

○ Kapitel 1

ÜBERSINNLICH BEGABTER DETEKTIV

Archetyp: *Gesetzhüter*
Stilpunkte: 3

Motivation: *Ehre*
Gesundheit: 6

Primäre Attribute

Konstitution: 3	Charisma: 2
Geschicklichkeit: 2	Intelligenz: 3
Stärke: 2	Willenskraft: 3

Sekundäre Attribute

Größe: 0	Initiative: 5
Bewegung: 4	Abwehr: 5
Wahrnehmung: 6	Betäubt: 3

Fertigkeiten

Basis	Stufen	Wert	Durchschnitt
Ermittlung	3	6	(3)
Gassenwissen	2	6	(4)
Heimlichkeit	2	4	(2)
Schusswaffen	2	4	(2)
Sportlichkeit	2	4	(2)
Waffenlos	2	4	(2)

Talente

Übersinnliche Begabung (Telepathie: Willenskraft x 2)

Ressourcen

Beziehungen 1 (Polizei: 2 Zusatzwürfel bei entsprechenden Proben)

Schwäche

Sucht: Alkohol (1 Stilpunkt, sobald der Alkoholkonsum zu Problemen führt)

Waffen

Waffen	Wert	Modifikation	Angriff	Durchschnitt
Colt Detective				
Special	2L	0	6L	(3)L
Schlag	0N	0	4N	(2)N



„Als Sie zur Tür reinkamen, wusste ich, dass Sie Schwierigkeiten mitbringen.“

Charakterhintergrund

Die Regentropfen klopfen einen eigenartigen Rhythmus an meinem Fenster, wie ein kaputtes Metronom. Manchmal glaube ich, es müsste einfach nur lange genug regnen, um all den Dreck aus dieser Stadt zu waschen. Aber das wird wohl nie geschehen. Der echte Dreck liegt nicht auf den Gassen, er steckt in den Herzen der Leute, die durch diese Gassen spazieren. Glauben Sie mir, ich kenne mich da aus. Und weil der Regen ihn nicht abwaschen kann, finde ich meinen Trost in einer anderen Art von Wasser – dem Achtzigprozentigen.

Das hier ist auch so ein schäbiger Fall. Geht um Erpressung. Immerhin mal was anderes als die ständigen Scheidungsfälle. Das war nicht immer so. Früher, da war ich ein Idealist, als ich noch ein einfacher Bulle war. Dachte, ich könne die Welt verändern. Dachte, ich könnte die Stadt verändern und die Straßen sicher machen für all die ehrenwerten Bewohner. Aber der menschliche Müll, der Tag für Tag durchs Polizeirevier gezogen ist, der hat mir den Optimismus wirklich ausgetrieben.

Dann kam jener Tag. Mein Partner und ich, wir verhörten gerade einen Kidnapper – den übelsten Abschaum, den Sie sich nur vorstellen können. Wir mussten rausfinden, wo seine Komplizen das Kind versteckt hielten, das sie entführt hatten. Aber er hat geschwiegen. Ich wollte einfach nur wissen, was in seinem Hirn vorgeht. Ich hab mir so sehr gewünscht, seine dreckigen Gedanken zu kennen, dass ich es geradezu geschmeckt habe. Und dann ... dann ist es plötzlich passiert. Plötzlich war ich mitten drin in seinem kranken Hirn. Wirklich, ich konnte sehen, was er dachte, aber das hat mich fertig gemacht, körperlich fertig. Selbst als das Verhör längst vorbei war, klebten seine Gedanken immer noch an mir, und meine Hände zitterten so heftig, dass ich bei der Befreiung kaum meine Waffe halten konnte.

Wenn es damit gut gewesen wäre, ich wäre ein glücklicher Mann. Aber ich konnte plötzlich die Gedanken der Leute um mich herum hören. Vermutlich würden Sie sagen, ich lese Gedanken, aber es ist nicht mit dem Lesen von einem Buch zu vergleichen. Es ist eher so, als würde ich mit meinen Händen in einem Abwasserkanal nach einem verlorenen Schlüssel tasten. Dann habe ich all die üblen Geschäfte in den Köpfen meiner Kollegen gesehen. Zuerst versuchte ich, dieses Wissen zu benutzen, um Gutes zu tun, aber das ging nach hinten los. Also wollte ich einfach damit aufhören, aber es war wie der Kampf gegen die Sturmflut. Alkohol war das Einzige, das für Stille in meinem Kopf gesorgt hat. Also habe ich nach der Flasche gegriffen und sie bis heute nicht wieder losgelassen.

