | | Tarnstufe | | 2 |
| Schaden | 11S | | Legalität | | 5P-F |
| Verfügbarkeit 3/24 Stunden | | | | | R3 |
| Reichweite | 12 | 24 | 48 | 96 | |
| Ausstattung: Sst (K1/S1) | | | | | |

Eine der verbreitetsten Pumpaction Schrotflinten weltweit und als Heimverteidigungswaffe mindestens genauso verbreitet wie die Defiance T-250. Auch als Remington 990 Army mit Holosichtgerät verfügbar (Preis +200¥ ) und als Remington 995 C als verkleidete Bullpupvariante (Tarnstufe +2, Preis +200¥ ). Ähnliche Waffen wie die 990 sind die Mossberg PSGM-2 (Preis 675¥ ), die AOI Homeline (Munition 6+1(m), Gewicht -0,25 kg, Preis 500¥ ) und die H & K PSF-700 (Preis 850¥ )

| Schrot/SP: Remington Roomsweeper | | | | | 12 Gauge |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 300¥ | | SI | | 1 |
| Modus | HM | | Munition | | 3(m) |
| Gewicht | 1.5 kg | | Tarnstufe | | 6 |
| Schaden | 10M/8S(f) | | Legalität | | 6P-E |
| Verfügbarkeit 3/24 Stunden | | | | | R4 |
| Reichweite | 6 | 12 | 24 | 48 | |
| Ausstattung: | | | | | |

Auch bekannt als Remington 990 Shorty. Bei Kopfgeldjägern und verdeckten Ermittlern beliebte Ultrakompaktschrotflinte und auch bei Straßenschlägern und Konzernvollstreckern verbreitet. Das Röhrenmagazin fasst lediglich 3 Schuss, ein vierter Schuss kann in die Kammer geladen werden. Sie leidet naturgemäß an schwerem Rückstoß und massivem Verriss und wird in der Regel wie eine überproportionierte Holdout für Deutschüsse auf Nulldistanzen verwendet.

### 11.2.8 Sport- und Jagdgewehre

| Jagdgewehr: Mannlicher "Wilderer" | .375 H & H Mag<br>.458 WinMag<br>.416 RemMag |
|---|---|

| | | | |
|---|---|---|---|
| Preis | 2500¥ | SI | 2 |
| Modus | EM | Munition | 4/2/3(m) |
| Gewicht | 4,4 kg | Tarnstufe | –4 |
| Schaden | 13S<br>14S<br>14S | Legalität | 5P-F |
| Verfügbarkeit 6/24 Stunden | | | R5/6/6 |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Reichweite | 100 | 200 | 400 | 800 |
| | 130 | 260 | 520 | 1040* |
| | 100 | 200 | 400 | 800 |

Ausstattung: Sst (K1/S1)

Dieses besonders schwere, klassische, großkalibrige Bolt-Action Jagdgewehr von Steyr läßt keine Wünsche offen, wenn es um die "Big Game"-Jagd geht, die Großwildjagd, und hat den inoffiziellen, scherzhaften Beinamen "Wilderer", da diese oft nur auf das Fleisch aus sind und nach dem Beschuss mit dieser Waffe genau das übrig bleibt: ein Haufen Fleisch. Ein Jäger wählt das Kaliber nicht größer, als angemessen ist, wenn durch gefährliche Para-Arten in der Zeit seit dem Erwachen auch der allgemeine Trend zu stärkerem Kaliber geht. Diese brachiale Jagdbüchse ist für jedes Großwild geeignet, vom Elch über den Grizz bis zum Piasma oder gar Elefanten. Die eigentlich völlig übertriebene Power ist weniger für die alltägliche Jagd geeignet, sondern mehr für wirklich großes Wild und gepanzerte Paracritter. Der unangenehme Rückstoß dieses Kalibers hat schon so manchen tapferen Jägersmann mit dem berüchtigten Holland & Holland Feilchen-Ring seines Zielfernrohres versehen, weswegen diese Gewehre in der Regel ohne sowas geschossen werden.
Erfahrene Jäger empfehlen den Schuss aus dem Stehen, um den Rückstoß abtaumeln zu können, auch im Sitzen ist möglich, wenn es auch bei Hochsitzen zu unangenehmen Überraschungen kommen kann. Keinesfalls jedoch sollte diese Waffe im Liegendanschlag geschossen werden; eine Verletzung ist sehr wahrscheinlich. Die Munition ist kräftig, aber für einen sehr schußfesten Schützen gerade noch handhabbar.
Die Safariklasse wird von vielen rennomierten Anbietern hergestellt und in ähnlicher Form angeboten, so das leichter Winchester Modell 70 "Safari Express" (3,9 kg, R6/7/7 1350¥ ) oder das sehr schwere Remington Modell "Athabaskan Big Game" (5,5 kg R4/5/5, 1550¥ ) und natürlich das Toppmodell von Weatherby im Hauptkatalog.

| Jagdgewehr: Remington 750 | .270 Win<br>.243 Win |
|---|---|

| | | | |
|---|---|---|---|
| Preis | 900¥ | SI | 1 |
| Modus | HM | Munition | 5(m) |
| Gewicht | 3,0 kg | Tarnstufe | 0 |
| Schaden | 10M/9M | Legalität | 5P-F |
| Verfügbarkeit 3/24 Stunden | | | R2/1 |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Reichweite | 70 | 140 | 280 | 560 |

Ausstattung: Sst (K1/S1)

Die leichten Jagdgewehre sind wegen ihrer guten Handhabung unter Jägern sehr beliebt und gehören zu den häufigsten verkauften Gewehren überhaupt und eignen sich vor allem für die Jagd auf Niederwild. Von Browning ist das vergleichbare "Acera" im Handel (4(m), 3,2 kg, 950¥ ) und von Ruger das günstige, präzise Bolt-Action Kunststoffmodell "K77 Bandit" (4(m), 3,1 kg, EM, 500¥ ), sowie von Winchester das Modell 70 "Featherweight", (5(m), 3,2 kg, 1000¥ ) und der Unterhebelrepetierer "Wild West" mit einem Stangenmagazin für 8 Schuss (3,1 kg, EM, 550¥ ).

| Jagdgewehr: Remington 950 | .30-06<br>.300 WinMag |
|---|---|

| | | | |
|---|---|---|---|
| Preis | 1200¥ | SI | 1 |
| Modus | HM/EM | Munition | 3(m)/5(m) |
| Gewicht | 4,0/4.5 kg | Tarnstufe | –2 |
| Schaden | 11S/12S | Legalität | 5P-F |
| Verfügbarkeit 3/24 Stunden | | | R3/4 |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Reichweite | 80 | 160 | 320 | 640 |
| | 100 | 200 | 400 | 800 |

Ausstattung: Sst (K1/S1)

Dieses mittlere bis schwere Jagdgewehr ist für etwas größeres Wild geeignet, in der Springfieldvariante gern für's Rot- und Dammwild, die Magnumversion wird zur zuverlässigeren Handhabe mit einem Bolt-Action ausgeliefert. Wie auch der kleinere Bruder läßt sich das Gewehr recht einfach zerlegen und in einem Rucksack transportieren. Konkurrenzanbieter ist vor allem Winchester mit dem "Allstar Predator", jedoch ist dieser ausschließlich nur als Bolt-Action erhältlich (3,9 kg/4.4 kg, EM, 750¥ ,) und von Steyr das Modell "Anstand" für 1200¥ und vergleichbaren Eigenschaften wie der "Allstar Predator", jedoch mit 2fach Leuchtpunktvisier (OZH, bei Dunkelheit gut sichtbar, 4.1 kg/4.6 kg) und der robusten, schweren Mauser "Kapital" 5.0 kg/5.5 kg R2/R3 für 1600¥ .

| Sportgewehr: Ruger 100 | 5,56 mm N<br>7,62 mm N |
|---|---|

| | | | |
|---|---|---|---|
| Preis | 1300¥ | SI | 1 |
| Modus | HM | Munition | 5(m) |
| Gewicht | 3,75 kg | Tarnstufe | 2/0 |
| Schaden | 9M/10S | Legalität | 5P-F |
| Verfügbarkeit 3/24 Stunden | | | R1/2 |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Reichweite | 70 | 140 | 280 | 560 |
| | 80 | 160 | 320 | 640 |

Ausstattung: Sst (K1/S1), V3

Das extrem günstige halbautomatische Ruger-Sportgewehr ist sehr beliebt auf Schießanlagen in der ganzen Welt. Das kompakte und stromlinienförmige Bullpub-Design und das mitgelieferte 12fach Zielfernrohr (V3) macht es nicht nur unter Sportschützen, sondern auch unter Jägern begehrt. Die Präzision des Gewehres ist hervorragend und läßt nichts zu wünschen übrig in seiner Klasse. Es ist wahlweise in Holz- oder Kunststoffausführung erhältlich und zugelassen für die Sportdisziplin "Seriengewehr mit Zielfernrohr".

### 11.2.9 Scharfschützengewehre

| XSSG: Barret Modell 121 | | | | | .50 BMG |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 9800¥ | SI | | | 5 |
| Modus | HM | Munition | | | 6(s) |
| Gewicht | 11 kg | Tarnstufe | | | –4 |
| Schaden | 14T | Legalität | | | 2-J |
| Verfügbarkeit 14/30 Tage | | | | | R6 |
| Reichweite | 150 | 300 | 600 | 1200* | |
| Ausstattung: Sst+SP (K1/S2), 2B (K1/S1), HV2 (K2/S1), SG1, SD | | | | | |
| Dieses überschwere Scharfschützengewehr dient hauptsächlich als Anti-Material-Gewehr und wird im Liegen auf dem einklappbaren Zweibein geschossen. Es ist äußerst zuverlässig und robust und wird von Armeen weltweit benutzt, so zum Beispiel von den Streitkräften von UCAS und CAS. Auf dem zivilen Markt ist es als Selbstlader dieser Klasse nicht verfügbar. Aufgrund des riesigen Mündungsfeuerdämpfers und Schalldämpfers hält sich seit Jahren hartnäckig das Gerücht, die Waffe wäre lautlos. Tatsache ist jedoch, dass solche Waffen selbst mit Schalldämpfer noch so laut wie eine ungedämpfte .300er WinMag sind. Schalldämpfung findet bei solchen Waffen nur deswegen statt, um ein Schießen ohne massiven Gehörschutz zu ermöglichen. Auf Kernschussweite haben diese Waffen schon einen Streukreis, der nicht selten mehrere Zentimeter groß ist. Ähnliche Modelle sind das Barret 143 (14.3 mm, Schaden: 15T (R7), Modus: EM, Munition: 1(m), 7,65 kg, 8100¥ , Legalität: 3P-F), das Accuracy International Q-90 (Munition: 5(s), 10000¥ ) und das FN-LRTS (9600¥ ). | | | | | |

