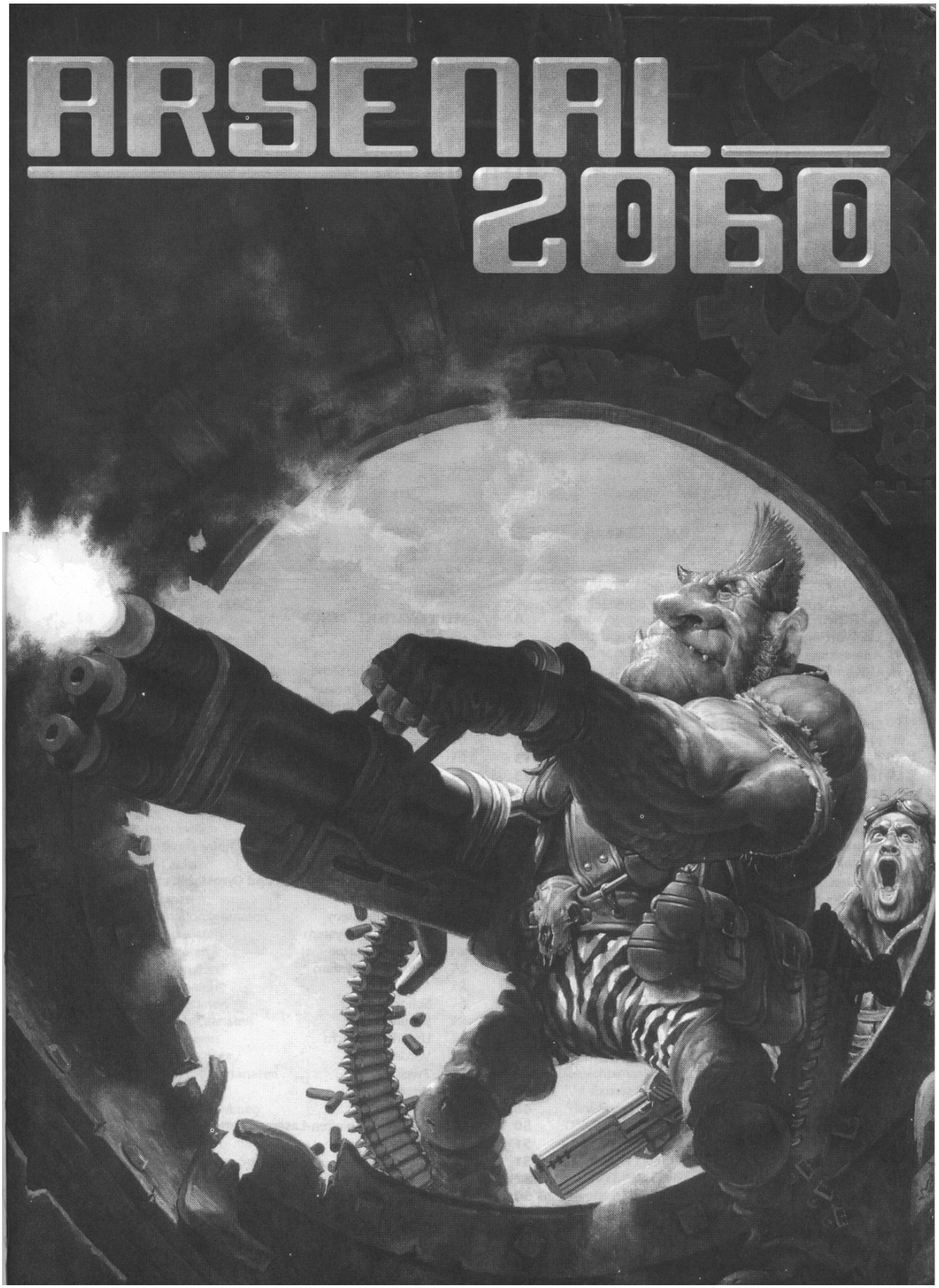
ARSENAL 2060


ARSENAL
2060

Arsenal 2060 ist ein Quellenbuch zum Shadowrun-Spielsystem, das sich mit aktuellen Waffen und Kampfregeloptionen befasst.

Das Buch stellt neue Waffen vor - von improvisierten Nahkampfwaffen bis hin zu Lenkraketen -, erweiterte Nahkampfregeln, Regeln für Entwurf und Anpassung eigener Waffen sowie einige Talentsoft-Optionen, außerdem werden viele der Kampfregeln aus früheren Shadowrun-Produkten erweitert und aktualisiert.

Arsenal 2060 enthält nicht nur einen signifikanten Prozentsatz neuen Materials, sondern ist auch eine Zusammenstellung von Material aus älteren Shadowrun-Publikationen, die mittlerweile vergriffen sind oder auf früheren Auflagen der Shadowrun-Regeln basieren. Informationen aus dem Straßensamurai-Katalog, aus Kreuzfeuer, Real Life, dem Handbuch Konzernsicherheit, Cyberpiraten, Lone Star und Rigger 2 wurden überarbeitet und an Shadowrun, Version 3 (SR3.01D) angepaßt. Alle Verweise in diesem Buch auf die Shadowrun-Regeln beziehen sich auf diese Auflage der Regeln, wie sie im Hauptregelwerk, in Schattenzauber 3.01 D, Mensch und Maschine 3.01 D sowie dem überarbeiteten Shadowrun Companion realisiert sind.

Arsenal 2060 beginnt mit den Waffen, die man in den Schatten findet, allen voran Nahkampfwaffen und Projektil- und Wurfwaffen -wobei auch Regeln für die Benutzung gewöhnlicher Gegenstände (von Gartenzwergen bis zu Kettensägen) als Waffen enthalten sind. Das Kapitel Feuerwaffen beschreibt und aktualisiert alle Arten von Pistolen und Gewehren und bietet zudem einige neue Waffen. Es folgen die Kapitel Schwere Waffen und schließlich Spezielle Waffen, wo zum Beispiel Schießstöcke und Flammenwerfer beschrieben werden.

Das Kapitel Feuerwaffenzubehör umfasst Laser-Zielmarkierer, Waffenkameras, verbesserte Rückstoßdämpfer und andere Spielereien, die Sie sich auf Ihre Waffe basteln können. Munition und Sprengstoffe beinhaltet natürlich genau dieses, außerdem Granaten, Mörsergeschosse, Minen sowie tragbare Raketen und Lenkwaffen. Durch neue Munitionstypen für alle Waffenarten verdreifachen sich die Muni-Optionen, aus denen Ihre Charaktere wählen können.

Panzerung und Ausrüstung befaßt sich mit der Schutzkleidung, die Charaktere tragen können, und mit den Spielsachen, die sie durch die Schatten schleppen können. Verbesserte Versionen von Panzerkleidung und neuartige Gelpanzerungen, gehärtete und sogar Unterwasserpanzerungen stehen heutzutage dem anspruchsvollen Shadowrunner zur Verfügung - auch in Designerversionen. Dieses Kapitel bietet auch Regeln für die individuelle Anpassung Ihrer Panzerung und beschreibt militärische Ausrüstung wie zum Beispiel taktische Kommunikationsausrüstung.

Angewandte Simsinn bietet Optionen von Talentsofts in praktisch allen Formaten bis zu BTLs, Ereignisreprogrammierung und anderen psychologischen Programmierungsmethoden. Das Kapitel Erweiterter Nahkampf enthält zusätzliche Kampfoptionen sowie ein Shadowrun-Regelsystem für Kampfkünste, das das Vorteil-/Nachteil-System für Schamanen mit einem schrittweisen Aufstiegsprozess ähnlich dem traditionellen „Gürtel"-System verbindet.

Design und Anpassung von Feuerwaffen erlaubt den Spielern, ihre eigenen Knarren zu entwerfen oder existierende zu modifizieren, Waffen in das Spiel zu integrieren, die nicht in die Standard-Waffenkategorien fallen, und enthält zudem Informationen über Kisten und Läden, die Bauen-/Reparieren-Fertigkeiten unterstützen können. Das Kapitel endet mit Regeln zum Design von Munition und Sprengstoffen.

Das Kapitel Erweiterte Kampfregeln beschreibt ein umfassendes System für praktisch alle Kampfsituationen - von Unterwasserkampf und indirektem Feuer bis zu Missiles, Fallschirmspringen und Beidhändigkeit.

Im Anhang finden Sie eine vollständige Waffenreichweitentabelle, eine ebenso vollständige Liste von Waffen und Ausrüstung sowie einen neuen Waffenbogen.

EIN WORT DES ENTWICKLERS

Wie sage ich es, ohne Ärger zu bekommen?

Hm, mal sehen - Waffen sind cool ... echt voll obercool. Aber verstehen Sie mich nicht falsch: Leute umzulegen ist schlecht. Ich wiederhole: SCHLECHT!

Aber eine Knarre, die Salven abfeuert und dabei Patronenhülsen ausspuckt (vor allem in Zeitlupe), ist einfach sowas von cool! Dieses Buch zelebriert diese Coolness.

Das Schwierige an einem Waffenbuch für Shadowrun ist die Tatsache, dass Waffen - genauso wie das Kampfsystem - eine Abstraktion sind.

Was meine ich damit? Nun, sehen wir uns einmal den 1999 Gun Digest an (er steht in meinem Bücherregel neben einer Sammlung von Waffenmagazinen ... wahrscheinlich über zweihundert aus den letzten drei Jahren). Der Gun Digest listet über tausend legale Feuerwaffen auf. Wenn Sie sich eine beliebige Automatikpistole heraussuchen, stellen Sie fest, dass mindestens zehn Variationen aufgelistet werden, die- bis auf ein paar Copyright- und Warenzeichendetails - völlig identisch sind mit den anderen Waffen auf der Seite. Die Seite, die ich gerade vor mir liegen habe, führt tatsächlich etwa GO Automatikpistolen auf. Die Unterschiede sind minimal - kosmetische Modifikationen, geringe Gewichtsunterschiede, verschiedene Optionen wie Fadenkreuz oder verlängerter Lauf- und alle feuern die gleichen Geschosse ab.

Im Shadowrun-System wird diese ganze Seite voller Variationen und Optionen in einer einzigen Waffe zusammengefußt ... nehmen wir zu Argumentationszwecken einmal die Ares Predator. Das ist ein Sechzig-zu-Eins-Verhältnis von Realität zu Shadowrun! Sicher, wir könnten seitenweise Variationen der Ares Predator auflisten -zum Beispiel die Ruger-Version mit all ihren Optionen (Chrom, stahlblau, Gummigriff, Holzgriff usw.) und die Cavalier-Arms-Version mit ihren Optionen (Chrom, stahlblau, Gummigriff ...). Ich glaube, Sie sehen, was ich meine.

Wir fanden es sinnvoller, innerhalb der möglichen Schadenscodes so viele Standardkanonen wie möglich zu entwerfen. Daher besteht der Shadowrun-Katalog aus drei Pistolenkategorien, die jeweils ihre eigenen Reichweiten und Optionen aufweisen.

Aber um das Ganze etwas offener zu gestalten, schufen wir ein System für Design und Modifikation eigener Waffen. Dabei verwenden wir ein schablonenartiges „Plug-In"-System, mit dem Sie beispielsweise die Schwere Pistole von Cavalier Arms so modifizieren können, dass sie wirklich anders aussieht und sich anfühlt als die Ares Predator, die die gleichen numerischen Werte aufweist.

Und nun überlassen wir es Ihnen, mit der Shadowrun-Tradition fortzufahren, alles cool anzugehen. Wir stellen Ihnen die abstrakte Musterschablone zur Verfügung - bitte füllen Sie die Leerstellen aus. Seien Sie kreativ. Bauen Sie coole Waffen, die coole Sachen machen (vor allem in Zeitlupe), und vergessen Sie niemals: Leute umzulegen, ist *schlecht.*

ANMERKUNG DER DEUTSCHEN REDAKTION

Wie Sie sicher bemerken werden, unterscheidet sich dieses Buch wieder durch einige Details von der amerikanischen Originalausgabe des Buches Cannon Companion. Es hat wieder mehr Seiten, aber was ist da eigentlich drauf?

Wir haben uns nach zahlreichen E-Mails und persönlichen Kommentaren zu diesem Thema entschieden, mehr Bilder in die deutsche Version zu packen, damit die Spieler, die nicht schon seit der ersten Ausgabe dabei sind, auch eine Möglichkeit haben, eine bestimmte Waffe für ihren Charakter nach der Optik und dem vielzitierten Coolnessfaktorauszusuchen, und nicht nur nach den reinen Werten gehen müssen. Das ist einfach gesagt, und geplant war es auch noch recht schnell, aber die Umsetzung hat sich dann doch als etwas schwieriger erwiesen, denn mit diesem Ziel verknüpft waren noch einige Hürden, die es zu überwinden galt.

Zum einen wollten wir aus diesem Buch wieder ein komplettes Nachschlagewerk, in diesem Fall zum Thema Waffen bei Shadowrun machen, so dass Spieler und Spielleiter nicht mehr in zwei oder mehr Büchern nach Werten, Bildern und Beschreibungen suchen müssen, sondern dass dieses eine Buch ausreicht. Wir haben also sämtliche Waffen aus dem Grundregelwerk Shadowrun 3.01D der Vollständigkeit halber noch einmal mit aufgenommen und entsprechend gekennzeichnet. Für die Spielgruppen, die lieber in der ADL, der Allianz Deutscher Länder des Jahres 2060 spielen, haben wir zudem noch fast alle Waffen aus den bisher erschienenen Deutschland-Quellenbüchern zusammengesucht, auf den neuesten Stand der Regel und der Logik gebracht und - entsprechend gekennzeichnet - mit aufgelistet. Daraus ergab sich das Problem, dass es lange nicht alle Waffen als Bilder gab, und auch einige der Feuerwaffen, die es schon seit den allerersten Tagen von Shadowrun gibt, noch nie gezeichnet worden sind. Ein Riesendank geht daher nochmal an alle, die so fleißig den Aufruf nach fähigen Zeichnern beantwortet haben und diese Ausgabe des Arsenals zu dem gemacht haben, was sie jetzt ist. Mal in Zahlen ausgedrückt, finden Sie in diesem Buch insgesamt 136 Waffenbilder, von denen allein 45 (!) extra für dieses Buch angefertigt wurden, ich denke, das spricht für sich. Insgesamt bestehen die Waffensektionen so zwar aus einem wüsten Stilmix, da auch die Zeichenstile der Originalbücher, die wir zu diesem Zweck herangezogen haben, sehr unterschiedlich sind, aber das ließ sich nicht vermeiden und ist wohl in Kauf zu nehmen. Die Bilder sind übrigens nicht maßstäblich zueinander, obwohl wir versucht haben, sie zumindest annähernd vergleichbar abzubilden, aber gerade die einzelnen Waffengattungen wie Pistolen und Gewehre stehen in keinerlei Maßstab.

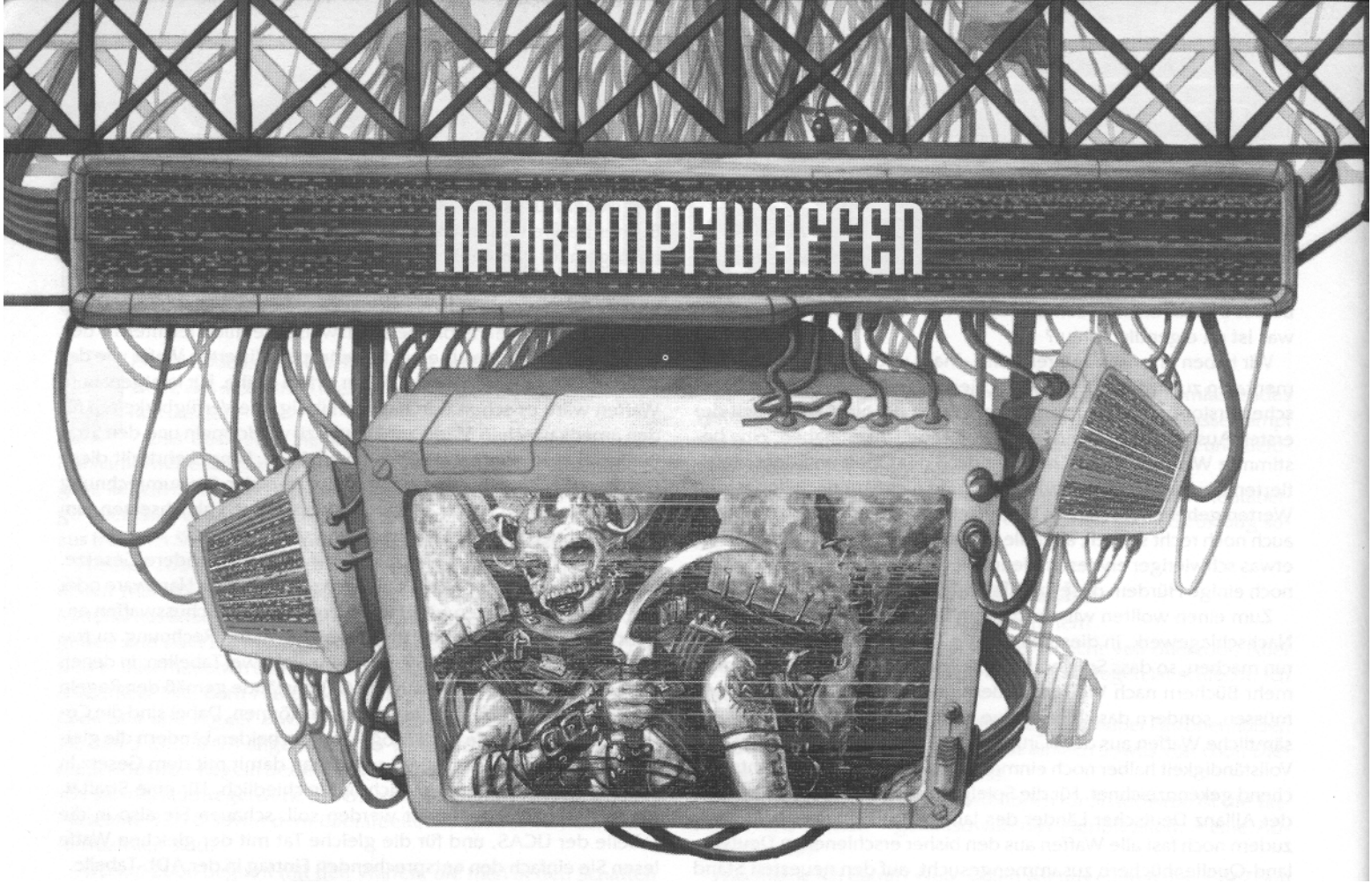
Mit der Vermischung deutscher wie amerikanischer Waffen haben wir zwar ein komplettes Nachschlagewerk geschaffen, das für alle Spielrunden interessant sein dürfte, dabei darf aber eines nicht vergessen werden: Die Verfügbarkeit sowie das Gesetz. Alle Waffen und andere Ausrüstungsgegenstände, die aus deutschen Landen stammen, sind im Text und in der Tabelle im Anhang mit zwei Sternchen (**) versehen, um sie entsprechend kenntlich zu machen. Natürlich sind diese Gegenstände in Deutschland leichter zu beschaffen als zum Beispiel in der UCAS. Die angegebenen Preise und Verfügbarkeiten gelten jeweils für das Erscheinungsland des Gegenstandes und sind für einen Import über den großen Teich natürlich vom Spielleiter entsprechend zu modifizieren, wobei es auch hier sicher Ausnahmen geben mag. Es würde den Rahmen dieses Buches bei weitem sprengen, wenn wir für jeden Gegenstand eigene Regeln für den Kauf in einem anderen Land angegeben hätten, also sollte der Spielleiter seine persönliche Einschätzung spielen lassen, wenn er diese Werte modifiziert. Eine Walther Nova II ist als normale Schwere Pistole beispielsweise deutlich leichter in den UCAS zu bekommen als eine der sehr spezialisierten Waffe wie das Walther SEK 41 oder eine Waffe der Urban-Reihe. Für letztgenannte Waffen wäre es schon durchaus schlüssig, die Verfügbarkeiten für den amerikanischen Markt annähernd zu verdoppeln und den Straßenindex noch einmal deutlich zu erhöhen. Umgekehrt gilt diese Faustregel natürlich genauso. Für Zwecke der Preisumrechnung können Sie einen Ecu in etwa mit einem Nuyen gleichsetzen, um diese Rechnerei zu vereinfachen.

Nächste Frage, das Gesetz: In der ADL gelten andere Gesetze, was das Führen von Waffen, den Besitz militärischer Hardware oder gar Gewaltverbrechen unter Zuhilfenahme von Schusswaffen angeht, als in Nordamerika. Um diesem Umstand Rechnung zu tragen, finden Sie auf Seite 155 dieses Buches zwei Tabellen, in denen die Legalitätscodes der einzelnen Gegenstände gemäß den Regeln aus SR3.01 D, S. 273 abgelesen werden können. Dabei sind die Codes der Gegenstände nach Möglichkeit in beiden Ländern die gleichen, nur die Auswirkungen, sollte man damit mit dem Gesetz in Konflikt kommen, sind deutlich unterschiedlich. Für eine Straftat, die in den UCAS geahndet werden soll, schauen Sie also in die Tabelle der UCAS, und für die gleiche Tat mit der gleichen Waffe lesen Sie einfach den entsprechenden Eintrag in der ADL-Tabelle.

Zum Schluss noch eine Regel-(Re-)Änderung, die in der nächsten Druckauflage auch so in das Grundregelbuch SR3.01 D übernommen werden wird: Nach vielen, vielen E-Mails, persönlichen Gesprächen mit Spielern und nichtzuletzt dem Trend des „Streamlining", den die 3. Auflage von Shadowrun in Gang gesetzt hat, haben wir uns entschlossen, den Rückstoßmodifikator für Salvenfeuer wieder von +2 auf +3 anzuheben. Dies entspricht den amerikanischen Originalregeln, so dass die Abweichung der beiden Sprachversionen wiedergeringer wird, und folgt auch der Logik des automatischen Feuerns, bei dem für jedes verschossene Projektil ein Malus von +1 aufgeschlagen wird. Die deutsche Regeländerung führte in der Vergangenheit oft zu Verwirrung und stieß bei vielen Spielern auf Unverständnis, also ändern wir sie.

Dieser Schrittmagnichtjedem von lhnen gefallen, und wer ihn nicht nachvollziehen möchte, kann ihn einfach ignorieren, aber wir haben uns nach längerem Überlegen dazu entschlossen, diese Regeländerung durchzuführen.

Abschließend, am Ende der überraschend umfangreichen Anmerkungen der deutschen Redaktion bleibt noch zu hoffen, dass Sie die 32 zusätzlichen Seiten dieses Buches brauchbar finden und dass wir mit den Änderungen und Ergänzungen Ihren Geschmack getroffen haben. Ansonsten kann ich mich in diesem Punkt noch anschließen: Schießen Sie die bösen Jungs nur im Rollenspiel ab, nicht in der Realität! Und tun Sie sich selbst einen Gefallen und suchen die Waffen Ihres Charakters wieder mehr nach der Optik aus und lassen dadurch die Werte wieder etwas mehr im Hintergrund verschwinden, das zumindest ist, was ich in Zukunft machen werde ...



Nahkampfwaffen finden Verwendung im Kampf von Angesicht zu Angesicht und umfassen nicht nur die bei Straßenschlägern populären Gerätschaften - Messer, Knüppel oder Schlagringe -, sondern auch speziellere Waffen, wie sie von ausgebildeten Kämpfern eingesetzt werden, die in den Kampfkünsten versiert sind. Doch fast jedes Objekt kann in den richtigen Händen zu einer Waffe umfunktioniert werden. Das Schlachtenglück so mancher Kneipenschlägerei wurde durch einen gut gezielten Schlag mit einer Flasche oder einem Billardqueue gewendet. Die Fähigkeit, im richtigen Moment zu improvisieren, macht oft den Unterschied zwischen Sieg und Dreckfressen aus.

Alle Waffen in diesem Kapitel verwenden die Werte für Nahkampfwaffen, wie sie in *SR3.01D,* S. 275 angegeben werden, und werden im Nahkampf eingesetzt, dessen Regeln Sie in *SR3.01 D* auf S. 120 finden.

Wenn ein Charakter nicht über die Minimalstärke verfügt, die bei manchen Nahkampfwaffen angegeben ist, so kann er die betreffende Waffe unter keinen Umständen einsetzen, egal wie verzweifelt die Situation auch sein mag. Manche Waffen müssen mit beiden Händen geführt werden; Zwerge und Trolle, die bekanntlich von extrem unterschiedlicher Größe sind, unterliegen speziellen Regeln bei solchen Waffen (siehe *Das Führen von Waffen,* S. 128).

Manche Nahkampfwaffen können auch geworfen werden und unterliegen dann den Regeln für Wurfwaffen (siehe *Wurfwaffen,* S. 15).

Alle Gegenstände mit einem Sternchen (*) sind in *SR3.01 b*ereits enthalten und hier der Vollständigkeit halber noch einmal mit aufgelistet. Einträge mit zwei Sternchen (**) beziehen sich auf Ausrüstung, die hauptsächlich in Deutschland erhältlich ist. Außerhalb der ADL sind für diese Gegenstände Preis und Verfügbarkeit entsprechend anzuheben, um darzustellen, dass sie dort deutlich schwieriger zu bekommen sind. Der Preis dieser Gegenstände ist in Ecu (EC) angegeben, wobei ein EC für Zwecke der Umrechnung in etwa einem Nuyen entspricht.

KLINGENWAFFEN
Ein Charakter, der eine Waffe mit einer Klinge einsetzt, verwendet die Fertigkeit Klingenwaffen. Alle Klingenwaffen verursachen körperlichen Schaden, es sei denn, der Charakter benutzt den Griff oder die flache Seite der Klinge wie eine Keule, um Betäubungsschaden anzurichten.

ARES MONOSCHWERT
Auf der ewigen Suche nach der perfekten Waffe präsentierte Ares dieses Schwert als „moderne Version eines alten Klassikers". Das Monoschwert ist in der Substanz ein gut ausbalanciertes Breitschwert, das Besondere sind jedoch die ultrafeinen Monofilamentdrähte, die an beiden Seiten der Klinge angebracht sind und das Schwert extrem scharf und weniger anfällig gegen Abstumpfung machen. Das Monoschwert muß nicht regelmäßig geschärft werden.

ATHAME **
Die Athame ist ein spezieller Dolch des deutschen Hexenwesens, der eher rituelle Funktionen erfüllt oder von den Hexen als Fetisch oder Fokus benutzt wird. Allerdings kann dieser Dolch im Notfall auch als auch leichte Stichwaffe eingesetzt werden.

CENTURION LASER-HALBMONDAXT
Speziell für den Kampf gegen Erwachte Kreaturen hat Centurion Industries diese Waffe entwickelt, die im Wesentlichen aus einer halbmondförmigen Axtklinge und zwei Lasern zu beiden Seiten der Klinge besteht. Die Laser, die senkrecht zum Griff angebracht sind, fokussieren ihre Strahlen direkt vor der Klinge der Waffe und steigern so die Effektivität der Axt. Die Centurionaxt ist kleiner als ihre traditionellen Verwandten und kann daher mit einer Hand geführt werden, ist jedoch immer noch in der Lage, Schläge auszuteilen, die durchaus mit denen einer zweihändigen Axt mithalten können. Die Laser können allerdings leicht aus ihrer Justierung geschlagen werden. Jedes mal wenn die Centurion auf ein gepanzertes Ziel trifft, werfen Sie 2W6. Wenn das Ergebnis niedriger ist als die Stoßpanzerung oder Barrierenstufe des getroffenen Objektes, werden die Laser verschoben. Bis zur Neujustierung verursacht die Axt nur (STR)M Schaden. Die Axt neu zu justieren dauert 30 Minuten und erfordert eine Elektronik-B/R(4)-Probe. Laseräxte haben eine Batterielebensdauer von 2 Stunden und benötigen 1 Stunde zur Wiederaufladung.

COUGAR FINEBLADE MESSER
Dieses zweischneidige Messer, das mit modernster Molekularbindungs- und Schärfungstechnologie gefertigt wird, ist eine Lieblingswaffe von Söldnern auf der ganzen Welt. Es ist mit kurzer oder langer Klinge erhältlich, wobei die längere Klinge größeren Schaden verursacht, aber schwerer zu verstecken ist. Die Kurzklingenversion kann einem Angreifer einen gewissen Überraschungsvorteil verschaffen.

DEGEN/RAPIER **
Da sich klassisches Fechten bei vielen europäischen Konzernen und auch den verschiedenen Adelshäusern Europas zu einer beliebten Prestigesportart entwickelt, findet man wieder immer häufiger diese leichten und eleganten Stichwaffen im Umlauf. Auch wenn die Fechtkunst mehr als Sport für Manager angesehen wird und die meisten Degen und Rapiere eher als modisches Accessoire getragen werden, können sie in den Händen eines erfahrenen Fechtmeisters zu einer tödlichen Waffe werden.

GIFTDOLCH **
Der Giftdolch entspricht im Aussehen einem normalen Messer, allerdings befindet sich in der Klinge ein Giftkanal, der in der Spitze der Waffe endet. Die Menge an Gift in der Waffe entspricht einer Dosis und reicht nur für einen Stich aus, wobei beim ersten erfolgreichen Angriff, der Schaden verursacht, zusätzlich der entsprechende Giftschaden auftritt (für Gift- und Drogenregeln siehe *M&M 3.01* D, S. 130).

Aufgrund des Kontaktvektors über die Blutbahn ist es nicht sinnvoll, eine größere Klingenwaffe als einen Dolch mit einem Giftkanal zu versehen, da mit größeren Waffen eher geschlagen als gestochen wird.

KATANA *
Das klassische zweihändige „Samurai"-Schwert wird von allen mit einer Vorliebe für Romantisches und Altmodisches geschätzt.

KATAR
Der Griff dieser ostindischen Waffe, die auch als Bindidolch bezeichnet wird, ist wie ein H geformt, wobei sich die „senkrechten" Balken des Buchstabens schützend zu beiden Seiten des Unterarms erstrecken. Eine breite dreieckige Klinge erstreckt sich aus einem Ende des H. Moderne Katarversionen bestehen aus einem kurzen, senkrechten Griff, von dem aus die Klinge zwischen den Fingern hervorragt. Diese Waffe erlaubt einen wohlplazierten Schlag und sehr flexible Reaktionen.

KERAMIKMESSER **
Anstatt eine Metallegierung zu verwenden, bestehen diese Waffen aus einem sehr stabilen und leicht schleifbaren Keramikmaterial. Neben einer hohen Stabilität zeichnet sich dieses Material durch sein geringes Gewicht und die Tatsache aus, dass Metalldetektoren nicht in der Lage sind, diese Waffe zu orten.

KRIS
Dieses wellenförmige Messer, das aus Indonesien stammt, soll angeblich einen spirituellen Einklang mit seinem Benutzer herstellen, und viele Magiekundige können das bestätigen.

MACAUITL
Der Macauitl ist als traditionelle aztekische Waffe in Aztlan besonders beliebt. Es ist ein breites Schwert von etwa einem Meter Länge aus Densiplast oder Eichenholz. Zu beiden Seiten der Klinge bilden geschärfte Obsidiansplitter die Schnittkanten. Der Macauitl sieht einigermaßen harmlos und ineffektiv aus, ist aber sehr scharf und tödlich. Er schneidet relativ leicht durch Kleidung und Fleisch; bei Angriffen gegen gepanzerte Ziele gelten folgende Regeln: Wenn der Macauitl ein gepanzertes Ziel trifft, werfen Sie 1W6. Wenn das Ergebnis niedriger ist als die Stoßpanzerung oder Barrierenstufe des Zieles, so brechen die Obsidiansplitter an einer Seite der Klinge ab, wodurch der Schadenscode der Waffe auf (STR+ 1)M sinkt. Wenn die andere Schnittkante auch noch abbricht, so gilt die Waffe als Knüppel (benötigte Fertigkeit Knüppel, Schadenscode (STR)M Betäubung).

MESSER *
Der Altzweck-Straßenschneider, der in beinahe unendlich vielen verschiedenen Variationen erhältlich ist.

SCHWERT *
Dieser Begriff umfaßt eine Vielzahl zeremonieller Waffen und ebenfalls manche längeren und bösartigen Messer.

STOCKDEGEN **
Was wie ein teurer Spazierstock aus bestem Edelholz aussieht, entpuppt sich bei der genaueren Betrachtung als elegante Waffe, denn der Stock verbirgt als Scheide in sich eine elegante Degenklinge. Diese rasiermesserscharfe und bestens ausgewogene Waffe ist unheimlich leicht, und ihre formschöne Tarnung macht sie zu einer beliebten Waffe für Leute mit einem Gefühl für Stil und einem Sinn für Tradition.

Der Stock selber hat eine Tarnstufe von 4, allerdings beträgt der Mindestwurf für Versuche, den Stock als Stockdegen zu erkennen, 10.

TOMAHAWK
Diese Handaxt erfreut sich seit einiger Zeit in den Native American Nations gesteigerter Beliebtheit, da viele Benutzer den Tomahawk als ein Symbol ihres kulturellen Erbes ansehen. Die Klinge eines authentischen Tomahawk wird noch immer aus Stein gemeißelt.

ÜBERLEBENSMESSER *
Eine hochwertige Klinge mit integriertem Kompaß, Mikrofeuerzeug, Nachtleuchter und Traumapatch (siehe *SR3.01 D,* S. 304) im Griff.

UNTERARM-SCHNAPPKLINGEN *
Externe Cybersporne, die aus drei simultan ausgefahrenen und einrastbaren Klingen bestehen. Sie lassen sich durch subtile Muskelbewegungen aus- und einfahren.

VIBROKLINGEN
Die gezackte Klinge dieser Waffe, die als Messer oder Schwert erhältlich ist, vibriert mit einer Kate von über 20 Mal pro Sekunde und sägt sich ihren Weg durch beliebige Objekte oder Personen. Wenn die Waffe aktiviert ist, ist ein deutliches Summen hörbar, was die Klinge für Aktivitäten ungeeignet macht, bei denen Heimlichkeit erforderlich ist. Jede Vibroklinge hat eine Batterielebensdauer von 2 Stunden und benötigt eine Stunde zur Wiederaufladung. Zusatzbatterien sind für jeweils 25 Nuyen erhältlich. Die Waffe kann manuell aktiviert oder so eingestellt werden, daß sie sich aktiviert, wenn der Benutzer den Griff packt.

KNÜPPEL
Für die Benutzung dieser Waffen wird die Fertigkeit Knüppel benötigt. Die Waffen verursachen Betäubungsschaden.

AUSFAHRBARER SCHLAGSTOCK
Ein ausfahrbarer Schlagstock besteht aus einem harten Teleskopschaft oder einem flexiblen, spiralförmig aufgerollten Schaft, der aus einem Griff ausgefahren wird, wenn mit diesem hart geschlagen wird. In eingefahrenem Zustand ist der Schlagstock leichter zu verbergen als ein Standardknüppel. Ausgefahren hat er eine Tarnstufe von 5.

AZ-150 BETÄUBUNGSSCHLAGSTOCK
Dieser Hochenergie-Betäubungsschlagstock wurde für den Einsatz von Sicherheitstruppen gegen Orks, Trolle und andere große Gegner entwickelt. Der Schlagstock teilt stärkere Stromschläge aus als der Standard-Betäubungsschlagstock, hat jedoch nur eine Energiekapazität für zwölf Anwendungen. Der Schlagstock kann mit einer Rate von 1 Anwendung pro 5 Minuten nachgeladen werden. Verwenden Sie die Regeln für Schockwaffen *(SR3.01 D*, S. 124) für den AZ-150.

BETÄUBUNGSSCHLAGSTOCK *
Die Standardwaffe zur Niederschlagung von Unruhen und Aufständen ist beschwert und erzeugt eine elektrische Entladung (siehe Schockwaffen, *SR3.01D,* S. 124).

KEULE
Eine Keule ist im Wesentlichen ein Knüppel mit einer „Wirkungsmasse“ am Ende - einem Metallgewicht vielleicht, eventuell zusätzlich beschlagen oder mit Spitzen versehen. Stumpfe Keulen sind sehr effektiv selbst gegen gepanzerte Gegner und verursachen (STR+3)M Betäubungsschaden. Keulen mit Spitzen können körperlichen Schaden von (STR+1)M verursachen.

KNÜPPEL *
Alles, was in der Größe in etwa einem Baseballschläger entspricht, ob mit rostigem Nagel oder ohne.

RATTANSTOCK
Dieser leichtgewichtige Knüppel ist besonders bei Anhängern der Kampfkünste beliebt, vor allem bei jenen, die sich dem leichtfüßigen philippinischen Stockfechten widmen. Da diese Stöcke sehr leicht sind, werden sie zur Schadensermittlung wie Flechettemunition behandelt. Gegen ungepanzerte Ziele verursacht ein Rattanstock (STR+1)S Betäubungsschaden; gegen ein gepanzertes Ziel beträgt der Schaden (STR+1)M Betäubung und das Opfer verwendet seine ballistische Panzerung oder das Doppelte seiner Stoßpanzerung für die Schadenswiderstandprobe - je nachdem, welcher der Werte höher ist.

SAI
Der Sai ist eine dreizackige Verteidigungswaffe, die aus Okinawa stammt. Der Sai kann Betäubungsschaden verursachen, seine Hauptfunktion besteht jedoch darin, die Waffe eines Gegners einzuklemmen und zu blockieren, um ihn so zu entwaffnen. Ein Sai liefert 2 Würfel für den Versuch, einen Gegner zu entwaffnen, der eine Feuerwaffe oder eine Nahkampfwaffe mit einer Reichweite von 1 oder weniger trägt (Regeln zur Entwaffnung siehe *Kampfoptionen,* S. 116).

SCHLAGSTOCK *
Ein kleiner, elastischer Knüppel, der gut zu verstecken ist.

STANGENWAFFEN UND STÄBE
Verwenden Sie die Fertigkeit Stangenwaffen/Stäbe für die folgenden Waffen. Eine Waffe, mit der ein Gegner geschnitten oder gestochen wird, verursacht körperlichen Schaden; wenn der Schaft oder die flache Seite der Klinge benutzt wird, so wird Betäubungsschaden verursacht.

BAJONETT
Ein Bajonett ist ein langes Messer, das unter dem Lauf einer gewehrgroßen Feuerwaffe angebracht werden kann (siehe S. 62). Wenn das anmontierte Bajonett als Nahkampfwaffe verwendet wird, so wird dafür die Fertigkeit Stangenwaffen benötigt. Das Bajonett kann auch von der Waffe abmontiert und als normales Messer eingesetzt werden, dafür wird die Fertigkeit Klingenwaffen benötigt.

BO
Ein Bo ist ein hartes, gerades Stück Holz, Plastik oder Metall von etwa 2 Metern Länge. Die Waffe wird mit beiden Händen geführt.

CLAYMORE
Dieses schottische Zweihänderschwert hat eine enorme Reichweite, ist jedoch auch extrem schwer. Trolle fuchteln gern mit dieser Waffe herum, um den Rest der Welt an die wahren Größenverhältnisse zu erinnern. Die minimal benötigte Stärke beträgt 4.

HARPUNE
Eine Harpune ist ein Metall- oder Plastikspeer mit einer geschärften Spitze, der für die Unterwasserjagd auf große Meeresbewohner verwendet wird. Die Waffe wird zweihändig geführt.

NO-DACHI
Dieses zweihändige japanische Schwert ähnelt einem Katana, hat jedoch eine wesentlich größere gekrümmte Klinge. Die minimal benötigte Stärke beträgt 3.

SPEER
Wie alle Stangenwaffen ist der Speer fast unmöglich zu verbergen und wird daher im Sprawl nicht oft gesehen. Er ist allerdings immer noch eine sehr preiswerte und effektive Nahkampfwaffe.

STAB *
Ein großer, schwerer Stab, der aufgrund seines traditionellen Eindrucks bei Zauberern sehr beliebt ist.

STANGENWAFFE *
Eine lange Waffe, normalerweise mit einer Axt oder einer anderen Klinge an der Spitze. Ein seltener Anblick auf den Straßen.

TELESKOPSTAB
In eingefahrenem Zustand hat diese Waffe die Größe eines Standardknüppels. Durch eine schnelle Drehung werden an beiden Seiten des Griffes stabile Stäbe ausgefahren, wodurch sich die Länge der Waffe verdreifacht. Wie der ausfahrbare Schlagstock hat auch der Teleskopstab in eingefahrenem Zustand eine höhere Tarnstufe als der Standardknüppel.

WURFSPIESS
Diese antike Wurfwaffe ist ein schmaler, gut ausbalancierter Speer mit einer extrem scharfen Spitze. Wenn der Wurfspieß mit einer Speerschleuder geworfen wird, erhöht die zusätzliche Wucht das Powerniveau des Angriffs um 1.

PEITSCHEN
Die folgenden Waffen verwenden die Standardregeln für Peitschen *(SR3.01 D*, S. 276), soweit nicht anders angegeben. Es wird die Fertigkeit Peitschen benötigt.

DREIFACHSTAB
Diese zweihändige Waffe ist eine größere Version des Nunchakus und besteht aus drei Holz- oder Metallstäben, die jeweils durch Seile oder Ketten verbunden sind.

KUSARIGAMA
Diese vor allem durch massenproduzierte Ninja-Actionfilme bekannt gewordene Waffe besteht aus einer Sichel, die an einer langen Kette befestigt ist, an deren anderem Ende sich eine Metallkugel befindet. Mit der Kette kann ein Gegner gefesselt oder stranguliert werden, während ihm mit der Kugel und der Sichel Verletzungen beigebracht werden können. Das Kusarigama kann einen Gegner nach den gleichen Regeln fesseln wie eine Peitsche *(SR3.01 D*, S. 276). Die Waffe wird zweihändig geführt.

MANRIKI-GUSARI
Das Manriki-gusari ist eine lange Kette mit einem schweren kugelförmigen Gewicht an beiden Enden. Es kann besonders effektiv dazu verwendet werden, einen Gegner zu fesseln, zu strangulieren oder zu betäuben. Ein Manriki-gusari fesselt einen Gegner nach den gleichen Regeln wie eine Peitsche *(SR3.01 D*, S. 276) und kann bei der Fesselungsattacke Schaden verursachen. Die Waffe wird zweihändig geführt.

MONOFILAMENTPEITSCHE *
Eine seltene und auf den Straßen des Jahres 2060 gefürchtete Waffe. Die Peitschenschnur ist zwar nicht wirklich monomolekular, richtet aber dennoch beträchtlichen Schaden an. Sie besteht aus einem kurzen Griff, der die Schnur enthält, wenn die Peitsche nicht in Gebrauch ist. Die Peitsche kann bis auf eine Länge von zwei Metern ausgefahren werden und erhält so eine Reichweite von 2.

Der Peitschenschlag, die beschwerte Spitze und die Gefahr, die von der Monofilamentschnur ausgeht, machen die Monopeitsche zu einer wirklich gefährlichen Waffe, und zwar nicht nur für die Gegner desjenigen, der sie einsetzt. Wenn ein Angriff nur deshalb fehlschlägt, weil die Erfolge, die das Ziel nur mit seinem Kampfpool

erreicht hat, die des Angreifers überstellten (eine Möglichkeit, die nur besteht, wenn Sie die optionale Regel für Volle Abwehreinsetzen; siehe *SR3.01D,* S. 123), oder falls der Angreifer mehr Einsen als Erfolge würfelt, läuft er Gefahr, selbst von der Peitsche getroffen zu werden. Der Angreifer muß dann eine Schadenswiderstandsprobe (Konstitutions- und Kampfpoolwürfel) gegen den normalen Schadenscode der Waffe von l0S ablegen. Stoßpanzerung schützt vor der Monofilamentpeitsche, doch die Panzerungsstufe wird halbiert (abrunden). Barrierenstufen werden hingegen verdoppelt.

IMPROVISIERTE NAHKAMPFWAFFEN

Waffe	Reichweite	Schaden	Fertigkeit
Baseballschläger	1	(STR+1)M Bet.	Knüppel
Flasche	-	(STR)L	Knüppel (erste Benutzung, unzerbrochen), Klingenwaffen (zerbrochen)
Kette	1	(STR)S	Peitsche
Kettensäge	1	(STR+2)M	Kettensäge (Attribut Stärke zugeordnet)
Stuhl	1	(STR+2)M Bet.	Knüppel
Gabel	-	(STR-1)L	Klingenwaffen
Bratpfanne	-	(STR+1)M Bet.	Knüppel
Metamensch	1	(KON+2)M Bet.*	Waffenloser Kampf; Mindeststärke = Konst.
Pistole	-	(STR+1)M Bet.	Knüppel
Billardqueue	1	(STR+2)L Bet.	Knüppel
Topfpflanze	-	(STR+1)M Bet.	Knüppel
Gewehrkolben	1	(STR+2)M Bet.	Knüppel
Metallrohr	1	(STR+2)M Bet.	Knüppel

* Gemeint ist, ein Metamensch wird als Waffe benutzt, das ist nicht zu verwechseln mit einem normalen waffenlosen Angriff. „Waffe" und Opfer nehmen beide Schaden auf Basis der Konstitution des jeweils anderen, die Konstitution des Angreifers ist dabei unerheblich.

MORGENSTERN
Der Morgenstern besteht aus einer beschlagenen oder stachelbewehrten Kugel, die über eine Kette an einem Stab befestigt ist. Der Impuls, der durch die Kette übertragen wird, ermöglicht der peitschenähnlichen Waffe, körperlichen Schaden zu verursachen. Diese brutale Waffe war im Mittelalter sehr beliebt und ist auch heute noch ein Lieblingsspielzeug aller Barbarischgebliebenen. Diese Waffe kann außerdem einen Gegner nach den gleichen Regeln fesseln wie eine Peitsche *(SR3.01D,* S. 276).

NUNCHAKU
Diese Waffe, die aus Okinawa stammt und ursprünglich aus einem Reisdrescher entwickelt wurde, besteht aus zwei kurzen Holz- oder Metallstäben, die mit einem Seil oder einer Kette verbunden sind. Geübte Benutzer können mit dieser Waffe Knochen brechen.

PEITSCHE *
Die normale Bullenpeitsche mit einer beschwerten Metallspitze. Gegen gepanzerte Ziele wird der Schaden von Bullenpeitschen um das Doppelte der Stoßpanzerung reduziert. Peitschen können allerdings auch eingesetzt werden, um einen Gegner zu fesseln. Jeder Nettoerfolg der Angriffsprobe verschafft dem Angreifer dafür einen Würfel. Diese Würfel werden für eine offene Probe eingesetzt. Die höchste gewürfelte Zahl ist der Mindestwurf für die Stärkeprobe des Opfers, um sich aus der Umklammerung zu befreien (wofür eine komplexe Handlung notwendig ist).

SONSTIGE NAHKAMPFWAFFEN
Die folgenden Nahkampfwaffen werden mit der Fertigkeit „Waffenloser Kampf" benutzt.

HARDLINER-HANDSCHUHE
Diese stilvollen Lederhandschuhe, die als Ergänzung zu Vashon Islands Sleeping Tiger-Kollektion (S. 78) angeboten werden, verleihen im Ernstfall auf diskrete Weise ein bisschen zusätzliche Schlagkraft. Jeder Handschuh weist eine dünne Schicht Densiplast an den Knöcheln und der Handkante auf, die den Handschuh letztlich zu einem effektiven Schlagring macht.

SCHLAGRING
Ein Schlagring besteht aus stabilem Metall und wird über Zeige-, Mittel-, Ring- und Kleinem Finger einer Hand gezogen, um so bei einem Schlag mit der vorstehenden Metallkante das Opfer stärker zu verletzen. Diese Waffe ist auf den Straßen recht häufig anzutreffen und nicht selten sind auch noch Spitzen und scharfe Kanten aus dem Metall herausgeschliffen, um die durchschlagende Wirkung noch zu verstärken.

SCHOCKHANDSCHUH *
Isolierbeschichtete Plasfiber-Handschuhe, die mit einem Drahtnetz überzogen sind. Wenn sie durch einen Aufprall ausgelöst werden, entladen die integrierten Kondensatoren eine elektrische Spannung. Beim Schlag mit Schockhandschuhen sinkt der Faustschaden auf (STR-1)M, aber die Handschuhe bewirken einen Extraschaden von 7S Betäubung (siehe *SR3.01 D,* S. 124). Die Kondensatoren können acht Mal entladen werden, bevor sie eine Stunde lang neu aufgeladen werden müssen.

IMPROVISIERTE NAHKAMPFWAFFEN
Praktisch jedes scheinbar harmlose Objekt (und natürlich jedes offensichtlich nicht-harmlose) kann in der Hitze des Gefechtes in eine Waffe verwandelt werden. Verzweifelte Charaktere sind Immer auf der Suche nach schmutzigen Tricks, um in einer Straßenschlägerei die Oberhand zu gewinnen. Der Spielleiter bestimmt, welche Gegenstände sich in der Reichweite eines Charakters befinden und wie die genauen Auswirkungen aussehen, wenn der Kämpfer damit versucht, seinem Gegner den Schädel einzuschlagen oder die Augen auszustechen. Die Tabelle „Improvisierte Nahkampfwaffen" bietet einige Beispiele möglicher Waffen und ihrer potentiellen Auswirkungen; der Spielleiter kann die angegebenen Werte natürlich nach eigenem Ermessen modifizieren.

Projektilwaffen sind durch Körperkraft betriebene Waffen, die auf mechanische Weise Objekte auf ein Ziel abfeuern und Nahkampfwaffen an Reichweite, Geschwindigkeit und Durchschlagskraft überlegen sind. Wurfwaffen umfassen alle Objekte, die auf ein Ziel geworfen werden,

und reichen von Speeren und Messern bis zu improvisierten Waffen wie Tennisbällen oder Kaffeebechern.

Für diese Waffen gelten die Daten und Regeln für Projektil- und Wurfwaffen auf den Seiten 117 und 276 in SR3.01 D.

Wenn eine Waffe eine Mindeststärke erfordert, so wird diese beim Kauf der Waffe festgelegt und wirkt sich auf Preis, Reichweite und Schadenscode der Waffe aus. Wenn ein Charakter nicht die benötigte Mindeststärke für eine Waffe hat, so kann er diese Waffe unter keinen Umständen benutzen.

Alle Gegenstände mit einem Sternchen (*) sind in SR3.01 bereits enthalten und hier der Vollständigkeit halber noch einmal mit aufgelistet.

Die Werte dieser Waffen finden Sie in der Tabelle auf S. 145.

PROJEKTILWAFFEN

Zur Bedienung von Projektilwaffen wird die gleichnamige Fertigkeit benötigt. Soweit nicht anders angegeben, ist eine Einfache Handlung „Waffe bereitmachen" für das Einlegen eines Pfeiles oder Bolzens und eine Einfache Handlung „Waffe abfeuern" für den Schuss erforderlich (siehe SR3.01 D, S. 107).

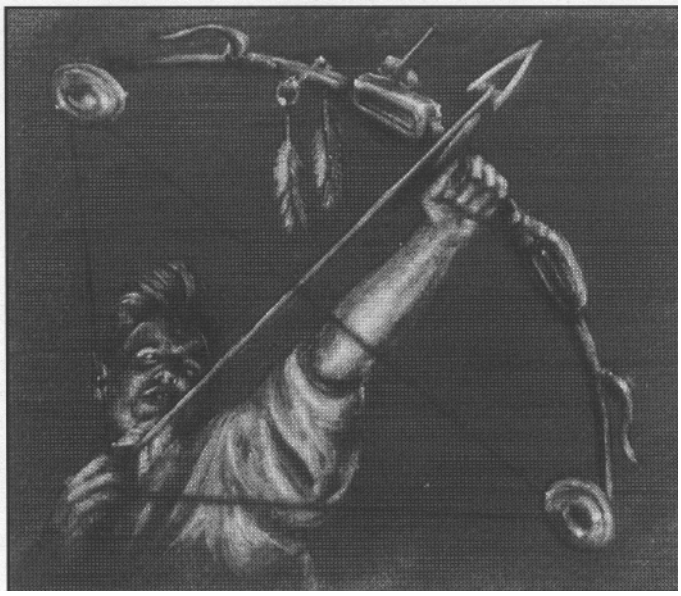
Projektilwaffen können nicht mit Erweiterungen ausgerüstet werden, es sei denn, sie haben eine Zubehörhalterung für Bögen (S. 15).

ARMBRÜSTE *
Können Leicht, Mittel oder Schweren Kalibers sein. Leichte Armbrüste werden von Hand gespannt, während schwerere Modelle über eine eingebaute mechanische Winde verfügen.

BOGEN *
Ein traditioneller Langbogen aus nicht ganz so traditionellen Glasfasern oder Holz, oder ein moderner Stahlkompositbogen.

BORDSCHLEUDER
Diese überdimensionale Schleuder benötigt zwei Verankerungspunkte und genug Platz, um zwei Meter zurückgezogen zu werden. Sie kann alles von Granaten bis zu Wasserballons abfeuern, wenn es nicht mehr als 1 Kilogramm wiegt. Die Reichweite der Bordschleuder ist die gleiche wie die einer aerodynamischen Granate (siehe *SR3.01D,* S. 119) und auch die Streuung ist gleich.

Zwei Charaktere können als Verankerungspunkte dienen, die die Enden der Schleuder halten, während ein dritter Charakter zieht. Dabei erhöht sich sowohl der Mindestwurf als auch die Anzahl der Würfel zur Bestimmung der Streuung um 1. Jeder Charakter muss die Anforderungen an die Mindeststärke aufweisen; die Reichweite wird durch die niedrigste Stärke der drei Charaktere bestimmt.



PISTOLEN-ARMBRUST
Diese Mini-Armbrust kann mit einer Hand gehalten und abgefeuert werden und verschießt kleine, leichte Bolzen. Sie richtet nur wenig Schaden an, doch ihre kompakte Größe und geräuscharme Bedienung macht sie zur idealen Waffe in belebten öffentlichen Bereichen oder zum idealen Werkzeug für Schelmenstreiche.

PFEILSPITZEN
Der anspruchsvolle Bogenschütze kann eine Vielzahl spezieller Pfeilspitzen erwerben. Die folgenden Spitzen können für Pfeile oder für Armbrustbolzen verwendet werden.

