



Lieferung frei Haus, 24 Std.,  
7 Tage die Woche.  
Ihr wollt die Besten? Dann ruft  
uns!  
Wir liefern Blei an jeden Ort,  
zu jeder Zeit!

Text auf der Rückseite der Pik-Ass  
Karte des 4. Zuges vom 3. Mechanis-  
ierten Infanterie-Battalions.

# The death dealer TacArms

Eine neue TacArm-Einheit hat sich den Reihen der White Stars angeschlossen; die Death Dealer Tac Arms!

Diese seltenen Kampfanzüge, die in erster Linie zu Spezialmissionen eingesetzt werden, wurden speziell für den Anti-Infanteriekampf konzipiert. Entwickelt, um Aufstände zu zerschlagen, haben diese Kampfanzüge ihre Effektivität im Anti-Personenkampf mehr als einmal bewiesen.

Für die Feinde der U.N.A. Ist das Emblem der Death Dealer zum Symbol des Todes geworden.

Ein einzelner Death Dealer TacArm hat die Feuerkraft einer gesamten Infanterieeinheit und kann selbst dem heftigsten Beschuss aus Kleinkaliberwaffen standhalten. Auch Kampfanzüge sind nicht dem Feuersturm der entfesselten Vulcano MG's gewachsen.

## TAKTIK

Death Dealer Tac Arms werden hauptsächlich für schnelle Angriffsmissionen eingesetzt, in denen es darauf ankommt, die feindlichen Infanterielinien zu zerschlagen. Dabei sind diese Einheiten derart effektiv, dass sie üblicherweise alle Soldaten in Sicht ausschalten. Sogar schwere Kampfanzüge unterliegen der überragenden Feuerrate dieser TacArms. Diese taktische Überlegenheit hat jedoch ihren Preis: Death Dealer Tac Arms sind ineffizient gegen gepanzerte Fahrzeuge und Mobile Gefechtssysteme.



Die Feuerkraft gegen Infanterie jedoch, ist derart übermächtig, dass diese Einheiten meist ein prioritäres Ziel der Feinde sind. Aus diesem Grund sollten sie sich in Deckung halten, und sich nicht dem gegnerischen Feuer aussetzen.

## ZUSAMMENSETZUNG

**Typ:** 1

**Truppstärke:** 3

**Standartausrüstung:** Vulcano MG x 2 und Stabilisator

**Optionale Ausrüstung:** Laserzeilvorrichtung

**Spezialwaffen:** Keine

**Spezialisten:** Keine

**Offiziere:** Rang 1

## ZUSAMMENSTELLUNG EINER DEATH DEALER KOMPANIE

Death Dealer Kompanien werden eingesetzt, wenn sie für einen Einsatz benötigt werden. Es gibt keine Stammkompanien dieser Art, auch wenn bestimmte militärische Formationen die Angewohnheit haben, sie häufiger einzusetzen. Die Piloten der Death Dealer TacArms durchlaufen in diesem Zusammenhang ein spezielles Trainingsprogramm.

AUSRÜSTUNG	MIN. TRUPPSTARKE (1)
Standard	300 AP
Laserzielvorrichtung	315 AP

(1) 3 Death Dealer TacArms, davon 0 bis 1 Offizier

## ZUSAMMENSETZUNG

AUSRÜSTUNG	MIN. TRUPPSTARKE (1)
Standard	300 AP
Laserzielvorrichtung	315 AP

(1) 3 Death Dealer TacArms, davon 0 bis 1 Offizier

## DIE GEBURT DER PIK-ASS

Während des "Jahres der Auseinandersetzungen" in AT-39 wurden 2 Einheiten der Star Trooper, die auf Ava stationiert waren von bewaffneten Demonstranten umzingelt.

C.W. Brown, Sergeant in der Reserve entschloss sich, gegen den Befehl des Oberkommandos, zu intervenieren und seine Kameraden zu befreien.

Unglücklicherweise waren die einsatzbereiten Steel TacArms unbrauchbar für eine Massenbekämpfung der Demonstranten: Laser Guns sind extrem mächtig im Kampf, aber Brown benötigte eine deutlich höhere Feuerrate, um seine bedrängten Kameraden zu befreien.