| SSSG: H & K Urban Striker | | | | | .300 WinMag |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 14200¥ | SI | | | 5 |
| Modus | HM | Munition | | | 10(s) |
| Gewicht | 6 kg | Tarnstufe | | | –4 |
| Schaden | 13S | Legalität | | | 2-J |
| Verfügbarkeit 18/30 Tage | | | | | R4 |
| Reichweite | 125 | 250 | 500 | 1000 | |
| Ausstattung: Sst+SP (K1/S2), 2B (K1/S1), SA | | | | | |
| Dieses Ultrapräzisionsgewehr von Heckler und Koch wird besonders gern von Präzisionsschützen von Polizei und Grenzschutzeinheiten der ADL verwendet, genießt jedoch auch weltweit den Ruf eines der genauesten Selbstladegewehre überhaupt zu sein. Man findet es daher nicht selten auch in den Arsenalen anderer Einheiten. Die Waffe ist vollständig zerlegbar und kann in einem speziellen Tragekoffer untergebracht werden, der nicht auffälliger ist, als ein übergroßer Aktenkoffer. Dies hat vor allem den Zweck, Polizeischarfschützen unbemerkt in Schussposition zu bringen, ohne einen potentiellen Geiselnehmer oder Terroristen zu früh vorzuwarnen. Obwohl die Waffe weitgehend aus Polymeren und Keramik gefertigt wurde, ist das weit verbreitete Gerücht, sie sei von Detektoren nicht aufspürbar, vollkommen lächerlich. Dafür sorgt allein der hochwertige Lauf aus Titanstahl, der Wolfram/Stahl Präzisionsschlagbolzen und der doppelt verriegelte Verschluss aus Guss-Stahl. Die Waffe verfügt über kein ein serienmäßiges Zielfernrohr, sondern es wird je nach Bedarf vom Kunden selbst ausgewählt. Sie ist voll versmartet und verfügt über einen per Smartlink einstellbaren Abzugswiderstand. Das spezielle Zweibein besteht zum Teil aus intelligentem Metall und gewährleistet so optimale Auflagestabilität bei Schwenkung der Waffe. Die Gesamterschwerniss für angesagte Schüsse sinkt mit dieser Waffe um 1. Änliche Modelle sind das Accuracy International UP-300 “Consolidator” (7,2 kg, Munition: 8(s), 12500¥ ), oder das Blaser Tactical Strike BT-7 (Modus: EM, Munition: 4(m), Schaden: 14S, 11950¥ ). | | | | | |

| SSSG: Mauser SEK 41 | | | | | .338 Lapua |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 11900¥ | SI | | | 4,5 |
| Modus | HM | Munition | | | 8(m) |
| Gewicht | 7,5 kg | Tarnstufe | | | –4 |
| Schaden | 14S | Legalität | | | 2-J |
| Verfügbarkeit 15/24 Tage | | | | | R5 |
| Reichweite | 125 | 250 | 500 | 1000 | |
| Ausstattung: Sst+SP (K1/S2), 2B (K1/S1) | | | | | |
| Durch das verstärkte Aufkommen schwer vercyberter und gepanzerter Verbrecher, sowie dem allgemeine Problem mit verbrecherischen Trollen, wurde das SEK-41 auf speziellen Wunsch des Grenzschuzes der ADL hergestellt und dient daher natürlich vor allem der Bekämpfung solcher Ziele. Da es sich um einen Selbstlader handelt, mussten bei der Genauigkeit der Waffe zwar Abstriche gemacht werden, der überlange Lauf kompensiert dies jedoch auf Polizei-Einsatzreichweiten ausreichend. | | | | | |

| MSSG: Ranger Arms SM-3 | | | | | .30-06 |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 6000¥ | SI | | | 4 |
| Modus | HM | Munition | | | 10(s) |
| Gewicht | 5,25 kg | Tarnstufe | | | –2 |
| Schaden | 12S | Legalität | | | 2-J |
| Verfügbarkeit 10/14 Tage | | | | | R3 |
| Reichweite | 100 | 200 | 400 | 800 | |
| Ausstattung: Sst (K1/S1), V2+LL, SD | | | | | |
| Auf dem Armalite AR-10 basierendes .30-06 Springfield SSG. Äußerst günstig und gut für Einsteiger geeignet. Die Waffe ist anfälliger als andere Modelle, aber dafür leicht zu zerlegen und zu warten. Sie verfügt über einen klappbaren Skelettschaft und wird serienmäßig mit einem Stufe 2 aktiv lichtverstärkenden Zielfernrohr geliefert. Änliche Modelle sind das Remington Target Pro (Munition: 6(m), EM, 5850¥ ), das Accuracy International AI-802 (Munition: 5(s), 4,95 kg, Stufe 3 passiv IR Zielfernrohr, 7950¥ ). | | | | | |

| SSSG: Walther WA-2100 | | | | | .300 WinMag |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 7500¥ | SI | | | 4 |
| Modus | HM | Munition | | | 6(m) |
| Gewicht | 4,5 kg | Tarnstufe | | | –2 |
| Schaden | 13S | Legalität | | | 2-J |
| Verfügbarkeit 12/14 Tage | | | | | R5 |
| Reichweite | 125 | 250 | 500 | 1000 | |
| Ausstattung: Sst (K1/S1), 2B (K1/S1), SG1 | | | | | |
| Dieses für Militär- und Polizeieinsatz konzipierte Scharfschützengewehr im leistungsstarken 300er Winchester Magnum basiert auf dem legendären WA-2000 Gewehr, das für die olympischen Spiele 1972 konstruiert wurde. Obwohl es als Massenwaffe nicht die Qualität und Präzision des Vorgängers erreicht, ist es sehr genau und zuverlässig und eignet sich, dank des integrierten Smartsystems, besonders für Polizeischarfschützen im SWAT-Dienst. Für Erwerbsberechtigte ist außerdem eine streifengefütterte Version mit 12er-Streifen verfügbar. Das Gewehr verfügt über ein einklappbares Zweibein, sowie Schockpolster und Mündungsfeuerbremse. | | | | | |

### 11.2.10 Leichte Maschinengewehre

| LMG: AOI HV-MP-LMG | | | | 4,73 mm CL |
|---|---|---|---|---|
| Preis | 7650¥ | SI | | 4 |
| Modus | HM/SM/AM (HV) | Munition | | 80(s) |
| Gewicht | 8 kg | Tarnstufe | | –5 |
| Schaden | 10L | Legalität | | 2-K |
| Verfügbarkeit 20/14 Tage | | | | R-3 |
| Reichweite | 100 | 200 | 400 | 800* |
| Ausstattung: Sst (K1/S1), 2B (K1/S1), SG2 | | | | |
| Dieses 3-läufige Gattling LMG wird besonders gern auf leichten Fahrzeugen zur Infanterieunterstützung benutzt. Verbreitet ist es jedoch kaum, da der kurze Ladestreifen, sowie die Unfähigkeit der hülsenlosen Waffe Munitionsgurte zu verwenden, die Einsatzdauer auf wenige Feuerstöße oder wenige Sekunden Deckungsfeuer beschränkt. Es findet daher hauptsächlich Verwendung als hochwirksames Infanteriescharfschützengewehr auf mittlere Distanzen. Der Munitionsverbrauch ist allerdings exorbitant. Die Waffe verfügt serienmäßig über Smartlink II und Zweibein und kann aus verständlichen Gründen nicht mit laufmontiertem Zubehör ausgestattet werden. | | | | |

| LMG: AOI MP-LMG | | | | 5,56 mm N |
|---|---|---|---|---|
| Preis | 3000¥ | SI | | 2 |
| Modus | SM/AM | Munition | | 50(Box) Gurt |
| Gewicht | 6,25 kg | Tarnstufe | | –2 |
| Schaden | 10M | Legalität | | 2-H |
| Verfügbarkeit 8/10 Tage | | | | R1 |
| Reichweite | 100 | 200 | 400 | 800* |
| Ausstattung: HP (K1/S2) oder Sst (K1/S1) mit 2B (K1/S1), GV2 (K2), LZ | | | | |
| Dieses relativ günstige Maschinengewehr liegt mit fast 6,5 Kilogramm Gewicht im oberen Spektrum seiner Klasse und überzeugt besonders durch seine einfache und robuste Konstruktion. Auch der Zündmechanismus ist denkbar primitiv und ausschließlich für gebremstes und ungebremstes Serienfeuer ausgelegt. Die Waffe verfügt über ein einfaches Gasventil, eine Schulterstütze mit klappbarem Zweibein oder ein Hüftpolster. Geladen wird die Waffe entweder mit 50 Schuss fassenden Munitionstrommeln oder Endlosgurten. Die Waffe ist exemplarisch für viele andere Waffen seiner Klasse wie etwa das FN-MAL 26 (HM/SM/AM, +250¥ ), das Israelische IMI Geburah HC-5, oder das Japanische SCK MG-2 (HM/SM/AM, Smart I, 30er Streifen und Gurt, +1250¥ ) | | | | |

| LMG: H & K MG4/46 | | | | 5,56 mm N |
|---|---|---|---|---|
| Preis | 3500¥ | SI | | 3 |
| Modus | HM/SM/AM | Munition | | 100(Box) Gurt |
| Gewicht | 6,5 kg | Tarnstufe | | –3 |
| Schaden | 10M | Legalität | | 2-H |
| Verfügbarkeit 8/10 Tage | | | | R1 |
| Reichweite | 100 | 200 | 400 | 800* |
| Ausstattung: Sst (K1/S1), 2B (K1/S1), GV (K1) | | | | |
| Das MG-4/46 ist der Vorgänger des LMG-50 und diente die vergangenen 30 Jahre als Infanterie-MG der ADL Verteidigungstreitkräfte. Die Waffe ist von sehr guter Qualität und wird auch gern als Ersatz für Infanteriescharfschützengewehre im Einzelfeuer verwendet. Das MG-4 verfügt über ein Zweibein und ein einfaches Gasventil. | | | | |

| LMG: Ingram Valiant | | | | 5,56 mm N |
|---|---|---|---|---|
| Preis | 950¥ | SI | | 2 |
| Modus | HM/AM | Munition | | 50(s) Gurt |
| Gewicht | 8,95 kg | Tarnstufe | | –2 |
| Schaden | 10M | Legalität | | 1-H |
| Verfügbarkeit 6/5 Tage | | | | R-1 |
| Reichweite | 100 | 200 | 400 | 800* |
| Ausstattung: HP (K1/S2), GV (K1) | | | | |
| Obwohl es sich bei dieser Waffe um kaum mehr als eine aufgebohrte Sturmgewehrversion einer MAC-22 mit Gurtfütterung handelt, erfeut sich die Ingram Valiant großer Beliebtheit auf der ganzen Welt, was wohl eher am lächerlich geringen Preis und weniger an der Leistung der Waffe liegt. Das für ein LMG vollkommen unzumutbare Gewicht von fast 9 kg sorgt wenigstens für ein bisschen Rückstoßdämpfung, denn ein Zweibein ist serienmäßig nicht vorgesehen und nur schwer ohne Lötkolben nachzurüsten. Der Lauf ist sehr kompliziert zu wechseln, dafür ist er jedoch sehr haltbar und überhitzt nur sehr selten. | | | | |