Brandspitzen: Diese Pfeilspitzen enthalten eine geringe Menge Weißen Phosphor, der sich beim Aufschlag entzündet und den Pfeil oder Bolzen in Brand setzt. Die Brandspitze brennt 5 Kampfrunden lang und verursacht am Ende jeder Kampfrunde bei allem, das mit ihr in Kontakt ist, einen Schaden von 5L. Brennbare Materialien können dabei Feuer fangen (siehe Feuer und *Brandsätze*, S. 128).

Explosivspitzen: Explosivspitzen enthalten kleine Sprengladungen, die beim Aufprall detonieren und zersplittern. Sie funktionieren genauso wie Explosivgeschosse für Feuerwaffen und sind ebenso wie diese in einer EX-Version erhältlich.

Hammerheads: Diese soliden, stumpfen Pfeilspitzen bestehen aus einem dickflüssigen Gel, das beim Aufprall plattgedrückt wird und die kinetische Energie so über einen größeren Bereich verteilt. Diese Spitzen sollen das Opfer betäuben und niederschlagen und funktionieren genauso wie Gelgeschosse für Feuerwaffen *(SR3.01 D*, S. 116). Wegen ihrer klobigen Form sind Pfeile mit Hammerheads weniger aerodynamisch; ersetzen Sie in der Reichweitentabelle des Bogens die Mindeststärke durch (Mindeststärke-1).

Heuler: Heuler erzeugen einen hohen Pfeifton, wenn der Pfeil durch die Luft fliegt. Sie werden hauptsächlich als Signale benutzt, oder um Eindringlinge zu verjagen, und richten nur Betäubungsschaden an; das Powerniveau des Angriffs sinkt auf die Hälfte (abgerundet).

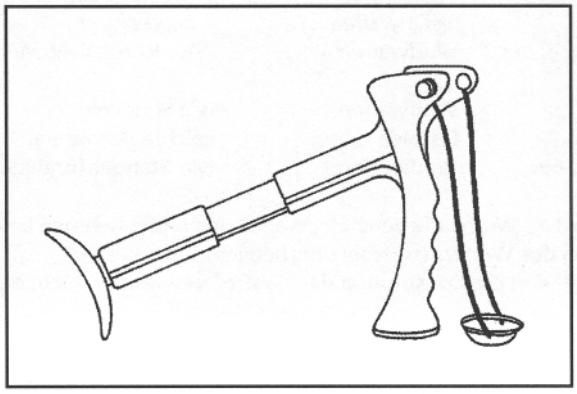
Widerhaken: Pfeilspitzen mit Widerhaken verursachen zusätzlichen Schaden, wenn sie aus dem Körper des Opfers entfernt werden. Wenn dem behandelnden Arzt oder Helfer nicht eine Biotech(8)-Probe gelingt, wird beim Entfernen des Pfeiles oder Bolzens ein zusätzliches Kästchen Körperlicher Schaden verursacht.

RANGER-X KOMPOSITBOGEN UND PFEILE
Als Ergebnis neuester CAD-Programme und State-of-the-art-Materialien kann dieser Kompositbogen Pfeile schneller und weiter abschießen als jeder andere Bogen in seiner Gewichtsklasse. Der Bogen wird meistens zusammen mit Ranger-X-Präzisionspfeilen verwendet, die aus ultraleichten Polymeren gefertigt werden und weniger schwingen, wenn sie den Bogen verlassen.

REPETIERARMBRUST
Bei der Repetierarmbrust wird nach dem Abfeuern die Sehne automatisch gespannt und eingehakt sowie ein neuer Bolzen aus einem „Bolzenmagazin" eingelegt. Anders als bei anderen Armbrüsten erfordert nur der erste Schuss eine Einfache Handlung „Waffe bereitmachen". Die Armbrust kann wiederholt abgefeuert werden, bis das Magazin leer ist. Das Magazin enthält 5 Standardbolzen und es gelten die Reichweiten einer Mittleren Armbrust.

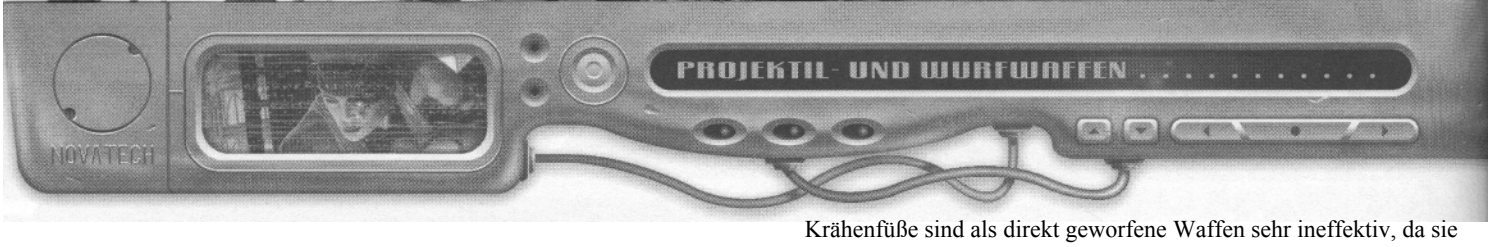
SCHLEUDER
Moderne Schleudern weisen eine Stützvorrichtung am Handgelenk auf, die die Bewegung des Armes (den „Rückstoß" der Waffe) verringert und so genaueres Zielen ermöglicht. Man kann mit ihnen kleine Projektile wie Eisenkugeln oder Murmeln verschießen. Für die Schleuder gelten die gleichen Reichweiten wie für das Shuriken. Diese unter Umständen durchaus effektive Waffe wird gerne von Halbstarken verwendet oder von Erwachsenen, die im Grunde ihres Herzens immer Rotzlöffel geblieben sind.

ZUBEHÖRHALTERUNG FÜR BÖGEN
Diese leichtgewichtige Vorrichtung ermöglicht das Anbringen eines einzelnen Sichtgerätes oder eines Smartverbindungssystems. Das Smartsystem kann nur dann verwendet werden, wenn der Benutzer ein Smartlink-Induktionspolster in der Hand hat, mit der er den Bogen hält (oder eine Smartbrille benutzt).



WURFWAFFEN
Für die Benutzung von Wurfwaffen wird die gleichnamige Fertigkeit benötigt.

Die Tabelle „Geworfene Nahkampfwaffen" gibt die Reichweiten für Nah-



GEWORFENE NAHKAMPFWAFFEN

Waffe	Reichweite
Streitaxt	wie Wurfmesser / 3
Harpune	wie Wurfmesser
Wurfspieß	wie aerodynamische Granate
Messer (beliebig)	wie Wurfmesser
Speer	wie Standardgranate
Schwert	wie Wurfmesser / 4
Tomahawk	wie Wurfmesser

kampfwaffen an, die auch häufig als Wurfwaffen eingesetzt werden; für diese Waffen gilt ihr üblicher Schadenscode, wenn sie geworfen werden. Der Spielleiter kann einen Modifikator von +1 bis +4 beim Werfen von Waffen verhängen, die nicht speziell für den Wurf ausbalanciert sind (zum Beispiel Schwerter).

KRÄHENFÜSSE

Krähenfüße bestehen aus einer Anzahl Nägeln, die so zusammengeschweißt sind, dass immer ein Nagel nach oben zeigt, wenn sie irgendwo liegen. Krähenfüße werden meistens in größeren Mengen ausgestreut, um Verfolgungen zu Fuß zu behindern.

Wenn ein Charakter Krähenfüße ausstreut, so verwenden Sie die Kelchweiten für Standardgranaten und werfen Sie eine Wurfwaffenprobe, bei der Sie sich die Anzahl der Erfolge notieren. Ein Charakter, der durch einen Bereich geht, in dem Krähenfüße ausgestreut sind, muss eine Schnelligkeitsprobe gegen einen Mindestwurf in Höhe der Anzahl der Krähenfüße werfen. Verhängen Sie zudem einen Modifikator von +4, wenn der Charakter nichts von der lauernden Gefahr weiß, sowie weitere angemessene Modifikatoren für die Größe des Geländes und die Dichte der Krähenfüße. Wenn dem Charakter die Probe mißlingt, tritt er auf eines der Hindernisse und erleidet den angegebenen Schaden (der von seiner eigenen Konstitution abhängt). Erfolge der Wurfwaffenprobe des Angreifers können den Schaden auf die gleiche Weise wie bei geworfenen Granaten erhöhen oder aber den Mindestwurf für die Schnelligkeitsprobe um 1 pro 2 Erfolge erhöhen. Außer schweren oder gepanzerten Stiefeln hilft keinerlei Panzerung gegen den Schaden.

Krähenfüße sind als direkt geworfene Waffen sehr ineffektiv, da sie nur (STR-1)L Schaden anrichten.

NETZE

Netze können dazu verwendet werden, einen Gegner einzufangen und festzuhalten. Moderne Netze bestehen aus haltbaren, leichten, schnittfesten Hybridgeweben und sind an den Kanten beschwert. Es handelt sich dabei um zweihändige Waffen.

Der Angreifer wirft eine Wurfwaffenprobe und der Verteidiger eine Ausweichprobe. Wenn die Anzahl der Nettoerfolge des Angreifers die Hälfte der Schnelligkeit des Verteidigers (abgerundet) erreicht oder übertrifft, wird das Opfer im Netz gefangen. Für jeden seiner Nettoerfolge kann der Angreifer einen Würfel für die offene Probe hinzunehmen, mit der der Mindestwurf für die Stärke- oder Schnelligkeitsprobe für das Entkommen des Opfers festgelegt wird. Aus dem Netz zu entkommen erfordert eine Komplexe Handlung, und jede vergehende kampfrunde oder jeder helfende Freund verringert den Mindestwurf um 1.

Für das Zerschneiden eines Netzes gilt eine Barrierenstufe von 6.

SHURIKEN

Wurfsterne mit zahlreichen scharfen Kanten, die hauptsächlich durch Ninja-Filme und ähnliche Quellen bekannt sind. Sie sind klein, leicht und lassen sich gut am Körper oder in der Kleidung verstecken.

WURFMESSER

In dieser Kategorie findet sich eine breite Palette schmaler Messer und Dorne, die alles eines gemeinsam haben: Sie sind aerodynamisch ausgewogener als ihre Verwandten für den Nahkampf und haben meist keinen klobigen Griff, was ihre Verwendung im Nahkampf deutlich erschwert.

IMPROVISIERTE WURFWAFFEN

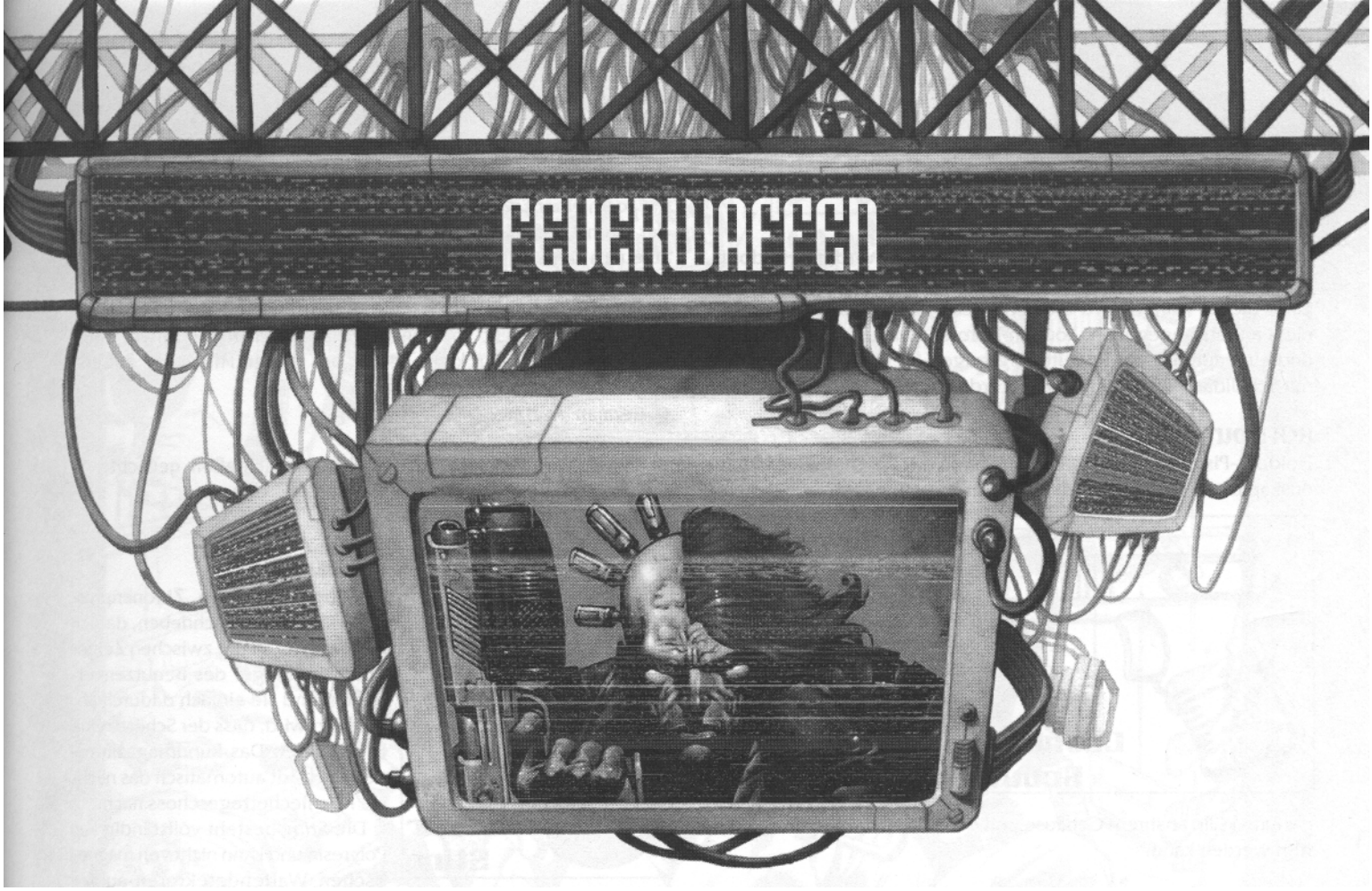
Ein Charakter kann einen beliebigen Gegenstand werfen, um damit Schaden anzurichten. Wie bei improvisierten Nahkampfwaffen bestimmt auch hier der Spielleiter, welche Gegenstände in der Reichweite des kämpfenden Charakters liegen und welche Auswirkungen ein Wurf hat. Die Tabelle „Improvisierte Wurf- und Projektilwaffen" enthält einige Vorschläge für potentielle Waffen und entsprechende Werte. Der Spielleiter kann die Werte natürlich nach Belieben modifizieren.

IMPROVISIERTE WURF- UND PROJEKTILWAFFEN

Gegenstand	Schadenscode	Fertigkeit	Reichweite	Anmerkungen
Baseball	(STR)L Bet.	Wurfwaffen	wie aerodynamische Granate	
Bowlingkugel	(STR)M Bet.	Wurfwaffen	wie Wurfmesser / 3	Mindeststärke 4
Backstein	(STR+2)L Bet.	Wurfwaffen	wie Wurfmesser / 2	
Billardkugel	(STR)L Bet.	Wurfwaffen	wie aerodynamische Granate	
Haarspray und Feuerzeug	4L	Sprühwaffen	2 Meter	Feuergefahr; siehe S. 128
Metamensch	(KON+2)L Bet. *	Wurfwaffen	(STR-Konst.) / 2 Meter **	Erfordert beide Hände und Mindeststärke = Konst.
Molotowcocktail	6M	Wurfwaffen	wie Shuriken	Feuergefahr; siehe S. 128
Nagelpistole	8M	Pistolen	Leichte Pistole / 2	
Felsbrocken	(STR+1)L Bet.	Wurfwaffen	wie Standardgranate	

* Gemeint ist, ein Metamensch wird als Wurfwaffe benutzt. „Waffe" und Opfer nehmen beide Schaden auf Basis der Konstitution des jeweils anderen, die Konstitution des Werfers ist dabei unerheblich.

** Zur Bestimmung der Reichweite wird die Konstitution der „Waffe" verwendet, nicht die des Werfers.



Die meisten Feuerwaffen sind Bleispucker und können als Pistolen, Maschinenpistolen oder Gewehre klassifiziert werden. Einige spezielle Waffen fallen in keine dieser Kategorien oder lassen sich eher als Schwere Waffen klassifizieren (siehe S. 46).

Jede Feuerwaffe ist -soweit nicht anders angegeben- in zwei Versionen erhältlich - eine, die Standardmunition verschießt, und eine, die hülsenlose Munition verwendet (siehe Feuerwaffenmunition, S. 66). Eine Waffe, die für einen Typ von Munition ausgelegt ist, kann den anderen Typ nicht verwenden. Beide Versionen kosten gleich viel.

Alle modernen Feuerwaffen haben ein digitales Display, auf dem die Menge an noch vorhandener Munition angezeigt wird. Feuerwaffen, die vor 2050 hergestellt wurden, verfügen darüber möglicherweise noch nicht. Das Display befindet sich normalerweise auf der Rückseite der Waffe in der Nähe des Visiers, wo es leicht während des Feuerns abgelesen werden kann.

Die im Folgenden aufgelisteten Feuerwaffen folgen den Standardregeln und -werten für Feuerwaffen, wie sie in *SR3.01* D auf S. 114 und S. 276 beschrieben werden. Ausnahmen werden bei der Beschreibung der jeweiligen Waffe angegeben.

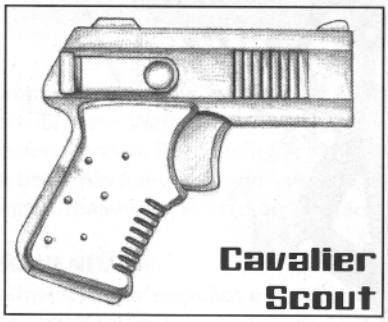
Alle Waffen mit einem Sternchen (*) sind in *SR3.01* D bereits enthalten und hier der Vollständigkeit halber noch einmal mit aufgelistet. Einträge mit zwei Sternchen (**) beziehen sich auf Waffen, die hauptsächlich in Deutschland erhältlich sind. Außerhalb der ADL sind für diese Gegenstände Preis und Verfügbarkeit entsprechend anzuheben, um darzustellen, dass sie dort deutlich schwieriger zu bekommen sind. Der Preis dieser Gegenstände ist in Ecu (EC) angegeben, wobei ein EC für Zwecke der Umrechnung in etwa einem Nuyen entspricht.

Die Werte dieser Waffen finden Sie in der Tabelle auf S. 146.

PISTOLEN
Pistolen können in fünf Kategorien unterteilt werden: Holdouts, Leichte, Schwere, Automatische Pistolen und Taser. Zum Abfeuern einer dieser Waffen wird die Fertigkeit Pistolen benötigt. Soweit nicht anders angegeben, können Pistolen eine am Lauf montierte und eine aufgesetzte Erweiterung tragen. Revolver können nicht mit Schalldämpfern oder Schallunterdrückern ausgerüstet werden.

HOLDOUT-PISTOLEN

Holdout-Pistolen sind sehr kleine Waffen mit beschränkter Munitionskapazität. Sie lassen sich leicht verbergen, haben jedoch keine große-Durchschlagskraft. Holdout-Pistolen können keine Erweiterungen aufnehmen.



Cavalier Scout
Die Scout ist vielleicht die kompakteste halbautomatische Pistole, die bis dato entwickelt wurde, und läßt sich leicht in einer Jackentasche verbergen. Die Waffe hat sogar einen Clip an ihrem Gehäuse, mit dem sie an der Kleidung befestigt werden kann.

➲ Das Beste ist der Clip. Wenn man den aus der Hemdtasche ragen hat, denkt jeder, das ist ein Telefon oder ein Taschensekretär. Allerdings hat die Knarre auch in etwa soviel Feuerkraft wie ein Telefon ...
➲ Batman

Heckler & Koch HK P48 **
Die Pistole, die man nicht sieht, bis es zu spät ist! Kleiner als eine Handfläche, mit 6 Schuss hülsenloser Munition, halbautomatisch! Dank eines ausgeklügelten Verschlussmechanismus sind sogar kurze Feuerstöße möglich.

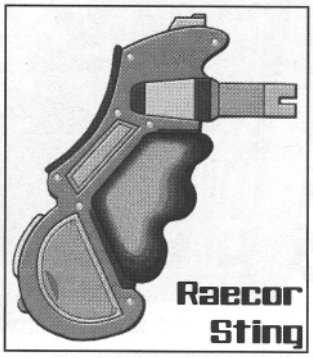
➲ Eigentlich halte ich ja nix von diesen Mini-Pusten, aber Heckler & Koch hat es wieder einmal geschafft, selbst auf diesem Sektor zu brillieren - der Salvenmodus macht's. Die ideale Waffe für den Einsatz im Cocktailkleid ...
➲ Blutrabe

➲ Richtig, bessere Muni rein und ab geht die Post. Einziges Problem ist die doch recht kleine Masse, der Rückstoß verreist das Ding ganz schön (bei normalen Menschen, jedenfalls ...).
➲ Pandora

Morrissey Elan
Die Elan bietet Selbstverteidigung für Modebewußte. Die Waffe besteht vollständig aus Polyresin und kann nicht durch Magnetanomaliedetektoren (MADs) aufgespürt werden, was jedoch nicht für die Munition gilt. Die Designer haben der Elan die Form einer Erweiterung der menschlichen Hand gegeben, was der Grund dafür ist, dass diese Pistole keine Flechettegeschosse abfeuern kann.

➲ Passt bei dieser „Style-Knarre" auf! Sie ist unsauber gefertigt und produziert so manches mal unversehens einen Rohrkrepierer - und der kann selbst bei dieser Miniwaffe äußerst ungesund für eure Hände sein.
➲ German Avatar

➲ Diese „Waffe" ist ja auch nicht zum Schießen gedacht, sie soll in erster Linie gut aussehen ...
➲ Spottdrossel

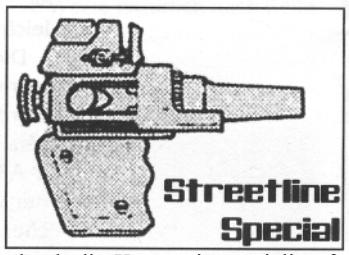


Raecor Sting
Der Stingwird oft ein „Zitronenpressen"-Design zugeschrieben, da sich der Lauf der Waffe zwischen Zeige- und Mittelfinger des Benutzers erstreckt und sie einfach dadurch abgefeuert wird, dass der Schütze eine Faust bildet. Das Rundmagazin rotiert und lädt automatisch das nächste Miniflechettegeschoss nach.
Die Sting besteht vollständig aus Polyresin und kann nicht von magnetischen Waffendetektoren aufgespürt werden. Ihre Beschränkung auf Flechettemunition wird allgemein als Nachteil angesehen.

➲ Klein, kleiner, am kleinsten. Also, Leute, noch kleiner geht's wirklich nicht. Einziges Manko: Diese Funze funktioniert ausschließlich mit Flechette - dumm gelaufen, wenn Euer Gegenüber gepanzert ist!
➲ Ghettoking der Wietzenbronx

➲ Der Personenkreis, der diese Waffe erwirbt, geht auch auf Cocktailpartys in Luxusvillen und nicht auf Gangtreffen im Hinterhof!
➲ Konwacht

Streetline Special *
Eine am Bodensatz der Gesellschaft sehr gebräuchliche und beliebte Waffe. Sie wird aus Kompositmaterialien gefertigt, ist klein, leicht und äußerst gut zu verstecken.



➲ Stimmt es, dass die Streetline durch die Kompositmaterialien für Waffendetektoren schwerer zu entdecken ist?
➲ Plastic

➲ Nein, aus unerfindlichen Gründen hat man Materialien genommen, die ebenfalls aufgespürt werden können.
➲ Cinderella

➲ Du meinst vermutlich, aus Kostengründen ...
➲ Schröder

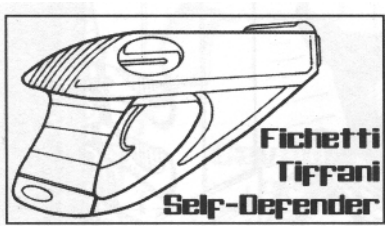
Fichetti Tiffani Needler
Diese in vielen Farben und Stilarten erhältliche Waffe ist die Pistole des sozialen Auf-

SALE
20% OFF HOLLOW POINT AMMO!
EXIT
DO NOT LEAN ON GLASS!
$870¥
$4800¥
2100¥
PRESCOTT

Steigers, speziell entworfen für alle, die sich ihre Artillerie passend zur Abendgarderobe zulegen wollen. Die Needler kann nur Flechettemunition abfeuern.

➲ Und wieder eine Waffe, die eher in einen Modekatalog gehört als in eine Waffensammlung. Ich glaub' bald, dass es bei Fichetti-Waffen viel wichtiger ist, in welchen Farben sie erhältlich sind, als welche Muni das Teil verschießt. Naja, wer sowas mit auf die Straße nimmt, hat es nicht besser verdient ...
➲ Spurlos

Fichetti Tiffani Self-Defender
Dieser Vorgänger der Tiffani Needler ist ebenfalls in verschiedenen Farben erhältlich und zudem klein genug, um leicht verborgen zu werden. Anders als die Needler kann die Self-Defender jedoch verschiedene Arten von Munition abfeuern.



➲ Es ist ein bodenlose Geschmacklosigkeit, ein Waffe 'Tiffani' zu nennen. Ja, sind wir hier denn beim Kaffeekränzchen der Execweibchen von Renraku?

Und von wegen Stil, die Ceska hat Stil, das Ding ist ja wohl potthässlich!
➲ Eisen

Watther Palm Pistol *
Diese europäische Holdout-Waffe kann je eine großkalibrige Kugel in ihren beiden übereinanderliegenden Läufen aufnehmen. Es ist möglich, beide Läufe gleichzeitig abzufeuern (behandeln Sie diese Variante wie eine Kurze Salve, siehe *SR3.O1D,* S. 115).

➲ Das ist keine Waffe, das ist Spielzeug!
➲ Chroma

➲ Na und, auch wir großen Jungs brauchen was zum Spielen.
➲ It's so

➲ Unterschätzt die Dinger nicht, Leute! Hab ich auch mal bei so einem Konzernhäschen gemacht. Gut, es hätte schlimmer kommen können - hat mich ja auch nur ein Auge gekostet, und der Job war auch gelaufen ...
➲ Trash Gordon

LEICHTE PISTOLEN
Leichte Pistolen sind die verbreitetsten Pistolen bei Zivilpersonen, die vorwiegend zum persönlichen Schutz eingesetzt werden. Im militärischen oder Sicherheitsbereich finden sie selten Anwendung.

Ares Light Fire 70
Die Light Fire 70 ist eine der leichtesten Pistolen auf dem Markt. Ein speziell für dieses Modell entwickelter aufschraubbarer Schalldämpfer ist ebenfalls erhältlich, mit einem Tarnstufenmodifikator von -1, einem Gewicht von 0,1 kg und einem Preis von 650 Nuyen.

➲ Bevor ihr euch eine Hold-Out kauft, legt euch lieber eine Light Fire zu, die ist fast genauso gut zu verstecken, mit Schalldämpfer echt leise und macht deutlich mehr Aua!
➲ Spitfire

➲ Die gibt's doch auch in einer preiswerteren Nachbau-Version, oder? Weiß jemand wo?
➲ vom Wyatt Earp der Bruder

➲ Wenn es noch billiger werden soll, dann zieh dir was aus dem Kaugummi-Automaten, du Imitat von einem Runner!
➲ FullSpeedAhead

Beretta 200ST
Die 200ST ist eine leichte Pistole mit einem Hauch von Automatikpistole, da sie im Salvenmodus feuern kann, was eine Komplexe Handlung erfordert. Zusätzlich zu einem erweiterten Munitionsstreifen hat diese Pistole eine ausziehbare Schulterstütze, die 1 Punkt an Rückstoßkompensation bietet.

➲ Eine leichte Pistole mit Salvenfeuer? Cool, nur ist vermutlich die Mechanik recht anfällig, oder?
➲ Shiver

➲ Gar nicht mal, man muss das Teil nur vernünftig pflegen und nicht durch das nächste Schlammloch ziehen. Dann macht fast jede Knarre Ärger. Ach ja, achtet darauf, dass ihr eine Waffe mit Schulterstütze bekommt, die letzte Produktionsserie von Anno '56 hatte nämlich noch keine, und ohne macht es keinen Spaß, die 200ST abzufeuern.
➲ „Hawkeye" Murdock

Beretta Modell 101T *
Diese leichte persönliche Waffe wird vor allem von Konzernsicherheitspersonal geschätzt.

➲ Konzernsicherheitspersonal, schon klar! Wenn solche Leute auf mich schießen, dann nehmen sie immer was Härteres als diese Erbsenpistole. Aber mit 'nem Laserpointer und vernünftiger Muni kann man schon was damit machen, denn diese Waffe fällt einfach nicht auf. Mit 'ner Predator habt ihr eine Beule im Anzug so groß wie'n verdammter Fußball, aber die 101T muss man schon suchen, um sie bei euch zu finden.
➲ Hemlock

Ceska vz/120
Die vz/120 wird vom tschechischen Waffenhersteller Ceska Zbrojovkain Prag produziert und ist als wichtig-

ste leichte Dienstpistole Osteuropas auch die offizielle Seitenwaffe der tschechischen Panzertruppen.

➲ Wenn es einen Design-Preis für Pistolen gäbe, die vz/120 sollte ihn kriegen! Das verdammt schönste Schießeisen, das ich je gesehen hab.
➲ Eisen

➲ Genau! Es ist genauso wichtig, dass eine Waffe cool aussieht. Jemanden mit einer uncoolen Waffe zu erschießen ist stillos.
➲ Mr.Carmel

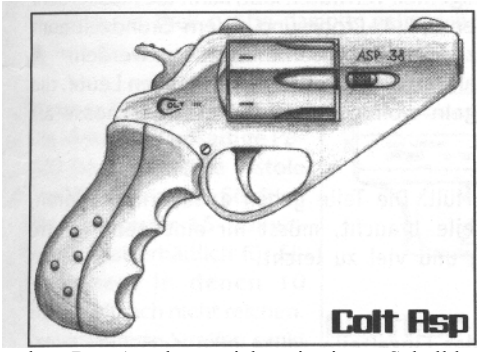
➲ Erinnere mich daran, wenn ich dir im Kampf mal gegenüber stehe! Zuverlässigkeit geht auf jeden Fall vor!
➲ Sergeant Slaughter

Colt America L36 *
Diese leichte, amerikanische Waffe besitzt ein schlankes Profil, das es leicht macht, sie zu verbergen, und ihr eine große Fangemeinde und stilbewusste Kunden eingebracht hat.

➲ Eine leichte Pistole mit einem so kleinen Magazin? Keine Feuerkraft und dann noch nicht einmal ordentlich Muni? Was soll ich damit machen? Auseinandernehmen und werfen?
➲ Blutrabe

➲ Wie wäre es mit *vernünftig zielen?* Soll ja manchmal helfen, hab ich mir sagen lassen. Abgesehen davon gilt bei mir ein Run als gescheitert, sobald der erste Schuss fällt.
➲ Merciless Ming

➲ Ach, und warum schleppst du dann immer ein MMG mit?
➲ Ralphie



Colt Asp
Dieser als preiswerte, effektive Waffe angepriesene leichte Revolver ist in jeder Hinsicht eine solide Anschaffung. Seine beschränkte Munitionskapazität läßt es jedoch wünschenswert erscheinen, Konflikte schnell zu beenden. Der Asp kann nicht mit einem Schalldämpfer ausgerüstet werden.

➲ Das ist der Colt Asp? Cool, den hatte ich mir ganz anders vorgestellt. Endlich mal ein Revolver mit Charakter. Für mich zwei davon, bitte!
➲ Spitfire

Fichetti Executive Action
Die Executive Action kann im Salvenmodus feuern, und zwar angeblich „so schnell, dass keine Zeit für einen Rückstoß bleibt" (Werbetext). Es existiert allerdings kein integrierter Rückstoßdämpfer, daher gelten die üblichen Rückstoßregeln.

➲ Wenn man sich da was dran bastelt, um den Rückstoß ein bißchen zu verringern, ist das Teil gar nicht mal so schlecht ... obwohl es von Fichetti kommt ...
➲ Blue Chrome

➲ Also ich finde die Firma prima, die denken auch mal an Stil und Optik und nicht nur an möglichst große Löcher, die man in andere Leute damit macht.
➲ Style Runner

➲ Sowas, und ich hab doch glatt immer geglaubt, das wäre der Primärzweck einer Waffe. Sieh mal an, so kann man sich irren ...
➲ Houdini

Fichetti Security 500 *
Die *Fichetti Security 500* ist auf leichte Sicherheitsarbeit ausgelegt und lässt sich mit einer breiten Palette von Zubehör ausstatten. Das Spitzenmodell 500a besitzt einen erweiterten 25-Schuss-Ladestreifen und eine abnehmbare Schulterstütze (die einen Punkt Rückstoßkompensation bietet).

➲ Eine wirklich effektive Waffe für den Anfänger, gut verarbeitet, subtil und wirkungsvoll. Für Trolle allerdings vielleicht ein bißchen klein ...
➲ Sister Sinister

➲ Kein Troll der Welt, der auch nur etwas Selbstachtung hat, schießt mit einer Fichetti!
➲ Whisper

Glock-Mini „Der Giftzwerg“ **
Diese 13 cm große Taschenpistole aus Österreich verfeuert kleine Explosivsprengköpfe aus Superplast, die in ihrer Wirkung mit EX-Explosivmunition vergleichbar sind, und schon manch potentieller Aggressor wurde von der ungewöhnlichen Feuerkraft dieser Waffe überrascht. Die Waffe wurde zum Teil aus nichtmetallischen Kompositwerkstoffen hergestellt, was die Entdeckung durch Waffendetektoren erschwert.

Der Giftzwerg hat nur einen Feuermodus: EM. Eine Version mit internem Smartlink ist nicht erhältlich. Als Zubehör kann nur ein spezieller Lasermarkierer installiert werden (Aufpreis 300 Euros).

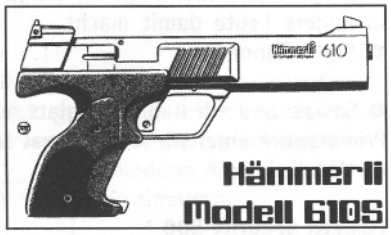
➲ Holla, DER Name passt! Vorsicht, Leute, sieht aus wie eine Hold-Out, verschießt aber *Sprengköpfe!* Völlig unglaublich, das Teil. Diese Waffe sieht nicht nur äußerst giftig aus, sie ist es auch.
➲ Hombre

➲ Nur mit der Heimlichkeit ist es vorbei, sobald man den Giftzwerg aus der Tasche gezogen und einmal abgedrückt hat. Das

ist ein Lärm, sag ich euch. Immerhin verschießt die Waffe Superplast! Normale Muni kann man .damit aber sicher nicht verballern, oder?
➲ Zhukov

➲ Nein, und versuch mal, an ausreichende Mengen dieser Sprengmuni zu kommen. Ich hab einen Giftzwerg zu Hause, in der Vitrine, weil ich keine Muni bekomme. Sieht aber nett aus, macht sich gut als Schaustück ...
➲ Bender

Hämmerli Modell 610S

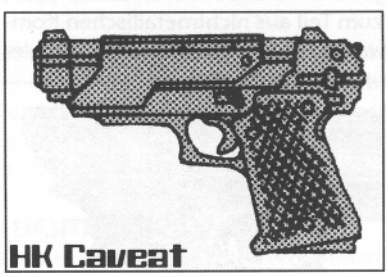


Die *Modell 610S* ist eine schlanke, durchgestylte Waffe, die eine individuelle Auswahl an Pistolengriffen bietet. Sie kann über dem Lauf montierte Erweiterungen aufnehmen, doch ein internes Gasventilsystem, das eine Rückstoßkompensation von 1 Punkt bietet, verhindert die Verwendung von aufgeschraubten Erweiterungen. Da diese Waffe als Sportpistole ausgelegt ist, verwendet sie die Reichweitentabelle der Schweren Pistolen.

➲ Diese Waffe ist ein Witz! Ich meine, sie muss ein Witz sein! Das Kaliber einer leichten Pistole, null Magazinkapazität, aber das Gewicht und die Größe einer überschweren Pistole! Was soll das?
➲ MegaDeth

➲ Ich habe in meinen Zeiten bei KnightErrant damit Schießen gelernt, weil sie kaum Rückstoß besitzt, aber eben sonst wie eine schwere Einsatzwaffe wirkt. Gute Übungswaffe, mehr aber auch nicht. Man kann zwar sehr weit mit ihr schießen, aber die Kugeln sind so langsam, dass man sie laufend überholen könnte!
➲ German Avatar

➲ Sie hat zwar nicht viel Durchschlagskraft, aber sie Liegt perfekt in der Hand. Ich habe meine als Geschenk von einem Chummer erhalten, matt-Silber. Das Ding hat Stil. Und wenn man damit umgehen kann, braucht man keine superschwere Pistole.
➲ Annihilator



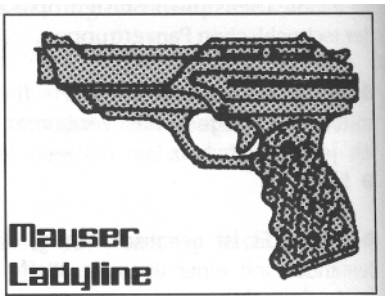
Heckler & Koch H&K Caveat

Die ideale Abschreckungspistole für den reisenden Geschäftsmann. Sieht aus wie eine Schwere Pistole, ist aber leicht und handlich. Die Caveat beweist, dass der erste Eindruck zählt.

➲ Der erste Eindruck ist total für'n Arsch, wenn du nicht als zweites ein paar Eindrücke in deinem Ziel hinterlässt!
➲ Megawatt

➲ Die Feuerkraft der Caveat ist okay, nur ist das Magazin etwas klein geraten. Aber dich interessieren ja eh nur Waffen ab LMG und aufwärts ...
➲ Beagle

Mauser Ladyline



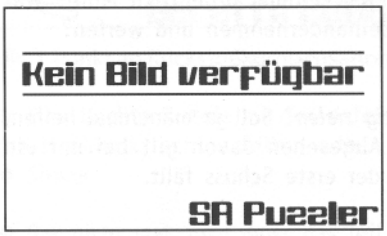
Eine elegante Waffe mit der nötigen Feuerkraft, um jedem ein für allemal eine Lektion zu erteilen, der das modische Design der Waffe unterschätzt.

➲ Super, jetzt macht Mauser schon Bleispritzen für Konzernschlampen, die nie das Büro oder die gepanzerte Limousine ohne Bodyguard verlassen. Ich frage euch, was soll das? Also ich kenne keine Ladies, die so ein Handtaschenpistölchen brauchen würden ...
➲ Alien Queen

➲ Du kennst keine Ladies, weil du selbst auch keine bist!
➲ Ladyhawk

➲ Sag mir das doch mal ins Gesicht, Schätzchen. Du bist doch auch nur so ein verweichlichtes Rotkäppchen ...
➲ Alien Queen

SA Puzzler



Diese von Shiawase Armaments produzierte Waffe besteht vollständig aus Polyresin und kann nicht durch magnetische Waffendetektoren aufgespürt werden. Die Waffe kann in mehrere Komponenten zerlegt werden, die wie Schmuckstücke oder andere alltägliche Gegenstände aussehen, wodurch sie sich relativ problemlos illegal transportieren läßt. Zu erkennen, dass die Komponenten die Teile einer Pistole sind, erfordert eine erfolgreiche Pistolen-B/R(6)- oder eine Wahrnehmung(10)-Probe. Auch wenn der Name das Gegenteil vermuten läßt, kann die Puzzler sehr leicht mit einer Pistolen-B/R(4)-Probe und einem Grundzeitraum von 10 Kampfrunden zerlegt oder zusammengesetzt werden.

Um ein Höchstmaß an Tarnung zu erlangen, benutzen Leute, die diese Waffe schmuggeln wollen, oft Hi-C-Plastikgeschosse als Munition (siehe S. 68).

➲ Wow, was für ein Müll. Die Teile gehen andauernd verloren, und wenn ihr Ersatzteile braucht, müsst ihr eine neue Knarre kaufen. Unzuverlässig und viel zu Leicht.
➲ Arcaist

➲ Genau, für jedes der Einzelteile sollte man dem Entwickler eine überbraten ... ModeLLbaupistole, blöde ...
➲ Gung Ho

➲ Ich hab mal versucht, so eine zusammenzubauen, aber irgendwie hab ich zu dicke Finger dafür ...

➲ Sneaker

Seco LD-120

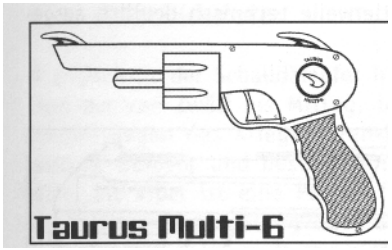
Dieser modernisierte Nachbau der ehrwürdigen *Israeli LD-100* weist einen integrierten aufgesetzten Laser Zielmarkierer auf.

➲ Meine Frau wollte genau diese haben. Für die Küche. 'Warum?', hab ich gefragt. 'Schau dir Squeezes Frau an, die wollte was Vernünftiges, eine solide Browning:, hab ich gesagt. 'Was will eine hübsche Ork-Frau wie du mit so einem lächerlichen Ding?', hab ich gefragt. Aber es hieß DIE oder KEINE. Frauen!
➲ Puchevsky

➲ Wenn es nach mir ginge, duften Orks und Trolle überhaupt keine Waffen haben!
➲ Avatar

➲ Es geht aber nicht nach dir, du Spinner!
➲ Bismark

Taures Multi-G
Der Multi-6 ist ein zuverlässiger Revolver, der eine Vielzahl von Munitionsarten verfeuern kann. Meistens wird er mit der Standard-



munition für Leichte Pistolen (CAL) geladen, die er im üblichen halbautomatischen Modus abfeuern kann. Der Multi-6 kann jedoch auch mit Munition für Schwere Pistolen geladen werden, wodurch sich der Modus zu EM und der Schadencode zu 7M ändert, wobei dann die Reichweitentabelle für Schwere Pistolen gilt. Der Multi-6 kann nicht mit einem Schalldämpfer ausgerüstet werden.

➲ Kann mir mal jemand sagen, warum ich einen Revolver mit kleiner Muni laden sollte, wenn er auch große fasst?
➲ Hombre

➲ Ist vermutlich mehr eine Notfallmaßnahme. Wenn der Drek so richtig dampft, lädt man halt schwere Muni rein, nur wird die ganze Mechanik dann ziemlich langsam ...
➲ Lohengrin

➲ Wenn der Drek richtig dampft, nehm ich keine Leichte Pistole!
➲ Hombre

Walther PB-120
Die kleine und bösartige PB-120 ist die Leichte Pistole der Wahl für viele Söldner. Ein erweiterter 15-Schuss-Streifen ist erhältlich für Situationen, in denen 10 Schuss einfach nicht reichen. Der erweiterte Streifen senkt die Tarnstufe der Waffe um 2.

➲ Wisst ihr, mein Ausbilder hat immer gesagt: "Wenn ihr nah genug am Gegner seid, um eine Pistole gegen ihn einzusetzen, dann habt ihr was falsch gemacht ..." Und ich stimm' ihm da zu. Ein Scharfschützengewehr ist VIEL sicherer, oder noch besser, ein richtig schöner Kampfzauber ...
➲ Sergeant Slaughter

➲ ... oder eine gelenkte Rakete ...
➲ Skullhawk

➲ ... oder vielleicht ein Taktischer Atomsprengkopf, wo wir grade bei den subtilen Dingen sind ... *kopfschüttel*
➲ Shadowstalker

AUTOMATISCHE PISTOLEN
Automatische Pistolen sind Schnellfeuerwaffen, die im Salvenmodus feuern und die Reichweitentabelle für Leichte Pistolen verwenden.

Ares Crusader
Die Crusader ist nur wenig größer als eine Leichte Pistole. Sie lädt einen erweiterten Munitionsstreifen und verfügt über ein integriertes aufgeschraubtes Stufe-l-Gasventilsystem und einen ausklappbaren Vordergriff zur Rückstoßdämpfung.

➲ das ist kein automatisch Pistole, das ist schwule scheisendrek!
➲ IVAN

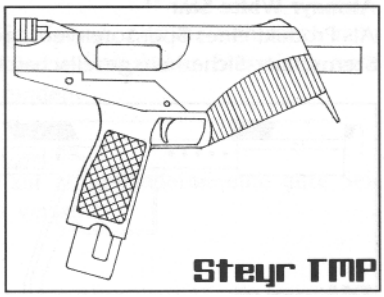
➲ Meine Tochter hat sich drüber gefreut. Aber für meiner einer ist das nichts ... da kann ich ja gleich Steinchen schmeissen.
➲ Skrumsch der Troll

Ceska Black Scorpion
Diese Waffe kombiniert die Tarnstufe einer leichten Pistole mit der Feuergeschwindigkeit einer Maschinenpistole. Sie ist mit einer eingebauten ausklappbaren Stütze ausgerüstet, die einen Punkt Rückstoßkompensation bietet.

➲ Klein, Leicht, handlich, Salvenfeuer, genug Munition, ästhetisch ansprechend und seit vielen Jahren weltweit im Einsatz. Zugegeben sie hat gewisse Probleme mit Körperpanzerung, aber ihre Unauffälligkeit macht sie zur perfekten Waffe für etwas subtilere Einsätze.
➲ Eisen

➲ Genau, wenn eine MP zu groß und eine Leichte Pistole zu klein ist, dann ist die Black Scorpion die erste Wahl. Abgesehen davon ist sie derart stabil gebaut, dass man sie auch mal eine Woche ohne Wartung durchs Gelände schleppen kann.
➲ Howitzer

Steyr TMP
Die großzügige Verwendung von Polymeren im Rahmen dieser Waffe macht sie extrem leichtgewichtig. Anders als andere Automatische Pistolen kann die Steyr TMP im vollautomatischen Modus feuern. Ihr geringes Gewicht und eine fehlende Rückstoßdämpfung machen es jedoch extrem schwierig, sie beim vollautomatischen Bleispucken unter Kontrolle zu halten.



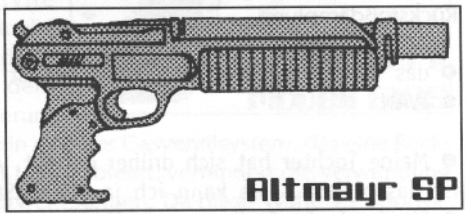
➲ Ich liebe dieses Teil! Klein, leicht, handlich. Macht zwar keine großen Löcher, ist aber die einzige Autopistole, mit der man auch Deckungsfeuer veranstalten kann.
➲ MY$T1C

➲ Wird aber nur ein sehr kurzes Deckungsfeuer.
➲ Nidhöggr

➲ Den Kopf wirst du trotzdem runternehmen ...
➲ Konwacht

SCHWERE PISTOLEN
Die Schweren Pistolen sind die Arbeitspferde der Pistolenklasse. Hier finden Sie die verheerendsten Handfeuerwaffen, die es gibt.

Altmayr SP **
Die ultimative Waffe für den Häuserkampf. Eine Pump-Action-Schrotpistole für durchschlagkräftige 30mm-Munition, mit der auch Mikrogranaten (siehe S. 72) desselben Kalibers verschossen werden können (so gar ein Muni-Mix ist ohne Umbau möglich). Die 30mm-Munition ist nur beim Hersteller der Waffe erhältlich und hat einen Schadenscode je nach Art der verwendeten Munition: 30mm Massiv- 10S, 30mm Schrot- 10S(f) (siehe S. 69).



Die Waffe verwendet die Reichweitentabelle für Leichte Pistolen für Massiv- und Schrotgeschosse, und die Tabelle für Schwere Pistolen für Mikrogranaten, wobei auch hier die Mindestentfernung zum Ziel beachtet werden muss, die durch die Sicherheitsschaltung verursacht wird, welche die Granaten erst nach 5m scharf macht (siehe S. 72)

Die Altmayr SP kann nur mit aufmontiertem Zubehör versehen werden.

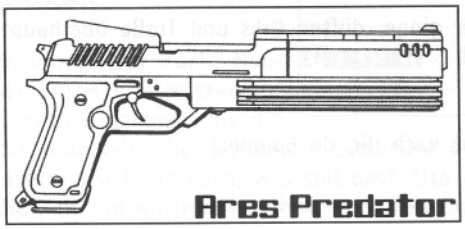
➲ Dieses kleine Stück deutscher Wertarbeit hat mir schon xmal den Hintern gerettet! Die Magazinkapazität ist zwar gering, aber das gleicht sich durch das gewaltige Kaliber mehr als aus. Vor allem die Möglichkeit, Minigranaten zu verschießen macht das Teil extrem gefährlich.
➲ Bannockburn

➲ Achtet drauf, dass ihr das Ding *genauestens* überprüft, bevor ihr 'nen Munimix mit Granaten oder Schrot ins Magazin packt! Ich spreche aus Erfahrung, einem Chummer von mir haben die Einzelteile der Waffe mehrere Zähne ausgeschlagen und seinen rechten Cyberarm vollständig demoliert.
➲ Zigda

Altmayr White Star **
Als Produkt eines Sponsorenvertrages zwischen Altmayr und der Sternschutz-Sicherheitsgesellschaft hat die White Star binnen kürzerster Zeit bundesweit ihre Verbreitung gefunden. Aufgrund ihres integrierten Gasventils ist die White Star zwar relativ rückstoßarm, jedoch auch inkompatibel mit einem Schalldämpfer. Sie ist wahlweise mit einem aufgesetzten Lasermarkierer (+200 EC) oder Smartgun-11 (+450 EC) ausgestattet.

➲ Also mein Kumpel Wedge kennt sich mit Kanonen aus, und der meint, die White Star sei so gebaut, daß sie ganz besonders laut ist. Dadurch sparen sich die Bullen notfalls den Ruf nach Verstärkung, wenn's zur Sache geht.
➲ Havoc

Ares Predator *
Diese bedrohliche Waffe mit durchschlagender Feuerkraft ist für viele Shadowrunner die schwere Pistole schlechthin und auch unter Söldnern und Sicherheitsdiensten extrem beliebt.



➲ Die Predator ist für viele Runner immer noch DIE allererste Wahl für Schwere Pistolen. Da schafft es dann auch kein deutsches Konkurrenzprodukt, sich gegen durchzusetzen, auch wenn es mittlerweile technisch deutlich ausgereiftere Modelle gibt ...
➲ Spitfire

Ares Predator II
Diese aktualisierte Version der populären Predator beinhaltet ein internes Smartgunsystem.

➲ Ich weiß nicht, irgendwie ist die Pred II hässlich. Die alte war schöner. Mit dieser Flosse ...
➲ Littil Divil

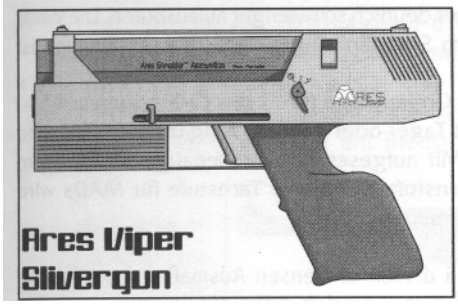
➲ Eine Umstellung macht auch wenig Sinn, von Predator I auf ihre Nachfolger. Es sei denn, man hat sich 'ne Smartverbindung besorgt. Ansonsten sind die Änderungen eher minimal.
➲ Think Tank

Ares Predator III
Die neue und verbesserte Predator III ist die aktuellste Variante dieses Straßensam-Lieblings. Sie wird mit einem integrierten Smartgun-2-System geliefert (siehe *M&M* 3.01 D, S. 34).

➲ Endlich hat Ares begriffen, dass das neue Design der Pred II ein Griff ins Klo war. DAS ist doch mal wieder eine Schwere Pistole, die schon beim bloßen Hinsehen einschüchtert! Ich hab allerdings gehört, dass das neue Smart-II-System noch ein paar Macken hat, ich würde also noch ein halbes Jahr warten, bevor ich meine alte Pistole verschrotte, um mir dieses Baby zuzulegen ...
➲ Lohengrin

➲ Also ich wär ja immer vorsichtig, wenn sie irgendwo *'new and improved* draufschreiben ...
➲ Tech Typ

Ares Viper Slivergun *
Diese Pistole kann nur Flechettegeschosse verschießen (was der Schadenscode bereits wiederspiegelt). Sie besitzt die Reichweite einer schweren Pistole und verfügt über einen eingebauten Schalldämpfer.



➲ Die ist lustig, diese Knarre. Kostet fast nix, hat eine verheerende Wirkung gegen ungepanzerte Ziele und einen integrierten Schalldämpfer. Ich finde, jeder sollte eine haben.
➲ dEr sCHrecKLicHe sVEn

➲ Logisch ... der Schalldämpfer hält wegen der Schrapnellwirkung nur von Zwölf bis Mittag, in der ADL kannst du wegen Verstoß gegen das Kriegswaffen-Kontrollgesetz vor den Kadi gezogen werden, und besonders unauffällig ist das Teil auch nicht. Die Viper ist eine Pistole für impotente Angeber, mehr nicht! Deine Begeisterung Lässt da tief blicken, sVEn ... aber vielleicht bist du ja auch nur sCHrecKlicH dÄMLiCh ...
➲ Warentester

Browning Max-Power *
Die Browning ist der schärfste Konkurrent der Ares Predator im Kampf um den Ruf der härtesten schweren Pistole.

