



Willkommen beim Kompendium des SpecForce3 Einsatzspiels: „Ronin“
Version 0.2

SpecForce3: Lone Gunmen

Basierend auf dem Spiel *SpecForce2: Firemen*
von Frank Boës 1997

Basierend auf dem Spiel *SpecForce*
von Frank Boës 1996

Basierend auf dem Spiel *Seal Team*
von Frank Boës & Björn Drebing 1993

Ausgabe: 03 August 2002

Entwicklung: Frank J. Boës

Recherche: Stefan A. Boës, Christoph Otto

Spieltester / Anregungen für Erweiterungen:
Arne P. Böttger, Dirk U. Boës, Björn Drebing,
Martial Hille, Christoph Otto, Sven Prüch,
Marian Saeger, Stephan Scharmer, Jörg Schwedler

<http://www.LONE-GUNM3N.de>

Mailto:info@LONE-GUNM3N.de

übersicht

Die Stadt Beaver City ist eine Großstadt, irgendwo in den Vereinigten Staaten von Amerika. Die Gewalt regiert, das Verbrechen blüht, und die öffentliche Hand erscheint einmal mehr hilflos, die Situation unter Kontrolle zu bekommen.

Das halbverrückte SWAT-Team der **Lone Gunmen** kämpft in vorderster Front auf Seiten des Beaver City Police Departements in einem Krieg gegen Drogen, Korruption, Gewalt, Menschenhandel sowie Handtaschenraub. Kein Mittel ist ihnen zuwider, um an ihr Ziel zu gelangen. Doch selbst sie können nicht überall gleichzeitig sein.

Aber es gibt noch andere SWAT-Teams im BCPD. Ein fast ebenso kaputtes Team schickt sich an, den legendären Ruf der **Lone Gunmen** in puncto unnötige Gewaltanwendung und Abschüssen pro Einsatz einzuholen. Sie operieren nach einem eigenen Ehrenkodex, aber auch gleichzeitig dreckig und gemein. Dieses Team schickt Schaudern in die Reihen der Unholde, wenn ihr Name fällt. Sie sind bekannt als...

...die **Ronin**.

Inhalt

Das Kompendium enthält neue Zusatzregeln, die den Spielfluß noch realistischer und abwechslungsreicher machen sollen. Diese Regeln sind (wie auch schon im Grundbuch die Spezialregeln) jeweils optional: Der Spielleiter setzt einfach einen kleinen Bleistift-Haken in dem Kästchen vor den Regeln, und schon gelten sie.

Es gibt aber auch einige Regeln, die den Vermerk „empfohlen“ tragen; diese Regeln sollten aktiviert werden, da sie das Spielgleichgewicht wieder ein bisschen gerade biegen, und z.B. gewisse Ausrüstungsungleichgewichte korrigieren, oder z.B. auch zentrale Regelfragen endgültig klären.

Das Gegenteil davon sind die sogenannten „Freakregeln“: Sie sind klein und nervig, bremsen den Spielfluss und werden meist sowieso vergessen. Aber für die Freaks unter Euch sind das die Regeln, die das Spiel der Realität einen entscheidenden Schritt näher bringen. Die Verwendung sollte aber im Sinne der Spielgeschwindigkeit wohl überlegt sein.

Daneben gibt es natürlich tonnenweise neue Ausrüstung und vor allen Dingen Kanonen, um die bösen Jungs zu vertreiben. Neue Kaliber, Revolver, spezielle Schutzausrüstung und (öhöm) Nahkampfwaffen warten darauf, ausprobiert zu werden.

Nicht zuletzt kommt neues Einsatzpersonal dazu. Die **Ronin** sind nicht ganz so brutal wie die **Lone Gunmen**, aber mindestens genau so psychopathisch. Mit neuen Spezialfertigkeiten versehen, runden sie die SWAT-Auswahl ab. Außerdem hat jeder Charakter einen Spezialgegenstand, den nur er erwerben kann.

Ebenfalls neu sind Superschurken. Sie verfügen wie die **Lone Gunmen** und **Ronin** über Spezialfertigkeiten.

Inhaltsverzeichnis

übersicht	Seite 2 : Übersicht
Inhalt	Seite 2 : Übersicht
Inhaltsverzeichnis	Seite 3 : Übersicht
Neue Spezialregeln	Seite 5 : Spielregeln
Spezialregeln zum Spielverlauf	Seite 5 : Spielregeln
<input type="checkbox"/> Neue Rundenereignisse	Seite 5 : Spielregeln
<input type="checkbox"/> Offboard-Sniper	Seite 6 : Spielregeln
<input type="checkbox"/> Liegend bewegen	Seite 6 : Spielregeln
<input type="checkbox"/> Treppen, Leitern & Klettern	Seite 7 : Spielregeln
<input type="checkbox"/> Bewegung im Wasser	Seite 8 : Spielregeln
<input type="checkbox"/> Sprünge & Stürze	Seite 8 : Spielregeln
Spezialregeln zu den Kampfregeln	Seite 11 : Spielregeln
<input type="checkbox"/> Blind fire (empfohlen)	Seite 11 : Spielregeln
<input type="checkbox"/> APs für Rückstoß bei Fernkampf (empfohlen)	Seite 12 : Spielregeln
<input type="checkbox"/> APs für Behinderung bei Nahkampf (empfohlen)	Seite 12 : Spielregeln
<input type="checkbox"/> Lichteffekte	Seite 12 : Spielregeln
<input type="checkbox"/> Gezielte Schüsse auf Körperteile	Seite 17 : Spielregeln
<input type="checkbox"/> Psychologie	Seite 19 : Spielregeln
<input type="checkbox"/> Energieverlust bei Kugeln	Seite 21 : Spielregeln
<input type="checkbox"/> Überzähliger Schockschaden	Seite 21 : Spielregeln
<input type="checkbox"/> Zielen in Bullet-Time	Seite 21 : Spielregeln
<input type="checkbox"/> Einhändig vs. Zweihändig	Seite 22 : Spielregeln
<input type="checkbox"/> Ausrüstung tragen kostet APs (Freakregel)	Seite 22 : Spielregeln
<input type="checkbox"/> Kopftreffer (Freakregel)	Seite 22 : Spielregeln
<input type="checkbox"/> Ausdauer und Laufen (Freakregel)	Seite 23 : Spielregeln
<input type="checkbox"/> Ausbluten / Wundschaden (Freakregel)	Seite 23 : Spielregeln
<input type="checkbox"/> Querschläger (Freakregel)	Seite 23 : Spielregeln
Spezialregeln zur Ausrüstung und Objekten	Seite 25 : Spielregeln
<input type="checkbox"/> Tauschen und Einsammeln von Ausrüstung	Seite 25 : Spielregeln
<input type="checkbox"/> Einschießen von Waffen	Seite 26 : Spielregeln
<input type="checkbox"/> Türen prüfen	Seite 26 : Spielregeln
Charakterdaten	Seite 27 : Daten
Die Ronin	Seite 27 : Daten
Die guten Jungs	Seite 33 : Daten
Neues von der dunklen Seite	Seite 34 : Daten
Begegnungen aus der Grabbelkiste	Seite 35 : Daten
Auszeichnungen	Seite 37 : Daten
Persönliche Ausrüstung	Seite 39 : Daten
Pistole (Kurz Waffen)	Seite 39 : Daten
MPis (Langwaffen)	Seite 42 : Daten
Schrotflinten (Langwaffen)	Seite 46 : Daten
Sturmgewehre (Langwaffen)	Seite 47 : Daten

Spezialwaffen (Langwaffen)	Seite 51 : Daten
Waffenzubehör	Seite 52 : Daten
Spezialmunition	Seite 53 : Daten
Körperschutzausrüstung	Seite 56 : Daten
Kopfgetragenes Zubehör (Gesicht)	Seite 57 : Daten
Sturmzubehör (Rücken & Taschen)	Seite 58 : Daten
Fahrzeuge	Seite 59 : Daten
Kompendium-Tabellen	Seite 61 : Daten
Appendix	Seite 65 : Appendix
Wir bauen eine Waffe	Seite 65 : Appendix
Wir bauen einen Menschen	Seite 67 : Appendix
Rechtlicher Hinweis	Seite 69 : Appendix
Quellenangaben	Seite 69 : Appendix

Neue Spezialregeln

Die hier aufgeführten Spezialregeln werden einfach zu den bisherigen Spielregeln dazugestöpselt. Spielleiter und Spieler entscheiden, welche Regeln sie benutzen wollen, und versehen dann den Kasten vor der entsprechenden Regel mit einem kleinen Haken.

Spezialregeln zum Spielverlauf

Neue Rundenereignisse

Wurf	Rundenereignis
2-4	<i>Sniperstrike!</i> Der Scharfschütze der SWATs hat ein klares Schussfeld auf einen Tango, der sich in einem Raum mit Fenster aufhält, und greift an.
5-6	<i>Ladehemmung</i> (Wird als <i>Verdächtige Stille</i> verkündet): Bei einem SWAT tritt bei der aktuellen Waffe eine Störung auf, die ihm bei Abgabe des nächsten Schusses mitgeteilt wird. Diese Störung kann nach dem Aufwenden von Aktionspunkten entstört werden, ein Schuss geht verloren.
7	<i>Niesreiz</i> : Die SWATs dürfen einen an sie angrenzenden Raum bestimmen, in dem jemand deutlich hörbar niest.
8	<i>Stolpensteine</i> : Ein SWAT stolpert über einen Farbeimer, eine Kiste o.ä., und fällt hin. Er muss Aktionspunkte aufwenden, um wieder aufzustehen.
9	<i>Tiefflieger</i> : Ein riesiger Hintergrundlärm maskiert in dieser Runde jeden Lärm.
10-12	<i>Verdächtige Stille</i> : Es passiert ... nichts!
13	<i>Die Blumenvase</i> : Ein SWAT stößt gegen eine Blumenvase, eine Blechdose o.ä., die mit lautem Lärm zu Boden geht. In allen angrenzenden Räumen werden die Tangos alarmiert.
14	<i>Kaffeepause</i> (Wird als <i>Verdächtige Stille</i> verkündet): Ein Tango kann von einem Raum in einen angrenzenden anderen Raum wechseln.
15	<i>SitRep</i> : Ein beliebiger SWAT muss für 6 AP einen Situationsbericht abliefern. In dieser Runde kann er nichts tun.
16-17	<i>Unliebsame Überraschung</i> (wird als <i>Verdächtige Stille</i> verkündet): Bei jeder Figur, die eine Waffe von einer anderen Figur eingesammelt hat, kommt es zu einer Ladehemmung.
18-20	<i>Stromausfall</i> : Alle Räume, die ihre Beleuchtung einer elektrischen Lampe verdanken, werden ins Dunkel getaucht. Alle anderen elektrischen Geräte fallen ebenfalls aus, sofern sie nicht über Batterie versorgt werden.

□ **Offboard-Sniper**

Als ungewöhnlichstes Rundenergebnis ist der Offboard-Sniper dazugekommen. Offboard heißt in diesem Zusammenhang: Er ist keine Spielfigur im eigentlichen Sinne, und wird auch von keinem Spieler gelenkt. Vielmehr ist nach Maßgabe des Spielleiters pro Team ein Scharfschütze außerhalb des Spiels in Stellung gegangen. Die Ausrüstung wird dabei von den Spielern übernommen, d.h. irgend jemand muss ihn ein Gewehr besorgen. Wer Spass daran hat, kann seinen Scharfschützen mit einer Pistole einsetzen, es gelten aber für den Schuss die unten stehenden Daten.

Der Spielleiter sagt den Spielern vor der Mission einfach, ob ein Scharfschütze in Stellung gehen konnte, und in welcher Distanz zum Ziel er steht. Dabei wird aber im allgemeinen keine bestimmte Seite festgelegt, von der aus der Scharfschütze angreifen muss.

Funktion:	Scharfschütze	Initiativwert:	60
Aktionspunkte:	9	Fernkampfwert:	60 +2W10
Gesundheit:	28	Nahkampfwert:	30 +2W10
Ausdauer:	50	Verteidigungswert:	50 +2W10
Besonderheit :	Solange nicht anders vom Spielleiter vorgegeben ist die Schussdistanz 200 Meter.		

□ **Liegend bewegen**

Es kann ab und zu von Nöten sein, seine Silhouette zu reduzieren. Man bietet ein kleineres Ziel, kann sich leiser fortbewegen, und reinigt dabei auch noch den Fußboden. Wenn dass nicht man alles Gründe sind, sich auf den Boden zu werfen.

Außerdem gilt jede Figur, die gestürzt ist, automatisch als liegend. Warum nicht also gleich weiter bewegen, wenn man schon mal da unten ist.

Für Trefferzwecke belegt man jetzt zwei Felder, wobei das Feld des Oberkörpers das Feld ist, um das die Figur sich dreht, und in dem die aufstehende Figur steht, bzw. sich die hinliegende gestanden hat. Die Figur ist jetzt also 2 Meter lang, dafür aber nur noch 0,5 Meter hoch, wird also mühelos von allen 1m-Hindernissen verdeckt.

Bewegung	Aktionspunkte	Typ
Hinlegen / Aufstehen	3	geräuschlos
Liegend	.+2 / Feld	geräuschlos

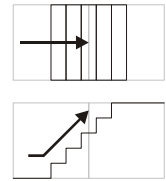
Fernkampf - Verteidigung	Modifikator
Liegend	.+10

Nahkampf - Verteidigung	Modifikator
Liegend	-.15

□ Treppen, Leitern & Klettern

Treppen

Treppen zu benutzen will gelernt sein. Sie verbinden zwei verschiedene Höhenebenen. Für jeden Höhenmeter, der zu überwinden ist, sind sie einen Meter lang, also bei einem 3 Meter hohen Stockwerk entsprechend 3 Meter lang.

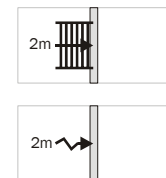


Auf der Treppe ist zumeist ein Pfeil angebracht, der immer nach oben zeigt. Dieser Pfeil beginnt oder endet in einem normalen Feld, von dem aus die Treppe betreten werden kann. Von den jeweils anderen Feldern ist ein Betreten der Treppe unmöglich (nehmen wir notfalls an, dass ein Treppengelände dies unmöglich macht).

Im ersten Feld der Treppe (der Treppenabsatz) befindet sich die Figur noch auf der Höhe der Umgebung. Im nächsten Feld der Treppe steht man schon 1 Meter höher oder tiefer (je nachdem, in welche Richtung man auf der Treppe geht). Man überwindet also für jedes Feld, das man auf einer Treppe geht, einen Höhenmeter.

Leitern & Klettern

Leitern und erkletterbare Oberflächen werden auf dem Spielplan mit einem Pfeil und einer Höhenangabe markiert, sowie mit entweder einer Leiter oder einem geknickten Pfeil für die verschiedenen Oberflächen.



Klettern an Leitern oder auch anderem Gerümpel gilt von vorne herein als eine beidhändige Aktion (für alle, die etwas anderes vorhaben siehe auch Sprünge und Stürze, Seite 8). Ausnahmen bilden hier 1 Meter hohe Kletteroberflächen, diese sind auch mit einem Gegenstand in der Hand überquerbar.

Vorbereitend zum Klettern müssen alle Gegenstände, die man so in den Händen hält, weggesteckt werden. Sicherheitsmaßnahme, wir wollen ja nicht, dass jemand mit der Axt in der Hand von der Leiter stürzt und sich dabei eine Schädelerweiterung zuzieht.

Treppen stellen kein spieltechnisch messbares Hindernis dar. Ein Feld mit einer Treppe zu betreten kostet also keine zusätzlichen Aktionspunkte.

Leitern und alle anderen Hindernisse werden meterweise bezwungen, d.h. wie auch bei den Spielfeldern endet ein Zug zumeist damit, dass man sich mindestens einen Meter nach oben oder nach unten bewegt hat. Es wird dabei nur unterschieden, ob die Oberfläche zum Klettern ausgelegt ist (wie z.B. Leitern), oder nur bedingt geeignet ist (wie z.B. Maschendrahtzäune oder Holzpaletten).

Dabei gilt immer: Das Klettern ist erst dann beendet, wenn die volle Höhe des Hindernis überwunden ist.

Bsp.: Ford verfolgt einen Flüchtigen. Sie sieht ihre Chance, ihn über einen Maschendrahtzaun, Höhe 2 Meter, den Weg abzuschneiden. Sie steckt ihre Pistole weg (1 AP), und erklimmt den 2 Meter hohen Zaun (6 AP). Danach klettert sie wieder herunter (weitere 6 AP), oder kann sich dazu entscheiden, dort herunterzuspringen (siehe auch Sprünge und Stürze, Seite 8), nimmt die Waffe in die Hand (1 AP), fertig.

Kleine Hindernisse

Als Spezialregeln kommt noch hinzu, dass alle Gegenstände von bis zu einem Meter Höhe immer als bedingt zum Klettern geeignete Gegenstände gelten. So ist es zum Beispiel möglich, über Holzkisten oder ähnliches rüberzusteigen, ohne eine Leiter

anlegen zu müssen. Außerdem gilt (wie oben erwähnt) die Befreiung von der Notwendigkeit, beide Hände frei zu haben.

Aktion	Aktionspunkte	Typ
Treppe 1 Meter hochgehen	1	leise
Treppe 1 Meter heruntergehen	1	leise
Leiter 1 Meter hinaufklettern	2	leise
Leiter 1 Meter hinabsteigen	2	leise
Maschendrahtzaun o.ä. 1 Meter hochklettern	3	leise
Maschendrahtzaun o.ä. 1 Meter hinabsteigen	3	leise

Bewegung im Wasser

Es gibt Tage, da fällt alles ins Wasser. Es gibt Tage, da muss man mal durch die Kanalisation waten. Und es gibt Tage, da muss man sogar mal schwimmen.

Für das Durchwaten von bis zu 1m tiefen Gewässern zahlt man einfach seine zusätzlichen Aktionspunkte pro Feld. Schwimmen dagegen erfordert, dass die Hände komplett frei sind.

Bewegung	Aktionspunkte	Typ
Waten in 1m tiefen Wasser	+.1 / Feld	leise
Schwimmen in >= 2m tiefen Wasser	+.2 / Feld	leise

Sprünge & Stürze

Sprünge & Stürze in die Tiefe

Es gibt Zeiten, da kann es sinnvoll sein, mal schnell ein paar Höhenmeter zu verlieren. Wir sind z.B. oben auf einer Leiter, und stellen fest, dass es am Boden gerade kostenlose Eintrittskarten für den Superbowl gibt. Wollen wir da wirklich noch Zeit mit dem mühsamen Herunterklettern verbringen, oder nicht doch lieber einfach herunterhopsen? Für alle, die diese Frage richtig beantwortet haben, gibt es hier nun das Regelwerk für alle Personen, die dem Weg der Schwerkraft ohne Hindernisse folgen wollen. Dies bezieht sich sowohl auf Sprünge in die Tiefe als auch auf Stürze (z.B. vom Balkon).

Entscheidend für den möglichen Schaden den man bei einer solchen Aktion nehmen kann sind neben der Vorbereitung auf diese Aktion (immer daran denken: Füße zuerst!) die Anzahl der zurückzulegenden Meter.

Die Vorbereitung unterscheidet den profanen Sturz irgendwo herunter vom eleganten Sprung. Ein Sturz passiert eher unbeabsichtigt, und endet immer damit, dass sich unser Akteur auf die Nase legt. Der Sprung dagegen verbraucht Aufmerksamkeit (sprich Aktionspunkte).

Okay, wie sind also im Fallen begriffen. Der Boden kommt näher, und was nun? Ganz einfach: Unser Springer macht einfach einen Nahkampf-Verteidigungswurf gegen den „Nahkampf-Angriff“ des Bodens, dessen Angriffsergebnis ($40 + 2 \times (\text{Höhe} \times \text{Höhe})$) ist. Kompliziert? Tabelle gibt es unten.

Wird der Verteidigungswurf versiebt oder ist unser Kollege gestürzt wird der Schaden bestimmt. Der Schaden beträgt dabei (Höhe x Höhe), also bei 1 Meter 1 pt, bei 2 Meter schon 4 pt, bei 3 Meter 9 pt und so weiter.

Der Schaden wirkt danach jeweils (!) bei einem stürzenden Typen gegen vier (!) ausgewürfelte Zonen, bei einem Springer gegen die beiden Beinzonen. Dabei gelten die normalen Panzerungen; aber nicht vergessen: Schockschaden!

Beispiel: Drucker steht auf einem 2 Meter hohem Container, und springt unbedarft wie er ist herunter. Er verbraucht einen Aktionspunkt zusätzlich zu dem Aktionspunkt, den er zum Betreten des Feldes benötigen würde.

Der Boden rast auf ihn zu, und trifft ihn mit einem Angriffswert von 48, Schaden ist in diesem Fall (ha, Wortspiel!) 4. Drucker versiebt seinen Verteidigungswurf, und erhält in beiden Beinen einen Schaden von eben diesen 4 Punkten.

Wäre Drucker die Kiste heruntergestürzt, hätte es noch schlimmer ausgesehen: Er hätte zwar keinen Aktionspunkt verbraucht, aber in vier Zonen jeweils die 4 Schadenspunkte erhalten.

Sprunghöhe	Nahkampf-Angriffswert	Schaden	Durchschlag
1m	42	1	1
2m	48	4	1
3m	58	9	1
4m	72	16	1
5m	90	25	1
(X)m	40 + 2 x (X x X)	(X x X)	1

Sprünge in die Höhe

Jede Spielfigur ist automatisch in der Lage, Hindernisse bis 1 Meter Höhe zu überspringen. Höhere Hindernisse können von normalen Menschen, nicht aus einer normalen Bewegung heraus übersprungen werden, und sind von daher nicht für uns von Interesse. Also, keine Angst mehr vor kleinen Zäunen, wir springen einfach drüber!

Sprünge in die Weite

Gefährliche Verfolgungsjagden über ein Dach- plötzlich ein Abgrund! Was tun? Umdrehen? Brücken bauen? Feuerwehr rufen?

Nein, wir springen einfach. Jede Spielfigur ist automatisch in der Lage, 1 Meter breite Felder zu überspringen, solange die Bewegungslinie zwischen Start und Zielfeld frei ist.

