

Schwere Waffen

Eine Regelergänzung für Omnirole

Robert C. Prätzler 2005

Schwere Waffen

Diese Regelergänzung soll es ermöglichen, eine Vorstellung über eher militärisch gebrauchte Waffen zu gewinnen, um diese im Spiel einsetzen zu können. Dies geht insbesondere darauf zurück, dass Spieler gerne militärische Kampagnen ausrichten möchten, oder einfach in manchen Kampfsituationen etwas mehr Durchschlagskraft gewünscht wird.

Der Begriff Schwere Waffen beschreibt bei Omnirole eine Waffenkategorie, die zwischen Handwaffen und Artillerie angesiedelt ist. Es handelt sich um Waffen, die typischerweise entweder der Unterstützung militärischer Operationen dienen (z.B. Maschinengewehre) oder aber die als Bordwaffen oder in Festinstallationen montiert werden.

Im Folgenden werden wesentliche Schwere Waffen für die Technikstufen bis 13 vorgestellt und spezielle Regeln für ihren Einsatz formuliert.

Schwere Waffen gegen Personen

Schwere Waffen sind primär zum Einsatz gegen Fahrzeuge oder gepanzerte Ziele bestimmt. Daher wird der Endschaden einer Schwere Waffe gegen Personen verdoppelt. Dies gilt nicht für Explosionen, Nadler oder streuende Waffen, sehr wohl aber bei Energiewaffen.

Beispiel: Lex (Schutzwert 10) wird von einem Mittleren MG (D15) getroffen. Der Rüstungswurf ergibt vollen Schutz, so dass Lex 5W6 Schaden erleidet. Der Würfelwurf von 18 wird auf 36 verdoppelt.

Schwere Waffen und Mindeststärke

Die Mindeststärkeangaben betreffen Situationen, in denen die betreffende Waffe von einem Charakter gehalten und abgefeuert wird. Bei den meisten Waffen ist dies normalen Menschen nicht möglich, sondern sie ruhen auf einer Lafette, einem Dreibein o.ä. Der theoretisch denkbare Fall, dass ein Charakter mit außergewöhnlicher Stärke (z.B. ein Superheld oder ein Extraterrestrier) sie doch tragen und abfeuern kann, ist vom Spielleiter im Einzelfall zu entscheiden.

Indirekter Beschuss

Verschiedene Schwere Waffen feuern indirekt, d.h. auf einer ballistischen Bahn. Demzufolge können sie Hindernisse überqueren, benötigen aber ausreichend Freiraum nach oben, was den Einsatz in Gebäuden in der Regel ausschließt. Im einzelnen entscheidet der Spielleiter.

Einzelne Waffensysteme

Gatling-Maschinengewehr

Dieses frühe Maschinengewehr verwendet mehrere rotierende Läufe, die mittels einer Kurbel bedient werden. Ein Nachteil der Waffe ist eine gewisse Anfälligkeit für Überhitzung und Verklemmen. Um dies zu simulieren ist in jeder Kampfunde des Betriebs eine 5% Unfallchance gegeben, und zwar kumulativ, bis die Waffe mindestens so viele Runden nicht gefeuert hat, wie sie in Betrieb war. Die Unfallchance beträgt kumulativ 10%, wenn die Waffe in einer Kampfunde mindestens so viele Kugeln abgefeuert, wie 50% der angegebenen Feuerrate entspricht.

Das Gatling-Maschinengewehr ist nicht tragbar, sondern in der Regel auf einer Radlafette oder alternativ einer festen Lafette montiert. Es wird in der Regel von einem Ladeschützen nachgeladen. Die Lafette des Gatling liefert eine Rückstoßdämpfung der Stufe 10.