➲ Die Max-Power hat das gleiche Problem wie die alte Predator: Wenn sie noch gekauft wird, dann nur, weil das Budget zu eng ist oder aufgrund der klassischen Optik. Ansonsten hat sie die Ultra Power eigentlich vom Markt gedrängt.
➲ Bender

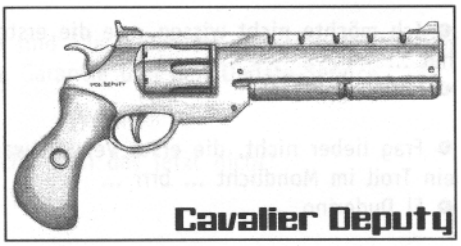
➲ Kann doch gar nicht sein. Die Max-Power hat Kultstatus! Ich hab sogar meinen Sohnemann nach ihr benannt!
➲ John Power

➲ Max Power??? Au weia!
➲ Huntress

Browning Ultra-Power
Diese verbesserte Version der Browning Max-Power ist kleiner als ihr Vorgänger, hat aber die gleiche Durchschlagskraft. Sie verfügt über einen serienmäßigen aufgesetzten Lasermarkierer.
Eine der vielen Alternativen auf dem momentan sehr gesättigten Markt der Schweren Pistolen. Läuft aber nicht mehr so gut wie das erfolgreiche Vorgängermodell, die Max-Power. Liegt wohl vor allem an dem Laserpointer, der das Gewicht und die Kosten erhöht, aber bei Profis kaum noch brauchbar ist. Smart-Verbindungen haben eben ihre Vorteile ...
➲ Roy Dupuis

➲ Und was ist mit Leuten, die keine Smartverbindung haben, du Penner? Und eine Smartgun an der Waffe hat ja auch weder Kosten noch Gewicht, schon klar ...
➲ Banzai

Cavalier Deputy
Dieser zuverlässige Revolver wird von muhen Burschen bevorzugt, die sich gerne ein Wildwest-Image geben. Er feuert schneller als der Ruger Super Warhawk, was ihn zu einem ernstzunehmenden Gegner für automatische Pistolen macht. Der Deputy kann nicht mit einem Schalldämpfer ausgerüstet werden.



➲ Wer glaubt, Straßensamurai wären nervig, der hat noch keine Straßencowboys gesehen. Deputies an der Hüfte, Cowboyhut und dann auf 'ner Harley Scorpion Passanten mit dem Lasso einfangen. Die Welt ist verrückt geworden ...
➲ Eismann

➲ Ach, haste das mittlerweile auch schon mitgekriegt?
➲ Spottdrossel

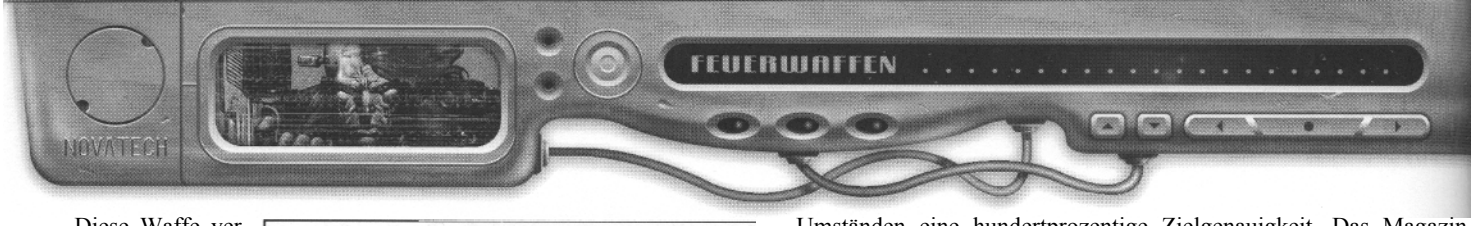
Colt Manhunter
Der Manhunter wurde von der berühmten Kopfgeldjägerin Andrea McBaine speziell für den Einsatz unter widrigen Bedingungen entwickelt und ist mittlerweile eine besonders bei Gesetzeshütern beliebte Waffe geworden. Der Manhunter verfügt über einen integrierten Lasermarkierer.

➲ Die neue Standardpistole im Sprawl. Alle die sich nicht mehr auf die Predator Reihe verlassen wollen, haben hier einen mehr als würdigen Nachfolger gefunden.
➲ Blaine McCracken

➲ Definitiv die Alternative zur alten Predator, eine gute Seitenwaffe, wenn alles andere versagt.
➲ Eisen

➲ Also ich tendiere da eher zur Watther Nova II, die ist nämlich in der ADL deutlich leichter zu bekommen und steht der Manhunter in nichts nach.
➲ Caine

Eichiro Hatamoto II
Die einschüssige, großkalibrige Hatamoto II feuert spezielle Schrotladungen, die an die Größe einer Schweren Pistole angepasst sind.



Diese Waffe verwendet die Reichweitentabelle für Schwere Pistolen, feuert aber nach den Schrotflintenregeln.

➲ Was für ein Witz von Waffe! Ein Schuss - und wenn der daneben geht, bist du Geschichte! Lachhaft!
➲ MegaDeth

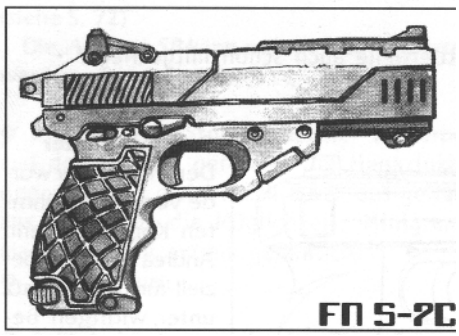
➲ Ich möchte nicht wissen, wie die erste Version ausgesehen hat ...
➲ German Avatar

➲ Frag lieber nicht, die erste Version war noch hässlicher als ein Troll im Mondlicht ... brrr ...
➲ El Duderino

➲ Was soll jetzt das wieder heißen?
➲ Großer Böser Troll

➲ Ups! War nicht so gemeint, wie es vielleicht klang, ehrlich!
➲ El Duderino

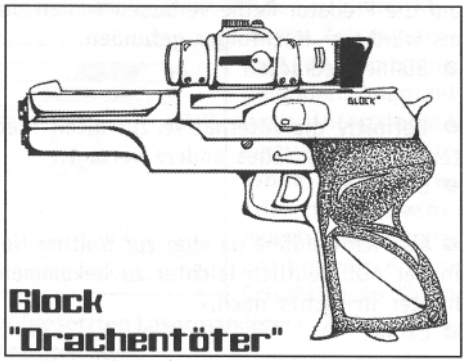
FN 5-7C
Diese Schwere Pistole verfeuert Munition für Leichte Pistolen mit einer extrem hohen Geschwindigkeit. Die Waffe kann im halbautomatischen oder im Salvenmodus feuern, und ihr ausgeklügeltes Design verschafft ihr 1 Punkt Rückstoßkompensation.



➲ Läuft wie 'ne Ente, quakt wie 'ne Ente ... Die FN 5-7C ist ne überdimensionierte Automatik-Pistole, mehr nicht.
➲ Eckstein

➲ Das mag schon sein, aber als solche ist sie eine preiswerte Alternative zu den meisten anderen Auto-Pistolen. Nur Ersatzteile dafür sind nicht allzu Leicht zu bekommen, also ist 'Pflegen' angesagt.
➲ Hemlock

Glock „Drachentöter" **
Als österreichische Antwort auf die Predator-Reihe handelt es sich bei der Glock „Drachentöter" um eine schwere Pistole der Extraklasse. Ausgestattet mit dem Greifenauge-Zielfernrohr (elektronische Vergrößerung 3, Infrarot, Restlichtverstärker- jeweils umschaltbar-, und Ultra Sound, welches natürlich nur separat benutzt werden kann) bietet diese Waffe auch unter den widrigsten Umständen eine hundertprozentige Zielgenauigkeit. Das Magazin fasst 20 Schuss, kann aber bei Bedarf durch einen 40er-Streifen ersetzt werden (die sogenannte „Ernstfallvariante"). Der Drachentöter besteht zu großen Teilen aus synthetischen Materialien und ist somit für Metall-Scanner deutlich schwieriger aufzuspüren. Die Waffe wird mit eingebautem Smartlink-II geliefert, das Greifenauge ist abnehmbar.



Wird die Waffe mit Greifenauge (Preis des Greifenauges: 4.500 EC, Verfügbarkeit 8/4 Tabe) oder großem Magazin benutzt, sinkt die Tarnstufe auf 2. Mit aufgesetztem Greifenauge und großem Magazin sinkt die Tarnstufe auf 0 (die Tarnstufe für MADs wird hiervon jedoch nicht beeinträchtigt).

➲ Bei einer Waffe von diesen immensen Ausmaßen kann ich nur sagen: Sinn verfehlt! Entweder ich habe sie immer einsatzbereit und werde durch die gewaltigen Aufsätze behindert, oder ich habe sie versteckt dabei und kann sie nicht sofort zielgenau einsetzen, weit ich erst diese dammfichten Aufsätze draufmontieren muss ...
➲ MegaDeth

➲ Ja, und? Es gibt da draußen tatsächlich Waffen, die nicht konzipiert wurden, um sie möglichst unauffällig an Sicherheitskräften vorbeizuschmuggeln. Und glaub mir, die Feuerkraft der „Drachentöter' ist mehr als nur beeindruckend.
➲ Nidhöggr

Heckler & Koch HK Urban Fighter **

Die *HK* Urban Fighter ist die Schwere Pistole aus der „Urban"-Familie von Heckler und Koch, die ganz im guten alten Urban-Stil komplett in Plastik und Keramik daherkommt. Die sensationellen Maße von 18 cm Länge und 900 g Gewicht sorgen dafür, dass die Waffe auch bei einer Leibesvisitation nur bei gründlichem Suchen entdeckt wird. Die Waffe besitzt ein Smartlink-II und neuere Modelle verfügen über eine konstruktionsbedingte Rückstoßdämpfung. Weiteres Zubehör kann nicht installiert werden. Bei dieser Waffe wird die Munition in versiegelten Magazinen zugeführt. Diese versiegelten Streifen sind von Chemodetektoren, sogenannten Chemsniffern, nicht zu entdecken. Wenn die Waffe allerdings durchgeladen oder frisch benutzt wurde, gelten die normalen Regeln (Probe mit der Stufe des Chemsniffers gegen 10; pro angefangenen 8 Schuss Standardmuni sinkt der Mindestwurf um 1; pro angefangenen 6 Schuss Explosivmuni sinkt der Mindestwurf um 1). Das Durchladen benötigt wegen des zu entfernenden Siegels eine Komplexe Handlung und beide Hände.

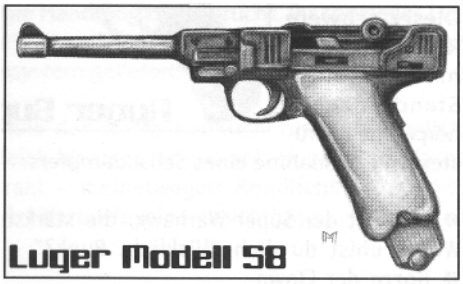
Ein Magazin mit normaler Standardmunition Kostet 100 Ecu (Verfügbarkeit 8/10 Tage). Ebenfalls erhältlich sind Magazine mit APDS-Munition (300 Ecu und Verfügbarkeit 14/20 Tage). Für die Waffe wird ein spezieller Schalldämpfer aus Keramik angeboten, der 500 Ecu kostet (Verfügbarkeit der Waffe).

➲ Keine Ahnung, wie Heckler & Koch drauf kommt, dass diese Waffe für Sicherheitsfirmen wäre ... Das ist eine Pistole für Attentäter, nichts weiter ...
➲ Schattenkanzler

➲ Oder der letzte Notnagel, wenn's mal in 'nem überwachten Bereich Ärger geben sollte.
➲ MercilessMing

➲ Toll, ich versuche seit geschlagenen 6 Monaten, so ein Teil zu bekommen. Mein Schieber lacht immer nur, wenn ich mal wieder anrufe ... Und wenn ich mal eine in die Finger kriege, ist die vermutlich so teuer, dass ich sie sicher nicht mit auf die Straße nehmen werde. Was für ein Blödsinn, eigentlich ...
➲ Red Rose

Luger Modell 58 **



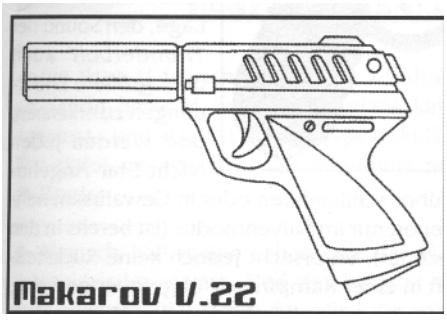
Die *Luger 58* ist eine sehr präzise und sichere Waffe für alle Situationen, in denen man keine Zeit zum Nachladen hat. Sie besitzt ein sechsfaches internes Sicherheitssystem, das ein versehentliches Losgehen der Waffe verhindert. Die sehr robuste Pistole wirkt trotz ihrer beträchtlichen Größe elegant und kombiniert das traditionelle Luger-Design mit zeitgemäßer Funktionalität.

Das Besondere an dieser Waffe ist zweifellos das sehr große Magazin, das grandiose 18 Schuss aufnehmen kann. Diese üppige Munitionskapazität beschert dieser Waffe eine breite Abnehmerschaft.

➲ Cool, diese Knarre sieht so ganz anders aus als die meisten, die ich kenne ...
➲ Street Kid

➲ Klar, denn das Rahmen-Design stammt, wenn ich mich nicht irre, noch aus dem Ersten Weltkrieg.
➲ Archiv

➲ Aus dem ersten Was?
➲ Street Kid



Makarov V 22

Die *Makarov V.22* gilt als eine der leisesten Pistolen der Welt. Durch die Kombination eines Schalldämpfers mit sogenannter Kalter Munition (siehe S. 69) hat dieses Gerät zwar relativ wenig Durchschlagskraft für das Kaliber, aber dafür ist sie fast so leise wie eine Luftpistole. Zusätzlich wurde der Schlagbolzen modifiziert und das Gehäuse abgedichtet, so dass auch die reine Mechanik weniger Geräusche verursacht.

Die V.22 kann nur mit spezieller Munition geladen werden, die nur für diese Waffe von Makarov vertrieben wird (Kosten pro Magazin 100¥, Verfügbarkeit 6/6Tage), es gelten die Regeln für Kalte Munition (siehe S. 69). Sie hat eine Reichweite wie eine leichte Pistole, und durch den Schalldämpfer, die Kalte Munition und die optimierte Bauart gilt für die Makarov V.22 ein Modifikator von +8 zur akustischen Standortbestimmung eines Schusses. Der Schalldämpfer ist fest in den Lauf integriert; nur aufmontiertes Zubehör und eine externe Smartgun sind möglich.

➲ Leute, lasst bloß die Finger von dieser Plempe. Die spezielle Muni ist tatsächlich nur über die Herstellerfirma zu beziehen und so auffällig, dass sie am Tatort nur eine Hülse finden müssen, und schon haben sie euch am Wickel! Schön leise ist sie ja, aber sie fällt einfach zu sehr auf.
➲ „Hawkeye" Murdock

➲ Dafür müssen die Cops erst mal wissen, wer alles so ein Teil hat, um überhaupt einen Täterkreis zu haben. Und wer ist in den Schatten schon so blöd und kauft eine registrierte Waffe?
➲ Spitfire

➲ Also meine Waffen sind alle registriert, nur so bekomme ich darauf doch die volle Garantie und den Update-Service ...
➲ Megawatt

➲ Wieso nur überrascht mich das jetzt nicht?
➲ Spitfire

Mauser Gladiator **

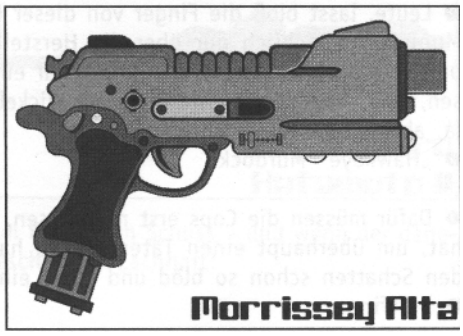
Nach. den guten Erfahrungen Lone Stars mit der Spezialentwicklung der Firma Ruger, dem Modell Thunderbolt, haben einige Sicherheitsfirmen und Ordnungskräfte Interesse an einer Waffe angemeldet, die dezent am Gürtel getragen werden kann und trotzdem die Vorteile einer automatischen Waffe bietet. Nach zwei Jahren intensiver Entwicklung erfüllt die Firma Mauser nun alle offengebliebenen Wünsche. Die Gladiator tritt damit in direkte Konkurrenz zu den bereits etablierten Pistolen Savalette Guardian und der Ruger Thunderbolt. Sie funktioniert nach dem bewährten Rückstoßprinzip, dass so ähnlich auch in Maschinenpistolen Verwendung findet. Sie hat einen schwereren Verschluss, der durch seine Masseträgheit den Rückstoß absorbiert. Während der Verschluss zurückläuft, sorgt ein Gasventil-I-System für ein schnelles Absinken des Gasdruckes und verhindert gleichzeitig ein Steigen des Laufes. Dieser zeitoptimierte Prozess ist nur durch Verwendung hülsenloser Munition möglich. Aufgrund der eigentlich bei Maschinenpistolen üblichen Technik ist die Waffe im Salvenmodus leider etwas ungenau.

Die Mauser Gladiator bietet insgesamt zwei Punkte Rückstoßdämpfung. Die Version Gladiator Smart enthält ein internes Smartlink-II und kostet 2.800 Ecu (sonstige Werte bleiben unverändert). Es ist möglich, zwei Feuerstöße in einer Runde abzugeben, im Salvenmodus wird aber die Waffenreichweitentabelle für Leichte Pistolen benutzt. Die Waffe kann nur mit hülsenloser Munition geladen und nur mit Unterlauf- und aufmontiertem Zubehör versehen werden.

➲ Schönes Teil, aber im Salvenmodus ruckelt sie mir zu stark. Das hätte man doch mit einem angepassten Kammersystem in den Griff bekommen können, oder?
➲ Mauerblume

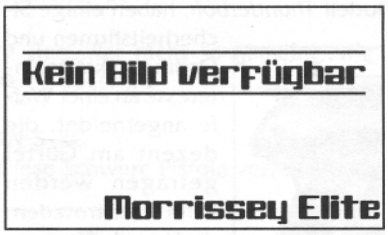
➲ Passt nur auf, an welche schießwütigen Psychopathen in Uniform ihr damit gelangt, denn die Gladiator ist per Definition eine automatische Waffe und demzufolge illegal!
➲ Miesmacher

Morrissey Alta



Die Alta ist die größte Feuerwaffe der Morrissey-Familie und genauso modisch und durchgestylt wie die Elan oder die Elite. Zwar ist sie für eine Schwere Pistole relativ klein, doch ihre Durchschlagskraft beweist, dass sie durchaus in diese Kategorie gehört. Sie verfügt über einen unter dem Lauf montierten Lasermarkierer.

➲ Klassisches Bild: Exec zieht Alta, Exec schießt mit Alta, Exec schmeißt vor Schreck Alta weg. Sie sieht irgendwie putzig und verspielt aus, macht aber den selben Lärm und Rückstoß einer normalen Pistole. Vielleicht sogar mehr.
➲ Merciless Ming



Morrissey Elite
Diese etwas kleinere Version der Alta wird als Schwere Pistole eingestuft, benutzt aber die Reichweitentabelle der Leichten Pistolen. Wie die Alta hat auch die Elite einen integrierten Unterlauf-Lasermarkierer.

➲ Und wie die Alta sieht auch die Elite so aus, als sollte man sie eher dem Junior in die Finger drücken. Also ehrlich, wenn ich eine Waffe zücke, will ich damit meine Gegner ausschalten. Wenn sie aber vor Lachen umfallen, hab ich zwar mein Ziel erreicht, fühle mich aber trotzdem etwas sonderbar dabei ...
➲ Eismann

➲ Stimmt, diese Waffe wird immer unterschätzt, weil sie so ein Plastik-Wasserpistolen-Design hat. Ob das nun gut oder schlecht ist, möge sich allerdings jeder selber denken ...
➲ Youkai

Remington Roomsweeper *

Diese schwere Schrotflinte mit abgesägtem Lauf ist bei Straßenkämpfern aufgrund ihrer vernichtenden Wirkung gegen Gruppen von Gegnern und dem damit verbundenen Einschüchterungsfaktor extrem beliebt. (Für diese Waffe gelten die Reichweiten Schwerer Pistolen, ansonsten jedoch die Schrotflinten-Regeln. Siehe *SR3.01 D,* S. 117) Sie kann auch mit massiven Projektilen anstelle von Schrotmunition geladen werden. In diesem Fall richtet sie 9M Schaden an.

➲ Angeblich gibt's die „Unverwüstliche" in manchen Diskount-Läden ja schon inklusive schwarzem Duster und Fieser-Blick-Trainer.
➲ Ferro-Fibrous

➲ Verspiegelte Sonnenbrille nicht vergessen!
➲ Pandora

➲ Yeah, der klassische Straßenfeger. Er räumt dir den Schmutz vor den Füßen weg!!!
➲ Bukhar

➲ Roomsweeper = Straßenfeger? Bukhar, du solltest deinen Sprachchip nicht auf dem Flohmarkt kaufen!
➲ Kornplotz

Ruger Super Warhawk *

Dieser schwere Revolver lässt sich mit der gesamten Standardzubehörpalette ausrüsten, mit Ausnahme eines Schalldämpfers.

➲ „Das ist der Super Warhawk, die stärkste Handfeuerwaffe der Welt! Fühlst du dich glücklich, Punk?"
➲ Bozzo der Clown

➲ Das hab ich doch schon mal irgendwo gehört, wenn ich doch nur drauf käme, wo ...
Egal, der Warhawk schlägt sämtliche Automatik-Waffen um Längen, allerdings ist die Ladezeit gerade für ungeübte Schützen oft tödlich.
➲ Pionier

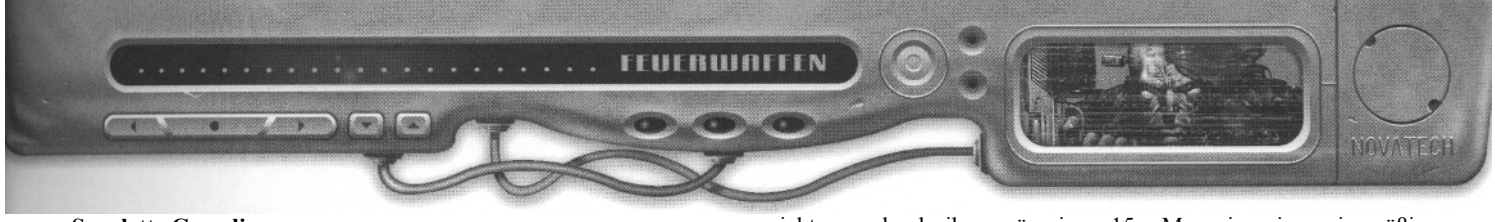
➲ Nicht zu vergessen die geradezu barbarische Optik. Den Warhawk muss man in den wenigsten Fällen überhaupt abfeuern, um seine Gegner ruhig zu stellen, ein bißchen damit wedeln reicht meist aus.
➲ Sneaker

Ruger Thunderholt

Da dies die offizielle Waffe des Lone Star ist, sind Sicherheitsleute dieser Organisation immer in der Lage, den Sound der *Thunderbolt* auch über größere Entfernungen zu erkennen, und werden jeden Nicht-Star-Angehörigen, der sie mit sich führt, schikanieren oder in Gewahrsam nehmen. Die Thunderbolt feuert nur im Salvenmodus (ist bereits in den Schadenscode eingerechnet), verursacht jedoch keine Rückstoßeinbußen bei der ersten in einer Kampfrunde abgefeuerten Salve. Die zweite Salve erhält einen speziellen Rückstoßmodifikator von +4. Die Thunderbolt wird entweder mit einem Unterlauf-Lasermarkierer (+250¥) oder einem internen Smartgunsystem (+400¥) geliefert.

➲ Ohh, yeah, Mann, ich hab gestern 'nem Cop so'n Ding geklaut. Das Vieh reißt Löcher in 'ne Stahltür, dass einem die Augen tränen. Ist leider so heiß, dass man sich schnell die Finger dran verbrennt ...
➲ Steamrider

➲ Dumm nur, dass dich mit der Knarre jeder für 'nen Copkiller hält ...
➲ Team Red



Savalette Guardian

Unter der chromglänzenden Oberfläche dieser beliebten Schweren Pistole versteckt sich eine Vielzahl von Extras. Die Guardian kann eine einzelne Drei-Schuss-Salve abfeuern, was eine Komplexe Handlung beansprucht. Ihr spezielles Design sorgt für 1 Punkt Rückstoßdämpfung und sie wird mit einem integrierten Smartgunsystem geliefert.

➲ Wenn du nachts mit der Waffe heimlich rumlaufen willst, kannst du dir auch gleich 'nen Kopfschuss setzen oder auf Wache rauchen. Ein Lichtstrahl - meinetwegen Mondlicht - und dieses polierte Ding reflektiert wie eine Leuchtboje.
➲ Polite

➲ Angeblich gibt es die Knarre in einer kleinen Auflage in mattschwarz, das soff noch edler aussehen und ist zudem unauffälliger. Allerdings soll die auch fast doppelt so teuer sein.
➲ Läufer

Walther Nova II **

Die Walther Nova II war vom Hersteller als das deutsche Pendant zur Ares Predator geplant, allerdings setzte sich diese Schwere Pistole trotz aggressiver Marktstrategien nicht so recht durch. Die Nova II ist mit einem eingebauten Lasermarkierer ausgestattet und erhält nach Wunsch des Kunden eine persönliche Gestaltung oder Prägung bzw. Gravur, die im Preis mit inbegriffen ist. Die Nova Il kann kein Unterlauf-Zubehör aufnehmen.

➲ Die Nova II ist schon seit fast 2 Jahren auf dem Markt, aber so richtig bemerkt hat sie irgendwie keiner. Hab mir mal eine zugelegt, und das ist eine unspektakuläre, aber feine Pistole. Wie stabil sie ist, kann ich allerdings noch nicht sagen ...
➲ Bender

➲ Also ich hab meine schon seit der Markteinführung und bin sehr zufrieden damit. Und der Service mit der Gravur ist auch nett. Das ist DIE Waffe für alle, die eine etwas persönlichere Plempe haben möchten, und nicht nur den Einheitsdrek.
➲ Bademeister

Walter P-059 „Futura" **

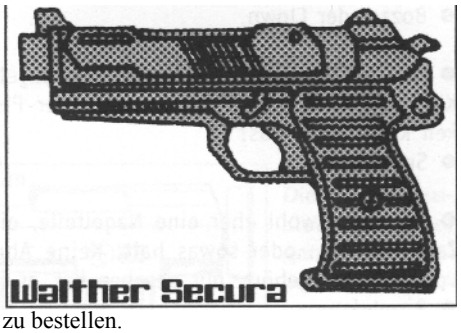
Nach mehreren Jahren und etwa 15.000 Mannstunden Entwicklungsarbeit bringt die Carl Walther GmbH nun die P-059 „Futura " auf den Markt. Diese Schwere Pistole überzeugt nicht nur durch ihr geräumiges 15er-Magazin, ein serienmäßiges Smartgun-II-System und ihr robustes Design, sondern ist auch die erste Handfeuerwaffe aus dem Hause Walther mit elektrischer Zündung. Durch dieses Feature wird nicht nur die Wahrscheinlichkeit einer Ladehemmung deutlich verringert, sondern auch die Effizienz beim Zusammenspiel mit einem Schalldämpfer erhöht.

Die P-059 „Futura" ist in mattschwarz und silbermetallic erhältlich. Der akustische Modifikator zur Wahrnehmung des Schusses oder der Bestimmung der Schussrichtung beim Einzelfeuer mit Schalldämpfer liegt bei der P-059„Futura" nicht bei +4 (siehe Schalldämpfer, S. 63), sondern bei +5.

➲ Yeah, sowas wie diese Urban-Reihe jetzt auch bei Walther! Und viel günstiger!!!
➲ Megawatt

➲ Ja, warum eigentlich lesen und denken, bevor man schreibt? Die P-059 hat vielleicht 'ne elektrische Zündung, aber aus Metall ist sie immer noch. Von wegen *nicht von Waffendetektoren zu entdecken* oder Ähnlichem. Drekhead!
➲ Huntress

Walther Secura **



Die Walther Secura ist die seit fahren bewährte Dienstpistole der Bundespolizei und der Sicherheitsdienste. Die Waffe akzeptiert alle gängigen Erweiterungen und ist auch direkt als Smartlink-Version zu bestellen.

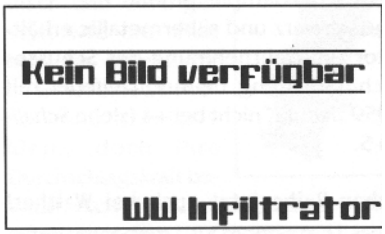
➲ Zwar nicht gerade spektakulär oder brandneu, aber trotzdem einen Blick wert. Zuverlässigkeit und Zielgenauigkeit sind erstklassig, und mit dem richtigen Zubehör kommt eine echt gute Waffe raus.
➲ Quentin

Walther Secura Kompakt **

In guter alter Tradition der Firma Walther kommt, ein paar Jahre nachdem eine erfolgreiche Waffe am Markt plaziert wurde, die Kompaktversion davon heraus. Die Secura Kompakt ist 4 cm kürzer als ihr großer Bruder und muß mit einem neun Schuss fassenden Magazin auskommen. Sie sieht bis auf die Größe genau wie die große Secura aus. Der Magazin-Auswurf ist jedoch an der Rückseite des Griffes angebracht, was die Waffe für links- und rechtshändigen Gebrauch prädestiniert. Die Waffe akzeptiert ebenfalls alle gängigen Erweiterungen, und auch die Kompakt-Version ist ab Werk mit einem Smartlink erhältlich.

➲ Das Magazin ist kleiner, dafür ist auch die Waffe besser zu verstecken. Außerdem soll das Material besser sein als bei der großen Secura.
➲ FullSpeedAhead

➲ Nö, das Material ist genau das gleiche, aber die Smartgun arbeitet endlich störungsfrei, was bei der Secura ja nicht immer selbstverständlich war ...
➲ Eismann



WW Infiltrator
Die von Weapons World, einer hundertprozentigen Tochtergesellschaft von Ares, vermarktete Infiltrator ist die schwere Version der SA Puuler(siehe S. 22). Wie die Puzzler besteht die Infiltrator vollständig aus Polyresin und kann von MAD-Scannern nicht entdeckt werden. Sie kann ebenso schnell zerlegt und zusammengesetzt werden (wobei die gleichen Regeln gelten wie bei der Puzzler). Die Komponenten der Infiltrator sehen jedoch nicht wie Schmuckstücke oder ähnliches aus, sondern eher wie Toilettenartikel.

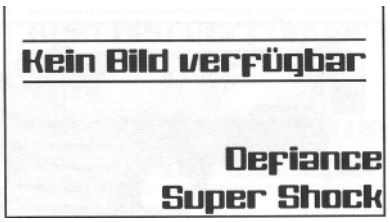
➲ „Hände hoch, oder ich parfümier dich!"
➲ Bozzo, der Clown

➲ Wie hab ich mir denn Toilettenartikel jetzt vorzustellen? Eine Klobürste und Papier, die ich zu einer Pistole zusammenstecken kann, oder was?
➲ Sneaker

➲ Äh, nein, wohl eher eine Nagelfeile, eine Wurzelbürste und Zahnbürste ... oder sowas halt. Keine Ahnung, hab schon oft von dem Teil gehört, nur gesehen hat es irgendwie noch keiner.
➲ Bismark

➲ Also ich bin immer noch der Meinung, dass es diese Waffe gar nicht gibt! Das ist reine Verarsche, mehr nicht.
➲ Hemlock

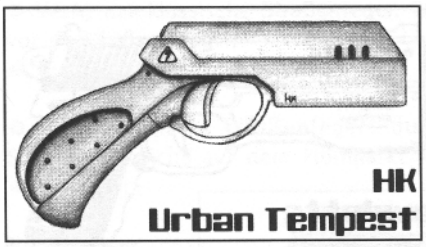
TASER
Taser sind Waffen von Pistolengröße, die dem Opfer einen lähmenden elektrischen Schlag versetzen. Taser können nur eine aufgesetzte Erweiterung aufnehmen und sie verwenden die Werte und Regeln für Taser, die in SR3.01 D auf S. 124 und S. 277 angegeben sind. Zum Abfeuern eines Tasers wird die Fertigkeit Pistolen benötigt.



Defiance Super Shock *
Dies ist die bei den UCAS-Polizeiagenturen und Sicherheitskonzernen beliebteste Trierwaffe. Die *SuperShock* fasst dichtgedrängt parallel liegende schwere Nadeln.
Die Standardversion verfügt über ein integriertes Lichtverstärker-Zielfernrohr (rufmontiert).

➲ DER Klassiker im schmerz- und verletzungslosen Ausschalten von Opposition.
➲ Peter Setzer

➲ NJET! klassiker in den ausschalten von Leuten ohne blut und schmerz ist Wodka und eisenstange.
➲ IVAN



Heckler & Koch HK Urban Tempest **
Die erfolgreiche Urban-Serie von Heckler und Koch enthält nun auch eine Betäubungswaffe, die von Magnetanomaliedetektoren nicht entdeckt werden kann, weil sie komplett aus keramischen und Polyresin-Materialien besteht. Sogar die Elemente, welche die immens hohe Stromspannung erzeugen, sind mittlerweile komplett nichtmetallisch. Der Tempest ist die logische Weiterentwicklung der Urban-Serie, die speziell für Sicherheits- und Spezialeinheiten eingeführt wurde und von der bislang insgesamt nur wenige Exemplare in den Schatten gesehen wurden. Der Tempest verschießt, ähnlich wie der Pulsar, kleine Kondensatorpfeile, so dass kein lästiger Draht von der Waffe zum Opfer führt. Als einzige Taserwaffe zur Zeit auf dem Markt ist der Tempest ab Werk mit einem Smartlink-II ausgestattet, kann aber trotzdem noch mit einem rufmontierten Zubehörteil ausgestattet werden.

Der verwendete Hochspannungstransformator kann bei Bedarf mittels dreier Komplexer Handlungen durch eine verbesserte Version ausgetauscht werden, allerdings sinkt die Tarnstufe der Waffe auf 4 und der Mindestwurf gegen Entdeckung der Waffe von Metalldetektoren beträgt dann 6, weil größere Teile des verbesserten Transformators aus Metall bestehen. Auf diese Weise erhöht sich der Schaden auf 12S Betäubung.

Der verbesserte Transformator kostet 1.200 EC und hat eine Verfügbarkeit und einen Straßenindex wie die Waffe selbst.

➲ Ein Taser aus der Urban-Reihe? Was kommt als nächstes? Ein Scharfschützengewehr?
➲ On the Rocks

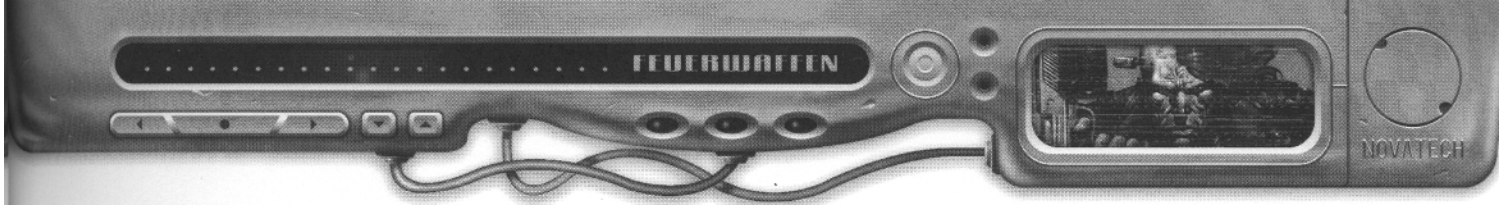
➲ Die Idee ist gar nicht mal so schlecht, aber mit der Urban Fighter ist man bei einem plötzlichen Feuergefecht wohl deutlich besser bedient. Dafür ist die Wirkung eines Tasers als Überraschungseffekt nicht zu unterschätzen ... wenn man denn an das Teil rankommt ...
➲ Läufer

➲ Das mit der Keramiklegierung ist ja ganz nett, aber nützt einem gar nix, wenn man selber den Metalldetektor auslöst, Ich sag nur: Keramikkanone unterm Cyberarm ...
➲ Eismann

Yamaha Pulsar
Der Pulsar feuert Kondensatorpfeile ruf das Ziel ab, wodurch die Drähte zwischen den Pfeilen und der Waffe, wie sie bei anderen Tasern üblich sind, entfallen. Die Pfeile modulieren die Entladung der Spannung, wodurch der störende Effekt ruf Nervensignale maximiert wird.

➲ Sehr nützlich, wenn man einen Gegner narrensicher ausschalten, aber danach auch noch befragen will ...
➲ Roy Dupuis

➲ Eine Unannehmlichkeit und Unart einiger Konzernpinkel, mit der man einfach rechnen muss!
➲ Lobezno



➲ Du hälst es für eine Unart, Unschuldige am Leben zu lassen? Junge, komm du mir mal in die Quere!
➲ Youkai

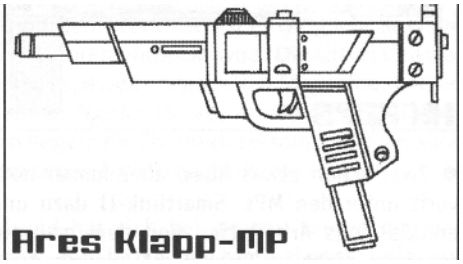
MASCHINENPISTOLEN (MP)
Maschinenpistolen können eine aufgesetzte, eine aufgeschraubte und eine unter dem Lauf montierte Erweiterung aufnehmen, soweit nicht anders angegeben. MPs können nicht mit Schalldämpfern, dafür aber mit Schallunterdrückern ausgerüstet werden. Zum Abfeuern einer MP wird die Fertigkeit Maschinenpistolen benötigt.

AK-97 MP/Karabiner *
Die MP-Karabinerversion des berühmten Sturmgewehrs ist fast ebenso verbreitet wie das Original. Die MP-Karabinerversion verfügt über eine ausklappbarer Schulterstütze, die einen Punkt Rückstoßdämpfung bietet.

➲ Man glaubt nicht, wie beliebt diese Waffe bei semioffiziellen Einsätzen regulärer Konzerntruppen ist. Sie ist so weit verbreitet, dass man die Schuld praktisch jedem zuschieben kann. Die Anzahl Einheiten, die den ganzen westlichen Hightechkram nuten, kannst du hingegen an einer Hand abzählen.
➲ Ex-MET2000

➲ Hmm ... interessanter Aspekt ... wo hab ich nur die Nummer meines Waffenschiebers gelassen ...?
➲ Skullhawk

Ares Klapp-MP **
Die *Klapp-MP ist* zwar ein Entwurf aus dem letzten Jahrhundert, aber auch ein gutes Beispiel für den Sinnspruch „Alt muss nicht schlecht heißen". Die Waffe ist zusammengeklappt kleiner als eine Pistole und es dauert nur einen kurzen Augenblick, sie auszufalten.



Die *Klapp-MP* kommt mit eingebautem Smartlink II daher. Weitere Modifikationen sind zwar möglich, dann kann die Waffe aber nicht mehr eingeklappt werden und hat eine Tarnstufe von 4. Das Auf- und Zuklappen nimmt jeweils eine Komplexe Handlung in Anspruch.

➲ Nicht nett. Gar nicht. Dieses Teil neigt dazu, sich zu ungünstigen Zeitpunkten zusammenzuklappen ... und die Schusseigenschaften sind miserabel.
➲ ARIA

➲ Nur wenn man nicht damit umgehen kann, du Depp. In den richtigen Händen kann dieses Baby Böses vollbringen!
➲ Banzai

Beretta Modell 70
Eine große Munitionskapazität, ein serienmäßiger aufgesetzter Lasermarkierer und ein integrierter Schallunterdrücker im Lauf machen die Beretta Modell 70 zu einem gefährlichen Paket für einen vernünftigen Preis.

➲ Kaum eine MP ist günstiger zu haben. Und warum? Weil die Jungs von Beretta genau wissen, dass ihre Waffe Müll ist! Fünf Ladehemmungen auf zwei Magazine ist tödlicher Wahnsinn! Nehmt niemals diese gottverdammte Waffe in die Hand, Chummers!
➲ German Avatar

➲ Und wenn die das so genau wissen, warum ändern die das dann nicht?
➲ Blutrabe

➲ Warum sollten wir? Die Verkaufszahlen stimmen!
➲ T.H. Berkelson

Colt Cobra
Diese bei Spezialeinheiten der ganzen Welt beliebteste Maschinenpistole ist in drei Varianten erhältlich. Die Standardversion, die TZ-110, wird mit einer ausklappbaren Schulterstütze (1 Punkt Rückstoßkompensation) und einem aufgeschraubten Gasventil-II-System geliefert. Die TZ-115 hat einen aufgesetzten Lasermarkierer statt der Stütze und dem Gasventilsystem, während die TZ-118 stattdessen ein internes Smartgunsystem aufweist.

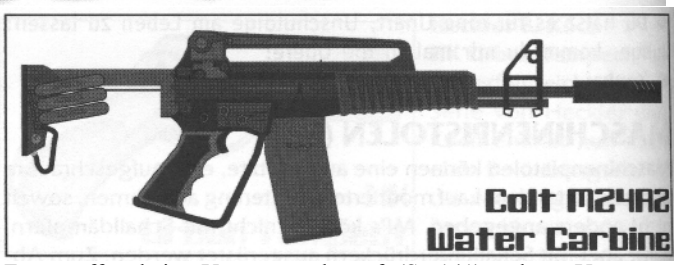
➲ Es ist eine Colt, die einzige, die halbwegs was taugt, aber immer noch kein Vergleich zu den H&K-Pendants.
➲ Bruder Maynard

➲ Amen, Bruder! Ihr sagt es, es geht nichts über H&K. Amen!
➲ Patriot

➲ Sagt mal, Jungs, habt ihr einen Werbevertrag mit Heckler & Koch, oder was?
➲ Merciless Ming

Colt M24A3 Water Carbine
Die Kammer dieser für den Unterwasserkampf entwickelten Waffe ist luftdicht versiegelt. Aus dem Atemgerät des Tauchers oder einer anderen externen Luftquelle wird Luft durch ein Einlassventil in die Kammer geleitet, was die Verwendung von Standardmunition erlaubt. Der höhere Druck der Luftquelle sorgt dafür, dass beim Abfeuern kein Wasser eindringt, und ein Reinigungsventil hält während des Nachladens alles Wasser fern.

Der Water Carbine verwendet nur hülsenlose Munition (siehe *SR3.01 D,* S. 276) und ignoriert alle Nebeneffekte, die für andere



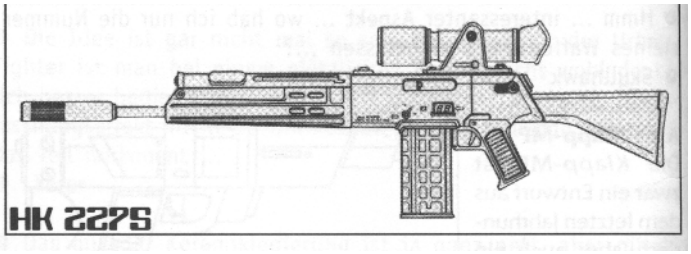
Feuerwaffen beim Unterwasserkampf (S. 141) gelten. Um unter Wasser abgefeuert werden zu können, muss die Waffe mit einer externen Luftquelle verbunden sein. Außerhalb des Wassers funktioniert der *Colt M24A3* wie eine normale Feuerwaffe.

➲ Hm, und das soll gehen? Im Automatikmodus unter Wasser?
➲ Shadowdancer

➲ Nein. Aber sie geben sich redlich Mühe, es weiterhin zu behaupten ...
➲ El Coronel

➲ Doch, Jungs, es geht! Habs zuerst auch nicht geglaubt ...
➲ das Monster aus der Schwarzen Lagune

Heckler & Koch HK 227 *
Diese Waffe ist weltweit die MP der Wahl für viele Konzernsicherheitsagenturen, Militärpolizei und Sicherheitseinheiten. Das Standardmodell besitzt einen einziehbaren Schaft, der einen Punkt Rückstoßkompensation bietet, einen integrierten Lasermarkierer (unter dem Lauf montiert) und einen Gasventil-II-Rückstoßdämpfer (laufmontiert). Die S-Variante, beliebt bei Kon-Angriffsteams und Spezialeinheiten, bietet anstelle der Rückstoßkompensation ein eingebautes Schallunterdrückungssystem.



➲ Zwar schon etwas älter, aber immer noch mein absoluter Favorit unter den MPs. Smartlink-II dazu und schon hat man ein erstklassiges Arbeitstier, von dem man sicher sein kann, dass es einen nicht im Stich lässt, wenn's drauf ankommt.
➲ Delta

➲ Ein Chummer von mir benutzt die H&K 227 nicht, weil sie ihm nicht cool genug aussieht. Naja, wird schon sehen, was er davon hat. „Style over Substance" hat noch niemanden wirklich weitergebracht.
➲ Belphegor

Heckler & Koch HK MP-5 TX
Diese Kompaktversion der *HK227* verfügt überein eingebautes Gasventil-II-System im Lauf und einen Unterlauf-Lasermarkierer.

➲ Bewährte Qualität aus der Heimat, meine MP5 hab ich seit 6 Jahren und mit einem Minimum an Pflege schießt sie noch heute wie am ersten Tag. Sie Lässt sich ähnlich wie die Ceska sehr gut mit einem Schallunterdrücker kombinieren. Nach meiner Erfahrung die weltweit zuverlässigste MP.
➲ Eisen

➲ Na, das will ich mal sehen, wie du ohne größere Umbauten den Schallunterdrücker über das Gasventil montierst.
Ich darf doch mal von der Originalverpackung des HK-Schallunterdrückers zitieren: „Nicht für Benutzung mit folgenden Modellen: MP5-SD (alle Modelle), MP5-TX, MP5/10 (alle Modelle)" Wenn du also unbedingt 'nen Schallunterdrücker haben willst, dann kauf dir 'ne andere MP.
➲ Annihilator

Heckler & Koch HK Urban Combat * * Lange Jahre war diese Waffe nur ein Gerücht, aber mittlerweile hat sich die Urban- Serie von Heckler & Koch als fester Bestandteil auf dem Sektor der Sicherheitsausstatter etablieren können. Diese Waffe war die erste von HK gebaute, die komplett aus nichtmetallischen Materialien besteht und somit von Metalldetektoren nicht mehr aufgespürt werden Kann. Sie verfügt über einen integrierten Schallunterdrücker, der dank seines Gewichtes und der raffinierten Konstruktion der Waffe zu einer Rückstoßdämpfung von insgesamt 3 Punkten beiträgt. Weitere Zusätze können an der Waffe aber nicht mehr angebaut werden. Gegen Aufpreis ist die Waffe auch als S-Variante lieferbar, die über ein internes Smartlink verfügt.

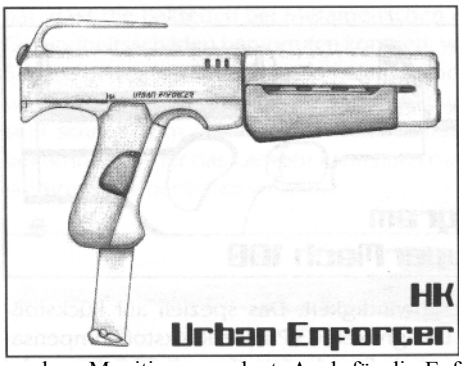
Die Waffe selber kann aufgrund ihrer Materialien nicht von Waffendetektoren erkannt werden, wohl aber ist es möglich, dass die Munition von Chemodetektoren entdeckt wird. Die Urban Combat verfügt noch nicht über die speziell versiegelten Magazine, wie sie zum Beispiel für die Urban Fighter (S. 26) erhältlich sind. Daher gelten hier die üblichen Regeln für Chemodetektoren, wie sie auch in der Beschreibung der Urban Fighter nachzulesen sind.

➲ Aus irgendeinem Grund hat sich bei meinen Leuten mal das Gerücht rumgesprochen, ich hätte 'ne Kiste dieser Teile auf Lager. Und am nächsten Morgen hatte ich acht Spinner vor der Tür, die sich gegenseitig den letzten Funken Verstand rausprügelten, nur um als erster an meiner Tür zu sein. Ich weiß echt nicht, was die an der Urban Combat finden. Ich find sie ziemlich hässlich.
➲ Blue Chrome

➲ Es ist halt einfach Kult, eine zu haben. Apropos, du kannst nicht vielleicht doch eine organisieren? Ich zahl' auch im Voraus!
➲ Batman

Heckler & Koch HK Urban Enforcer **
Die Enforcer ist der offizielle Nachfolger der legendären Urban Combat, nachdem ein älteres Projekt, das unter dem Namen Urban Assassin produziert worden ist, nach kurzer Zeit wieder aufgegeben wurde. Zum einen entsprach die Konstruktion nicht den Vorstellungen der Kunden, zum anderen war der Name Assassin für eine Sicherheitsfirma marketingtechnisch recht ungeschickt gewählt. Die Enforcer basiert nun auf dem Grundgehäuse der Combat, wobei hier auch die konstruktionsbedingte Rückstoßdämpfung von 3 Punkten gilt, die auch schon die Combat auszeichnete.
Der integrierte Schallunterdrücker ist nun eine verschalte Einheit, in der zusätzlich ein Mikrogranatwerfer untergebracht wurde. Der Nachteil dieser Konstruktion ist allerdings, dass die komplette Einheit ausgewechselt werden muss, wenn eines der beiden Teile defekt sein sollte.

Des weiteren wurde die komplette Mechanik und Elektronik der Waffe überarbeitet und der normale Abzug entfernt, so dass die Enforcer nur noch über das interne Smartlink-II abgefeuert werden kann. Auch die Sicherung, der Feuermodus und der Munitionsauswurf lassen sich nur noch kybernetisch steuern, was der Waffe ein glattes, futuristisches Aussehen verleiht. Der fehlende Hülsenauswurf tut sein Übriges zu dieser Optik, denn die Waffe ist nur für hülsenlose Munition ausgelegt. Auch für die Enforcer gelten die Regeln für versiegelte Streifen, wie auch für die Urban Fighter(S. 26). Munition ist nur in kompletten Magazinen erhältlich und kostet 300 EC pro Magazin Standardmunition (Verfügbarkeit 8/ 10 Tage) oder 900 EC pro Magazin APDS (Verfügbarkeit 14/20 Tage). Die Enforcer verschießt nur hülsenlose Muniton.



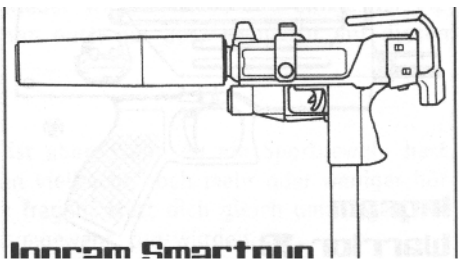
Der integrierte Mikrogranatwerfer verwendet die Reichweitentabelle für Schwere Pistolen, wobei auch hier die Mindestentfernung zum Ziel beachtet werden muss, die durch die Sicherheitsschaltung verursacht wird, welche die Granaten erst nach 5m scharf macht (stehe S. 72).
Gegen einen Aufpreis von 3.500 EC kann die Waffe mit einer biometrischen Sicherheitsschaltung erworben werden (S. 112). Weitere Zusätze können an der Waffe aber nicht mehr angebaut werden.

➲ Groovy! Oh Mann, ich fang schon an zu sabbern ...
➲ Batman

➲ Ohjeh, jetzt sind sie endgültig verrückt geworden! Eine MP mit Mikrogranatwerfer? Und das alles aus Keramik und Plastik? Klasse, das warte ich ja nur auf die ersten armen Schweine, denen ich die Splitter aus dem Gesicht puhlen darf, wenn sie ihnen um die Ohren geflogen ist ...
➲ Doc Hollyday

➲ Vorsicht, Chummers, der Doc hat Recht! Gerüchten zufolge befindet sich die Enforcer noch weit entfernt von der Serienreife, denn im Moment laufen gerade erst die ersten Testreihen. Sollte euch also einer sowas auf der Straße andrehen wollen, Lauft so schnell ihr könnt!
➲ „Hawkeye" Murdock

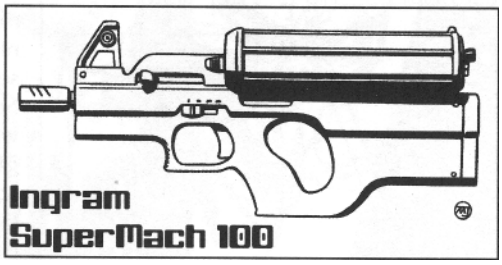
Ingram Smartgun * Die vor allem unter Straßensamurai extrem beliebte Smartgun besitzt eine integrierte Smartgunverbindung, eine ausklappbare Schulterstütze (1 Punkt Rück-



Stoßkompensation) und einen laufmontierten Gasventil-Rückstoß dämpfer der Stufe 2.

➲ Wow, vor fünf/sechs Jahren war dieses Baby der Inbegriff des Strassensamurai. Die erste serienmäßig versmartete MP. Und heute? Die Leute rennen mit Cobras oder 227ern rum. Mann, es gibt Straßenkids, die die Smartgun nicht mal mehr kennen Das ist echt bitter.
➲ Eckstein

➲ Fühlst dich auch schon alt, Ecksteinchen, hm?
➲ Spottdrossel



Ingram SuperMach 100
Die *SuperMach* 100, die auch gerne als Hochgeschwindigkeits-„Super Machine Gun" bezeichnet wird, hat eine beeindruckende Feuergeschwindigkeit. Das speziell auf Rückstoßdämpfung ausgelegte Design bietet 3 Punkte Rückstoßkompensation. Als Munition kommt ein Standardstreifen mit 40 Schuss oder ein erweiterter 60-Schuss-Streifen in Frage. Leere 60-Schuss-Streifen kosten 25 Nuyen.

Im Salvenmodus feuert die *SuperMach 6*-Schuss-Salven ab, die 12S Schaden verursachen. Diese Salven verursachen für jedes Geschoss Rückstoß wie Standardsalven; eine einzelne Salve verursache also einen Rückstoßmodifikator von +6 (+3 mit der Kompensation), eine zweite Salve in der gleichen Kampfrunde + 12 (+9).

Im vollautomatischen Modus hat die *SuperMach* eine maximale Feuerrate von 18 Schuss pro Kampfphase. Dieses automatische Feuer kann salvenweise auf mehrere Ziele gerichtet werden, doch müssen in jeder automatischen Salve mindestens 6 Schuss abgefeuert werden (siehe *SR3.01D,* S. 115).