Ich habe meinen Dienst quittiert – oder wurde rausgeworfen, das ist eine Frage der Perspektive. Nun habe ich hier also diese Frau, die wissen will, wer damit droht, ihre schmutzige Wäsche an die große Glocke zu hängen. Das Problem ist nicht, dass ich nicht wüsste, wie ich den Fall angehen soll. Im Gegenteil, das Problem ist, dass ich sehr genau weiß, was ich tun muss – und dass das nicht erfreulich wird. Natürlich nehme ich den Job ernst. Wenn ich Geld von einem Klienten nehme, dann arbeite ich auch dafür. Unterm Strich zählen die Ergebnisse, da lässt sich nichts dran ändern.

Rollenspiel

Wenn Sie einen Job übernehmen, dann ziehen Sie ihn durch. Sie könnten liebend gerne auf die Dreckarbeit verzichten, aber es ist das Einzige, was Sie können – und Sie sind echt gut darin. Gott weiß, warum Sie in den Köpfen anderer Leute lesen können, aber es hilft Ihnen, und deswegen nutzen Sie es. Es ist vielleicht noch nicht einmal das Unangenehmste in Ihrem Job. Es hat keinen Sinn, sich darüber zu beklagen – es ist einfach Ihr Job.

Natürlich haben Sie auch Probleme, aber wer hat die nicht? Wenn Sie einen guten Schluck brauchen, um bei der Sache zu bleiben, dann brauchen Sie ihn halt. Es ist nicht so, als könnte irgendjemand sonst das tun, was Sie können, egal ob stocknüchtern oder total betrunken. Und das Zeug hilft Ihnen, die Nerven zu behalten. Ja, das tut es.

⊕ KAPITEL 3: GEHEIMGESELLSCHAFTEN



Die Oberwelt ist ein gefährlicher Ort voller Geheimnisse. Hier existieren wesentlich mehr Geheimgesellschaften, als im Grundregelwerk beschrieben werden. Im Folgenden finden Sie weitere derartige Organisationen, aber auch allgemein bekannte Organisationen mit einer geheimen Agenda, und außerdem einige Zusatzinformationen zu bereits bekannten Gruppen.

Die beschriebenen Personen können Sie direkt in Ihr Spiel integrieren oder sie als Vorbild für eigene Figuren nehmen. Es steht Ihnen auch frei, diese Charaktere abzuändern. Wo es sinnvoll ist, wurden den Personen Ressourcen zugeordnet, falls ein Spielercharakter (oder die ganze Gruppe) mit einer solchen Figur verknüpft werden soll.

Terra Arcanum

Kein verantwortungsbewusster Mensch würde ein kleines Kind mit einem geladenen Revolver spielen lassen. Die Mitglieder von Terra Arcanum fühlen sich auf ähnliche Art verantwortlich für das Wissen um die Hohlwelt (wenn auch in einem globalen Maßstab), das sie vor der unreifen und selbstzerstörerischen menschlichen Rasse bewahren müssen. Man muss nur einen Blick auf Nazi-Deutschland werfen, um zu begreifen, auf welche Weise eine kriegstreiberische Regierung die atlantische Technologie in Werkzeuge von unvorstellbarer Bosheit verwandeln würde.

Die meisten Aktivitäten von Terra Arcanum werden von Helfern oder Agenten ausgeführt, die wenig bis gar keine Ahnung von der Wahrheit haben, aber einige wenige Personen rücken von der dritten Reihe in die zweite vor, indem sie dem Geheimnis auf die Spur kommen.