Nordenfolt-Maschinengewehr

Dies ist ein weiteres frühes, mehrläufiges Maschinengewehr. Im Gegensatz zum Gatling-Prinzip hat es jedoch keine rotierenden Läufe, sondern für jeden Lauf einen eigenen Abschussmechanismus. Historisch gab es Varianten mit unterschiedlicher Anzahl an Läufen und demnach auch variierender Feuergeschwindigkeit. Aufgrund des anderen Konstruktionsprinzips ist das Risiko einer Ladehemmung sehr viel niedriger und kann für Spielzwecke ignoriert werden. Ähnlich dem Gatling wird auch diese Waffe normalerweise auf einer Lafette montiert und von einem Ladeschützen nachgeladen. Die Lafette gilt als Rückstoßdämpfung der Stufe 10.

Gardner-Maschinengewehr

Dieses Maschinengewehr nimmt das Aussehen der auf höheren Technikstufen typischen Waffen vorweg. Es handelt sich um ein ein- bzw. zweiläufiges MG mit dennoch erstaunlich hoher Feuergeschwindigkeit. In der Regel wird es lafettiert, kann aber auch mit einer Dreibeinstütze (15 kg Gewicht) abgefeuert werden. Es besteht ein gewisses Risiko der Überhitzung und daraus folgender Ladehemmung. Für Spielzwecke ist eine kumulative Unfallgefahr von 2% nach den gleichen Regeln wie beim Gatling-MG (einschließlich der Verdoppelung für hohe Feuerraten) anzusetzen. Die Waffe wird von oben geladen, in der Regel übernimmt dies ein zweiter Schütze. Die Dreibeinstütze gilt als Rückstoßdämpfung der Stufe 7, eine Volllafette als Stufe 10.

Maschinengewehre

Der Begriff Maschinengewehre fasst automatisch feuernde Waffen zusammen, die in der Regel wasser- oder luftgekühlt sind und einen einzelnen Lauf haben. Die Munition wird über Gurte, Trommeln oder auch Kammermagazine zugeführt. Es gibt sowohl tragbare Versionen als auch Maschinengewehre mit Zwei- oder Dreibeinlafetten oder als Bordwaffeninstallation.

Insbesondere frühe Maschinengewehre leiden unter oftmaliger Überhitzung und folgender Ladehemmung. Für Spielzwecke ist auf TS 9 eine kumulative Unfallgefahr von 2% nach den gleichen Regeln wie beim Gatling-MG (einschließlich der Verdoppelung für hohe Feuerraten) anzusetzen. Auf TS 10 wird die Unfallchance auf 1% reduziert. Für Maschinengewehre höherer Technikstufen kann das Ladehemmungsrisiko vernachlässigt werden.

Typischerweise benutzte Abkürzungen: LMG = Leichtes Maschinengewehr, MMG = Mittelschweres Maschinengewehr, SMG = Schweres Maschinengewehr.

Eine Volllafette liefert mindestens Rückstoßdämpfung Stufe 15, ein Dreibein gilt als mindestens Stufe 10, ein Zweibein als Stufe 5. Außerdem kann davon ausgegangen werden, dass diese Waffen mindestens eine integrierte Rückstoßdämpfung der Stufe 5 besitzen.

Minikanone

Die Minikanone ist eine Weiterentwicklung des Gatling-Prinzips. Es handelt sich um eine mehrläufige Automatikwaffe mit elektrisch betriebenen rotierenden Läufen, was eine extreme Feuergeschwindigkeit ermöglicht. Die Waffe wird insbesondere als Bordwaffe von Kampfhubschraubern und Flugzeugen angetroffen. Da sie üblicherweise zu einem großen Teil Leuchtschurmunition verschießt, entsteht ein optischer Effekt, der einem „Todesstrahl“ nicht unähnlich ist. Tragbar ist diese Waffe normalerweise nicht! Gängige Fahrzeuglafetten bieten eine Rückstoßdämpfung von mindestens Stufe 30. Außerdem kann davon

ausgegangen werden, dass diese Waffe mindestens eine integrierte Rückstoßdämpfung der Stufe 5 besitzt.