Aktion	Aktionspunkte	Typ
Sturz in die Tiefe	.±0 / Feld0	leise
Sprung in die Tiefe	.±1 / Feld	leise
Sprung in die Höhe	.+1 / Feld	leise
Sprung über ein Feld	3	leise

Diese Seite wurde absichtlich leer gelassen.

Spezialregeln zu den Kampfregeln

□ **Blind fire (empfohlen)**

Manchmal gibt es Situationen, bei denen man genau weiß, wo der Gegner steht... man kann ihn nur nicht sehen. Sei es, dass man mit seiner Kamera in einen Raum späht oder einfach nur gerade gesehen hat, wie die Tür zugegangen ist und der Typ eigentlich noch genau dahinter stehen muss... ungefähr weiß man, wohin man schießen muss.

Dies ist ein klassischer Fall von Blind fire: Zuerst nennt der Angreifer das Feld (!), auf dem er sein Ziel vermutet. Dann würfelt er eine normale Angriffsprobe, zieht aber 5 für jedes Feld davon ab, ab dem seine gedachte Sichtlinie auf das Ziel nicht mehr sichtbar ist.

Fernkampf - Angriff	Modifikator
Blind fire	.-5 pro Feld blind

Beispiel: Lawrence spioniert mit seinem Rüsselauge unter der Tür durch und entdeckt einen Schergen des Bösen direkt auf dem 3 Feld hinter ihr. Drucker bringt sich 2 Felder vor der Tür in Position und feuert. Der Abstand zwischen Drucker und Ziel beträgt also 5 Felder; davon kann Drucker 3 Felder nicht mehr direkt sehen. Auf seinen Wurf kommt also ein Abzug von .-15.

Nebenbei verliert natürlich Drucker's Kugel Schaden und Durchschlag in Höhe der entsprechenden Widerstandswerte der Tür (sowie natürlich aller anderen Materialien, durch die er schießt).

Merke: Man kann Blind fire natürlich auch durch Möbel, Wände und andere Hindernisse einsetzen.

Übrigens kann diese Regel auch eingesetzt werden, um einen Schuss durch mehrere Personen darzustellen. Das eigentliche Ziel verteidigt sich gegen einen normalen Angriff. Personen, die hinter der Personen in der Schusslinie stehen, verteidigen sich dann gegen Kugeln, die das erste Ziel verfehlt oder durchquert haben (natürlich haben sie dabei Schaden und Durchschlag eingebüßt), als würde auf sie via Blind fire geschossen. Je weiter sie vom eigentlichen Ziel entfernt stehen, desto unwahrscheinlicher ist also ein Zufallstreffer.

Beispiel: Walker feuert mit seinem M4 eine 2-Schuss-Salve auf einen fiesen Schurken, und würfelt sich dafür eine 64 zusammen, der zweite Schuss hat also eine 62. Sein Ziel verteidigt mit einer 63, kassiert also nur die erste Kugel. Die durchschlägt leider seinen Kopf (Durchschlagabzug .-1 für Knochen, Schadenabzug .-8 fürs Gehirn). Dahinter führt die Kugel zusammen mit ihrem Kollegen, der das Ziel eigentlich verfehlt hat, eine weitere Reise an, jetzt aber in einem Bereich, den Walker nicht mehr sehen kann.

Wie es der Zufall will, befindet sich zwei Felder dahinter (also mit einem Feld Luft dazwischen) ein weiterer Schurke. Die Kugel haben wegen zwei Felder „Blind fire“ jetzt aber nur noch einen Angriffswert von 54, bzw. 52.

Die Regel kann auch dazu benutzt werden, Granaten um eine Ecke zu werfen. Dafür muss der Werfer direkt an der Ecke stehen, und für den Rest des Wurfs entsprechend angewandt.

□ APs für Rückstoß bei Fernkampf (empfohlen)

Der schwere Revolver liegt gut in der Hand, die Munition hinterlässt Löcher von der Größe eines Mondkraters... was sollte eigentlich der Nachteil sein an so einem Gerät?

Ganz einfach: Der Rückstoß. Nach jedem Schuss wird selbst der härteste Muskelprotz feststellen, dass seine Waffe in eine andere Richtung zeigt als bei der Schussabgabe. Und wie gießen wir das in Regeln?

Nach jedem Schuss oder auch einer Salve wird in Abhängigkeit von dem Rückstoßwert der Waffe Zeit (d.h. Aktionspunkte) benötigt, um sich wieder ins normale Leben zurückzufinden, den Kopf wieder nach vorne und die Waffe nach unten zu bekommen.

Bei einem einzelnen Schuss ist der Rückstoß der Rückstoßwert der Waffe; bei einem Feuerstoß ist der Rückstoß der Rückstoßwert multipliziert mit der Anzahl der abgegebenen Schüsse in dieser aktuellen Salve.

Beispiel: Westwood feuert mit seiner Glock 17 einen Schuss ab. Der Rückstoß der Waffe ist 8; er muss also zusätzlich zu den 3 AP für die eigentliche Schussabgabe noch 1 AP für den Rückstoß aufwenden; sollte er keine 4 AP haben, kann er den Schuss erst gar nicht abgeben.

Danach wechselt Westwood auf sein Steyr AUG Fallschirmjäger: Jeder Schuss hat einen Rückstoß von 2, und er gibt eine Salve mit 3 Schuss ab, so dass er insgesamt 6 Rückstoß produziert... Schwein gehabt, denn bei so wenig Rückstoß muss er noch keinen zusätzlichen Aktionspunkt aufwenden.

Etwas anderes ist Druckers Versuch, eine 3er-Salve mit seiner UMP 45 ohne den Klappschaft abzugeben, die einen Rückstoß von 8 (halt ohne Klappschaft) hat. So hat er einen Gesamtrückstoß von 24, und muss deswegen zu den 3 AP für die Schussabgabe noch 3 AP für den Rückstoß aufzuwenden.

Aktion	Aktionspunkte	Typ
Beim Fernkampf: Rückstoß 0 - 7	.±0	geräuschlos
Beim Fernkampf: Rückstoß 8 - 15	.+1	geräuschlos
Beim Fernkampf: Rückstoß 16 - 23	.+2	geräuschlos
Beim Fernkampf: Rückstoß 24 - 31	.+3	geräuschlos

□ APs für Behinderung bei Nahkampf (empfohlen)

Es ist einfacher, jemanden mit einem kleinen Messer als mit einer riesigen Zaunlatte zu treffen. Die Größe des Gegenstandes macht es schwer, etwas zu treffen.

Dementsprechend mehr Zeit muss man für einen Nahkampfangriff mit großen und sperrigen Gegenständen einplanen. Die Regel lautet: Je mehr Behinderungswert, desto mehr Aktionspunkte pro Nahkampfangriff müssen zusätzlich aufgewendet werden.

Aktion	Aktionspunkte	Typ
Beim Nahkampf: Behinderungswert 0 - 9	.±0	geräuschlos
Beim Nahkampf: Behinderungswert 10 - 19	.+1	geräuschlos
Beim Nahkampf: Behinderungswert 20 - 29	.+2	geräuschlos
Beim Nahkampf: Behinderungswert 30 - 39	.+3	geräuschlos
Beim Nahkampf: Behinderungswert 40 - 49	.+4	geräuschlos

□ **Lichteffekte**

Diese Spezialregel erfordert ein bisschen mehr Vorbereitung von Seiten des Spielleiters. Er muss nämlich für jeden Raum vorher einen Beleuchtungszustand festlegen. Dabei hat er die Wahl zwischen den vier unten aufgeführten Zuständen:

Dunkelheit	Halbdunkel	Normal hell	Blendend hell
Keller	Raum ohne Licht	Raum mit Licht	Scheinwerferlicht
Nacht	Dämmerung	Tageslicht	Strahlende Sonne

Die Zustände werden mit kleinen Markern festgehalten, die einfach in den Raum gelegt werden.

Beeinträchtigungen durch Licht (oder den Mangel von selbigen)

Die einzelnen Lichtzustände haben natürlich Auswirkungen auf die Art und Weise, wie erfolgreich ein Feuerkampf bzw. Nahkampf geführt werden kann.

Totale Finsternis macht es dem Schützen zumeist sehr schwierig, seine Waffe zu bedienen bzw. mit ihr zu zielen (selbst wenn er Kimme und Korn mit leuchtendem Tritium eingekleistert hat). Dementsprechend schwierig wird der Schuss.

Auch bei wenig Licht kann es schwierig werden, sich in der Schnelle zu orientieren. Gut, der Schütze sieht hoffentlich sofort, wo vorne und hinten ist bei seiner Waffe. Trotzdem ist es im allgemeinen schwieriger, vernünftige Ergebnisse zu erzielen.

Normales Licht ist der Zustand, an den jeder Mensch gewöhnt ist. Es ist hier nicht nötig, sich besonders zu konzentrieren. Es gibt also keinen gesonderten Modifikator.

Blendende Helligkeit ist (wie der Name schon sagt) dem Zielen eher wieder abträglich. Zwar sieht man jetzt alles prima, aber nur wenn man es schafft, das Blinzeln einzustellen. Jetzt wissen wir auch, warum Clint Eastwood 12.00 Uhr mittags immer so die Augen zusammenkneift und sein weitäugig glotzender Gegenüber nicht trifft.

Die Lichtsituationen für den Nah- bzw. Fernkampf gelten beim Angriff für den Raum, in dem der Schütze steht. Wenn also von einem halbdunklen Raum in einen normal hellen Raum geschossen wird, gilt für den Schützen doch der Abzug vom halbdunklen Raum.

Ein bisschen anders verhält es sich bei der Verteidigung. Wie sich jeder vorstellen kann, ist es besser, sich in einem dunklen Raum zu verstecken, als in einem bis in die letzte Fuge ausgeleuchteten Zimmer. Dementsprechend ist die Tabelle aufgebaut.

Situation	Angriffswert	Verteidigungswert
Steht in Dunkelheit	-.15	+.10
Steht im Halbdunkeln	-.5	+.5
Steht in normaler Helligkeit	.±0	.±0
Steht in blendender Helligkeit	-.5	-.5

Beispiel: Drucker kommt aus dem Kohlenkeller die Treppe hoch (halbdunkle Angelegenheit war es da unten). Oben auf dem Treppenabsatz sieht er einen bösen Schergen stehen, der sich gerade im normalen Licht eines eigentlich recht schönen Tages sonnt. Drucker greift als aus dem halbdunklen Keller an (Angriffswert -.5). Das Ziel steht in normaler Helligkeit, erleidet also keine Abzüge auf seinen Verteidigungswurf. Mit einer Unterlauftaschenlampe hätte Drucker einerseits normale Helligkeit im Raum (.±0 im Angriff), das Ziel andererseits würde in blendender Helligkeit stehen (-.5 bei der Verteidigung).

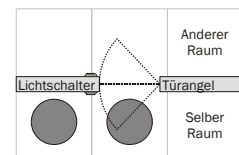
Blendung und Gewöhnung an Lichtsituationen

Die schnelle Änderung in der Lichtumgebung ist ein Problem, mit der der Mensch immer wieder zu kämpfen hat. Obwohl das menschliche Auge ein Wunderapparat mit erstaunlichen Leistungsdaten ist, hat es doch seine Begrenzungen, was die Anpassung an veränderte Lichtsituationen angeht. Jeder von uns weiß, wie schwierig es ist, wenn man aus seinem dunklen Zimmer in den fröhlichen Sommertag kriecht, wie lange man am Blinzeln ist, bis man sich einigermaßen an Helligkeit gewöhnt hat. Andererseits läuft man von draußen kommend wie ein weitäugiges Mondkalb durch den Keller und stößt sich die Kniescheibe an jedem Müll, bis nach ein paar Minuten die grünen und blauen Punkte weg sind und man wieder sieht, woher der Wind weht.

In Regeln gegossen bedeutet dies: Immer, wenn sich für eine Person die Lichtsituation um eine oder mehr Stufen ändert, kommt es zu einer Beeinträchtigung durch die vorübergehende Anpassungsarbeit des Auges. Wenn man also von strahlender Helligkeit ins Halbdunkel wechselt, oder auch aus totaler Finsternis an das normale Tageslicht zurückkehrt, tritt dieser Fall ein. Spieltechnisch werden sofort beim Eintritt dieser Situation in der betreffenden Runde Aktionspunkte von der betroffenen Person abgezogen. Sollten in der betreffenden Runde schon alle Aktionspunkte verbraucht sein, wird der Abzug in die nächste Runde übernommen (das Auge muss sich halt irgendwann an das neue Licht gewöhnen).

Situation	Modifikator
Änderung der Lichtsituation um 2 oder mehr Stufen	3 AP
Änderung der Lichtsituation um 1 Stufe	1 AP

So kann es dann auch mal vom Vorteil sein, das Licht in einem Raum einzuschalten. Der Einfachheit halber wird angenommen, dass in jedem Zimmer direkt neben der Tür ein Lichtschalter erreicht werden kann. Der Lichtschalter befindet sich immer auf der Seite, an der nicht die Türangel ist (wer sucht auch schon seinen Lichtschalter hinter der Tür?). Auf den zwei Felder (direkt vor der Tür und ein Feld seitlich versetzt auf der Seite ohne Türangeln) kann einerseits der Schalter im eigenen Raum, oder durch Umgreifen der Schalter im anderen Raum bedient werden.



Der Spielleiter bestimmt danach die Lichtsituation in dem Raum neu, im Normalfall sollte sie sich dann aber auch „Normal hell“ ändern.

Aktion	Aktionspunkte	Typ
Licht im selben Raum ein-/ ausschalten	3	leise
Licht im anderen Raum ein-/ ausschalten	5	leise

Beispiel: Burns kommt an einem typischen Beaver City Sommertag über den Hof gestratzt. Die Sonne knallt vom Himmel, kein Lüftchen regt sich, und es ist blendend hell. Mit Schwung bricht er durch eine Tür aus leichtem Sperrholz, und findet sich in einer halbdunklen Küche wieder. Blinzeln, Erstaunen, Umsehen... schon sind 3 AP weg. Dumm gelaufen, wenn man jetzt noch etwas unternehmen wollte.

Ausrüstungsänderung

In **Lone Gunmen** wurde ein nicht unwesentlicher Stapel Ausrüstung vorgestellt, der direkt oder indirekt mit Lichtsituationen zu tun hat. Taschenlampen, Sonnenbrillen oder Leuchtpunktzielgeräte haben je nach Lichtsituation eine andere Wirkung. Dementsprechend verändern sich mit den neuen Regeln auch die Funktionsweisen der einzelnen Gegenstände. Unter jedem Ausrüstungsgegenstand ist noch mal eine kurze Übersicht: Die erste Zeile gibt die Lichtsituation des Schützen / Trägers an, darunter die für ihn geltenden Effekte, und darunter die Effekte, die für Leute gelten, die auf ihn Zielen.

Sonnenbrille / Splitterschutzbrille mit dunklen Gläsern: Senkt die im Raum herrschende Lichtstufe für den Träger um eine Lichtstufe. Zusätzlich kann der Träger bei Betreten eines neuen Raumes sofort die Sonnenbrille abnehmen, ohne z.B. irgendwelche Blendmodifikatoren hinnehmen zu müssen. Es ist also möglich, mit einer Sonnenbrille nicht nur strahlende Helligkeit in normales Licht umzuwandeln, sondern z.B. auch bei Betreten eines halbdunklen Raumes, die Brille dann abzusetzen, und somit nur von „Normales Licht“ in „Halbdunkel“ zu kommen, ohne Blendmodifikatoren hinnehmen zu müssen.

Dunkelheit	Halbdunkel	Normal hell	Blendend hell
Dunkelheit	Dunkelheit	Halbdunkel	Normal hell
Keine Veränderung	Keine Veränderung	Keine Veränderung	Keine Veränderung

Restlichtverstärkerbrille: Hebt die im Raum herrschende Lichtstufe für den Träger um eine Lichtstufe. Zusätzlich kann der Träger bei Betreten eines neuen Raumes sofort die Brille weg klappen, ohne z.B. irgendwelche Blendmodifikatoren hinnehmen zu müssen. Es ist also möglich, mit einem Restlichtverstärker totale Dunkelheit in ein gepflegtes Halbdunkel umzuwandeln, und bei Betreten eines normal beleuchtetem Raum die Brille schnell wegzuklappen, und somit nur vom „Halbdunkel“ direkt in „Normales Licht“ zu kommen, ohne Blendmodifikatoren hinnehmen zu müssen.

Dunkelheit	Halbdunkel	Normal hell	Blendend hell
Halbdunkel	Normal hell	Blendend hell	Blendend hell
Keine Veränderung	Keine Veränderung	Keine Veränderung	Keine Veränderung

Normale Taschenlampe: Eine normale Taschenlampe, wie sie z.B. von den **Lone Gunmen** mitgeführt wird, verwandelt den eigenen Raum und die gesamte eigene Sichtlinie zu einem selber bestimmten Ziel in normales Licht, unabhängig von der tatsächlichen Lichtsituation. Strahlende Helligkeit wird natürlich nicht in normales Licht umgewandelt, du Hirni!

Dunkelheit	Halbdunkel	Normal hell	Blendend hell
Normal hell	Normal hell	keine Veränderung	keine Veränderung
Normal hell	Normal hell	keine Veränderung	keine Veränderung

Unterlauflicht: Das Unterlauflicht einer Feuerwaffe hat ein paar Watt mehr als die normale Taschenlampe. Sie verwandelt den eigenen Raum in normales Licht; die gesamte eigene Sichtlinie zum Ziel gilt aber als strahlend hell ausgeleuchtet

(dementsprechend doof steht das Ziel bei seinem Verteidigungswurf da). Strahlende Helligkeit wird wie oben schon erläutert nicht in normales Licht umgewandelt. Und ja: Mit diesem Gerät kann man Leute auch noch blenden! Böse, wie? Das einzige Problem: Die eigene Position ist natürlich auch strahlend hell ausgeleuchtet. Und bei wirklich heller Umgebungsbeleuchtung sieht man natürlich nicht mehr viel von dem Licht, es gibt also keine extra Zielgenauigkeit.

Dunkelheit	Halbdunkel	Normal hell	Blendend hell
Normal hell	Normal hell	Keine Veränderung	Keine Veränderung
Blenden hell + ZG	Blendend hell +ZG	Blendend hell +ZG	Keine Veränderung +0% ZG
Normal hell	Normal hell	Keine Veränderung	Keine Veränderung
Blenden hell	Blendend hell	Blendend hell	Keine Veränderung

Leuchtpunktzielgerät: Das Leuchtpunktzielgerät ist auch in der Dunkelheit gut zu sehen, und erlaubt es dem Schützen, auch in totaler Dunkelheit noch zu sehen, wohin seine Wumme schießen wird. Dafür wird es bei strahlender Helligkeit schwierig, noch etwas zu erahnen. Der im Hauptregelwerk angegebene Modifikator spiegelt also vor allen Dingen die erhöhte Zielerfassungsfähigkeit auch bei widrigen Lichtverhältnissen wieder. Bei blendender Helligkeit wird der Punkt fast unsichtbar, und der Zielgenauigkeitsmodifikator halbiert.

Dunkelheit	Halbdunkel	Normal hell	Blendend hell
+ ZG	+ZG	+ZG	+50% ZG
Keine Veränderung	Keine Veränderung	Keine Veränderung	Keine Veränderung
Keine Veränderung	Keine Veränderung	Keine Veränderung	Keine Veränderung

Laserpointer: Ähnlich wie das LPZG ist der Zielmodifikator des Lasers vor allen Dingen als die verbesserte Zielauffassungsfähigkeit bei schlechtem Licht zu sehen. Der normale Modifikator wird aber bei normalen oder strahlendem Licht *auf dem Ziel* halbiert (das System basiert ja darauf, das man einen Lichtpunkt auf seinem Ziel sieht). Außerdem gilt man bei eingeschaltetem und von seinem Gegenüber aus sichtbaren Laser (d.h. man ist ihm zugewandt) als normal beleuchtet (außer man steht in strahlender Helligkeit).

Dunkelheit	Halbdunkel	Normal hell	Blendend hell
+ ZG	+ZG	+50% ZG	+50% ZG
Keine Veränderung	Keine Veränderung	Keine Veränderung	Keine Veränderung
Normal hell	Normal hell	Keine Veränderung	Keine Veränderung

□ Gezielte Schüsse auf Körperteile

Spätestens an dem Tag, an dem die Mission es erfordert lebende Verbrecher mit nach Hause zu bringen, wird es wichtig, seine Schüsse präziser an den Mann bringen zu können. Jemanden mit seiner MPi voll Blei zu pumpen kann ja jeder Schnösel, aber sich die Zeit nehmen, ihm nur in die Kniescheiben zu schießen? Und vielleicht will man ja auch nur das Kunststück abziehen, seinem Gegenüber den Waffenarm kampfunfähig zu schießen.

Für solche Gelegenheiten empfiehlt sich ein gezielter Schuss auf spezielle Trefferzonen. Die Regeln dafür sind relativ einfach: Wie beim normalen Schießen werden zusätzliche Aktionspunkte hinzugezogen, die zum besseren Zielen eingesetzt werden. Statt aber wie im normalen Leben für eine höhere Zielgenauigkeit auf das Gesamtziel werden sie diesmal auf das Erfassen einer einzelnen Trefferzone verwendet. Dementsprechend gibt es eine neue Aktion:

Aktion	Aktionspunkte	Typ
Zielen auf Körperteile	1	leise

Bei 1 AP ausgegeben für das Anvisieren von Körperteilen hat der Schütze die Wahl zwischen den folgenden zwei Trefferzonentabellen.

1W10	1 AP: Oberkörper	1 AP: Unterkörper
1	Rumpf (ex 5)	Rechtes Bein (ex 1)
2	Rumpf (ex 6)	Rechtes Bein (ex 1)
3	Rumpf (ex 6)	Linkes Bein (ex 2)
4	Rumpf (ex 7)	Linkes Bein (ex 2)
5	Rumpf (ex 7)	Rumpf (ex 3)
6	Rechter Arm (ex 8)	Rumpf (ex 3)
7	Rechter Arm (ex 8)	Rumpf (ex 4)
8	Linker Arm (ex 9)	Rumpf (ex 4)
9	Linker Arm (ex 9)	Rumpf (ex 5)
10	Kopf (ex 10)	Rumpf (ex 5)

Bei 2 AP ausgegeben für das Anvisieren von Körperteilen hat der Schütze die Wahl zwischen den folgenden drei Trefferzonentabellen.