Um den Schleier der Geheimhaltung zu lüften, bedarf es sehr großen Engagements – und dieses Engagement wird vielfach verstärkt, wenn man der zweiten Reihe angehört. Solche Mitglieder, die innerhalb der Organisation als Inspektoren bezeichnet werden, missbrauchen ihre Position sehr häufig, um ihre Stellung auszubauen. Manche Inspektoren bekämpfen sich sogar untereinander, um ihre eigenen Möglichkeiten auf Kosten ihrer Gegner zu erweitern. Solche Auseinandersetzungen können sehr aggressiv und brutal werden, und manche Inspektoren rekrutieren dafür unter falschen Vorwänden ganze Armeen. Häufiger jedoch werden die Kämpfe auf wirtschaftlicher oder politischer Ebene ausgetragen, zum Beispiel durch Fälschung von Wahlergebnissen, das Anzetteln eines Buy-outs und überraschende Bankgeschäfte. Das oberste Ziel eines Inspektors ist es jedoch nicht, die anderen zu vernichten, sondern zu einem der sieben Geheimen Meister des Inneren Kreises zu werden.

Die Geheimen Meister

Anscheinend sind die Geheimen Meister in der Lage, nach Belieben Regierungen an die Macht zu bringen oder zu stürzen, und es heißt, sie verfügten über unglaubliche Technologien, zum Beispiel eine Möglichkeit, die menschliche Lebenserwartung deutlich zu erhöhen. Zum Leidwesen der Inspektoren wissen nur die Geheimen Meister, nach welchen Kriterien neue Mitglieder für den Inneren Kreis ausgewählt werden. In Wirklichkeit findet eine Aufnahme in diesen Kreis sogar noch seltener statt, als die Menschen in der zweiten Reihe vermuten, denn bei den derzeitigen Meistern handelt es sich um die reinblütigsten Nachfahren der Atlanter, die die Organisation aufspioniert haben konnte. Als solche brauchen sie keine

künstlichen Hilfsmittel, um eine lange Lebensspanne zu erreichen, denn sie ist Teil ihres Erbes. Wenn ein neuer Meister in Erscheinung tritt, handelt es sich oft um die gleiche Person wie bisher, die nur eine neue Identität angenommen hat. Dennoch lassen die Geheimen Meister ihre Untergebenen in dem Glauben, sie könnten durch ihre Verdienste eines Tages zum Geheimen Meister aufsteigen, denn dieser Glauben vergrößert die Macht, die sie über die Inspektoren haben.

Obwohl die Erben von Atlantis eine hohe Lebenserwartung haben, sind sie nicht immun gegen einen gewaltsamen Tod, gegen Unfälle oder Krankheiten. In der Hoffnung, die vor ihnen liegenden Jahrhunderte voll ausschöpfen zu können, ziehen sich viele Meister in die Einsamkeit zurück und verbergen sich hinter verwirrenden Mauern und Tarnungen. Doch trotz aller Vorsichtsmaßnahmen wurden manche Meister durch Unfälle oder Mord getötet, wodurch ein Platz im Inneren Kreis frei wurde. In solchen Fällen versammeln sich die verbliebenen Meister, um den reinblütigsten Kandidaten auszuwählen. Dies ist keine einfache Aufgabe, denn die Anzeichen für eine atlantische Abstammung bleiben oft inaktiv, unbekannt und unentdeckt. Oftmals müssen die Geheimen Meister jemanden aufnehmen, der bisher noch gar nicht zu Terra Arcanum gehörte, und nicht immer sind sie glücklich mit dem neuen Mitglied.

Terra Arcanum hat inmitten anderer aufstrebender Organisationen versucht, ein eigenes Zuchtprogramm für Reinblüter zu etablieren, aber bisher ist dabei nichts herausgekommen, was den Aufwand des Experiments rechtfertigen würde. Zum großen Schrecken der Meister scheinen die Bemühungen der Thule-Gesellschaft, unter dem Vorwand der Rassenhygiene der Nazis, erfolgreicher zu sein. Sollte der Innere Kreis in näherer Zukunft ein Mitglied verlieren, besteht die bittere Aussicht, dass die einzigen Kandidaten für eine Nachfolge aus den Reihen ihrer Erzfeinde stammen.