Die *SuperMach* 100 kann keine aufgeschraubten Erweiterungen aufnehmen.

➲ Die Hochgeschwindigkeitseigenschaften der SuperMach sind hervorragend, aber wer kann die Ingram dann noch ruhig im Ziel halten?
➲ Blaine McCracken

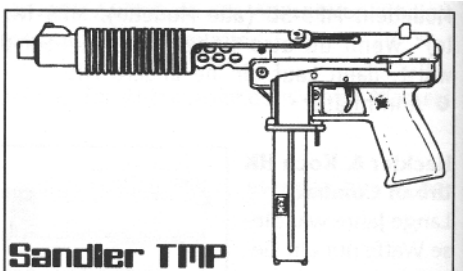
➲ Kein Problem, meine Muskeln sind Spezialanfertigungen von Universal Omnitech.
➲ Pandora

➲ wenn du benutzen tust so eine waffe und willst feuern lange und schnell, brauchst du muskel wie troll. wenn du benutzen tust und bis kein troll musst du machen wie meine ausbilder bei der met 2000. kurze kontrollierte feuerstöße.
➲ HanZ

Ingram Warrior-10
Die Warrior-10 gilt als eine der zuverlässigsten Maschinenpistolen auf dem Markt und wird besonders von Söldnern gern und oft benutzt. Der fehlende vollautomatische Modus wird durch die hohe Durchschlagskraft der Waffe wettgemacht.

➲ Drek, bis ich da alle Extras draufgepackt habe, die ich für eine vernünftige MP brauche, kann ich mir auch gleich eine kaufen, wo das Zeug schon eingebaut ist.
➲ Quentin

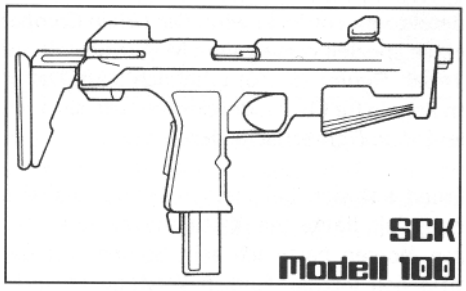
➲ Blödsinn, das Ding ist fast so geil wie die AK, genauso robust, nicht zu schwer, nur zu klein zum Bäumefällen, leider ...
➲ Redneck



Sandler TMP
Als Maschinenpistole für Preisbewusste ist die Sandler TMP die preiswerteste Waffe ihrer Klasse. Sie wird mit einem aufgesetzten Lasermarkierer und einer ausklappbaren Schulterstütze (1 Punkt Rückstoßkompensation) geliefert.

➲ Die Sandler TMP ist wohl eine der besten Waffen der Welt. Sie kommt ohne irgendwelche minderwertigen Einbauten und hat eine wirkungsvolle Schulterstütze, die wirklich was nützt. Ich habe wohl 20 von den Dingern in den unterschiedlichsten Konfigurationen überall daheim rumliegen. Wichtig ist nur, dass man nach jedem Einsatz alle Schrauben anzieht und nur hochwertige Munition verwendet.
➲ Peter Setzer

➲ Bulldrek! Die Sandler TMP ist mit Abstand die minderwertigste MP, die es gibt. Aber dafür ist sie billig. Kaufen, abfeuern, und wenn sie leer ist, dem Gegner an den Kopf werfen! Fertig
➲ Howitzer

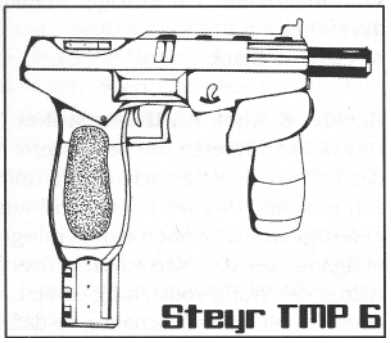


SCK Modell 100
Diese MP ist die Waffe der Wahl für die meisten japanischen Sicherheitskräfte der ganzen Welt, unter anderem auch der berüchtigten Roten Samurai von Renraku. Sie weist ein internes Smartgunsystem auf, und der Tokioer Hersteller Shin Chou Kogyo packte mehr Power in die SCK 100 a1s in die meisten anderen MPs.

➲ Solide Verarbeitung und ein für eine MP recht großes Kaliber. Nur Leider nicht für vollautomatisches Feuer ausgelegt. Das Lässt sich zwar im Nachhinein noch korrigieren, aber die SCK verliert dadurch viel von ihrer Genauigkeit. Das dabei natürlich auch jeglicher Garantieanspruch erlischt, interessiert euch aber wohl eh nicht ...
➲ Eisen

Steyr TMP 6 **
Hervorragend geeignet für Personenschutz, Geschäfte in feiner Gesellschaft oder terroristische Betätigungsfelder ist die TMP 6 (taktische Maschinenpistole) von Steyr. Mit ihrer Mini-Größe von 25 cm und einem Gewicht von 1,5kg schlägt sie sogar die Mini-Uzi des

israelischen Geheimdienstes. Wenn es die Umstände nicht erlauben, sich mit allzu vielen Arbeitsutensilien zu belasten, aber dennoch große Feuerkraft benötigt wird, dann ist die TMP 6 die richtige Wahl.

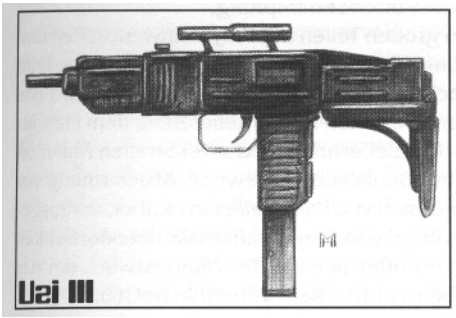


Durch den vorderen Haltegriff und das eingebaute Gasventil-I-System bringt es die TMP 6 auf insgesamt 2 Punkte Rückstoßdämpfung.
Die Waffe ist auch mit Smartlink lieferbar. Die TMP 6 lässt sich nur mit aufmontiertem Zubehör versehen.

➲ So klein und leicht das Teil auch ist, so giftig ist auch der Rückstoß, denn durch das geringe Gewicht fängt das Teil viel schneller an zu ruckeln.
➲ Caine

➲ Musste halt richtig festhalten!
➲ Kingsize

Uzi III *
Dies ist ein würdiger Nachfolger der berühmten israelischen Uzi. Das Fabrique-Nationale-Modell, das offiziell für die französische Regierung hergestellt wird, ist eine Waffe, die auch auf den Straßen häufig anzutreffen ist. Sie besitzt eine ausklappbare Schulterstütze, die 1 Punkt Rückstoßkompensation zur Verfügung stellt, und einen aufmontierten Lasermarkierer.



➲ Noch immer die Standard-MP in den Ländern rund um die Sahelzone und den Nahen Osten. Und auch bei Unterwelt-Organisationen ausgesprochen beliebt.
➲ El Coronel

➲ Und bei psychotischen Riggern!
➲ Spitfire

➲ Meinst du da jetzt vielleicht einen bestimmten Rigger?
➲ Batman

GEWEHRE
Gewehre können eine aufgesetzte, eine aufgeschraubte und eine unter dem Lauf montierte Erweiterung aufnehmen, soweit nicht anders angegeben. Manche Gewehre sind mit starren Schulterstützen ausgerüstet, andere mit ausklappbaren, die jedoch beide keinen Einfluß auf den Rückstoß haben, während Schockpolster, wenn sie an den Stützen befestigt werden, den Rückstoß senken können. Gewehre können in vier Kategorien unterteilt werden: Sportgewehre, Scharfschützengewehre, Sturmgewehre und Schrotflinten. Gewehre verwenden die Werte und Regeln aus SR3.01 D, S. 114 und S. 277.

SPORTGEWEHRE
Sportgewehre werden hauptsächlich für die Jagd, für Zielübungen und im Schießsport verwendet. Sie sind in ländlichen Gegenden besonders verbreitet. Zum Abfeuern eines Sportgewehres wird die Fertigkeit Gewehre benötigt.

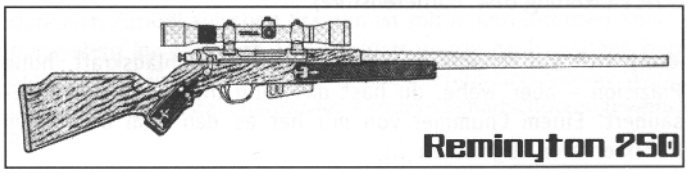
Männlicher „Wilderer" **
Diese überaus robuste Waffe aus Österreich wird mit einem aufgesetzten Vergrößerungs-2-Fernglas geliefert. Das ursprüngliche Projekt, für diese Waffe spezielle mit Bakterien behandelte Munition zu liefern, die das Herz-Kreislaufsystem des Opfers angreifen sollten, wurde nach kurzer Zeit wieder eingestellt, da sich herausgestellt hat, dass die Bakterien bei Metamenschen Allergien und schwere Gesundheitsschäden hervorrufen konnten, wenn sie innerhalb einer Stunde in den Verdauungstrakt gelangt sind. Da kein Jäger gewillt war, bei der Jagd einen Chemo-Anzug zu tragen, ist diese Munition sehr schnell vom Markt verschwunden und heute nicht mehr zu bekommen. Aber das Gewehr kann auch mit Standardmunition für Jagdgewehre betrieben werden.

➲ Die Spinnen die Ösis! Schon allein dieser Name ...
➲ Spooky

➲ Fragt sich, wo man damit wildern soll ...
➲ Shadowdancer

➲ Dou houst wohl den „Ösi"-File verposst, oda wos? Dei Alpn san no wous füa richtige Männa, nix fia eich Grousstadtschwitzer. Traut's eich nua zuwie, zu uns, da zeig ma eich scho, wozua ma hia de „Wilderer' braucht.
➲ Almi

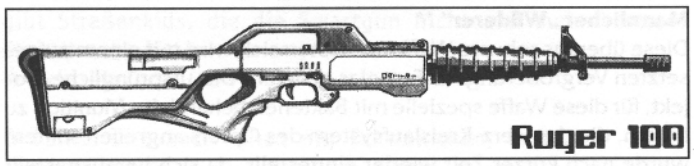
Remington 750 / 950 *
Als langes und schnittiges Sportgewehr sind sowohl die 750 wie die 950, ihre große Schwester, seit fast 50 Jahren erfolgreich bei Jägern. Beide zeichnen sich durch einen sauberen Schlagbolzenbetrieb von höchster Zuverlässigkeit aus. Ein aufmontiertes Zielfernrohr (Stufe 1) gehört bei beiden Modellen zur Standardausstattung. Keine Montagen unter dem Lauf möglich.



➲ Wenn ihr Hasen jagen geht, oder diese kleinen süßen Rehe, dann ist das 750 brauchbar, aber denkt besser daran, heutzutage ist die Wildnis wieder wirklich wild, und einige der Viecher da draußen lachen euch nur aus, wenn ihr mit diesem Gewehr ankommt.
➲ Chickenmaaaan!

➲ Der große Vorteil ist aber: Wenn du ein Sportgewehr hast, werden dich die Bullen vielleicht noch mehr oder weniger höflich nach einer Lizenz fragen, statt dich gleich umzulegen, wie sie das bei einem Sturmgewehr tun würden.
➲ Delta

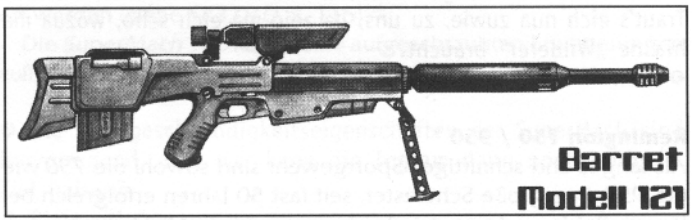
Ruger 100
Dieses von vielen professionellen Jägern verwendete Sportgewehr besteht vorwiegend aus stabilem Holz und Kunststoff, was eine hohe Haltbarkeit garantiert. Serienmäßig wird eine Vergrößerung-3-Bildaufbereitung mitgeliefert (aufmontiert).



➲ Diese Jagdgewehre haben was herrlich Ziviles. Keiner fängt sofort an zu brüllen, wenn er eins bei euch sieht. Performance fast wie ein Scharfschützengewehr, leicht wie ein Sturmgewehr, unauffällig wie ein Sportgerät. Perfekt.
➲ dEr sCHrecKlicHe sVEn

SCHARFSCHÜTZENGEWEHRE
Scharfschützengewehre werden speziell für zielgenaues Feuern über größere Entfernungen entwickelt. Sie sind das Werkzeug des Attentäters und sollen das Opfer aus sicherer Entfernung überraschen und sauber und effektiv töten. Zum Abfeuern eines Scharfschützengewehres wird die Fertigkeit Gewehre benötigt.

Barret Modell 121
Dieses schwere Scharfschützengewehr, das sowohl gegen ungepanzerte als auch gegen gepanzerte Ziele wirkungsvoll ist, kann nur seine eigene Spezialmunition verwenden. Die mit einem in den Lauf integrierten Schalldämpfer und einem Smartgunsystem ausgestattete Waffe ist sorgfältig ausbalanciert, leise und tödlich. Durch das schwere Kaliber erhält das 121 einen kumulativen Rückstoßmodifikator von +2 bei jedem Schuss (auch dem ersten). Dieser Rückstoß kann teilweise durch das ausklappbare Zweibein der Waffe gedämpft werden, das eine Rückstoßkompensation von 2 liefert.



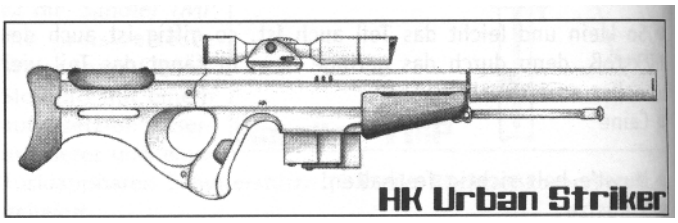
Die Spezialmunition des 121 kostet 200¥ pro l0er Packung, wobei Verfügbarkeit und Straßenindex denen der Waffe entsprechen. Diese Munition wirkt wie APDS-Munition (halbierte ballistische Panzerung bzw. Barrierenstufe).

➲ An sich ein schönes Gerät, extreme Durchschlagskraft, hohe Präzision - aber wehe, du hast das Ding nicht ordentlich gesäubert. Einem Chummer von mir hat es den Arm bei einem Rohrkrepierer abgerissen ...
➲ Hitchiker

➲ Selber Schuld. Wer seine Waffe nicht in Schuss hält, hat's nicht anders verdient.
➲ Belphegor

➲ Grundgütiger, ihr redet über ein militärisches Scharfschützengewehr, als wäre es ein Knallfrosch oder sowas. Wenn ihr sowas wirklich benutzt, sind die Bullen mehr als motiviert, euch einzulochen, denn ein Barret schlägt ein wie der Zorn Gottes persönlich. Einem meiner Chummer hat ein Barret auch mal den Arm abgerissen. Ein einziger verdammter Treffer hat dafür ausgereicht!
➲ Lady in Black

Heckler & Koch HK Urban Striker **
Das Urban Striker ist die verbesserte Version eines ursprünglich für das BIS entwickelten schallgedämpften, zerlegbaren Scharfschützengewehrs, das weitestgehend aus nichtmetallischem Material gefertigt wurde. Neben einem integrierten Smartlink-II mit Entfernungsmesser, das, wie schon bei der Urban Enforcer den normalen Abzug der Waffe vollständig ersetzt, verfügt das Urban Striker über einen Munitionswahlschalter, so daß wahlweise Munition aus zwei Ladestreifen verwendet werden kann. Wie für die neuesten Waffen der Urban-Serie üblich, sind auch für dieses Modell speziell versiegelte Ladestreifen erhältlich (siehe Urban Enforcer, S. 33).



Im Lieferumfang der Waffe befindet sich noch ein in den Lauf integrierter Schalldämpfer, ein aufmontiertes Zielfernrohr (Vergrößerung 3, Lichtverstärker, Infrarot), das statt der Smartverbindung zur Zielerfassung benutzt werden kann, der Abzug erfolgt allerdings trotzdem kybernetisch über Smartlink. Ein ausklappbares Zweibein liefert 2 Punkte Rückstoßdämpfung.

Die Waffe besteht zu großen Teilen aus Polyresinwerkstoffen und keramischen Verbindungen, nur der Präzisionslauf und kleine Teile der Mechanik sind noch aus Metall. Aus diesem Grund wird das Urban Striker mit einem speziellen Koffer geliefert, in dem Platz für das zerlegte Gewehr, das Zielfernrohr und zwei Streifen Munition ist. Dieser Koffer bietet ebenfalls eine gewisse Abschirmung vor Waffendetektoren, so dass das Urban Striker im Koffer, vorausgesetzt, er ist nicht beschädigt, von Magnetanomaliedetektoren nicht zu entdecken ist. Ohne Koffer beträgt der Mindestwurf, um das Gewehr auf diese Weise zu entdecken, immerhin noch 6.

Auch für das Urban Striker gelten die Regeln für versiegelte Streifen, wie auch für die Urban Fighter (S. 26). Versiegelte Munition ist nur in kompletten Magazinen erhältlich und kostet 200 EC pro Magazin Standardmunition (Verfügbarkeit 10/12 Tage), 650 EC pro Magazin APDS (Verfügbarkeit 16/24 Tage) oder 450 EC pro Magazin Hohlspitzgeschosse (Verfügbarkeit 12/14 Tage). Des weiteren sind Ortergeschosse erhältlich, die mit AOD-Technik ausgerüstet sind (S. 69). Der Preis dafür beträgt pro Magazin (Stufe+l) x 2.000 EC (Verfügbarkeit (Stufe+4)/ 14 Tage). Das Striker verschießt nur hülsenlose Munition.

Gegen einen Aufpreis von 5.500 EC kann die Waffe mit einer biometrischen Sicherheitsschaltung erworben werden (S. 112).

Weitere Zusätze können an der Waffe nicht mehr angebaut werden.

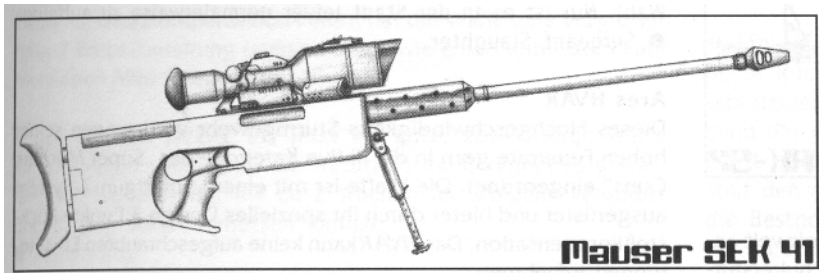
➲ Ich seh's, aber ich glaub's nicht ...
➲ On the Rocks

➲ Yeah, Doppelmagazin! Das knallt! ExEx im einen, APDS im anderen! Hoody Hoo!
➲ Megawatt

➲ Schon klar. Praktischer ist Standard- und Gelmuni. Besonders bei Extraktionen. Einfach die Leibwächter umpusten und den Exec ausknocken. Einsammeln, abliefern, fertig. Dumm nur, daß ich dieses Rohr bisher nur im H&K-Katalog gesehen habe, aber noch nie real ...
➲ „Hawkeye“ Murdock

Mauser SEK 41 * *

Nach dem großen Erfolg mit der Gladiator kommt die eigentlich für große Geschütze bekannte deutsche Firma mit einem zweiten Produkt auf den Markt für Handfeuerwaffen. Das neue Scharfschützengewehr der Firma Mauser ist ein Versuch, eine besonders präzise und sehr tödliche Waffe zu bauen. Das SEK 41 ist ein speziell für das Militär entwickeltes Scharfschützengewehr, das weniger Wert auf Heimlichkeit und Transport, als viel mehr auf Durchschlagskraft, Präzision und Robustheit legt. Dass die Entwicklungsziele erreicht worden sind, sieht man an der großen Zahl der Vorbestellungen. Angeblich haben sowohl MET, Bundeswehr als auch das BKA Interesse an diesem Gewehr angemeldet.



Das neue Mauser SEK 41 hat einen verlängerten Lauf (der die Reichweite um 10 % erhöht) und ist in zwei Teile zerlegbar. Doch neben der deutlich erhöhten Durchschlagskraft und der verbesserten Reichweite glänzt das Gewehr vor allem durch seine Elektronik. Das serienmäßige Smartgun-2-System ist bei Bedarf zuschaltbar, doch bei großen Distanzen empfiehlt es sich, die eingebaute Zieloptik zu benutzen. Neben Infrarot und Lichtverstärkung stehen dem Schützen ein Entfernungsmesser, eine Vergrößerung der Stufe 3 und eine Ultraschall-Zielvorrichtung zur Verfügung. Die Umschaltung von Smartsystem auf eingebaute Zieloptik und umgekehrt ist via Smartlink möglich. Natürlich können die einzelnen Systeme (Optik, Smartlink, Ultraschall) nicht zusammen benutzt werden.

Das Gewehr hat ein ausklappbares Zweibein und ein integriertes Schockpolster, womit dann auch der Rückstoß des zweiten Schusses aufgefangen werden kann. Die Munition wird per Streifen zugeführt. Es kann nur auf den Lauf geschraubtes Zubehör angebracht werden, wie zum Beispiel ein Schalldämpfer.

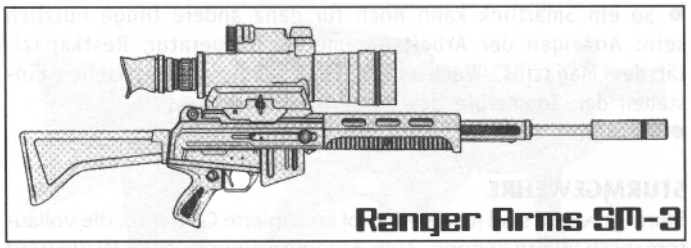
➲ Was für ein Rohr! Das SEK 41 kann man nicht mit dem Ranger Arms oder dem Walther MA 2100 vergleichen. Dieses Ding hier ist eine echte militärische Kanone. Laut und kaum zu verstecken, aber das Teil hat über unglaubliche Strecken einen absolut unheiligen Bumms. Perfekt für Feldarbeit konzipiert.
➲ Eismann

➲ Feldarbeit? Bist du Bauer?
➲ Kingsize

➲ Ist dieses Mordsgerät eigentlich schon erhältlich? Das dürfte das Scharfschützengewehr mit so ziemlich der größten Reichweite sein. Nur mit diesem ganzen Elektronik-Schnickschnack vermutlich auch eines der teuersten ...
➲ Zhukov

➲ Um den Preis würde ich mir weniger Gedanken machen. Du wirst kaum eine Möglichkeit haben, als Zivilperson sowas zu bekommen. Wenn die MET und das BKA da den Daumen drauf haben, würde ich mir einfach was anderes kaufen und dieses Gerät einfach vergessen.
➲ Schröder

➲ Spielverderber ...
➲ Zhukov



Ranger Arms SM-3 *

Diese Waffe ist für alle Jobs, bei denen es auf den ersten Schuss ankommt, die erste Wahl. Ein kombinierter, laufmontierter Rückstoßkompensator (Stufe 2) mit Schalldämpfer und aufgesetztem Zielfernrohr (Stufe 3) mit Infrarot- oder Lichtverstärkerfunktion sind Standardausstattung. Wie die meisten Waffen dieser Art kann auch das SM-3 komplett auseinandergenommen werden und passt dann in eine normale Aktentasche. Die Präzision leidet darunter nicht. Das Auseinandernehmen oder Zusammensetzen der Waffe dauert drei komplexe Handlungen. Die Waffe ist ideal für den reisenden Attentäter, eignet sich jedoch kaum für normale Kampfeinsätze. Wann immer die Waffe nicht als Scharfschützengewehr, sondern im normalen Kampf eingesetzt wird, besteht pro Runde eine durch 2W6 ermittelte Chance, das die empfindlichen Präzisionsteile beschädigt werden. Sollte das Würfelergebnis gleich oder niedriger der Anzahl der bisher verstrichenen Kampfrunden sein, in denen das Gewehr eingesetzt wurde, tritt ein Präzisionsverlust ein, der einen Mindestwurfmodifikator von +2 bewirkt.

➲ Ich ziehe diese Waffe in 99 von hundert Fällen dem Barret vor, sie ist leiser, zerlegbar, unauffälliger und gegen humane Ziele genauso lethal.
➲ Ghost

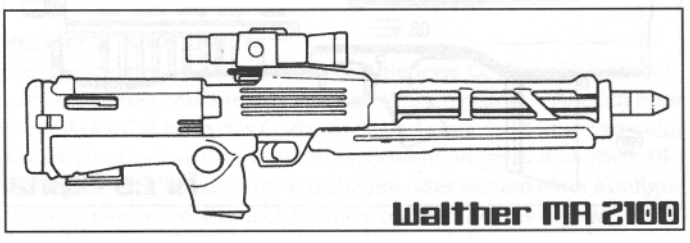
➲ Humane Ziele? Was soll das sein? Alles außer Kontypen und Soldaten? Müslifresser? Ökos?
➲ Grinser

➲ Wenn es schreit, nachdem du getroffen hast, liegst du schon mal ganz richtig.
➲ Hajin

➲ ... und hast schlecht gezielt.
➲ Jester McMuLlan

Walther MA-2100

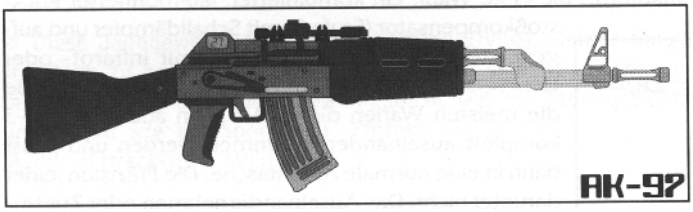
Dieses halboffizielle Scharfschützengewehr der Armee der Konföderierten Amerikanischen Staaten ist mit einem internen Smartgunsystem ausgestattet. Das Walther wurde nach militärischem Standard entwickelt und ist daher eine überaus zuverlässige Waffe, der die Design-Instabilitäten vieler andere Scharfschützengewehre fehlen.



➲ Schon wieder ein Scharfschützengewehr mit Smartgun! Wenn mein Ziel mehrere hundert Meter weit weg ist, brauch ich ein Zielfernrohr, und keine verdammte Smartgun!
➲ Banzai

➲ So ein Smartlink kann noch für ganz andere Dinge nützlich sein: Anzeigen der Arbeitsparameter, Temperatur, Restkapazität des Magazins, Wechsel der Feuermodi, automatisches Einstellen der Zoomstufe des Zielfernrohres etc . ...
➲ Annihilator

STURMGEWEHRE
Sturmgewehre sind für den Kampf konzipierte Gewehre, die vollautomatisch feuern können. Zum Abfeuern einer solchen Waffe wird die Fertigkeit Sturmgewehre benötigt.

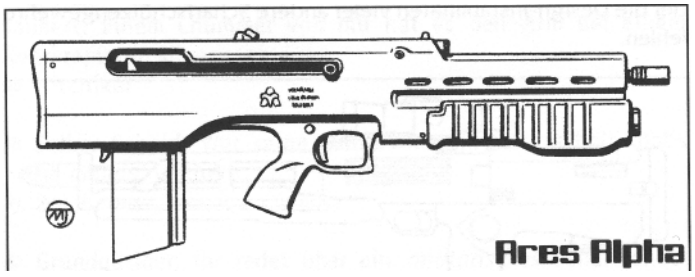


AK-97 / AK-98
Diese ursprünglich sowjetische Waffe ist heutzutage weltweit anzutreffen. Die MP-Karabinerversion mit ausklappbarer Schulterstütze ist fast ebenso verbreitet (siehe S. 31). Das AK-98 verfügt über einen integrierten Mini-Granatwerfer (unter dem Lauf montiert).

➲ Für Feldoperationen empfehle ich das AK-97. Typisch russische Robustheit aus dem Hause Kalaschnikov. Die 7,62mm-Standard-Muni kriegst du in jedem Krisenherd der Welt nachgeschmissen, und das selbe gilt auch für die Ersatzteile. Da der Aufbau der AK-97 recht simpel ist, kann man die Reparaturen mit ein bißchen Erfahrung noch im Feld durchführen. Nur von Ersatzteilen der indischen Zech Enterprises muss ich abraten. Die taugen nix. Und wenn man mal mehr Durchschlagskraft braucht, nimmt man halt das 98er mit dem Granatwerfer.
➲ Eismann

➲ Gegen das gute alte AK98 stinkt jede deutsche Waffe ab! Robust, zuverlässig und überall zu bekommen! So muss es sein.
➲ Morgan

Ares Alpha
Das *Ares Alpha* wurde für die Verwendung durch Angehörige von Spezialeinheiten entwickelt und weist ein internes Smartgun-2-System

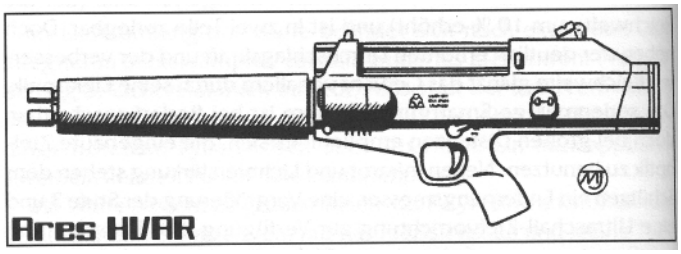


und einen unter dem Lauf montierten Mini-Granatwerfer auf. Durch die besondere Konstruktion der Kammer und das Bullpup-Design bietet die Waffe 2 Punkte Rückstoßkompensation. Das Alpha kann mit aufgesetzten und laufmontierten Erweiterungen ausgestattet werden. Der Granatwerfer verhindert, dass Zubehör unter dem Lauf angebracht werden kann.

➲ Aus allen Ecken hört man Gejubel, wenn man auch nur den Namen erwähnt. Und ja, dieses Gewehr ist gut, aber als Feldwaffe ist es bewiesenermaßen untauglich. Warum? Versucht mal, in einem Schlammloch am Djnestr einen orginal Ares Alpha-Kammerverschluss zu bekommen. Für kurze Spezialeinsätze ist das Teil fein, aber wenn's was dauern soll, bleib ich beim AK-98.
➲ Eismann

➲ Auch für mich ist das Ares Alpha die Primärwaffe meiner Wahl. Nur ist es in der Stadt leider normalerweise zu auffällig.
➲ Sergeant Slaughter

Ares HVAR
Dieses Hochgeschwindigkeits-Sturmgewehr wird wegen seiner hohen Feuerrate gern in die fiktive Kategorie der „Super Machine Guns" eingeordnet. Die Waffe ist mit einem Smartgun-2-System ausgerüstet und bietet durch ihr spezielles Design 3 Punkte Rückstoßkompensation. Das HVAR kann keine aufgeschraubten Erweiterungen aufnehmen.



Im Salvenmodus feuert das *HVAR* 6-Schuss-Salven ab, die 12T Schaden verursachen. Diese Salven verursachen für jedes Geschoss Rückstoß wie Standardsalven; ein einzelner Feuerstoß ruft einen Rückstoßmodifikator von +6 (+3 mit Kompensator) hervor, eine zweite Salve in der gleichen Kampfrunde kommt dann auf +12 (+9).

Im vollautomatischen Modus feuert das *HVAR* mit einer maximalen Rate von 18 Schuss pro Kampfphase. Dieses automatische Feuer kann salvenweise auf verschiedene Ziele gerichtet werden, doch bei jedem automatischen Feuerstoß müssen mindestens 6 Schuss abgegeben werden (siehe *SR3.01 D,* S. 115).

➲ Keine Ahnung, was Ares da gebaut hat. Zuviel Rückstoß für eine Handfeuerwaffe - zuwenig Punch für Fahrzeugmontage. Soll aber ganz zuverlässig sein ...
➲ Tim

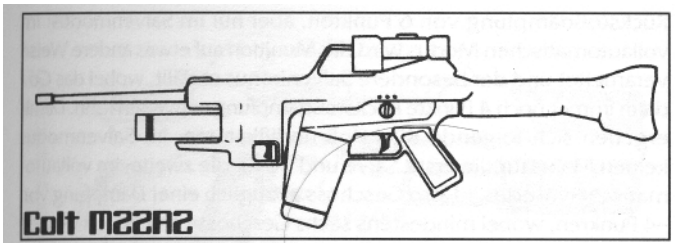
➲ ... und hustet genug Blei in der Sekunde raus, um alle Gegner in Schach zu halten. Die Kadenz dieser Waffe ist beeindruckend, und niemand erwartet, mit einer Hochgeschwindigkeitswaffe wirklich *gezielt* etwas zu treffen. Dafür gibt es eh andere, besser geeignete Bleispritzen ...
➲ Mr. Niceguy

➲ Kadenz???
➲ El Duderino

➲ Das ist das, was die Amis mit RoF beschreiben.
➲ Mr. Niceguy

➲ RoF???
➲ El Duderino

➲ Rate of Fire, Pappnase. Die Feuerrate der Waffe.
➲ Mr. Niceguy

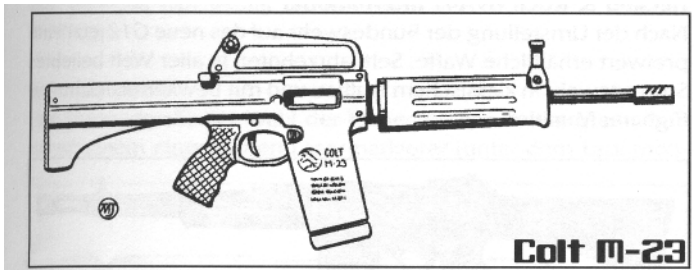


Colt M22A2
Das von der Internationalen Söldnergilde zur besten neuen Waffe des Jahres 2048 gewählte M22A2 ist mit Zubehör vollgepackt. Neben einem in den Lauf integrierten Gasventilsystem, das einen Punkt Rückstoßkompensation liefert, hat die Waffe eine Vergrößerung-2-Bildaufbereitung (aufgesetzt) sowie einen unter dem Lauf montierten Mini-Granatwerfer.

➲ Ich hab das M22A2 bis jetzt als gute, zuverlässige Waffe kennengelernt. Man muß sie natürlich auch regelmäßig warten, das ist keine AK, die du 2 Wochen im Schlamm vergräbst und danach sofort benutzen kannst.
➲ Annihilator

➲ Ja, wenn das M22A2 ein bißchen weniger empfindlich wäre, hätte Colt damit wirklich eines der besten Sturmgewehre gebaut, so aber ist es *nur* eine Waffe für Idealbedingungen, die man eh nie hat ...
➲ Alien Queen

Colt M-23
Diese abgespeckte Version des M22A2 ist das Sturmgewehr für den weniger gut betuchten Söldner und wird im Preis nur von der AK-97 unterboten. Das M-23 hat keine integrierten Erweiterungen.

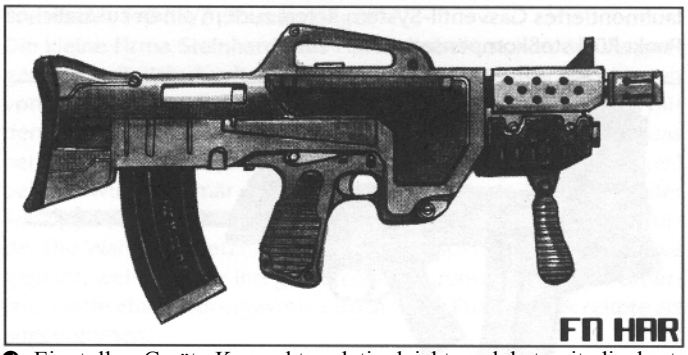


➲ Kleiner, leichter, billiger und überhaupt kein Zubehör. Und trotzdem ist der kleine Bruder vom M22A2 viel stabiler und anscheinend besser verarbeitet ...
➲ Rhen

➲ Noch viel preiswerter ist der 1:1-Nachbau der marokkanischen Firma *Mach'maluh Arms*. Eine Kiste Schnaps gegen ein Sturmgewehr mit Muni find ich keinen schlechten Preis.
➲ vom Wyatt Earp der Bruder

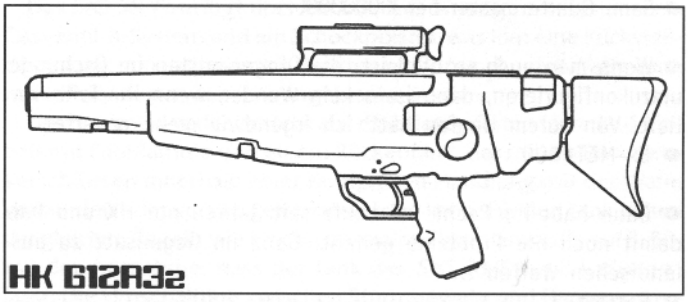
➲ Mach'maluh Arms? Eine Kiste Schnaps? Oh, Hilfe ... Du bist hier echt der Low-Budget-Runner, weißt du das?
➲ Spitfire

FN HAR
Dieses Sturmgewehr ist vor allem in Europa verbreitet und wird zunehmend auch bei Konzernspezialeinheiten und privaten Sicherheitstruppen in Krisengebieten beliebt. Es besitzt einen ausklappbaren Vordergriff, einen aufmontierten, abnehmbaren Lasermarkierer und einen Gasventil-Rückstoßdämpfer der Stufe 1 (laufmontiert). Weiteres Zubehör kann somit nicht mehr angebracht werden.



➲ Ein tolles Gerät. Kompakt, relativ leicht und hat mit die beste Rückstoßkompensation seiner Klasse. Nur von diesem schrottigen Lasermarkierer hab ich mich ganz schnell getrennt, denn der gehört zu den ungenauesten, die ich je benutzt hab. Kauft euch einen vernünftigen als Standard-Zubehör und bastelt den dran, oder benutzt gleich ein Smartlink, dann gibt es die Bestnote für diese recht leicht erhältliche Waffe.
➲ Houdini

Heckler & Koch G12A3z
Als jüngste Entwicklung mehrerer Generationen von Sturmgewehren ist das G12 leichter und weniger klobig als seine Vorgänger,



außerdem ist es mit einem aufgesetzten Lasermarkierer, einer ausfahrbaren Schulterstütze und einem laufmontierten Gasventil-II-System, das 2 Punkte Rückstoßkompensation liefert, ausgestattet. Das G 12 kann zusätzlich mit einem unter dem Lauf montierten Granatwerfer versehen werden, wodurch die Tarnstufe um 1 sinkt.
➲ Blödes Plastikgehäuse! Da passt nicht jeder Granatwerfer ohne Probleme drunter, mein Aztech M45 ist mir o-ri-gi-nal abgefetzt ... allerdings kann das ja auch an den selbstgebauten Granaten gelegen haben, wer weiß das schon ...?
➲ Blooper

➲ Zu blöd, seine Waffen zu benutzen, aber hier Stimmung machen. Tu mir einen Gefallen: Geh nach hause, Biooper, bleib da, und lass die großen Jungs hier in Ruhe, okay?
➲ Warentester

Heckler & Koch G38
Das gerade neu auf dem Markt erschienene G38 ist die Nachentwicklung eines beliebten modularen Waffensystems. Ähnlich dem Steyr AUG-CSL kann das G38 schnell und einfach als Sturmgewehr, Karabiner oder Leichtes Maschinengewehr umgebaut werden. Die Waffe zu zerlegen, zusammenzubauen oder sie von einer Konfiguration in eine andere umzubauen, erfordert eine Sturmgewehre-B/R(4)-Probe und einen Grundzeitraum von 12 Kampfrunden. Alle Teile passen in eine große Aktentasche.

Jede Konfiguration des G38 weist einen integrierten aufgesetzten Lasermarkierer sowie ein Lichtverstärker-2-Sichtgerät auf. Ein

laufmontiertes Gasventil-System liefert zudem einen zusätzlichen Punkt Rückstoßkompensation.

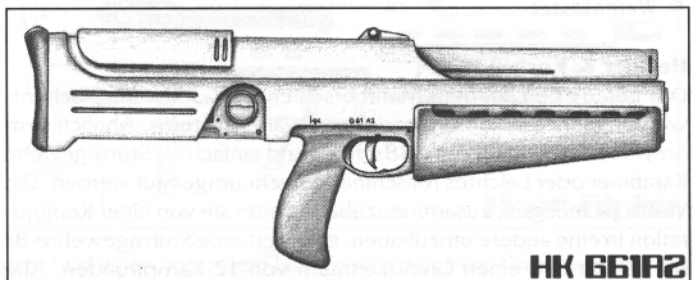
Jede Konfiguration verwendet verschiedene Werte und erfordert verschiedene Fertigkeiten: Gewehre (für die Karabiner-Konfiguration), Sturmgewehre (Sturmgewehr) oder Schwere Waffen (Leichtes MG). Benutzen Sie für die jeweilige Konfiguration die entsprechenden Reichweitentabellen und Regeln. Alle Konfigurationen verwenden Munition für Sturmgewehre.

➲ Manchmal könnte man glauben, HK hat diese Dinger nur in Umlauf gebracht, um sich an Ersatzteilen eine goldene Nase zu verdienen. Ihr glaubt nicht, wie oft meine Jungs damit zurückkommen und irgendwelche Teile verloren haben ...
➲ Sam, Quartermaster bei XXXXXXXX

➲ Wenn man auch so blöd ist, die Dinger mitten im Dschungel umzukonfigurieren, dann isses kein Wunder, wenn ihr Teile verliert. Von eurem Haufen hätt' ich irgendwie mehr erwartet.
➲ Ex-MET2000

➲ Dann habt ihr Pech! Ich kaufe seit Jahren nur HK und hab' damit noch nie Probleme gehabt. Ganz im Gegensatz zu ausländischen Waffen ...
➲ Patriot

Heckler & Koch G61 A2 **
Das G61 ist das erste deutsche Hochgeschwindigkeits-Sturmgewehr, das seinen Weg in die Serie geschafft hat. Da die MET für einige Einheiten bereits das neue G61A2 geordert hat, ist anzunehmen, daß noch weitere Armeen nachziehen werden. Heckler B. Koch hat die Entwicklung aus den 50ern inzwischen fest in das Programm aufgenommen und kann aufgrund der höheren Stückzahlen auch preislich mit dem großen Konkurrent aus Amerika mithalten. Das G61 orientiert sich noch an der alten Technik des G11 und erreicht damit eine extreme Feuerrate mit gleichzeitig geringem Rückstoß. Die Mechanik im Salvenmodus ist so konzipiert, daß die sechs Geschosse so schnell abgefeuert werden, das der Rückstoß erst bei der zweiten Salve zum Tragen kommt. Das G61 kann nur hülsenlose Munition für leichte Pistolen verwenden.



Das Bullpup-Design, die intelligente Munitionsführung beim Salvenmodus, der spezielle Lauf und ein Schockpolster sorgen für eine Rückstoßdämpfung von 6 Punkten, aber nur im Salvenmodus! Im vollautomatischen Modus wird die Munition auf etwas andere Weise verarbeitet und der besondere Salvenbonus entfällt, wobei das G61 dann immer noch 4 Punkte Rückstoßdämpfung aufweisen kann. Damit ergeben sich folgende Rückstoßmodifikatoren: Im Salvenmodus keinen Malus für die erste Salve und +6 für die zweite; im vollautomatischen Modus +1 pro Geschoss abzüglich einer Dämpfung von -4 Punkten, wobei mindestens sechs Geschosse abgefeuert werde müssen. Die maximale Autofeuerrate beträgt 18.

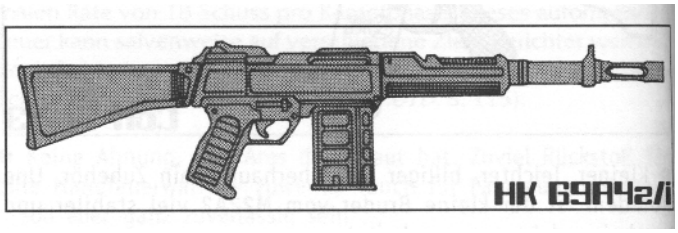
Die Waffe verfügt serienmäßig über ein Smartgun-2-System, verzichtet aber ansonsten auf weitere elektronische Spielereien. Das G61 kann keinerlei laufmontiertes Zubehör aufnehmen und ist auch nicht zerlegbar.

➲ Ich werd verrückt! Was für ein unglaubliches Donnerrohr' Hat HK also doch nicht die Pläne von dem alten G11 weggeschmissen, dass vor gut 70 Jahren in Kleinserie produziert wurde. Das Problem ist nur, dass man von den Bullen vermutlich sofort erschossen, zerbombt und überfahren wird, wenn sie auf 1.000m Entfernung dieses Gewehr an einem entdecken, der nicht auf den ersten Blick so aussieht, als dürfte er es mit sich führen ...
➲ Batman

➲ Es war ja irgendwie klar, daß Heckler & Koch irgendwann nachzieht, nach dem Ares HVAR. Und die Umsetzung ist wirklich gelungen. Sogar noch besser als das Vorbild ...
➲ Mercenary Mike

➲ Und wahrscheinlich ist es da auch reiner Zufall, dass einige bestimmte Entwicklungszentren von Ares überraschend häufig unerfreulichen Besuch bekommen haben.
➲ Spottdrossel

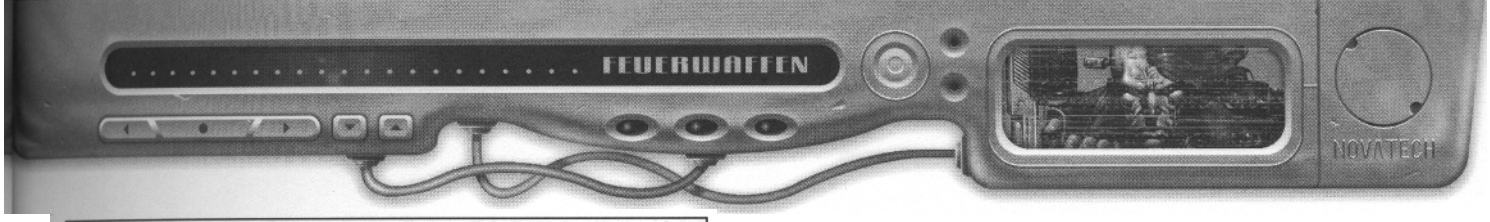
Heckler & Koch G9A4z International **
Nach der Umstellung der Bundeswehr auf das neue G 12 jetzt eine preiwert erhältliche Waffe. Seit Jahrzehnten in aller Welt beliebtes Sturmgewehr in klassischem Aufbau und mit bewährter, leicht verfügbarer Munition.



➲ Seit dem Wechsel vom G9 zum G12 bei den Bundis sind viele der alten G9er auf den Markt geschwemmt worden. Ich kann davor nur warnen! Teilweise sind die Dinger älter als ihre Besitzer. Also Augen auf, besonders, wenn die Registrierungsnummer bereits abgefeilt ist.
➲ Schröder

➲ Äh, ich hab nur Waffen, bei denen die Registriernummer abgefeilt ist ... wäre doch auch schön blöd, registrierte Waffen zu kaufen, oder?
➲ EL Duderino

Nitama Optimum **
Das Nitama Optimum ist die neue Standardwaffe des japanischen Sicherheitsdienstes, so dass sie auch immer häufiger in den Händen deutscher Sicherheitskräfte anzutreffen ist. Auch wenn das Optimum formal gesehen ein Sturmgewehr ist, machen die Bullpup-Konfiguration und der verkürzte Lauf es zu einer äußerst kompakten, aber schweren Waffe. Das Optimum ist zusätzlich, ähnlich wie



bei einem Unterlauf-Granatwerfer, mit einer Schrotflinte versehen, um schwere Plastikgeschosse oder Schrotladungen abzufeuern (der maximale - per Smartlink einstellbare - Choke beträgt 6). Außerdem enthält das Optimum folgende Extras: Gasventil-III, Smartgun-2 und eine biometrische Sicherung. Die biometrische Sicherung kann auf Einzelpersonen oder ganze Einheiten kodiert werden. Aufgrund der derzeitigen Vermarktung der Waffe, nämlich dem kontrollierten Verkauf ausschließlich an Sicherheitsfirmen, sind bisher nur sehr wenige Exemplare in den Schatten aufgetaucht. Die Waffe kann nicht mit weiterem Zubehör versehen werden.

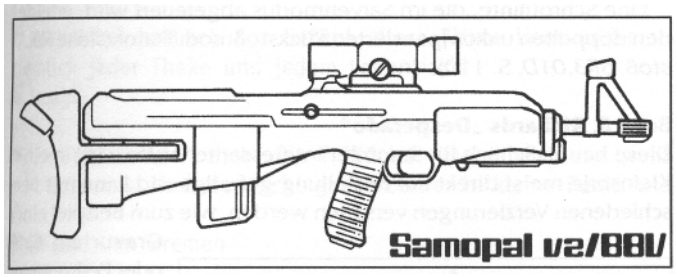
Durch den verkürzten Lauf ist die Reichweite um 10 % verringert.

➲ Oh jeh, eine integrierte Unterlauf-Schrotflinte? Und was soll dieser ganze Elektronik-Kram? Ist das eine Waffe oder eine Design-Studie? Mir scheint, die Japaner wollten hiermit nur beweisen, was für tolle Waffen sie bauen können. Der praktische Nutzen dieses Spielzeugs ist aber zero.
➲ FullSpeedAhead

➲ Stimmt, für dich schon, aber wenn die Knarre auf dich kodiert ist und du der einzige bist, der sie abfeuern kann, dann lässt sie die Hölle auf deine Feinde niederregnen ... natürlich nur, wenn du nah genug ran kommst ...
➲ Whisper

Samopal vz/88V

Das Sturmgewehr der Wahl der Tschechischen Panzergrenadiere ist mit einem eingebauten Lasermarkierer (unter dem Lauf mon-



tiert), einer ausklappbaren Schulterstütze und einem Vergrößerung2-Sichtgerät (aufgesetzt) ausgestattet. Ein laufmontiertes Gasventil-System bietet zudem einen zusätzlichen Punkt Rückstoßkompensation.

➲ Eigentlich eine nette Waffe. Hat aber ein Gewicht, das in Zeiten von Kompositmaterialien einfach viel zu hoch ist ...
➲ Konwacht

➲ Ich persönlich mag es, das Gewicht einer Waffe zu spüren. Das hilft, dem Rückstoß etwas entgegenzuwirken.
➲ Stahlmantel

➲ Außerdem kommt ein guter Teil des Gewichts schließlich durch das überraschend reichhaltige Zubehörpackage zustande.
➲ MY$T1C

Steinhardt StG 58/F „Kammerjäger" **

Die kleine Firma Steinhardt aus Hannover, die sich in der Vergangenheit lediglich durch qualitativ recht hochwertige Nachbauten von Leichten und Schweren Pistolen hervorgetan hat, liefert mit dem StG 58/F ihr erstes Eigenprodukt ab. Das Sturmgewehr, das bei seiner Markteinführung 2060 den Spitznamen „Kammerjäger" bekam, wurde primär zur Jagd auf manifestierte Insektengeister konzipiert, so dass auf ein eher klassisches Design verzichtet wurde. Die Waffe kam letztlich ganze 2 Jahre später auf den Markt als geplant, weil die feste Integration eines Flammenwerfers als Unterlauf-Waffe eines Sturmgewehrs doch mehr Probleme bereitete als angenommen.

Das StG 58/F verfügt über ein internes Smartgun-2-System, ein Gasventil-II-System und ein Schockpolster, was ihm eine Rückstoßdämpfung von insgesamt 3 Punkten einbringt. An der Waffe kann nur aufmontiertes Zubehör angebracht werden.

Der Flammenwerfer besteht aus einer integrierten Unterlauf-Einheit mit Pilotflamme und einem Rückentank, der mittels Bayonettverschlüssen innerhalb einer Komplexen Handlung mit der Waffe verbunden oder von ihr getrennt werden kann. Für den Tank gelten die gleichen Regeln wie für den normalen Flammenwerfer auf S. 58, mit der Ausnahme, dass der Tank des StG 58/f nur 8 Ladungen fasst. Die Umschaltung zwischen Sturmgewehr und Flammenwerfer erfordert ohne Smartlink eine Einfache Handlung, mit Smartlink nur eine Freie.

➲ ARGH, MEINE AUGEN!!! Ich glaub', ich bekomme spontanen Sehnerv-Krebs! Was zum Henker ist das? Das ist kein Gewehr, das ist ein großer Haufen geschmolzenes Plastik! Pfui Teufel ...
➲ Banzai

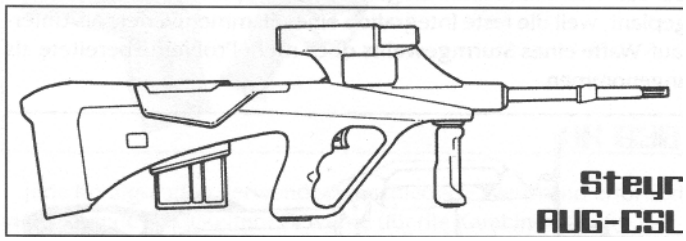
➲ Man hat auf ein eher *klassisches Design* verzichtet <kicher>. So kann man auch ausdrücken, dass die Design-Abteilung besoffen war ... Aber so seltsam das Gerät aussieht, ich kann mir vorstellen, dass es durch den Flammenwerfer für den Gegner einiges an - sagen wir, *Überraschung* bereithält ... Und wenn die restliche Mechanik in Ordnung ist, könnte der „Kammerjäger" sogar ganz brauchbar sein ...
➲ Schattenkanzler

➲ Die Waffe ist wirklich mordspraktisch. Für den Fernbereich hat's Blei, für den Nahbereich Feuer.
➲ Beagle

➲ ... und für einen selbst 'nen Tank mit hochexplosiven Chemikalien, die einen bei 'nem Zufallstreffer ratzfatz in ein Rösti verwandeln.
➲ Männerschreck

➲ Stimmt, das ist auch wieder ein Punkt ...
➲ Beagle

Steyr AUG-CSL
Dieses innovative Multiwaffensystem kann als Maschinenpistole, Karabiner, Sturmgewehr oder Leichtes Maschinengewehr zusammengesetzt werden. Die Waffe von einer Konfiguration in eine andere umzubauen, erfordert eine erfolgreiche Sturmgewehre-B/R(4)Probe mit einem Grundzeitraum von 20 Kampfrunden. Die Waffe zu zerlegen oder einfach zusammenzusetzen, erfordert nur die Hälfte dieser Zeit. Alle Teile passen in eine große Aktentasche.