1W10	2 AP: Körper / Kopf	2 AP: Körper / Arme	2 AP: Beine
1	Rumpf (ex 6)	Rumpf (ex 6)	Rechtes Bein (ex 1)
2	Rumpf (ex 6)	Rumpf (ex 6)	Rechtes Bein (ex 1)
3	Rumpf (ex 6)	Rumpf (ex 7)	Rechtes Bein (ex 1)
4	Rumpf (ex 7)	Rumpf (ex 7)	Linkes Bein (ex 2)
5	Rumpf (ex 7)	Rechter Arm (ex 8)	Linkes Bein (ex 2)
6	Rumpf (ex 7)	Rechter Arm (ex 8)	Linkes Bein (ex 2)
7	Rechter Arm (ex 8)	Rechter Arm (ex 8)	Rumpf (ex 3)
8	Linker Arm (ex 9)	Linker Arm (ex 9)	Rumpf (ex 3)
9	Kopf (ex 10)	Linker Arm (ex 9)	Rumpf (ex 4)
10	Kopf (ex 10)	Linker Arm (ex 9)	Rumpf (ex 4)

Bei 3 AP ausgegeben für das Anvisieren von Körperteilen hat der Schütze die Wahl zwischen den folgenden vier Trefferzonentabellen.

1W10	3 AP: Kopf	3 AP: Arme	3 AP: Körper	3 AP: Beine
1	Rumpf (ex 6)	Rumpf (ex 6)	Rumpf (ex 3)	Re Bein (ex 1)
2	Rumpf (ex 6)	Rumpf (ex 7)	Rumpf (ex 3)	Re Bein (ex 1)
3	Rumpf (ex 6)	Re Arm (ex 8)	Rumpf (ex 4)	Re Bein (ex 1)
4	Rumpf (ex 7)	Re Arm (ex 8)	Rumpf (ex 4)	Re Bein (ex 1)
5	Rumpf (ex 7)	Re Arm (ex 8)	Rumpf (ex 5)	Li Bein (ex 2)
6	Rumpf (ex 7)	Re Arm (ex 8)	Rumpf (ex 5)	Li Bein (ex 2)
7	Kopf (ex 10)	Li Arm (ex 9)	Rumpf (ex 6)	Li Bein (ex 2)
8	Kopf (ex 10)	Li Arm (ex 9)	Rumpf (ex 6)	Li Bein (ex 2)
9	Kopf (ex 10)	Li Arm (ex 9)	Rumpf (ex 7)	Rumpf (ex 3)
10	Kopf (ex 10)	Li Arm (ex 9)	Rumpf (ex 7)	Rumpf (ex 4)

Maximal dürfen also für das Zielen auf Körperteile 3 APs aufgewendet werden. Es ist auch möglich, das Zielen zur Verbesserung der Zielgenauigkeit mit dem Zielen auf Körperteile zu kombinieren. Dabei dürfen für beide Arten des Zielens jeweils das volle Maximum ausgeschöpft werden, so dass im Extremfall ein Schütze 3 APs für das Zielen für die Zielgenauigkeit und 3 APs für den Schuss auf eine bestimmte Trefferzone aufwendet (mal ganz zu schweigen von den 3 APs für den Schuss selber).

Eine Besonderheit ist noch das Feuern von Salven; jeder Schuss der Salve darf die neuen Trefferzonentabellen benutzen, solange der Angriffswert des aktuellen Schusses nicht kleiner als der Ausgangsangriffswert -10 ist.

Beispiel: Drucker schießt mit seiner UMP auf die Beine eines flüchtenden Übeltäters, in dem er 2 APs aufwendet. Sein Angriffswert beträgt dabei 56, und er trifft sein Ziel. Sein erster Schuss benutzt die 2 AP: Beintrefferzonentabelle; sein zweiter Schuss in der Salve hat nur noch einen Angriffswert von 48 (da die UMP einen Rückstoß von 8 hat), auch sie benutzt die 2 AP: Beintrefferzonentabelle; der dritte Schuss der Salve schließlich hat einen Angriffswert von 40, was kleiner als 46 ist: Hier wird also die ganz normale Trefferzonentabelle benutzt.

□ Psychologie

Oh Mann! Die Munition wird langsam knapp, und dieser Idiot, der sich da hinten Schreibtisch verkrochen hat, macht auch so langsam den Eindruck, als ob er seine Waffe wegschmeißen würde, wenn man ihn nur mit genügend Nachdruck darum bitten würde. An, dann brüll doch mal! So freundliche Sprüche wie „Waffen runter! Du bist umzingelt!“ oder „Schmeiß die Kanone weg! Ich habe mitgezählt, du kannst keine Munition mehr haben!“ sorgen je nach geistiger Verfassung des Gegenübers für ein mehr oder minder unblutiges Ende. Zuerst steht dabei das Anbrüllen des Gegenübers, um die eigene Absicht zu übermitteln:

Aktion	Aktionspunkte	Typ
Person anbrüllen zum Aufgeben	3	laut
Sich auf ein Psychologieduell vorbereiten	1	geräuschlos

Wie auch schon üblich, kann es sich lohnen, sich mental auf diese Aufgabe vorzubereiten. Für den verbalen Angriff wie auch die mentale Verteidigung können daher Aktionspunkte aufgewendet werden (max. 3 pro Psychoduell).

Danach treten die beiden Kontrahenten in ein Psychologieduell. Dabei würfelt jeder mit $50 + 2W10$ und zieht die unten stehende Tabelle zur Rate. Sollte der Angreifer (also der der brüllt) mehr Punkte zusammenkratzen können als sein Gegenüber, so schmeißt dieser seine Waffe weg und ergibt sich (siehe Grundregelwerk).

Ist man in der Verteidigerrolle, so erhält man schon mal automatisch einen Zuschlag... denn der andere kann ja große Reden schwingen, für einen selber geht es ja um eine ganze Menge.

Zuerst ist der Punktwert der Person einer von Interesse. Der Punktwert gibt eine Grobübersicht über alle Fähigkeiten und Fertigkeiten einer Person, und damit also auch über ihr Selbstvertrauen, eine Situation zu überleben. Logischerweise geht hoch geschultes Personal nicht so schnell stifen wie ein kleines Frischbrötchen, dass zu blöde zum Stullenschmieren ist, und das auch noch weiß.

Danach ist der Behinderungswert der Waffe in der Hand von Belang. Je mehr, desto größer und eindrucksvoller ist der Prügel, was vor allen Dingen bei dem am Geschäftsende der Waffe stehenden Menschen mal schnell seine Chancen durchrechnen lässt. Es ist halt immer eindrucksvoller von einem Menschen mit einer Schrotflinte als von einem Menschen mit einer Erbsenpistole bedroht zu werden.

Eigene Kollegen im Raum helfen natürlich, das eigene Vertrauen in die Situation zu bestärken... bis zu dem Zeitpunkt, wo sie vor den eigenen Augen sich ergeben oder kampfunfähig geschossen werden. Dann verkehrt sich die Moral ins Gegenteil.

Munition! Ist überhaupt noch Munition da? Für irgendeine Waffe? Nahkampfwaffen interessieren zumeist nicht (außer du bist ein Schwertkämpfer, und dein Kontrahent hat sich gerade zu einem ehrenvollen Duell angeboten).

Nicht zuletzt ist auch noch das eigenen körperliche Wohlbefinden von Belang: Ist man noch in der Lage eine Waffe zu halten? Hat man noch genügend Beine am Leib, um Notfalls durch einen kurzen Sprint die Situation zu entschärfen? Ist eines der Beine oder der Waffenarm verletzt, so wird natürlich schnell klar, dass es an der Zeit ist, aufzugeben, oder?

Zuallerletzt werden die normalen Verwundungsmodifikatoren, die eigentlich auf den Angriffswurf draufgeknallt werden, mit hinzu gerechnet. Natürlich lässt die Bereitschaft zum Weiterkämpfen bzw. jemanden zum Aufgeben zu bewegen mit zunehmender körperlicher Beeinträchtigung nach. Hier ist besonders zu bemerken: Der Angriffsmodifikator für Nah- und Fernkampf wird beim Psychologieduell sowohl beim Angriff *als auch* bei der Verteidigung hinzugezogen.

Wie auch schon oben erwähnt funktioniert es weiterhin, sich mental (d.h. mit Zeit, d.h. mit Aktionspunkten) besonders auf ein Psychoduell vorzubereiten. Die aufgewendeten Aktionspunkte erhöhen also die Chance, seine Seite des Konfliktes entsprechend vorzutragen.

Psychologieduell - Angriff / Vtdg	Modifikator
Verteidigung beim Psychoduell	.+10
Punktewert der Person ... - 89	.-10
Punktewert der Person 90 - 99	.-5
Punktewert der Person 100 - 109	.±0
Punktewert der Person 110 - 119	.+5
Punktewert der Person 120 -+10
Behinderungswert Waffe 1 - 9	.+5
Behinderungswert Waffe 10 - 19	.+10
Behinderungswert Waffe 20 - 29	.+15
Kollege steht im selben Raum	.+5 pro Kollege
Kollege ergibt sich im selben Raum	.-5 pro Kollege
Kollege kampfunfähig im selben Raum	.-10 pro Kollege
Eigene Munition: leer	.-15
Eigener Waffenarm: Gesundheit 0	.-10
Eigenes Bein: Gesundheit 0	.-5
Zuzüglich normaler Verwundungsmodifikatoren	(siehe Verwundung)
Pro Aktion „Vorbereitung“ (max. 3)	.+5

Hinweis: Ist diese Regel aktiviert, so gelten die im Grundregelwerk beschriebenen Umstände für das Aufgeben nicht mehr vollständig. Ein Tango ergibt sich danach nur noch automatisch, wenn er keine Gesundheit in Kopf oder Torso, oder keine Ausdauer mehr hat (weil er dann entweder tödlich verletzt oder bewusstlos ist).

Beispiel: Burns und seine Neostead-Schrotflinte betreten einen Raum. Darin sind zwei Übelkübel. Burns vermutet, mit einem Machtwort Ruhe zu stiften und Munition sparen zu können, und brüllt dafür durch den Raum.

Burns würfelt zu seinen 50 eine 11 (nicht schlecht). Er hat einen Punktewert von 110 (also .+5), eine Neostead mit Behinderungswert 17 (.+10), und ihm geht es ansonsten sehr gut... macht zusammen 67.

Weichbrötchen 1 ist sein Ziel; zu seiner 50 würfelt er eine 12 (sogar noch besser). Er fummelt mit einer Glock rum (.+5), hat einen Kollegen (.+5), sowie einen Punktewert von 95 (±0), zusätzlich ist er in der Verteidigerrolle (.+10). Macht zusammen eine 70, also mehr als Burn's Wert.

Tja, das hat wohl knapp nicht hingehauen. Macht nix, dann muss wohl erstmal geschossen werden.

□ **Energieverlust bei Kugeln**

Eine Kugel hat nach dem Verlassen des Laufes eine ganze Menge Probleme. Solange die Kugel sich in Luft bewegt, muss sie vor allen Dingen mit dem Luftwiderstand kämpfen, der die Kugel immer langsamer macht, bis sie schließlich zu Boden fällt. Das beendet dann die Reise der Kugel. Aber schon vorher sinkt der Schaden bzw. die Durchschlagsfähigkeit der Kugel.

In der folgenden Tabelle ist ersichtlich, in welchen Abständen die Kugel wieviel Schaden, Durchschlagswert und Zielgenauigkeit abgibt. Beim Rechnen werden selbstverständlich alle Daten immer abgerundet.

Diese Regel wird empfohlen, wenn die SWATs mit Scharfschützen arbeiten.

Reichweite / Energieverlust	Schaden	Durchschlag	Zielgenauigkeit
- 50% der Gesamtreichweite	100%	100%	100%
51% - 75%	50%	50%	75%
76% - 100%	10%	10%	50%

□ **Überzähliger Schockschaden**

Das Grundregelwerk hat eine Riesenlücke in Bezug auf Busunfälle... kein Witz! Nach dem aktuellen Regelwerk ist es möglich, von einem Bus angefahren zu werden, und das Ganze überleben zu können, da der Bus einen Durchschlagswert von 0 hat (er hat zwar jede Menge Energie, aber auch eine sehr große Fläche für den Aufprall). Unser Ziel erleidet also nur Schockschaden, wenn auch im gigantischen Ausmaß.

Folgende Regel macht solchen Wundern ein Ende: Wann immer Schockschaden abgestrichen werden muss, aber keine Ausdauer mehr bei der Person zur Verfügung steht, wird der Schockschaden in körperlichen Schaden, d.h. Gesundheitsabzug umgemünzt.

Beispiel: Drucker hat schon ziemlich eingesteckt, und nur noch 5 Punkte Ausdauer zur Verfügung. Just in diesem Moment kassiert seine treue Schutzweste einen weiteren Treffer, wobei die Kugel zwar gefangen wird, aber der Schockschaden von satten 10 Punkten durchkommt. 5 Punkte werden von der Ausdauer abgezogen... die restlichen 5 Punkte sind dann körperlicher Schaden in der entsprechenden Zone.

□ **Zielen in Bullet-Time**

Um Feuergefechte in der Bullet-Time noch spannender zu machen, werden sowohl die Aktionspunkte für die Angriffs- wie auch die Verteidigungsunterstützung als einzelne Aktion abgehandelt. So kann in der Bullet-Time schon Runden vor der eigentlichen Schussabgabe angekündigt werden, das die zur Verfügung stehende Aktion zum Zielen eingesetzt wird; diese Aktion verbrät ganz normal 1 AP und gibt die dafür angegebene Menge Zielgenauigkeit dazu. Ebenso verhält es sich mit dem Ansammeln von Verteidigungsboni durch Aktionspunkte.

Dies hat den Effekt, das man in Zeitlupe langsam die Waffe auf sich einschwenken sieht (das Ziel des Angriffs muss schon beim Zielen bekanntgegeben werden), und so vielleicht doch noch den lebensrettenden Schritt rückwärts machen kann.

Einhändig vs. Zweihändig

Im Allgemeinen wird angenommen, dass alle Waffe im Spiel in beiden Händen gehalten werden. Jetzt kann es aber ab und zu mal notwendig werden, sie auch mal nur in einer Hand zu halten, damit die andere Hand für einen anderen Gegenstand frei wird. Wäre es z.B. nicht schön, schon die ganze Zeit mit einer Granate oder auch einer Taschenlampe rumzurennen?

Für diesen Fall können alle (!) Waffe auch einhändig bedient werden. Dabei wird von Angriffsergebnis der Behinderungswert der Waffe abgezogen, d.h. je größer die Waffe, desto schwieriger ist es, sie noch vernünftig zu zielen.

Außerdem verdoppelt sich der Rückstoß, weil ja nur noch halb so viele Hände da sind, um ihn abzufangen.

Wer mal als Linkshänder von Rechts aus Schießen will, oder umgekehrt, muss dafür nur einen kleinen Modifikaor in Kauf nehmen.

Fernkampf - Angriff	Modifikator
Waffe einhändig	.-Behinderungswert / Doppelter Rückstoß
Waffe zweihändig	.±0 / Einfacher Rückstoß
Mit Nichtwaffenhand schießen	.-10

Ausrüstung tragen kostet APs (Freakregel)

Wie schon bei der Panzerweste erwähnt, erhöht es nicht gerade die eigene Bewegungsfreiheit, sich mit Ausrüstung zuzuhängen. Moment, Helm, auf dem Kopf, Flinte in der Hand, Ramme auf den Rücken, und eine dicke Weste über den Wanst gespannt? Dann noch 9 Meter pro Runde laufen? Ja, klar!

Nein, so geht das nicht; dafür gibt es die folgende Regel. Je nach Gesamtbeladung sinkt damit die Anzahl der zur Verfügung stehenden Aktionspunkte pro Runde. Pro 20 Punkten Behinderungswert verliert die betreffende Figur einen Aktionspunkt.

Summe aller Behinderungswerte am Mann	AP
< 20	.±0
< 40	.-1
< 60	.-2
< 80	.-3
< 100	.-4
< 120	.-5

Kopftreffer (Freakregel)

Kopftreffer... nichts blutet schlimmer, und nichts verwirrt einen Menschen mehr als ein Einschlag in seiner Hauptsensor- und -verarbeitungsplattform.

In diesem Sinne: Treffer im Kopf produzieren den doppelten Schockschaden, um so z.B. eine Gehirnerschütterung bzw. Desorientierung zu simulieren.

Ausdauer und Laufen (Freakregel)

Jede Sekunde volle 100% Leistung zu bringen zehrt an der Batterie. Über einen längeren Zeitraum führt es dazu, dass der Körper meist beschließt, Warnsignale zu senden, damit jedem klar wird, dass er sich ausruhen muss.

Jede Runde zu laufen knabbert dementsprechend an der Ausdauer. Aber auch das Hantieren mit Geräten, die Schussabgabe oder auch nur das Aufstehen oder Hinlegen, sind alles Aktionen, die einen ins Schwitzen bringen können.

Die Regeln sind relativ einfach: In jeder Runde, die eine Figur mit 0..2 AP über beendet, verliert diese einen Punkt Ausdauer. Andersherum gilt, dass nicht ausgegebene Aktionspunkte automatisch 1:1 zum Wiederherstellen von Ausdauer genutzt werden, d.h. für jeden Aktionspunkt über am Ende einer Runde wird 1 Punkt Ausdauer wiederhergestellt.

Beispiel: Lawrence ist fünf Runden hintereinander mal mit einem, mal mit keinem, mal mit zwei Aktionspunkten fertig geworden. Er hat bis hier insgesamt also 5 Ausdauerpunkte verloren.

Ausbluten / Wundschaden (Freakregel)

Tödlich sind die wenigsten Verletzungen - tödlich ist nur, wenn man sich nicht darum kümmert, sie rechtzeitig zu stopfen. Denn was eigentlich gefährlich ist an Verletzungen ist nicht zuletzt der Blutverlust.

In Regeln gegossen: Wann immer eine Figur einen schweren oder tödlichen Schaden in einer Zone erleidet (oder sich durch eine Häufung von leichten Verletzungen dort entsprechend ein schwerer oder tödlicher Schaden aufsummiert hat), verliert er am Ende der Runde in der Sonderereignis-Phase (siehe Grundregelwerk) einen weiteren Punkt Gesundheit in dieser Zone; gleichzeitig erleidet er einen Punkt Ausdauer- / Schockschaden wegen Blutverlust. Alle entsprechenden Wundeffekte treten dabei in Kraft.

Dieser Vorgang setzt sich so lange fort, bis auf diese Zone eine medizinische Erstversorgung durch ein Medkit durchgeführt wird. In diesem Fall wird einfach der bislang entstandene Schaden durch einen Querstrich als versorgt markiert.

Querschläger (Freakregel)

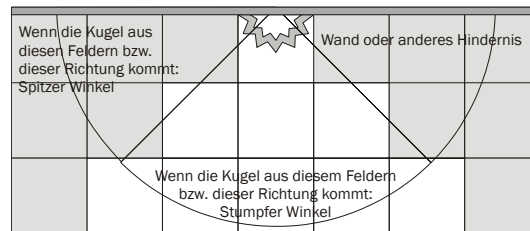
Was treiben eigentlich Kugeln, die nicht in irgendwelchen Wänden steckenbleiben? Wohin gehen sie, und was tun sie dort? Tja, Kugeln die es nicht schaffen, sich schnell ein gemütliches Plätzchen in irgend etwas Weichen zu suchen, können ungünstig abprallen. Diese abprallenden Kugeln nennt man auch gerne Querschläger, und vor allen Dingen in engen Häusern ist die Gefahr für Unbeteiligte nicht so gering wie man annehmen möchte. Es ist immer möglich, von Geschosssplintern oder abgelenkten Geschossen getroffen zu werden.

Trifft die Kugel auf eine Grenzfläche, deren Durchschlagsschutz größer ist als der Durchschlagswert der Kugel, so prallt sie ab. Vorher verformt sie sich aber mehr oder minder in dem Versuch, die Grenzfläche zu durchschlagen: sie gibt Schockschaden an den Untergrund ab. Bei Schutzweste ist dies meist 100% (was ein sofortiges Ende für den Weiterflug der Kugel bedeutet), bei Wänden und Glas aber z.B. bei 0% liegen (da sie wenig komprimierbar sind, und so deswegen den Schaden nicht absorbieren können). Möbel dagegen weisen zumeist einen Schockdurchlass von 100% auf.

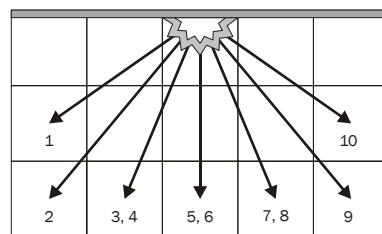
Sollte also sowohl noch Durchschlagswert als auch Schaden / Schockschaden vorhanden sein, kann die Kugel abprallen.

Querschläger	Schaden / Schockschaden	Durchschlag
Kugelwerte nach Abprall vom Hindernis	.- abgegebenen Schockschaden	.±0

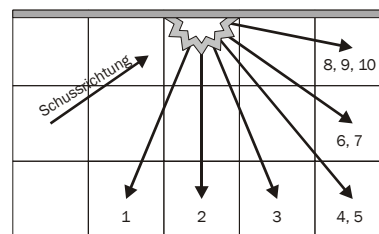
Für das Abprallen muss zuerst der Einschusswinkel bestimmt werden. Es gibt zwei Arten von Einschusswinkeln: Den „spitzen Winkel“ (der eher flach zur Grenzfläche verläuft), und den „stumpfen Winkel“ (der beinahe rechtwinkelig auf die Grenzfläche aufsetzt):



Nachdem der Einschusswinkel bestimmt worden ist, kann nun mit 1W10 bestimmt werden, in welche Richtung genau die Kugel abprallt:



Fall 1: Stumpfer Winkel



Fall 2: Stumpfer Winkel, Schuss von rechts kommend

Die Kugel verliert durch den mehr oder weniger rapiden Richtungswechsel Geschwindigkeit, und dadurch auch Energie:

Winkel/ Energieverlust	Schaden	Durchschlag
Stumpfer Winkel	50%	50%
Spitzer Winkel	75%	75%

Die Verteidigung gegen einen Querschläger läuft wie eine ganz normale Verteidigung ab. Der Angriffswert des Querschlägers beträgt dabei $40+4W10$, wobei für jedes zurückgelegte Feld dabei die „Blind Fire“-Regeln (siehe Seite 11) gelten. Sollte ein Treffer erfolgt sein, so wird wie nach einem normalen Feuerkampf eine Trefferzone bestimmt und der wie oben angegeben modifizierte Schaden angewendet.