Die Verbindungshäuser

Jeder der Geheimen Meister leitet ein Verbindungshaus in einer der größeren Städte dieser Welt. Zwar kennen viele Inspektoren die Lage eines solchen Verbindungshauses, aber kaum jemand, außer den Geheimen Meistern, weiß von mehr als einem. Außerdem wechseln die Verbindungshäuser von Zeit zu Zeit ihren Standort. Solche Ortswechsel folgen in der Regel den Veränderungen von Macht und Reichtum, aber wann genau und wohin gewechselt wird, ist für Außenstehende nicht zu durchschauen. Es gab Verbindungshäuser in Alexandria, Karthago, Konstantinopel und Venedig, und vermutlich auch in Athen, Knossos, Theben, Babylon und Ur – jeweils

während der Blüte der Bedeutung dieser Städte. Wenn ein neues Haus eröffnet wird, ist das vorherige oft im Laufe eines Angriffs auf die Stadt oder einer Brandkatastrophe vernichtet worden. Es gibt zahllose Theorien, warum das so ist, von denen die populärste besagt, dass die jeweilige Katastrophe ein Werk von Terra Arcanum sei, das auf diese Weise alle Spuren seiner Existenz vernichten will. Eine andere Erklärung besagt, dass die Mitglieder des betreffenden Hauses irgendeinen Vertrag der Organisation gebrochen haben und deswegen im Auftrag der Geheimen Meister vernichtet wurden. Unabhängig vom Grund und der Art der Zerstörung ist es denkbar, dass in den Ruinen dieser Gebäude noch Dinge zu finden sind, die Hinweise auf die Organisation oder ihre Geheimnisse geben könnten.

Derzeit gibt es Verbindungshäuser in New York, Paris, Amsterdam, Genf, Wien, Rom und London. Letzteres ist das Haus des Großmeisters des Inneren Zirkels und fungiert als weltweites Hauptquartier der Organisation. Nach außen wirkt es wie ein viktorianisches Gebäude, und das Grundstück ist groß genug für eine eigene Flugzeuglandebahn und einen Hangar. Wachen patrouillieren über das Gelände und stehen Tag und Nacht an den Toren und Eingängen. Nachbarn halten es für ein besonders exklusives Clubhaus mit sehr reichem, internationalem Publikum, es gibt jedoch keinerlei Aufzeichnungen über das Grundstück in den Ämtern Englands. Die getäfelten Wände, großen Treppen und tiefen Kelleranlagen verstecken zweifellos zahlreiche Geheimtüren und -gänge sowie heimliche Gucklöcher. Wenige Außenstehende haben auch nur eine Ahnung von den Geheimnissen, über die in diesem Gebäude getuschelt wird.



Die Bruderschaft der Menschheit

Auch wenn Zyniker es wohl bezweifeln, so gibt es auch in der zweiten Reihe der Terra Arcanum Menschen, die die altruistischen Ziele der Organisation über ihre persönlichen Ziele stellen. Einige dieser Inspektoren haben sich zu einer Geheimgesellschaft innerhalb der Geheimgesellschaft zusammengeschlossen, die sich Bruderschaft der Menschheit nennt. Sie halten an den ursprünglichen Absichten der Organisation fest: das Geheimnis zu bewahren, *bis die Menschheit reif für dieses Wissen ist*. Einige von ihnen sind der Überzeugung, dass dieser Zeitpunkt nun gekommen sei, andere glauben, dass es dafür nur noch einiger behutsamer Vorbereitungen bedürfe. Die Brotherhood ist dafür bekannt, dass sie ausgewählte Atlantische Technologie Menschen in die Hände spielt, von denen sie glaubt, dass sie sie nutzen, um die menschliche Rasse zu erleuchten. Einige Mitglieder des Prometheus-

⊕ Kapitel 5

BEHÄLTER FÜR TROMMELMAGAZIN: Ein feste Kunstfaser-Knopftasche mit Schultergurt, für ein einzelnes 50-Schuss Trommelmagazin. **\$7.50**

MAGAZINTASCHE MIT FÜNF FÄCHERN: Eine Tasche für fünf 20-Schuss Magazine mit separatem Knopfverschluss an jedem Fach und einer Schlaufe zur Befestigung am Gürtel. **\$5.00**