### 11.2.11 Mittlere Maschinengewehre

| MMG: GE Vindicator Minigun | | | | | 5,56 mm N |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 8000¥ | | | SI | 5 |
| Modus | AM(mini) | | | Munition | 50(s) Gurt |
| Gewicht | 15 kg | | | Tarnstufe | –6 |
| Schaden | 10M | | | Legalität | 1-H |
| Verfügbarkeit 18/20 Tage | | | | | R-2 |
| Reichweite | 100 | 200 | 400 | 800* | |
| Ausstattung: | | | | | |

Diese 6-läufige leichte Minigun hat auf der Straße einen legendären Ruf als "Schredder". Die viel zu schwere Waffe wurde bereits in den 50ern von vielen Militäreinheiten ausgemustert und war so die erste, billige Minigun, welche über dunkle Kanäle die Straße erreichte, ist aber in unterentwickelten Gebieten und Söldnertruppen weiterhin eine gern verwendete Waffe. Ihr extremes Gewicht macht sie einfach zu handhaben, wenn man in der Lage ist, das schwere Monstrum auf einem Gyromount samt Rückentornister mit Munition zu tragen und sehr zuverlässig, selbst bei langanhaltendem Feuer. Beim Militär findet die Waffe einerseits als leichte Luftabwehrwaffe auf Hardpoints oder als psychologische Unterstützungs- und Deckungsfeuerwaffe bei vercyberter Infantrie und Sturmtruppen Verwendung, ist aber bereits vom Konzept her wieder überholt.
Berühmt geworden ist die Waffe im SimSense-Söldner-Dschungel-Metzelstreifen "Arbor – die Waldmonster von Benin" mit Allan McBane in der Hauptrolle, der zu verzweifelten Protesten der Ökoszene führten, da die über 30 im Film niedergemachten Entwontzanze keine Tricktechnik waren. "Wird Zeit, die dicke Wumme auszupacken!"
Die Waffe braucht eine komplexe Aktion, um anzufahren und feuert 5-15 Schuss im Autofeuer. Die Batterien halten für 10 Minuten Laufrotation, wobei das hohe Sirren des Elektromotors laut und deutlich zu hören ist und eine furchteinflößende, psychologische Wirkung hat. Der passende Rückentornister mit Gyromount(5) für 1000 Schuss Munition wiegt 9 kg und kostet 2700¥ extra.

| MMG: Whitney-Morgan MG | | | | | 4.73 mm CLL |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 12000¥ | | | SI | 5 |
| Modus | AM(mini) | | | Munition | Box |
| Gewicht | 15 kg | | | Tarnstufe | –8 |
| Schaden | 11M | | | Legalität | 1-H |
| Verfügbarkeit 18/30 Tage | | | | | R–1 |
| Reichweite | 150 | 300 | 600 | 1200* | |
| Ausstattung: SG1 | | | | | |

Diese edle, sechsläufige Minikanone feuert das 4.73 mm CLL über einen eine Munitionsbox mit Kettenlader und ist serienmäßig mit einem internen Smartlink ausgestattet. Die Waffe wird gern zur leichten Flugabwehr, als Lafetten- und Bordwaffe und für schweres Infantriedeckungsfeuer benutzt, wobei die Feuerkadenz zwischen 6 und 18 Schuss pro komplexer Aktion per Smartlink frei regelbar ist. Der für die Power angenehm verträgliche Rückstoß lässt auch Tornisterbetrieb zu, wenn übermenschliche Soldaten die Waffe aus einem Gyromount führen. Dabei sollte die Kadenz jedoch begrenzt bleiben. Bei voll aufgedrehter Feuerrate der Waffe hat sie einen schier unersättlichen Munitionshunger, was ihr unter Doorgunnern auch den scherzhaften Beinamen "Hungry Morgan" eingebracht hat. Die kleinen Ausmaße der Patrone gestalten jedoch die Speisung des kleinen Monsters mit jeder Menge Munition völlig problemlos. Die rotierenden Läufe leiten dabei die entstehende Hitze der hülsenlosen Geschosse optimal ab. Gerade als Türwaffen von Hubschraubern findet die Whitney-Morgan gern Verwendung wegen ihres effektiven Deckungsfeuers auch aus größerer Entfernung bei aufgedrehter Kadenz.
Die verbreitetste Version der Waffe ist die Hardpointversion für Dreibein, Stiftmount oder Lafette. Der passende Rückentornister mit Gyromount(6) für 1200 Schuss Munition wiegt 12 kg und kostet 6300¥ extra.

| MMG: FN MAG-5 | | | | 7,62 mm N |
|---|---|---|---|---|
| Preis | 4250¥ | SI | | 3 |
| Modus | HM/SM/AM | Munition | | 50(Box) Gurt |
| Gewicht | 8,5 kg | Tarnstufe | | –4 |
| Schaden | 11S | Legalität | | 2-H |
| Verfügbarkeit 14/14 Tage | | | | R2 |
| Reichweite | 150 | 300 | 600 | 1200* |
| Ausstattung: Sst (K1/S1), GV2 (K2), 2B (K1/S1), LZ | | | | |
| Sehr verbreitetes Universal-MG in 7,62 mm Nato mit guter Dauerfeuerleistung und herausragender Zuverlässigkeit. Ordonanz-UMG der MET-2000, sowie zahlreicher EU Staaten. Geladen wird über 30-schüssige Streifenmagazine zum mobilen Einsatz, mit 50er und 100er Boxen zum Fahrzeugeinsatz oder Endlosgurt für befestigte Stellungen. Der Lauf verfügt über ein Schnellwechselsystem. Unter dem Lauf befindet sich ein einklappbares Zweibein. Die Zielerfassung erfolgt entweder über den eingebauten Hochleistungslasermarkierer oder die robuste Reflexvisierung. Die Waffe ist exemplarisch für andere MMG's und UMG's wie etwa das während der Eurokriege entwickelte Russische Luchink RPL-23 in 7,62 mm Rimmed, das Südafrikanische SAMI K-70 MMG, oder das Stoner-AOI GPMMG M-57. | | | | |

| MMG: Stoner-AOI M107 | | | | 7,62 mm N |
|---|---|---|---|---|
| Preis | 5200¥ | SI | | 3 |
| Modus | AM | Munition | | 40(Box) Gurt |
| Gewicht | 12,5 kg | Tarnstufe | | –3 |
| Schaden | 11S | Legalität | | 2-H |
| Verfügbarkeit 14/14 Tage | | | | R2 |
| Reichweite | 150 | 300 | 600 | 1200* |
| Ausstattung: Sst (K1/S1), 3B (K2/S2), GV3 (K3), LZ | | | | |
| Dieses mittlere 7,62 mm Maschinengewehr ist speziell für Fahrzeug- und Lafetteneinsatz konstruiert und in seiner leichtesten Variante auf Dreibein montiert, semimobil. Der besonders schwere, luftgekühlte Lauf kann schnell und einfach ausgewechselt werden. | | | | |

## 11.2.12 Schwere Maschinengewehre

| SMG: Vengeance | | | | 30-06 Springfield |
|---|---|---|---|---|
| Preis | 30000¥ | SI | | 6 |
| Modus | AM (6-15) | Munition | | Gurt |
| Gewicht | 30 kg | Tarnstufe | | –8 |
| Schaden | 12S | Legalität | | 1-H |
| Verfügbarkeit 18/30 Tage | | | | R1 |
| Reichweite | 175 | 350 | 700 | 1400* |
| Ausstattung: | | | | |
| Diese schwergewichtige Minikanone wird gern als Flugabwehrwaffe auf Panzer- und Lafettenfahrzeugen eingesetzt. Ihre hohe Feuergeschwindigkeit ohne Überhitzungsprobleme lässt gutes Sperrfeuer zu. Für tragbaren Einsatz ist die Waffe definitiv zu schwer. Die Wahl auf das 30-06 Springfield zu gunsten der Ausgewogenheit der Waffe in Bezug auf Durchschlag und Handhabung mag vielleicht überraschen, aber die verbesserten Panzerungen sind häufig so gearbeitet, dass sie Beschuss mit 7.92 mm Nato vertragen und wo diese Munition endet, geht die bewährte 30-06 Springfield noch einen kleinen Schritt drüber hinaus. | | | | |

| SMG: Ruhrmetall SF20 | | | | 7.62 mm/8 mm |
|---|---|---|---|---|
| Preis | 9500¥ | SI | | 4 |
| Modus | AM | Munition | | 200(Box) Gurt |
| Gewicht | 15 kg | Tarnstufe | | –6 |
| Schaden | 11S/12S | Legalität | | 1-H |
| Verfügbarkeit 17/28 Tage | | | | R1/R2 |
| Reichweite | 175 | 350 | 700 | 1400* |
| Ausstattung: | | | | |
| Dieses typische SMG findet sich fest montiert auf zahlreichen Panzerfahrzeugen auf der ganzen Welt und wird entweder über eine 200 Schuss fassende Munitionsbox oder Endlosgurte gespeist. Es verfügt als häufige Koaxialmontagewaffe nur über minimale optische Zielhilfen. Auf Gyrostabilisatoren und Troll-Lafette befestigt und mit schwächeren Treibladungen betrieben, ist es eine beliebte mobile Anti-Panzerwaffe in ärmeren Ländern. | | | | |

## 11.2.13 Überschwere Maschinengewehre

| HMG: Vanquisher | | | | .50 BMG |
|---|---|---|---|---|
| Preis | 40000¥ | SI | | 8 |
| Modus | AM (6-15) | Munition | | Gurt |
| Gewicht | 45 kg | Tarnstufe | | –8 |
| Schaden | 14T | Legalität | | 1-H |
| Verfügbarkeit 20/60 Tage | | | | R4 |
| Reichweite | 175 | 350 | 700 | 1400* |
| Ausstattung: | | | | |
| Eine ultraschwere Flugabwehr-Minigun mit enormer Feuergeschwindigkeit für Mounts auf schweren Panzerfahrzeugen oder Schiffen. Die brutale Feuerkraft dieser Kanone stellt selbst gut gepanzerte Fahrzeuge vor Probleme, da leichtere Munition häufig an den Panzerungen abprallt. Auch als Sperrfeuerkanone gegen anfliegende Raketen zu gebrauchen, wenn mehrere dieser Miniguns computergesteuert ihr Feuer koordinieren, das Konzept ist jedoch schon wieder veraltet, da neuere Abwehrwaffen effizienter mit weniger Gewicht arbeiten. Da die Abwehrwaffen an vielen militärischen Installationen deshalb demontiert werden und durch effektivere Systeme ersetzt, sacken selbst diese außergewöhnlichen und seltenen Geräte zuweilen auf den Schwarzmarkt durch. | | | | |