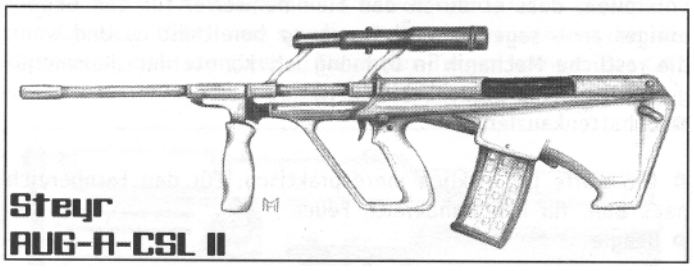
Alle Versionen des AUG-CSL haben einen aufgesetzten Lasermarkierer und ein laufmontiertes Gasventilsystem, das 1 Punkt Rückstoßkompensation liefert. Ein externes Smartgunsystem kann hinzugefügt werden, ohne dass die Tarnstufe verschlechtert wird.

Jede Konfiguration verwendet verschiedene Werte und erfordert verschiedene Fertigkeiten: Gewehre (für die Karabinier-Konfiguration), Maschinenpistolen (MP), Sturmgewehre (Sturmgewehr) oder Schwere Waffen (Leichtes MG). Benutzen Sie für jede Konfiguration die entsprechenden Reichweitentabellen und Regeln. Alle Konfigurationen verwenden Munition für Sturmgewehre.

➲ In der Grundidee sehr praktisch und eigentlich ideal. Nur Leider in der Ausführung mangelhaft. Die einzelnen Waffen, die man sich aus dem Set zusammenschrauben kann, ergeben zwar eine hübsche Kombination und für jeden Einsatz etwas, nur leider sind sie dadurch auch grundsätzlich erheblich schlechter als vergleichbare, in dieser Kategorie spezialisierte Typen.
➲ Roy Dupuis

➲ Die Wahl für den Reisenden mit dem kleinen Handgepäck.
➲ Blaine McCracken

Steyr AUG-A-CSL II **
Den wenigsten Shadowrunnern ist bekannt, dass Steyr in den letzten Jahren ein bißchen an der AUG-CSL herumgebastelt hat und in Österreich eine neue Version auf den Markt gebracht hat. Diese Multifunktionswaffe kann ebenfalls als MP, Karabiner, Sturmgewehr oder Leichtes MG verwendet werden, wobei zur MP-Variante ein vollautomatischer Feuermodus hinzugefügt wurde, sowie ein um 4 Schuss erweitertes Magazin für alle Konfigurationen.



Der mitgelieferte aufgesetzte Lasermarkierer kann ohne große Umbauten durch das sogenannte "Greifenauge"-Zielfernrohr (elektronische Vergrößerung 3, Infrarot, Restlichtverstärker - jeweils umschaltbar- und Ultra Sound, welches natürlich nur separat benutzt werden kann) ersetzt werden, das auch für die Schwere Pistole *Glock „Drachentöter“* erhältlich ist (Preis des Greifenauges: 4.500 EC, Verfügbarkeit 8/4 Tage). Beim Gebrauch des Greifenauges sinkt die Tarnstufe der verwendeten Waffenkonfiguration um 2.

Nebenbei sei noch erwähnt, dass die Rückstoßdämpfung durch ein Gasventil-II-System erheblich verbessert wurde, und natürlich ist die Waffe auch wieder mit einem externen Smartgunadapter lieferbar, der die Tarnstufe nicht beeinträchtigt.

Weiteres Waffenzubehör kann nicht installiert werden. Verwenden Sie für den Umbau, die Konfiguration der Waffe sowie die jeweils benötigte Fertigkeit die Regeln des Steyr AUG-CSL.

➲ Und was genau ist nun die Verbesserung?
➲ Hemlock

➲ Das ist keine völlig neue Waffe, man hat hier offensichtlich am Detail gearbeitet. Etwas mehr Muni, ein vollautomatischer Modus für die MP-Konfiguration und eine bessere Rückstoßdämpfung. Das sind nur Kleinigkeiten, und wer das CSL hat, braucht das A-CSL II nicht kaufen. Wer aber auf der Suche nach einem guten modularen Waffensystem ist, dem kann ich dieses Schätzchen wärmstens empfehlen.
➲ Endverbraucher

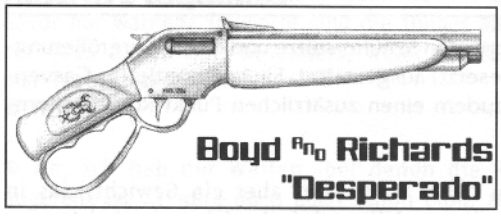
➲ Also ich find das G38 besser, da kann man eine Trommel drunter schrauben! Yeah, das ist der Sperrfeuer-Blues, Baby!
➲ Psychotron

SCHROTFLINTEN
Alle Schrotflinten verwenden die Werte und Regeln, die in *SR3.01 D,* S. 117, angegeben sind. Alle hier beschriebenen Schrotflinten verwenden massive Geschosse, die gegen moderne Körperpanzerung effektiver sind. Schrotflinten können nicht mit Schalldämpfern oder Schallunterdrückern ausgerüstet werden. Zum Abfeuern einer Schrotflinte wird die Fertigkeit Schrotflinten benötigt.

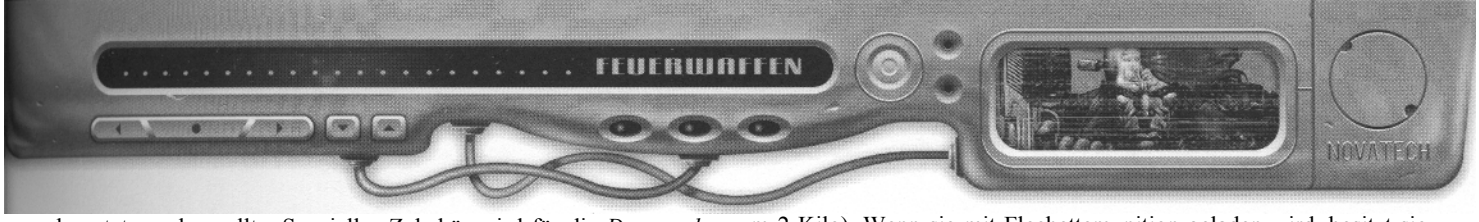
Wenn Schrotmunition geladen wird, so gelten die Regeln für Flechettemunition (*SR3.01 D,* S. 116) und für Chokeeinstellung (*SR3.01 D*, S. 117). Schrotflinten, die Schrotladungen abfeuern, erhalten von einer Smartverbindung nur einen Mindestwurfmodifikator von -1, außerdem erhalten sie keine Vorteile durch Lasermarkierer oder Smartbrillen.

Eine Schrotflinte, die im Salvenmodus abgefeuert wird, erleidet den doppelten unkompensierten Rückstoßmodifikator (siehe Rückstoß, *SR3.01D,* S. 110*).*

Boyd B. Richards „Desperado"
Diese hauptsächlich für Sammler interessante Waffe wird in einer Kleinserie meist direkt auf Bestellung gefertigt und kann mit verschiedenen Verzierungen versehen werden, wie zum Beispiel einer Gravur am Griff oder Perlmutteinlagen. Das ungewöhnlich rustikale Design erinnert an vergangene Zeiten,



als der Westen der USA noch wild und unerforscht war, bedient sich aber mehr aus alten 2D-Filmen und Serien als aus der Realität. Die Waffe kann, wie die meisten Schrotflinten, mit massiven wie auch Schrotpatronen geladen werden, und der zuverlässige Repetiermechanismus macht die *Desperado* auch im realen Gebrauch zu einem treuen Begleiter auf der Straße. Allerdings ist der Wiedererkennungswert dank der geringen Stückzahlen in den Schatten wie auch des ausgefallenen Designs in den meisten Fällen zu hoch, als dass die Waffe auf illegalen Einsätzen



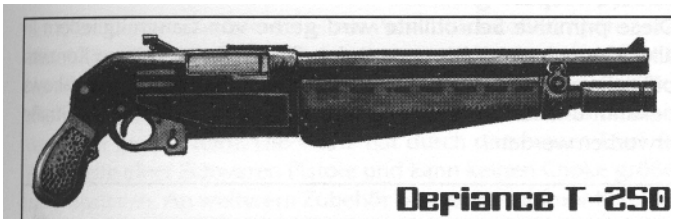
benutzt werden sollte. Spezielles Zubehör wird für die *Desperado* keines angeboten, allerdings lassen sich normale auf- wie auch unterlauf-montiertes Zubehör für die Waffe anpassen, was allerdings die Western-Optik vollends ruinieren würde, weshalb die meisten Besitzer dieser Waffe darauf verzichten.

Durch den kurzen Lauf hat die Desperado die Reichweite einer Schweren Pistole. Der Choke ist nicht einstellbar und muss bei Bestellung der Waffe angegeben werden, wobei der Wert nicht über 6 liegen kann.

➲ Da wird SimSinn Wirklichkeit. Das Repetierdings ist echt stylish. Und ich sage euch, die wenigsten, die sich die Desperado zulegen, wollen sie nur über den Kamin hängen!
➲ Leningrad Cowboy

➲ Meine hing da, zumindest, wenn ich sie nicht im *Dienst* mithatte. Aber irgendsoein Sack hat sie mir geklaut, und wenn ich den erwische, mach ich Gulasch aus diesem Drekhead. Ich könnte würgen, wenn ich dran denke, was mich der Import dieser Knarre aus Übersee gekostet hat ...
➲ Hombre

Defiance T-250 *
Eine beliebte, automatisch nachladende Schrotflinte, die sowohl in voller Größe wie auch in einer Kurzlaufversion erhältlich ist. Keine

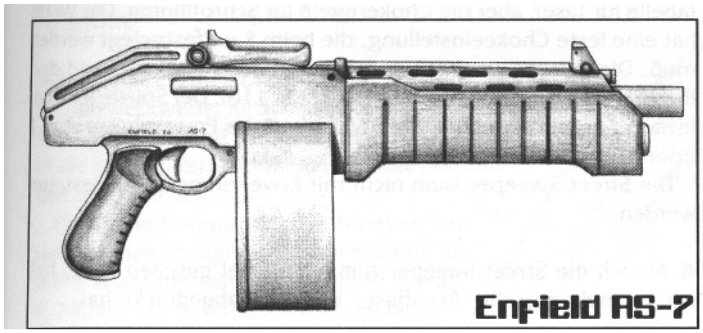


Montage unter dem Lauf möglich. Der Schadenscode bezieht sich auf normale Geschosse. Wird Flechette-Munition eingesetzt, ist der Schadenscode l0T(f). Die kurzläufige Version besitzt die Reichweite einer schweren Pistole, eine Tarnstufe von 6 und verursacht 9S(f) oder 9M Schaden.

➲ Manchmal hab ich das Geführt, diese Flinte liegt unter so ziemlich jeder Theke und jedem Ladentisch.
➲ Beagle

➲ Und das wundert dich? Die T-250 ist supergünstig und sieht echt böse aus. Und sie macht große Löcher in kleine Punks wie dich.
➲ Roland von Bremen

Enfield AS-7
Diese Sturmschrotflinte besitzt massive Feuerkraft. Sie ist mit einem integrierten, aufgesetzten Lasermarkierer ausgestattet und hat einen 10-Schuss-Ladestreifen oder eine Trommel mit 50 Schuss (die Trommel senkt die Tarnstufe um -3 und erhöht das Gewicht

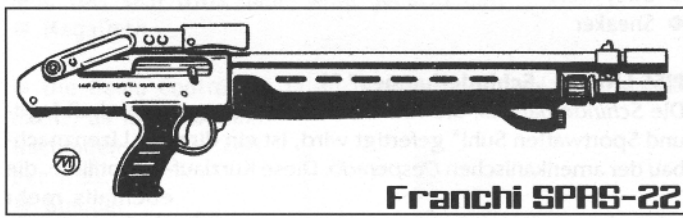


um 2 Kilo). Wenn sie mit Flechettemunition geladen wird, besitzt sie einen Schadenscode von 8T(f). Für Zwecke der Rückstoßdämpfung ist die Waffe mit einer ausklappbaren Schulterstütze versehen, die einen Punkt Rückstoß kompensiert (ausgeklappt Tarnstufe-2).

➲ Wenn mir als Magier mal die Argumente ausgehen, ist die Enfield AS-7 genau das Richtige, um mein Gegenüber doch noch von meiner Meinung zu überzeugen.
➲ Leo hunts with Panther

➲ Und wenn man sie mit der 50-Schuss-Trommel benutzt ... Rock'n'Roll!
➲ MY$T1C

➲ 'nem Chummer von mir ist die Trommel mal hochgegangen. War kein sehr schöner Anblick ...
➲ Sergeant Slaughter



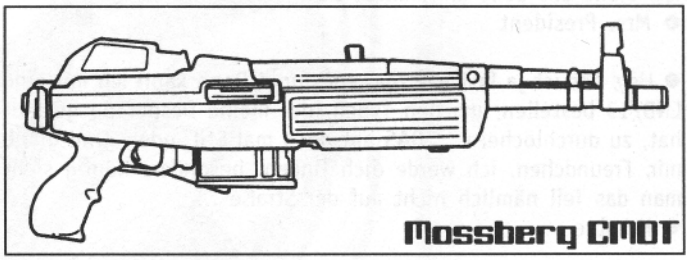
Franchi SPAS-22
Diese überaus gefährliche Waffe ist mit einem Smartgun-2-System ausgestattet und hat eine ausklappbare Schulterstütze, die 1 Punkt Rückstoßkompensation liefert und die Tarnstufe um 2 senkt (ausgeklappt).

➲ Für kurze Konflikte ideal. Nach einem heftigen Schusswechsel allerdings folgt das Problem, die Munition Patrone für Patrone nachzuladen, anstatt einfach das Magazin zu tauschen. Allerdings hat der Gegner dann schon häufig das Zeitliche gesegnet.
➲ Blaine McCracken

➲ Solltet ihr jemals auf etwas treffen, das die Franchi nicht knackt, dann lauft! Und wenn ihr wiederkommt, bringt 'nen Panzer mit ...
➲ Stahlmantel

➲ Ein Kumpel von mir, ein Troll aus Bayern, wedelte beim Kämpfen immer damit rum und rief „I hob Spas! I hob Spas!": Wer kann mir sagen, was er damit meinte?
➲ Puchevsky

Mossberg CMDT
Dieser abgespeckten Version der Mossberg SM-CMDT fehlt das Smartgunsystem, dafür hat sie einen aufgesetzten Lasermarkierer.



Mossberg SM-CMDT
Die Schrotflinte der Wahl bei Konzernmilitärs in den Wüstenkriegen ist mit einem internen Smartgunsystem ausgestattet.

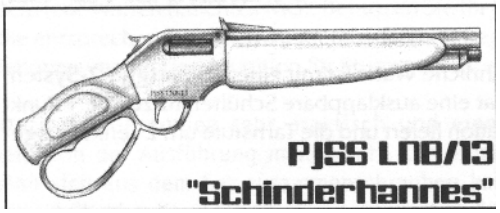
➲ Eine nette Autoschrotflinte, wird vor allem im mittleren Osten gerne von der Privatpolizei verwendet.
➲ Chroma

➲ Ich bevorzuge die Enfield, sie ist handlicher und robuster, die Mossberg ist mehr was für Leute, die sich von großangelegten Werbekampagnen beeindrucken lassen. Von wegen Wüstenkriege und so. Verdammt, es gibt sogar ein T-Shirt:
"Mossberg CMDT - I survived the Desert Wars."
➲ Turbolover

➲ Abgefahren ... aber du hast recht, zur Markteinführung lief sogar ein Spot im Trideo: "Mossberg - die passende Antwort!" Dazu dann ein Typ, der im Dirty Harry-Stil feste ausgeteilt und diverse Punks umgenietet hat. Finster, sag ich da nur!
➲ Münchhausen

➲ Dirty wer?
➲ Sneaker

PISS LNB/13 "Schinderhannes" **
Die Schinderhannes, die von der,, Produktionsgemeinschaft Jagd und Sportwaffen Suhl" gefertigt wird, ist ein direkter Lizenznachbau der amerikanischen *Desperado. Diese* Kurzlauf-Schrotflinte, die



ebenfalls mehr für Sammler als für Straßenkämpfer gedacht ist, gleicht bis auf den für den deutschsprachigen Markt angeglichenen Preis exakt ihrem amerikanischen Vorbild, auch was die Verwendbarkeit von externem Zubehör angeht. Durch den kurzen Lauf hat die Schinderhannes die Reichweite einer Schweren Pistole. Der Choke ist nicht einstellbar und muss bei Bestellung der Waffe angegeben werden, wobei der Wert nicht über 6 liegen kann.

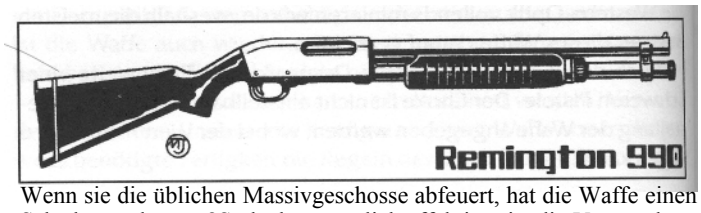
Die PJSS fertigt darüber hinaus noch eine spezielle Variante an, die nur auf Einzelbestellung produziert und geliefert wird. Die *LNB/* 13-K zeichnet sich durch 2 nebeneinanderliegende Läufe und einen Klappmechanismus aus, für den auch die traditionellen Suhler Jagdwaffen berühmt sind. Für diese Version gelten die gleichen Regeln wie für die Repetier-Version, mit dem Unterschied, dass hier beide Läufe quasi gleichzeitig abgefeuert werden können. In diesem Fall hat die Waffe einen Schadenscode von 11S und einen Mindeswurfmodifikator von +1, der sich durch den Rückstoß der beiden nicht hundertprozentig gleichzeitig abgefeuerten Schüsse ergibt.

➲ Hey, Lenni! Wenn die „Desperado" schon stylish ist, guck dir mal das Rohr hier an! Doppel-Klappmagazin! Vielleicht etwas umständlich zum Nachladen, aber wenn man ein bißchen fix ist, sieht das echt unheimlich aus.
➲ Mrs. President

➲ Hey, das ist ja fast wie *the real thing!* Dann kann ich mir eine LNB/13 bestellen, um den Typen, der meine Desperado geklaut hat, zu durchlöchern ... DAS hat doch mal Stil, oder? Und glaub mir, Freundchen, ich werde dich finden, besonders häufig sieht man das Teil nämlich nicht auf der Straße ...
➲ Hombre

➲ Hey, Hombre, meld dich doch mal privat bei mir, ich hätte da vielleicht eine Info, die dich interessieren könnte ...
➲ Der Mann mit dem Plan

Remington 990
Als eine der meistverbreiteten Schrotflinten ist die 990 eine Allzweckfeuerwaffe, die besonders bei Sicherheitskräften beliebt ist.

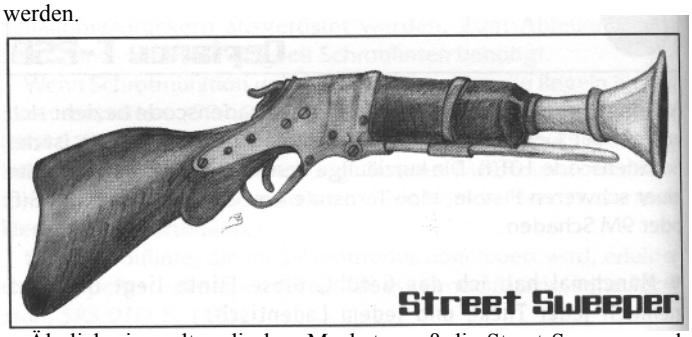


Wenn sie die üblichen Massivgeschosse abfeuert, hat die Waffe einen Schadenscode von 8S, doch wesentlich effektiver ist die Verwendung von Schrotladungen, die einen Schaden von l0T(f) anrichten. Die 990 gibt es außerdem mit abgesägtem Lauf, was die Tarnstufe auf 4 erhöht, das Powerniveau jedoch um 2 senkt.

➲ Das ist ein echter Klassiker. Klar, andere Flinten machen vielleicht größere Löcher, oder können Salven schießen, aber weis stilvoll mag, schießt damit.
➲ Männerschreck

➲ Wie, bitte schön, kann man mit Schrot stilvoll schießen? Außer vielleicht bei der Entenjagd.
➲ Sir Solarfis

Street Sweeper
Diese primitive Schrotflinte wird gerne von Gangmitgliedern in allen Sprawls der Welt verwendet. Sie wird von keinem Konzern offiziell vertrieben, wurde jedoch durch etliche Trideo-Kampfshows bekannt und kann leicht in der Matrix bestellt oder auf der Straße erworben werden.



Ähnlich einer altmodischen Muskete muß die Street Sweeper nach jedem Schuss manuell mit einer Treibladung nachgeladen werden (10¥ pro 10er-Packung), was eine Einfache Handlung erfordert. Die Mündung der Waffe wird anschließend mit kleinen, harten Schutt- und Müllteilen vollgestopft-Steinchen, Glasscherben, Schrauben, Nägel, Metallteile, Plastbetonbrocken usw. Diese „Munition" zu laden, dauert mindestens eine Einfache Handlung; wenn nur wenig Schutt in der Nähe zu finden ist, entsprechend länger (Entscheidung des Spielleiters).

Wenn die Waffe abgefeuert wird, wird der Müll mit großer Wucht als Schrapnellladung ausgespuckt. Verwenden Sie die Reichweitentabelle für Taser, aber die Chokeregeln für Schrotflinten. Die Waffe hat eine feste Chokeeinstellung, die beim Kauf festgelegt werden muß. Die Street Sweeper verursacht Schaden entsprechend den Regeln für Flechettemunition (SR3.01 D, S. 116). Der Spielleiter kann je nach Zusammensetzung der „Munition" das Powerniveau um +1 oder -1 modifizieren.

Die Street Sweeper kann nicht mit Erweiterungen ausgestattet werden.

➲ Als ich die Street Sweeper zum ersten Mal gesehen habe, hab ich lauthals gelacht. Bis dieser Punk sie abgedrückt hat.

Das Teil mag aussehen, als wäre es aus 'ner Räuber Hotzenplotz-Geschichte entflohen, aber es ist nicht nur als Knüppel mörderisch.
➲ Bismark

➲ Räuber wer???
➲ Huntress

➲ Frag nicht so blöd!
➲ Kornplotz

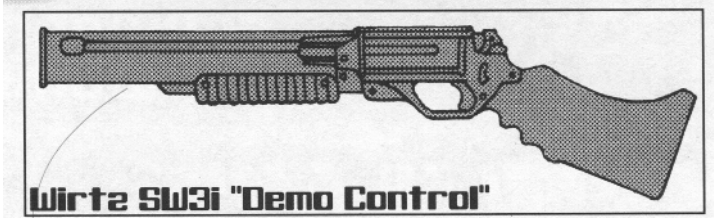
➲ Also ich lach nicht mehr, wenn mir jemand mit dem Ding gegenübersteht. Ein paar Glassplitter mögen lächerlich scheinen, verursachen aber mehr als nur ein paar Kratzer. Und stellt euch mal vor, was da alles an Giften und Bakterien dran ist.
➲ Justus

TEC 603 „Stier" **
Die *TEC 603* ist eine halbautomatische Kurzlauf-schrotflinte mit herausragender Durchschlagskraft. Sie wird mit einem Zielfernrohr-1 ausgeliefert. Durch den enormen Rückstoß ist die Verwendung der ausklappbaren Schulterstütze anzuraten, die einen Punkt Rückstoßkompensation bietet. Die *TEC 603* ist zusätzlich mit einem Adaptersystem für die Verwendung einer Munitionstrommel versehen (die Verwendung der Trommel reduziert die Tarnstufe um 2 und erhöht das Gewicht der Waffe um 1,5 Kilo). Die Waffe hat durch den kurzen Lauf die Reichweite einer Schweren Pistole und kann keinen Choke größer als 6 einstellen. An weiterem Zubehör können nur aufmontiere Geräte verwendet werden, wenn das mitgelieferte Zielfernrohr nicht angebracht ist.

➲ Im Werbetext könnte stehen: „Die ideale Waffe für „psychotische Machosöldner!" Allein der Name. Stier! Wer nennt schon seine Waffe so, wenn sie nicht als Potenzersatz benutzt werden soll? Ich bin ja schon manchmal seltsam, was meinen Geschmack angeht, aber das ...
➲ Merciless Ming

➲ Hey, mach den Kopf zu, Ming, das Teil ist klasse! Ich hab mal gehört, die gibt es auch mit einem Adapter für Gurtmuni und vollautomatischem Feuermodus. Weiß jemand da Genaueres?
➲ Psychotron

➲ Ja, ich weiß da was Genaueres. Ich weiß, dass dir eine Sturmschrotflinte mit dieser Feuerkraft und Gurtmuni sicher den Arm auskugelt, wenn du sie nicht mit einem Gyro benutzt. Und mal ehrlich, eine Kurzlauf-Schrotflinte auf einem Gyro sieht mit Sicherheit reichlich affig aus ...
➲ Spitfire

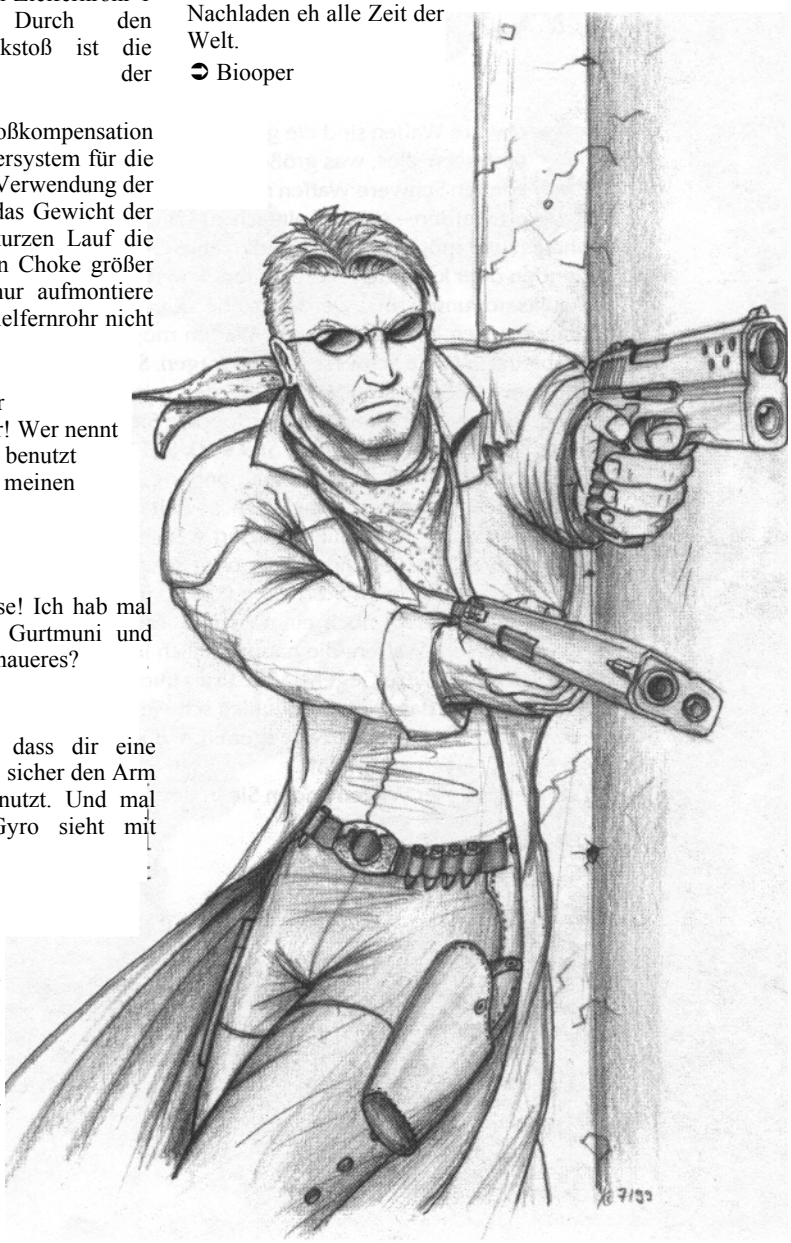


Wirtz SW31 „Demo Control" **
Der Allzweckwerfer für Schrot, Gummigeschosse und Mikrogranaten. Eine Aufstandsunterdrückungswaffe, die in geringen Stückzahlen auch auf den Straßen zu finden ist. Die Demo Control verschießt neben handelsüblichen Minigranaten nur speziell für diese Waffe hergestellte Munition (siehe a S. 70), die nur direkt über Wirtz zu beziehen ist. Erhältlich sind sowohl Schrotpatronen als auch Gummigeschosse zur Betäubung des Gegners. Die Waffe verwendet die Reichweitentabelle für Schwere Pistolen bei Schrot- und Betäubungsmunition. Für Minigranaten gilt die Reichweitentabelle für MPs. Der Choke kann nur von 3 bis 6 eingestellt werden.

An der *Demo Control* kann nur aufmontiertes Zubehör angebracht werden.

➲ Eine sehr vielseitige Waffe, allerdings viel zu kleines Magazin -selbst für Profis, die nicht einfach wild in die Gegend ballern. Was sich Wirtz dabei wohl gedacht hat?
➲ MegaDeth

➲ Die Demo Control ist ja auch eher für Polizeieinheiten gedacht, da hat man zum Nachladen eh alle Zeit der Welt.
➲ Biooper



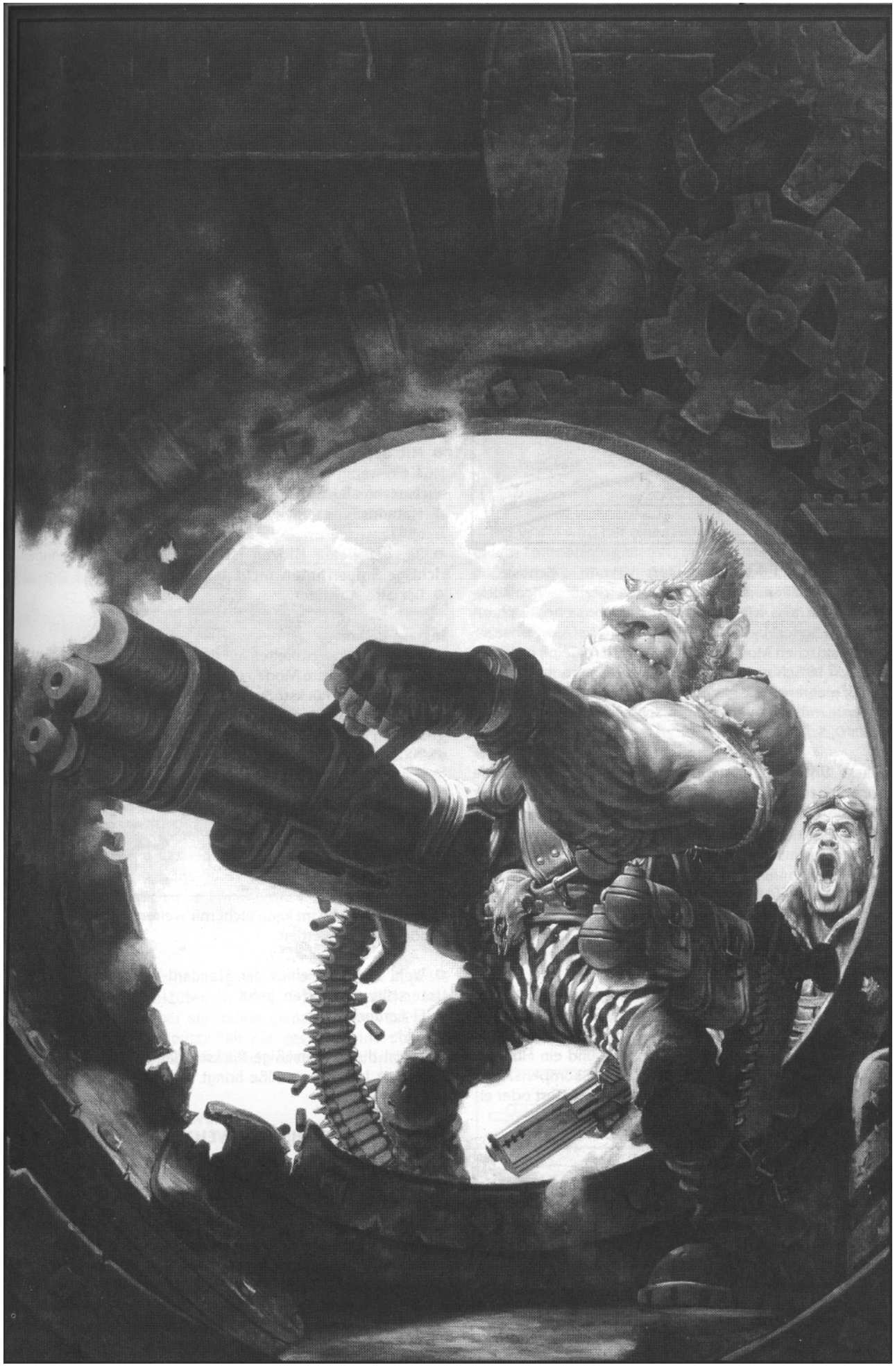
Schwere Waffen sind die größten Waffen, die ein Metamensch tragen kann, und umfassen alles, was größer ist als ein Gewehr. Soweit nicht anders angegeben, können Schwere Waffen nicht ohne irgendeine Art von Unterstützung abgefeuert werden - sie sind einfach zu schwer und der Rückstoß würde den Schützen umhauen und möglicherweise verletzen. Schwere Waffen müssen aus einer liegenden, sitzenden oder knienden Position abgefeuert werden oder sie können durch einen Gyrostabilisator unterstützt werden (siehe *SR3.01D, S.* 280). Trolle und andere sehr große Metamenschen können Schwere Waffen möglicherweise ohne Unterstützung tragen und abfeuern; siehe Schwere Waffen tragen, *S.* 129.

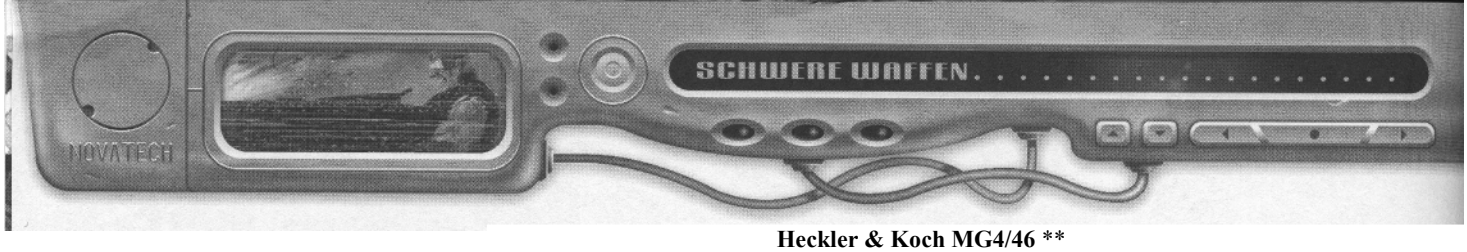
Die meisten Schweren Waffen werden mit einem Zwei- oder Dreibein zusammen eingesetzt (siehe S. 64 und 63). Verdoppeln Sie den nichtkompensierten Rückstoß beim Einsatz Schwerer Waffen (siehe *SR3.01 D*, S. 111*)*.

Schwere Waffen können eine laufmontierte, eine aufgesetzte und eine unter dem Lauf angebrachte Erweiterung aufnehmen, soweit nicht anders angegeben.

Schwere Waffen können klassifiziert werden als Maschinengewehre, Miniguns und Kanonen, Granatwerfer und Mörser oder Raketenwerfer.

Alle Waffen mit einem Sternchen (*) sind in *SR3.01 D* bereits enthalten und hier der Vollständigkeit halber noch einmal mit aufgelistet. Einträge mit zwei Sternchen (**) beziehen sich auf Waffen, die hauptsächlich in Deutschland erhältlich sind. Außerhalb der ADL sind für diese Gegenstände Preis und Verfügbarkeit entsprechend anzuheben, um darzustellen, dass sie dort deutlich schwieriger zu bekommen sind. Der Preis dieser Gegenstände ist in Ecu (EC) angegeben, wobei ein EC für Zwecke der Umrechnung in etwa einem Nuyen entspricht.

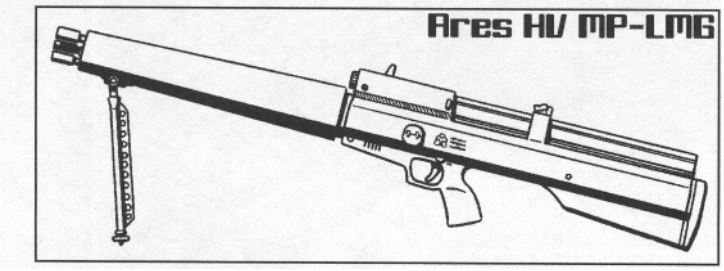




MASCHINENGEWEHRE UND KANONEN
Zum Abfeuern eines Maschinengewehrs oder einer Kanone wird die Fertigkeit Schwere Waffen benötigt. Verwenden Sie die Werte und Regeln in *SR3.01 D,* S. 114 und 279.

LEICHTE MASCHINENGEWEHRE

Ares HV MP-LMG
Diese tragbare leichte „Super Machine Gun" feuert Munition für Leichte Pistolen mit einer extrem hohen Geschwindigkeit ab. Das ergonomische Design der Waffe beinhaltet ein Smartgun-2-System und bietet 3 Punkte Rückstoßkompensation, kann jedoch keine laufmontierten Erweiterungen aufnehmen.



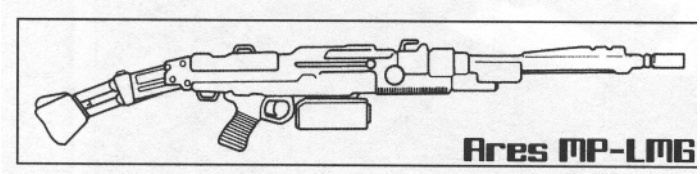
Im Salvenmodus verfeuert das Ares *HV MP-LMG* 6-Schuss-Salven, die 12T Schaden verursachen. Diese Salven verursachen Rückstoß für jedes Geschoss wie bei Standardsalven (siehe Beschreibung der Ingram SuperMach 100, S. 34).

Im vollautomatischen Modus hat das *HV MP-LMG* eine maximale Feuerrate von 18 Schuss pro Kampfphase. Dieses automatische Feuer kann auf mehrere Ziele gerichtet werden, doch in jeder automatischen Salve müssen mindestens 6 Schuss abgefeuert werden (siehe *SR3.01D,* S. 115).

➲ Eine klasse Unterstützungswaffe für motorisierte Infantrie und tertiäre Panzerbestückung, oder auch für Drohnen. Aber ohne die nötige Aufhängung kann man damit nur auf gut Glück Deckungsfeuer geben.
➲ Blutschwinge

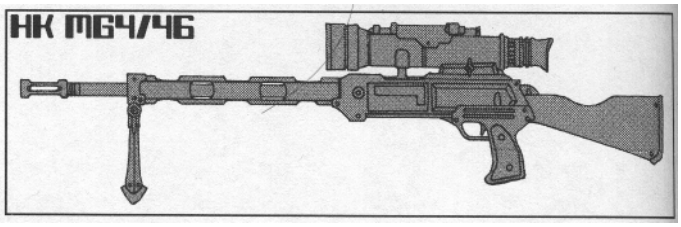
➲ Ja, bei dem Rohr nützen dir auch Kunstmuckis nix. Freihändig schießt das HV LMG mit dir, und nicht umgekehrt.
➲ Mrs. President

Ares MP-LMG
Dieses bei den Streitkräften der ganzen Welt beliebteste leichte Maschinengewehr ist mit einem unter dem Lauf montierten Lasermarkierer ausgestattet. Ein in den Lauf eingebautes Gasventil-II System bietet 2 Punkte Rückstoßkompensation und ein Hüftpolstersystem sorgt für einen weiteren Punkt Rückstoßkompensation. Das MP-LMG wird entweder mit einem 100-Schuss-Gurt oder einem 50-Schuss-Streifen bestückt.



➲ Das Ares MP-LMG ist eine typische Infantrie-Unterstützungswaffe. In fast jedem Platoon auf dieser Welt wird man diese oder eine ähnliche Kanone finden. Ich denke, das spricht für sich.
➲ Der Sergeant

Heckler & Koch MG4/46 **
Die Weiterentwicklung des berühmten MGs aus den Eurokriegen. Ein leichtes MG für den Polizeieinsatz-gefertigt unter strengsten militärischen Qualitätskontrollen. Mit abnehmbarem Zielfernrohr (Lichtverstärkung, Infrarot, Vergrößerung 3), und Lasermarkierer. Der Rückstoß kann mit einem Hüftpolster und einem ausklappbaren Zweibein um insgesamt maximal 3 Punkte reduziert werden.

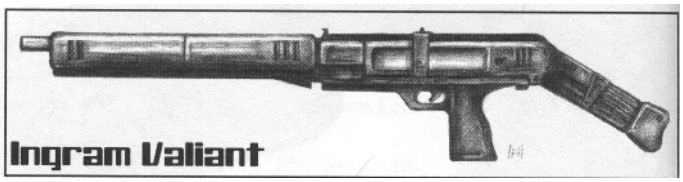


Das MG4/46 kann mit einem 100-Schuss-Kasten oder Gurtmunition bestückt werden.

➲ mit dem Zweibein und dem riesigen Zielfernrohr sieht das MG4 ein wenig wie ein Scharfschützengewehr aus. Und ich hab's auch mehr als einmal in dieser Funktion in Gebrauch gesehen.
➲ Matador

➲ Ja, bei vielen Milizen ist das so üblich. Die können sich richtige Sniperflinten nicht leisten.
➲ Der alte Ägypter

Ingram Valiant
Diese bei Söldnereinheiten auf der ganzen Welt beliebte Waffe ist das gebräuchlichste Modell eines leichten Maschinengewehrs. Sie besitzt ein Hüft-Rückstoßpolster (Rückstoßkompensation 1) sowie eine Munitionshalterung, die über den Rücken oder um die Hüfte gebunden wird, um die Waffe mit Gurtmuni zu füttern. Ein Gasventil-II-Rückstoßsystem (laufmontiert) ist bei diesem Modell Standard.



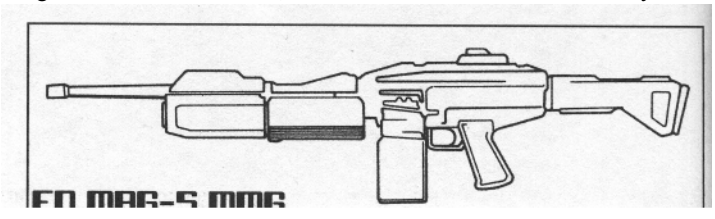
Das Ingram Valiant kann nicht mit weiterem laufmontiertem Zubehör versehen werden.

➲ Wohl ebenfalls eines der Standard-MGs, wenn es um leichte Unterstützungswaffen geht ...
➲ El Coronel

➲ Zumal die serienmäßige Rückstoßdämpfung hervorragend ist zumindest kurze Feuerstöße bringt man damit fast immer ins Ziel.
➲ Konwacht

MITTLERE MASCHINENGEWEHRE

FN MAG-5 Mittleres Maschinengewehr
Das von Fabrique National hergestellte FN MAG-5 ist mit einem aufgesetzten Lasermarkierer, einem laufmontierten Gasventil-II-Sy



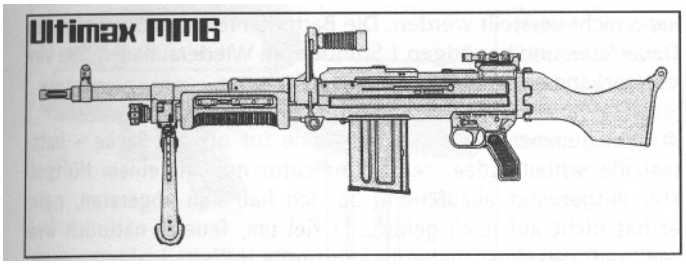
stem, das 2 Punkte Rückstoßkompensation liefert, sowie einem faltbaren Dreibein als Unterlaufzubehör ausgestattet. Die Waffe kann mit einem 50-Schuss-Kasten oder einem Gurt bestückt werden.

➲ Mobile Feuerunterstützung ist auf heutigen Schlachtfeldern bei weitem nicht mehr so wichtig wie früher, was sich bei den Verkaufszahlen entsprechender Waffen niederschlägt. MMGs findet man heute fast nur noch bei der Verteidigung provisorisch befestigter Stützpunkte.
➲ Stahlmantel

➲ Wart's ab, bis sie einen Weg gefunden haben, den Rückstoß noch besser zu kompensieren, ohne dass man gleich 'nen Gyro oder ein Dreibein braucht. Das wird bitter!
➲ Arclight

➲ Da will ich Lieber gar nicht dran denken ... dann rennt bald jeder Gossenpunk mit einem Maschinengewehr rum ...
➲ Doc Hollyday

Ultimax MMG *
Dieses mittlere Maschinengewehr ist im pazifischen Raum und generell bei Söldnern äußerst beliebt. Es verwendet einen Munitionsstreifen mit 40 Schuss oder alternativ dazu Gurtmuni. Das



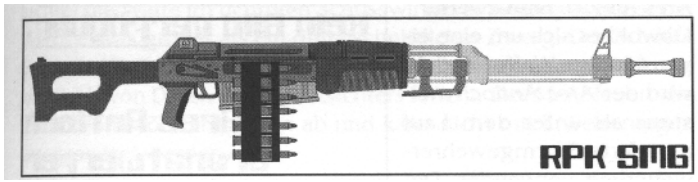
Ultimax MMG wird standardmäßig mit einem Dreibein ausgeliefert, kann jedoch auch zusammen mit einem Gyrostabilisator eingesetzt werden.

➲ Diese Dinger setzen schneller Rost an, als du sie putzen kannst. Selbst in Nordafrika, wo das einzige Problem der meisten Jungs war, den Sand aus den G38s zu kriegen, waren wir noch beschäftigt, das Ding auch nur annähernd funktionstüchtig zu halten.
➲ Ex-MET2000

➲ an eine nachmittag wir haben getroffen eine andere zug. sie alle hatten gehabt plastiktüten in hand. Ich mir gedacht, was sind das für deppen. dabei sie haben gemacht tüten um ultimax, damit nicht geht kaputt. hab nie gesehen eine ultimax, nur Plastiktüten, aber muss vorzügliche waffe sein. in tüte.
➲ IVAN

SCHWERE MASCHINENGEWEHRE

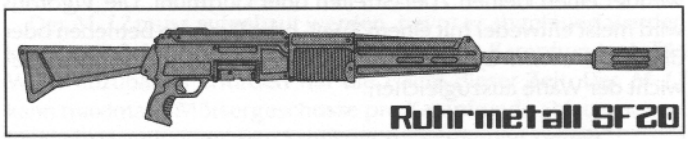
RPK SMG
Dieses schwere russische Maschinengewehr wird normalerweise auf einem ausklappbaren Dreibein montiert. Die Waffe verwendet einen 40er-Munitionsstreifen oder Gurtmuni.



➲ Wie alle Waffen aus dem Hause Kalashnikov äußerst zuverlässig -und ebenso ungenau -, aber wer braucht schon Präzision bei einem Schweren MG?! Und immer dran denken: Das Ding hat ein Dreibein -benutzt es!
➲ Chroma

➲ Und denkt immer an genug Muni! Das Ding hat eine Feuerrate, da wird einem ganz warm ums Herz ... in null Komma nichts ist ein ganzer 1.000er-Gurt durch.
➲ Kapitän Haddock

Ruhrmetall SF20 **
Dieses schwere MG ist die Standard-Unterstützungswaffe der MET 2000 und auf der Straße nicht leicht zu bekommen. Trotzdem ist das Ruhrmetall SF20 bei Söldnern und Samurai sehr beliebt, weil es für seine Qualität, Stabilität und Zuverlässigkeit auch unter extremen Bedingungen bekannt ist.

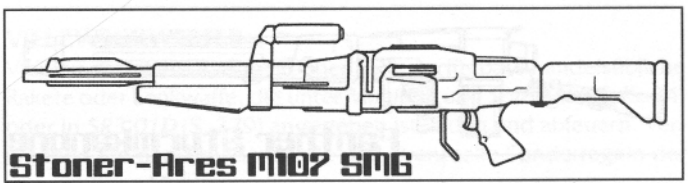


Die Waffe wird mit einem integrierten Gasventil-III-System und einem Hüftpolster geliefert, um den enormen Rückstoß zu kompensieren. Die Munitionszuführung geschieht entweder über einen selbstauflösenden Endlosgurt oder einen 80er-Kasten. Die Waffe kann mit jedem Standardzubehör für Auf- oder Unterlauf-Montage versehen werden.

➲ Wenn es eine stabile Bleischleuder gibt, die Feuerkraft, Qualität und Präzision in sich vereint, dann diese. Das SF20 gehört mit zu den besten Unterstützungswaffen, die ich kenne, und gehört seit Jahren als fester Bestandteil zu meinem Team.
➲ Richtschütze

➲ Du hast Recht, solange man ausschließlich Ruhrmetall-Original-Ersatzteile und nach Möglichkeit auch die von Ruhrmetall dafür angebotene Munition verwendet. Anders sieht es aus, wenn man auf die etwas Leichter zu bekommenden Lizenznachbauten zurückgreift, dann Lege ich meine Hand für das SF20 nicht mehr ins Feuer. Ach ja, Originalteile bekommt man nur als registrierter Besitzer eines SF20, was die Beschaffung in den Schatten deutlich erschwert ...
➲ Mr. Niceguy

Stoner-Ares M107 Schweres Maschinengewehr
Das M107, das vom UCAS-Militär eingesetzt wird, ist eine der tödlichsten vollautomatischen Waffen auf dem Markt. Es ist mit



einem aufgesetzten Lasermarkierer und einem in den Lauf integrierten Gasventil-III-System, das 3 Punkte Rückstoßkompensation liefert, ausgestattet. Zudem wird ein abnehmbares faltbares Dreibein mitgeliefert, das 6 Punkte Rückstoßkompensation bietet.

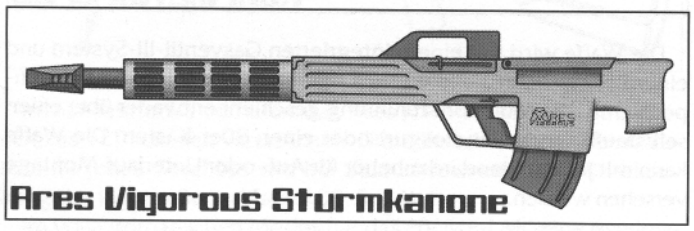
➲ Ein unglaubliches Rohr, das M107. Mit dem .50er Kaliber kommt man durch so ziemlich alte weichen und die meisten

leichteren harten Ziele durch. In Zwillingsanordnung auch sehr gut als FLAK geeignet. Das einzige Problem könnte die enorme Hitzeentwicklung im Dauerbetrieb sein.
➲ Matador

➲ Die Methode ist zwar seit ungefähr 100 Jahren nicht mehr in Gebrauch, aber früher waren MGs oft wassergekühlt. Im Prinzip ist es kein Problem, so ein System auch mit einem modernen MG zu realisieren. Dein einziges Problem wird dann der Munitions- und Wassernachschub.
➲ Tech-Typ

STURMKANONEN

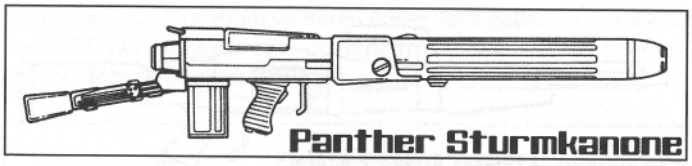
Ares Vigorous Sturmkanone
Diese riesige Waffe verwendet Geschosse, die Explosivmunition ähneln, jedoch nicht deren natürliche Instabilität besitzen. Sie verwendet einen kleinen 20er-Streifen oder Gurtmuni. Die Vigorous wird meist entweder mit einem Zwei- oder Dreibein betrieben oder direkt auf einem Gyrostabilisator befestigt, um das enorme Gewicht der Waffe auszugleichen.



➲ Ich benutze normalerweise ein mit Gelmuni geladenes Ares HVAR, denn ich mag es einfach nicht, nach jedem Job 200 Liter Blut an den Fingern zu haben. Es gibt aber immer Situationen, in denen man etwas braucht, das große Löcher macht. Eine Sentry-Gun lässt sich zum Beispiel nicht von Gelgeschossen beeindrucken. Und dann nehm ich die Vigorous.
➲ Linus

➲ Wow, was für ein aalglatter Werbespruch! Entschärf das mit dem Blut noch etwas und bewirb dich dann bei Ares, die PR-Abteilung von denen kann Leute wie dich immer brauchen.
➲ Münchhausen

Panther Sturmkanone
Diese tödliche Sturmkanone verfeuert robuste Explosivsprengköpfe aus Superplast, die selbst den zähesten Widersacher ausschalten können. Die Waffe wird entweder mit einem abnehmbaren und faltbaren Zweibein geliefert oder mit einem Schultergurt und Hüftpolster (S. 64) für Trolle, die das Gewicht tragen können.