Spezialregeln zur Ausrüstung und Objekten

□ Tauschen und Einsammeln von Ausrüstung

Generell gilt weiterhin die Regelung, dass einmal eingekaufte Ausrüstung nicht mehr zurückgegeben werden kann: Die Begründung lag damals darin, dass man sie aufgrund eines Gefallens erhalten hatte, und da dies eine ziemlich weiche Währung ist, kann sich jeder vorstellen, das es hier keine Umtauschgarantie gibt.

Innerhalb des Einsatzes kann er erforderlich sein, Ausrüstung zwischen den einzelnen Teammitgliedern auszutauschen. Dies ist generell möglich, und stellt auch keinen Bruch des Vertrauensverhältnisses zu dem Vorgesetzten dar, der dir die Kanone für einen Gefallen besorgt hat... denn im Endeffekt gehört die Kanone weiterhin dir. Solange sie am Ende des Tages wieder in deinem Spind steht, und du sie nicht schon vorne herein deinem Kollegen gibst, ist alles in Ordnung. Was also nicht geht, ist schon vor dem Einsatz Teammitgliedern Ausrüstung zu übertragen.

Beim Austausch von Gegenständen zwischen zwei Personen müssen beide Seiten jeweils Aktionspunkte zahlen. Hat eine Seite noch keine Aktionspunkte in einer Runde erhalten, kann sie entsprechend keinen Gegenstand rausrücken/annehmen. Die Distanz zwischen den beiden Tauschpartnern kann bis zu zwei Felder betragen (dann wird über das Feld dazwischen der Gegenstand halt geworfen).

Ausrüstung vom Boden aufsammeln

Gegenstände können natürlich auch vom Boden aufgenommen werden. Dies ist vor allen Dingen praktisch, wenn Kollegen oder Gegner etwas weggeworfen haben, was man selber aber noch gebrauchen könnte.

Nicht zuletzt kann man mit einer einfachen Aktion schnell gefesselte, ohnmächtige oder tote Personen durchsuchen. Daraufhin wird man informiert, was man von dieser Person mitnehmen kann; danach kann man von dieser Person Gegenstände aufnehmen, als ob sie auf dem Boden liegen würden.

Der eigentliche Knackpunkt beim Aufheben von wildfremder Ausrüstung ist aber das Überprüfen der Funktionstüchtigkeit. Eine Pistole, die man gerade findet, muss ja nicht unbedingt geladen sein. Mit der Aktion „Gegenstand überprüfen“ wird der aufgesammelte Gegenstand in funktionsfähigen Zustand versetzt bzw. der Spieler darüber informiert, in welchem Zustand er sich befindet (z.B. wieviel Munition noch darin ist).

Aktion	Aktionspunkte	Typ
Gegenstand vom Boden aufheben	2	leise
Gegenstand von andere Person übernehmen	2 (beide)	leise
Person durchsuchen	5	leise
Gegenstand überprüfen	5	leise

Einschießen von Waffen

Manchen wächst seine Waffe schnell ans Herz. Je länger sie sie haben, desto mehr Zeit investieren sie, daran zu basteln und sie zu optimieren. Da wird hier ein kleines Gewicht installiert, dort ein bisschen was mit Band abgeklebt, dort das Korn ein bisschen verstellt oder hier noch mal der Abzug verändert. All dies führt dazu, dass die Waffe immer besser zu ihrem Schützen passt, und er damit entsprechend bessere Ergebnisse liefert.

In jedem Einsatz, in dem eine Waffe mindestens einen Treffer landet, wird im Anschluss an den Einsatz die Zielgenauigkeit dieser Waffe für den entsprechenden Schützen um $.+1$ erhöht, *oder* der Behinderungswert wird mit $.-1$ modifiziert. Sollten andere Personen diese Waffe einsetzen wollen, so erleiden sie für jedes $.+1$, dass der Originalbesitzer hat, entsprechend ein $.-1$, und umgekehrt (da die Waffe nicht auf sie eingestellt ist, und sie sich immer mehr von dem entfernt, wie eine Waffe funktioniert, wenn man sie frisch aus dem Kaufhaus geholt hat). Diese Steigerung geht bis zu einem Maximum von $.+3$ (bzw. $.-3$) für beide Werte.

Türen prüfen

Es ist immer gut zu wissen, ob die Tür, vor der man gerade steht, eigentlich verschlossen ist... und dass am Besten so, dass die Leute auf der anderen Seite nicht direkt mitbekommen, wer da an der Türklinke zupft.

Zu diesem Zweck gibt es die Aktion „Tür prüfen“. Nach dieser Aktion ist man voll informiert, ob eine Tür verschlossen oder offen, oder vielleicht auch mit Sprengfallen gesichert ist.

Aktion	Aktionspunkte	Typ
Tür prüfen	3	geräuschlos

Charakterdaten

Ein neues Team betritt die Leinwand, und neues Personal stürzt sich mit einem wilden Sammelsurium an Waffen und Ausrüstung auf den Feind.

Jedes Mitglied der **Ronin** hat Zugriff auf einen für ihn speziellen Gegenstand. Diesen Gegenstand, sei es eine Waffe, Munition oder ein Schnuffelteddy, kann nur von dieser Person ins Geschehen eingebracht werden.

Das neue Team kann als neues Einzelteam gestartet werden, oder aber zusammen mit den **Lone Gunmen** eingesetzt werden. Es ist aber nicht zu empfehlen, die Mitglieder der einzelnen Teams zu mischen, da die **Ronin** auf einer 4-Mann-Team-Basis aufgestellt wurden, und sich im Gebrauch sehr von den **Lone Gunmen** unterscheiden.

Die Ronin

Die **Ronin** sind etwas anders organisiert als die **Lone Gunmen**. Sie benutzen vielleicht ähnliche Ausrüstung, aber ansonsten unterscheiden sie sich in vielerlei Dingen von ihren Kollegen.

Alle Mitglieder gehörten zu einer Spezialeinheit. Sie wurden zusammen ausgebildet, zusammen haben sie unzählige Kampfeinsätze rund um den Globus bestritten, zusammen beendeten sie ihre Armeekarriere, um danach gemeinsam in die Polizeischiene zu wechseln. Ihr immenses Wissen im Bereich Stadtkampf und Häusererstürmung, sowie ihr eingespieltes Vorgehen waren ihre Eintrittskarte für das BCPD-SWAT-Team.

Die **Ronin** haben einen komplett anderen Ansatz als andere SWAT-Teams. Zum einen sind sie nicht ein 5-Mann-Team, sondern haben nur vier Leute, die in zwei Zwei-Mann-Teams vorgehen. Sie kämpfen mit leichter Ausrüstung, und vertrauen mehr auf ihre Fähigkeiten als auf Panzerung und starke Waffen.

Außerdem gehen sie ihre Missionen anders an. Wo bei einem normalen SWAT-Team Sondierung, Planung, Aufklärung und das vorsichtige Vorrücken im Mittelpunkt stehen, haben es sich die **Ronin** zum Markenzeichen gemacht, sich schnell mit ihrem Hubschrauber direkt im Geschehen absetzen zu lassen, um dann ihr Ziel im Handstreich zu nehmen. Ihr Hubschrauber setzt sie dabei an Punkten ab, die die Gegenseite nicht erwartet; außerdem haben sie einen mobilen Scharfschützen im Hubschrauber, der aus der Luft schnell und aus veränderlichen Stelle Feuerunterstützung liefern kann.

Die **Ronin** sind weniger Polizisten, eher Soldaten. Von polizeilichen Vorgehen halten sie nichts, Formalitäten oder Papierkram sind ihnen fremd. Außenstehenden gegenüber sind sie zwar freundlich, aber nicht direkt aufgeschlossen. Sie bilden in sich eine kleine, verschworene Gruppe, mit eigenen Gebräuchen, eigenen Gesten, eigenem Vokabular.

Ofcr. Mike Roachburn, „Ronin“, Pilot

Officer Mike Roachburn ist Pilot der „Ronin“. Er flog früher schon bei den „Nightstalkers“ und war dort für gefährliche Insertion-Flüge mit der MH-6 verantwortlich. Er selber behauptet, schon rund um die Erde Einsätze geflogen zu sein, und insgesamt mehr Gewicht an Munition aus der Beplankung seines Helis gepuhlt zu haben als der Heli selber wiegt. Er war ein absolutes As am Steuer der MH-6, und ist mit der viel wendigeren MD 520N noch besser geworden. Sein Meisterstück bleibt das Einparken der MD in einen(!) Parkplatz vor dem Supermarkt um die Ecke vom SWAT Training Center. Aber auch das Einparken auf Hausdächern zwischen Antennen und Lufthutzen, Verstecken hinter Lkws und Bussen, oder millimetergenaues Fliegen gehören zu seinen Spezialitäten.

Obwohl er als Pilot ein Cowboy ist, zeigt er trotzdem wenig Humor. Er ist mehr von der ironischen Art, der seine Umwelt immer auf die Schippe nimmt, und alle, die ihm nicht passen, mühelos verbal an die Wand nagelt. Dabei behält er immer seinen Ausdruck von Seriosität, selbst wenn er die hinterhältigsten Statements absondert.

Er ist absoluter Antialkoholiker, und raucht auch nicht. Er selber meint, das dies beides Laster sein, die sich nur schlecht mit dem Pilotendasein verbinden lassen.

Roachburn ist von weißer Hautfarbe, mit dunkelblauen Augen. Seine schwarzen Haare haben auf breiter Front den Rückzug angetreten, so dass er bereits eine Glatze hat, was noch mehr seinen Kugelkopf und seine eher gedrungene Figur zur Geltung bringt.

Nicht für das Spiel verwenden. Charakterdaten entsprechen Standard-SWAT.

Ofcr. Dale Anderson, „Ronin“, Scharfschütze / Beobachter

Officer Dale Anderson ist taktischer Leiter und Scharfschütze an Bord des Hubschraubers der „Ronin“. Schon seit Jahren fliegt er mit Roachburn zusammen, und hat mit ihm gemeinsam bei den „Nightstalkers“ aufgehört und ist in das BCPD gewechselt. Zusammen mit dem Rest des Teams hat er schon eine Menge Gefechte gesehen, und hat sogar Kampferfahrung direkt am Boden. Normalerweise ist aber seine Aufgabe das taktische Dirigieren des Hubschraubers und des Bodenteams, wofür er eine Art natürliche Begabung hat. Seine Ratschläge und Beobachtungen sichern das Überleben des gesamten Teams, und seine Scharfschützenwaffe, die er vom Hubschrauber wie auch vom Boden aus mit tödlicher Sicherheit bedient, wurde schon mehreren vorwitzigen Übeltätern zum Verhängnis.

Anderson ist trotz seines Jobs ein fröhlicher Mensch geblieben, und verbreitet immer gute Laune um sich herum. Im Gefecht ist er ein kaltes, cooles Schwein, dass scheinbar keine Furcht zu kennen scheint, als ob keine Kugel der Welt ihn treffen könnte.

Einem Feierabendbier ist er nie abgeneigt, und gelegentlich sieht man ihn auch mit einer verwegenen Zigarre im Mundwinkel rumlaufen.

Anderson ist von weißer Hautfarbe, mit listigen, braunen Augen, und kurzgeschnittenem graubraunem Haar. In seinem sympathischen Gesicht scheint immer der Schalk zu blitzen. Ansonsten ist er auch wie Roachburn eher wohlgenährt, aber nicht dick.

Nicht für das Spiel verwenden. Charakterdaten entsprechen Scharfschützen.

Ofcr. Chuck Westwood, „Ronin“, Blue Team Leader

Officer Chuck Westwood ist Leader Blue Team. Außerdem kontrolliert er die Aktionen des Teams, was meistens aber nicht nötig ist, da sie so gut aufeinander eingespielt sind und so viel Erfahrung haben, dass sie auf fast alle Situationen eine instinktive Gemeinschaftsantwort haben.

Westwood ist ein ruhiger, besonnener, bodenständiger Mann. Durch sein Auftreten hat er sich den Spitznamen „Marshal“ erworben. Er mag gute Späße, kann aber auch sehr sachlich daherkommen. Um sich herum verbreitet er eine Aura von Selbstsicherheit und Autorität. Westwood ist seit Jahren glücklich verheiratet, hat zwei Söhne und eine Tochter. Seine Frau Rachel ist relativ glücklich, dass er seinen Job bei den Streitkräften gegen einen Polizeijob eingetauscht hat. Sein Feierabendbierchen und eine gelegentliche Zigarre sind die einzigen Laster, die er sich erlaubt.

Westwood hat gerötete, von Wind und Wetter gegerbte Haut, die straff auf seinen Schädel und seinen restlichen, hageren Körper gespannt ist. Er hat mittellange graublunde Haare, stahlblaue Augen, die aus seinem verkniffenen Gesicht herausblitzen. Außerhalb des Dienstes trägt er gerne Jeans und Karohemden, sowie Baseballkappen und Bomberjacke. Er ist groß und mittelschwer; außerdem Rechtshänder.

Westwood kümmert sich um sein Team, und zwar weit über das berufliche heraus. Grillabende bei ihm im Garten, oder auch mal ein freundschaftlicher Besuch bei seinen Kameraden gehören zum guten Ton; es wird ihm sogar nachgesagt, dass er etwaige Familienstreitigkeiten seiner Kameraden auch mal für diese löst.

Name:	Westwood	Initiativwert:	65
Aktionspunkte:	9	Fernkampfwert:	60 +2W10
Gesundheit:	28	Nahkampfwert:	40 +2W10
Ausdauer:	50	Verteidigungswert:	50 +2W10
		Punktwert:	110
Spezialfertigkeiten:	<i>Gefahrenerprobt:</i> In jeder Runde hat die Figur einen zusätzlichen AP für Angriffs- oder Verteidigungsunterstützung. Dieser kann auch vor der Aktivierung schon zusätzlich zur Verteidigung genutzt werden.		

(3 /* MP) Ofcr. Chuck Westwood's Heckler & Koch G 11

Westwood war einer der wenigen Amerikaner, die das ultramoderne G11 schießen durften, bevor es wieder eingemottet wurde... tja, und irgendwie hat er den Prototypen noch heute bei sich rumstehen. Die Munition ist zwar schwierig zu besorgen, aber er hat noch knapp 500 Schuss in seiner Garage stehen. Diese ultrakompakte Waffe verschießt ultrakleine Munition aus einem ultragroßem Magazin mit ultradurchschlagender Munition mit einer ultrahohen Feuerrate... alles klar?

Munition :	4,7 x 21 mm	Schaden :	10	pt
Magazinkapazität :	50 Schuß	Durchschlag :	21	pt
Gewicht (leer) :	3,75 kg	Feuerstoß:	11	
Reichweite :	300 m	Zielgenauigkeit :	16	pt
		Rückstoß lang :	2	pt
Leuchtpunktzielgerät		Behinderungswert lang :	18	pt
Hinweis:	Munition gilt als Spezialmunition (siehe LG)			

Ofcr. Thomas Burns, „Ronin“, Blue Team Officer

Officer Thomas Burns ist Officer im Blue Team. Mit Westwood zusammen bildet er das Blue Team, dass inzwischen so eingespielt ist, dass es eigentlich wenig Situationen gibt, die sie nicht gemeinsam bestehen können.

Burns ist eine Frohnatur, was aber nicht heißt, dass mit ihm Zusammenzuarbeiten immer der reinste Spaß ist. Er kann ausfallend und gemein werden, und wenn ihm etwas nicht passt, geht schnell mit ihm das Temperament durch; daher auch sein Spitzname „Cowboy“. Trotzdem wird jeder, der ihn kennenlernt, mehr von ihm sehen wollen, da er ein überaus interessanter Mensch ist, wenn auch zu hart gegen sich und seine Umwelt. Burns steht schon seit Jahren immer knapp vor seiner Heirat mit Melissa Everett. Sie leben zusammen, aber irgendwie findet er nie die Zeit dazu, zumal sich beide auch öfter mal in den Haaren haben, nur um einige Tage später vollkommen zerknirscht wieder zueinander zu finden. Burns ist Nichtraucher, weiß aber ein Bierchen von Zeit zu Zeit in Ehren zu halten. Seine Sucht gilt einem absolut abscheulich schmeckendem Sportlergetränk, dass er literweise weg kippt.

Burns hat eine von den vielen Außeneinsätzen immer leicht gerötete Haut, zumal er mit seinen vielen Falten entweder wie chronisch überarbeitet oder schon ziemlich mitgenommen aussieht. Zu seine sympathischen, leicht knolligen Nase kommen zwei blitzende, dunkle Augen, aus denen sowohl tiefer Ernst als auch purer Unsinn versprüht wird. Er trägt seine schwarzen Haare mittellang. Als Kleidung trägt er gerne weiße T-Shirts, was seinen muskulösen Oberkörper gut zur Geltung kommen lässt. Burns ist mittelgroß und mittelschwer. Außerdem ist er Linkshänder.

Burns selber ist im Team tief verankert, sie stellen für ihn so etwas wie eine Familie dar. Er würde ohne Bedenken alles opfern, um jedem im Team zu helfen, sei es nun Geld, Zeit, oder seine Gesundheit. Wer auch immer etwas gegen ein Teammitglied hat, muss auch an Burns vorbei.

Name:	Burns	Initiativwert:	65
Aktionspunkte:	9	Fernkampfwert:	55 +2W10
Gesundheit:	28	Nahkampfwert:	50 +2W10
Ausdauer:	50	Verteidigungswert:	50 +2W10
		Punktwert:	110
Spezialfertigkeiten:	<i>Dauerfeuerspezialist:</i> Der Rückstoßwert kann mit $.-1$ modifiziert werden, minimal 0.		

(2 MP) Ofcr. Thomas Burns' Bajonett

Burns benutzt eine Waffe, die eigentlich ausgestorben schien: Das Bajonett. Im Endeffekt handelt es sich hierbei um ein Messer, dass mit einer Halterung an einem Gewehr angebracht werden kann, so dass man zeitgleich eine Nah- und Fernkampfwaffe in den Händen hält. Das Bajonett verfügt über einen Universaladapter (eigentlich eine große Schraubzwinde), um sie schnell und sicher auf jeder Waffe anbringen zu können. Burns hüllt sich zwar darüber in Schweigen, aber es ist davon auszugehen, dass sein Bajonett schon den einen oder anderen Zusammenstoß mit Bösewichtern hatte.

Gewicht :	0,5	kg	Schaden :	11	pt
Behinderungswert :	+.1	pt	Durchschlag : (Stich)	9	pt

Ofcr. Steve McKnight, „Ronin“, Red Team Leader

Officer Steve McKnight ist der Red Team Leader der „Ronin“, und neben Westwood und Burns eines der ältesten Mitglieder des Teams.

Man kennt McKnight nur in zwei Gemütszuständen: Tödernst oder zornig. Seine schneidende Stimme ist meist schon von weitem zu hören. Dementsprechend wenig Leute halten es mit ihm aus. Er hat auch keinen Fernseher oder Computer, sondern wohnt alleine in seiner Wohnung, die mit Büchern angefüllt ist. Darüber hinaus achtet er wie ein Psychopath auf Ordnung, Sauberkeit, Disziplin. Nicht mal in seiner Freizeit trinkt oder raucht er.

McKnight ist von weißer Hautfarbe, mit ebenfalls weißsilbrigen Haaren, die er mittellang trägt. Dazu kommen unnatürlich hellblaue Augen, die ihm zu seinem immer unbewegten Gesichtsausdruck den Gesamteindruck eines Eisberges verschaffen, wodurch auch sein Callsign „Iceman“ oder nur „Ice“ ist. In Zivilkleidung ist er selten zu sehen, deswegen sind seine Vorlieben eher unbekannt. Er ist mittelgroß und mittelschwer; außerdem ist er Rechtshänder.

Obwohl er das nie so zeigt, ist er doch sehr stolz auf das Team; und das Team weiß, was er mit seinen zornigen Reden oder ernstesten Anmerkungen auszudrücken versucht. Für jeden von ihnen würde er wortwörtlich durchs Feuer laufen.

Name:	McKnight	Initiativwert:	60
Aktionspunkte:	9	Fernkampfwert:	55 +2W10
Gesundheit:	32	Nahkampfwert:	40 +2W10
Ausdauer:	50	Verteidigungswert:	50 +2W10
		Punktwert:	110
Spezialfertigkeiten:	<i>Nihilist</i> : Die Figur ignoriert Angriffsmodifikatoren für Treffer. Statt dessen erhält sie pro verlorener Box Gesundheit +1 im Angriff.		

(3 /* MP) Ofcr. Steve McKnight's mattschwarzes Grendel S-16

Das S-16 sieht aus wie ein M-16 mit Mumps, was vor allen Dingen an dem dicken, integrierten Schalldämpfer liegt. Zusammen mit einer Spezialmunition ergibt sich daraus ein schallgedämpftes Sturmgewehr. Wie McKnight genau daran gekommen ist bleibt sein kleines Geheimnis. Von der Größe her ist es ein bisschen unhandlich, aber McKnight hat schon soweit daran herumgeschraubt, um es für sich ein bisschen handlicher zu gestalten.

Für McKnight hat das S-16 einen Behinderungswert von 22, für jeden anderen dementsprechend einen von 32. Außerdem erhält er damit eine Zielgenauigkeit von 21, andere nur 11. Die Waffe akzeptiert alles mögliche an Zubehör auf dem Lauf. Spezialmunition fällt dafür aber aus.

Munition :	7,62 x 36 mm	Schaden :	8	pt
Magazinkapazität :	20 Schuß	Durchschlag :	4	pt
Gewicht (leer) :	4,75 kg	Feuerstoß:	3	
Reichweite :	300 m	Zielgenauigkeit :	16	pt
		Rückstoß lang :	3	pt
Waffe ist „Leise“		Behinderungswert lang :	27	pt
Hinweis:	Munition gilt als Spezialmunition (siehe LG)			

Ofcr. Mark Jericho, Red Team Officer

Officer Mark Jericho ist Officer im Red Team der „Ronin“. Er ist das jüngste Mitglied im Team, und versteht sich darüber hinaus auf technische Spielereien.