# 11.3 Antike Waffen vor 2000

## 11.3.1 Sturmgewehre

| StG: AK-47/AKM | | | | | 7,62x39 mm Bloc |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 300¥ | SI | | | 1 |
| Modus | HM/AM | Munition | | | 30(s) |
| Gewicht | 4.3 kg | Tarnstufe | | | 2(3) |
| Schaden | 8S | Legalität | | | 4-G |
| Verfügbarkeit | | | | | R1 |
| Reichweite | 40 | 80 | 160 | 320 | |
| Ausstattung: (Klapp-)Sst(K1/S1), AKM: Gewicht -1 kg | | | | | |

Die klassische Kalashnikov. Die AK 47 war das erste nach dem Krieg eingeführte Sturmgewehr und basiert zu weiten Teilen auf dem alten StG44 aus dem zweiten Weltkrieg. Die AK 47 war lange Zeit die Standardwaffe aller Ostblock-Länder und wurde in unzähligen Varianten produziert. Selbst heute noch befinden sich große Mengen dieser Waffe im Umlauf. Die AKM ist die modernisierte Version der AK 47. Hauptsächlich wurde die Produktion vereinfacht, aber die Waffe ist auch ein gutes Kilo leichter geworden im Vergleich zu ihrer Ur-Version.
Von beiden Waffen gibt es auch eine Version mit Klappschulterstütze als AKS-47/AKMS.

| StG: AK-74 | | | | | 5.45x39 mm Bloc |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 350¥ | SI | | | 1 |
| Modus | HM/AM | Munition | | | 30(s) |
| Gewicht | 3.3 kg | Tarnstufe | | | 2(3) |
| Schaden | 9M | Legalität | | | 4-G |
| Verfügbarkeit | | | | | R1 |
| Reichweite | 70 | 140 | 280 | 560 | |
| Ausstattung: (Klapp-)Sst(K1/S1), GV1(K1) | | | | | |

Die AK 74 wurde als Antwort auf das M16 gebaut. Kleinkaliber, wie 5.56 mm Nato oder 5.45 mm Bloc, haben sich als ausreichend effektiv herausgestellt und das bei weitaus leichter zu handhabendem Rückstoß und geringerem Munitionsgewicht. Dabei ist die AK 74 auch genauer als ihr Vorgänger und verfügt über eine größere Einsatzreichweite. Im Gegensatz zu ihrem Vorgänger, verfügen fast alle 74er AKs ausser den ersten Serien über Handgriffe und Schulterstützen aus Plastik. Auch von der AK 74 gibt es eine Version mit Klappschulterstütze als AKS-74.

| Kompakt Karabiner: AKS-74U | | | | | 5.45x39 mm Bloc |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 450¥ | SI | | | |
| Modus | HM/AM | Munition | | | 20/30(s) |
| Gewicht | 2.7 kg | Tarnstufe | | | 4(5) |
| Schaden | 8M | Legalität | | | 4-G |
| Verfügbarkeit | | | | | R1 |
| Reichweite | 30 | 60 | 120 | 240 | |
| Ausstattung: Klapp-Sst(K1/S1), GV1(K1) | | | | | |

Bei der AKS-74U handelt es sich um ein Kompakt-Sturmgewehr. Ursprünglich wohl als Schießlukenwaffen entwickelt, wurde sie später vor allem an Luftlande-Einheiten, Pioniereinheiten, Fahrzeugbesatzungen und Polizeieinheiten ausgegeben. Ihre Schusscharakteristika unterscheiden sich stark von der AK-74, so ist die Mündungsgeschwindigkeit z. B. wesentlich niedriger, aber die Feuerfrequenz höher. Sie verfügt über einen sehr wirksamen Mündunsfeuerdämpfer, welcher auch gleichzeitig als einfacher Rückstoßkompensator wirkt.

| Kampfgewehr: M14 | | | | | 7,62x51 mm Nato |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 1600¥ | SI | | | |
| Modus | HM/AM | Munition | | | 10(s) |
| Gewicht | 4 kg | Tarnstufe | | | 0 |
| Schaden | 10S | Legalität | | | 4-G |
| Verfügbarkeit | | | | | R2 |
| Reichweite | 80 | 160 | 320 | 640 | |
| Ausstattung: Sst(K1/S1), Mündungsfeuerdämpfer | | | | | |

Das M14 war der Nachfolger des M1 Garand aus dem zweiten Weltkrieg und stellte von 1957 bis zur Einführung des M16 das Standardgewehr der US-Streitkräfte dar. Für heutige Augen wirkt das M14 mit seinem hözernen Gewehrkolben und der Schulterstütze schon fast wie eine Sport- oder Jagdwaffe denn eine Kriegswaffe Als M21 gab es auch eine Scharfschützenvariante des M14, welche auf halbautomatisches Feuer begrenzt war und lange Zeit das Standard-SSG der US-Army war. Nach Ausmusterung des M14 bei der Arme war es noch lange Zeit als halbautomatisches Gewehr auf dem zivilen Markt sehr recht gefragt.

| StG: M16A1 | | | | | 5,56x45 mm |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 400¥ | SI | | | |
| Modus | HM/AM | Munition | | | 20/30(s) |
| Gewicht | 3 kg | Tarnstufe | | | 2 |
| Schaden | 8M/7M | Legalität | | | 4-G |
| Verfügbarkeit | | | | | R1 |
| Reichweite | 60 | 120 | 240 | 480 | |
| | 30 | 60 | 120 | 240 | |
| Ausstattung: (Klapp-)Sst(K1/S1), Mündungsfeuerdämpfer. Colt Commando: TS 3(4), Gewicht -0.5 kg | | | | | |

Mit dem M16 hielt das Sturmgewehr endlich auch in der NATO Einzug. Die Umrüstung auf das M16 war damals ein einzige Fiasko, da die ersten Modelle über gravierende Mängel verfügten. Nach beheben dieser Probleme, wurde das M16 jedoch zu einer der erfolgreichsten Waffen überhaupt. Ür spezialeinheiten gab es nocht eine als "Colt Commando" bekannte Version des M16 mit gekürztem Lauf und ausziehbarer Schulterstütze. Vor allem unter dem kurzen Lauf leidet jedoch die Leistungsfähgigkeit enorm und auch der M203 kann nicht montiert werden.

| StG: M16A2 | | | | | 5.56x45 mm N |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 450¥ | SI | | | 1 |
| Modus | HM/SM | Munition | | | 30(s) |
| Gewicht | 3,77 kg | Tarnstufe | | | 2 |
| Schaden | 9M | Legalität | | | 4-G |
| Verfügbarkeit 8/7 Tage | | | | | R1 |
| Reichweite | 70 | 140 | 280 | 560 | |
| | 60 | 120 | 240 | 480 | |
| Ausstattung: (Klapp-)Sst(K1/S1), Mündungsfeuerdämpfer. M4: TS 3(4) | | | | | |

Beim M16A2 handelt es sich um eine Modifikation des original M16, unter anderem auf Basis von Erfahrungen welche im Vietnam-Krieg gesammelt wurden. So wurde der Vollautomatikmodus etwa auf Salvenfeuer begrenzt und das Gewehr auf die neue Nato-Standard Munition vom Typ SS109 im Kaliber 5.56x45 umgestellt, wodurch die Waffe Präzisier und Durchschlagskräftiger wurde. Mit dem M4 gibt es auch wieder eine Karabinerversion des M16A2, welche jedoch über einen längeren Lauf verfügt, als das alte Colt Commando und kaum Leistungseinbussen aufweist. Auch kann das M4 den M203 Unterlaufgrantwerfer aufnehmen.

| Karabiner: M4A1 SOPMOD/M16A3-4 | | | | 5,56x45 mm N |
|---|---|---|---|---|
| Preis | 650¥ | SI | | 1 |
| Modus | HM/AM(/SM) | Munition | | 30(s) |
| Gewicht | 3.4 kg | Tarnstufe | | TS3(4) |
| Schaden | 8M | Legalität | | 2-E |
| Verfügbarkeit 10/7 Tage | | | | R1 |
| Reichweite | 40 / 70 | 80 / 140 | 160 / 280 | 320 / 560 |
| Ausstattung: Klapp-Sst(K1/S1) (feste Sst für M16A3/4), Mündungsfeuerdämpfer, Picatinny-Schiene oben, sowie Ober- und Unterlauf. | | | | |
| Das M4A1 SOPMOD (Special Operations Peculiar Modification) ist ein Set von Waffe und Ausrüstung, welches vom amerikanischen SOCOM zusammengestellt wurde, um ihren Spezialeinheiten ein möglichst flexibles Waffensystem an die Hand zu geben. Die Waffe selbst unterscheidet sich vom herkömmliche M4 dadurch, dass der Tragegriff nicht fest mit dem Gehäuse verbunden ist, sondern auf einer Picatinny-Schiene montiert wurde.<br>Dadurch können problemlos andere Zieloptiken montiert werden. Zusätzlich verfügt das M4A1 SOPMOD über einen Handschutz mit Picatinny-Schienen, so dass über und unter dem Lauf Zubehör montiert werden kann. Der ursprüngliche SOPMOD-Kit bestand aus folgendem Zubehör (nicht im Preis enthalten):<br>Tragegriff, ACOG Reflex Sight, ACOG 4fach Zielfernrohr, Lasermarkierer, AN/PEQ-2 IR-Pointer/Illuminator, Schalldämpfer mit Schnellverschluss (wird über dem Mündungsfeuerdämpfer montiert), Lampe, Granatzielgerät und ein modifizierter M203 Granatwerfer. Das M4A1 gibt es dabei sowohl als vollautomatische Variante, als auch mit Salvenfeuerbegrenzer. Natürlich kann jedes Zubehörteil montiert werden, welches für Picatinny-Schienen ausgelegt ist.<br>Das M16A3 und A4 sind Varianten des M16A2 auf den Stand des M4A1 SOPMOD gebracht, wobei das A3 die vollautomatische und das A4 die Salvenfeuer begrenzte Version ist. | | | | |