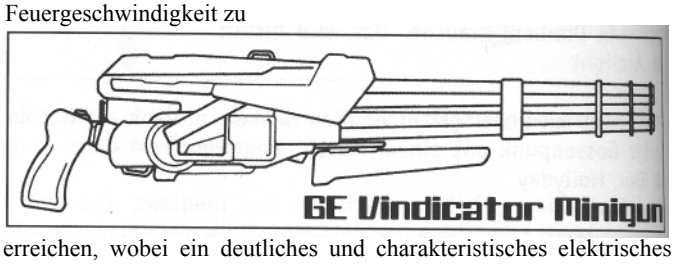


➲ Für Söldnerteams ist die Waffe genial, wenn ihr denn rankommt ... Für echte Shadowrunner, die im Sprawl ihren Geschäften nachgehen, ist sie kaum brauchbar. Zu teuer, viel zu auffällig und du musst an der Waffe ja auch einige Zeit lang trainieren.
➲ Sergeant Slaughter

➲ HanZ war bei met 2000. HanZ kann die Panther in eine cyberhand nehmen. wenn Hanz feuert er nimmt zweite hand dazu. wenn HanZ geht in Stadt, er tut panther unter mantel. trotz. dem gucken Leute komisch und rennen weg wenn sie HanZ sehen. sind alle so zerbrechlich.
➲ HanZ

MINIGUNS

GE Vindicator Minigun
Das auffälligste Merkmal dieser Waffe sind ihre sechs rotierenden Läufe, die von High-Density-Batterien mit Energie versorgt werden und eine erstaunlich hohe Feuerrate ohne die übliche laufverziehende Hitzeentwicklung ermöglichen. Wenn die Waffe aktiviert wird, brauchen die Läufe eine Kampfrunde, um Feuergeschwindigkeit zu



erreichen, wobei ein deutliches und charakteristisches elektrisches Surren verursacht wird. Die Vindicator kann erst abgefeuert werden, wenn die Läufe mit der erforderlichen Geschwindigkeit rotieren. Sie feuert 15 Schuss pro Komplexer Handlung ab. Diese Rate kann nicht verstellt werden. Die Batterien reichen für 10 Minuten Dauerfeuer und benötigen 1 Stunde zum Wiederaufladen. Die Vindicator kann keine Erweiterungen aufnehmen.

➲ Ein Chummer von mir - der Name tut nix zur Sache - hatte mal die schlaue Idee, seine Vindicator nur mit einem Hüftposter ausgerüstet abzufeuern. Ja, ich hab ihm abgeraten, nein, er hat nicht auf mich gehört. Er fiel um, feuerte natürlich weiter, und zerschoss nebenbei unseren Heli und einen unserer Chummer sowie drei Gegner, zwei Bäume, ein Eichhörnchen (kein Witz), einen Wachhund, eine Wellblechhütte und einen Laternenpfahl. Ach ja, er selbst bekam einen Bluterguss von der Größe Westphalens ...
➲ Merciless Ming

➲ Die Läufe einfach nur gut hörbar rotieren zu lassen ist aber schon eine schöne Art „Ich meine es Ernst!" zu sagen ...
➲ Starkiller

GRANATWERFER UND MÖRSER
Granaten und Mörser verwenden die Werte und Regeln für Sprengstoffe auf S. 282, *SR3.01*D, und für Granaten auf S. 118, *SR3.01*D. Für Mörser gelten die gleichen Regeln wie für Granatwerfer, auch Streuung und verzögerte Explosion, es gelten jedoch andere Reichweiten (siehe Reichweitentabelle, S. 144). Zum Abfeuern eines Granatwerfers oder Mörsers wird die Fertigkeit Raketenwaffen benötigt.

Alle Granatwerfer können getragen und per Hand abgefeuert werden, es gilt jedoch der doppelte nichtkompensierte Rückstoß. Der von der Waffe verursachte Schaden hängt vom verwendeten Geschoss ab (siehe Munition und *Sprengstoffe, S.* 66).

GRANATWERFER

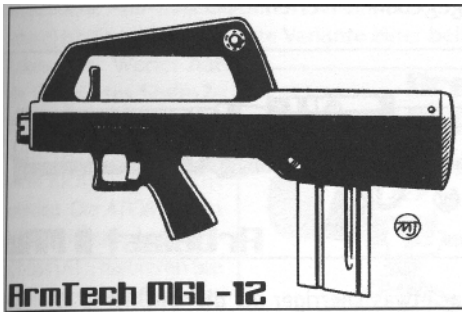
Ares Antioch Granatwerfer
Obwohl es sich um eine eigenständige Waffe handelt, wird der Ares Antioch meistens als unter dem Lauf montierte Sturmgewehr-erweiterung verwendet. Der Granatwerfer verschießt Geschosse aus

zin und wird entweder über einen Daumenschalter oder einen zweiten Abzug ausgelöst. Diese Waffe verschießt nur Mini-Granaten. Die Zubehörversion ist nur als Unterlaufzubehör erhältlich. Sobald sie installiert wurde, lässt sie sich nicht mehr entfernen und senkt die Tarnstufe der Waffe um 3.

➲ Man zähle bis zur 3, nicht weiter bis zur 4, und stoppe nicht schon bei 2 ...
➲ Bruder Maynard

➲ Häh, bitte wie??
➲ Eisen

ArmTech MGL
Der standardmäßige ArmTech *MGL-12,* eine Waffe im Bullpup-Stil (siehe Feuerwaffendesign, S. 104), enthält eine größere Anzahl an Minigranaten als konkurrierende Modelle. Die Pistolenversion *MGL-6* hat nur die halbe Kapazität an Minigranaten. Beide Versionen können nur mit Bildaufbereitungs- und Smartlink-Erweiterungen ausgestattet werden und zur Rückstoßkompensation nur einen Gyrostabilisator oder ein Dreibein verwenden.

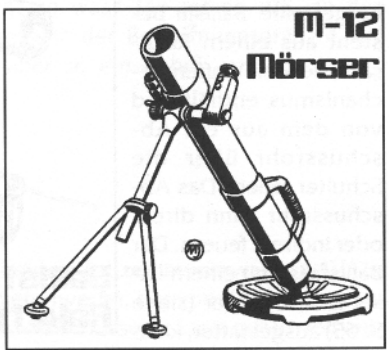


➲ Kleiner kosten-loser Tipp: Wenn auf der anderen Seite einer mit diesem Baby rumfuchtelt, sprintet rüber und besorgt es ihm im Nahkampf! Der Granatwerfer hat 'ne Mindestreichweite von ein paar Metern, und wenn die Granate nicht losgeht, macht sie höchstens 'nen blauen Fleck.
➲ Megawatt

➲ Toller Plan ... Und wenn er 'nen Kumpel mit 'ner normalen Knarre dabei hat, bist du trotzdem der Depp ...
➲ Alien Queen

MÖRSER

M-12 Tragbares Mörsersystem
Der auf einer gefechtserprobten Konstruktion basierende M-12 hat einen langen Lauf, der in einer runden Basis endet, die mit vier Zinken im Boden verankert wird und die Waffe stabilisiert. Ein frei bewegliches Zweibein richtet die Waffe im richtigen Schusswinkel aus. Aufgestellt ist der *M-12* etwas größer als ein durchschnittlicher Zwerg. Der Schütze kann die Waffe nach Sicht ausrichten und abfeuern oder indirekt auf der Basis von Daten eines Beobachters feuern. Der M-12 feuert alle Arten von Mörsermunition ab und kann nicht mit Erweiterungen ausgestattet werden.



Der M-12 muss aufgebaut werden, bevor er abgefeuert werden kann, was 3 Minuten in Anspruch nimmt (60 Kampfrunden). Die Waffe abzubauen erfordert nur die Hälfte dieser Zeit. Der M-12 kann maximal 2 Mörsergeschosse pro Kampfrunde abfeuern, egal wieviele Handlungen dem Schützen zur Verfügung stehen.

➲ Ich weiß nicht warum, aber ich finde, das ist eine echte Männerwaffe. Es braucht zwar seine Zeit, um den Mörser aufzubauen, aber auf einem Hügel zu stehen und zu beobachten, wie ein paar Kilometer weiter die Granaten einschlagen, ist irgendwie ein tolles Gefühl ...
➲ Eismann

➲ Und du Punk wolltest mir allen Ernstes Gel-Muni andrehen, weit töten schlecht fürs Geschäft ist???
➲ Fragmaster

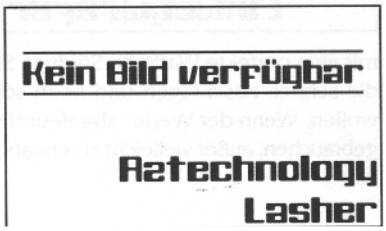
RAKETENWERFER
Für Raketen- oder Lenkwaffen-Werfersysteme gelten die Werte und Regeln in *SR3.01D*, S. 120 und S. 279. Zum Abfeuern einer Rakete oder Lenkwaffe wird die Fertigkeit Raketenwaffen benötigt. Raketenwerfer können keine der üblichen Feuerwaffenerweiterungen aufnehmen, soweit nicht anders angegeben. Die Reichweiten für Raketen und Lenkwaffen finden Sie in der Reichweitentabelle auf S. 144.

Raketen- und Lenkwaffen-Abschusssysteme können in zwei Kategorien eingeteilt werden: Vielzweck- und spezialisierte Werfer.

Feuerausstoß: Soweit nicht anders angegeben, verursachen Raketenwerfer jedesmal beim Abfeuern eines Geschosses direkt hinter der Waffe eine ausgedehnte Feuerzone. Die Breite dieser Zone beträgt 1 Meter und die Länge 12 Meter. Jeder Charakter, der sich in dieser Feuerausstoßzone befindet, nimmt 12M Schaden, der um -1 pro Meter Entfernung vom Werfer abnimmt.

VIELZWECKWERFER
Vielzweck-Raketenwerfer können jede verfügbare handelsübliche Rakete oder Lenkwaffe, die unter Munition und Sprengstoffe (S. 74) oder in *SR3.01D* (S. 279) angegeben ist, laden und abfeuern. Verwenden Sie den Schadenscode und eventuelle Sonderregeln der verwendeten Munition.

Aztechnology Lasher
Der *Lasher* ist ein leichtes, tragbares Einzelschuss-Werfersystem für Operationen, bei denen nur ein schneller strategischer Schlag erforderlich ist. Der wiederver-



wendbare Werfer wird nur mit einem einzelnen Geschoss geladen, hat jedoch ein Stufe-2-Zielfernrohr mit Lichtverstärkung. Schultergurt, Sichtgerät und zerlegbares Abschussrohr können in 10 Kampfrunden montiert oder demontiert werden. Die Komponenten des Lasher passen in einen großen Koffer. Zerlegt beträgt die Tarnstufe des Lasher 4.

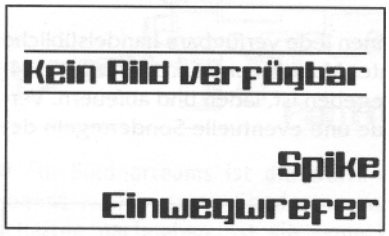
➲ Wenn man wirklich mal den einen, großen Bumm braucht, sind die Teile echt praktisch, aber hütet euch davor, sie danach einfach ins Gebüsch zu schmeißen. So viele gibts davon in den Schatten nicht, und euer Schieber wird euch die Ohren Langziehen, wenn er das mitkriegt.
➲ Huntress

IWS Multi-Launcher *
Der in den Schatten verbreitetste Raketenwerfer setzt ein flexibles Abschusssystem ein und eliminiert Rückstoßprobleme. Der mehrfach verwendbare Werfer fasst bis zu vier Raketen. Sein Zielsystem, die Schulterstütze und das Ableitungsrohr lassen sich zusammenklappen, wodurch die Waffe zu einem kompakten Bündel reduziert werden kann, wenn sie nicht in Gebrauch ist. Es gibt zwar noch schwerere Raketenwerfer, die in den Schatten jedoch sehr selten sind.

➲ Wenn's wirklich hart auf hart kommt, und man nicht mehr weg kann, ist *so* ein Raketenwerfer echt was feines. Aber für den *normalen* Gebrauch sind Raketen einfach viel zu teuer.
➲ Matador

Ruhrmetall GPRL-alpha **
Dieser Tragbare Raketenwerfer ist die Standardwahl für preisbewußte Sicherheitsorgane der ADL. Er zeichnet sich durch ein integriertes Vierermagazin aus, sowie durch eine ausgeklügelte Schnellladevorrichtung, die innerhalb von 3 Einfachen Handlungen eine neue Rakete nachlädt. Auf der Straße ist diese Waffe allerdings extrem selten und sehr schwer zu bekommen.

➲ Der GPRL-alpha ist um einiges robuster als der IWS, aber ansonsten sind die beiden ziemlich vergleichbar.
➲ Mercenary Mike



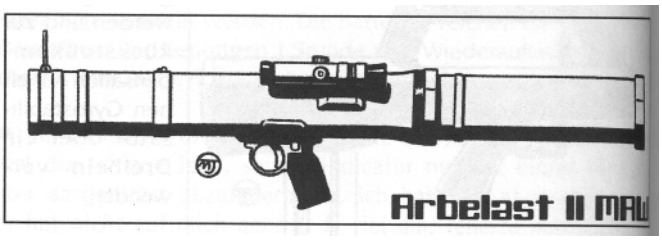
Spike Einwegwerfer
Dieser aus Schulterhöhe abgefeuerte Einwelt- und Ein-Schuss-Raketenwerfer ist besonders bei Rebellen in Yucatan und den Philippinen sowie auf hoher See beliebt. Der Spike ist leicht, unkompliziert und billig und stellt damit eine perfekte Waffe für Söldner, Shadowrunner und andere dar, die schnell zuschlagen und noch schneller wieder verschwinden wollen. Wenn der Werfer abgefeuert wurde, ist er zu nichts mehr zu gebrauchen, außer vielleicht als unhandliche Keule.

➲ Niemals - wirklich NIEMALS - 'nen Raketenwerfer aus einem Wagen heraus abfeuern! Die Brandlöcher kriegt ihr nie wieder aus den Polstern - oder aus dem Fahrer.
➲ Doc Hollyday

SPEZIALISIERTE WERFER
Spezialisierte Raketenwerfer haben eine spezielle Konstruktion olle Ausrüstung und können daher nur mit bestimmten Raketen olles Lenkwaffen bestückt werden. Andere Geschosse können damit nicht abgefeuert werden. Da die Kombinationen von Werfer und Geschoss individuell sind, wird die Raketen- bzw. Lenkwaffenmunition finde Tabelle auf Seite 151 aufgeführt und nicht im Kapitel Munition und Sprengstoffe.

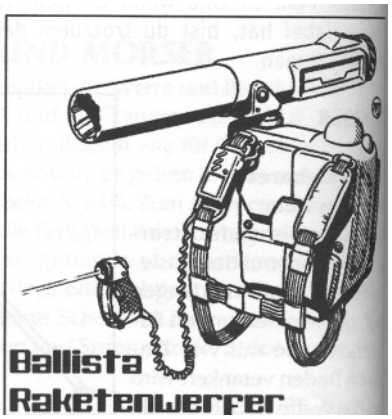
Die in der Geschosstabelle angegebene Intelligenzstufe beziehe sich auf die Zielerfassungs- und Kontrollschaltkreise der Lenkwaffe (siehe SR3.01 D, S. 120).

Arbelast II MAW Raketenwerfer
Diese mittelschwere Panzerabwehrwaffe (MAW) verschießt eint schwerere Rakete mit einem schwereren Sprengkopf als ihr LAW-Cousin. Das stabile Gehäuse dieser schultergestützten Waffe hat eh eingebautes Stufe- 1-Bildvergrößerungs-Sichtgerät. Behandeln Sie die *Arbelast-Rakete als* Hochexplosivgeschoss mit den in der Tabelle auf S. 151 angegebenen Werten.



➲ Die MAW ist zwar etwas sperriger als die LAW, ist ja klar, aber dafür hat sie auch einen weitaus stärkeren Sprengkopf. In Rumänien hab ich mal einen gesehen, der eine MAW in die Scharte eines Schützenbunkers reingezirkelt hat. Aber dafür muss man schon echt was drauf haben.
➲ Eismann

➲ Und sie ergibt einen klasse Knüppel.
➲ Kingsize



Ballista Raketenwerfer
Der von Saeder-Krupp hergestellte Ballista besteht aus einem Rucksack, der den Waffenmechanismus enthält und von dem aus ein Abschussrohr über die Schulter feuert. Das Abschussrohr kann direkt oder indirekt feuern. Der Ballista ist mit einem Laser-Zielmarkierer (siehe S. 65) ausgestattet, kann jedoch keine weiteren Zubehörteile aufnehmen. Es dauert 10 Kampfrunden, die Rucksackeinheit aufzusetzen oder abzunehmen.

Der Ballista kann nur Ballistamunition verschießen, die in drei Varianten erhältlich ist. Mk I ist eine panzerbrechende Rakete, die für direkte oder indirekte Angriffe verwendet werden kann. Mk II ist eine panzerbrechende, halbintelligente Lenkwaffe, die nur direkt abgefeuert werden kann. Mk III ist eine panzerbrechende, lasergesteuerte Lenkwaffe, die für direktes und indirektes Feuer verwendet

werden kann. Mk III muss von einem Laser-, Mikrowellen- oder Radar-Zielmarkierer gelenkt werden (siehe S.65); der Zielmarkierer wird beim Kauf der Munition ausgewählt. Alle drei Varianten gelten als Anti-Fahrzeug-Geschosse (AF); halbieren Sie alle Barrierenstufen oder Fahrzeugpanzerungen, wenn der Ballista gegen solche Ziele eingesetzt wird.

Das Magazin der *Ballista* kann 4 Geschosse aufnehmen (egal welcher Variante, auch gemischt). Der Rucksack muss abgenommen werden, um das Magazin auszutauschen. Das Magazin nachzuladen erfordert 3 Kampfrunden.

➲ Dazu noch eine militärische Vollpanzerung, und man sieht endgültig aus wie ein Roboter aus einem dieser SciFi-Sims. Das Ding mag ja praktisch sein, vor allem durch das 4er-Magazin, aber was zum Henker haben Raketenwerfer in einem Schattendokument verloren? Das ist *militärische Hardware* vom Feinsten. Allein die Annahme, ihr könntet sowas haben, reicht für viele Pops, direkt ein SWAT-Team anzufordern. Ihr müsst die Waffe nicht mal bei euch haben ...
➲ Schröder

Great Dragon ATGM-Werfer

Die von einem Dreibein-montierten, wiederverwendbaren Behälter abgefeuerte *Anti-Tank Guided Missile* (ATGM; Panzerabwehr-Lenkrakete) ist die bodengestützte Variante einer beliebten Luft-Boden-Rakete.

Der Werfer hat ein integriertes Stufe-2-Bildvergrößerungssystem. Weiteres Zubehör kann nicht angebracht werden. Die *ATGM* ist ein Anti-Fahrzeug-Lenkgeschoss (AF); halbieren Sie alle Barrierenstufen oder Fahrzeugpanzerungen , wenn die Waffe gegen solche Ziele eingesetzt wird.

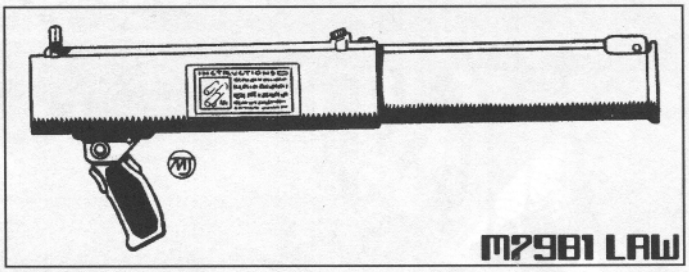
➲ Ja, DAMIT kann man Tanks plätten. Zumindest die kleinen, den Striker oder den T-030. Gegen 'nen MBT würde ich damit aber auch nicht antreten wollen.
➲ Der Sergeant

➲ Eigentlich erstaunlich, so ein Gerät hier im Katalog zu finden. Welcher Runner braucht so was? Ich meine, OK, in den letzten fünf oder sechs Jahren ist der Bewaffnungsgrad in den Schatten rapide gestiegen, aber so ein Rohr?
➲ Schattenkanzler

➲ Mein Reden ...
➲ Schröder

M7981 LAW Raketenwerfer

Diese weltweit verbreitetste Leichte Panzerabwehrwaffe *(LAW)* ist ein einschüssiger Einwelt-Raketenwerfer, der von der Schulter aus abgefeuert wird. Das Teleskop-Abschussrohr kann nur in voll ausgefahrenem Zustand feuern; der Werfer hat dann eine Tarnstufe von 0. Die Rakete ist ein Hochexplosivgeschoss und hat die in der Tabelle auf S. 151 angegebenen Werte. Die Feuerausstoßzone des *LAW* beträgt 1 Meter mal 10 Meter, mit einem Schadenscode von 10M, der pro Meter um -1 abnimmt.



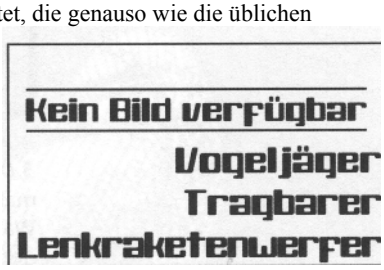
➲ So günstig, und so vielseitig. Eine 10 von mir.
➲ $h00Ter

➲ Sollte man bei Feldeinsätzen immer dabeihaben, man weiß nie, was hinter dem näxten Hügel wartet.
➲ SonOfAllah

➲ Das ist 'ne Direktfeuerwaffe, Söhnchen!
➲ Auntie Erna

Vogeljäger Tragbarer Lenkraketenwerfer

Dieser tragbare Werfer, der ähnlich dem Ballista aus einer Rucksackeinheit besteht, verwendet die Vogeljäger-Flugabwehrraketen. Der Werfer ist mit einer Stufe-2-Sensoreinheit ausgerüstet, die genauso wie die üblichen Fahrzeugsensoren funktioniert, mit dem Unterschied, dass sie einen Mindestwurfmodifikator von +4 für das Aufspüren von Objekten am Boden erhält. Die Daten des Sensors werden auf einem Handgelenkdisplay ausgegeben, das darüberhinaus mit einem Datenbuchsenport versehen ist. Das Auf- oder Absetzen der Rucksackeinheit dauert 10 Kampfrunden.



Vögeljäger-Raketen sind besonders effektiv gegen Luftziele, bei denen sie 14T Schaden verursachen, verringert um -2 pro Meter. Es handelt sich um eine Anti-Fahrzeug-Waffe (AF); alle Barrierenstufen oder Fahrzeugpanzerungen werden halbiert, wenn die Geschosse auf solche Ziele abgefeuert werden. Der Vogeljäger ist gegen Bodenziele allerdings weniger effektiv, da er einen Mindestwurfmodifikator von +4 erhält und nur 8T Schaden (AF) verursacht, der pro Meter um-2 sinkt.

➲ Eh, Hombre! Die Vogeljäger machen uns Spaß hier unten im Dschungel. Das Problem, das wir hier damit haben, ist, dass die Dinger einfach zu schwer sind. Wenn du ganz schnell im Wald rumrennen musst, um nicht getoastet zu werden, ist es drek, wenn zwei Mann eine Rakete tragen müssen. Und die tun sich schon schwer.
➲ Chalupa

➲-Hey, ich hätte da ein paar Kisten Kunstmuskeln extrem günstig abzugeben. Musst dich nur melden ...
➲ Discount Doc

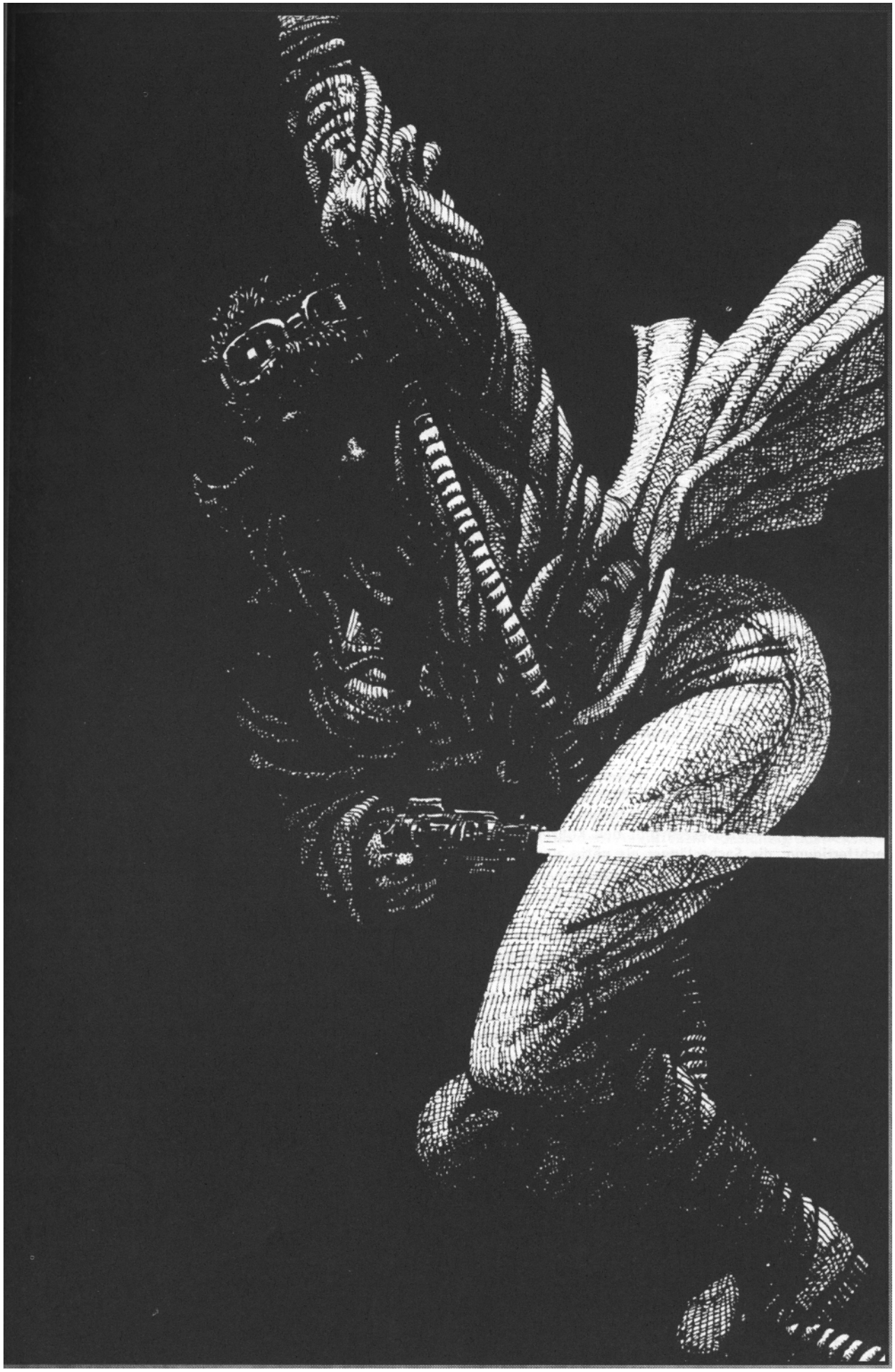
Viele der im Folgenden beschriebenen Waffen sind einzigartige Konstruktionen und lassen sich daher nicht leicht in Kategorien fassen. Ihre individuellen Eigenschaften erfordern spezielle Regeln, die in den Waffenbeschreibungen enthalten sind.

Alle Waffen mit einem Sternchen (*) sind in *Mensch und Maschine* 3.01 D bereits enthalten und hier der Vollständigkeit halber noch einmal mit aufgelistet. Einträge mit zwei Sternchen (**) beziehen sich auf Waffen, die hauptsächlich in Deutschland erhältlich sind. Außerhalb der ADL sind für diese Gegenstände Preis und Verfügbarkeit entsprechend anzuheben, um darzustellen, dass sie dort deutlich schwieriger zu bekommen sind. Der Preis dieser Gegenstände ist in Ecu (EC) angegeben, wobei ein EC für Zwecke der Umrechnung in etwa einem Nuyen entspricht.

Die Werte dieser Waffen finden Sie in der Tabelle auf S. 148.

CHEMTECH-WAFFEN

Waffen, die dafür ausgelegt sind, eine bestimmte chemische Substanz auf das Zielobjekt zu übertragen, werden Chemtech-Waffen genannt. In der Regel wird auf diese Weise ein Gift oder Betäubungsmittel verschossen. Die Regeln für verschiedene Substanzen, deren Wirkung und Übertragungsvektoren finden Sie in im Quellenbuch *Mensch & Maschine* 3.01D ab Seite 115.



Ares Cascade

Die Cascade beruht auf dem Prinzip der Ares SuperSquirt und bietet eine größere Reich-weite sowie ein größeres Reservoir. Die Cascade verfügt zudem über eine verstellbare Düse, so dass der Benutzer zwischen einem weitreichenden Strahl und einem breitgefächerten Spray wählen kann.

Die *Cascade* ist die Gewehrversion der SuperSquirt; zum Abfeuern wird die Fertigkeit Gewehre benötigt. Die Streifen mit dem DMSO-Gelreservoir reichen für 100 Schuss; ein Ersatzstreifen kostet 20 ¥. Die Chemikalienstreifen sind identisch mit denen der SuperSquirt.

Diese Waffe hat zwei Modi: Strahl und Spray. Im Strahlmodus verwendet die Cascade die Reichweitentabelle einer Maschinenpistole. Im Spraymodus funktioniert sie wie eine Schrotflinte mit einem Choke von 2 (nicht veränderbar).

Die *Cascade* kann auf eine Drohne montiert werden. Die Waffe kann alle üblichen über und unter dem Lauf montierten Zubehörteile aufnehmen, jedoch keine laufmontierten.

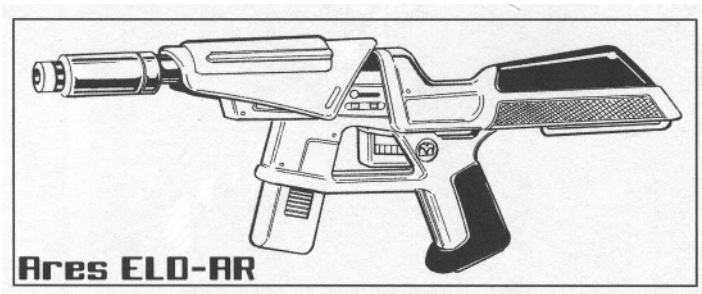
➲ Nettes Teil eigentlich. Aber für eine simple Betäubungswaffe einfach zu groß und unhandlich. Wo soll ich die denn unterbringen? Da ist ja der ganze Sinn für mich weg!
➲ Roy Dupuis

➲ Du - als Runner - sollst sie ja 'auch gar nicht benutzen. Für die Konzernen kann es aber sehr vorteilhaft sein, ihre Opfer Lebend zu fangen, noch dazu auf diese Reichweite.
➲ Konwacht

➲ Wieso soll man als Runner nicht mal eine Betäubungswaffe benutzen? Muss man seine Gegner denn immer gleich umnieten? Nicht-letale Mittel einzusetzen gibt den Konzernen auch keine Rechtfertigung, die Sache länger als nötig zu verfolgen.
➲ Houdini

Ares ELD-AR Sturmgewehr

Das vom UCAS-Militär und diversen Konzern-Sicherheitstruppen eingesetzte *ELD-AR (Encapsulated Liquid Delivery-Assault Rifle)* ist seit Jahren eine der Standardwaffen für Trainingsmissionen. Das *ELD-AR* feuert Gelmunition ab, die biologisch abbaubare Farbe oder andere Markierungen oder Chemikalien enthält. Ein Behälter mit Komprimiertem Gas sorgt für ein geräuschloses und rückstoßfreies Abfeuern, selbst im Salvenmodus.



Zum Abfeuern des *ELD-AR* wird die Fertigkeit Sturmgewehre benötigt. Die Standardmunition für das *ELD-AR* besteht aus Farbgeschossen, die 5 ¥ pro 10 Schuss kosten. Im optischen Bereich nicht sichtbare Farbe, die nur unter UV- oder Infrarotbeleuchtung zu sehen ist, wird ebenfalls gerne verwendet. Die Gelgeschosse können auch mit Materialien für 300 ¥ selbst hergestellt werden. Selbstgemachte Geschosse können beliebige Chemikalien enthalten, wobei jedoch manche Substanzen die Gelgeschosse zersetzen oder anders unerwünschte Nebeneffekte hervorrufen können.

Das *ELD-AR* erzeugt einen vernachlässigbaren Rückstoß, der vollständig von der Schulterstütze aufgefangen wird. Behandeln Sie die Waffe wie eine Waffe mit Schallunterdrücker.

Das *ELD-AR* kann auf eine Drohne montiert werden. Die Waffe kann alle üblichen über und unter dem Lauf montierten Zubehörteils aufnehmen, jedoch keine laufmontierten.

Im Schaft befindet sich ein nachfüllbarer Behälter mit komprimiertem Gas für 50 Schuss. Eine Nachfüllung kostet 50 ¥.

➲ Ja, das ist mein Baby! Es gibt nichts besseres, wenn man seine Gegner auf Distanz - und vor allem leise ausschalten will Ein Mittelchen für jede Gelegenheit, und der einzige bleibende Schaden sind tierische Kopfschmerzen. Voilá, die Kon-Gardisten leben noch und ich bin schon kilometerweit weg, wenn sie aufwachen.
➲ Youkai

➲ Ja, schon, aber tut's da nicht auch ein Scharfschützengewehr mit Gelmuni, oder so? Oder ein Betäubungszauber vielleicht?
➲ Dekker

➲ Äh ... nein. Das kommentiere ich jetzt mal nicht weiter .„
➲ Youkai

Ares SuperSquirt II

Die von Ares Arms produzierte SuperSquirt II ist eine populäre nichtletale Waffe. Sie wird mit zwei austauschbaren Streifen gela. den, von denen einer ein DMSO-Gelreservoir und der andere Kap sein mit Chemikalien enthält. Jeder Streifen hat eine andere Farbe, Form und Oberflä chenbeschaffenheit ,so dass die Streifen nicht verwechselt werden können.

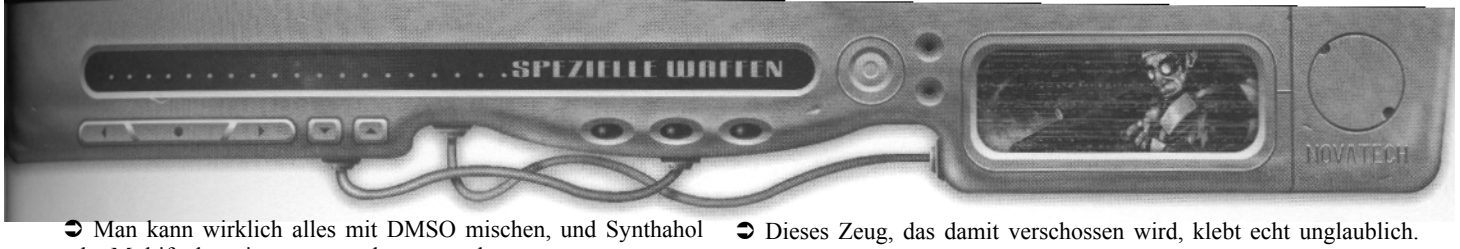
Die SuperSquirt II verwendet komprimierte Luft und ist daher geräuschlos und rückstoßfrei. Das DMSO und die Chemikalie werden vermischt und auf das Ziel verschossen. Es wird lediglich ein satter Treffer benötigt, und schon durchdringt das DMSO die meisten Panzerungen und wird von der Haut absorbiert.

Die SuperSquirt II wird als leichte Pistole eingestuft; zum Abfeuern wird die Fertigkeit Pistolen benötigt. Sie kann auf einer Drohne montiert werden, (kann jedoch keine über oder unter dem Lauf montierten oder laufmontierten Zubehörteile aufnehmen.

Diese Waffe verwendet DMSO, das sich in einem Reservoirstreifen befindet und für 20 Schuss reicht. Der Chemikalienstreifen enthält 20 Kapseln bzw. „Schuss", wobei jede Kapsel eine Dosis enthält. Ersatzstreifen kosten jeweils 10 ¥.

Im Griff der SuperSquirt II befindet sich ein Behälter mit komprimiertem CO_2, das für 50 Schuss reicht. Er Kann für 50 ¥ nachgefüllt werden.

➲ Ein Superteil, kann ich nur empfehlen. Leise, unauffällig und viele Munitionssorten. Und gut gegen die magische Zunft zu verwenden.
➲ Nightwulf

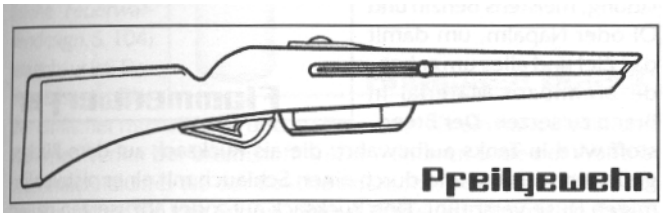


➲ Man kann wirklich alles mit DMSO mischen, und Synthahol oder Multifuel tun intravenös echt superweh.
➲ Evil Man 2005

Pfeilpistolen und -gewehre

Mit diesen Pistolen und Gewehren können Pfeile verschossen werden, die mit Chemikalien benetzt sind, bevorzugt Narcoject (SR3.01 D, S. 250). Die Pfeile können die meisten Verwenden Sie die Reichweitentabelle für Leichte Pistolen für die Pfeilpistole und die der Schrotflinte für das Pfeilgewehr. Zum Abfeuern werden die Fertigkeiten Pistolen bzw. Gewehre benötigt.

Im Preis der Pfeilgeschosse (S. 69) sind nicht die Kosten für die Chemikalie enthalten.



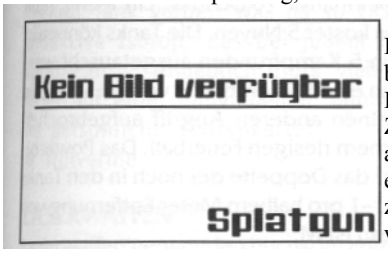
➲ Pfeilwaffen sind gegen schwächer gepanzerte Gegner sehr viel wirksamer als Waffen mit DMSO, weil größere Mengen Gift die Blutbahn erreichen. Gegen stärker gepanzerte Ziele brechen die Pfeile dagegen leider meistens ab, also muß man schon sehr gut schießen können, um sie zu durchdringen.
➲ Pazifist

➲ Oder man nimmt gleich einen Sprühtank!
➲ Karl-Heinz Shadow

➲ Einen Sprühtank? Mit Betäubungsmittel? Klar, mach du mal.
➲ Spitfire

Splatgun *

Diese Waffe verschießt mittels komprimierter Luft 1-Liter-„Geschosse" Leimspray. Die Geschosse befinden sich in einer Sicherheitsverpackung, die beim Abschuss ausgeworfen wird.



Zum Abfeuern wird die Fertigkeit Raketenwaffen benötigt; es gelten die Reichweiten der Schrotflinte. Zwei Opfer, die nicht weiter als einen Meter voneinander entfernt sind, können gleichzeitig aufs Korn genommen werden.

Getroffene Ziele müssen eine Konstitution(8)-Probe schaffen, um Niederschlag zu vermeiden; sie sind über und über mit Leim bedeckt und kleben an allem fest, was sich in unmittelbarer Umgebung befindet (Wände, Fußboden, Ausrüstung usw.). Um eine körperliche Aktion durchzuführen, muß ein Charakter eine Stärke(6)-Probe werfen und dabei mindestens so viele Erfolge erzielen wie die Angriffsprobe der Splatgun.

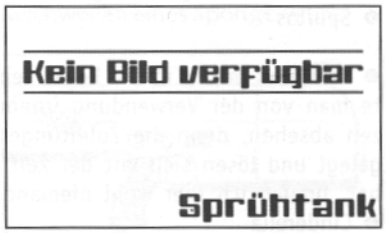
Im Schaft der Waffe befindet sich ein Behälter mit komprimierter Luft, der für 50 Schuss reicht. Eine Nachfüllung kostet 50 ¥.

➲ Dieses Zeug, das damit verschossen wird, klebt echt unglaublich. Und auch wenn die Waffe klingt, als käme sie direkt aus einem Comic -Splatgun, wie albern - sollte man sich davor hüten, denn wenn du erstmal festklebst, können sich die Cops schön Zeit lassen, wegrennen is' dann nich' mehr ...
➲ Honey B.

➲ Dann sollte man sich also immer eine Büchse mit Lösungsmittel einstecken, wenn man befürchten muss, das die Gegner dich festkleben wollen.
➲ Sneaker

➲ Erst mal bekommen, du Spaßvogel. Und außerdem, was soll ich denn noch alles mitschleppen?
➲ Honey B.

Sprühtank *



Dieser mit einer bestimmten Substanz gefüllte Tank sieht genauso aus wie ein Feuerlöscher. Der Tank kann auf dem Rücken oder über der Schulter getragen werden und wird durch einen Hebel ausgelöst, der komprimiertes Kohlendioxid in das Tankinnere leitet, wodurch die Chemikalie durch den Schlauch nach außen gepreßt wird.

Praktisch jede Substanz, von Gleitschaum bis zu Insektiziden (siehe *M&M 3.01 D,* ab S. 115), kann in einen Sprühtank gefüllt und leicht über große Flächen verteilt werden.

Um den Inhalt eines Sprühtanks auf ein Ziel zu sprühen, ist die Aktionsfertigkeit Sprühwaffen erforderlich. Diese Fertigkeit ist der Stärke zugeordnet und liegt mit Schwere Waffen in einer Gruppe. Spezialisierungen sind Feuerwehrschlauch, Flammenwerfer und Sprühtank.

Sprühtanks verwenden die Reichweiten eines Triers, doch die Schlauchdüse kann wie der Choke einer Schrotflinte verstellt werden, analog den Regeln für die Streuung einer Schrotflinte. Jedes Zielobjekt, das dem Angriff nicht vollständig ausweicht, wird getroffen; siehe *M&M 3.01 D, S. 130.*

Das komprimierte Kohlendioxid reicht für 50 Schuss; eine Nachfüllung kostet 50 ¥. Sprühtanks können bis zu 2 Liter einer Substanz enthalten.

➲ Abgesehen vom menschlichen Körper ist ein Sprühtank wohl das häufigste von einem Scharfschützen anvisierte Ziel.
➲ Lobezno

➲ Macht ja auch Sinn, warum soll man sie nicht ihre eigenen Waffen schmecken Lassen?
➲ Houdini

Watther-AGC Liquidator **

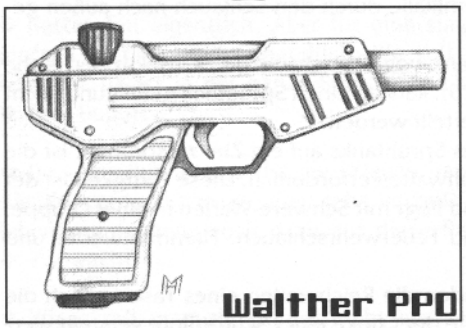
Die *Walter-AGC Liquidator* ist eine europäische Weiterentwicklung der *Ares Squirt.* Ähnlich wie die *Squirt* verschießt die *Liquidator* ebenfalls DMSO-Gel, das mit chemischen Substanzen aus zwei verschiedenen Tanks versehen werden kann. So ist es möglich, mit einem Knopfdruck zwischen zwei Gif-

ten zu wählen (häufig Narcoject und ein tödliches Gift), ohne das Magazin wechseln zu müssen.

Um die Waffe abzufeuern wird die Fertigkeit Pistolen benötigt. Die Liquidator verwendet die Reichweitentabelle von Leichten Pistolen und wird mit einem integrierten Smartgun-2-System ausgeliefert. Das Magazin umfasst genug DMSO-Gel für 15 Schuss, die zwei Minitanks haben jeweils genügend Volumen für 10 Schuss der entsprechenden Substanz. Wie die Squirt ist die *Liquidator* lautlos und rückstoßfrei. Die Waffe kann nicht mit laufmontiertem Zubehör ausgestattet werden.

➲ Nette Spritzpistole, vor allem die zwei verschiedenen Tanks für Wirkstoffe sind praktisch. Allerdings hab ich gehört, dass das Gefummel mit den Tanks auch nicht so ganz ungefährlich sein soll, und dass man aufpassen sollte, dass man nicht selber was von dem Zeug abkriegt.
➲ Spurlos

➲ Nein, das macht in der Regel keine Probleme, allerdings sollte man von der Verwendung irgendwelcher ätzenden Substanzen absehen, denn die Zuleitungen sind für sowas nicht ausgelegt und Lösen sich mit der Zeit auf, und welche Folgen das hat, brauch ,ich hier wohl niemandem erzählen.
➲ Cinderella



Walther PPD
Die Walther PPD war bei ihrer Markteinführung die erste deutsche DMSO-Waffe. Die Pistole wird mit einem normalen Magazin, (etwa in der gleichen Größe wie jenes aus der Secura) geladen, das aber aus zwei getrennten Kammern besteht. In der einen ist das DMSO und in der anderen wird Gamma-Scopolamin *(SR3.01 D,* S. 250) aufbewahrt. Das Magazin steht unter Druck, so dass beim „Durchladen" der Waffe die Schutzversiegelung der Kammern aufgebrochen wird und die benötigten Chemikalien aufgrund des Überdrucks im Magazin von selbst in die Kammer fließen. Ein ausgeklügeltes, elektronisches Ventilsystem steuert den Zustrom der Chemikalien in die Kammer. Der notwendige Luftdruck, mit dem die Waffe arbeitet, wird von einer CO_2-Patrone geliefert, die für 30 Schuss dimensioniert wurde. Diese muss von oben in eine dafür vorgesehene Kammer der Waffe eingeschraubt werden. Da es sich bei der PPD um eine Luftdruckwaffe handelt, ist sie nahezu geräuschlos und rückstoßfrei. Wegen des im Magazin herrschenden Überdrucks reicht ein verhältnismäßig kleines Magazin aus, um die benötigten Mengen der Chemikalien aufzubewahren. Bei jedem Gaspatronenwechsel schaltet sich eine automatische Ventilreinigung ein, die den Rest des CO, dazu benutzt, die Ventile auszublasen. Das dabei frei werdende Gamma-Scopolamin ist so stark verdünnt, dass keine Gefahr für den Benutzer besteht. Die Waffe wird serienmäßig mit einen Smartgun-II-System ausgeliefert, das eine leichte Handhabung der Waffe ermöglicht. Die PPD akzeptiert nur Originalmagazine der Firma Carl Walther. Diese werden nur mit Gamma-Scopolamin ausgeliefert und sind in drei Größen erhältlich. Das kleinste Magazin bietet eine Füllung für fünf Schuss und kostet 1.800 EC, das mittlere enthält Chemikalien für 10 Schuss und Kostet 2.800 EC, während das große Magazin 15 Schuss enthält und 4000 EC kostet. Die Magazine sind für den einmaligen Gebrauch konzipiert und können danach nicht mehr verwendet werden. Natürlich bietet die Firma Carl Walther eine umweltgerechte Entsorgung des Restmülls an.

Um die Waffe abzufeuern wird die Fertigkeit Pistolen benötig Die PPD verwendet die Reichweitentabelle für Schwere Pistolen und kann nicht mit laufmontiertem Zubehör versehen werden.

➲ Handlich, ordentliches Magazin und non-letal. Genau das richtige für Aufträge mit unkooperativen *Begleitern.* Nur leider ist die 'Munition' äußerst schwer erhältlich ...
➲ Konwacht

➲ Nonletal, dass ich nicht lache ... Die Dinger sind Brandgefährlich, wehe, du triffst die gleiche Person zweimal, so schnell hast du noch nie jemanden verrecken sehen.
➲ Lokomotive

FLAMMENWAFFEN
Jede Waffe, deren Verwendungszweck darin besteht, ein Zielobjekt und/oder die angrenzende Umgebung in Brand zu setzen, wird als Flammenwaffe bezeichnet.

Flammenwerfer
Flammenwerfer versprühen eine entzündete Brennstoffladung, meistens Benzin und Öl oder Napalm, um damit das Ziel und alles umgebende brennbare Material in Brand zu setzen. Der Brennstoff wird in Tanks aufbewahrt, die als Rucksack auf dem Rücken getragen werden, und durch einen Schlauch mit einer pistolenförmigen Düse versprüht. Den Rucksack auf- oder abzusetzen dauert eine komplette Kampfrunde. Der Flammenwerfer muss eine ganze Kampffunde vorgewärmt werden, bevor er benutzt werden kann,

Flammenwerfer können ein einzelnes Ziel abfackeln oder ihr Feuer über einen größeren Bereich verteilen, um mehrere Ziele zu treffen. Verwenden Sie für einen breitgestreuten Angriff die Regeln Für Schrotflinten-Streuung (SR3.01 D, S. 117). Flammenwerfer haben allerdings keinen Choke wie eine Schrotflinte; diese Regel gibt nur wieder, dass der Benutzer den kontinuierlichen Flammenstrahl über einen breiten Bereich schwenken kann.

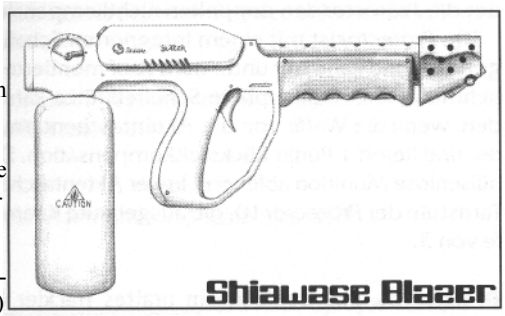
Der Schaden von 8M kann durch Stoßpanzerung reduziert werden, nicht jedoch durch ballistische Panzerung. Die Flamme setzt alles brennbare Material in Brand, also auch Haare, Kleidung, Holz, trockenes Gras, brennbare Flüssigkeiten usw. Auch Munition und Sprengstoff können davon betroffen sein. Siehe Regeln für Feuer und *Brandsätze*, S. 128. Der Brennstoff eines Flammenwerfers wird in Schussportionen gemessen. Jedes Tankpaar beinhaltet 10 Schuss. Ein leerer Tank kostet 50 Nuyen, jeder Schuss kostet 5 Nuyen. Die Tanks können in 5 Minuten nachgefüllt oder in 5 Kampfrunden ausgetauscht werden. Die Brennstofftanks haben eine Barrierenstufe von 10; wenn sie durch eine Explosion oder einen anderen Angriff aufgebrochen werden, explodieren sie in einem riesigen Feuerball. Das Powerniveau dieser Explosion beträgt das Doppelte der noch in den Tank befindlichen Schussportionen, -1 pro halbem Meter Entfernung vor den Tanks, das Schadensniveau ist M. Zum Abfeuern eines Flammenwerfers wird die Fertigkeit Sprühwaffen (siehe S.135) benötigt. Flammenwerfer verwenden die Reich weiten einer Schrotflinte. Sie können nicht mit Feuerwaffenzubehör ausgestattet werden.

Unterlauf-Modifikation: Eine spezielle Düse ist erhältlich, die es ermöglicht, den Schlauch eines Flammenwerfers unter dem Lauf eines Gewehrs, einer Schrotflinte oder eines Sturmgewehrs anzubringen. Diese Konfiguration ermöglicht dem Benutzer, gleichzeitig eine Feuerwaffe und einen Flammenwerfer in Anschlag zu halte und zwischen beiden umzuschalten. Diese Modifikation erhöht die Kosten des Flammenwerfers um 200 Nuyen.

➲ Diese Waffe ist nichts für die Sicherheitskrämer unter euch. Sie fällt auf, sie ist laut und macht eine Menge Dreck. Aber es ist viel spaßiger als jedes Grillfest.
➲ Eissturm

➲ Ich hab ein seltsames Gerücht gehört: LoneStar HRT bekommt bald Flammenwerfer! Wohl für die ganz harten Fälle ... Im Häuserkampf sind die Dinger ja echt unschlagbar, Deckung gibt's da nicht.
➲ Artfight

➲ Lone Star und Flammenwerfer? Wäre nicht gerade förderlich für das Image der Truppe ...
➲ Münchhausen



Shiawase Blazer
Der Blazer ist ein kompakter Flammenwerfer, der in eine Bullpup-Maschinenpistolen-Konfiguration (siehe Feuerwaffendesign,S. 104) eingebaut ist. Dadurch ist der Blazer einfacher mitzuführen und zu benutzen als ein handelsüblicher Flammenwerfer. Der Brennstofftank am hinteren Ende der Waffe ist wesentlich leichter als der übliche Rucksack, beinhaltet aber auch nur Brennstoff für vier Schuss. Diese Waffe wird gern von Regierungs- und Konzerntruppen verwendet, um Rebellennester in unwegsamem Dschungelgelände auszuräuchern.

Für den Blazer gelten die üblichen Flammenwerfer-Regeln, er verwendet jedoch die Reichweiten einer Leichten Pistole und enthält nur 4 Schuss. Ein leerer Tank kostet 25 Nuyen, jeder nachgefüllte Schuss kostet 5 Nuyen. Der Tank kann in 2 Minuten aufgefüllt oder in einer Kampfrunde ausgetauscht werden.

➲ Für den Blazer gibts jetzt einen netten Zusatz für den Tank! Einfach zum Sprit dazumischen und die Flammen werden bunt! Das sieht cool aus! Cool!
➲ Feuerteufel

➲ Die Gerüchte besagen, daß dein Zusatz direkt von Shiawase kommt. Ist experimentell und soll die Verbreitung des Blazer in den Schatten anzeigen. Fahr doch mal mit 'nem Geigerzähler an deinem Tank vorbei! Was da so tickt, ist das beigemischte radioaktive Isotop, das bei jedem Flammenstoß am Tatort zurückbleibt ... Angeblich gibts viele Isotopengemische, so dass jeder mit einer individuellen Signatur beliefert wird. Also deine persönliche Visitenkarte!
➲ Wolverine

LASERWAFFEN
Laserwaffen verwenden hochkonzentriertes Licht, um an einem Zielobjekt Schaden anzurichten. Diese Lichtstrahlen haben eine extrem hohe Reichweite und verursachen keinen Rückstoß. Ballistische Panzerung schützt nicht gegen Laserwaffen; Stoßpanzerung ist nur halb so effektiv wie normal (abgerundet).

Einen Lichtstrahl zu erzeugen, der intensiv genug ist, um signifikanten Schaden anzurichten, erfordert eine gehörige Menge an Energie. Tragbare Laserwaffen beziehen diese Energie aus schnellentladenden Batterien, die nachladbar sind.