Panzerfaust

Eine leichte, tragbare Panzerabwehrwaffe. Normalerweise kann sie nur einen Schuss abgeben und ist von sehr begrenzter Reichweite und Treffsicherheit. Frühe Modelle können nicht nachgeladen werden, da der Abschuss ihnen in der Regel zu schweren Schaden zufügt. Weiterhin ist zu beachten, dass der Raum hinter dem Schützen heißen Gasen ausgesetzt wird. Es sind mindestens zwei Felder unmittelbar hinter dem Schützen gefährdet, und zwar wirkt ein Flächenschaden von 3W6 nach den Regeln für streuende Waffen. Verteidigung ist wie gegen Explosionen zugelassen.

Die Waffe verfeuert üblicherweise panzerbrechende (PB) Geschosse

Raketenwerfer

Raketenwerfer sind ein tragbares Waffensystem, das es ermöglicht, Raketen abzufeuern. Normalerweise sind sie Einzelschusswaffen, die dann nachgeladen werden müssen. Ähnlich der Panzerfaust sind die Felder hinter dem Schützen durch heiße Gase gefährdet (4W6 Schaden auf mindestens drei Felder dahinter). Die verwendeten Raketen sind in der Regel mit Explosiv- oder Splittergefechtssköpfen versehen. Es sind aber auch Hohlladungen zur Bekämpfung von Panzerfahrzeugen in Gebrauch. Gegen Luftfahrzeuge werden in der Regel spezielle Raketen abgefeuert.

Tankgewehr

Diese frühe Schwere Waffe wurde im Ersten Weltkrieg zur Panzerbekämpfung entwickelt. Sie verschießt massive Vollgeschosse, die in der Lage sind, auf kurze Entfernungen erstaunliche Durchschlagskraft zu entfalten. Um diese zu simulieren gelten für diese Waffe immer die Regeln für panzerbrechende Munition. Ihre Hauptnachteile sind das hohe Gewicht und der gewaltige Rückstoß. In der Regel wurde daher eine separate Zweibeinstütze (Gewicht 2 kg) verwendet.

Automatikgeschütz

Dieser Begriff fasst leichte Geschütze zusammen, deren Kaliber in der Regel bei 20 bis 30 mm liegt. In Verbindung mit der hohen Feuergeschwindigkeit sind sie vor allem gut zur Flugabwehr oder Bekämpfung ungepanzelter oder leicht gepanzerter Fahrzeuge geeignet.

Automatikgeschütze verschießen auch Explosiv- oder PB-Geschosse. Sie sind entweder auf einer Fahrzeug- oder auf einer Festlafette montiert. Gängige Fahrzeuglafetten oder Volllafetten bieten eine Rückstoßdämpfung von mindestens Stufe 30. Außerdem kann davon ausgegangen werden, dass diese Waffe mindestens eine integrierte Rückstoßdämpfung der Stufe 8 besitzt.

Leichter Mörser

Diese unterstützende Infanteriewaffe verschießt Granaten auf einer ballistischen Bahn. Der Abschuss erfolgt in der Regel durch Gasdruck, ab TS 12 auch durchaus mittels eines Magnetbeschleunigers. Zum Gebrauch muss der Mörser aufgestellt werden, was eine Kampfrunde dauert. Die Waffe gibt Einzelschüsse ab. Üblicherweise handelt es sich um Splitter- oder Explosivgranaten, es sind aber auch chemische oder Rauchladungen in Gebrauch. Bei Verwendung intelligenter Munition können auch panzerbrechende Ladungen abgefeuert werden.