Jericho ist ein fast unausstehlich fröhlicher Mensch. Er versucht immer, einen guten Eindruck zu hinterlassen, und auch bei jeder Frau zu landen, die in seine Nähe kommt. Daher kommt wohl auch sein teaminterner Name „Sonnyboy“. Er geht noch sehr viel selbstmörderischer vor als der Rest des Teams, aber bis auf eine Schmarre von einem üblen Kopftreffer ist ihn bisher eher wenig passiert. Ansonsten ist er eine Partykanone vor dem Herrn, raucht und trinkt viel, wenn dies auch nicht seine Leistungen zu beeinträchtigen scheint.

Jericho ist von weißer Hautfarbe, mit strohblonden Haaren, die er in einem Pferdeschwanz trägt. Dazu kommen stahlblaue Augen, und selbst die leichte Hasenscharte kann nicht darüber hinwegtäuschen, dass er ein sehr attraktiver und dynamischer Mann ist. Im Zivilleben trägt er gerne Klamotten, die gerade in sind. Jericho ist groß und mittelschwer. Zudem ist er zwar von Geburt aus Rechtshänder, hat aber schon seit seiner Kindheit seine linke Hand trainiert, so dass er sie mit Übung und natürlichen Talent wie seine rechte Hand einsetzen kann.

Er kommt mit jedem im Team gut klar. Sogar mit McKnight, obwohl ihre Naturelle am gegenüberliegenden Enden des Spektrums angesiedelt sind.

Name:	Jericho	Initiativwert:	60
Aktionspunkte:	9	Fernkampfwert:	55 +2W10
Gesundheit:	28	Nahkampfwert:	40 +2W10
Ausdauer:	50	Verteidigungswert:	50 +2W10
		Punktwert:	110
Spezialfertigkeiten:	<i>Beidhändigkeit:</i> Die Figur kann ihre Waffenhand beliebig wechseln und u.U. auch zwei einhändige Waffen gleichzeitig tragen und einsetzen.		

(3 MP) Ofcr. Mark Jericho's alte Hockeymaske

Jericho ist bis zu seinem Rausschmiss aus der Schule Hockeytorwart gewesen. Dabei hat er immer eine Hockeymaske benutzt, die er auf dem Dachboden seines Großvaters gefunden hat (der übrigens behauptet, das er nie so etwas besessen hat). Wie auch immer, diese Hockeymaske ist matt-schwarz, genau dieses Schwarz, dass alles Licht zu verschlucken scheint, und den Kopf seines Trägers zu einem undefinierbaren Fleck in der Landschaft machen. Sie ist zwar schon reichlich zerkratzt und verbeult, aber mit ihr auf dem Kopf fühlt sich Jericho unbesiegbar... und tatsächlich hat diese Hockeymaske schon fast mystische Qualitäten.

Die Maske wird sowohl über den Kopf als auch im Gesicht getragen (d.h. sie belegt beide Slots). Für Jericho funktioniert die Maske wie eine Gasmaske, mit allen Effekten. Außerdem braucht er keine Missionspunkte zum Wiederbeleben mehr aufwenden.

Schadenabzug :	4
Durchschlagabzug :	4
Schockdurchlass :	100%
Spielfunktion:	Ignoriert alle Blendmodifikatoren
Abdeckung :	10 (Kopf)

Die guten Jungs

Hier sind ein paar Polizisten aus der Kiste. In manchen Einsätzen kann es ganz hilfreich sein, ein paar Kollegen dabei zu haben.

Der Standardpolizist

Ein Polizist wie Du und ich, der nur friedlich seine Streife gehen wollte. Er hat eine Menge Ärger gesehen, und ist zumeist auch der erste, der eins auf die Mütze bekommt, lange bevor die Irren vom SWAT da sind. Manchmal träumt er von seiner Pensionierung, oder einfach den Job hinzuschmeißen... aber am nächsten Morgen geht er wieder raus, um Geld zu verdienen und nebenbei noch die Stadt zu schützen.

Und wenn er anfängt, von seiner Familie zu erzählen, oder von seiner bevorstehenden Pensionierung, kannst du kurz raten, wer 5 Minuten später erschossen auf der Straße liegt.

Name:	Standardpolizist	Initiativwert:	50
Aktionspunkte:	8	Fernkampfwert:	40 +2W10
Gesundheit:	24	Nahkampfwert:	30 +2W10
Ausdauer:	30	Verteidigungswert:	50 +2W10
		Punktwert:	90
Figur:	mittelgroß, mittelschwer		
Ausrüstung:	Kugelschutzweste, Glock 17		

Der Standard-SWAT

Nicht alle SWATs des BCPD sind verrückt. Viele von ihnen sind sogar ganz normale Menschen. Man versucht sich halt fern zu halten von den **Lone Gunmen** oder **Ronin**, aber manchmal muss man halt mit ihnen zusammenarbeiten. Ab und zu trifft man sich sogar mit ihnen bei irgendwelchen Grillfesten, oder bei Ordensverleihungen. Dann heißt es mal wieder Zähne zusammenbeißen und Kameradschaft simulieren.

Aber ansonsten ist eigentlich alles im grünen Bereich, obwohl der Job ziemlich fordernd und nervenaufreibend ist. Wegen der relativ guten Ausrüstung hat man sogar gute Aussichten, eine Häuserstürmung zu überleben, und den bösen Jungs Handfesseln umzuhängen... das Leben ist also in Ordnung.

Name:	Standard-SWAT	Initiativwert:	60
Aktionspunkte:	9	Fernkampfwert:	45 +2W10
Gesundheit:	28	Nahkampfwert:	40 +2W10
Ausdauer:	35	Verteidigungswert:	50 +2W10
		Punktwert:	100
Figur:	mittelgroß, mittelschwer		
Ausrüstung:	Kugelschutzhelm, Kugelschutzweste, H&K MP5A2, Glock 17		

Neues von der dunklen Seite

Die dunkle Seite schläft nicht. Neue, düstere Charaktere sind drauf und dran, die Stadt zu übernehmen. Wie sehen sie aus, und wie kann man sie stoppen? Fragen, die hier vielleicht eine Antwort finden. Auf jeden Fall hat der Spielleiter eine neue, schlagkräftige Waffe mehr im Arsenal, um seinen hochgezüchteten SWAT-Kollegen auch mal wieder das Fürchten zu lehren.

Der Oberbösewicht, Stufe 4

Niemand glaubt ernsthaft, dass die unzähligen Schergen des Bösen aus eigenem Antrieb arbeiten. Okay, der Zwerg von nebenan, der Geiseln nimmt, damit er seinen Büchereiausweis wiederbekommt, oder der Idiot von um die Ecke, der mit einem Raketenwerfer eine Tankstelle überfallen wollte, die sind vielleicht irgendwie selbst auf die Idee gekommen. Aber im normalen Leben wird jedes Verbrechen von einem kriminalistischen Mastermind geleitet, das zumeist nebenbei auch noch ein echter Crack im Einsatz von Schusswaffen aller Art ist.

Er ist der Traum deiner schlaflosen Nächte, er ist der Schrecken der gesamten Stadt, und wo er auftaucht verkriechen sich sogar die ansonsten so harten Schurken in ihre Löcher. Ihn umweht der Hauch von Unverwundbarkeit und Unsterblichkeit. Er soll am Golf, in Afrika, in Vietnam dabeigewesen sein; er soll Leuten mit der bloßen Hand das Genick brechen können, er soll auf einen halben Kilometer dir ein genau zentriertes Loch durch eine Münze schießen können. Er hört das Gras wachsen, und seine Jungs tun alles, um ihn nicht zu erzürnen.

Ihn einzutüten ist die Arbeit eines ganzen Teams von SWATs, keine Einzelleistung.

Name:	Bösewicht 4	Initiativwert:	65
Aktionspunkte:	10	Fernkampfwert:	50 +2W10
Gesundheit:	32	Nahkampfwert:	35 +2W10
Ausdauer:	45	Verteidigungswert:	45 +2W10
		Punktwert:	105
Spezialfertigkeiten:	nach eigener Wahl		
Figur:	groß, schwer		

Für optionale Spezialfertigkeiten siehe auch die nächste Seite.

Begegnungen aus der Grabbelkiste

„Oh Gott! Es ist gleich 15.00 Uhr, die Spieler kommen, und ich habe noch keine Gegner zusammengefriemelt. Was setze ich ihnen nur heute vor?“ Ein Problem für jede Hausfrau, für das es endlich eine Lösung gibt.

Unter dem Stichwort „Grabbelkiste“ findet der gestresste Spielleiter einen Generator für Missionen, Schurken und ihre Ausrüstung. Für jede Zeile, die unten aufgeführt ist, wirft er einfach 1W10, und weiß sofort Bescheid, wie der Feind heute aussieht, und wie die Mission aussieht.

Mission	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Mission	Haftbefehl			Geiselrettung			VIP-Schutz			
Gegner	4		6		8		10		12	
Zivilisten	1			2		3			4	

Typische Ereignisse, für die es Missionspunkte geben kann:

Ereignis	Missionspunkte
Alle Geiseln gerettet	1
Besondere Geisel gerettet	2
Alle Widersacher kampfunfähig gemacht	1
Obergegner verhaftet	2
Bombe entschärft	1
Wichtiges belastendes Material sichergestellt	1
Den Tag / die Stadt / die Welt gerettet	2
Überlebt	0

Jetzt wissen wir, wie die Mission grob aussieht. Wie aber sehen unsere Gegner aus?

Schurken	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schurkenlevel	1			2				3		4
Waffe	Pistole		MPi				Gewehr			
Schutz	nichts			Weste			Weste / Helm			
Specials	keine			1				2		

Entsprechende Vorschläge für die Bewaffnung sind in dieser Tabelle:

Bewaffnung	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pistole	Glock 17 bzw. 0 MP			Colt M1911 bzw. 1 MP			Raging Bull bzw. 3 MP			
MPi	MAC-10 bzw. 1 MP	MP5A3 bzw. 1 MP		MP5K bzw. 2 MP			UMP45 bzw. 2 MP			
Gewehr	SPAS 12 bzw. 1 MP	AKM bzw. 2 MP	AKS 74U bzw. 2 MP	M4 bzw. 2 MP	AUG Kurz bzw. 3 MP					
Specials	Gasmaske bzw. 1 MP	Granaten bzw. 1 MP	Laserpointer bzw. 3 MP		Nachtsichtbrille bzw. 3 MP					

Für alle, die schnell eine Spezialfertigkeit brauchen, gibt es hier eine kleine Zufallsliste. Es wird aber empfohlen, nur Level-4-Gegner mit Spezialfertigkeiten auszustatten, um ihren Obergegner-Status zu untermauern.

1W10	Spezialfertigkeit
1	<i>Beidhändigkeit:</i> Die Figur kann ihre Waffenhand beliebig wechseln und u.U. auch zwei einhändige Waffen gleichzeitig tragen.
2	<i>Dauerfeuerspezialist:</i> Der Rückstoßwert kann mit <i>.-1</i> modifiziert werden, minimal 0.
3	<i>Nahkampfexperte:</i> Die Person kann ihren Gegnern im Nahkampf den gewürfelten Teil des Angriffs oder der Verteidigung halbieren.
4	<i>Scharfschütze:</i> Die Person kann insgesamt doppelt so oft die Aktion <i>Zielen</i> ausführen
5	<i>Berserker:</i> Die Person kann alle <i>generellen</i> Verwundungsmodifikatoren ignorieren.
6	<i>Kühler Kopf:</i> Die Figur hat in der Bullet-time eine um 20 höhere Initiative als in der normalen Runde
7	<i>Kumpel:</i> Die Figur kann einmalig aus einem beliebigen Raum einen Level-2-Gegner herbeiholen
8	<i>Demoman:</i> Die Figur kann einmalig in ihrem Raum an beliebiger Stelle eine Granate beliebigen Typs explodieren lassen.
9	<i>Waffenschmied:</i> Die Figur kann den Behinderungswert einer Waffe um <i>.-5</i> senken
10	<i>Ausdauerschwein:</i> Für jeden zum Erholen verwendeten Aktionspunkt erhält die Person die dreifache normale Menge an Ausdauer zurück.

Auszeichnungen

Es gibt den normalen Dienst... und es gibt den Tag, an dem man nach Hause kommt, und mal wieder eine großartige Tat vollbracht hat. Sei es, eine Katze vom Baum gerettet zu haben, die Reifen eines Falschparkers zerschossen zu haben, nur nett mit der Sekretärin vom Chief geflirtet zu haben... oder einfach eine immense Anzahl Schurken zu ihrem Schöpfer zurückgeschickt zu haben.

Bei solchen Anlässen ist es Brauch, Medaillen oder Orden zu verleihen. Nicht nur sehen sie fesch aus, sondern ihr Träger hat meist den einen oder anderen Gefallen mehr gut. Denn wer einhändig die Welt rettet, kann ja ein schon bisschen Dankbarkeit erwarten.

Verwundetenabzeichen des Beaver City Police Departements

Dieses Abzeichen wird für schwere und schwerste Verwundungen im Dienst verliehen. Das heißt natürlich nicht, dass jeder Idiot der Polizei, der sich von einem Auto hat anfahren lassen, dieses Abzeichen bekommt. Vielmehr geht es hier um Verletzungen, die durch den Kampf mit kriminellen Elementen entstanden sind, wie z.B. Schuss- oder Stichwunden. Leichte Verletzungen interessieren dabei nicht.

Das Verwundetenabzeichen besteht aus Titan, das Symbol der Haltbarkeit unter höchster Belastung. Es zeigt einen Schutzheiligen. Das Ordensband trägt die Farben Lila / Weiß.

Das Abzeichen erhält jeder **Lone Gunman** / **Ronin**, der am Ende einer Mission tödlich verwundet wurde, oder in mindestens zwei Körperzonen schwer verwundet wurde.



Dienstabzeichen des Beaver City Police Departements

Dieses Abzeichen wird für die Erledigungen von Missionen im Angesicht von schwerem Widerstand verliehen. Das Abzeichen wird jetzt natürlich nicht für das Retten von Katzen von wahnsinnig hohen Bäumen verliehen, sondern Widerstand meint hier vor allen Dingen eine Schar böser Buben, die bis unter die Hutkrempe mit Waffen und dem Willen, sie einzusetzen, ausgestattet sind. Fast alle Mitglieder der BCPD-SWAT-Abteilung haben dieses Abzeichen früher oder später in der Tasche, aber es braucht harte Arbeit, um es zu erhalten.

Das Dienstabzeichen ist aus Silber. Es zeigt einen Drachentöter mit Lanze und Pferd, wie er einen Drachen erlegt. Das Ordensband ist Orange / Blau, die Farben des BCPD.

Das Abzeichen erhält jeder **Lone Gunman** / **Ronin**, der am Ende einer Mission mindestens vier Bösewichter ausgeschaltet hat.

Es kann auch das gesamte Einsatzteam damit ausgezeichnet werden, wenn es die vierfache Menge seiner eigenen Mitgliederzahl ausschaltet.

Das Dienstabzeichen ist 1 Missionspunkt wert.



Tapferkeitsabzeichen des Beaver City Police Departements

Dieses Abzeichen wird für die Erledigungen von Missionen im Angesicht von außergewöhnlich schwerem Widerstand verliehen. Im Allgemeinen kann man sich für das Erlangen dieses Abzeichens auf jede Menge Blut, Schweiß und Tränen gefasst machen. Man geht durch die Hölle, erlebt einen Albtraum aus Gewalt, Verrat und Hinterhalten, um am Ende trotz aller Widrigkeiten nicht nur zu überleben, sondern auch noch die Mission zu gewinnen.

Das Dienstabzeichen ist aus Gold. Es zeigt einen Drachentöter mit Lanze und Pferd, wie er einen Drachen erlegt. Das Ordensband ist Orange / Blau, die Farben des BCPD.

Das Abzeichen erhält jeder **Lone Gunman** / **Ronin**, der am Ende einer Mission mindestens acht Bösewichter ausgeschaltet hat. Es kann auch das gesamte Einsatzteam damit ausgezeichnet werden, wenn es die achtfache Menge seiner eigenen Mitgliederzahl ausschaltet. Das Tapferkeitsabzeichen ist 2 Missionspunkte wert.



Ehrenorden der Stadt Beaver City

Dieser Orden wird für die Erledigungen von Missionen verliehen, die eine tragende Bedeutung für die Erhaltung der öffentlichen Sicherheit sind. Nur wenige Missionen sind so bedeutend, dass dieses Abzeichen überhaupt dafür verliehen wird. Von SWATs wird halt erwartet, dass sie jeden Tag Drogendealer, Autoschieber und Falschparker wegräumen; Tage, an denen sie die Stadt oder die gesamte Welt in einer einzigen Mission retten, sind dagegen eher spärlich gesät. Die Missionen also, bei denen die Atombombe entschärft, der Superterrorist mit seiner Präsidentengeißel kaltgestellt oder das Bürgermeisteramt von liegengelassenen Anträgen gereinigt wird, ist ein klarer Fall für das Ehrenabzeichen der Stadt.

Der Ehrenorden ist ein fünfeckiges Stück Gold, auf dem der Biber, das Wappentier von Beaver City, zu sehen ist, sowie die Buchstaben B und C. Das Ordensband ist Grün und Gelb, die Farben der Stadt.

Den Orden erhält jeder **Lone Gunman** / **Ronin**, der an einer erfolgreichen Mission teilgenommen hat, die nach Ermessen des Spielleiters der überragenden Bedeutung dieses Ordens gerecht wird.

Das Ehrenabzeichen ist 3 Missionspunkte wert.



Persönliche Ausrüstung

Ein ganzer Schwung neuer persönlicher Ausrüstung wartet darauf, ausprobiert zu werden. Unmengen an Waffen, Schutzausrüstung und niftigen Kleinkram werden hier vorgestellt. Der Spielleiter kann entscheiden, ab wann in einer Kampagne die Ausrüstung erhältlich sein soll, oder ob sie nicht von vorne herein (mit den entsprechend Missionspunkten) zu erwerben ist.

Pistole (Kurz Waffen)

(1 MP) Smith & Wesson 625-7 (Cal .45 ACP)

Revolver haben noch heute den Geruch des Wilden Westens an sich. Was wäre Dirty Harry ohne seinen Rächer? Zumal die Biester einen Riesenvorteil haben: Es gibt nie eine Ladehemmung, die man nicht durch einfaches Abdrücken beheben kann. Von Smith & Wesson gibt es den für Präzisionsschießen ausgelegten 625-7 im Kaliber .45.



Munition :	Cal .45 ACP	Schaden :	10	pt
Trommelkapazität :	6 Schuß	Durchschlag :	2	pt
Gewicht (leer) :	1,25 kg	Feuerstoß:	1	
Reichweite :	50 m	Zielgenauigkeit :	2	pt
		Rückstoß kurz :	10	pt
Waffe muss nicht entstört werden		Behinderungswert kurz :	2	pt

(3 MP) Taurus Raging Bull (.44 Magnum)

.44 Magnum ist der Stoff, aus dem der Albtraum von Notfallmedizinern und Waffenwarten rund um die Welt ist. Diese Raging Bull macht mit dieser Munition ihrem Namen alle Ehre und zaubert Löcher in Wände, durch die man danach ohne Probleme Starkstromkabel verlegen kann. Vorsicht für zarte Handgelenke: Die Waffe hat einen Impuls, der unvorsichtige Zeitgenossen schon mal auf den Boden geschickt hat.



Neben der brutalen Munition haben Revolver an und für sich noch einen Riesenvorteil gegenüber Automatikpistolen: Selbst wenn eine Kugel nicht in Ordnung ist, zündet sie halt einfach nicht; die Trommel dreht sich trotzdem weiter, und die nächste Kugel ist bereit, sich auf den Weg zu machen.

Munition :	Cal .45 ACP	Schaden :	22	pt
Trommelkapazität :	6 Schuß	Durchschlag :	3	pt
Gewicht (leer) :	1,5 kg	Feuerstoß:	1	
Reichweite :	50 m	Zielgenauigkeit :	3	pt
		Rückstoß kurz :	16	pt
Waffe muss nicht entstört werden		Behinderungswert kurz :	3	pt

(1 MP) Colt Government M1911A1 (.45 ACP)

Der Klassiker unter den Automatikpistolen. Schon im 1. und 2. Weltkrieg vertrauten amerikanische Soldaten auf diesen Klotz aus Metall und 45er-Munition, und seitdem hat sich eigentlich nur wenig verändert, sieht man mal von den vielen Liebhabern und Bastlern ab, die immer wieder hier und da ein bisschen ändern, um die Waffe noch besser zu machen.



Die M1911 ist vielleicht nicht die schönste und leichteste Pistole, und vor allen Dingen hält sie sich nicht mit so etwas neumodischen wie Schienen für Zubehör auf; aber sie ist zuverlässig und robust, und dass ist in den meisten Fällen ja auch etwas wert. Und wenn man keine Munition mehr hat und seinem Gegner mal etwas an den Kopf werfen will, ist es besser, diesen Klumpen Metall zu nehmen, als diese neuen Plastikprügel.

Munition :	Cal .45 ACP	Schaden :	8	pt
Magazinkapazität :	7 Schuß	Durchschlag :	1	pt
Gewicht (leer) :	1,25 kg	Feuerstoß:	1	
Reichweite :	50 m	Zielgenauigkeit :	2	pt
		Rückstoß kurz :	9	pt
		Behinderungswert kurz :	3	pt

(+1 MP) Colt Government M1911A1 CCU (.45 ACP)

Die weit verbreitete M1911 hat viele Liebhaber, die immer noch versuchen, aus dem Klassiker mehr rauszuholen. Neben Experimenten mit neuer Munition, anderen Teilen und anderen Basteleien verdient das CCU (Carbine Conversion Unit) besondere Beachtung.



Hier wird der Schlitten durch eine Art Gewehrssystem mit längerem Lauf und Schulterstütze ersetzt. Die Munition und auch Mechanik bleibt die von der Pistole, aber durch den längeren Lauf erhalten die Kugeln mehr Geschwindigkeit und Reichweite. Für alle, die ihre M1911 also noch im Schrank haben... warum nicht einfach die gut eingeschossene Pistole in einen Karabiner verwandeln?