| Kampfgewehr: FN FAL | | | | 7.62x51 mm N |
|---|---|---|---|---|
| Preis | 1200¥ | SI | | .75 |
| Modus | HM/AM | Munition | | 20(s) |
| Gewicht | 4,3 kg | Tarnstufe | | -1(0)/1(2) |
| Schaden | 10S/9S | Legalität | | 10P-E |
| Verfügbarkeit 4/48 Stunden | | | | R2 |
| Reichweite | 80 / 60 | 160 / 120 | 320 / 240 | 640 / 480 |
| Ausstattung: (Klapp-)Sst(K1/S1), Mündungsfeuerdämpfer | | | | |
| Das FN FAL ist neben der AK wohl eines der erfolgreichsten Gewehre der Nachkriegsgeschichte. Ursprünglich als echtes Sturmgewehr im Kaliber 7,92 mm Kurz entwickelt, rüstete FN die Waffe schnell auf das damals neue Nato-Kaliber 7.62x51 mm um, und eine Erfolgsstory begann. Beim FN FAL handelte es sich um ein genaues und zuverlässiges Kampfgewehr, wenn dies auch mit einem hohen Gewicht und einer gewissen Unhandlichkeit erkauft wurde. Neben der normalen Version es FALs, gab es noch Versionen mit Klappschulterstütze und auch einem kürzeren Lauf für Fallschirmspringer. Außerdem gab es noch eine Version mit schwererem Lauf und Zweibein als LMG. | | | | |

| Sturmgewehr: FN FNC | | | | 5,56x45 mm N |
|---|---|---|---|---|
| Preis | 650¥ | SI | | 1 |
| Modus | HM/SM/AM | Munition | | 30(s) |
| Gewicht | 3,6 kg | Tarnstufe | | 2(3)/3(4) |
| Schaden | 9M | Legalität | | |
| Verfügbarkeit 4/48 Stunden | | | | R1 |
| Reichweite | 70 / 60 | 140 / 120 | 280 / 240 | 560 / 480 |
| Ausstattung: Klapp-Sst(K1/S1), GV1(1) | | | | |
| Dieses einfach herzustellende und günstige Sturmgewehr vereint die besten Designideen des israelischen Galils, der AK und des FN FAL. Es erschien Mitte der 80er Jahre und kam sofort beim belgischen Militär zum Einsatz und Schweden führte eine speziell angepasste Version als AK5 ein. Die Standardversion wurde mit einer klappbaren Schulterstütze geliefert, es gab jedoch auch Varianten mit fester Schulterstütze und auch Karabiner mit gekürztem Lauf. | | | | |

| Kampfgewehr: Heckler & Koch G3 | | | | 7,62x51 mm N |
|---|---|---|---|---|
| Preis | 1450¥ | SI | | 1 |
| Modus | HM/AM | Munition | | 20(s) |
| Gewicht | 4.4 kg | Tarnstufe | | 0(1)/2(3) |
| Schaden | 10S/9S | Legalität | | 4-G |
| Verfügbarkeit 7/48 Stunden | | | | R2 |
| Reichweite | 80 / 60 | 160 / 120 | 320 / 240 | 640 / 480 |
| Ausstattung: (Klapp-)Sst(K1/S1), Mündungsfeuerdämpfer | | | | |
| Dieses deutsche Kampfgewehr ist dem FN FAL von der Leistung her sehr ähnlich. Und geht zurück auf ein spanisches Gewehr von CETME, welches wiederum von deutschen Ingenieuren nach dem Krieg auf Basis des Mauser StG45 entwickelt wurde. Die Waffe ist ziemlich schwer und unhandlich, dafür aber auch genau und Durchschlagskräftig. Das G3 war bis in die 90er Jahre des letzen Jahrhunderts das Standardgewehr der deutschen Bundeswehr und wurde in über 50 Nationen das Standard Infanteriegewehr, so zum Beispiel in der Türkei und in Norwegen.<br>Grob gab es drei Hauptvarianten des G3: das G3A3 mit fester Schulterstütze, das G3A4 mit ausziehbarer Schulterstütze und das G3KA4 mit zusätzlich gekürztem Lauf.Unter der Bezeichnung HK79 gab es auch einen 40 mm Unterlaufwerfer der sich unter das G3 montieren lies. | | | | |

| Sturmgewehr: Heckler & Koch HK33 | | | | 5.56x45 mm N |
|---|---|---|---|---|
| Preis | 1200¥ | SI | | 1.2 |
| Modus | HM/(SM)/AM | Munition | | 25/30(s) |
| Gewicht | 3.9/3.65 kg | Tarnstufe | | 2/3 |
| Schaden | 9M | Legalität | | 10P-E |
| Verfügbarkeit 6/48 Stunden | | | | R1 |
| Reichweite | 70 / 60 | 140 / 120 | 280 / 240 | 560 / 480 |
| Ausstattung: (Klapp-)Sst (K1/S1), Mündungsfeuerdämpfer, | | | | |
| Beim HK33 handelt es sich um eine auf 5.56 mm herunterskalierte Version des G3. Vom deutschen Militär selbst nicht verwendet, fand das HK33 bei der Polizei durchaus seinen Anklang. Auch ins Ausland verkaufte sich die Waffe recht gut, so setzten z.B. die Armeen von Malaysia, Chile und Thailand das HK33 ein. Die Türkei baute es ab 1999 sogar in Lizens und setze die Waffe bis in die 30er hinein ein. Wie auch vom G3 gibt es vom HK33 sowohl eine Karabiner-Version (mit dem K-Kürzel) als auch die Wahl zwischen einer festen als HK33A2 oder der bekannten Teleskopschulterstütze als A3, und natürlich kann auch der HK79 Unterlaufgranatwerfer montiert werden. | | | | |

| Kompakt Karabiner: Heckler & Koch HK53 | | | | | 5.56x45 mm N |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 1400¥ | | SI | | 1.5 |
| Modus | HM/(SM)/AM | | Munition | | 25/30(s) |
| Gewicht | 3 kg | | Tarnstufe | | 4(5) |
| Schaden | 8M | | Legalität | | |
| Verfügbarkeit 8/6 Tage | | | | | R1 |
| Reichweite | 30 | 60 | 120 | 240 | |
| Ausstattung: Klapp-Sst(K1/S1) Mündungsfeuerdämpfer | | | | | |

Bei der HK53 MP handelt es sich um einen Zwitter zwischen der berühmten 9 mm MP5 und dem HK33 Sturmgewehr. Kaum viel größer als die MP5, verschießt diese Waffe das 5.56 mm Sturmgewehrkaliber des HK33. Gerade die älteren Versionen dieser Waffe litten unter dem extrem starken Mündungsblitz, welcher von der Gewehrpatrone mit der größeren Treibladung in Verbindung mit dem kurzen Lauf herrührte.. Neuere Ausführungen dieser Waffe bekämpften dieses Problem jedoch mit Hilfe eines effektiveren Mündungsfeuerdämpfers. Gerade amerikanische Polizeieinheiten konnten sich mit der HK53 recht gut anfreunden, insgesamt war die Waffe jedoch eher selten anzutreffen gewesen.

| Kompakt Karabiner: Heckler & Koch G36C | | | | | 5.56x45 mm N |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 1100¥ | | SI | | 1.5 |
| Modus | HM/(SM)/AM | | Munition | | 30(s) |
| Gewicht | kg | | Tarnstufe | | 4(5) |
| Schaden | 8M | | Legalität | | |
| Verfügbarkeit 8/6 Tage | | | | | R1 |
| Reichweite | 30 | 60 | 120 | 240 | |

Ausstattung: Klapp-Sst+SP(K1/S2) Mündungsfeuerdämpfer, Picatinny-Schiene oben, Montagepunkte für Picatinny-Schienen rechts+links.

Beim G36 Compact handelt es sich um eine weiter verkürzte Version des G36K, speziell für den Einsatz unter beengten Verhältnissen konzipiert Um die Zielerfassung auf kurze Entfernungen zu verschnellern, hat man auf die optische Zielhilfe verzichte und die Waffe wier mit Kimme udn Korn ausgerüstet. Zusätzlich verfügt die Waffe über eine Picatinny-Schiene, um weitere Zielfhilfen der freien Wahl montieren zu können. Die Schulterstütze des G36C ist kürzer als die normale Ausführung und am Handschutz sind auf jeder Seite Montagepunkte für Picatinny-Schienen vorgesehen.

| Sturmgewehr: Heckler & Koch G36 | | | | | 5.56x45 mm N |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 900¥ | | SI | | 1.2 |
| Modus | HM/(SM)/AM | | Munition | | 25/30(s) |
| Gewicht | 3.6/3.3 kg | | Tarnstufe | | 2(3)/3(4) |
| Schaden | 9M | | Legalität | | 10P-E |
| Verfügbarkeit 6/48 Stunden | | | | | R1 |
| Reichweite | 70 | 140 | 280 | 560 | |
| | 60 | 120 | 240 | 480 | |

Ausstattung: Klapp-Sst+SP(K1/S2), GV1(K1), OZH. G36K: Mündungsfeuerdaämpfer statt GV1. MG36: Zweibein

Mit dem G36 hat Heckler und Koch mit praktisch allen Designphilosophien gebrochen welche HK-Waffen bis dahin ausgemacht haben. Das G36 war eine leichte, robuste, zuverlässige und vor allem äußerst preiswerte Waffe. Standardmäßig verfügt das G36 über eine optische Zielhilfe mit 1,5facher Vergrößerung, eine Klappschulterstütze sowie ein Gasventil.Die Karabinerversion des G36 verfügt über einen kürzeren Lauf und tauscht das Gasventil gegen einen Mündungsfeuerdämpfer ein, und die LMG-Variante verfügt über ein zusätzliches Zweibein und verwendet eine Beta C-Mag 100 Schuß Trommel. Der AG36 40mm Unterlaufgrantwerfer kompletiert das System. Das G36 war das Standardinfanteriegewehr der deutschen, spanischen und englischen Streitkräfte. Auch bei verschiedenen Polizeidiensten setzten es erfolgreich ein.

| Sturmgewehr: FA MAS | | | | | 5.56x45 mm N |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 900¥ | | SI | | 1.2 |
| Modus | HM/SM/AM | | Munition | | 25/30(s) |
| Gewicht | 3.61 kg | | Tarnstufe | | 3/4 |
| Schaden | 9M | | Legalität | | 10P-E |
| Verfügbarkeit 6/48 Stunden | | | | | R1 |
| Reichweite | 70 | 140 | 280 | 560 | |
| | 60 | 120 | 240 | 480 | |

Ausstattung: Sst (K1/S1), Mündungsfeuerdämpfer

Das Fusil Automatique Manufacture d'Armes de St. Etienne, wurde Ende der 70er Jahre das neue Standardgewehr der französischen Armee. Außergewöhnlich an diesem Gewehr war vor allem, dass es neben dem Styr AUG das erste Bullpub Gewehr war, welches die Problematik des Hülsenauswurfs anging. Bullpub Gewehre haben das Problem, dass der Hülsenauswurf direkt am Gesicht des Schützen liegt, so dass Waffen wie z.B. das englische SA80 nicht von der linken Schulter eingesetzt werden können. Die Konstrukteure des FA MAS lösten das Problem, in dem sie die Waffe so konstruierten, dass die Ausziehkralle auf der Verschlussfläche zwei Positionen hat. Man kann sie herausnehmen und einfach auf der anderen Seite einsetzen, so dass die Hülsen entweder rechts oder links ausgeworfen werden können. Der ungenutzte Auswurfschacht wird mit einem Wangeschutz abgedeckt. Der kurze Lauf und der charakteristisch lange Tragegriff gaben der Waffe schnell den Spitznamen: Le Clarion (das Horn). Frankreich exportierte das FA MAS auch nach Afrika und den Nahen Osten, hauptsächlich in die alten, französischen Kolonien.