Automatik-Granatwerfer

Dieses Waffensystem ist in der Lage, Granaten in Feuerstößen abzugeben. Damit handelt es sich im Grunde um eine Kombination aus Maschinengewehr und Granatwerfer. Das hohe Gewicht führt dazu, dass die Waffe in der Regel als Bordwaffe montiert wird. Sie kann aber auch auf einem Dreibein aufgestellt werden. Das Dreibein bietet mindestens eine Rückstoßdämpfung Stufe 15, Fahrzeug- oder Volllafetten sind bei wenigstens Stufe 30 anzusetzen.

Lasergeschütz

Es handelt sich um eine schwere Laserwaffe, die auf TS 13 sowohl Einzelschüsse als auch automatisches Laserfeuer abgeben kann. Bei Einführung auf TS 12 ist sie auf Einzelschüsse beschränkt. Diese Waffe wird normalerweise als Bordwaffe verwendet.

Nadlergeschütz

Das Nadlergeschütz verschießt kleine Nadelgeschosse, die mittels eines Magnetfeldes auf Überschallgeschwindigkeit beschleunigt werden. Es ist besonders effektiv gegen ungepanzerte Ziele oder gegen Kevlar- oder Monofaserschutz, kann gepanzerte Ziele jedoch kaum beschädigen.

Rak-Geschütz

Dies ist die schwere Variante der auch als Handwaffen gebräuchlichen Rak-Waffen. Das Kaliber der Raketen ist größer, was auch einen höheren Schaden und eine verbesserte Reichweite zur Folge hat. Es gelten aber die üblichen Regeln zur Mindestentfernung. Der Schaden der Geschosse ist bis zu 1 Meter Distanz nur 25%, bis zu zwei Meter Distanz 50% und bis zu 3 Meter Distanz 75% des üblichen Schadens. Dies gilt natürlich nicht für Geschosse, die ihre Wirkung nicht aus der Aufschlagwucht, sondern aus anderen Quellen beziehen, wie z.B. Explosivgeschosse. Gängige Fahrzeuglafetten oder Volllafetten bieten eine Rückstoßdämpfung von mindestens Stufe 30.

Tragbare Laserkanone

Diese Laserwaffe verschießt einen sehr energiereichen Laserstrahl im Einzelschußmodus. Sie wird in erster Linie zur Bekämpfung starker Einzelziele (z.B. Panzerfahrzeuge) eingesetzt.

Gatling-Laser

Der Gatling-Laser ist eine mehrläufige Laserwaffe, die eine sehr hohe Feuergeschwindigkeit erreichen kann. Sie kommt sowohl als tragbare Version als auch als Fahrzeugvariante vor. Es gelten die Regeln für automatische Energiewaffen.

Besondere Munitionstypen

Leuchtspurmunition

Leuchtspurmunition ist eine besondere Munitionsart, die in der Regel nur in Waffen mit ausreichend hoher Feuergeschwindigkeit benutzt wird. Die Geschosse ziehen eine Leuchtspur hinter sich her, was es leichter möglich macht, die Geschossbahn und Einschläge zu beobachten, und somit Abweichungen zu korrigieren. Dies funktioniert am besten bei geringer Beleuchtung. Spieltechnisch bewirkt Leuchtspurmunition einen Angriffs-WM von kumulativem +1 je auf ein Ziel abgefeuertes Geschoss, vorausgesetzt, es besteht bestens eine Sichtbedingung von Teilbeleuchtung. Der WM wird kumuliert bis ein Zielwechsel erfolgt. Bei normaler Beleuchtung gilt ein kumulativer WM von +1 je vollen fünf Geschossen.

Intelligente Munition

Ab TS 11 wird es möglich, für bestimmte Waffen intelligente Geschosse zu erwerben. Da an dieser Stelle kein ausführliches militärisches Hintergrundbuch geplant ist, soll nur ein derartiges System vorgestellt werden. Es handelt sich um lasergelenkte Geschosse. Diese sind für Raketenwerfer, Granatwerfer und Mörser erhältlich und erfordern, dass das Ziel von einem Beobachter mit einem Lasermarkierer beleuchtet wird. Die Waffe folgt dann dem Laserstrahl ins Ziel. Für Spielzwecke wird dies simuliert, indem der Beobachter eine Probe:Artillerist ablegt, für die Entfernungsmodifikatoren wie bei einem Waffenangriff auf normale Entfernung gelten. Bei Erfolg können dann beim Angriff mit der Waffe sämtliche Entfernungsmodifikatoren ignoriert werden. Es ist allerdings notwendig, dass das Ziel markiert bleibt, bis das Geschoss eingeschlagen ist.