WAFFENTASCHE: Eine extrem belastbare Button-Down-Waffentasche aus Kunstfasern. Komplet mit Holster für den abgenommenen Griff, verstellbarem Schultergurt (der auch zur Befestigung an einem Sattel geeignet ist) und vier Fächern für Kastenmagazine. Kann auch am Gürtel befestigt werden. **\$15.00**

PETERS THOMPSON .45 SCHROT-MAGAZIN

Die Peters Thompson ist mit ihrem Kaliber .45 Schrot-Magazin etwas länger als die normale .45 ACP Variante und benötigt deshalb eine besondere Art von Kastenmagazin, dass nur 18 Schuss fasst. Diese praktische Munition enthält dafür allerdings 120 Nr. 8 Vogelschrot und verwandelt die Thompson so in eine leichte Schrotflinte (jedes Vielfache von 7,5m streut den Kegel um weitere 1,5m, wodurch mit einem einzigen Schuss mehrere Ziele getroffen werden können). Die Schüsse einer Peters Thompson sind nicht zwingend tödlich und damit für Gesetzeshüter äußerst nützlich bei der humanen Niederschlagung ernsthafter Unruhen.

Peters Thompson Zubehör	Preis	Gew.
18-Schuss Magazin	\$3.00	0,5kg
.45 Schrot (pro 100)	\$7.00	2kg

FEUERW:AFFENZUBEHÖR

Feuerwaffenzubehör	Preis	Gewicht
Blue-Rock-Wurfmachine	\$50.00	50kg
Burke Gewehrhalter	\$1.00	-
Duvrock-Wurfmachine	\$10.00	5kg
Gurte für Gewehre und Schrotflinten	\$2.50	-
Lyman 3x Jagd-Zielfernrohr	\$30.00	-
Lyman 5A Zielfernrohr	\$50.00	-
Lyman 10x Target Spot	\$100.00	-
Papierziele, Paket	\$0.50	0,5kg
Portabler Gewehrständer	\$12.50	0,5kg
Remington Automatische Hand-Wurfmachine	\$2.50	0,75kg
Sattel-Gewehrholster	\$7.50	1kg
Schießbrille	\$5.00	-
Wasserdichte Gewehr-Schutzhülle	\$7.50	0,75kg
White Flyer Ziele	\$2.50	15kg

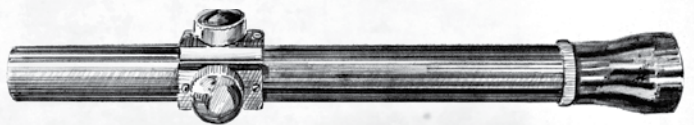
BLUE-ROCK-WURFMASCHINE: Hergestellt aus Guss-eisen. Diese belastbare, 50 kg schwere Wurfmachine eignet sich perfekt fürs Tontaubenschießen und ist zu einem angemessenen Preis zu haben. **\$50.00**

BURKE GEWEHRHALTER: Diese 8 Zoll lange Gabel aus poliertem Aluminium wird direkt unter dem Gewehr in den Boden gesteckt und bietet so eine stabile Auflagefläche. **\$1.00**

DUROCK-WURFMASCHINE: Modern, tragbar und automatisiert. Diese kleine, kompakte Wurfmachine fasst bis zu 43 Tontauben und lässt sich einfach zusammenklappen und unter dem Arm transportieren. **\$10.00**

GURTE FÜR GEWEHRE UND SCHROTFLINTEN: Belastbar und in der Größe verstellbar, 1¼ Zoll breit. **\$2.50**

LYMAN 3X JAGD-ZIELFERNROHR: Dieses das Zielen erleichternde Zielfernrohr bietet eine klare Auflösung, dreifache Vergrößerung und lässt sich einfach montieren. Die effektive Reichweite der Waffe Ihres Charakters verdoppelt sich, wenn Sie ihn eine Runde lang durch das Zielfernrohr zielen lassen. Dieser Bonus ist mit dem Bonus für das Talent Scharfschütze kumulativ. Ihr Charakter erhält keinen Zielbonus, kann aber wie üblich zusätzliche Züge dazu aufwenden, den Angriffsbonus zu erhalten (siehe „Zielen“ in *Hollow Earth Expedition*, S. 121). **\$30.00**