Munition :	Cal .45 ACP	Schaden :	14	pt
Magazinkapazität :	7 Schuß	Durchschlag :	2	pt
Gewicht (leer) :	2,5 kg	Feuerstoß:	1	
Reichweite :	100 m	Zielgenauigkeit :	10	pt
		Rückstoß lang :	4	pt
		Behinderungswert lang :	17	pt

(2 MP) SIG P226 (Cal .40 S&W)

Teuer und gut, das fasst die Eckdaten der schweizerischen Produktion zusammen. Unter den verschiedenen Varianten, die es für die P 226 gibt, befindet sich auch eine Waffe für das Kaliber .40 Smith & Wesson. Diese Patrone kombiniert die Vorteile der .45 ACP mit denen der 10 mm Auto.



Der entscheidende Vorteil gegenüber der .45: Sie ist kleiner, d.h. es passen mehr Patronen in den Clip. Trotzdem hat sie eine hohe Durchschlagskraft und Schadenswirkung im Ziel.

Die P 226 ist bei vielen Spezialeinheiten wegen ihrer unübertroffenen Präzision beliebt, an die selbst Heckler & Koch nicht so recht heran kommt. Sogar die berühmten Texas Ranger, die ja schon immer etwas eigen in Bezug auf Waffen waren, benutzen die P 226.

Munition :	Cal .40 S&W	Schaden :	8	pt
Magazinkapazität :	12 Schuß	Durchschlag :	2	pt
Gewicht (leer) :	0,75 kg	Feuerstoß:	1	
Reichweite :	50 m	Zielgenauigkeit :	2	pt
		Rückstoß kurz :	10	pt
		Behinderungswert kurz :	2	pt

(2 MP) SIG P226 (Cal .357 SIG)

Nebenbei hat sich SIG noch die Mühe gemacht, eine eigene Patrone auf den Markt zu werfen, die Cal. 357 SIG. Sie packt einen mächtigen Bums für so ein fitzeliges Kaliber. Das ganze wurde dann für die P226 umgesetzt, so dass nicht nur 9 mm-Freaks was zu schießen haben.



Ansonsten ist die P226 das, was man von ihr erwartet: Zuverlässig und präzise.

Munition :	Cal .357 SIG	Schaden :	9	pt
Magazinkapazität :	12 Schuß	Durchschlag :	3	pt
Gewicht (leer) :	0,75 kg	Feuerstoß:	1	
Reichweite :	50 m	Zielgenauigkeit :	2	pt
		Rückstoß kurz :	11	pt
		Behinderungswert kurz :	2	pt

MPis (Langwaffen)

(1 MP) Ingram MAC 10 (Cal .45 ACP)

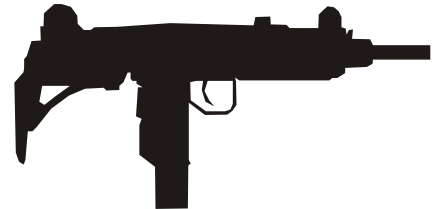
Als die MPis laufen lernten, hatte die us-amerikanische Firma Ingram die glorreiche Idee, aus dem in Amerika sehr beliebten .45er Bohren eine Maschinenpistole zu basteln. Heraus kam ein schodderig zusammengepfriemelter Haufen Altmetall mit einem in den Griff geramnten Magazin von der Länge einer Rolle Zeitung, einer einschiebbaren Schulterstütze sowie irgendwo noch einer Mündung. Obwohl diese MPi lange nicht die Präzision von modernen Waffen ihrer Kategorie erreicht, sind sie doch weit verbreitet, weil billig. Vor allen Dingen Kriminelle lieben das Gefühl, mal mit den großen Jungs spielen zu können.



Munition :	Cal .45 ACP	Schaden :	10	pt
Magazinkapazität :	30 Schuß	Durchschlag :	1	pt
Gewicht (leer) :	2,75 kg	Feuerstoß:	6	
Reichweite :	100 m	Zielgenauigkeit :	0	pt
		Rückstoß kurz :	6	pt
		Rückstoß lang :	3	pt
		Behinderungswert kurz :	6	pt
Klappbare Schulterstütze		Behinderungswert lang :	11	pt

(1 MP) IMI Uzi MPi (9 x 19 mm)

Der Klassiker. Kein Mensch weiß, wie viele Uzis in allen ihren Varianten und Kopien hergestellt wurden, aber die Zahl muss unvorstellbar groß sein. Der israelische Longseller soll Gerüchten zu Folge aus den Resten eines Bettgestell zusammengeschweißt worden sein, und bei vielen alten Uzi-MPis stellt man auch fest, das die Materialqualität entsprechend ist. Die Waffe ist zwar nicht dein High-Tech-Produkt aus Verbundwerkstoffen und rostträgem Stahl, aber sie ist weit verbreitet, auch bei Terroristen. Eine Bleispritze, wie man sich es vorstellt.



Die Uzi-MPi verfügt über eine ausfaltbare Schulterstütze, und das Magazin steckt witzigerweise wie bei einer Pistole im Griff. Das Magazin ist sowohl als 25er als auch mit 32 Schuss-Magazin zu haben, der Behinderungswert steigt dadurch auf +2. Es ist sogar möglich, auf und unter dem Lauf Zubehör anzubringen.

Munition :	9 x 19 mm	Schaden :	8	pt
Magazinkapazität :	25 Schuß	Durchschlag :	3	pt
Gewicht (leer) :	4 kg	Feuerstoß:	3	
Reichweite :	150 m	Zielgenauigkeit :	4	pt
		Rückstoß kurz :	4	pt
		Rückstoß lang :	2	pt
		Behinderungswert kurz :	12	pt
Klappbare Schulterstütze		Behinderungswert lang :	16	pt

(2 MP) Heckler & Koch MP5KA1 (9 x 19 mm)

Die MP5, der Klassiker unter den Präzisions-MPis, hat einen kleinen Bruder, die MP5K (wie kurz). Für die GSG 9 entwickelt, fasst dieses kleine Gerät auf der Größe einer großen Pistole die Feuerkraft einer Maschinenpistole zusammen. Ein kleiner Handgriff für die zweite Hand, und fertig ist deine Anti-Terror-Waffe, die dir Feuerkraft für die Jackentasche liefert. Es gibt sogar einen eigens dafür konstruierten Koffer, in dem die 5K eingelegt wird, und dann aus dem Koffergriff über einen Abzug betätigt werden kann, und Feuerstöße durch ein Loch in der Kofferwand abgeben kann.



Der Zwerg ist auch mit 30 Schuss-Magazin zu haben, neuer Behinderungswert .+2. Die MP5K kann Zubehör auf dem Lauf aufnehmen.

Munition :	9 x 19 mm	Schaden :	7	pt
Magazinkapazität :	15 Schuß	Durchschlag :	2	pt
Gewicht (leer) :	1,75 kg	Feuerstoß:	4	
Reichweite :	100 m	Zielgenauigkeit :	2	pt
		Rückstoß kurz :	6	pt
		Behinderungswert kurz :	5	pt

(2 MP) Sites Spectre (9 x 19 mm)

Italien ist ein Land, in dem Feuerwaffen vor allen Dingen schnell bei der Hand sein muss. Wenn deine Mafia-Freunde von nebenan vorbei kommen, willst du möglichst fix etwas Feuerkraft haben. Sites entwickelte daraufhin eine Klein-MPi, die neben einer wegfaltbaren Schulterstütze und einem zweiten Handgriff vor allen Dingen über eine äußerst simple Bedienung und ein unerhörtes 50-Schuss-Magazin verfügt, dass nicht viel größer ist als das standardmäßig mitgelieferte 30-Schuss-Magazin.



Probleme bekommt man nur, wenn man versucht, Zubehör an diese MPi anzubringen... es ist einfach kein Platz, um etwas auf oder unter dem Lauf anzubringen (stört jeweils die Schulterstütze bzw. den Handgriff).

Munition :	9 x 19 mm	Schaden :	8	pt
Magazinkapazität :	30 Schuß	Durchschlag :	3	pt
Gewicht (leer) :	2,75 kg	Feuerstoß:	5	
Reichweite :	100 m	Zielgenauigkeit :	2	pt
		Rückstoß kurz :	5	pt
		Rückstoß lang :	2	pt
		Behinderungswert kurz :	7	pt
Klappbare Schulterstütze		Behinderungswert lang :	12	pt

(1 MP) Heckler & Koch MP5A3 (9 x 19 mm)

Der Klassiker unter den Maschinenpistolen kann noch praktischer werden. Waren bis jetzt im Gun Shop um die Ecke die guten alten MP5A2 zu haben, an denen uns eigentlich nichts gestört hat bis auf die übermäßig lange Schulterstütze, so kommt jetzt die MP5A3. Im Groben und Ganzen ist die Waffe das geblieben, was wir an ihr lieben: Treffsicher, zuverlässig und einfach; jetzt kommt sie aber mit einer einschiebbaren Schulterstütze daher, die sie noch handlicher in engen Umgebungen macht.



Und für alle, die schon die MP5A2 im Schrank stehen haben: Für 1 MP tut der Sergeant ihnen den Gefallen und besorgt den verkürzten Kumpel (dafür gebt ihr aber die alte Flinte ab, und mach das auch nie wieder, gell?).

Munition :	9 x 19 mm	Schaden :	8	pt
Magazinkapazität :	30 Schuß	Durchschlag :	3	pt
Gewicht (leer) :	3 kg	Feuerstoß :	4	
Reichweite :	100 m	Zielgenauigkeit :	2	pt
		Rückstoß kurz :	5	pt
		Rückstoß lang :	2	pt
		Behinderungswert kurz :	11	pt
Einziehbare Schulterstütze		Behinderungswert lang :	14	pt

(2 MP) Heckler & Koch UMP (Cal .40 S&W)

Die Heckler & Koch UMP im Kaliber .45 hat auch einen Bruder im Kaliber .40 Smith & Wesson. Das schöne an diesem Kaliber ist schlicht und ergreifend: Die Patronen sind einfach kleiner. Statt der 25 Schuss in .45 packt die UMP in .40 satte 30 Schuss in ihr Magazin. Na, wenn das kein Grund ist, sich zu freuen.



Was heulst du denn? Okay, du hattest dir die UMP schon in .45 gekauft und möchtest jetzt doch das kleinere Kaliber? Kein Problem: Dein Sergeant kann dir eine für 1 MP besorgen, wenn du ihm dafür deine alte zurückgibst. Das bleibt aber eine einmalige Aktion, klar?

Munition :	Cal .40 S&W	Schaden :	10	pt
Magazinkapazität :	30 Schuß	Durchschlag :	2	pt
Gewicht (leer) :	2,5 kg	Feuerstoß :	3	
Reichweite :	100 m	Zielgenauigkeit :	5	pt
		Rückstoß kurz :	6	pt
		Rückstoß lang :	3	pt
		Behinderungswert kurz :	9	pt
Klappbare Schulterstütze		Behinderungswert lang :	14	pt

(4 /* MP) Heckler & Koch MP7 (4,6 x 30 mm)

Die deutsche Waffenschmiede Heckler & Koch hat sich mal wieder auf den Kopf gestellt, und siehe da... es fiel ein Einfall heraus (deswegen auch der Name). Die MP7 PDW, oder Personal Defense Weapon, ist ähnlich wie die P90 ein Klumpen Plastik, in dem eine neue, superpanzerbrechende Munition steckt.



Im Gegensatz zur P90 sieht die MP7 nur halb so futuristisch aus. Wie eine große Pistole mit einem ausklappbarem Handgriff und einer Schulterstütze, verspuckt diese Bleispritze extra für sie entworfenen Munition, die hervorragend durch Panzerwesten kommt. Außerdem nimmt sie noch Zubehör auf dem Lauf auf. Viele Spezialeinheiten haben sich sogleich auf die MP7 gestürzt, und es ist anzunehmen, dass sie wegen ihrer geringen Größe und vielfältigen Einsetzbarkeit schnell Verbreitung finden wird.

Auch mit 40 Schuss-Magazin zu haben, neuer Behinderungswert .+2.

Anmerkung: Für diese Waffe gibt es keine Spezialmunition. Das Kaliber 4,6 x 30 mm gilt von vorne herein als Deformationsmunition.

Munition :	4,6 x 30 mm	Schaden :	6*	pt
Magazinkapazität :	20 Schuß	Durchschlag :	7	pt
Gewicht (leer) :	1,5 kg	Feuerstoß:	5	
Reichweite :	100 m	Zielgenauigkeit :	4	pt
		Rückstoß kurz :	3	pt
		Rückstoß lang :	1	pt
* Schockschaden ist 3		Behinderungswert kurz :	5	pt
Ausziehbare Schulterstütze		Behinderungswert lang :	8	pt
Hinweis:	Munition gilt als Spezialmunition (siehe LG)			

Schrotflinten (Langwaffen)

(4 MP) Truvelo Neostead (Cal .12/70)

Aus Südafrika kommt diese sehr innovative Polizeiflinte. Sie ist sehr kompakt für eine Flinte, kann aber eine riesige Menge Munition mit sich führen. Warum?



Des Rätsels Lösung ist einfach: Statt einem Röhrenmagazin hat diese Flinte derer zwei nebeneinanderliegend. Der Schütze kann durch Sichtschlitze den Füllstand der Magazine erkennen, und bei Bedarf mittels eines Kippschalters sogar auswählen, aus welchem Magazin die nächste Patrone geladen werden soll, oder einfach wechselweise beide Magazine entleeren.

Die Flinte ist Pump-Action-only, d.h. jeder Schuss muss einzeln in die Flinte repetiert werden.

Munition :	Cal .12/70	Schaden :	3*10 pt
Magazinkapazität :	2*6 Schuß	Durchschlag :	1 pt
Gewicht (leer) :	4 kg	Feuerstoß :	1
Reichweite :	50 m	Zielgenauigkeit :	14 pt
		Rückstoß lang :	8 pt
Waffe muss nicht entstört werden		Behinderungswert lang :	17 pt
Aktionen :	1 AP: Vor bzw. nach jedem Schuss muss durchrepetiert werden		
	1 AP: Magazin auswählen		

Sturmgewehre (Langwaffen)

(2 /* MP) Kalashnikov AKM (7,62 x 39 mm)

Der VW Käfer unter den Feuerwaffen. Wohl keine Waffe ist so weit verbreitet wie die russische Kalashnikov AKM. Nur echt mit dem stilechten Holzschafft und Holzschulterstütze, ist diese Waffe seit Jahrzehnten im Einsatz rund um die Welt, wo eine billige Waffe für den Masseneinsatz gebraucht wird. Nicht wenige Terroristen verwenden sie, denn sie ist nicht nur billig, sondern auch einfach zu beschaffen.



Die Leistungsdaten sind vielleicht nicht der Hammer, aber im Endeffekt ist ein Loch im Kopf ein Loch im Kopf: Tot ist man so oder so.

Munition :	7,62 x 39 mm	Schaden :	22	pt
Magazinkapazität :	30 Schuß	Durchschlag :	11	pt
Gewicht (leer) :	4,5 kg	Feuerstoß:	3	
Reichweite :	400 m	Zielgenauigkeit :	10	pt
		Rückstoß lang :	4	pt
		Behinderungswert lang :	20	pt

Hinweis: Munition gilt als Spezialmunition (siehe LG)

(2 /* MP) Kalashnikov AKS 74U (5,45 x 39 mm)

In den 70ern kam eine neue Version der Klassiker von Kalashnikov auf den Markt. Ein kleineres Kaliber machte die Waffe nicht viel böser; wohl aber eine Version, die einen stark verkürzten Lauf und eine abklappbare Metallschulterstütze hatte (was, kein Holz?). Die Munition erreicht trotz der verkürzten Laufs fast die selbe Durchschlagsleistung wie eine Sturmgewehrrugel.



So wird die AKS 74U heute vor allen Dingen in Russland als MPi eingesetzt, vor allen Dingen auch bei Spezialeinheiten. Wegen der geringen Größe der Waffe ist kein Granatwerfer daran zu befestigen.

Munition :	5,45 x 39 mm	Schaden :	8	pt
Magazinkapazität :	30 Schuß	Durchschlag :	11	pt
Gewicht (leer) :	4 kg	Feuerstoß:	4	
Reichweite :	300 m	Zielgenauigkeit :	4	pt
		Rückstoß kurz :	3	pt
		Rückstoß lang :	2	pt
		Behinderungswert kurz :	11	pt
		Behinderungswert lang :	17	pt

Klappbare Schulterstütze

Hinweis: Munition gilt als Spezialmunition (siehe LG)

(2 MP) FA MAS (5,56 x 45 mm)

Lange, bevor das AUG für Furore sorgte, hatten die Franzosen schon die Idee mit dem Bullpup-Prinzip, d.h. der Verlagerung des Magazins hinter das Griffstück, um die Waffe in ihrer Länge zu verringern. Durch etliche Umstände wurde die Waffe aber erst sehr viel später eingeführt, sorgte aber trotzdem für einiges Aufsehen.



Bei der französischen Armee als Standardgewehr eingeführt, ist das FA MAS nicht viel größer als ein handelsüblicher Karabiner. Eine Schiene sorgt für eine einfache Visierung sowie die Möglichkeit, Zubehör aufzuschrauben. Außerdem ist ein Zweibein unter dem Kasten angebracht, und von der Mündung kann ganz einfach eine Gewehrgranate abgefeuert werden (nein, die gibt nicht für euch, basta; und ja, das bedeutet, dass kein Granatwerfer für diese Waffe existiert). Ansonsten ist das Gerät sehr konventionell, mit viel Metall und einem erstaunlich kleinem Magazin.

Munition :	5,56 x 45 mm	Schaden :	13	pt
Magazinkapazität :	25 Schuß	Durchschlag :	17	pt
Gewicht (leer) :	3,5 kg	Feuerstoß:	5	
Reichweite :	300 m	Zielgenauigkeit :	11	pt
		Rückstoß lang :	2	pt
Integriertes Zweibein		Behinderungswert lang :	18	pt

(3 MP) FN FAL 50-63 (7,62 x 51 mm)

Der Klassiker unter den NATO-Sturmgewehren. Die erste Waffe nach dem zweiten Weltkrieg im NATO-Kaliber .308 Winchester, hat diese Waffe einen großen Vorteil gegenüber modernen Sturmgewehren: Die fettere Munition hinterlässt



Riesenlöcher; dementsprechend heftig ist der Rückstoß. Okay, das Gewehr ist groß, schwer, und auch sonst nicht auf dem neuesten Stand der Technik... aber wenn es darum geht, Schaden auszuteilen ist das zwar alte, aber zuverlässige FAL fast unerreicht. Das FAL verfügt über eine abklappbare Schulterstütze. Außerdem kann man Equipment auf sowie unter dem Lauf montieren.

Munition :	7,62 x 51	Schaden :	34	pt
Magazinkapazität :	20 Schuß	Durchschlag :	17	pt
Gewicht (leer) :	3,75 kg	Feuerstoß:	3	
Reichweite :	300 m	Zielgenauigkeit :	11	pt
		Rückstoß kurz :	10	pt
		Rückstoß lang :	5	pt
		Behinderungswert kurz :	19	pt
Abklappbare Schulterstütze		Behinderungswert lang :	25	pt

(3 MP) Steyr AUG Fallschirmjäger (5,56 x 45 mm)

Das Steyr AUG hat viele Ableger. Um genau zu sein hat es verschiedene Läufe, denn ob Sturmgewehr, leichtes MG, Kurzversion oder wie in diesem Falle die Ultrakurzversion (genannt Fallschirmjänergewehr): alle AUGs können durch das einfache Auswechseln des Laufs in einer andere Variante umgebaut werden.



Die Fallschirmjägervariante fällt durch einen stark verkürzten Lauf auf; ansonsten ist es von den Eigenschaften und Zubehör weiterhin ein ganz normales AUG, minus die Möglichkeit, einen Granatwerfer anzubauen.

Wer heult denn da? Ach so... wer sich ein kurzes AUG gekauft hat, und es jetzt noch kürzer haben will, braucht nicht zur Säge greifen: Für 1 MP besorgt euch der Chef an der Waffenausgabe den kurzen Lauf. Aber das das ja nicht jeden Tag vorkommt!

Munition :	5,56 x 45 mm	Schaden :	12	pt
Magazinkapazität :	30 Schuß	Durchschlag :	16	pt
Gewicht (leer) :	3 kg	Feuerstoß :	3	
Reichweite :	300 m	Zielgenauigkeit :	6	pt
		Rückstoß lang :	2	pt
Integriertes Leuchtpunktzielgerät		Behinderungswert lang :	14	pt

(4 MP) Heckler & Koch G36 Compact (5,56 x 45 mm)

Für alle, den das G36K noch zu lang ist, kommt nun das G36 C. Wie alle Kommando-Karabiner fällt vor allen Dingen der extrem kurze Lauf auf... das Sturmgewehr schrumpft damit auf die Größe einer MPi, verschießt aber weiterhin Cal. 223 Remington Sturmgewehrmunition.



Im Unterschied zum G36K verfügt die Compact über

eine Schiene auf der Oberseite, auf der alles mögliche Zubehör angebracht werden kann. Das alte High-Tech-Sichtsystem fällt weg. Dafür kann der Schütze seinen Kopf näher und tiefer an der Waffe halten, was die Wahrscheinlichkeit auf einen Kopftreffer verringert.

Ansonsten ist das C im groben und ganzen ein K. Magazine, Griffstücke und viele andere Teile lassen sich beliebig untereinander austauschen, nur der Ag36-Granatwerfer passt nicht mehr dran. Das C wiegt nichts (weil fast nur aus Plastik), und ist einfach ein gefährliches Gerät.