| Sturmgewehr: IMI Galil AR/SAR | | | | | 5.56x45 mm N |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 1100¥ | | SI | | 1.2 |
| Modus | HM/AM | | Munition | | 35(s) |
| Gewicht | 3.95/3.75 kg | | Tarnstufe | | 2(3)/3(4) |
| Schaden | 9M | | Legalität | | 10P-E |
| Verfügbarkeit 6/48 Stunden | | | | | R1 |
| Reichweite | 60<br>40 | 120<br>80 | 240<br>160 | 480<br>320 | |
| Ausstattung: Sst (K1/S1), Mündungsfeuerdämpfer. AR: Masse-RK (K1) ARM: Zweibein (dient auch als Drahtschere), Tragegriff, Gewicht: 4,35 kg, R-1 | | | | | |
| Das Galil wurde nach dem 6-Tage Krieg auf Basis der AK47 entwickelt, und 1974 eingeführt. Die israelischen Spezialeinheiten lehnten das Galil von Anfang an ab und auch in den regulären Einheiten war es nie sonderlich beliebt, da es schwer und unhandlich ist, und so ist es auch nicht verwunderlich das es schon gegen Ende des letzten Jahrhunderts wieder komplett aus den Rängen der kämpfenden Einheiten verschwunden war. Vollkommen verdrängt wurde das Galil jedoch erst mit Einführung des Tavor, als die alten M16 und M4 zu den Ausbildungs, Wach- und Artellerieeinheiten kamen. Standardvariante des Galil in der IDF war das SAR, das AR wurde nur in der Ausbildung verwendet. Das bekannte Galil mit Zweibein und Tragegriff (ARM) wurde von der IDF selbst schon recht früh nicht mehr eingesetzt, jedoch exportierte IMI die Waffe auch Erfolgreich z.B. nach Südamerika und Afrika. Unter der Bezeichnung R4 (StG) und R5 (Karabiner) stellte auch der südafrikanische Konzern Vektor die Waffe her. | | | | | |

| Karabiner: IMI Micro Galil MAR | | | | | 5.56x45 mm N |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 1200¥ | | SI | | 1.2 |
| Modus | HM/AM | | Munition | | 35(s) |
| Gewicht | 2.95 kg | | Tarnstufe | | 5(6) |
| Schaden | 8M | | Legalität | | 10P-E |
| Verfügbarkeit 8/3 Tage | | | | | R1 |
| Reichweite | 40 | 80 | 160 | 320 | |
| Ausstattung: Sst (K1/S1), GV1, Picatiny-Schiene (oben) | | | | | |
| Hatte das MAR anfangs einige Konstruktionsprobleme, war die überarbeitet Version welche 2001 vorgestellt wurde, die einzige Variante des Galil welche noch aktiv eingesetzt wurde, wenn auch ur von der israelischen Marine Kommandoeinheit Shayetet 13. Die Waffe verfügt über ein einfaches Gasventil über welches ein Schalldämpfer montiert werden kann, eine Montageschiene, und eine leichtere, ergonomischere Schulterstütze. Durch den Einsatz der überarbeiten Micro Galil durch eine IDF-Einheit (noch dazu eine Kommandoeinheit), konnte IMI auch wieder neue Kunden im Ausland für diese Waffe finden, so daß sie auch den Weg zu einigen Polizeieinheiten fand. | | | | | |

## 11.3.2 Schwere MGs

| überschweres MG: Browning M2 | | | | | .50 BMG |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 10.000¥ | | SI | | 4 |
| Modus | AM (6 Schuss) | | Munition | | 100(Gurt) |
| Gewicht | 38 kg | | Tarnstufe | | -8 |
| Schaden | 14T | | Legalität | | |
| Verfügbarkeit 10/14 Tage | | | | | R5 |
| Reichweite | 200 | 400 | 800 | 1600** | |
| Ausstattung: Masse-RK (K2/S2). M2 Lightweight: 27 kg, keine Masse-RK, normale Feuerfrequenz Preis: 12.000¥ . M3 Dreibein: 20 kg, 2000¥ | | | | | |
| "Ma Duce", "Big Mean Gun" oder "Fifty-Cal", das Browning M2 ist fast sowas wie der Inbegriff des schweren MGs. In seiner ersten Version als M1921 in den 20ern des letzten Jahrhunderts eingeführt, ist ihr stetiges, dumpfes Hämmern selbst heute noch auf den Schlachtfelder rund um den Globus zu vernehmen. Falls es nicht auf Fahrzeuge montiert wurde, wird das M3 Dreibein verwendet, welches noch einmal auf zusätzliche 20 kg kommt. Unter dem Namen M2 Lightweight gibt es noch eine Version, welche 11 kg weniger wiegt und über eine höhere Kadenz verfügt. | | | | | |

| überschweres MG: NSV-12.7 "Utes" | | | | | 12.7x108 mm |
|---|---|---|---|---|---|
| Preis | 8.500¥ | | SI | | 4 |
| Modus | AM | | Munition | | 50(Gurt) |
| Gewicht | 25 kg | | Tarnstufe | | -8 |
| Schaden | 14T | | Legalität | | |
| Verfügbarkeit 10/14 Tage | | | | | R5 |
| Reichweite | 200 | 400 | 800 | 1600** | |
| Ausstattung: Zielfernrohr V1, SA2. Dreibein 6T7: 16 kg, Preis: 2300¥ | | | | | |
| Das NSV wurde mitte der 70er eingeführt, um das alte DShK zu ersetzen. Während es hauptsächlich auf Panzern als Luftabwehr-MG eingesetzt wurde, gab es auch eine Version als schwere Untestützungswaffe für Bodentruppen, welche standardmäßig mit einem Zielfernrohr ausgerüstet war. Ersetzt wurde es Anfang des Jahrhunderts durch das Kord, welches im Gegensatz zum NSV in Russland produziert wurde. | | | | | |

## 11.4 Referenz Geschossleistung zu Schadenscode

Diese Tabelle ist für den schnellen Index gedacht. Bei extrem kleinen Kalibern sollte man zum Beispiel ein Schadensniveau kürzen. Ein wenig gesunder Menschenverstand sollte bei der Benutzung angewendet werden, als schnelle Richtlinie ist sie jedoch gut geeignet.

### Leistungsreferenz

| bis zu Geschoßleistung | Schadenscode | typische Waffe oder Munition |
|---|---|---|
| bis zu 0.06 kgm/s | 1L | Luftpistole 4,5 mm |
| bis zu 0.13 kgm/s | 2L | Luftgewehr 4,5 mm |
| bis zu 0.25 kgm/s | 3L | Luftgewehr .20 |
| bis zu 0.5 kgm/s | 4L | .22 L.R. Kurzlauf, Luftgewehr .22 |
| bis zu 1.0 kgm/s | 5L | .22 L.R., 5 mm XSCL, Luftgewehr .25 |
| bis zu 2.0 kgm/s | 6M | 9 mm Para Kurzlauf, 8 mm |
| bis zu 3.0 kgm/s | 7M | 9 mm Para, .38 S & W |
| bis zu 5.0 kgm/s | 8M | .357 Magnum, .40 S & W, .45 ACP |
| bis zu 7.0 kgm/s | 9M | 10 mm Norma, .44 Magnum, 5.56 mm N, .243 Win |
| bis zu 9.0 kgm/s | 10M | .50AE, .270 Win, 6.5 mm Hybrid, 5.6x52, 5.8 mm 20 Gauge |
| bis zu 10.0 kgm/s | 10S | .55 Magnum, 12 mm Comet, 7.62 mm N, 8.5 mm, 20 mm ISSC, 12 Gauge |
| bis zu 11.5 kgm/s | 11S | .30-06, 7.92x57 Mauser, 10 Gauge |
| bis zu 13.0 kgm/s | 12S | .666, .300 WinMag, .300 Sioux, 9.3x74R |
| bis zu 16.0 kgm/s | 13S | .375 H & H, .338 Lapua, .330 Sioux |
| bis zu 25.0 kgm/s | 14S | .458 WinMag, .416 RemMag, .460 Weatherby Magnum |
| bis zu 40.0 kgm/s | 14T | .560 Weatherby Magnum, .600 Nitro Express, .50 BMG |
| bis zu 50.0 kgm/s | 15T | .660 Weatherby Magnum, 14.5 mm Bloc |
| bis zu 80.0 kgm/s | 16T | .700 Nitro Express, 20 mm AM |
| bis zu 120.0 kgm/s | 17T | |
| bis zu 170.0 kgm/s | 18T | 30 mm AM |
| bis zu 230.0 kgm/s | 19T+1 | |
| bis zu 300.0 kgm/s | 20T+1 | RPG-7 russische Panzerfaust |
| bis zu 400.0 kgm/s | 21T+1 | RPG-18, RPG-22 russische Panzerfaust |
| bis zu | | 7,5 cm Wk-2 KwK42 "Panther" |
| bis zu 550.0 kgm/s | 22T+1 | 8,8 cm Wk-2 KwK43 "Tiger" |
| bis zu 750.0 kgm/s | 23T+1 | 28 cm "Scharnhorst" Schiffsgeschütz auf mittlere Entfernung |
| bis zu | | 120 mm Leopard-2 Glattrohrkanone effektiv 25T+1 (-1 Panzerung) |
| bis zu | | 38 cm "Bismarck" Schiffsgeschütz auf extreme Distanz |
| bis zu 1000.0 kgm/s | 24T+2 | 38 cm "Bismarck" Schiffsgeschütz auf mittlere Entfernung |
| bis zu 1500.0 kgm/s | 25T+2 | 40 cm "Iowa" Schiffsgeschütz auf kurze Distanz |
| bis zu | | 46 cm "Yamato" Schiffsgeschütz auf weite Distanz |
| bis zu | | BLU-113 Penetrator "Bunker Buster" 2,1 Tonnen Smartbomb |
| bis zu 2500.0 kgm/s | 26T+2 | 80 cm Wk-2 Eisenbahnkanone "Dora" auf extreme 48 km (**) |
| bis zu 4500.0 kgm/s | 27T+2 | |
| bis zu 8500.0 kgm/s | 28T+2 | |
| bis zu 16000.0 kgm/s | 29T+3 | |
| bis zu 32000.0 kgm/s | 30T+3 | |
| bis zu 64000.0 kgm/s | 31T+3 | |
| bis zu 128000.0 kgm/s | 32T+3 | |
| bis zu 250000.0 kgm/s | 33T+3 | |
| bis zu 500000.0 kgm/s | 34T+4 | |
| bis zu 1000000.0 kgm/s | 35T+4 | |

(**) Das Geschoss dieser größten Kanone aller Zeiten besitzt rein vom Impuls tatsächlich über 5 Mio kgm/s $V_0$ bei einer Geschossmasse von 7,1 Tonnen, aber die theoretischen Werte beim ballistischen Schuss sind sehr viel höher als die tatsächlichen Durchschlagleistungen. In diesen Größenordnungen verlassen wir bereits die Gültigkeitsbereiche unseres Impuls-Modells und müssten komplexere Modelle benutzen, die starke Luftreibung und Verdampfung von Geschossen beim Aufschlag und dergleichen berücksichtigen, ebenso stark ballistische Flugbahnen. Da diese Größenordnungen jedoch kaum noch Spielrelevanz haben, verzichten wir darauf. Es gibt kaum eine konventionelle Waffe, die diesen Bereich noch für sinnvolle Anwendungen überschreitet. Danach kommen Meteoriteneinschläge, Atombomben und ähnliches.