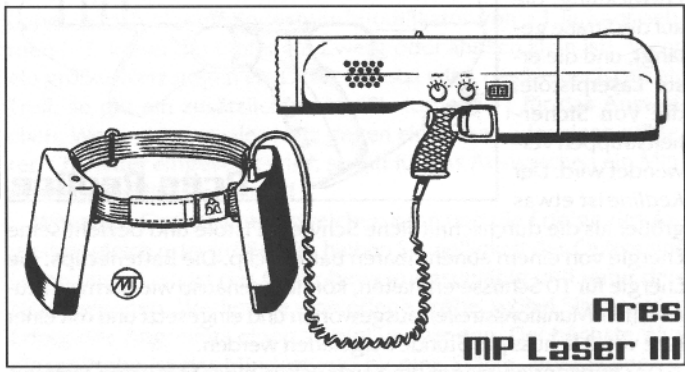
Laserstrahlen divergieren über weitere Strecken und richten weniger Schaden an. Für jede Reichweitenkategorie nach „Kurz" sinkt das Powerniveau der Waffe um 2 (also Mittel -2, Weit -4, Extrem weit -6).

Alle Laserwaffen verlieren in Nebel oder Rauch einiges ihrer Effektivität. Rauch oder Nebel verringert das Powerniveau eines Lasers um 1 pro 2 Meter Rauch oder Nebel, die der Strahl durchdringt.

Zum Abfeuern einer Laserwaffe wird die Fertigkeit Laserwaffen benötigt. Laser gelten nicht als Anti-Fahrzeug-Waffen. Sie können nur aufgesetzte oder unter dem Lauf montierte Erweiterungen aufnehmen.

Ares MP Laser III
Ares überraschte die Welt mit der Markteinführung dieses erschwinglichen, tragbaren, unabhängigen Lasersystems. Diese mächtige Waffe ist ideal für den anspruchsvollen Söldner oder Sicherheitsdienstler und wird durch an der Hüfte getragene Batterien mit Energie versorgt. Die Batterien enthalten genug Saft für 20 Schüsse und können mit einer Rate von einem Schuss pro Stunde aufgeladen werden.

Für den Laser III gelten die Reichweiten eines Sportgewehres.



➲ Wenn ich mich nicht irre, arbeitet der Laser im für das menschliche Auge sichtbaren Wellenbereich ... also hat man bei jedem Schuss 'nen direkten Blick, wo der Typ sitzt, der einem ans Leben will.
➲ Onkel SAM

➲ Nicht direkt, aber sobald auch nur ein bißchen Rauch, Staub oder sonstige Partikel in der Luft sind, kannst du tatsächlich genau sehen, wo der Strahl herkommt. Abgesehen davon erhitzt sich die Luft durch solche Energiemengen, was in einem hohen Zischen resultiert, das man durchaus gut hören kann, wenn man weiß, wonach man sucht. Hat sich also was mit extremer Heimlichkeit. Und das zu dem Preis ... nee, danke.
➲ Howitzer

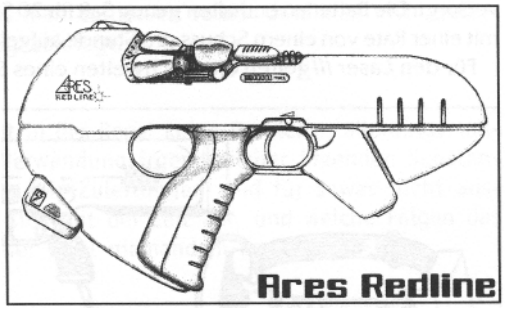
Ares MP Schwerer Laser Plus
Dieser Schwere Laser ist mit einem unter dem Lauf montierten Dreibein und einer Rucksackbatterie ausgestattet. Die Batterie liefert genug Energie für 50 Schüsse und kann mit einer Rate von 1 Schuss pro 2 Stunden aufgeladen werden.

Für den MP Plus gelten die Reichweiten eines Scharfschützengewehres.

➲ So ein Laser hat echt seine Vorteile: kein Lärm, kein Rückstoß, kein Mündungsfeuer, und mit Solar-Ladegerät braucht man sich auf längeren Einsätzen auch keine Sorgen um Munitionsnachschub zu machen.
➲ Starkiller

➲ Also ich halte das immer noch für eine reine Experimentalwaffe. Egal, was die Jungs bei Ares erzählen, von wegen „nun voll markttaugliche Version" ... Der Laser ist immer noch zu groß und unhandlich und viel zu schnell leer - einmal ganz davon abgesehen, dass er kaum mehr Schaden verursacht als ein normales Projektil. Lachhaft, das Ganze!
➲ El Coronel

Ares Redline



Der *Redline* ist die neueste AresEntwicklung, die auf die Straße gelangt, und die erste Laserpistole, die von Sicherheitstruppen verwendet wird. Der Redline ist etwas größer als die durchschnittliche Schwere Pistole und bezieht seine Energie von einem abnehmbaren Batterieclip. Die Batterieclips, die Energie für 10 Schüsse enthalten, können genauso wie normale Feuerwaffen-Munitionsstreifen ausgeworfen und eingesetzt und mit einer Rate von 2 Schuss pro Stunde aufgeladen werden.

Der Redline verwendet die Reichweiten einer Schweren Pistole.

➲ Hey, die *Galaxy Freedom Rangers* haben auch so Kanonen!
➲ Kingsize

➲ Äh ... ja. Was Freund Kingsize damit sagen möchte: Die Entwicklung von Lasergewehren mag das Mittel der Wahl bei einigen Militärs sein, um von ihrer Regierung Forschungsgelder zu kriegen, aber auf den Schlachtfeldern unserer Zeit ist das wohl reine Science Fiction. Vielleicht in 10 oder 20 Jahren mal, aber bis dahin bin ich hoffentlich in Rente ...
➲ Eismann

➲ Das möchte ich damit sagen?
➲ Kingsize

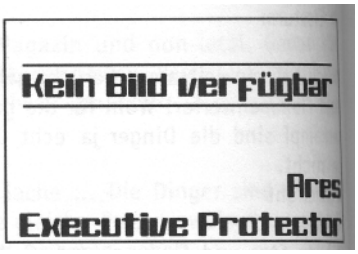
VERSCHIEDENE SPEZIELLE WAFFEN

Zu den Speziellen Waffen zählen auch Feuerwaffen, die ungewöhnliche Munition abfeuern oder ein ungewöhnliches Design haben. Wenn eine Waffe Erweiterungen aufnehmen kann, so ist das in der jeweiligen Beschreibung angemerkt.

Soweit nicht anders angegeben, erfordert jede dieser Waffen eine spezielle Aktionsfertigkeit für ihre Benutzung (zum Beispiel ist für das Abfeuern eines Bracers die Fertigkeit Bracer erforderlich). Jede dieser speziellen Fertigkeiten ist der Schnelligkeit zugeordnet. Nach Ermessen des Spielleiters können sie mit verwandten Fertigkeiten in einer Gruppe liegen, wie zum Beispiel Pistolen, damit ein Charakter leichter auf eine andere Fertigkeit ausweichen kann. Siehe *Fertigkeiten, S.* 134.

Ares Executive Protector

Diese Waffe wurde von Ares speziell für Bodyguards entwickelt, die sich ein respektables Image zulegen und trotzdem hinreichende Feuerkraft mit sich führen wollen. Die Executive Protector ist eine Maschinenpistole, die in eine Aktentasche eingebaut ist. In dieser getarnten Form unterscheidet sich die Protector von einer harmlosen Aktentasche nur durch den getarnten Abzug im Griff und dem verborgenen Lauf an der Seite der Tasche. Die Smartversi-



an hat noch nicht einmal den getarnten Abzug, da sie kybernetisch abgefeuert wird.

Die Protector kann abgefeuert werden, während sie als Aktentasche getarnt ist, doch ein einfacher Mechanismus ermöglicht es außerdem, die Maschinenpistole mit wenigen Handgriffen von ihrer Tarnung zu befreien, was eine Einfache Handlung erfordert. Das Abfeuern der Protector erfordert die Fertigkeit Maschinenpistolen. In der Aktentaschenform erlei. det die Protektor den doppelten nichtkompensierten Rückstoß.

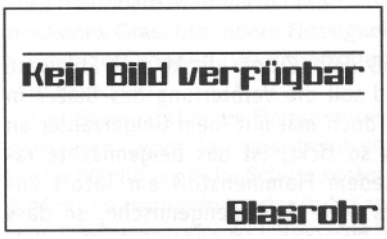
Die Protector ist mit einem integrierten Schallunterdrücker aus. gerüstet und kann nur unter dem Lauf montierte Zubehörteile auf nehmen. Eine ausklappbare Schulterstütze kann verwendet wer den, wenn die Waffe von der Aktentaschentarnung getrennt wur. de, und liefert 1 funkt Rückstoßkompensation. Die Waffe kann nur hülsenlose Munition abfeuern. Inder Aktentaschenform beträgt die Tarnstufe der Protector 10; die ausgebaute Knarre hat eine Tarnstufe von 3.

➲ Sagt mal, das ist doch ein uraltes Heckler & Koch-Patent .., Hat Ares da Lizenzgebühren bezahlen müssen?
➲ Xyron-II

➲ Eigentlich egal, weil's in der Variante „schießender Aktenkoffer' nix taugt. Wenn man die MP aus dem Koffer nimmt, ist's eine passable Waffe, aber da sind andere billiger (und passec auch in einen Aktenkoffer).
➲ Thrasher

➲ Mit ballistischer Panzerung gibt der Koffer ausgeklappt einen ganz passablen Schutzschild ab. Zumindest ein paar Augenblicke kann man sich und seinen Klienten so schützen, wenn der Gegner nicht mit sowas rechnet ...
➲ Hemlock

Blasrohr



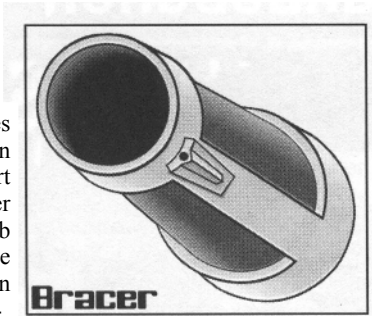
Ein Blasrohr ist einfach ein langes, dünnes Rohr, mit dem ein Pfeil oder eine große Nadel verschossen wird, indem der Benutzer kräftig in das Rohr bläst. Die Waffe hat den Vorteil der absoluten Geräuschlosigkeit, es ist jedoch schon vorgekommen, dass der Benutzer das Projektil versehentlich eingesogen und verschluckt hat. Da die verwendeten Pfeile oder Nadeln nur lächerliche Verletzungen verursachen, werden Blasrohre in der Regel dafür verwendet, ein Gift oder eine chemische Substanz zu injizieren (siehe die Drogenregeln in *M&M* 3.01 D, S. 130).

Stoßpanzerung ist doppelt effektiv gegen Blasrohrpfeile Odernadeln. Eine Dose mit 20 Pfeilen oder Nadeln kostet 5 Nuyen.

➲ Hm, sind wir hier im Regenwald, oder was? Mal ehrlich, wer benutzt denn sowas? Okay, man kann grobe Gifte so übertragen, aber warum nehm ich dann nicht gleich eine Pfeilpistole? Oder besser eine MP? Oder noch besser gleich ein Maschinengewehr?
➲ Psychotron

➲ Weil es auch Runner gibt, die nicht scharf drauf sind, sich für jeden gekillten Gegner eine Kerbe in den Schaft zu machen, du Penner!
➲ Youkai

Bracer



Diese Waffe ist ein grobes Platinarmband, mit dem ein einzelnes Geschoss abgefeuert werden kann. Ein Kleiner Knopfabzug direkt unterhalb des Handgelenks feuert die Waffe ab. Da der Bracer keinen Lauf hat, ist die Waffe einigermaßen ungenau, was sich in einem Mindestwurfmodifikator von +1 äußert. Für den Bracer gelten die Reichweiten einer Holdout-Pistole. Er kann keine Erweiterungen aufnehmen.

➲ Schießender Schmuck? Was kommt als nächstes? Zahnpasta aus C12? Uhren mit Lasern drin?
➲ Bender

➲ Du siehst zuviele Agentenfilme, kann das sein?
➲ Spitfire

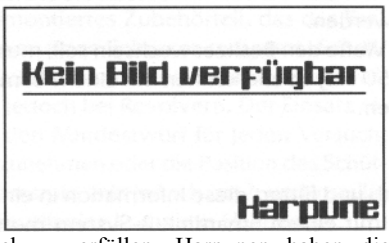
FN-AAL Gyrojet-Pistole

Diese bevorzugte Waffe der britischen Special Boat Squadron feuert miniaturisierte 6mm-Raketen ab (siehe S. 70), die sich aus eigener Kraft auf ein Ziel zubewegen und beim Aufschlag explodieren. Gyrojet-Pistolen wurden ursprünglich für den Unterwasserkampf entwickelt (wo die hydrostatische Kraft der Explosion ihre Effektivität steigert), können jedoch auch an Land verwendet werden.

Gyrojet-Pistolen können genauso wie andere Schwere Pistolen Feuerwaffenzubehör aufnehmen und erleiden nach den üblichen Regeln Rückstoß. Für sie gelten die Reichweiten der Schweren Pistolen, wenn sie unter Wasser abgefeuert werden, und die Reichweiten für Schrotflinten, wenn sie an Land abgefeuert werden. Im Unterwassereinsatz steigt das Schadensniveau der Gyrojet-Raketen um 1 (siehe Unterwasserkampf, S. 141).

➲ Den möchte ich sehen, der mit dem Ding 'nem echten erwachten Hai gegenüber... äh, schwimmt ...
➲ Kapitän Haddock

Harpune



Harpunen verwenden eine starke CO_2-Ladung, um einen langen Metallspeer abzuschießen. Es kann jeweils nur ein Speer geladen werden, doch in den meisten Fällen reicht das auch aus, um den vorgesehenen Zweck zu erfüllen. Harpunen haben die gleichen Reichweiten wie Maschinenpistolen.

➲ Okay, für Sporttaucher mag sowas ja praktisch sein, aber was soll ich als Runner damit anfangen?
Oder entgeht mir hier grad was?
➲ Spitfire

➲ Damit kann man endlich mal den *dicken Fisch* fangen ...
➲ Bozzo der Clown

Netzpistole

Diese nichtletale Waffe feuert ein Fiberglas-Netz ab, das sich entfaltet und das Opfer umschlingt und kampfunfähig macht. Netzpistolen gibt es in zwei Größen: normal und groß. Die größere Version ist darauf ausgelegt, größere Metamenschen wie zum Beispiel Trolle zu fesseln, kann jedoch auch normalgroße Netze verschießen. Die Netzpistole kann nicht mit Feuerwaffenzubehör ausgestattet werden. Zum Abfeuern einer Netzpistole ist die Fertigkeit Schrotflinten erforderlich und es gelten die Reichweiten für Schrotflinten. Netzpistolen erfahren den gleichen Rückstoß wie Schwere Waffen; alle nichtkompensierten Rückstoßmodifikatoren werden verdoppelt. Netzpistolen haben eine minimale Reichweite von 3 Metern.

Das Opfer einer Netzpistole kann versuchen auszuweichen, muss dabei jedoch einen Mindestwurfmodifikator von +1 in Kauf nehmen (+2, wenn das Opfer ein Zwerg oder ähnlich klein ist). Wenn ein großes Netz gegen ein Opfer benutzt wird, das kleiner ist als ein Troll, so gilt ein zusätzlicher Modifikator von +1 für das Ausweichen. Wenn ein normales Netz gegen einen Troll oder einen größeren Charakter eingesetzt wird, so gilt für das Ausweichen ein Mindestwurfmodifikator von -1.

Wenn das Opfer nicht ausweichen kann und die Erfolge des Angreifers gleich oder größer der halben Schnelligkeit des Opfers sind (abgerundet), so ist das Opfer bewegungsunfähig und unter dem Netz gefangen. Werfen Sie eine offene Probe, wobei Sie für jeden Erfolg des Angreifers einen Würfel verwenden. Der höchste Wurf dieser Probe ist der Mindestwurf für eine Stärke- oder Schnelligkeitsprobe als Befreiungsversuch des Opfers. Ein Befreiungsversuch aus dem Netz kostet eine Komplexe Handlung, und jeder Freund, der dabei hilft, sowie jede volle Kampfrunde, die vergeht, senken den Mindestwurf um 1.

Ein Charakter, der getroffen, aber nicht umschlungen wird, muss trotzdem eine Niederschlagsprobe gegen einen Mindestwurf von 5 werfen (8 beim großen Netz). Es wird nur ein Erfolg benötigt, um stehen zu bleiben.

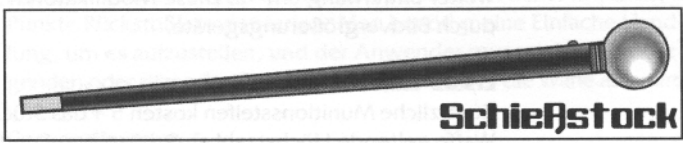
Die Netze haben eine Barrierenstufe von 6.

➲ Also für die Critterjagd sind diese Dinger ideal. Ob tot oder lebendig, damit sind zumindest kleinere Tiere kein Problem. Und überlegt euch mal, was ein lebender Barghest wert ist ...
➲ Bismark

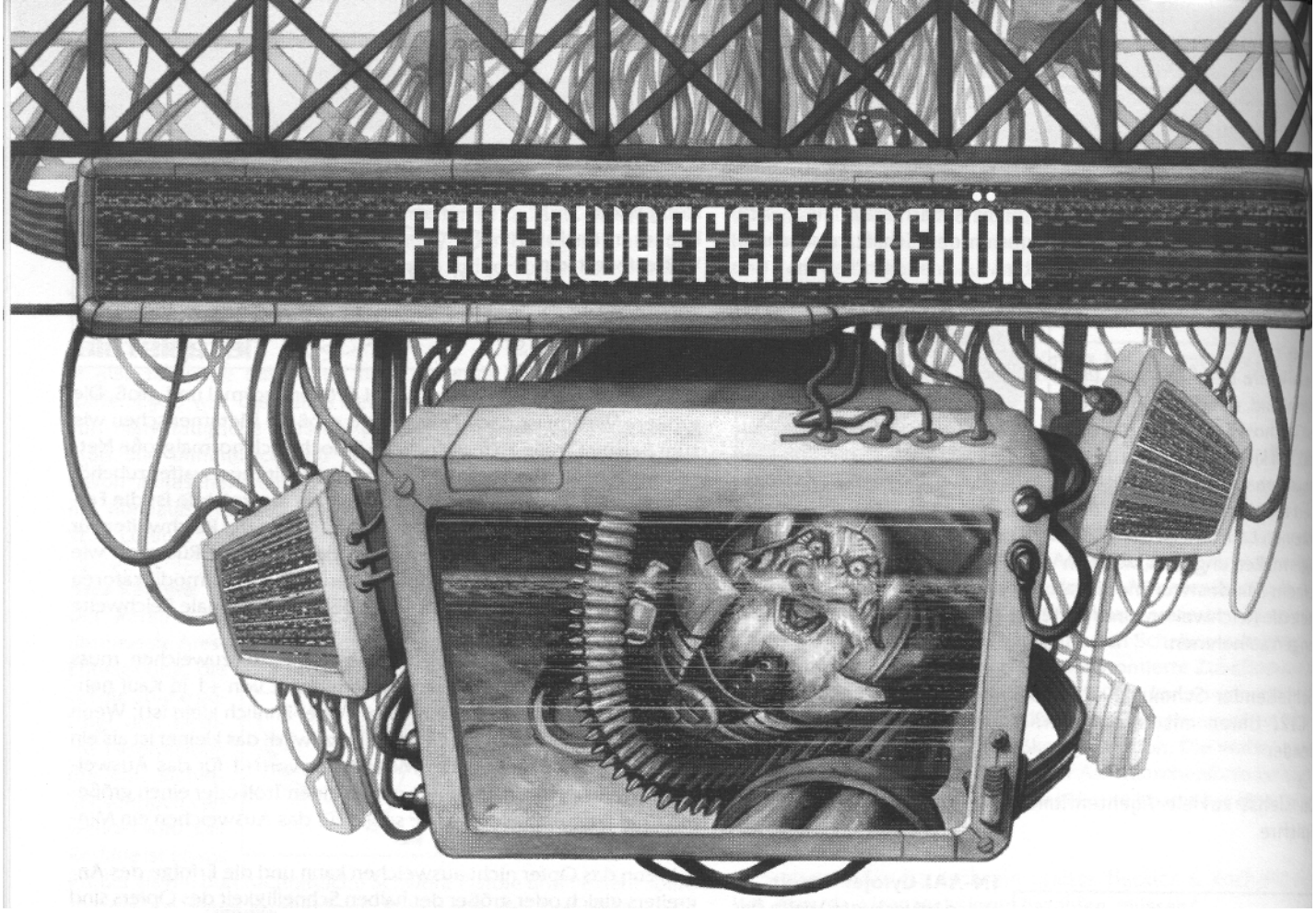
➲ Mein Gehör ist mir mehr wert.
➲ Shiver

Schießstock

Der Schießstock sieht wie ein ganz normaler Spazierstock aus, enthält jedoch einen Mechanismus, mit dem aus seiner Spitze ein einzelnes Geschoss abgefeuert werden kann. Die Tarnstufe der Waffe beträgt 2, wenn der gesamte Stock versteckt werden soll, und 9, wenn ein Beobachter versucht, einen Feuermechanismus daran zu entdecken. Der Schießstock verwendet die Reichweiten einer Holdout-Pistole und kann mit keinerlei Feuerwaffenzubehör ausgestattet werden.



➲ Dieser Spazierstock ist echt schlagkräftig. Damit kann man klasse Leute verprügeln. Nur zum Schießen taugt er nix.
➲ Shiver



Feuerwaffen können mit einer breiten Auswahl an Zubehör ausgestattet werden -von Schalldämpfern bis zu Rückstoßkompensatoren. Diese Erweiterungen unterliegen den Werten und Regeln aus *SR3.01D, S.* 280. Alle Gegenstände mit einem Sternchen (*) sind in *SR3.01D* bereits enthalten und hier der Vollständigkeit halber noch einmal mit aufgelistet.

Die Werte dieser Gegenständen finden Sie in der Tabelle auf S. 149.

ALLGEMEIN

Bajonett
Ein Bajonett ist ein langes Messer, das unter dem Lauf einer gewehrgroßen Feuerwaffe angebracht werden kann. Wenn das anmontierte Bajonett als Nahkampfwaffe verwendet wird, so wird dafür die Fertigkeit Stangenwaffen benötigt. Die Werte entnehmen Sie der Tabelle S. 145. Das Bajonett kann auch von der Waffe abmontiert und als normales Messer eingesetzt werden, dafür wird die Fertigkeit Klingenwaffen benötigt.

Biometrische Sicherheitsschaltung
Eine mit diesem System modifizierte Waffe hat einen in den Griff eingebauten biometrischen ID-Leser, der mit dem internen Sicherheitsmechanismus der Waffe verbunden ist. Der Handabdruck des Besitzers ist in der codierten Firmware der Waffe gespeichert. Wenn die Waffe aufgenommen wird, scannt der Leser den Handabdruck und deaktiviert die Sicherheitsschaltung nur dann, wenn der Abdruck mit den gespeicherten Daten übereinstimmt. Wenn der Abdruck nicht stimmt, bleibt die Sicherheitsschaltung aktiviert und die Waffe kann nicht abgefeuert werden.

Die Codierung des Systems hat Stufe B. Wenn die Waffe den Besitzer wechseln soll, muss ein neuer Firmware-Chip gebrannt werden. Leerchips kosten 50 Nuyen und können mit einem Computerladen oder einer Computerwerkstatt programmiert werden.

Entfernungsmesser
Dieses Gerät schätzt die Entfernung zu einem Ziel ab und füttert diese Information in ein kybernetisches oder externes Smartsystem. In Verbindung mit einem Smartlink-2-System modifiziert der Entfernungsmesser die Mindestwürfe für Ziele in weiter Entfernung um -1 und für Ziele in extrem weiter Entfernung um -2. Diese Modifikatoren sind nicht kumulativ mit Entfernungsmodifikatoren durch Bildvergrößerungsgeräte.

Ersatz-Ladestreifen
Zusätzliche Munitionssteifen kosten 5 ¥ das Stück, ohne Geschosse. Sie nehmen die für die jeweilige Waffe geltende Höchstzahl an Schüssen auf und können nicht für mehrere Waffen benutzt werden, auch nicht innerhalb derselben Kategorie.

Freund/Feind-Erkennungssystem
Dieses System verhindert, dass ein Charakter versehentlich auf einen befreundeten Charakter schießt. Das System besteht aus zwei Komponenten: Einem Kleinen Sender und dem eigentlichen Freund/ Feind-Erkennungssystem. Der Sender, der am Körper getragen wird und ein eingeschränktes GPS (siehe *SR3.01 D, S.* 293) enthält, sendet kontinuierlich seine Position auf einer bestimmten Frequenz aus, ähnlich einer Funkbake. Das Erkennungssystem kann die relative Entfernung und Richtung dieses Peilsignals bestimmen und mit den Daten des eigenen internen GPS vergleichen. Wenn die Waffe in die Richtung des Peilsignals weist, aktiviert das Freund/Feind-Erkennungssystem die Sicherheitsschaltung der Waffe, so dass sie nicht abgefeuert werden kann. Wenn die Waffe wieder in eine andere Richtung weist, wird die Sicherheitsschaltung automatisch deaktiviert.

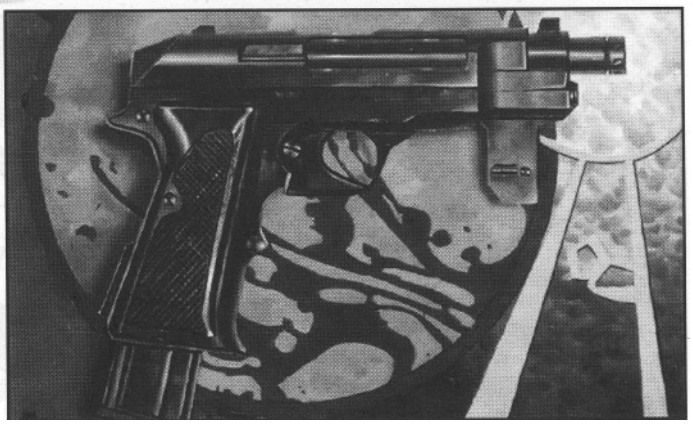
Wenn eine Feuerwaffe mit einem Freund/Feind-Erkennungssystem auf ein Ziel innerhalb von 2 Metern Entfernung von einem Charakter weist, der einen kompatiblen Peilsender trägt, so werfen Sie eine Probe auf die Stufe des Systems gegen einen Mindestwurf von 5. Verwenden Sie alle passenden ECM-Modifikatoren (siehe *SR3.01 D,* S. 138); der Peilsender hat eine Energiestufe gleich seiner Stufe -1. Gelingt die Probe, so aktiviert das Freund/Feind-Erkennungssystem die Sicherheitsschaltung und hindert die Waffe am Feuern, bis sie nicht mehr in diese 2-Meter-Sicherheitszone weist. Das System verhindert natürlich auch, dass der Schütze auf Ziele vor oder hinter dem Peilsender schießt. Wenn sich ein Peilsender innerhalb von 2 Metern Entfernung zur modifizierten Waffe befindet, aktiviert das System sofort die Sicherheitsschaltung. Der eigene Peilsender des Charakters, der die Waffe trägt, wird vom System ignoriert.

Freund/Feind-Erkennungssysteme können darauf programmiert werden, mit mehreren Waffen und Peilsendern zu arbeiten. Die Codierung eines Peilsenders entspricht seiner halben Stufe (abgerundet). Ein einmal installiertes Freund/Feind-Erkennungssystem kann nicht mehr entfernt werden. Wenn die Waffenmodifikation und der Peilsender unterschiedliche Stufen haben, so gilt die niedrigste Stufe. Das Freund/Feind-Erkennungssystem kann mit einer Einfachen Handlung ein- oder ausgeschaltet werden.

Granatenverbindung
Dieses Granatwerferzubehör nimmt die Entfernung zu einem Ziel, die durch einen Entfernungsmesser bestimmt wird, und programmiert die Minigranate darauf, nach einer Anzahl Metern zu explodieren, die der Zielentfernung entspricht. Dadurch verringert sich die Streuung der Minigranate von 3W6 auf 1 W6. Alle Minigranaten können auf diese Weise zeitlich programmiert werden. Die Granaten explodieren in der gleichen Kampfphase, in der sie abgeschossen wurden.

Schalldämpfer *
Ein Schalldämpfer ist ein laufmontiertes Zubehörteil, das das Krachen sowie den Mündungsblitz eines Schusses reduziert. Schalldämpfer können nur bei halbautomatischen oder Einzelschusswaffen eingesetzt werden, nicht jedoch bei Revolvern. Der Einsatz eines Schalldämpfers steigert den Mindestwurf für jeden Versuch, den Gebrauch der Waffe wahrzunehmen oder die Position des Schützen zu erkennen, um +4. Die Tarnstufe sinkt jedoch um 2, und Installation und Abnahme erfordern jeweils eine Komplexe Handlung.

Schallunterdrücker
Diese Geräte ähneln gewöhnlichen Schalldämpfern, kommen aber an vollautomatischen und Salvenfeuerwaffen zum Einsatz. Sie steigern den Mindestwurf für jeden Versuch, den Gebrauch der Waffe wahrzunehmen oder die Position des Schützen zu erkennen, um +2 und müssen nach jeweils 300 Schüssen ausgewechselt werden. Sie senken die Tarnstufe um 2, und Installation und Abnahme erfordern je zwei Komplexe Handlungen.



Schnellziehhalfter
Dieses Halfter wurde speziell dafür konstruiert, eine Waffe schnell zu ziehen und abzufeuern. Ein Charakter, der versucht, eine pistolengroße Waffe aus einem Schnellziehhalfter zu ziehen und sofort abzufeuern (siehe Schnellziehen, *SR3.01 D, S.* 106), kann den +2-Modifikator ignorieren, den ein nicht dafür gemachtes Halfter ihm auferlegt. Das Schnellziehhalfter ist in normaler und getarnter Ausführung erhältlich (letzteres gilt als Tarnhalfter).

Standardhalfter
Standardhalfter für pistolengroße Waffen gibt es in unterschiedlichen Ausführungen für Hüfte, Schulter, Rücken, Oberschenkel oder Knöchel.

Tarnhalfter *
Dieses wird speziell für den Träger angefertigt und kann so gearbeitet sein, dass es an der Hüfte, am Kreuz, unterm Arm, am Unterarm oder am Fußknöchel zu tragen ist. Die Tarnstufe einer Pistole erhöht sich dadurch um +2.

Tragegurt
Ein Tragegurt besteht aus Nylon oder Stoff und wird an Lauf und Kolben einer Waffe befestigt. Der Gurt ermöglicht dem Benutzer, sich die Waffe über die Schulter zu hängen, und verringert die Gefahr, im Kampf oder anderen schwierigen Situationen die Waffe zu verlieren. Tragegurte können nur an Maschinenpistolen, Gewehren und Schrotflinten angebracht werden.

Unterlauf-Enterhakenkanone
Diese Unterlauferweiterung für Maschinenpistolen oder größere Waffen verwendet die Regeln für die Enterhakenkanone in *SR3.01D,* S. 293. Sie kann mit einem normalen oder einem Camouflageseil geladen werden.

RÜCKSTOSSKOMPENSATOREN UND GYROSTABILISATOREN

Diese Erweiterungen dienen dazu, den Rückstoß einer Waffe zu kompensieren.

Dreibein *
Hierbei handelt es sich um eine stabile Halterung für schwere Waffen. Dreibeine sind nicht tarnbar und verschaffen dem Anwender 6 Punkte Rückstoßkompensation. Man benötigt eine Einfache Handlung, um es aufzustellen, und der Anwender muss sich in einer liegenden oder sitzenden Position befinden, wenn er die Waffe abfeuert.

Gasventilsystem
Dieser Rückstoßkompensator stößt die im Lauf entstehenden Gase in einem bestimmten Winkel aus, um das Ansteigen des Laufes

beim Schuss zu verhindern. Alle diese Systeme sind laufmontiert und senken die Tarnstufe der Waffe. Sie können nicht mehr entfernt werden. Das System der Stufe II stattet die Waffe mit 2 Punkten Rückstoßkompensation und einem Tarnstufenmodifikator von -1 aus; das System der Stufe III besitzt 3 Punkte Rückstoßkompensation und senkt die Tarnstufe um -2.

Gasventil-IV-System
Dieses System dämpft den Rückstoß, indem die im Lauf entstehenden Gase durch Ventile ausgestoßen werden. Ein einmal installiertes Gasventil-IV-System kann nicht mehr entfernt werden. Es liefert 4 Punkte Rückstoßkompensation und senkt die Tarnstufe um -2.

Gyrostabilisator
Ein solches System besteht aus einem schweren Oberkörpergeschirr, an dem ein mehrgliedriger, gyrostabilisierter Arm befestigt ist, der als Sockel für ein Gewehr oder eine schwere Waffe dient. Das System gleicht Rückstoß- und Bewegungsmodifikatoren bis zu seiner Stufe aus (Standardmäßig 5, Deluxeversion 6). Standard-Militärversionen enthalten auch Smartbrillen mit geschützten Verbindungskabeln. Aufmontierte Smartguns können allerdings auch durch die üblichen Handflächen-Induktionspads angesteuert werden. Das gesamte System bietet dem Träger jeweils einen zusätzlichen Punkt Ballistik- und Stoßpanzerung, ist jedoch unmöglich zu tarnen. Gyrosysteme erhöhen die Mindestwürfe des Trägers im Nahkampf um +4 und erlauben ihm nur den Einsatz der Hälfte seines Kampfpools. Es dauert 5 Minuten, das Geschirr anzulegen, während es durch ein "Schnelllöffnungssystem" mit einer Komplexen Handlung abgeworfen werden kann. Zum Anbringen oder Entfernen einer Waffe aus dem System sind jeweils zwei Komplexe Handlungen nötig.

Hüftpolstersystem
Dieses Halterungssystem wurde speziell für Trolle und andere Metamenschen entwickelt, die groß genug sind, Schwere Waffen zu tragen und abzufeuern (siehe S. 129). Der Schütze kann dabei die Waffe an der Hüfte abstützen, was den Rückstoß um 1 Punkt verringert.

Max-Gyro
Diese verbesserte, weiterentwickelte und modischere Version des handelsüblichen Gyrostabilisators unterliegt den Standardregeln, hat jedoch 7 Punkte Rückstoßkompensation zu bieten und reduziert Bewegungsmodifikatoren um 7.

Schockpolster
Hierbei handelt es sich um erschütterungsdämpfende Polster, die an der festen Schulterstütze (nicht der Klappstütze) eines Gewehrs Sturmgewehrs oder einer Schrotflinte sowie an der Hüftstütze einer schweren Automatikwaffe befestigt werden können. Schockpolster geben 1 Punkt Rückstoßkompensation.

Schulterstütze
Eine feste oder ausklappbare Schulterstütze kann an Maschinenpistolen oder kleineren Waffen angebracht werden, sofern sie nicht, schon darüber verfügen. Eine Schulterstütze liefert einen Punkt Rückstoßkompensation.

Unterlaufgewicht
Dieser Rückstoßkompensator besteht lediglich aus einem Gewicht, das an der Unterseite des Laufs angebracht wird und dem Ansteigen des Laufs beim Abfeuern entgegenwirkt. Die Rückstoßkompensation beträgt 1 Punkt.

Vordergriff
Wenn dieser zusätzliche Pistolengriff unter dem Lauf einer Waffe angebracht wird, kann sie beim Abfeuern mit beiden Händen gehalten werden, wodurch sie stabilisiert und das Ansteigen des Laufes beim Abfeuern verringert wird. Der Vordergriff liefert 1 Punkt Rück Stoßkompensation und kann nur an Maschinenpistolen, Sturmgewehren und Schrotflinten angebracht werden.

Zweibein
Zweibeine sind doppelbeinige Stative, auf denen die Waffe aufgeschraubt wird und die der Anwender aus sitzender oder liegender Position abfeuert. Ein Zweibein wird unterhalb des Laufes angebracht, wirkt sich nicht auf die Tarnstufe aus und bewirkt zwei Punkte Rückstoßkompensation. Das Aufstellen eines Zweibeins ist eine einfache Handlung.

SICHTGERÄTE
jeweils zwei oder drei der hier beschriebenen Sichtgeräte können kombiniert und als komplette Einheit montiert werden. Ein einfacher Schalter (oder ein kybernetisches Kommando bei Smartverbindungen) ermöglicht dem Benutzer, zwischen den Optionen umzuschalten. Die Kosten einer solchen zwei- oder dreifachen Einheit ergeben sich einfach aus der Summe der einzelnen Komponenten.

Blitzlicht
Dieses taktische Licht beleuchtet alles, was sich bis zu einer Entfernung von 20 Metern in der Zielrichtung der Waffe befindet. Bei allen Versionen des Blitzlichts gilt der Modifikator für Teilbeleuchtung bei Proben gegen etwas, das vom Blitzlicht beleuchtet wird

(wenn sowieso schon Teilbeleuchtung herrscht, gibt es keinen Modifikator). Der Lichtkegel ist sehr eng und konzentriert die Beleuchtung auf einen kleinen Bereich. Außerdem ist die Linse zurückgesetzt, so dass es für alle, die sich nicht im direkten Lichtkegel befinden, schwierig ist, die Lichtquelle auszumachen. Ein Charakter, der direkt in die Lichtquelle blickt, erleidet einen Modifikator für Grelles Licht.

Es sind Schwachlicht- und Infrarotversionen des Blitzlichts erhältlich. Die Schwachlichtversion verwendet schwaches rotes Licht, um für Charaktere mit Lichtverstärkungssicht die Umgebung zu erhellen. Die Infrarotversion sorgt für Beleuchtung für Charaktere mit Infrarotsicht.

Extremreichweiten-Lasermarkierer
Diese hochenergetische Version des Standard-Lasermarkierers unterliegt den gleichen Regeln und liefert den gleichen Mindestwurfmodifikator von -1 für Feuerwaffenproben, wenn der Schütze den roten Punkt sehen kann. Dieses Modell hat jedoch eine Reichweite von 150 Metern bei Tag und 500 Metern in der Nacht (das Standardmodell reicht bei Tag 50 Meter und bei Nacht 150 Meter weit). Wie das Standardmodell kann auch dieses Gerät nicht bei Nebel, Rauch, Dunst oder Regen funktionieren.

Guncam
Die Guncam ist eine miniaturisierte Videokamera, die alles aufnimmt, was in der Zielrichtung der Waffe liegt. Die Kamera kann entweder extern mit einem Aufzeichnungsgerät verbunden werden oder über einen internen Videosender verfügen, der die Bilder an einen beliebigen Empfänger überträgt. Die Energiestufe des Senders beträgt 2.

Lasermarkierer
Dieses Gerät projiziert einen Laserstrahl, der einen leuchtend roten Punkt auf das Ziel wirft. Der Laser wird aktiviert, wenn der Benutzer den Abzug berührt. Lasermarkierer können nicht zusammen mit Smartgun-Verbindungen benutzt werden. Sie existieren sowohl als Aufsatz als auch für die Montage unter dem Lauf. Durch die Montage sinkt die Tarnstufe um 1. Abnahme und Aufsatz erfordern je zwei Komplexe Handlungen.

Smartbrille *
Hierbei handelt es sich um ein Zielhilfesystem, das über ein Glasfaserkabel mit einer als Smartgun ausgerüsteten Waffe verbunden wird. Die Chips in der Waffe speisen die Rezeptoren der Brille und projizieren ein rotes Fadenkreuz in das Blickfeld des Benutzers, das anzeigt, worauf die Waffe zielt. Auch der Munitionsstatus der Waffe wird eingeblendet. Dieses System kann in einen Helm eingebaut oder mit genügend Nuyen in einer verspiegelten Sonnenbrille untergebracht werden. Zusätzlich zur bloßen Zielerfassung kann die Smartbrille mit Lichtverstärkung oder Infraroterkennung ausgerüstet werden, was den Preis um 1.000 ¥ erhöht.

Smartgunsysteme
Es gibt interne und externe Smartgunsysteme. Beide enthalten einen Feedback-Schaltkreis, der die Schussrichtung der Waffe mit der Blickrichtung des Schützen vergleicht. Das interne System ist in die Waffe eingebaut und verdoppelt ihren Preis, wenn der Einbau erst nach der Herstellung vorgenommen wird. Das externe System wird an die Waffe montiert (aufgesetzt oder unter dem Lauf) und kann wieder abgenommen und an einer anderen Waffe montiert werden, was einstündige Montage- und Kalibrierungsarbeiten erfordert. Ohne Rezeptor (Smartbrille oder Smartverbindung) ist es nur nutzloser Ballast. Durch den Einsatz der Smartverbindung sinkt der Mindestwurf für Feuerwaffenproben um 2**.**

Ultraschallbrille
Diese große Brille ist über Glasfaserkabel mit einer Waffe verbunden, die mit einem Ultraschallsensor ausgerüstet ist. Das System versorgt den Anwender mit einer topographischen Höhenlinienkarte des anvisierten Bereiches. Das System läßt sich ebenfalls in einen Helm oder eine Sonnenbrille einbauen.

Ultraschallsensor
Das Gerät wird unter oder auf dem Lauf befestigt und projiziert einen Scannerstrahl aus verschlüsselten Schallwellen, mit dem das Gebiet, auf das die Waffe zeigt, abgetastet und kartographiert wird. Ultraschallsensoren sind perfekt geeignet für Nachteinsätze, Gefechte in absoluter Dunkelheit oder für Einsätze gegen Gegner, bei denen die Infrarotsicht nichts nützt. Ultraschallsysteme reduzieren alle Mindestwurfmodifikatoren aufgrund von Beleuchtungsverhältnissen und unsichtbaren Zielen um die Hälfte (aufrunden).

Zielfernrohr
Eine Vielzahl von Geräten ist erhältlich, darunter solche mit Lichtverstärker, Infrarot oder einfachen Vergrößerungssystemen. Zielfernrohre können nur aufmontiert und nicht zusammen mit Smartverbindungen benutzt werden. Es erfordert eine Komplexe Handlung, ein Zielfernrohr zu installieren oder zu entfernen. Vergrößerungssysteme können den Mindestwurf einer Waffe senken (*SR3.01 D,* S. 110) und reduzieren außerdem die Tarnstufe um 1. Lichtverstärker- und Infrarotsysteme senken die Tarnstufe um 2. Kombiversionen vereinen verschiedene Systeme, zwischen denen der Nutzer umschalten kann. Um den Preis dieser Systeme zu bestimmen, werden die Kosten ihrer Komponenten addiert.

ZIELMARKIERER
Zielmarkierer markieren einen Gegner mit einem reflektierten elektromagnetischen Strahl, was einer Waffe mit Zielerfassungsausrüstung ermöglicht, sich auf das Ziel einzustellen. Regeln für Zielmarkierer finden Sie unter Indirektes Feuer, S. 129. Reichweiten für Zielmarkierer sind in der Waffenreichweitentabelle auf S. 144. angegeben.

Laser-Zielmarkierer
Dieses Gerät markiert ein Ziel mit einem infraroten Laserstrahl, der nur für Charaktere mit Infrarotsicht erkennbar ist. Es gibt zwei Versionen -die eine sitzt wie ein Lasermarkierer auf der Waffe, die andere wird in der Hand gehalten. Rauch ist ein sehr effektiver Blockierer für Infrarot-Laserstrahlen; bei Aufspürungsproben mit einem Laser-Zielmarkierer gelten die doppelten Modifikatoren für Rauch.

Mikrowellen-Zielmarkierer
Dieses Handgerät reflektiert Mikrowellen von einem Ziel. Störfolie (Streifen von Metallfolie in der Atmosphäre) kann Mikrowellen sehr effektiv blockieren. Wenn sich Störfolie zwischen einem Mikrowellen-Zielmarkierer und dem Ziel in der Luft befindet, gilt ein Mindestwurfmodifikator von +4 bis +12 für die Aufspürungsprobe mit dem Zielmarkierer.

Radar-Zielmarkierer
Ein Radar-Zielmarkierer ist mit einem ausklappbaren Dreibein ausgestattet, das eine Komplexe Handlung erfordert, um es aufzustellen. Ein Radarsignal wird vom Zielobjekt reflektiert. Störfolie blockiert Radarstrahlen genauso wie Mikrowellen. Ein Radar-Zielmarkierer kann auf einem Fahrzeug montiert werden, wo er 1 FP beansprucht.

Dieses Kapitel beschreibt die Geschosse, Granaten und sonstigen Explosivstoffe, die in jedem gutbestückten Arsenal zu finden sind. Alle Gegenstände mit einem Sternchen (*) sind in *SR3.01 D* bereits enthalten und hier der Vollständigkeit halber noch einmal mit aufgelistet. Einträge mit zwei Sternchen (**) beziehen sich auf Ausrüstung, die hauptsächlich in Deutschland erhältlich ist. Außerhalb der ADL sind für diese Gegenstände Preis und Verfügbarkeit entsprechend anzuheben, um darzustellen, dass sie dort deutlich schwieriger zu bekommen sind. Wir schlagen vor, die Verfügbarkeit zu verdoppeln und den Preis zu verdreifachen, wobei diese Werte je nach Connection und Land noch extremeren Schwankungen unterworfen sein können.

Die Werte dieser Gegenstände finden Sie in der Tabelle auf S. 149.

MUNITION

Die hier aufgelisteten Munitionstypen unterliegen den üblichen Regeln und Werten aus *SR3.01 D*, S.116 und S. 279.

FEUERWAFFENMUNITION

Jeder der unten aufgeführten Munitionstypen ist als normale und als hülsenlose Munition erhältlich (siehe *SR3.01 D,* S. 276) und kann nur in eine Feuerwaffe geladen werden, die auch auf diesen Munitionstyp ausgelegt ist. Jeder Munitionstyp ist in Versionen für alle Klassen von Feuerwaffen erhältlich (Leichte Pistole, Schwere Pistole, Sturmgewehr usw.). Munition für eine bestimmte Waffenklasse (siehe Tabelle Waffenreichweiten, S. 143) kann in jeder Waffe dieser Klasse verwendet werden, soweit nicht anders angegeben (z. B. kann also Munition für Leichte Pistolen in allen Leichten Pistolen verwendet werden).

AF-Geschosse

Anti-Fahrzeug-Geschosse (AF-Geschosse) sind Hochgeschwindigkeitsprojektile mit einem soliden Bronzekern, die mehrere Schichten von Panzerung durchdringen können. AF-Geschosse verwenden die Regeln für APDS-Munition gegen Nicht-Fahrzeug-Ziele und die Anti-Fahrzeug-Regeln gegen Fahrzeuge *(SR3.01 D*, S. 149).

APDS-Geschosse *

APDS-Geschosse (Armor Piercing Discarding Sabot) sind speziell entwickelte Hochgeschwindigkeitsgeschosse, die normale Panzerung durchdringen sollen. Durch die Verwendung von APDS-Munition werden die Werte von Ballistikpanzerungen und Barrierenstufen (beim Hindurchfeuern) halbiert. Es wird stets abgerundet. APDS-Geschosse sind keine Anti-Fahrzeug-Geschosse und werden daher bei Angriffen auf Fahrzeuge und Drohnen wie reguläre Munition behandelt *(SR3.01D,* S. 149).

Brandgeschosse

Brandgeschosse, auch Magnesiumgeschosse genannt, sind eine tödlichere Version der Leuchtspurgeschosse (S. 69). Die Magnesium-Ummantelung dieser Geschosse verbrennt, wenn sie durch die Luft fliegen, und hinterlässt eine sichtbare Leuchtspur. Wenn das Geschoss sein Ziel trifft, hinterlässt es eine Spur glimmenden Magnesiums in allem, das es durchdrungen hat.

Brandgeschosse können genauso wie Leuchtspurgeschosse als jedes dritte Geschoss in einen Munitionsstreifen geladen werden, oder sie können als kompletter Streifen geladen werden. In beiden Fällen liefern sie den gleichen Zielbonus wie Leuchtspurgeschosse. Brandgeschosse erhöhen entsprechend den Standardregeln das Powerniveau von Salvenschüssen.

Brandgeschosse brennen nach dem Aufprall im Ziel weiter. Am Ende jeder Kampfrunde muss ein Charakter, der von Brandgeschossen getroffen wurde, eine Schadenswiderstandsprobe gegen ein Powerniveau in Höhe der doppelten Anzahl an Brandgeschossen, die er abbekommen hat, mit einem Schadensniveau von L werfen. Das Powerniveau dieses Brandangriffes sinkt um 2 pro Kampfrunde; jedes weitere Brandgeschoss, das trifft, erhöht das Powerniveau wiederum z. Panzerung verringert diesen Effekt nicht, und es können für diese Probe keine Kampfpoolwürfel verwendet werden.

Brandgeschosse können brennbare Materialien in Brand setzen, also auch Kleidung oder Ausrüstung, die ein Opfer trägt. Verwenden Sie die Regeln für Feuer und *Brandsätze*, S. 128.

Sie sind relativ instabil und in der Anwendung nicht ganz ungefährlich. Wenn beim Abfeuern von Brandgeschossen mehr als die Hälfte der Angriffswürfel eine Eins zeigen, so entzündet sich ein Magnesiumgeschoss in der Waffe des Schützen. Für jede aufeinanderfolgende Kampfrunde nach der ersten, in der Brandgeschosse verwendet werden, zählt der Schütze eine automatische zusätzlich gewürfelte Eins zu seiner Probe hinzu. Wenn ein Brandgeschoss explodiert, erleidet der Schütze einen Angriff aus nächster Nähe, wobei der Schadenscode dem normalen Schadenscode der Waffe entspricht. Panzerung kann diesen Schaden reduzieren, Kampfpoolwürfel dürfen jedoch nicht verwendet werden. Wenn der Angriff des Charakters auf diese Weise mißlingt, ist seine Kampfrunde sofort beendet und die Waffe schwer beschädigt (und brennt vielleicht sogar).

Explosivgeschosse *

Bei dieser Munition handelt es sich sozusagen um miniaturisierte Granaten, die darauf ausgelegt sind, beim Aufprall zu explodieren. Erhöhen Sie das Powerniveau bei jedem Angriff mit Explosivgeschossen um 1.

Bei dem Versuch, mit solchen Geschossen eine Barriere zu durchschlagen, gilt der doppelte Wert der normalen Barrierenstufe als Mindestwurf für den Angriff. Die Barriere nimmt jedoch Schaden, als wäre ihre Barrierenstufe halbiert. *(SR3.01D,* S. 124).

Explosivgeschosse haben den Nachteil, daß sie fehlzünden, sobald alle Würfel der Angriffsprobe nur Einser zeigen. Ist dies der Fall, gilt der die Waffe abfeuernde Charakter sofort als einem „Angriff" ausgesetzt, und zwar mit einem Schadenscode, der dem normalen Schadenscode der verwendeten Waffe entspricht. Die Sonderregeln für Explosivgeschosse gelten also in diesem Fall nicht. Der Charakter darf zwar eine Schadenswiderstandsprobe ablegen, doch er darf diese Probe nicht mit Kampfpoolwürfeln modifizieren. Werfen Sie 1W6, um zu bestimmen, wie viele Erfolge der „Angriff" erzielt. Der eigentlich vom Charakter beabsichtigte Angriff schlägt fehl.

Die neueste Form von Explosivgeschossen, genannt EX-Explosivgeschosse, erhöht das Powerniveau einer Waffe um 2. Diese Version der Munition ist weitaus kostspieliger und um einiges schwerer aufzutreiben. Ansonsten werden sie genau wie herkömmliche Explosivgeschosse behandelt.

Farbgeschosse

Farbgeschosse sind die Standardmunition des Ares ELD-AR Sturmgewehrs *(M&M 3.01 D,* S. 120). Sie enthalten entweder normale Farbe für Übungszwecke, oder im optischen Bereich nicht sichtbare Farbe, die nur unter UV- oder Infrarotbeleuchtung zu sehen ist.

Flechettegeschosse *

Ein Flechettegeschoss ist keine einzelne solide Kugel, sondern besteht aus einer größeren Anzahl winziger scharfer Metallfragmente, die darauf ausgelegt sind, das Ziel aufzuschneiden und tief in es einzudringen. Sie sind besonders wirkungsvoll gegen minimal oder gar nicht gepanzerte Ziele, jedoch nahezu nutzlos gegen gepanzerte Ziele. Gegen ungepanzerte Ziele erhöhen Flechettegeschosse das Schadensniveau einer Waffe um 1. Wird also beispielsweise eine Schwere Pistole (Schadenscode 9M) mit Flechettemunition geladen, so hat sie gegen ungepanzerte Ziele einen Schadenscode von 9S. Gegen gepanzerte Ziele schneiden Flechettegeschosse dagegen um einiges schlechter ab. Als Panzerungsstufe für das Ziel nehmen Sie entweder die doppelte Stoßpanzerungsstufe oder die normale Ballistikstufe - je nachdem, welcher Wert höher liegt. Werden Flechettegeschosse auf Barrieren abgeschossen, so wird die Barrierenstufe für diesen Angriff verdoppelt (*SR3.01D*, S. 124). Auch der Weh von Fahrzeugpanzerung (*SR3.01 D,* S. 132) wird gegen Angriffe mit Flechettegeschossen verdoppelt. Dermalpanzerung hebt den Anstieg des Schadensniveaus bei Flechettemunition wieder auf. Waffen, bei denen die Verwendung von Flechettemunition bereits in den Schadenscode eingerechnet wurde, sind mit einem (f) hinter dem Schadenscode gekennzeichnet.

Gelgeschosse *

Gelgeschosse wurden entwickelt, um ein Opfer niederzustrecken, ohne ihm dabei ernsthafte Verletzungen zuzufügen. In der Regel handelt es sich hierbei um halbmassive Kugeln, die sich beim Aufprall verflachen und ihre kinetische Energie über einen größeren Bereich verteilen. Das Powerniveau von Gelgeschossen liegt um 1 unter dem regulär für die entsprechende Waffe angegebenen Powerniveau. Das Schadensniveau ist dasselbe, allerdings handelt es sich nur um Betäubungs-, nicht um Körperlichen Schaden. Gelgeschosse haben eine größere aufhaltende Wirkung als reguläre Geschosse *(SR3.01D, S. 124)*. Gelgeschosse bewirken bei der Probe gegen aufhaltende Wirkung einen Mindestwurf gleich dem vollen Powerniveau des Angriffes.