LYMAN 5A ZIELFERNROHR: Dieses berühmte Zielfernrohr bietet Nahfokus-Anpassung, ein Fadenkreuz und fünffache Vergrößerung. Die effektive Reichweite der Waffe Ihres Charakters vervierfacht sich, wenn Sie ihn eine Runde lang durch das Zielfernrohr zielen lassen. Dieser Bonus ist mit dem Bonus für das Talent Scharfschütze kumulativ. Ihr Charakter erhält keinen Zielbonus, kann aber wie üblich zusätzliche Züge dazu aufwenden, den Angriffsbonus zu erhalten (siehe „Zielen“ in *Hollow Earth Expedition*, S. 121). **\$50.00**

LYMAN 10X TARGET SPOT TELESKOP-ZIELFERNROHR: Die nicht rotierende Objektivlinse dieses Fernrohrs bietet ein großes, klares Sichtfeld mit bis zu zehnfacher Vergrößerung. Die effektive Reichweite der Waffe Ihres Charakters vervierfacht sich, wenn Sie ihn eine Runde lang durch das Zielfernrohr zielen lassen. Dieser Bonus ist mit dem Bonus für das Talent Scharfschütze kumulativ. Ihr Charakter erhält keinen Zielbonus, kann aber wie üblich zusätzliche Züge dazu aufwenden, den Angriffsbonus zu erhalten (siehe „Zielen“ in *Hollow Earth Expedition*, S. 121). **\$100.00**

PAPIERZIELE: Eine Kiste mit 100 Standard-Papierzielen, jedes 10 x 12 Zoll. **\$0.50**

PORTABLER GEWEHRSTÄNDER: Hergestellt aus solidem Eichenholz mit Metallmanschetten und Schweineleder überzogenen Gewehrauflagen, sowie Platz für vier Gewehre, lässt sich einfach an der Wand einer Bude, eines Lagers oder einer Jagdhütte aufhängen. **\$12.50**

REMINGTON AUTOMATISCHE HAND-WURFMASCHINE: Eine leichte, handliche Wurfvorrichtung, um Tontauben bis zu 45 Meter weit zu schießen. für jeden Reisenden, der nicht auf seine Schießübungen verzichten möchte. **\$2.50**

SATTEL-GEWEHRHOLSTER: Hergestellt aus dunklem, gegerbtem Leder, mit dickem Flachsgarn genäht und vernietet. Wird mit Sattelriemen geliefert. **\$7.50**

SCHIESSBRILLE: Diese Brille mit goldenem Rahmen und Bernsteingläsern macht das Schießen zum reinsten Vergnügen! Kommt mit einem Lederetui. **\$5.00**

WASSERDICHTER GEWEHR-SCHUTZHÜLLE: Durchgehende Schutzhülle aus dämpfender Lammwolle mit Überzug aus gummiertem Segeltuch. Für erhöhte Haltbarkeit an Gewehrmündung und Gewehrkolben mit Leder verstärkt. Exzellenter Schutz für Ihr Gewehr oder Ihre Schrotflinte. **\$7.50**

WHITE FLYER ZIELE: Diese schwarzen Tontauben können mit jeder Wurfmaschine verwendet werden. Eine einzelne 30-Pfund schwere Kiste enthält 135 Ziele. Tontauben haben Abwehr 4 und Struktur 0. **\$2.50**

ZEISS ZIELKLEIN TELESKOP-ZIELFERNROHR: Leicht, kompakt und mit großem Sichtfeld. Dieses Zielfernrohr bietet zweieinviertelfache Vergrößerung. Die effektive Reichweite der Waffe Ihres Charakters verdoppelt sich, wenn Sie ihn eine Runde lang durch das Zielfernrohr zielen lassen. Dieser Bonus ist mit dem Bonus für das Talent Scharfschütze kumulativ. Ihr Charakter erhält keinen Zielbonus, kann aber wie üblich zusätzliche Züge dazu aufwenden, den Angriffsbonus zu erhalten (siehe „Zielen“ in *Hollow Earth Expedition*, S. 121). **\$25.00**