Hohlladungen

Auf TS 10 werden die ersten funktionierenden Hohlladungsgeschosse für Schwere Waffen eingeführt. Sie dienen dem Durchbrechen von Panzerungen. Grundsätzlich können Hohlladungen nur aus Granatwaffen (Panzerfaust, Raketenwerfer, Mörser, Granatwerfer) verschossen werden. Sie gelten als panzerbrechendes Geschoss mit dem Zusatzvorteil, dass der Schaden auf Entfernung konstant bleibt, sowie der Sonderregel, dass der Schutzwert nicht nur halbiert, sondern gedrittelt wird.

Tabelle: Schwere Waffen

Waffe	Fertigkeit	TS	Ziel	Schne II	Rück	Feuer	ST	GE	Aus-WM	Mini	normal	weit	extrem	Bemerkungen
Gatling-Maschinengewehr	Maschinengewehre	8	+10	-50	-8	8	-	10	-50	2	80 (16)	200 (8)	1.000 (2)	
Nordenfolt-MG	Maschinengewehre	8	+10	-50	-8	6	-	10	-50	2	90 (15)	250 (8)	1.200 (2)	
Gardner-Maschinengewehr	Maschinengewehre	8	+10	-50	-10	8	-	10	-50	2	100 (16)	260 (8)	1.200 (2)	
Tankgewehr	Tankgewehr	9	+40	-50	-35	1 x 1	(17)	10	-50	2	50 (20)	150 (10)	1.000 (2)	Panzerbrechend
Leichtes MG	Maschinengewehre	9	+20	-50	-10	3 x 1 / 15	(18)	10	-50	2	160 (20)	400 (10)	1.200 (3)	
Mittleres MG	Maschinengewehre	9	+20	-50	-10	3 x 1 / 15	-	10	-50	2	160 (23)	400 (12)	1.600 (3)	
Schweres MG	Maschinengewehre	9	+20	-50	-10	3 x 1 / 15	-	10	-50	2	160 (26)	400(13)	2.000 (4)	
Leichtes MG	Maschinengewehre	10	+25	-50	-10	3 x 1 / 12 / 18	(17)	10	-50	2	200 (20)	500 (10)	1.200 (3)	
Mittleres MG	Maschinengewehre	10	+25	-50	-10	3 x 1 / 15 / 25	-	10	-50	2	200 (24)	500 (12)	1.600 (3)	
Schweres MG	Maschinengewehre	10	+25	-50	-10	3 x 1 / 15 / 25	-	10	-50	2	200 (27)	500(14)	2.000 (4)	
Panzerfaust	Raketenwerfer	10	+15	-50	-30	1 x 1	(12)	10	-50	3	25 (40)	75 (20)	250 (5)	Panzerbrechend
Leichter Mörser	Granatwerfer	10	+10	n/a	n/a	1 x 1	-	10	-50	10	100 (30)	500 (15)	2.500 (3)	Radius = 3
Automatikgeschütz	Geschütz	10	+25	-50	-15	3 x 1 / 10 / 20	-	10	-50	2	200 (35)	500 (18)	3.000 (6)	
Leichtes MG	Maschinengewehre	11	+25	-50	-10	3 x 1 / 12 / 20	(16)	10	-50	2	300 (20)	600 (10)	1.600 (3)	