Sgt. Brown fand schnell eine Lösung. Er wies seine Männer an, die Kampfanzüge anzulegen, an denen die Laser Guns demontiert, und mit Vulcano MG's aus der Reserve ersetzt wurden.

Schließlich gingen die TacArms in die Geschichte ein, als sie den Aufruhr innerhalb kürzester Zeit eindämmten, und ihre Kameraden unversehrt befreiten...und zwar mit einem TacArm pro 1.000 Demonstranten!

Das Abzeichen dieser Einheit, das PIK-ASS, wurde zum Symbol der Death Dealer TacArms.

## DEATH DEALERS BEI DEN WHITE STARS

Kompanien mit der Bezeichnung: "Death Dealer" sind für Spezialmissionen vorgesehen, und zwar hauptsächlich zur Unterstützung des Gesetzes und der öffentlichen Ordnung im Inneren.

Die bloße Anwesenheit einer Einheit Death Dealer reicht in den meisten Fällen aus, um eine aufgehetzte Meute von Demonstranten ruhigzustellen.

Der leidenschaftlichste Befürworter dieser Einheiten ist zweifellos Union, bzw. Syndicate, welche den Ruf der "Pik-Ass" nutzen, um Angst in die Herzen ihrer Feinde zu sähen.

Syndicate trägt die Verantwortung für die Bekämpfung von Aufständischen und Verbrechern, und da die Doktrin der White Stars empfiehlt mit minimaler Feuerkraft, maximale Effizienz zu erreichen, was in diesen Situationen selten zum Erfolg führt, sind die Death Dealer Kompanien die perfekte Lösung für die Zielsetzungen von Syndicate.



M.I.N.D. verwendet diese Einheiten ebenfalls wenn diese Art der Effizienz in der Infanteriebekämpfung empfehlenswert scheint. M.I.N.D. war immer sehr pragmatisch, wenn es um den zweckdienlichen Einsatz bestimmter Waffensysteme geht, und man erkennt auch dort den Nutzen der Death Dealer TacArms als außergewöhnliche Spezialisten an.

Nur Centcom weigert sich den Nutzen dieser Einheiten anzuerkennen. Manche behaupten, dass der Generalstab sie aus reiner Verärgerung ablehnt: Centcom gab niemals die Freigabe, als die ersten Einheiten produziert wurden.

Offiziell behauptet Centcom, die Gefahr wäre zu groß, sich einer solcherart spezialisierten Einheit gegenüber zu sehen, deren Kommandeur sich dem Oberbefehl widersetzen könnte.

In der Konsequenz wurde ein toleriertes Kompanieschema entwickelt. Dies ist das einzige Schema, in dem die Death Dealer TacArms eingesetzt werden dürfen. Denn dann und wann benötigt selbst Centcom deren Unterstützung...



## DEATH DEALER KOMPANIE-SCHEMA

Der Spieler kann ein fraktionsgebundenes Schema wählen, um sein Regiment zusammenzustellen, aber er kann nur ein Schema zugleich benutzen. Dieses Kompanieschema ist das einzig erlaubte Schema für Kompanien, die Death Dealer TacArms enthalten. Das Schema besitzt weder Vor- noch Nachteile.

Jeder andere Einsatz von Death Dealer TacArms stellt einen Akt der Meuterei dar, und wird mit Bestrafung geahndet.

- Einheit Death Dealer TacArms !
- Soldateneinheit (★/★★)
- Soldateneinheit (★/★★)
- Einheit MGS (★★)
- Einheit MGS (★★)

## AUSRÜSTUNG

**Stabilisator:** Dieser Mechanismus verleiht dem Kämpfer die Fertigkeit "Stabilität". Der Kämpfer wird nicht niedergeworfen, wenn er im Wirkungsbereich einer indirekten Waffe steht.

**Laserzielvorrichtung:** Dieses lasergestützte Waffensystem verleiht den TacArms die Fähigkeit "Markieren". Bei seiner Aktivierung kann ein mit der Fertigkeit ausgestatteter Kämpfer einen Feind in seiner Sichtlinie markieren. Bis zum Ende der Runde brauchen Lenkwaffen und indirekt schießende Waffen keine Sichtlinie mehr, um auf den markierten Feind zu schießen.