ZEISS ZIELVIER 4X TELESKOP-ZIELFERNROHR: Dieses Zielfernrohr mit vierfacher Vergrößerung ist für die meisten Zwecke vollkommen ausreichend. Es bietet eine hohe Restlichtverstärkung und ist deshalb nützlich bei Dämmerlicht. Die effektive Reichweite der Waffe Ihres Charakters vervierfacht sich, wenn Sie ihn eine Runde lang durch das Zielfernrohr zielen lassen. Dieser Bonus ist mit dem Bonus für das Talent Scharfschütze kumulativ. Ihr Charakter erhält keinen Zielbonus, kann aber wie üblich zusätzliche Züge dazu aufwenden, den Angriffsbonus zu erhalten (siehe „Zielen“ in *Hollow Earth Expedition*, S. 121). **\$60.00**

T. F. ARKINGTON PRÄSENTIERT

Für Ihre Allgemeinbildung und zum Vergnügen:

DIE WAFFEN DER WELTWEIT WICHTIGSTEN MILITÄRSTREITKRÄFTE

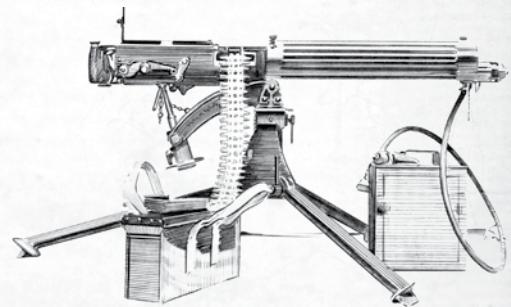
DAS BRITISCHE EMPIRE

ENFIELD NO. 2 Mk. I: Der Enfield, ein neuer seit 1932 als Standard eingeführter Revolver, ersetzt nach und nach den Webley & Scott Mk. VI. Die Double-Action Waffe mit annehmbarer Zielgenauigkeit verschießt sechs Kaliber .38 S&S Patronen.

LEE-ENFIELD NO. 1 Mk. III : Das altgediente Short Magazine Lee Enfield (SMLE) wird seit 1907 eingesetzt und erfüllt seinen Dienst als Standardgewehr des britischen Empires auch heute noch bewundernswert. Das Repertiergewehr ist von erprobter Zielgenauigkeit, Zuverlässigkeit und Einsatzgeschwindigkeit und verschießt britische .303 Kaliber Munition und hat eine Magazinkapazität von 10 Schuss.

LEWIS GUN: Das Lewis-Maschinengewehr ist mit seinem röhrenförmigen Kühlsystem und dem oben angebrachten Tellermagazin eine einschüchternde Waffe, die 14kg wiegt und von einem einzelnen Soldaten getragen werden kann. Es verschießt dieselben britischen Kaliber .303 Patronen wie das Lee-Enfield Gewehr, hat eine Feuerrate von 550 Schuss pro Minute, ein einklappbares Zweibein und eine Kapazität von 47 Schuss (97 Schuss wenn auf einem Fahrzeug montiert). Es wird seit 1916 eingesetzt.

VICKERS Mk I: Das 1912 eingeführte Vickers-Maschinengewehr steht für extreme Robustheit und Zuverlässigkeit. Die britische, wassergekühlte Kaliber .303 Waffe wird über einen 250-Schuss-Munitionsgurt geladen. Hat einer Feuerrate von 450 – 600 Schuss pro Minute und kann auf einem Fahrzeug, einem Dreibein oder einem Kamel montiert werden. Das Gewehr wiegt 15 kg, das Dreibein 20kg und die Kiste mit dem Munitionsgurt 11kg.



Britische Waffen	Sch	Stä	Rei	Kap	Rate	Tempo	Gew
Enfield No. 2 Mk. I	3 T	2	15m	6 (r)	H	D	0,75kg
Lee-Enfield Mk. III*	3 T	2	30m	10 (c)	H	D	4,25kg
Lewis Gun	3 T	3	30m	47 (m)	V	D	14Kg
Vickers Mk. I	3 T	*	30m	250 (b)	V	D	26kg

* Diese Waffe muss auf einem Fahrzeug oder Dreibein montiert werden