## 11.5 Umrechnung von um 2060 gebräuchlicher Kaliber

Fiktive Kaliber sind mit einem "*" gekennzeichnet, mögliche Subsonics mit "S".

### Pistolen und MP's

| | |
|---|---|
| CO2-Pistole 4.5 mm | 2L |
| Luftgewehr 4.5 mm (Reichw. $V_0/15$) | 2L |
| Pressluftgewehr cal .20 | 3L |
| Pressluftgewehr cal .22 | 4L |
| Pressluftgewehr cal .25 | 5L |
| Pressluftgewehr 9 mm | 5L |
| .22 L.R.(S) | 5L |
| 4.6 mm PDW | 7L |
| 4.73 mm CLK* | 6L |
| 4.73 mm CL | 9L |
| 5.7 mm FN | 7L |
| 8 mm ASP* | 6M |
| 9 mm Para/9 mm Luger | 7M |
| 9 mm MetalStorm* | 7M |
| .380 ACP (S) | 7M |
| 11,5 mm PKC* (S) | 7S |
| 14 mm Azteca* (S) | 7S |
| 10 mm MetalStorm* | 8M |
| .40 S&W | 8M |
| .45 ACP (S) | 8M |
| 10 mm Auto/10 mm Norma | 9M |
| 11 mm CTC* (S) | 8S |
| 12 mm ArmaLite* | 10M |
| .50 AE | 10M |
| 6,4 mm Torro* | 11L |
| 12 mm Comet* | 10S |

### Revolver

| | |
|---|---|
| .38 Special/.38 S & W (S) | 7M |
| .400 Cor-Bon | 8M |
| .357 Magnum | 8M |
| .44 Magnum | 9M |
| .454 Casull | 10M |
| .480 Ruger | 10M |
| .50 AE | 10M |
| .55 Magnum* | 10S |
| .666 Magnum* | 12S |

### Schrotflinten und Granatwerfer

| | |
|---|---|
| 20 Gauge | 7S (F)-9T (F) und 10M Flintenlauf |
| 12 Gauge | 8T (F)-10T (F) und 10S Flintenlauf |
| 20 mm ISSC* | 8T (F)-10T (F) und 10S Flintenl.+8S Granateng. |
| 10 Gauge | 9T (F)-10T (F) und 11S Flintenlauf |
| 20 mm MetalStorm* | 10S Flintenlauf und 8S Granatengrundschaden |
| 35 mm Granatwerfer | 9S Granatengrundschaden |
| 40 mm Granatwerfer | 10S Granatengrundschaden |

### Gewehre

| | |
|---|---|
| 4.73 mm CL | 9L |
| 4.73 mm CLL* | 10L |
| 10x24 mm M-309* | 8M |
| 5 mm Pulseloader* | 10M |
| 5.45 mm Block | 9M |
| 5.56 mm NATO | 9M |
| 5.8 mm QBZ | 9M |
| 6.4 mm Flatlock* | 9M |
| .270 Win. | 10M |
| 6.5 mm Hybrid* | 10M |
| 7.62 mm Soviet | 8S |
| 8.5 mm Latiev* | 9S |
| 7.62 mm NATO | 10S |
| 7.62 mm Rimmed | 11S |
| 8 mm Mauser | 11S |
| .30-06 Springfield | 11S |
| 10 mm SAMI* | 11S |
| .300 WinMag | 12S |
| .300 Sioux* | 12S |
| .330 Sioux* | 13S |
| .338 Lapua | 13S |
| .357 H & H Mag | 13S |
| .460 Weatherby | 14S |
| 12 mm Raptor* | 14S |
| .460 WM | 14S |
| .50 BMG | 14T |
| 12.7 mm Bloc | 14T |
| .560 Weatherby Magnum* | 14T |
| .600 Nitro Express | 14T |
| .660 Weatherby Magnum* | 15T |
| .700 Nitro Express | 15T |
| 20 mm AMR | 16T |

### LMG's

| | |
|---|---|
| 4.73 mm CL | 11L |
| 4.73 mm CLL* | 12L |
| 5 mm Pulseloader* | 10L |
| 5.56 mm NATO | 10M |
| 5.45 mm Bloc | 10M |
| 5.8 mm QBZ | 10M |
| 6.5 mm Hybrid* | 11M |
| 7.62 mm Soviet | 8S |
| 8.5 mm Latiev* | 10S |

### Universal MG's

| | |
|---|---|
| 6.5 mm Hybrid* | 11M |
| 4.73 mm CLL* | 12L |
| 8.5 mm Latiev* | 10S |
| 7.62 mm NATO | 11S |
| 7.62 mm Rimmed | 11S |
| 8 mm Mauser | 12S |
| .30-06 Springfield | 12S |
| 10 mm SAMI* | 12S |

### schwere MG's

| | |
|---|---|
| 8 mm Mauser | 12S |
| .30-06 Springfield | 12S |
| 10 mm SAMI* | 12S |
| 12.7 mm Bloc | 14T |
| .50 BMG | 14T |

### überschwere MG's

| | |
|---|---|
| 12 mm SAMI* | 13T |
| 12.7 mm Bloc | 14T |
| .50 BMG | 14T |
| 13,25 mm Parwati* | 15T |
| 14.5 mm Bloc | 16T |
| 16 mm Mitsubako* | 16T |
| 20 mm Rheinmetall* | 16T |

### Schnellfeuerkanone

| | |
|---|---|
| 20 mm GAU-200* | 15T |
| 20 mm Rheinmetall* | 16T |
| 23 mm Tojovka* | 17T |
| 25 mm Bofors 2/2* | 17T |
| 3,39 mm Buzzsaw* | 18L |
| 30 mm GAU-300* | 18T |
| 35 mm Oerlikon* | 19T+1 |
| 37 mm Shimasu* | 19T+1 |
| 40 mm Lightning* | 20T+1 |
| 40 mm Bofors LV-3* | 21T+1 |
| 50 mm Bofors KANP* | 22T+1 |

## 11.6 Reale Projektilwerte für heutige Waffengattungen, als Hinweis für Wertefindung

Ich bitte um selbstständige Vervollständigung dieser Tabelle bei Bedarf. Habe alle angegebenen Werte aus physikalischen Gründen ins metrische System wie m/s, Joule und in g (Gramm) umgerechnet, mit

$1m = 3.281ft$

$1g = 16.42gr(Grain)$

Der entscheidende Wert für den Punch eines Geschosses ist der Impuls ($kgm/s$), Joule ist mehr ein Wert der nötigen Laborierung, der eingesetzten Energie und der zu erwartenden Reichweite, allerdings diese lässt sich nicht direkt ableiten, sondern nur recht Komplex im Verhältnis Lauflänge, Geschoßform und -querschnitt sowie Drall, weswegen ich auf eine Auswertung diesbezüglich verzichten werde, da irrelevant.

### 11.6.1 Pistolenkaliber

| | | | |
|---|---|---|---|
| Luftgewehr (Sport) cal 0.177, 0.53 g | 170 m/s | .09 kgm/s | 7.6 J |
| Luftg. cal 0.177, 0.9 g | 130 m/s | .12 kgm/s | 7.6 J |
| Luftg. cal 0.20, 1 g | 245 m/s | .25 kgm/s | 30 J |
| Luftg. cal 0.22 1.3 g | 250 m/s | .33 kgm/s | 40 J |
| Luftg. cal 0.25, 2.7 g | 270 m/s | .73 kgm/s | 100 J |
| Luftg. 9 mm, 3.24 g | 300 m/s | .9 kgm/s | 145 J |
| .22LR 2,6 g LRN | 220 m/s | .57 kgm/s | 68 J |
| .22WMR 2,6 g FMJ | 300 m/s | .78 kgm/s | 117 J |
| .25 Auto - 6.35 mm JHP, 2.925 g | 245 m/s | .72 kgm/s | 98 J |
| 5.7 mm x 28, FMJ, 2.02 g | 715 m/s | 1.4 kgm/s | 516 J |
| .30 Mauser(TT) - 7.62 mm FMJ, 6.175 g | 430 m/s | 2.7 kgm/s | 510 J |
| .32 - 7.62 mm JHP, 3.9 g | 296 m/s | 1.2 kgm/s | 170 J |
| .41 Rimfire (7.9 g) "Derringer" | 158 m/s | 1.2 kgm/s | 197 J |
| .357 Magnum JHP, 8.125 g | 442 m/s | 3.6 kgm/s | 793 J |
| .357 Magnum JHP, 10.27 g | 377 m/s | 3.9 kgm/s | 728 J |
| .357 Magnum JHP, 11.7 g | 332 m/s | 3.9 kgm/s | 646 J |
| .380 Auto - 9mm short (9x17) JHP, 5.85 g | 305 m/s | 1.8 kgm/s | 272 J |
| .38 super auto/ACP (9x23HR) JHP, 8.42 g | 390 m/s | 3.3 kgm/s | 690 J |
| .38 special JHP, 7.15 g | 288 m/s | 2.1 kgm/s | 296 J |
| .38 special JHP+P, 10.27 g | 275 m/s | 2.8 kgm/s | 400 J |
| 9mm Makarov (9x18 PM) FMJ, 6.175 g | 315 m/s | 1.9 kgm/s | 306 J |
| 9mm Makarov (9x18 PMM) FMJ, 5.54 g | 420 m/s | 2.3 kgm/s | 490 J |
| 9mm Parabellum (9x19) JHP, 5.72 g | 458 m/s | 2.6 kgm/s | 598 J |
| 9mm Parabellum (9x19) FMJ, 7.475 g | 381 m/s | 2.8 kgm/s | 543 J |
| 9mm Para Subsonic, 9.5 g | 300 m/s | 2.8 kgm/s | 430 J |
| 9mm SP-10 (9x21 Russian) SLESC, 6.7 g | 420 m/s | 2.8 kgm/s | 590 J |
| .40 S&W JHP, 10.075 g | 360 m/s | 3.6 kgm/s | 651 J |
| .40 S&W FMJ, 11.7 g | 306 m/s | 3.6 kgm/s | 544 J |