Munition :	5,56 x 45 mm	Schaden :	9	pt
Magazinkapazität :	30 Schuß	Durchschlag :	12	pt
Gewicht (leer) :	2,75 kg	Feuerstoß :	4	
Reichweite :	300 m	Zielgenauigkeit :	6	pt
		Rückstoß kurz :	4	pt
		Rückstoß lang :	2	pt
		Behinderungswert kurz :	10	pt
Klappbare Schulterstütze		Behinderungswert lang :	15	pt

(4 MP) Fabrique Nationale F 2000 (5,56 x 45 mm)

Ein neuer Wunderknochen aus dem Hause Fabrique Nationale. Die Jungs haben sich nun an einem Sturmgewehr probiert, und haben es tatsächlich geschafft, in diesem kleinen Geigenkasten aus Plastik und Metall ein vollwertiges Sturmgewehr unterzubringen. Neben seinem geringen Gewicht und der geringen Größe freut sich der Officer vor allen Dingen über ein voll integriertes und durch Spezialzubehör austauschbares Sichtsystem sowie einen einfach nachrüstbaren Granatwerfer, der praktisch keinen Platz wegnimmt.



Zudem kann das F2000 auch normale M16- und M4-Magazine aufnehmen... so könnt ihr euch also von euren M4-Kollegen auch mal Munition ausborgen.

Munition :	5,56 x 45 mm	Schaden :	13	pt
Magazinkapazität :	30 Schuß	Durchschlag :	17	pt
Gewicht (leer) :	3,5 kg	Feuerstoß :	4	
Reichweite :	300 m	Zielgenauigkeit :	8	pt
		Rückstoß lang :	2	pt
Integriertes Leuchtpunktzielgerät		Behinderungswert lang :	16	pt

(*) Fabrique Nationale F 2000 Granatwerfer (40 mm) (Unterlauf)

Der kleine Unterlaufgranatwerfer wird anstatt des vorderen Griffstücks einfach unter der Waffe eingeklinkt. Gegenüber seinen Vorgängern an anderen Sturmgewehren hat er den Riesenvorteil, fast nichts zu wiegen und die Waffe auch nicht viel länger, d.h. unhandlicher zu machen.

Anmerkung: Der Granatwerfer wird wie ein normaler Unterlaufgranatwerfer erworben. Sollte der **Lone Gunmen** bereits einen ULG besitzen, hat dieser am F 2000 die Werte des ULGs des F 2000 Granatwerfers.

Munition :	40 mm	Schaden :	28*	pt
Magazinkapazität :	1 Schuß	Durchschlag :	0*	pt
Gewicht (leer) :	.+1 kg	Feuerstoß:	1	
Reichweite :	400 m	Zielgenauigkeit :	0	pt
		Rückstoß lang :	8	pt
		Behinderungswert lang :	.+3	pt
*Spielfunktion :	Schaden nicht anwendbar, siehe Granaten für Schaden			

Spezialwaffen (Langwaffen)

(2 MP) Remington 700 Special (7,62 x 51 mm)

Die Karriere des Jahrhunderts...

zumindest des letzten Jahrhunderts. Unter den Jagdgewehren ist die 700 von Remington weit verbreitet, vor allen Dingen in den USA, wo sie

dann auch von den Streitkräften und vielen Polizeibehörden eingeführt wurde. Der Mechanismus ist zuverlässig und einfach. Jeder Schuss wird über einen Repetierhebel nachgeladen, und dann einfach abgefeuert. Ein schöner langer Lauf gibt der Kugel vom alten NATO-Standardkaliber .308 Winchester den nötigen Pfiff, um bei Bedarf auch mal durch leichte Wände durchzugehen.

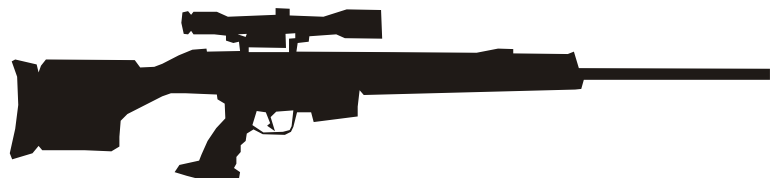


Munition :	7,62 x 51 mm	Schaden :	32	pt
Magazinkapazität :	4 Schuß	Durchschlag :	16	pt
Gewicht (leer) :	4 kg	Feuerstoß :	1	
Reichweite :	600 m	Zielgenauigkeit :	19	pt
		Rückstoß lang :	4	pt
Zielfernrohr		Behinderungswert lang :	29	pt
Aktionen :	1 AP: Vor bzw. nach jedem Schuss muss durchrepetiert werden			

(3 MP) Heckler & Koch PSG-1 (7,62 x 51 mm)

Die Hersteller des G3 hatten eine Vision. Das vielbewährte Sturmgewehr mit hochqualitativem Mechanismus, vielen Einstellmöglichkeiten, um die Waffe an den Schützen anzupassen... fertig war die Präzisionsgewehr-Variante, das PSG-1.

Wie das G3 verfeuert es die schwere .308 Winchester, über entsprechend hohe Reichweiten mit entsprechend hohem Schaden. Rund um die Welt ist das PSG-1 im Einsatz, wenn Qualität gefordert ist und Geld keine Rolle spielt.



Munition :	7,62 x 51 mm	Schaden :	37	pt
Magazinkapazität :	5 Schuß	Durchschlag :	19	pt
Gewicht (leer) :	7,25 kg	Feuerstoß :	1	
Reichweite :	600 m	Zielgenauigkeit :	19	pt
		Rückstoß lang :	4	pt
Zielfernrohr		Behinderungswert lang :	41	pt

Waffenzubehör

(1 MP) Zielfernrohr

Das menschliche Auge kann zwar eine ganze Menge, aber es hat nach wie vor einen Nachteil: Je weiter weg ein Gegenstand (oder Ziel) ist, desto kleiner erscheint er. Dementsprechend schwierig wird es dadurch, ein Ziel zu sehen, und es zu treffen.

Zu diesem Zweck montiert man einfach auf seinem Gewehr ein Zielfernrohr. Neben der reinen Vergrößerung ist ein Fadenkreuz eingeblendet, das dem Schützen berät, auf welche Entfernung er seinen Lauf überhöhen muss, da der Schuss ja auf Distanz abfällt.

Spielfunktion : Je nach Vergrößerung empfindet der Schütze das Ziel als nur $\frac{1}{2}$ so weit weg bei einem 2x ZF, $\frac{1}{4}$ bei einem 4x ZF und entsprechend so weiter.
Das oben vorgestellte ZF hat eine Vergrößerung von 2x bis 10x.

(2 MP) Zweibein

Ein Zweibein ist ein praktisches Gerät, das an fast jedem Gewehr unter dem Lauf montiert werden kann (wenn dort nicht gerade ein Granatwerfer rumhängt). Ein einfacher Mechanismus lässt die beiden Beine abklappen und erlauben es dem Schützen, sie als Auflagefläche zu verwenden. Statt sich also jedesmal mühsam ein paar Sandsäcke aufstapeln zu müssen, einfach das Zweibein abklappen, und der Schuss liegt viel ruhiger.

Spielfunktion : In liegender Stellung oder in kniender Stellung bei einem 1 Meter hohem Hindernis im angrenzenden Feld oder stehend bei einem 1,5 Meter hohem Hindernis im angrenzenden Feld einsetzbar
Halbiert den Rückstoß.
Zielgenauigkeit .+10
Aktionen : 2 AP: Ein- / Ausklappen
Behinderungswert : Bei ausgeklapptem Zweibein: .+5
Bei eingeklappten Zweibein: .+2

Spezialmunition

Flintengeschosse

Flintengeschosse sind Schrotpatronen ohne Schrot. Im Endeffekt verschießt man statt tausend kleiner Kügelchen eine große Kugel. Das hat den Vorteil, dass der Gegenüber von einem ziemlichen Klopper von Patrone getroffen wird. Dafür muss man nun genauer zielen.

Spielfunktion :	Schaden der Schrotflinte in eine Zone, doppelter Durchschlag
Aktionen :	siehe Munition
Hinweis:	Munition gilt als Spezialmunition (siehe Grundregelwerk)

Schrotpatronen für Granatgeräte

Vorsicht, Murmeln im Anflug! Jaha, für eure Granatwerfer gibt es wohl die dicksten Schrotpatronen, die man so einsetzen kann. Statt einer großen Granate wird die Hülse einfach mit ziemlich fetten Schrotkörnern gefüllt. Der Schaden sieht aus wie der aus einer Schrotflinte, also weitflächig, dafür nicht so durchschlagskräftig.

Schaden :	3*8
Durchschlag :	1
Aktionen :	siehe entsprechende Granaten
Taschen :	siehe entsprechende Granaten
Hinweis:	Munition gilt als Spezialmunition (siehe Grundregelwerk)

Rauchgranaten

Rauchgranaten haben einen Zweck: Sie verbreiten eine üble Rauchwolke, die die Sichtweite reduziert. Dass kann u.a. dazu genutzt werden, um sich so gedeckt aus einer Stellung wegzubewegen, oder aber um den Gegenspieler zu verwirren.

Spielfunktion :	Füllen einen kompletten Raum mit Rauch, Sichtweite 1m
Aktionen :	siehe entsprechende Granaten
Taschen :	siehe entsprechende Granaten
Hinweis:	Munition gilt als Spezialmunition (siehe Grundregelwerk)

Zuverlässige Munition

Shit! Der gesamte Clip ist voll mit Munition, und gleich beim ersten Schuss muss man feststellen, dass die Patrone wohl nicht so sauber gearbeitet war: Hülsenklemmer! Für alle, die Ladehemmungen hassen, gibt es die Möglichkeit, beim Chef der Waffenkammer die teure Munition zu bestellen, die niemals versagt und von ihm vorher handsortiert wird. Nie wieder Ladehemmung, ob es nun Pistolenkugeln, Gewehrpatronen oder 40-mm-Granaten sind, ob panzerbrechend oder Unterschall.

Spielfunktion :	Das Rundenereignis „Ladehemmung“ hat für diesen Spieler keine Auswirkungen
Hinweis:	Munition gilt als Spezialmunition (siehe Grundregelwerk), kann aber auch zu normaler Spezialmunition dazu gekauft werden, so dass z.B. zuverlässige panzerbrechende Munition entsteht.

(3 MP) Pistolen- oder MPi-Schalldämpfer & evtl. Unterschallmunition

Gespannte Stille liegt über dem Haus der Gangster. Alle Bösewichter kauen nervös auf ihren Fingernägeln... da hallt ein Schuss über den Platz: ALARM!

Tja, dumm gelaufen, wenn man sich schon vorher ankündigt. Warum also nicht lieber auf Schalldämpfer zurückgreifen. Sie dämpfen das Geräusch bei Schussabgabe, indem sie die austretenden Gase auffangen und umlenken. Gleichzeitig wird bei überschallschneller Munition schwerere Unterschall-Munition verwendet, um den Überschallknall zu eliminieren.

Spielfunktion :	- Für alle Pistolen und MPis 5,7 mm, 9 mm, Cal. 357: Durchschlagswert halbiert (aufgerundet), Rückstoß halbiert (aufgerundet) - Für alle Pistolen und MPis Cal .45, Cal .40: keine Veränderungen Wandelt die Schussabgabe in die Geräuschklasse „Leise“
Aktionen :	keine
Behinderungswert:	Bei angebrachtem Schalldämpfer .+5
Hinweis:	Munition gilt als Spezialmunition (siehe Grundregelwerk) und kann in gar keinem Fall mit anderer Spezialmunition kombiniert werden

(3 MP) Gewehr-Schalldämpfer & Unterschallmunition

Spielfunktion :	- Für alle Sturmgewehre Kaliber 5,56 mm, 7,62 mm oder Kalashnikov: Durchschlag halbiert (aufgerundet), Schaden halbiert (aufgerundet), Rückstoß halbiert (aufgerundet) Wandelt die Schussabgabe in die Geräuschklasse „Leise“
Aktionen :	keine
Behinderungswert:	Bei angebrachtem Schalldämpfer .+10
Hinweis:	Munition gilt als Spezialmunition (siehe Grundregelwerk) und kann in gar keinem Fall mit anderer Spezialmunition kombiniert werden

Revolver-Speedloader

Was den modernen Waffen das Magazin und der Schrotflinte der Autolader ist, das ist dem Revolver der Speedloader. Dabei wird ein Stapel Patronen genau so auf eine Vorrichtung gespannt, dass sie einfach in die Trommel eines Revolvers gestöpselt werden können, ohne jede Patrone mühsam einzeln reinzufriemeln.

Spielfunktion : Für alle Revolver
 Für frische Munition
Aktionen : siehe Aktionsliste (gilt als Magazin)
Taschen : 1 für 4 Speedloader

Körperschutzausrüstung

(1 MP) Skateboard-Helm

Die meisten Helme, die gegen Kugeln schützen, vernachlässigen für diese Art des Schutzes etwas anderes: Das Abfedern von einfachen Stößen. Gerade wenn man in engen Gebäuden unterwegs ist, kann es oft vorkommen, dass man sich seinen Kopf an irgend etwas einrammt; und dass, bevor die erste Kugel in deine Richtung zwischert.

Wer keine Angst hat, von einer Kugel am Kopf getroffen zu werden, hat hier die Möglichkeit, auf simple Skateboard-Helme umzusteigen. Sie bestehen aus einer harten Plastikaußenschale, und einem stark gepolsterten Innenleben.

Die Helme sind allgemein dazu in der Lage, Spezialzubehör aufzunehmen, und auch eine Funkgarnitur kann ohne Probleme darunter getragen werden. Inzwischen hat die Idee durch amerikanische, aber auch andere Spezialeinheiten einige Verbreitung erfahren.

Schadenabzug :	4
Durchschlagabzug :	1
Schockdurchlass :	50%
Behinderungswert :	4
Abdeckung :	Zone 10
Aktionen :	5 AP: Helm auf-/ absetzen

(2 MP) Schwere Kugelschutzweste

Die schwere Kugelschutzweste ist deutlich von ihrem etwas leichteren Kollegen zu unterscheiden. Sie ist sehr viel dicker und sperriger, schwerer und haltbarer. Sie verfügt über die üblichen Aufhängungen für Taschen, dazu kommt noch eine Art Schultermanschetten und ein steifer Kragen, der die wichtigsten Stellen des Officers vor bleihaltigen Durchreisenden schützt.

Schadenabzug :	6
Durchschlagabzug :	6
Schockdurchlass :	90%
Behinderungswert :	15
Abdeckung :	Zone 5, 6, 7

(3 MP) Sturmschild

In der Zeit der Ritter und Drachen war es zumeist üblich, als Retter der Jungfrauen neben Rüstung und Schwert ein mehr oder weniger elegantes Schild mit sich zu führen. Der Vorteil war klar: Der eine, sowieso freie Arm kann noch zusätzlich zur Verteidigung eingesetzt werden.

Auch heute findet das Sturmschild vermehrt Freunde. Aus gehärtetem Material kann diese Platte schnell an einem Unterarm so festgeschnallt werden, dass man mit der Hand zwar weiterhin agieren kann, aber vor sich einen Klotz kugelsicheres Material her trägt, der beliebige Körperzonen abdecken kann. In dem Schild ist sogar ein kleiner Port, durch den man seine Waffe stecken kann, und so durch das Schild hindurch feuern kann. Für das Spiel gilt, das ab sofort alle Waffe nur noch einhändig geführt werden können.

Schadenabzug :	16
Durchschlagabzug :	16
Schockdurchlass :	25%
Behinderungswert :	11
Abdeckung :	jeweiliger Nichtwaffenarm (8 oder 9), sowie 3 zusammenhängende Zonen, die vor der Runde benannt werden müssen, ansonsten immer 3, 4, 5; knieend wird jeweils die nächst kleinere und größere Zone dazugenommen, also im Regelfall 2, 3, 4, 5, 6
Taschen :	Rückentragpunkt

Kopfgetragenes Zubehör (Gesicht)

(3 MP) Nachtsichtbrille

Nachtsichtbrille erlauben es dem Träger, in der Nacht zu sehen... logisch, nicht? Vor jedem Auge sitzt jeweils ein kleines Stückchen Technik, dass Infrarot-Strahlung, d.h. Wärme, in sichtbares Licht umwandelt. Das Bild ist natürlich leicht fuzzielig, und schränkt auch das Sichtfeld des Trägers ein, aber die andere Seite sieht gar nichts in der Nacht. Die Brille selber hat genügend Strom für eine durchwachte Nacht.

Schadenabzug :	.+1 (zu Helm, wenn vorhanden)
Durchschlagabzug :	.+1 (zu Helm, wenn vorhanden)
Behinderungswert :	.+5 (zu Helm, wenn vorhanden)
Schockdurchlass :	100%
Abdeckung :	Zone 10
Spielfunktion :	siehe Lichteffekte, Seite 13
Aktionen :	1 AP: Brille auf-/absetzen 1 AP: Brille ein-/ausschalten

Sturmszubehör (Rücken & Taschen)

(1 MP) Vorschlaghammer

Noch bevor es diese praktischen Türrammen gab, gab es schon Mittel und Wege, eine Tür ohne Zuhilfenahme von Schlüsseln oder gar Klinken schnell und schmerzhaft zu öffnen: Der Vorschlaghammer.

Im Endeffekt hat sich an diesem simplen Instrument nicht mehr viel verändert. Ein massiver, stumpfer Eisenkopf wird auf eine feste Stange geschweißt; dieser Griff wird dann mit einer isolierenden, griffsicheren Oberfläche überzogen, und fertig ist unser Amateurtüröffner.

Gewicht :	15	kg	Schaden :	33	pt
Behinderungswert :	30	pt	Durchschlag :	0	pt
Taschen :	Rückentragepunkt				

(2 MP) Axt

Die Axt ist ein Kollege des Hammers, nur ein bisschen streitlustiger. Schon seit der Frühzeit der Menschheit haben Neandertaler rund um den Globus entdeckt, dass ein Stein, einigermaßen schwer und an einer Seite angespitzt, ein hervorragendes Instrument zum Zerhacken von Mammuts oder missgünstigen Nebenbuhlern war.

Auch im Mittelalter war diese einfache, aber effektive Waffe gefragt, nun aus Holz und Stahl hergestellt.

Heute wird dieses Instrument vor allen Dingen von der Feuerwehr eingesetzt, um Hindernisse schnell zu beseitigen... aber auch übellaunige Polizisten, denen das Türöffnen nicht schnell genug gehen kann, greifen gerne zu ihrem angespitzten Liebling, zumal er danach noch als Waffe dienen kann. Primitiv zwar, aber im Endeffekt zählen ja nur Ergebnisse.

Wie auch der Vorschlaghammer ist die Axt von heute in einem Stück aus Metall gegossen, fröhlich lackiert und am Griff mit einem isolierenden, griffsicherem Gummiüberzug versehen.

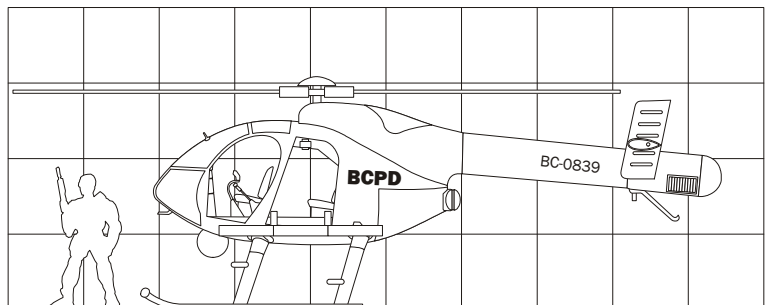
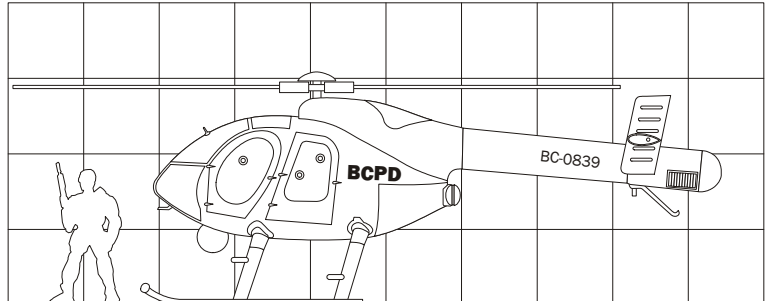
Gewicht :	10	kg	Schaden :	32	pt
Behinderungswert :	24	pt	Durchschlag :	14	pt
Taschen :	Rückentragepunkt				

Fahrzeuge

MD Helicopters MD 520N

Der MD 520N ist eines der neuesten Mitglieder der MD 500-Serie, die mit dem berühmten OH-6A Cayuse in den 60ern begann. Unter anderem im Vietnamkrieg eingesetzt, versieht die OH-6 auch als AH-6 oder MH-6 rund um die Welt weiterhin ihren Einsatz.

Der Hauptunterschied zu seinen Vorgängern betrifft den Heckausleger, der keinen Heckrotor mehr hat, sondern eine Art Fön, das sogenannte NOTAR-System (NO Tail Rotor). Der MD 520N ist nicht nur überragend wendig und klein, sondern auch leise und schnell.



Natürlich nehmen die **Ronin** keinen Hubschrauber von der Stange. Unter dem Rumpf sitzt eine stabilisierte Nachtsicht- / Tagsichtoptik in einem Kugelturm, die vom Copiloten gesteuert werden kann, und über Autotracking und einem leistungsstarken Zoom verfügt. Darüber hinaus befindet sich ein starker Suchscheinwerfer, ein IR-Beleuchtungslaser, und ein Lautsprecher an Bord. Die Piloten lassen es sich trotzdem nicht nehmen, ihre eigenen Nachtsichtbrillen einzusetzen, um sich auch mal vollkommen getarnt an ein Ziel heranzupirschen.

Die **Ronin** haben eine besondere Art zu reisen: Bei Einsätzen sitzen sie auf außen angebrachten „Bänken“, von denen sie schnell abspringen können, sobald der Hubschrauber auch nur nahe genug an den Boden heran ist. Um die Mitreisenden dann aber nicht von den Bänken zu pusten, bewegt sich der Helikopter dann mit maximal 150 km/h. Darüber hinaus sind über den „Bänken“ pro Seite jeweils ein Ausleger, an den die **Ronin** eingeklinkt sind, um sich auch gegebenenfalls abseilen zu können, bzw. während des Transports zu sichern. Diese Vorrichtung wird auch FRIES (Fast Rope Insertion / Extraction System) genannt.

Besatzung:	2 Mann	Gewicht:	0,7 Tonnen
Absatzstärke:	2 Mann intern	Länge ohne Rotor:	7,7 m
~ mit Bank:	6 Mann extern	Breite ohne Rotor:	1,9 m
		Rotordurchmesser:	8,3 m
Höchstgeschwindigkeit:	280 km/h	Höhe:	2,7 - 3,3 m

Diese Seite wurde absichtlich leer gelassen.