Mittleres MG	Maschinengewehre	11	+25	-50	-10	3 x 1 / 15 / 25	-	10	-50	2	300 (24)	600 (12)	1.800 (3)	
Schweres MG	Maschinengewehre	11	+25	-50	-10	3 x 1 / 15 / 25	-	10	-50	2	300 (28)	600(14)	2.500 (4)	
Minikanone	Maschinengewehre	11	+20	-50	-8	30 / 60	-	10	-50	2	250 (24)	500 (12)	2.000 (4)	
Tragbarer Raketenwerfer	Raketenwerfer	11	+30	-50	-35	1 x 1	(13)	10	-50	10	250 (60)	750 (30)	2.000 (6)	Radius = 3
Panzerfaust	Raketenwerfer	11	+25	-50	-30	1 x 1	(12)	10	-50	3	50 (60)	180 (30)	450 (5)	Panzerbrechend
Automatik-Granatwerfer	Granatwerfer	11	+20	-50	-25	3 x 1 / 6 / 12	-	10	-50	2	150 (30)	500 (17)	1.500 (4)	Radius = 2
Automatikgeschütz	Geschütz	11	+25	-50	-15	3 x 1 / 15 / 25	-	10	-50	2	250 (36)	600 (18)	3.300 (6)	
S. Automatikgeschütz	Geschütz	11	+25	-50	-20	3 x 1 / 15 / 25	-	10	-50	2	250 (42)	600 (21)	3.300 (7)	
Leichter Mörser	Granatwerfer	11	+10	n/a	n/a	1 x 1	-	10	-50	10	200 (35)	600 (20)	2.800 (4)	Radius = 3
Leichtes MG	Maschinengewehre	12	+35	-50	-10	3 x 1 / 18 / 30	(15)	10	-50	2	350 (22)	700 (11)	1.800 (3)	
Mittleres MG	Maschinengewehre	12	+35	-50	-10	3 x 1 / 18 / 30	(19)	10	-50	2	350 (26)	700 (13)	2.000 (4)	
Schweres MG	Maschinengewehre	12	+35	-50	-10	3 x 1 / 18 / 30	-	10	-50	2	350 (30)	700(15)	2.500 (5)	
Minikanone	Maschinengewehre	12	+30	-50	-8	40 / 80	-	10	-50	2	300 (26)	650 (13)	2.200 (4)	
Tragbarer Raketenwerfer	Raketenwerfer	12	+35	-50	-35	1 x 1	(12)	10	-50	10	300 (70)	900 (35)	2.800 (6)	Radius = 3
Panzerfaust	Raketenwerfer	12	+30	-50	-30	1 x 1	(11)	10	-50	3	60 (70)	200 (35)	500 (5)	Panzerbrechend
Automatik-Granatwerfer	Granatwerfer	12	+25	-50	-25	3 x 1 / 9 / 15	-	10	-50	2	180 (36)	600 (18)	1.800 (5)	Radius = 2
Automatikgeschütz	Geschütz	12	+35	-50	-15	3 x 1 / 15 / 25	-	10	-50	2	300 (40)	750 (20)	3.600 (6)	
S. Automatikgeschütz	Geschütz	12	+35	-50	-20	3 x 1 / 15 / 25	-	10	-50	2	300 (45)	750 (22)	3.600 (7)	
Leichter Mörser	Granatwerfer	12	+15	n/a	n/a	1 x 1	-	10	-50	10	250 (44)	700 (22)	3.000 (4)	Radius = 3
Nadler-Geschütz	Geschütz	12	+35	-50	0	5 x 1 / 15 / 25 / 50	-	10	-50	2	250 (12)	700 (6)	1.800 (2)	In W6, Nah-Schutz