| | | | |
|---|---|---|---|
| .400 Cor-Bon JHP, 9.18 g | 396 m/s | 3.6 kgm/s | 721 J |
| .400 Cor-Bon JHP, 11.22 g | 381 m/s | 4.3 kgm/s | 813 J |
| 10mm Auto 13 g | 365 m/s | 4.7 kgm/s | 865 J |
| 10mm Auto, FMJ 16 g | 362 m/s | 5.7 kgm/s | 1040 J |
| .44 S&W special JHP, 11.7 g | 306 m/s | 3.6 kgm/s | 544 J |
| .44 S&W special LSW, 15.6 g | 242 m/s | 3.8 kgm/s | 423 J |
| .44 Rem. magnum JSP, 15.6 g | 419 m/s | 6.5 kgm/s | 1370 J |
| .44 Rem. magnum JHP, 19.5 g | 383 m/s | 7.5 kgm/s | 1360 J |
| .45 ACP - 11.43 mm FMJ, 12.025 g | 235 m/s | 2.8 kgm/s | 326 J |
| .45 ACP - 11.43 mm JHP, 13 g | 297 m/s | 3.9 kgm/s | 572 J |
| .45 ACP - 11.43 mm FMJ, 14.95 g | 258 m/s | 3.9 kgm/s | 494 J |
| .454 Casull JHP, 19.5 g | 427 m/s | 8.2 kgm/s | 1776 J |
| .50 Action Express JHP, 21.125 g | 427 m/s | 9.0 kgm/s | 1923 J |
| .454 Casull 260gr(16.9g)Supreme Partition gold | 549 m/s | 9,3 kgm/s | 2386 J |
| .454 Casull 250gr(15.2g)JHP | 396 m/s | 6,4 kgm/s | 1194 J |
| .475 Linebough (22.7g) | 470 m/s | 10,7 kgm/s | 2500 J |
| .480 Ruger 20.9 g | 411 m/s | 8.6 kgm/s | 1783 J |
| .50 AE 300gr. (18.3 g) | 427 m/s | 7,8 kgm/s | 1666 J |
| .50 AE 325gr(19.8g)UHCP Speer (Hollow-Point) | 438 m/s | 8,7 kgm/s | 1199 J |
| .44 Mag 250gr.(15.2g) Supreme Partition gold | 375 m/s | 5,7 kgm/s | 1071 J |
| .44 Mag 265gr (16.1g)Jacketed Hollow Point | 396 m/s | 6,4 kgm/s | 1265 J |
| .44 Mag 240gr (14.6g) Lead SNC | 460 m/s | 6,7 kgm/s | 1546 J |
| 10mm 170gr (10.4g) JHP | 389 m/s | 4,0 kgm/s | 783 J |

### 11.6.2 Gewehre/Sturmgewehre/MGs

| | | | |
|---|---|---|---|
| 4.73 mm x 33 CL Dynamit-Nobel (3,45 g) | 1185 m/s | 4.1 kgm/s | 2400 J |
| .308 Win 150 gr Supreme Partition gold | 884 m/s | 8,6 kgm/s | 3569 J |
| .223 Remington / 5.56 NATO (USA) (3,95 g) | 1005 m/s | 4,0 kgm/s | 1798 J |
| 5,45 mm M74 (USSR/Russia) (3,25 g) | 900 m/s | 2,9 kgm/s | 1316 J |
| .30 US Carbine (USA) (7,1 g) | 605 m/s | 4,3 kgm/s | 1299 J |
| .300 Whisper (15.2 g) | 300 m/s | 4.6 kgm/s | 684 J |
| Kurzpatrone PP43 (Germany) 6,95 g | 650 m/s | 4,5 kgm/s | 1468 J |
| 7,62 mm M43 (USSR/Russia) 7,9 g | 710 m/s | 5,6 kgm/s | 1991 J |
| 7.62x39 (USSR/Russia) Ak-47, 6.8 g | 700 m/s | 4,7 kgm/s | 1666 J |
| .303 British (UK) 11,4 g | 745 m/s | 8,4 kgm/s | 3164 J |
| .308 Win / 7,62 NATO (USA) 9,5 g bis zu | 840 m/s | 8,0 kgm/s | 3352 J |
| 7,5 mm (Swiss) 11,3 g | 840 m/s | 9,5 kgm/s | 3997 J |
| 7,5 mm (French) 9 g | 820 m/s | 7,4 kgm/s | 3206 J |
| 7,62 mm M1908/30 (USSR/Russia) ø 10,5 g | ø825 m/s | 8,6 kgm/s | 3573 J |
| 7,62 mm M1908/30 (USSR/Russia) max 11,8 g | 870 m/s | 10,3 kgm/s | 4466+J |
| 7,62 mm Mauser M03/05 (Germany) 12,8 g | bis 880 m/s | 11,3 kgm/s | 4956 J |
| .30-06 Springfield (USA) 10,5 g | 850 m/s | 8,9 kgm/s | 3793 J |
| 7,92x57 Mauser 12.8g | 853 m/s | 10.9 kgm/s | 4650 J |
| 9 mm SP-5 SP-6, PAB-9 (USSR/Russia) 17,3 g | 300 m/s | 5,1 kgm/s | 780 J |
| .50 Browning (USA), 46 g | 890 m/s | 40,9 kgm/s | 18218 J |
| .50 SLAP (7.62 mm APDS, 22 g) | 1215 m/s | 26.7 kgm/s | 16240 J |
| 12,7 mm M30/38 (USSR/Russia) 51 g | 860 m/s | 43,9 kgm/s | 18860 J |
| 14,5 mm M41/44 (USSR/Russia) 63,4 g | 1000 m/s | 63,4 kgm/s | 31700 J |
| .300 Dakota 150gr | 1005 m/s | 9.8 kgm/s | 4620 J |
| .300 Dakota 180gr | 940 m/s | 11.0 kgm/s | 4850 J |
| .330 Dakota 250gr | 880 m/s | 14.3 kgm/s | 5900 J |
| .300 WinMag 150gr (9.7g) Sierra game King SPBT | 990 m/s | 9.6 kgm/s | 4459 J |
| .300 WinMag 180(11g)Nosler Ballistic Silvertip | 899 m/s | 10.5 kgm/s | 4445 J |
| .300 WinMag 190gr (12.3g) Sierra Match King | 884 m/s | 10.9 kgm/s | 4520 J |
| .338 Lapua (8.60x70 mm) | | | |
| .338 Lapua 250gr (16.2g) FMJ-BT | 914 m/s | 14.8 kgm/s | 6360 J |
| .357 H&H Magnum RWS, 19.44 g | 790 m/s | 15.3 kgm/s | 6067 J |
| .416 RemMag, 24.3 g | 731 m/s | 17.7 kgm/s | 6500 J |
| .458 WinMag, 27.4 g | 655 m/s | 17.9 kgm/s | 5870 J |

| | | | |
|---|---|---|---|
| .460 Weatherby, ca. 32,5 g (500 gr) | 800 m/s | 26.0 kgm/s | 9700 J |
| .600 Nitro Express, 58.3g | 594 m/s | 34.6 kgm/s | 10301 J |
| .700 Nitro Express, 64.3g | 610 m/s | 39.2 kgm/s | 12040 J |
| .45/110 Creedmore Blackpowder, 32.5g (500gr) | 396 m/s | 12.8 kgm/s | 2391 J |

### 11.6.3 Shotgun Slugs

| | | | |
|---|---|---|---|
| 20 gauge (15.6 mm) 17 g | 457 m/s | 7.8 kgm/s | 1775 J |
| 12 gauge (18.5 mm) 28.35 g | 472 m/s | 13.4 kgm/s | 3158 J |
| 10 gauge (19.7 mm) 49.6 g | 384 m/s | 19.0 kgm/s | 3657 J |
| 20 gauge (15.6 mm) 21.3 g, | 488 m/s | 10.3 kgm/s | 2534 J |
| 20 gauge Magnum, 35.9 g, | 351 m/s | 12.6 kgm/s | 2205 J |
| 16 gauge (16.8 mm), 22.7 g, | 488 m/s | 11.1 kgm/s | 2703 J |
| 12 gauge, 28.4 g, | 488 m/s | 13.6 kgm/s | 3378 J |
| 12 gauge 3" Magnum, 28.4 g, | 536 m/s | 15.2 kgm/s | 4088 J |
| 12 gauge Milspec Heavy Case (CAWS), 36.3 g, | 488 m/s | 17.7 kgm/s | 4322 J |
| 12 gauge Magnum, 63.9 g, | 351 m/s | 22.4 kgm/s | 3927 J |
| 10 gauge Magnum, 63.9 g, | 369 m/s | 23.6 kgm/s | 4347 J |

### 11.6.4 Schrotkugeln

Typisches 12 Gauge Mittel-Schrot hat 12 Kugeln vom Durchmesser 7.62 aus Stahl geladen (zu je 1.83 g). Typische Ladungen sind 1 oz (28.35 g) bis zu 2 oz (56.7 g) bis hoch zu extremen 2.5 oz (70.9 g). Je gröber die Ladungen sind, desto weniger Kugeln passen in der Regel in die Hülse und desto leichter wird diese dadurch. Die größten Ladungen passen natürlich auch nur in überlange Magnum-Hülsen.

In der Regel werden alle Hülsen in Blei bemessen und wenn Stahl wegen Umweltfreundlichkeit geladen wird, dann geht entsprechend die Leistung runter. Stahl hat eine Dichte von 7.9 mg/mm$^3$, Blei eine von 11.3 mg/mm$^3$. Für die Kalkulation der einzelnen Kugelmasse rechnet man mit (inch*25.4)$^3$*Pi/6*Dichte/1000. (Der Teiler weil obige Daten in mg angegeben wurden, selbstverständlich.)

**Feinschrot**

| Typ | BBB | BB | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 7? | 8 | 8? | 9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| inch | .19 | .18 | .16 | .15 | .14 | .13 | .12 | .11 | .10 | .095 | .09 | .085 | .08 |

**Mittelschrot**

| Typ | 2 | 3 | 4 | F | T |
|---|---|---|---|---|---|
| inch | .27 | .25 | .24 | .22 | .20 |

**Grobschrot**

| Typ | 000 | 00 | 0 | 1 |
|---|---|---|---|---|
| inch | .35 | .33 | .32 | .30 |