Kompendium-Tabellen

Aktion	Aktionspunkte	Typ
Treppe 1 Meter hochgehen	1	leise
Treppe 1 Meter heruntergehen	1	leise
Leiter 1 Meter hinaufklettern	2	leise
Leiter 1 Meter hinabsteigen	2	leise
Maschendrahtzaun o.ä. 1 Meter hochklettern	3	leise
Maschendrahtzaun o.ä. 1 Meter hinabsteigen	3	leise
Sturz in die Tiefe	.±0 / Feld0	leise
Sprung in die Tiefe	.±1 / Feld	leise
Sprung in die Höhe	.+1 / Feld	leise
Sprung über ein Feld	3	leise
Licht im selben Raum ein-/ ausschalten	3	leise
Licht im anderen Raum ein-/ ausschalten	5	leise
Zielen auf Körperteile	1	leise
Beim Fernkampf: Rückstoß 0 - 7	.±0	geräuschlos
Beim Fernkampf: Rückstoß 8 - 15	.+1	geräuschlos
Beim Fernkampf: Rückstoß 16 - 23	.+2	geräuschlos
Beim Fernkampf: Rückstoß 24 - 31	.+3	geräuschlos
Beim Nahkampf: Behinderungswert 0 - 9	.±0	geräuschlos
Beim Nahkampf: Behinderungswert 10 - 19	.+1	geräuschlos
Beim Nahkampf: Behinderungswert 20 - 29	.+2	geräuschlos
Beim Nahkampf: Behinderungswert 30 - 39	.+3	geräuschlos
Beim Nahkampf: Behinderungswert 40 - 49	.+4	geräuschlos
Gegenstand vom Boden aufheben	2	leise
Gegenstand von andere Person übernehmen	2 (beide)	leise
Person durchsuchen	5	leise
Gegenstand überprüfen	5	leise
Tür prüfen	3	geräuschlos

Bewegung	Aktionspunkte	Typ
Hinlegen / Aufstehen	3	geräuschlos
Liegend	.+2 / Feld	geräuschlos
Waten in 1m tiefen Wasser	.+1 / Feld	leise
Schwimmen in >= 2m tiefen Wasser	.+2 / Feld	leise

Summe aller Behinderungswerte am Mann	AP
< 20	.±0
< 40	-.1
< 60	-.2
< 80	-.3
< 100	-.4

Fern- / Nahkampf

Fernkampf - Angriff	Modifikator
Waffe einhändig	.-Behinderungswert / Doppelter Rückstoß
Waffe zweihändig	.. ± 0 / Einfacher Rückstoß
Mit Nichtwaffenhand schießen	.-10
Blind fire	.-5 pro Feld blind

Fernkampf - Verteidigung	Modifikator
Liegend	..+10

Nahkampf - Verteidigung	Modifikator
Liegend	.-15

Situation	Angriffswert	Verteidigungswert
Steht in Dunkelheit	.-15	..+10
Steht im Halbdunkeln	.-5	..+5
Steht in normaler Helligkeit	.. ± 0	.. ± 0
Steht in blendender Helligkeit	.-5	.-5

Reichweite / Energieverlust	Schaden	Durchschlag	Zielgenauigkeit
- 50% der Gesamtreichweite	100%	100%	100%
51% - 75%	50%	50%	75%
76% - 100%	10%	10%	50%

Fallschaden

Sprunghöhe	Nahkampf-Angriffswert	Schaden	Durchschlag
1m	42	1	1
2m	48	4	1
3m	58	9	1
4m	72	16	1
5m	90	25	1
(X)m	$40 + 2 \times (X \times X)$	(X x X)	1

Spezialtrefferzonen

1W10	1 AP: Oberkörper	1 AP: Unterkörper
1	Rumpf (ex 5)	Rechtes Bein (ex 1)
2	Rumpf (ex 6)	Rechtes Bein (ex 1)
3	Rumpf (ex 6)	Linkes Bein (ex 2)
4	Rumpf (ex 7)	Linkes Bein (ex 2)
5	Rumpf (ex 7)	Rumpf (ex 3)
6	Rechter Arm (ex 8)	Rumpf (ex 3)
7	Rechter Arm (ex 8)	Rumpf (ex 4)
8	Linker Arm (ex 9)	Rumpf (ex 4)
9	Linker Arm (ex 9)	Rumpf (ex 5)
10	Kopf (ex 10)	Rumpf (ex 5)

1W10	2 AP: Körper / Kopf	2 AP: Körper / Arme	2 AP: Beine
1	Rumpf (ex 6)	Rumpf (ex 6)	Rechtes Bein (ex 1)
2	Rumpf (ex 6)	Rumpf (ex 6)	Rechtes Bein (ex 1)
3	Rumpf (ex 6)	Rumpf (ex 7)	Rechtes Bein (ex 1)
4	Rumpf (ex 7)	Rumpf (ex 7)	Linkes Bein (ex 2)
5	Rumpf (ex 7)	Rechter Arm (ex 8)	Linkes Bein (ex 2)
6	Rumpf (ex 7)	Rechter Arm (ex 8)	Linkes Bein (ex 2)
7	Rechter Arm (ex 8)	Rechter Arm (ex 8)	Rumpf (ex 3)
8	Linker Arm (ex 9)	Linker Arm (ex 9)	Rumpf (ex 3)
9	Kopf (ex 10)	Linker Arm (ex 9)	Rumpf (ex 4)
10	Kopf (ex 10)	Linker Arm (ex 9)	Rumpf (ex 4)

1W10	3 AP: Kopf	3 AP: Arme	3 AP: Körper	3 AP: Beine
1	Rumpf (ex 6)	Rumpf (ex 6)	Rumpf (ex 3)	Re Bein (ex 1)
2	Rumpf (ex 6)	Rumpf (ex 7)	Rumpf (ex 3)	Re Bein (ex 1)
3	Rumpf (ex 6)	Re Arm (ex 8)	Rumpf (ex 4)	Re Bein (ex 1)
4	Rumpf (ex 7)	Re Arm (ex 8)	Rumpf (ex 4)	Re Bein (ex 1)
5	Rumpf (ex 7)	Re Arm (ex 8)	Rumpf (ex 5)	Li Bein (ex 2)
6	Rumpf (ex 7)	Re Arm (ex 8)	Rumpf (ex 5)	Li Bein (ex 2)
7	Kopf (ex 10)	Li Arm (ex 9)	Rumpf (ex 6)	Li Bein (ex 2)
8	Kopf (ex 10)	Li Arm (ex 9)	Rumpf (ex 6)	Li Bein (ex 2)
9	Kopf (ex 10)	Li Arm (ex 9)	Rumpf (ex 7)	Rumpf (ex 3)
10	Kopf (ex 10)	Li Arm (ex 9)	Rumpf (ex 7)	Rumpf (ex 4)

Diese Seite wurde absichtlich leer gelassen.

Appendix

In diesem Kapitel wird noch mal schnell auf Punkte eingegangen, die für das Spiel zwar nicht mehr von Belang sind, aber vielleicht trotzdem noch jemanden interessieren. Falls ihr überlegt, das Dokument mit einem Nadeldrucker auszudrucken, könnt ihr also hier Schluss machen.

Unter anderem findet sich hier die Anleitung, wie man Personen und Ausrüstung der realen Welt in das Brettspiel importiert. Falls ihr also eine Wunderflinte habt... jetzt könnt ihr das mit einem fähigen Taschenrechner mal nach rechnen.

Wir bauen eine Waffe

⊕ *Name & Bezeichnung:*

Der Hersteller und die Typenbezeichnung für die Waffe.

⊕ *Munition:*

Die Bezeichnung für den Munitionstyp, wie z.B. Cal .45 ACP oder 9 x 19 mm.

⊕ *Magazinkapazität:*

Die Anzahl der Kugeln / Runden, die in ein Magazin oder eine Trommel passen.

⊕ *Reichweite:*

Die effektive Reichweite der Waffe, gerundet auf die nächsten 50 Meter.

⊕ *(E⁰): (Mündungsgeschwindigkeit[m/s]² * Geschossgewicht[gr]) / 2000 [J]*

Die E⁰ ist die Energie, die die Kugel direkt nach dem Verlassen des Laufes hat (also in Entfernung 0 von der Laufmündung). Diese Zahl verrät eine ganze Menge über das Verhalten der Waffe, u.a. wieviel Schaden sie produziert, wieviel Rückstoß sie produziert, usw. Dabei gilt: Je mehr Masse eine Kugel hat, und je schneller sie fliegt, desto mehr Energie hat sie.

⊕ *Schaden: Abrunden (E⁰[J]* Kaliber[mm] / 700) [pt]*

Der Schaden einer Kugel wird zum größten Teil von der Energie der Kugel gebildet, also der oben ausgerechneten E⁰. Aber auch der Durchmesser der Kugel entscheidet, wie schwerwiegend eine Verletzung ist. Dann können natürlich noch zusätzliche Effekte auftreten, die dann aber schon durch die einzelnen Munitionstypen wie panzerbrechend oder deformierend abgebildet werden.

⊕ *Durchschlag: Abrunden (E⁰[J]* / (@PI * (Kaliber[mm]²))) [pt]*

Bei dieser Formel ist zu beachten: @PI ist die mathematische Zahl Pi und entspricht für uns ungefähr 3,14. Beim Durchschlag gilt: Je mehr Energie ein Geschoss hat, und je kleiner es ist, desto einfacher kann es etwas durchschlagen (wir erinnern uns einfach an den Sinn von angespitzten Nägeln, nämlich das Minimieren der Auftreffensfläche).

⊕ *Feuerstoß: Abrunden (Feuergeschwindigkeit[Schuss/min] / 180)*

Diese einfache Formel bricht die Feuergeschwindigkeit einfach auf die Dauer eine Schussabgabeaktion herunter.

- ⊕ *Zielgenauigkeit: Abrunden* $((-0,3 * @WURZEL(Lauflänge[mm])) + (0,04 * Lauflänge))$
Hinweis: Mit @WURZEL ist eine normale Wurzelfunktion gemeint. Tja, wer nicht weiß wie die Dinger funktionieren oder in den Taschenrechner einzutippen sind, der hat spätestens hier verloren.
Die Zielgenauigkeit einer Waffe wird vor allen Dingen durch die Lauflänge definiert. Je länger der Lauf, desto länger wird das Geschoss stabilisiert, mit Drall versehen, und desto mehr Gasdruck entsteht auch dahinter, so dass entsprechend mehr Stabilität vorhanden ist. Gleichzeitig gibt diese Zahl aber auch die zur Verfügung stehende Visierlänge zum Schießen über Kimme und Korn an. Aus diesem Grund erhalten auch Bullpub-Waffen einen Abzug von -2 auf Zielgenauigkeit bei der Konstruktion, da die Visierlänge bauartbedingt kürzer ist als die Lauflänge.
- ⊕ *Rückstoß kurz: Abrunden* $((0,0025 * Mündungsgeschwindigkeit[m/s] * Geschossgewicht[gr] / @WURZEL(Waffengewicht[kg])))$
Der Rückstoß einer Waffe ohne Schulterstütze basiert vor allen Dingen wieder auf der Mündungsgeschwindigkeit sowie dem Gewicht der Kugel (also beinahe wieder der E0); dagegen wirkt dann das Gewicht der Waffe, die den Impuls aufnimmt bzw. aus Trägheit gar nicht erst weitergibt.
- ⊕ *Rückstoß lang: Abrunden* $(Halber Rückstoß kurz)$
Wird die Waffe mit einer Schulterstütze geschossen, tritt die Schulter des Schützen als weiteres impulsverzögerndes Element in die Rechnung ein, so dass der Rückstoß sich halbiert.
- ⊕ *Behinderungswert kurz: Abrunden* $((@WURZEL(Gewicht[kg]) * Länger_kurz[mm] / 80)))$
Je schwerer und länger eine Waffe ist, desto hinderlicher ist sie. Dabei kann es von Belang sein, seine Waffe z.B. verkürzen zu können. In diesem Falle wird hier jedenfalls der Behinderungswert einer Waffe ohne Schulterstütze berechnet.
- ⊕ *Behinderungswert lang: Abrunden* $((@WURZEL(Gewicht[kg]) * Länger_lang[mm] / 80)))$
Siehe oben. Die Formel ist die selbe wie beim Berechnen des kurzen Behinderungswertes, nur dass diesmal die Waffenlänge mit Schulterstütze verwendet wird.
- ⊕ *Zubehör: [Zielfernrohr] [Leuchtpunktzielgerät] [Laser] [Spezialmunition] [Klappbare / einschiebbare Schulterstütze]*
Die Zubehör-Rubrik erläutert sich ja von alleine. Woran man nur denken muss: Waffen, die eine einklappbare Schulterstütze haben, haben natürlich auch zwei verschiedene Behinderungswerte und Rückstoßwerte.
- ⊕ *Missionspunkte: [0][1][2][3][4][5] / [*] / [Unique Item]*
Missionspunkte werden einfach nach Gefühl und Wellenschlag verteilt. Man schaut sich einfach die Konkurrenz in der entsprechenden Rubrik ein, schaut was die anderen Waffen für Werte haben und was sie kosten, und schon kommt man auf den Gedanken, was das Gerät ungefähr kosten sollte.
Waffen mit Spezialmunition kriegen noch extra eine „*“ verpasst, um auf die Extrakosten für die Munition hinzuweisen.

Wir bauen einen Menschen

Um einen Menschen zu bauen braucht es eigentlich nicht viel. Zuerst denkt man sich eine hübsche Vorgeschichte aus, und denkt sich ein generelles Aussehen aus. Dabei sollte man sich über die Figur der Figur Gedanken machen.

⊕ *Name / Funktion:*

Hier kann man sich frei austoben, aber ohne Name wird die Figur einfach nichts. Bei der Funktion sollte ersichtlich werden, ob es sich um einen der guten oder einen der bösen Jungs handelt.

⊕ *Gewicht: [schwer][mittelschwer][leicht]*

Das Gewicht der Person, unabhängig von seiner Größe. Je größer man ist, desto wahrscheinlicher ist es also, schwerer zu sein. Dabei hat das Gewicht nicht unbedingt etwas mit fett sein zu tun, sondern kann z.B. auch durch Muskelmassen begründet sein... oder ein Bein aus Metall.

⊕ *Größe: [klein][mittelgroß][groß]*

Bei dieser Skala muss ebenfalls nur geschätzt werden; alles unter knapp 170 cm gilt als klein, alles über 190 cm als groß. Das ist aber nur als grober Anhalt zu verstehen, wer Spaß hat kann schon einen besonders imposanten 185 cm-Kerl als groß bezeichnen.

⊕ *Waffenhand: [links][rechts]*

Selbsterklärend. Welche Hand präferiert die Person beim allgemeinen Umgang mit Gegenständen aller Art und damit auch mit Waffen.

⊕ *Aktionspunkte: [1..10]*

Aktionspunkte müssen vorsichtig gewählt werden: Zu wenig von ihnen, und diese Person wird öfter nicht in der Lage sein, bestimmte Aktionen überhaupt durchzuführen. Zu viel davon, und das Spielgleichgewicht bröckelt auseinander. Als Anhalt: Der normale SWAT hat 9, Superobergegner 10.

⊕ *Gesundheit: [4][8][12][16][20][24][28][32][36][40]*

Die Gesundheit ist immer ein Wert, der durch 4 teilbar sein muss, da auf den Armen und Beinen die Hälfte dieses Wertes, und auf dem Kopf ein Viertel untergebracht werden muss. Im Allgemeinen sollte der Wert zwischen 24 und 32 liegen; alles darunter hat ein Riesenproblem mit der Konstitution, alle darüber besteht schon fast auf Titan. Ein guter Anhaltspunkt für die Gesundheit ist eigentlich immer das Gewicht und die Größe: Je mehr man von beiden hat, desto wahrscheinlicher ist es, eine Kugel zu überleben.

⊕ *Ausdauer: [5][10][15][20][25][30][35][40][45][50][55][60]*

Die Ausdauer ist ein Wert, der normalerweise so zwischen 20 und 50 liegt; dabei geht es bei der Ausdauer nicht nur um das körperliche Leistungsvermögen, eine Beanspruchung lange auszuhalten, sondern auch um die psychische Einstellung. Die Ausdauer hat also nichts mit der Statur zu tun, wie uns z.B. Marathonläufer eindrucksvoll beweisen.

⊕ *Initiativewert: [5][10][15][20][25][30][35][40][45][50][55][60][65][70]*

Die Initiative ist der zentrale Wert in diesem Spiel. Im Normalfall pendelt er für mehr oder weniger kampferprobtes Personal zwischen 50 und 70. Ähnlich wie

Aktionspunkte gibt es die Fähigkeit der Person an, sich schnell auf eine Lage einzustellen bzw. schnell zu handeln.

⊕ *Fernkampfwert: [20][25][30][35][40][45][50][55][60][65][70] + [1][2][3]W10*

Der Fernkampfwert liegt normalerweise zwischen $40+2W10$ und $50+2W10$. Gemeint ist damit die Fähigkeit, seine Waffe schnell und sicher auszurichten; ein Scharfschütze muss diese Fertigkeit nicht unbedingt haben, er braucht eher ein ruhiges Händchen und viel Zeit zum Zielen. Sollte der Schütze sehr gleichmäßige Schießergebnisse erzielen, so braucht er nur $1W10$; ist der Schütze dagegen sehr von Glück abhängig, so kann er bis zu $3W10$ für seine Fähigkeit brauchen.

Der Fernkampfwert hat nichts mit der Statur zu tun.

⊕ *Nahkampfwert: [20][25][30][35][40][45][50][55][60][65][70] + [1][2][3]W10*

Der Nahkampfwert funktioniert wie der Fernkampfwert., wobei der Wert normalerweise zwischen $30+2W10$ und $40+2W10$ pendelt. Diese Fähigkeit hat sehr wohl etwas mit der generellen Gesamtverfassung zu tun. Eine Person mit hoher Initiative, vielen Aktionspunkten, Gesundheit und Ausdauer kann üblicherweise auch mehr im Nahkampf leisten als sein verfetteter Kollege.

⊕ *Verteidigungswert: [40][45][50][55][60] + [1][2][3]W10*

Der Verteidigungswert liegt normalerweise zwischen $45+2W10$ und $55+2W10$. Besonders große (d.h. mit hoher Gesundheit und Ausdauer) Personen haben eher einen niedrigen Verteidigungswert, während kleine und schwächliche Menschen eher schlecht zu treffen sind.

⊕ *Spezialfertigkeiten:*

Spezialfertigkeiten gibt es in allen Farben und Formen. Es ist schwierig zu bewerten, ob eine neue Spezialfertigkeit den Spielablauf sehr durcheinanderbringt, und wie wertvoll sie im tatsächlichen Gefechts ist. Also ist hier Vorsicht geboten, um nicht den absoluten Übercharakter zu schaffen.

⊕ *Punktwert: (Spezialfertigkeit + ((AP*10) + (Gesundheit*4) + (Ausdauer/2) + (Initiative*2) + ((Fernkampfwert + Würfelzahl)*2) + (Nahkampfwert + Würfelzahl) + ((Verteidigungswert + Würfelzahl) *2)))/5); und dann zur nächsten 5 gerundet.*

Dabei gelten Spezialfertigkeiten als 5 Punkte wert, besonders diese sogar mehr. Dieser Wert gibt in etwa die generelle Gefährlichkeit einer Person wieder. Wenn man also ein ausgeglichenes Gefecht führen will, sollte man auf ungefähr gleich große Punktwerte achten.

Rechtlicher Hinweis

Ihr habt euch mal wieder gequält, das Kompendium runtergeladen, und jetzt fragt ihr euch zu recht: Was darf / soll ich denn alles damit machen?

- ⊕ *Drucken:* Natürlich dürft ihr dieses Dokument (und alle anderen, die ihr bei <http://www.LONE-GUNM3N.de> findet) ausdrucken, bis die Patrone leer ist und der Drucker quietscht. Dafür war es ja auch da, oder?
- ⊕ *Kopieren:* Legt's auf den Kopierer, macht tausende Kopien und verschenkt es an alle Eure Freunde (das gleiche gilt natürlich auch für die Dateien, obwohl da das Kopieren wohl nicht mit dem handelsüblichen Tischkopierer funktionieren wird).
- ⊕ *Veröffentlichen:* Solange ihr kein Geld daraus zieht (wie z.B. es zu verkaufen), könnt ihr dafür Werbung machen oder auch das Regelwerk abdrucken oder wieder im Internet publizieren, wie es euch gefällt. Kleine Einschränkung: Es sollte immer auf die Internetseite <http://www.LONE-GUNM3N.de> verwiesen werden, die Quelle allen Übels.
- ⊕ *Spielen:* Hmm, aber das versteht sich ja von selbst.
- ⊕ *Mitentwickeln:* Jeder Spieler ist herzlich dazu eingeladen, seine eigenen Überlegungen oder kreativen Ergüsse zum Thema einzusenden. Einfach mailto info@LONE-GUNM3N.de.

Was darf ich nicht damit machen? Zum Einen das ganze verkaufen. Hey, ihr habt es auch umsonst bekommen, warum also jemand anderes dafür Geld berechnen. Und wenn ihr dafür Geld bezahlt habt: Schlagt den Schuft zusammen und holt euch euer Geld wieder. Was auch nicht drin ist: Verändern der Dokumente. Alles muss so wie es war weitergegeben werden, weder an den Dateien noch an den Druckprodukten darf etwas verändert werden. Versteht sich von selbst, dass auch niemand auf die Idee kommen sollte, das ganze System als seine Idee auszugeben (und dann womöglich auch noch Geld dafür zu verlangen).

Quellenangaben

- ⊕ *Schützenwaffen heute (1945 - 1985) - Illustrierte Enzyklopädie der Schützenwaffen aus aller Welt*, Günter Wollert, Reiner Lidschuch, Wilfried Kopenhagen, Brandenburgisches Verlagshaus Berlin, 4. Auflage 1996
- ⊕ Websites der einzelnen Hersteller, u.a. <http://www.mdhelicopters.com>
- ⊕ Verschiedene deutschsprachige Waffenmagazine, u.a. *Visier & DWJ*

t h e



e n d