Waffe	Fertigkeit	TS	Ziel	Schne II	Rück	Feuer	ST	GE	Aus-WM	Mini	normal	weit	extrem	Bemerkungen
Rak-Geschütz	Geschütz	12	+35	-50	-4	3 x 1 / 15 / 25	-	10	-50	2, spezie II	800 (40)	1.500 (36)	3.000 (18)	
Schweres Nadler-Geschütz	Geschütz	12	+35	-50	0	5 x 1 / 15 / 25 / 50	-	10	-50	2	250 (16)	700 (8)	1.800 (3)	In W6, Nah-Schutz
Lasergeschütz	Geschütz	12	+35	-50	0	2 x 1	-	10	-60	2	600 (60)	1.400 (20)	3.300 (5)	Energie
Tragbare Laserkanone	Laserkanonen	12	+35	-50	0	1 x 1	(16)	10	-60	2	200 (50)	500 (16)	1.000 (4)	Energie
Leichtes MG	Maschinengewehre	13	+40	-50	-10	3 x 1 / 20 / 35	(15)	10	-50	2	400 (22)	900 (11)	2.100 (3)	
Mittleres MG	Maschinengewehre	13	+40	-50	-10	3 x 1 / 20 / 35	(18)	10	-50	2	400 (26)	900 (13)	2.400 (4)	
Schweres MG	Maschinengewehre	13	+40	-50	-10	3 x 1 / 20 / 35	-	10	-50	2	400 (30)	900(15)	2.800 (5)	
Minikanone	Maschinengewehre	13	+40	-50	-8	50 / 100	-	10	-50	2	350 (26)	700 (13)	2.400 (4)	
Tragbarer Raketenwerfer	Raketenwerfer	13	+40	-50	-35	1 x 1	(11)	10	-50	10	500 (70)	1.500 (35)	3.600 (6)	Radius = 3
Panzerfaust	Raketenwerfer	13	+35	-50	-30	1 x 1	(10)	10	-50	3	80 (70)	300 (35)	600 (5)	Panzerbrechend
Automatik-Granatwerfer	Granatwerfer	13	+30	-50	-25	3 x 1 / 9 / 15	-	10	-50	2	250 (36)	750 (18)	2.500 (5)	Radius = 2
Automatikgeschütz	Geschütz	13	+40	-50	-15	3 x 1 / 15 / 25	-	10	-50	2	450 (40)	1.000 (20)	4.000 (6)	
S. Automatikgeschütz	Geschütz	13	+40	-50	-20	3 x 1 / 15 / 25	-	10	-50	2	450 (45)	1.000 (22)	4.000 (7)	
Leichter Mörser	Granatwerfer	13	+20	n/a	n/a	1 x 1	-	10	-50	10	300 (44)	800 (22)	3.300 (4)	Radius = 3
Nadler-Geschütz	Geschütz	13	+40	-50	0	5 x 1 / 15 / 25 / 50 / 100	-	10	-50	2	350 (12)	800 (6)	2.000 (2)	In W6, Nah-Schutz
Rak-Geschütz	Geschütz	13	+40	-50	-4	3 x 1 / 15 / 25	-	10	-50	2, spezie II	1.000 (40)	2.700 (36)	5.000 (18)	
Schweres Nadler-Geschütz	Geschütz	13	+50	-50	0	5 x 1 / 15 / 25 / 50 / 100	-	10	-50	2	350 (16)	800 (8)	2.000 (3)	In W6, Nah-Schutz
Lasergeschütz	Geschütz	13	+45	-50	0	3 x 1 / 5 / 10	-	10	-60	2	600 (60)	1.700 (20)	5.500 (5)	Energie
Tragbare Laserkanone	Laserkanonen	13	+40	-50	0	1 x 1	(15)	10	-60	2	300 (50)	600 (16)	1.300 (4)	Energie
Gatling-Laser	Laserkanonen	13	+40	-50	0	10 / 20 / 36	(18)	10	-60	2	500 (32)	1500 (16)	5000 88)	Energie

Waffe	TS	Gewicht / kg	Munition	Munitionsgewicht / kg
Gatling-Maschinengewehr	8	300	50 M	3
Nordenfolt-MG	8	125	50 M	3
Gardner-Maschinengewehr	8	40	100 M	5
Tankgewehr	9	16	1 E	0,25
Leichtes MG	9	20	50 M oder 300 Gurt	2 bzw. 12
Mittleres MG	9	30	50 M oder 300 Gurt	2,5 bzw. 15
Schweres MG	9	40	50 M oder 300 Gurt	3 bzw. 18
Leichtes MG	10	12	50 M oder 300 Gurt	2 bzw. 12
Mittleres MG	10	20	50 M oder 300 Gurt	2,5 bzw. 15
Schweres MG	10	32	50 M oder 300 Gurt	3 bzw. 18
Panzerfaust	10	5	1 E	0,6
Leichter Mörser	10	20	1 E	2
Automatikgeschütz	10	360	200 Gurt	100
Leichtes MG	11	10	50 M oder 300 Gurt	2 bzw. 12
Mittleres MG	11	18	50 M oder 300 Gurt	2,5 bzw. 15
Schweres MG	11	24	50 M oder 300 Gurt	3 bzw. 18
Minikanone	11	50	500 Gurt	28
Tragbarer Raketenwerfer	11	6	1 E	0,8
Panzerfaust	11	4	1 E	0,5
Automatik-Granatwerfer	11	35	32 Gurt	20
Automatikgeschütz	11	320	50 M oder 200 Gurt	26 bzw. 100
S. Automatikgeschütz	11	440	50 M oder 200 Gurt	36 bzw. 140
Leichter Mörser	11	18	1 E	1,8
Leichtes MG	12	8	50 M oder 300 Gurt	2 bzw. 12
Mittleres MG	12	15	50 M oder 300 Gurt	2,5 bzw. 15
Schweres MG	12	22	50 M oder 300 Gurt	3 bzw. 18
Minikanone	12	45	500 Gurt	28
Tragbarer Raketenwerfer	12	5,5	1 E	0,8
Panzerfaust	12	3,5	1 E	0,5
Automatik-Granatwerfer	12	32	32 Gurt	20
Automatikgeschütz	12	300	50 M oder 200 Gurt	26 bzw. 100
S. Automatikgeschütz	12	400	50 M oder 200 Gurt	36 bzw. 140
Leichter Mörser	12	15	1 E	1,8
Nadler-Geschütz	12	100	1.000 M	5
Rak-Geschütz	12	150	100 M oder 200 Gurt	3 bzw. 6
Schweres Nadler-Geschütz	12	150	1.000 M	7
Lasergeschütz	12	150	30 EP / 2 F	2 x 2,5
Tragbare Laserkanone	12	22	8 EP / F	2,5
Leichtes MG	13	6,5	50 M oder 300 Gurt	2 bzw. 12
Mittleres MG	13	14	50 M oder 300 Gurt	2,5 bzw. 15
Schweres MG	13	20	50 M oder 300 Gurt	3 bzw. 18
Minikanone	13	40	500 Gurt	28
Tragbarer Raketenwerfer	13	5	1 E	0,8
Panzerfaust	13	3	1 E	0,5
Automatik-Granatwerfer	13	30	32 Gurt	20
Automatikgeschütz	13	280	50 M oder 200 Gurt	26 bzw. 100
S. Automatikgeschütz	13	380	50 M oder 200 Gurt	36 bzw. 140
Leichter Mörser	13	12	1 E	1,6
Nadler-Geschütz	13	80	1.000 M	5
Rak-Geschütz	13	120	100 M oder 200 Gurt	3 bzw. 6
Schweres Nadler-Geschütz	13	120	1.000 M	7
Lasergeschütz	13	120	50 EP / 2 F	2 x 2,5
Tragbare Laserkanone	13	15	10 EP / F	2,5
Gatling-Laser	13	16	80 EP / 2 F	2 x 2,5