Glazer-Geschosse

Glazer-Geschosse sind Explosivgeschosse mit einem dünnen Metallmantel, die beim Aufschlag Flechette-ähnliche Splitter ausstreuen. Glazer-Geschosse richten bei ungepanzerten Zielen massiven Schaden an, werden aber von Panzerung recht effektiv gestoppt. Glazer-Geschosse erhöhen das Powerniveau einer Waffe um 2. Gegen ungepanzerte Ziele erhöhen die Geschosse zudem das Schadensniveau um eine Stufe (z. B. von Mittel zu Schwer). Gegen gepanzerte Ziele verringert sich das Powerniveau des Angriffs um das Doppelte der höchsten Panzerungsstufe des Zieles (ballistische oder Stoßpanzerung).

Barrieren oder Fahrzeuge schützen mit dem Doppelten ihrer Barrierenstufe bzw. Fahrzeugpanzerung gegen Glazer-Geschosse.

Hi-C Plastikgeschosse

Hi-C Plastikgeschosse sind von Magnetanomaliedetektoren (MADs) nicht aufzuspüren. Die Geschosse bestehen aus Densiplast, doch die starke Treibladung in den Geschossen macht sie fast so zerstörerisch wie normale Munition.

Hi-C Plastikgeschosse verursachen Körperlichen Schaden, doch die erhöhte Treibladung verdoppelt den Rückstoßeffekt jedes abgefeuerten Geschosses. Das geringere Gewicht macht sie zudem auf weitere Entfernungen weniger effektiv; das Powerniveau der Waffe sinkt um 1 gegen Ziele in weiter und extrem weiter Entfernung. Die höchste Panzerungsstufe des Zieles, Stoß- oder ballistische Panzerung, verringert das Powerniveau des Angriffs. Der Mindestwurf für das Aufspüren von Hi-C Geschossen mit einem Detek-

tor sinkt um -1 pro 4 Schuss (siehe SR Companion revised, S. 90 oder Real Life, S. 27).

Hohlspitzgeschosse
Hohlspitzgeschosse sind im Prinzip normale Geschosse, deren Spitze eingekerbt ist. Wenn ein Hohlspitzgeschoss ein Ziel trifft, stülpt sich die Spitze des Geschosse um, wodurch sich die aufschlagende Oberfläche vergrößert und mehr kinetische Energie übertragen werden kann.

Hohlspitzgeschosse erhöhen das Powerniveau einer Feuerwaffe um 1; wenn das Ziel ungepanzert ist, sogar um 3. Wenn das Ziel gepanzert ist, so addieren sich Stoß- und ballistische Panzerung, um das Powerniveau des Angriffs zu reduzieren.

Kalte Munition
Kalte Munition enthält bei gleichem Kaliber eine geringere Menge an Treibladung, was diese Geschosse mit weniger als Schallgeschwindigkeit verschießt. Sie erzeugt keinen Überschallknall, und der Schuss ist somit akustisch schwieriger zu orten. Die reduzierte Schubkraft des Projektils geht natürlich zu Lasten des Schadens, aber das nehmen viele Anwender gern in Kauf.

Kalte Munition erhöht den Mindestwurf für jeden Versuch, den Gebrauch der Waffe akustisch wahrzunehmen oder die Position des Schützen zu bestimmen, um +2. Allerdings sinkt das Powerniveau der Waffe dabei gleichzeitig um -2. Kalte Munition ist kompatibel mit Schalldämpfern, was in einem aufaddierten Modifikator von +6 für die akustische Ortung des Schützen resultiert.

Kapselgeschosse
Kapselgeschosse sind Gelgeschosse, die eine flüssige Füllung enthalten können. Das Geschoss zerplatzt Leim Aufprall und verspritzt seinen Inhalt über das Ziel. Ursprünglich wurden Kapselgeschosse nur mit Farbe oder Tinte gefüllt, für Spiele oder Manöverübungen. In den 2060ern gibt es Kapselgeschosse, die mittlerweile stabil genug sind, eine einzelne Dosis nahezu jeder beliebigen Flüssigkeit zu enthalten.

Verwenden Sie die Regeln für Gelgeschosse (S. 68), mit der Ausnahme, dass die Kapselgeschosse nicht die Chance eines Niederschlags erhöhen. Wenn das Geschoss eine Chemikalie oder einen sonstigen Wirkstoff enthält, so verwenden Sie die Regeln für die Auswirkungen von Chemikalien auf S. 130 in *M&M 3.01 D.*

Wenn das Opfer eine Verwundbarkeit gegen die in dem Kapselgeschoss enthaltene Substanz hat (zum Beispiel wenn ein Insektizidgeschoss auf einen Insektengeist abgefeuert wird), so steigt das Schadensniveau der Waffe um eine Stufe. Wenn das Opfer eine Mittlere oder Schwere Allergie gegen die Substanz im Geschoss hat, so steigt das Powerniveau um 2. Ein Opfer mit einer Schweren Allergie erleidet zudem ein Kästchen Körperlichen Schaden.

Der angegebene Preis für ein Kapselgeschoss bezieht sich auf ein Geschoss, das mit einer ungefährlichen, ungiftigen Substanz gefüllt ist (Farbe, Tinte). Kapseln, die mit einer Dosis eines Giftes oder chemischen Wirkstoffes gefüllt sind, kosten entsprechend mehr. Verfügbarkeit und Straßenindex richten sich in dem Fall ebenso nach der Substanz.

Leuchtspurgeschosse *
Leuchtspurgeschosse können ausschließlich mit vollautomatischen Waffen abgefeuert werden und werden als jedes dritte Geschoss in einen Ladestreifen geschoben. Dies ist eine Ausnahme der Regel, daß nur jeweils eine Art von Munition in einem Ladestreifen enthalten sein darf. Schützen ohne Smartgun erhalten einen zusätzlichen Modifikator von -1, wenn die Reichweite über Kurz liegt. Der Modifikator ist mit jedem dritten abgefeuerten Geschoss kumulativ (1 nach den ersten drei Schüssen, -2 nach sechs Schüssen usw.).

Bei der Ermittlung des Salvenschadens für dreischüssige Feuerstöße, mehrschüssige Feuerstöße und kurze Salven wird beim Leuchtspurgeschoß kein Bonus zum Powerniveau addiert. Eine Maschinenpistole mit einem Schadenscode von 5M, die 10 Geschosse abgibt, hätte beispielsweise einen Schadenscode von 12T (normalerweise 15T).

Ortergeschosse
Diese Geschosse, die in das Ziel eindringen und dort steckenbleiben sollen, senden ein Ortungssignal aus (entweder ein Standard- oder AOD-Signal; siehe *SR3.01D,* S. 290), damit das Ziel mit einem Signalorter verfolgt werden kann. Wenn das Ziel durch den Schuss Schaden erleidet, durchdringt das Ortergeschoss die Panzerung. Wenn dem Ziel eine Schadenswiderstandsprobe gelingt, werfen Sie 1W6; bei einer 1 oder 6 steckt das Ortergeschoss in der Panzerung fest.

Pfeilgeschosse
Pfeilgeschosse können ausschließlich mit dafür vorgesehenen Gewehren und Pistolen verschossen werden *(M&M 3.01 D*, S. 121). Sie sind mit Chemikalien benetzt -bevorzugt Narcoject- und sind in der Lage, viele Arten von Panzerung zu durchdringen.

Quecksilbergeschosse
Ähnlich den Glazer-Geschossen bestehen Quecksilbergeschosse aus einem dünnen Mantel, der statt mit Flechettesplittern mit Quecksilber gefüllt ist. Es gelten die gleichen Regeln wie für Glazer-Geschosse, allerdings erhöht sich das Powerniveau der Waffe nicht um 2.

SCHROTFLINTENMUNITION
Schrotflinten (Pistolen oder Gewehre) können mit Schrotladungen oder massiven Kugeln geladen werden. Standard-Bleigeschosse gelten als reguläre Munition *(SR3.01 D*, S. 279) und verwenden den normalen Schadenscode einer Schrotflinte. Alle Spezialgeschosse, die für andere Feuerwaffen erhältlich sind (APDS, Explosiv-, Kapsel-, Glazer-Geschosse usw.), können auch für Schrotflinten verwendet werden.

Schrotladungen werden in *SR3.01 D*, S. 117, beschrieben. Diese Munition kann von jeder Waffe verwendet werden, die Schrotgeschosse abfeuern kann.

Die folgenden Geschosse und Schrotladungen können nur von Schrotflinten verwendet werden.

Altmayr-30mm-Munition **
Die Altmayr SP, die hauptsächlich in der ADL erhältlich ist, verwendet eine spezielle 30mm-Munition, die von keiner anderen Waffe verwendet werden kann und die speziell für diese Waffe hergestellt wird. Es gibt sie in drei verschiedenen Versionen: als Massivgeschoss mit einem Schaden von 10S, als Schrotgeschoss mit 10S(f) Schaden und als Explosivgeschoss mit einem Schaden von 11S. Altmayr-Munition ist auch in gemischten Schachteln mit jeweils 5 Schuss der drei Munitionsarten erhältlich, zuzüglich 5 Offensiv- oder Defensiv-Mikrogranaten. Dieses Set wird direkt mit einer Munitionstasche geliefert, die man einfach am Gürtel befestigen kann. Innerhalb der ADL beträgt die Verfügbarkeit 8/36 Std, und der Preis liegt bei 480 ¥. Außerhalb der ADL müssen Verfügbarkeit und Preis entsprechend angeglichen werden.

Betäubungsladungen
Diese Schrotpatronen sind nicht mit Schrotgeschossen, sondern mit kleinen Gummikugeln gefüllt. Sie sollen ein Opfer aufhalten, aber nicht umbringen, und funktionieren im Grunde wie normale Schrotladungen, nur mit dem Unterschied, dass sie Betäubungsschaden verursachen. Das Powerniveau des Angriffs wird um das Doppelte der Stoßpanzerung reduziert, nicht jedoch durch ballistische Panzerung.

Big D's Rache
Diese von Cavalier Arms entwickelten und in den Nachbeben von Dunkelzahns Tod vermarkteten Schrotladungen sind auch als „Feuerbälle" bekannt. Beim Abfeuern spucken diese Ladungen Feuer und Phosphor aus dem Waffenlauf, wodurch nahegelegene Objekte in Brand geraten können. Allerdings besteht auch eine nicht geringe Gefahr, die Waffe selbst zu beschädigen.

Bei der Verwendung von Big D's Rache gelten die Reichweiten eines Tasers sowie die Regeln für Choke und Streuung bei Schrotflinten. Erhöhen Sie das Basis-Powerniveau der Waffe um 2. Ziele, die Schaden erleiden, und nahegelegene Objekte können in Brand geraten; verwenden Sie die Regeln für Feuer und Brandsätze, S. 128. Das Powerniveau des Angriffs wird um die halbe (abgerundet) Stoßpanzerung des Zieles verringert.

Bei jedem Schuss mit Big D's Rache werfen Sie 1W6. Bei einer 1 wird durch die Hitzeentwicklung der Ladung der Lauf der Waffe verzogen, wodurch die Waffe unbrauchbar wird, bis sie repariert ist. Eine Reparatur erfordert eine passende B/R(5)-Probe mit einem Grundzeitraum von 72 Stunden sowie einen Büchsenmacherladen.

Bolageschosse
Bolageschosse bestehen aus zwei Kugeln, die mit einem elastischen Monofilamentfaden verbunden sind. Die Kugeln rotieren im Flug umeinander und treffen das Ziel mit einer deutlich größeren Aufschlagzone als normale Geschosse. Bolageschosse erhöhen das Powerniveau einer Waffe um 1 und erhöhen die Chance, das Opfer niederzuschlagen; das Opfer muss eine Niederschlagsprobe gegen das volle Powerniveau der Waffe werfen. Für eine Waffe, die Bolageschosse abfeuert, gelten die Reichweiten für Schwere Pistolen. Jedes Bolageschoss zählt als ein Geschoss.

Leuchtgeschosse
Leuchtgeschosse werden wie normale Geschosse abgefeuert und verwenden die Reichweiten für Schwere Pistolen. Beim Reichweitenlimit (60 Meter) explodieren die Geschosse in einem Schauer brennender Funken. Leuchtgeschosse werden meistens in die Luft verschossen als Signal oder Positionsmarkierung, aber nur selten zum Angriff verwendet, da sie nur einen Schaden von 4M anrichten (um die halbe Stoßpanzerung reduziert). Ein Ziel, das von einem Leuchtgeschoss getroffen wird, kann in Brand geraten; verwenden Sie die Regeln für sekundäre Elementareffekte auf Feuerbasis, Schattenzauber 3.01 D, S. 52, aber modifizieren Sie den Würfelwurf mit -2. Brennende Ziele nehmen weiteren Schaden (siehe Feuer und *Brand*sätze, S. 128).

Türknacker
Diese Geschosse bestehen aus einem Kompositstoff aus Keramik und Metall und zerfallen beim Aufschlag, damit Umstehende nicht von Geschosssplittern verletzt werden. Die Geschosse wurden speziell entwickelt, um Schlösser oder Angeln von Türen zu zertrümmern; die Barrierenstufe einer Tür wird um die Hälfte (abgerundet) reduziert. Behandeln Sie Türknacker gegen andere Ziele wie normale Explosivgeschosse.

Wirtz-Spezialmunition **
Ähnlich wie die Altmayr SP verwendet auch die Wirtz Demo Control ihre eigene Spezialmunition, die speziell für diese Waffe hergestellt wird. Es gibt sowohl Schrot- als auch Betäubungsgeschosse: Die Schrotmunition macht einen Schaden von 11S(f) und die Betäubungsvariante 12S Betäubungsschaden. Verfügbarkeiten und Preise der beiden Munitypen beziehen sich ebenfalls auf einen Erwerb in der ADL. Außerhalb der ADL müssen beide Werte entsprechend angeglichen werden, da diese Munition in anderen Ländern (speziell Übersee) deutlich schwieriger zu bekommen ist.

SONSTIGE MUNITION

AF-Sturmkanonen-Geschosse
Diese Sturmkanonenmunition wurde speziell entwickelt, um Fahrzeugpanzerungen zu durchbrechen, und verwendet die Regeln für Anti-Fahrzeug-Munition.

Gyrojet-Raketen
Gyrojet-Raketen sind 6mm-Miniaturraketen, die nur von einer Gyrojetpistole (S. 61) abgefeuert werden können und von einem reaktiven alkalischen Treibstoff angetrieben werden. Die Standardrake ten explodieren beim Aufschlag (es gilt der Schadenscode der Gyrojetpistole).

Gyrojet Plus: Die Gyrojet-Plus-Raketen sind panzerbrechend und hochexplosiv. Es gelten die Regeln für APDS-Munition *(SR3.01D,*S. 116) sowie die Regeln für Anti-Fahrzeug-Munition.

Suchköpfe: Diese Raketenköpfe enthalten Sensorsysteme, die von den reflektierten Energien eines Zielmarkierers gelenkt werden. Die Art des Zielmarkierers (Laser, Mikrowelle oder Radar wird beim Kauf festgelegt. Suchraketen verwenden die Regeln für Indirektes Feuer, S. 129; bestimmen Sie die Streuung mit 2W6. Suchraketen gibt es in der Standard- und der Plus-Ausführung.

Harpunenspeere
Diese langen Metallspeere wurden speziell für die Unterwasserjagd auf große Fische entwickelt, erweisen sich jedoch auch als sehr effektiv gegen erwachte Meereskreaturen. An einem Metallring am Ende des Speerschaftes kann ein Seil befestigt werden, mit dem die Beute eingeholt werden kann.

Netzmunition
Diese von Netzpistolen abgefeuerte Munition besteht aus expandierenden Glasfasernetzen von Standard- oder Übergröße. Große Netzmunition kann nur von großen Netzpistolen abgefeuert werden, Standard-Netzmunition von beiden Größen.

SPRENGSTOFFE

Dieser Abschnitt umfasst Munition von Granaten und Minen bis zu Mörsergeschossen, Raketen und Lenkwaffen.

GRANATEN

Granaten sind ziemlich ungenaue Sprenggeschosse, die auf ein Ziel geworfen oder mit einem Granatwerfer abgeschossen werden können. Für Granaten gelten die Werte und Regeln aus *SR3.01 D*, S. 118 und S. 282.

Alle im Folgenden aufgelisteten Granaten sind als Handgranaten oder Minigranaten erhältlich. Handgranaten gibt es zudem in zwei Varianten: aerodynamisch und nicht-aerodynamisch. Aerodynamische Granaten haben die Form eines Ringes oder einer Scheibe und können weiter geworfen werden. Nicht-aerodynamische Modelle eignen sich hervorragend für Fallen und können durch ein elektrisches Signal oder Druck ausgelöst werden.

Blitzgranaten
Diese Granate erzeugt bei der Detonation einen blendenden Lichtblitz, der 30 Meter weit reicht. Jeder, der in die Richtung des Blitzes sieht, erleidet einen Mindestwurfmodifikator von +6, der für jeweils 5 Meter Entfernung vom Explosionsort um 1 sinkt. Blitzkompensation verringert diesen Modifikator um -2. Der Effekt lässt mit -2 pro Kampfrunde nach.

Blitzgranaten haben zudem eine Explosionszone von 1 Meter, in der sie 5L Schaden verursachen.

Brandgranaten
Brandgranaten explodieren nicht, sondern spucken Flammen und brennende Splitter und erzeugen eine große Hitze. Alle brennbaren Materialien. die sich innerhalb eines 10-Meter-Radius der Aufschlag-

stelle befinden, können in Brand geraten; verwenden Sie die Regeln aufs. 128, erhöhen Sie aber den Würfelwurf um +2. Brandgranaten brennen 10 Kampfrunden lang. Das Licht eliminiert alle Sichtmodifikatoren für Dunkelheit in einem Umkreis von 30 Metern, erzeugt aber auch einen Modifikator von +2 für grelles Licht bei allen, die in die Richtung der Granate sehen (dieser Modifikator wird durch Blitzkompensation eliminiert). Jeder, der sich innerhalb von 1 Meter Entfernung von der Brandgranate bewegt oder etwas berührt, muss eine Widerstandsprobe gegen 8M Schaden durch Hitze und Feuer werfen; das Powerniveau wird um die Hälfte (abgerundet) der Stoßpanzerung gesenkt. Wenn ein Feuer ausbricht, so verwenden Sie die Regeln für Feuer und *Brandsätze, S*. 128.

Explosivgranaten
Explosivgranaten findet man in drei Arten: Defensivgranaten weisen den geringsten Zerstörungsradius auf und ermöglichen es, während ihres Einsatzes gleichzeitig weiter vorzurücken. Offensivgranaten haben einen größeren Splittereffekt. Schockgranaten erzeugen nur eine geringe Splitterwirkung und verfolgen den Zweck, Ziele durch den Explosionsdruck zu betäuben oder zu verletzen. Außerdem sind sowohl Offensiv- wie Defensivgranaten in Anti-Personen Varianten verfügbar (AP), die einen noch stärkeren Splittereffekt als die Standard-Hochexplosiv-Variante (HE) aufweisen. Für AP-Granaten gelten die Regeln für Flechette-Geschosse *(SR3.01 D,* S. 116).

Flash-Pack *
Dieses zigarettenschachtelgroße Gerät enthält vier extrem starke Halogenblitzleuchten, die in zufälligen Stroboskopsequenzen Gegner blenden, desorientieren und ablenken. Jeder, der von einem FlashPackgeblendet wird, erhält einen Mindestwurfmodifikator von +4 (+2 falls das Ziel Blitzkompensation besitzt). Das Pack beseitigt außerdem Modifikatoren durch schlechte oder fehlende Beleuchtung, bewirkt jedoch durch seine eigenen Stroboskopeffekte einen Modifikator von +2.

Gasgranaten *
Anstelle einer Explosion setzen diese Granaten eine Wolke Betäubungsgas frei, normalerweise Neuro-Stun VIII oder Tränengas, obwohl sie auch mit anderen Chemikalien gefüllt werden können. Die Aaswolke wirkt sich auf alle Ziele innerhalb eines Radius von 10 Metern aus und wirkt zwei Runden lang (in windigen Gegenden Tuch weniger, wenn der Spielleiter es für angemessen hält).

IPE-Granaten
Bei der Entwicklung der IPE (Improved Personal Explosive)-Granaten hat Ares einfach die handelsüblichen Offensiv-, Defensiv- und Schockgranaten genommen und ihnen eine größere Sprengwirkung verpasst, um eine breitere Flächenwirkung zu erzielen.

Wie die Standard-Offensiv- und -Defensiv-Granaten sind auch die IPE-Versionen als Hochexplosiv- (HE) oder Anti-Personen-Varianten (AP) erhältlich. Für die AP-Variante gelten die Regeln für Flechettegeschosse *(SR3.01D,* S. 116*).*

Kombinationsgranaten
Bei einer Kombinationsgranate werden zwei Granatentypen in einem Modell kombiniert. Es ist fast jede Kombination der erhältlichen Granatentypen möglich, die hier oder in *SR3.01D* und *M&M 3.01D,* aufgelistet werden. Eine Kombinationsgranate könnte zum Beispiel Rauch/Weißen Phosphor kombinieren, AP-offensiv/Splash oder sogar IPE-Erschütterung/Blitz. Superflash-, Brand- und Leuchtgranaten können nicht in einer Kombinationsgranate verwendet werden.

Beide Komponenten einer Kombinationsgranate explodieren gleichzeitig. Behandeln Sie jede Granate wie eine normale Granate ihres Typs, reduzieren Sie jedoch Powerniveau, Sprengradius und sonstige Effekte um die Hälfte (abgerundet).

Leuchtgranaten
Leuchtgranaten dienen als Markierungen und explodieren nicht, sondern brennen 10 Minuten lang mit grellem Licht. Das Licht eliminiert alle Sichtmodifikatoren für Dunkelheit in einem Umkreis von 30 Metern, erzeugt aber auch einen +2 Modifikator für grelles Licht bei allen, die in die Richtung der Granate sehen (dieser Modifikator wird durch Blitzkompensation eliminiert). Leuchtgranaten werden zwar einigermaßen heiß, können jedoch problemlos in der Hand gehalten werden und entzünden auch keine brennbaren Materialien.

Minigranaten *
Minigranaten sind patronenartige Projektile, die für den Einsatz in Granatwerfern entwickelt wurden. Aus Sicherheitsgründen werden sie elektronisch durch die Waffe scharfgemacht, wenn sie mindestens fünf Meter Entfernung zurückgelegt haben. Das heißt, dass sie eine Minimalreichweite besitzen und nicht scharfgemacht und geworfen werden können, sofern die Sicherheitsvorkehrung nicht manuell ausgeschaltet wird. Hierfür ist eine Elektronik (B/R)-Probe erforderlich (Grundzeitraum: 5 Minuten). Es gibt sie ebenfalls in

offensiven, defensiven und Schockversionen, und sie erzeugen dieselbe Explosionswirkung wie ihre größeren Geschwister.

Mikrogranaten **
Mikrogranaten sind noch kleinere Versionen der Minigranaten (s. o.), die nur von speziellen Werfern verschossen werkten können. Sie besitzen ebenfalls eine Sicherheitsschaltung, die sie erst nach 5 Metern scharf macht. Diese Schaltung auszuschalten erfordert eine Elektronik (B/R)-Probe mit einem Mindestwurf von 5 (Grundzeitraum: 5 Minuten). Es gibt sie ebenfalls in offensiven, defensiven und Schockversionen, und sie erzeugen dieselbe Explosionswirkung wie ihre größeren Geschwister.

Rauchgranaten
Ähnlich wie Gasgranaten setzen sie eine Rauchwolke frei, die einen Bereich von 20 Metern Durchmesser füllt und zwei Runden lang bestehen bleibt (in windigen Gegenden weniger). Dieser Rauch ist eine Sichtbehinderung, der sämtliche entsprechenden Proben mit Sichtmodifikatoren belegt. Infrarot- oder Thermorauch enthält zudem heiße Partikel, die auch Infravision blockieren.

Splash-Granaten
Diese Granaten verteilen eine Chemikalie über einen weiten Bereich. Die Chemikalie wird oft mit DMSO (*M&M 3.01 D*, S. 116) vermischt. Eine große Auswahl an Substanzen ist erhältlich, von Gamma-Skopolamin bis zu Insektiziden.

Splash-Granaten bespritzen alles innerhalb einer Reichweite von 5 Metern mit ihrem Chemikalienspray. Regeln für die Auswirkungen von verschiedenen Chemikalien finden Sie in Mensch und Maschine 3.01 D auf S. 130. Jede Granate enthält etwa 1 Liter (10 Dosen) einer Substanz. Der angegebene Preis beinhaltet nicht die Kosten für die Chemikalie.

Superflash-Granaten
Diese verbesserte Version der Blitzgranate erzeugt einen Superblitz, der in bis zu 3 Kilometern Entfernung zu sehen ist (wenn die Sichtlinie nicht blockiert wird) und jeden, der hineinsieht, blendet und betäubt. Jeder, der in den Blitz sieht, erleidet einen Betäubungsschaden von 12M. Das Powerniveau des Blitzes sinkt um -1 pro Meter Entfernung von der Aufschlagsstelle. Blitzkompensation senkt das Powerniveau um -2; Panzerung hat keine Auswirkungen. Für jedes Kästchen Betäubungsschaden gibt es zusätzlich einen Mindestwurfmodifikator von +1 bei allen Proben, die Sehen erfordern (also auch Kampf). Sowohl die erlittenen Schadenskästchen als auch der entsprechende +1-Modifikator nehmen mit einer Rate von 1 pro Minute ab.

Der Superblitz ist so effektiv, dass selbst Opfer, die nicht in die Richtung sehen, durch Licht, das von Wänden oder anderen großen Flächen reflektiert wird, geblendet werden. Verwenden Sie die Regeln für Sprengwirkung innerhalb von (Zäumen (*SR3.01 D*, S. 119), um die Auswirkungen zu bestimmen, wobei das Powerniveau um 1 pro Meter Entfernung vom Aufschlagspunkt sinkt.

Superflash-Granaten erzeugen zudem eine Explosionszone von 1 Meter, in der sie 5L Schaden verursachen.

Tintengranaten
Die nur in nicht-aerodynamischer Form erhältliche Tintengranate ist speziell für den Einsatz unter Wasser gedacht. Bei der Explosion wird eine Tintenwolke freigesetzt, die einen Radius von 5 Metern hat und für alle, die sich innerhalb der Wolke befinden, einen Sichtmodifikator von +4 hervorruft (zusätzlich zu anderen Unterwasser-Sichtmodifikatoren).

Weißer Phosphor
Weißer Phosphor ist eine chemische Substanz, die mit extrem hohen Temperaturen verbrennt. wenn sie der Luft ausgesetzt wird.
Diese Granaten überdecken den Explosionsbereich mit dieser brennenden Chemikalie, die an allem klebt, was damit in Berührung kommt. Der erste der angegebenen Schadenscodes repräsentiert den anfänglichen Explosionseffekt. Alles, was sich innerhalb des Explosionsradius (15 Meter) befindet, wird mit der brennenden Chemikalie bedeckt und nimmt zu Beginn jeder folgenden Kampfrunde weiteren Schaden. Der zweite angegebene Schadenscode entspricht diesem Brandschaden. Das Powerniveau wird um die Hälfte einer Stoßpanzerung verringert (abgerundet). Der Weiße Phosphor brennt 15 Kampfrunden lang. Brennbare Materialien können in Brand geraten; siehe Feuer und Brandsätze, S. 128.

Weißer Phosphor ist sehr schwer zu löschen, da er sich jedes Mal neu entzündet, wenn er der Luft ausgesetzt ist. Wenn ein betroffener Bereich oder ein Objekt vollständig von der Luft isoliert werden kann, so enden die Auswirkungen der Substanz nach zwei vollen Kampfrunden.

Wirtz-Mini-Gasgranaten **
Speziell für die SW3i Demo Control (S. 45) stellt die Firma Wirtz Minigranaten her, die in ihrer Wirkung identisch sind mit herkömmlichen Gasgranaten. Herkömmliche Minigranaten gibt es normalerweise nur in Explosiv-Versionen. Diese Mini-Gasgranaten sind entweder mit Neurostun VIII oder herkömmlichem Tränengas gefüllt erhältlich und folgen zum Abschuss den Regeln für Minigranaten, das heißt, dass sie ebenfalls eine Sicherheitsoption eingebaut haben, die sie erst nach 5 Metern scharf werden lässt (siehe Minigranaten, S. 71). Für die Wirkung benutzen Sie bitte die Regeln für normale geworfene Gasgranaten. Mini-Gasgranaten können mit jedem Granatwerfer verschossen werden, der auch normale Mini Granaten verschießen kann. Außerhalb der ADL müssen Verfügbarkeit und Preis entsprechend angeglichen werden.

MINEN
Minen sind Sprengvorrichtungen, die versteckt und durch bestimmte vorher festgelegte Bedingungen ausgelöst werden, meistens mit dem Ziel, einen ahnungslosen Gegner zu töten. Da sie dafür konstruiert sind, das Opfer zu überraschen, hat jede Mine eine Tarnstufe, die angibt, wie effektiv sie versteckt werden kann. Nach Ermessen des Spielleiters können die Art des Verstecks und andere Umstände diesen Wert modifizieren.

Wenn eine Mine gelegt wird, muss die Auslösebedingung als manuell oder automatisch spezifiziert werden. Eine manuell ausgelöste Mine muss entweder eine Hardwire-Verbindung zu einem Sicherheits-Riggersystem aufweisen oder mit einem Funkzünder *(SR3.01 D*, S. 283*)* ausgerüstet sein. Sie kann nur auf Kommando explodieren. Eine automatisch ausgelöste Mine muss mit einem mechanischen Gerät, elektronischen Alarmsystem oder einem Sensor verbunden sein und explodiert, wenn eine bestimmte, vorher festgelegte Bedingung erfüllt wird (ein Detektor spricht an, ein Alarm wird ausgelöst usw.). Eine Mine kann durch vielerlei Bedingungen automatisch ausgelöst werden, z.B. einen Stolperdraht eine Lichtschranke, ein Druckpolster, durch Bewegungs- oder Vibrationsdetektoren, Magschlösser usw. (siehe *SR3.01 D,* S. 232 und *SR* Companion, S. 89). Jede Auslösebedingung kann auch mehrere Minen gleichzeitig auslösen (oder selektiv bestimmte Minen eine Gruppe auslösen).

Für Minen gelten die üblichen Regeln und Werte für Sprengstoffe in *SR3.01D.* S. 118 und S. 282.

Anti-Fahrzeug-Minen
Der Daseinszweck von Anti-Fahrzeug-Minen (AF) ist die Demolierung von Fahrzeugen, wobei die Gefährdung metamenschlicher Insassen dabei billigend in Kauf genommen wird. Es gelten die Regeln für Anti-Fahrzeug-Munition.

Anti-Personen-Minen
Die Sprengladung einer Anti-Personen-Mine (AP), die eher auf Menschen als auf Fahrzeuge abzielt, entspricht der eines handelsüblichen Granatentyps (offensiv HE, defensiv AP, Gas, Splash, Blitz usw.).

Minenoptionen
Minen können auf viele einfallsreiche und zerstörerische Arten konstruiert werden. Soweit nicht anders angegeben, gelten die im Weiteren beschriebenen Optionen für AP- und AF-Minen.

Springminen: Wenn eine Springmine ausgelöst wird, schnellt sie ihre Ladung unmittelbar vor der Detonation ein kurzes Stück in die Höhe, um eine größere Explosionszone zu erfassen. Die meisten Springminen sind auf eine Detonationshöhe von 2 Metern eingestellt, können jedoch auch auf bis zu 10 Meter Höhe justiert werden, um niedrig fliegende Critter, Drohnen und Fahrzeuge in der Explosion zu erfassen. Springminen, die von einem Technologiesensor ausgelöst werden, werden bis zur Höhe des Zielobjektes geschnellt (maximal 10 Meter). Springminen haben ein um +1 höheres Powerniveau.

Gerichtet: Eine gerichtete Mine fokussiert ihre Sprengwirkung in einem 60-Grad-Kegel in eine bestimmte Richtung. Die Sprengwirkungsabnahme beträgt in diesem Kegel nur die Hälfte der üblichen Rate (zum Beispiel würde die Sprengwirkung einer HE-Offensivmine, deren Powerniveau normalerweise um -1 pro Meter abnimmt, nur um-1 pro 2 Meter sinken, wenn sie gerichtet ist). Das Powerniveau gerichteter Minen ist um +2 höher als normal. Gerichtete Minen haben außerhalb des Explosionskegels keine Auswirkungen.

Getarnt: Die Mine wird als ein anderer (harmloser) Gegenstand getarnt, was ihre Tarnstufe erhöht. Der angegebene Preis gilt für jeden zusätzlichen Punkt Tarnstufe.

Eingebauter Sensor: Die Mine hängt nicht von einem externen Auslöser ab, sondern hat ein eingebautes Sensorsystem, mit dem sie ihr Ziel erkennt. Die maximale Sensorstufe einer Mine ist 5, und es gelten die normalen Regeln für Fahrzeugsensoren.

Smartmine: Diese Mine besitzt Erkennungssoftware, die in der Lage ist, Sensordaten zu analysieren und zu bestimmen, ob eine Person oder ein Objekt freundlich oder feindlich ist. Spieltechnisch ausgedrückt hat die Mine eine Pilotstufe (maximal 3). Der Benutzer programmiert die Mine auf bestimmte Kriterien, die ein feindliches Ziel definieren, und die Mine wirft dann eine Verständnisprobe, um zu bestimmen, ob und wie gut sie den Befehl versteht (siehe Die Erteilung von Befehlen, *SR3.01 D,* S. 157). Die Programmierung erfordert eine Komplexe Handlung. Wenn die Mine ein feindliches Ziel erkennt, detoniert sie. Eine Smartmine muss die Option Eingebauter Sensor haben.

Texttun Trapdoor Smartminen
Dieses stationäre Waffensystem besteht aus drei Teilen: einem Stufe-4-Sensor, einem Stufe-2-Autopiloten und drei Sprengladungen. Die Trapdoor sucht mit ihren Sensoren innerhalb ihrer 500-Meter-Scannerreichweite nach feindlichen Zielen (siehe Smartmine).

Wenn ein feindliches Ziel erkannt wird, schießt die Trapdoor eine der Sprengladungen in die Luft über dem Zielobjekt ab (Reichweite eines Granatwerfers, maximale Höhe 100 Meter). Werfen Sie eine sensorgestützte Geschützprobe *(SR3.01 D,* S. 152), wobei Sie die Pilotstufe der Mine statt der Geschützefertigkeit verwenden, um zu bestimmen, ob die Sprengladung das Ziel trifft. Für die Sprengladung gelten die Regeln für Anti-Fahrzeug-Munition.

MINENOPTIONEN

Mine	Preis	Verfügbarkeit	Straßenindex
Springmine	+500¥	+ 1/wie Mine	wie Mine
Gerichtet	x1,5	wie Mine	wie Mine
Getarnt	*+100%* pro Punkt	wie Mine	wie Mine
Sensor			
Stufe 1	+1.000¥	wie Mine	wie Mine
Stufe 2	+3.000¥	wie Mine	wie Mine
Stufe 3	+5.000¥	+1/x2	+0,5
Stufe 4	+8.000¥	+2/x3	+1
Stufe 5	+12.000¥	+4/x4	+2
Smartmine			
Pilotstufe 1	+1.000¥	wie Mine	wie Mine
Pilotstufe 2	+2.000¥	wie Mine	wie Mine
Pilotstufe 3	+5.000¥	wie Mine	wie Mine

MÖRSERGESCHOSSE
Mörsergeschosse können nur von einem Mörser abgeschossen werden (siehe S. 51). Der Schütze lässt das Geschoss einfach in den Lauf des Mörsers fallen, der durch einen Kontaktstift am Boden des Laufs ausgelöst wird. Mörsergeschosse sind durch Leitflächen aerodynamisch stabilisiert und werden erst scharf, wenn sie den Lauf verlassen haben.

Anti-Fahrzeug-Geschosse
Diese panzerbrechenden Geschosse sollen Schwachpunkte an Fahrzeugen knacken. Es gelten die Regeln für Anti-Fahrzeug-Munition.

Anti-Personen-Geschosse
Das AP-Mörsergeschoss ist ein Splittersprengkopf, der vor allem gegen ungepanzerte Ziele effektiv ist. Es gelten die Regeln für Flechettemunition *(SR3.01D,* S. 116*).*

Brandgeschosse
Für diese Mörsergeschosse gelten die Regeln für Brandgranaten (S. 70), mit dem Unterschied, dass sie einen 20-Meter-Radius haben.

Hochexplosivgeschosse
Dies ist die Standard-Mörsermunition, die eine besonders destruktive Sprengwirkung hat.

Kombinationsgeschosse
Für diese Mörsergeschosse gelten die gleichen Regeln wie für Kombinationsgranaten (S. 71). Es können zwei beliebige Typen von Mörsergeschossen kombiniert werden, mit Ausnahme der Solargeschosse.
Rauchgeschosse
Diese Geschosse erzeugen eine Rauchwolke von 15 Metern Radius, die sich 4 Minuten lang hält. Der Rauch stört normale Sicht; verhängen Sie Sichtmodifikatoren bei entsprechenden Proben (Regeln zu Rauch siehe S. 136). Die Thermorauch-Variante produziert Rauch mit heißen Partikeln, wodurch auch Infrarotsicht gestört wird.

Solargeschosse
Solargeschosse wurden speziell für Nachtmanöver entwickelt; sie richten beim Aufschlag nur geringen Schaden an, explodieren jedoch mit einem blendend weißen Blitz. Das Geschoss gibt dieses intensive Licht 5 Minuten lang ab, wodurch die Umgebung heller als bei Tageslicht erleuchtet wird und für jeden in unmittelbarer Nachbarschaft das Sehen extrem erschwert wird.

Wenn das Geschoss detoniert, erhält jeder, der in diese Richtung blickt, einen Mindestwurfmodifikator von +8 auf alle Proben, bei denen Sehen erforderlich ist (auch Kampfproben). Der Modifikator sinkt um-1 pro 5 Meter Entfernung vom Detonationspunkt; Blitzkompensation senkt den Modifikator um -2. Die Blendwirkung lässt um -2 pro voller Kampfrunde nach.

Das grelle Licht des Geschosses eliminiert in einem 40-Meter-Radius alle Sichtmodifikatoren für Dunkelheit, und jeder, der direkt in die Lichtquelle sieht, erleidet einen Modifikator von +4 für grelles Licht (+2, wenn er Blitzkompensation hat). Das Geschoss ist nach 5 Minuten ausgebrannt.

Splashgeschosse
Ein Splashgeschoss versprüht eine Chemikalie in einem Gebiet mit einem Radius von 10 Metern. Im Preis des Geschosses ist der Preis für die Chemikalie noch nicht enthalten. Jedes Geschoss enthält etwa 3 Liter (30 Dosen) einer chemischen Substanz. Zur Bestimmung der Auswirkungen der Chemikalie siehe *M&M 3.01 D,* S. 130.

Suchgeschosse
Suchgeschosse sind hochentwickelte raketenähnliche Sprengkörper, die ein Ziel suchen können, das von einem Laser-, Mikrowellenoder Radar-Zielmarkierer erfasst wurde. Suchgeschosse ermöglichen einem Schützen, Zielmarkierer für indirektes Feuer zu nutzen (siehe Indirektes Feuer, S. 129). Jedes der aufgelisteten Mörsergeschosse ist auch als Suchgeschoss erhältlich.

Weißer Phosphor
Mörsergeschosse mit Weißem Phosphor haben die gleichen Auswirkungen wie Granaten mit dieser Ladung (S. 72), allerdings mit einem höheren Schadenscode.

RAKETEN UND LENKWAFFEN
Es gelten die Regeln und Werte aus *SR3.01 D,* S. 120.

Boden-Boden-Raketen und -Lenkwaffen
Dies sind die Standard-Raketen, die von bodengestützten Raketenwerfern auf Ziele abgefeuert werden, die sich ebenfalls auf Bodenniveau befinden. Sie können, wenn nicht anders vermerkt, von allen Vielzweckwerfern (S. 51) verschossen werden.

Es existieren drei Arten von Boden-Boden-Raketen: Hochexplosiv-Raketen (HER) für maximale Zerstörung.

Anti-Personen-Raketen
(APR) mit Hochexplosiv-Splittersprengköpfen (verwenden Sie hierfür die Flechette-Regeln) und Anti-Fahrzeug-Raketen (AFR), die Fahrzeugpanzerung durchschlagen (halbieren Barrierenstufen und Fahrzeugpanzerungen) und nicht explodieren, wenn sie nicht treffen. Alle drei Sorten sind sowohl als Raketen als auch als Lenkwaffen erhältlich.

Boden-Luft-Raketen (SAM)
Die SAM (Surface-to-Air Missile) wurde für den Einsatz gegen entfernte fliegende Ziele entwickelt und weist eine hohe Geschwindigkeit und beträchtliche Durchschlagskraft gegen Luftfahrzeuge auf Die SAM hat eine Extremreichweite von 5.000 Metern. Wenn eine SAM gegen ein Bodenziel abgefeuert wird, so erhöht sich der Mindestwurf der Raketenwaffenprobe um einen +4-Modifikator und der Schadenscode sinkt auf 7T.
Die SAM gilt als Anti-Fahrzeug-Waffe Barrierenstufen und Fahrzeugpanzerungen sinken auf die Hälfte.

MP Jabberwocky
Diese berüchtigten, von Loral-Vought produzierten Fahrzeug-Raketen und -Lenkwaffen sind nun auch als Munition für handelsübliche tragbare Raketenwerfer erhältlich. Statt eines Sprengkopfes träg der Jabberwocky eine ganze Wagenladung militärischer Störsender die beim Aufschlag verstreut werden. Diese Störsender können beirr Aufschlag aktiviert werden, nach einer bestimmten Zeit oder bei Entdeckung von Übertragungssignalen innerhalb des Wirkungsbereich Die Sender können auf das Stören von Standardfunk (siehe Störsender*, SR3.01 D,* S. 291), Sensoren (siehe Elektronische Störsignale*, SR3.01D,* S. 138) oder Riggerkontrollnetzwerke eingestellt werden. Die Sender heben eine Stufe von 4 und eine Energiestufe von 6. Sie wirken nur in einem kreisförmigen Bereich mit einem Radius vor 2W6 mal der halben Anzahl Erfolge bei der Raketenwaffenprobe (aufgerundet), plus 10 ([2W6 x (Erfolge = 2)] + 10); außerhalb dieses Bereiches haben sie keine Wirkung. Jabberwocky-Störsender stören alle Übertragungen mit Sendegeräten des vorangestellten Typs, egal ob Freund oder Feind.

Suchköpfe
Suchköpfe sind hochentwickelte Lenkgeräte, die sich auf ein Ziel einstellen, das durch einen Laser-, Mikrowellen- oder Radar-Zielmarkierer erfasst wurde. Suchköpfe ermöglichen Lenkwaffen, indi. rektes Feuer zu nutzen (siehe *Indirektes Feuer*, S. 129). Suchköpfe können an jeder Rakete oder Lenkwaffe montiert werden.

Zapper Elektrostatik-Raketen
Diese für den Einsatz gegen Drohnen entwickelte Spezialwaffe enthält ein elektrisch geladenes Dielektrikum, das in mehrere Schichten leitfähigen Metalls und keramischer Isolation eingehüllt ist. Beim Aufschlag wirkt der Sprengkopf wie ein gigantischer Kondensator der seine elektrische Ladung in die Drohne entlädt und dadurch ihre Schaltkreise durchbrennen lässt. In der Regel wird dadurch auch eine Rückkopplung in Form eines verstümmelten ASIST-Signals erzeugt, das Krämpfe, Hirnschläge oder sogar Herzstillstand beim kontrollierenden Rigger hervorrufen kann.

Zapper gelten als Anti-Fahrzeug-Waffen und verursachen durch ihre elektrische Ladung Schäden an Fahrzeugen und Drohnen. Wenn die Zapper-Rakete eine Drohne oder ein Fahrzeug beschädigt, das geriggt oder ferngelenkt ist, so muss der Rigger eine Willenskraft probe werfen, um körperlichem Schaden zu widerstehen. Das Powerniveau dieses Angriffs beträgt 4 plus der Stufe der implantierten Riggerkontrolle; wenn der Rigger die Drohne über ein Fernsteuerdeck steuert, so sinkt das Powerniveau um z. Das Schadensniveau ist um eine Stufe höher als das Schadensniveau, das von der Rakete am Fahrzeug angerichtet wird. Ein Rigger im Kapitänsstuhlmodus oder ein Nicht-Rigger, der ein Fahrzeug kybernetisch kontrolliert, erhält ebenfalls diesen Schaden, allerdings lediglich als Betäubungsschaden.

PANZERUNG UND AUSRÜSTUNG

Shadowrunner können nicht überleben, wenn sie sich nur auf ihre Kanonen verlassen. Auch die richtige Ausrüstung ist in den Schatten von fundamentaler Wichtigkeit, sei es Kommunikationsgerät, Panzerung, taktische Ausrüstung oder Überlebensgeräte für den Aufenthalt in feindseliger Umgebung.

PANZERKLEIDUNG

In vielen sozialen Situationen ist Diskretion von größerer Wichtigkeit als individueller Körperschutz. Wie ein gepanzertes Straßenmonster herumzulaufen kann einem Charakter Ärger mit Schlägertypen oder Sicherheitskräften einbringen oder ihm den Zugang zu etlichen Etablissements verwehren (siehe Panzerung und *Gesellschaftsfähigkeit, SR3.01 D*, S. 93). Um solche Unannehmlichkeiten zu umgehen, gibt es eine große Auswahl an Panzerkleidung, die für ein begrenztes, subtiles Sicherheitslevel sorgt. Die meisten dieser Entwürfe stammen von Top-Modedesignern und sind speziell auf Konzernexecs und andere hohe Tiere zugeschnitten, die trendy aussehen müssen, ohne dabei ein Mindestmaß an Sicherheit zu opfern. Solche Kleidung ist sicherlich die passende Garderobe, wenn man sich in Etablissements oder Umgebungen aufhält, wo gute oder Tres Chic-Kleidung erwartet wird, doch damit in den Barrens auf der Straße herumzuspazieren, wird einen Runner mit Sicherheit in Schwierigkeiten bringen. Für sportliche Leute und andere weniger hohe Tiere bieten mehrere Firmen Panzerkleidung an, die eher in Situationen der sportlichen Betätigung oder des Arbeitslebens zu Hause ist.

Für Panzerkleidung gelten die Regeln und Werte für Panzerung, *SR3.01 D,* S. 283.

Es lohnt sich vielleicht anzumerken, dass gute Kleidung die Norm ist für Leute, die einen Oberschicht-Lebensstil leben, genauso wie Tres Chic für Leute, die im Luxus leben. Ein Charakter kann sich natürlich anziehen, wie er will, doch in bestimmten sozialen Situationen wird er mit Nachteilen zu rechnen haben, wenn sein Outfit nicht dem Lebensstil entspricht, ja zu manchen Etablissements wird er gar nicht erst Zutritt erlangen, wenn er sich nicht an einen bestimmten Bekleidungscode hält. Zumindest wird er einen Modifikator für soziale Interaktionen erhalten, wenn er nicht „richtig" aussieht.

Die angegebene Tarnstufe für Panzerkleidung ist der Mindestwurf für Wahrnehmungsproben zur Entdeckung, dass die Kleidung gepanzert ist.

Alle Gegenstände mit einem Sternchen (*) sind in *SR3.01D* bereits enthalten und hier der Vollständigkeit halber noch einmal mit aufgelistet. Einträge mit zwei Sternchen (**) beziehen sich auf Ausrüstung, die hauptsächlich in Deutschland erhältlich ist. Außerhalb der ADL sind für diese Gegenstände Preis und Verfügbarkeit entsprechend anzuheben, um darzustellen, dass sie dort deutlich schwieriger zu bekommen sind.

Die Werte dieser Gegenstände finden Sie in der Tabelle auf S. 151.

BEKLEIDUNGSKOMPONENTEN

Manche der gepanzerten Kleidungsstücke haben eine nicht-ganzzahlige Panzerungsstufe (zum Beispiel 0,75). Diese Kleidungsstücke sind dazu gedacht, mit anderen Stücken als Teil eines Ensembles getragen zu werden. Addieren Sie die Panzerungsstufen aller getragenen Kleidungsstücke des Ensembles und runden Sie die Summe auf den nächsten ganzzahligen Wert ab. Die Regeln für Panzerungsschichten (*SR3.01D*, S. 284) gelten nicht für die Komponenten eines solchen Ensembles, wenn sie zusammen getragen werden; sie gelten allerdings sehr wohl, wenn dieses Ensemble (oder Teile davon) zusammen mit anderer Panzerung oder Panzerkleidung getragen wird. Kollektionen, bei denen die Komponenten auf diese Weise kombiniert werden können, sind in der Tabelle mit einem (k) markiert. Dabei sind Komponenten, die nichtgleichzeitig getragen werden können, in der Tabelle auf S. 151 mit einem kleinen Doppelkreuz (#) versehen.

ARMANTÉ

Armanté ist eines der ältesten noch existierenden Modehäuser der Welt. Wie das Hauptquartier des Konzerns letztlich in Dallas landete, ist eine lange und komplizierte Geschichte, durchaus vergleichbar mit denen von Nanosekunden-Buyouts oder Handschlag-Vereinbarungen des Konzerngerichtshofes. Der Konzern wird immer noch unabhängig kontrolliert, doch Ares, Novatech und andere Megakons sind mit hohen Investitionen daran beteiligt. Armanté gilt als die „alte Schule" der Modeszene, bewies jedoch vor kurzem eine durchaus moderne Einstellung mit der Entwicklung von Crystle - einer künstlich hergestellten goldenen Faser auf Polymerbasis, die ballistischen Schutz bietet. Armantés Kreationen sind weniger überraschend als beeindruckend; Armanté-Kleidung symbolisiert alte Nuyen und Macht.

Dallas Line For Men

Laut Presseberichten steht die Präsentation dieser Kollektion für „eine Rückkehr zu unseren Wurzeln". Die Tatsache, dass Armantés Wurzeln sich auf fünf Kontinente und dreißig Konzerne verteilen, scheint keinen Einfluss auf den Amerikanischer-Südwesten-des-Neunzehnten-Jahrhunderts-Look der Kleidung zu haben. Die Dallas-Kollektion ist in den CAS ein Verkaufsschlager und erfreut sich auch bei Execs in Aztlan und Kalifornien großer Beliebtheit.

Executive Suite

Armanté diktiert den Stil für den Smoking der zweiten Hälfte des Einundzwanzigsten Jahrhunderts. Executive Suite bietet die hohen Seitenschlitze, gespaltenen Manschetten und doppelten Kragen, wie sie bei japanischen Seniorchefs so beliebt sind. Der Stoff ist fest, ohne steif zu wirken, und bietet guten Panzerungsschutz. Die Kollektion ist zwar eigentlich auf den Herrn zugeschnitten, doch auch einige weibliche Execs tragen sie gern als vorsätzlich unsubtile Machtdemonstration.

London Fog

Die London-Fog-Kollektion von Mänteln und Umhängen vermischt die klassischen Stile der englischen Modevergangenheit mit modernem Zubehör und erfreut sich beim Jetset einer wachsenden Beliebtheit. Alle Kleidungsstücke der Kollektion erhöhen die Tarnstufe von Gegenständen, die darunter getragen werden, um 50 Prozent.

The Count: Dieser knielange Schulterumhang wird am Hals mit einer Klammer aus Sterlingsilber zusammengehalten. Er ist ein echter Verkaufsrenner, vor allem dank seiner kräftigen Fertigung aus schwarzer Wolle, seines burgunderfarbenen Satinfutters und der unsichtbaren Kevlar-II-Schicht.

The Chairman: Dieser repräsentative graue Mantel enthält eine nicht-poröse Polymerschicht, die gegen gesundheitsschädliche Stoffe schützt. Das Powerniveau jeder Chemikalie wird durch den Mantel um 1 gesenkt.

The Majesty: Dieser mit Rüschen und Paspeln reich verzierte Überzieher besteht aus feuerfestem und nichtleitendem Material. Das Powerniveau von Feuer- und elektrischen Angriffen sinkt um 1.

The Merlin: Dieser bodenlange, mit einer gewaltigen Kapuze versehene Umhang wird aus den gleichen Materialien gefertigt wie der Majesty und bietet die gleichen Vorteile. Dem Merlin fehlt jedoch das Flair des Majesty, dafür ist er mit subtilen „mystischen" Zeichen und Mustern verziert, von denen viele bei britischen Druiden in Gebrauch sind.

The Professional: Der Professional ist ein mächtiger und sehr schlichter Überzieher, der keine speziellen Eigenschaften aufweist. Vielen Kunden gefällt gerade der Verzicht auf Verzierungen, obwohl auch seine vielen tiefen Taschen sehr zu seiner Beliebtheit beitragen.

Starlight

Diese Kollektion von Abendkleidern verstärkt den beliebten Glitzerklamotten-Effekt dadurch, dass falsche Diamantsplitter so über die Kleider verteilt sind, dass sie einen spürbaren Panzerungsschutz bieten. Unter den überwiegend traditionell gehaltenen Abendkleidern gibt es unter anderem auch solche, die bis zum Boden reichen und Schultern, Rücken und Beine bedecken (und panzern).

Venetian

Die Abend- und Cocktailkleider der Venetian-Kollektion greifen auf einen Effekt zurück, der in der Renaissance beliebt war, bei dem Goldfasern in das Gewebe eingearbeitet werden. Der Stoff, der die patentierte Crystle-Faser verwendet, scheint zu schimmern und fast sogar zu leben. Die Kleider werden in verschiedenen Stilen gefertigt, doch alle haben ein tief ausgeschnittenes Oberteil und sind rückenfrei. Die Länge des Kleides variiert zwischen sehr kurz und bodenlang.

Der Erfolg der Venetian-Kollektion inspirierte die Entwicklung zahlreicher Accessoires, die ebenfalls die Crystle-Faser verwenden. Die erfolgreichsten dieser Accessoires sind unumstritten die Schals und Halstücher des Ancien-Sortiments, die für ballistischen Schutz an Nacken, Rücken und Schultern der Trägerin sorgen. Bei der Berechnung von Panzerungsschichten gelten diese Tücher als Helme.

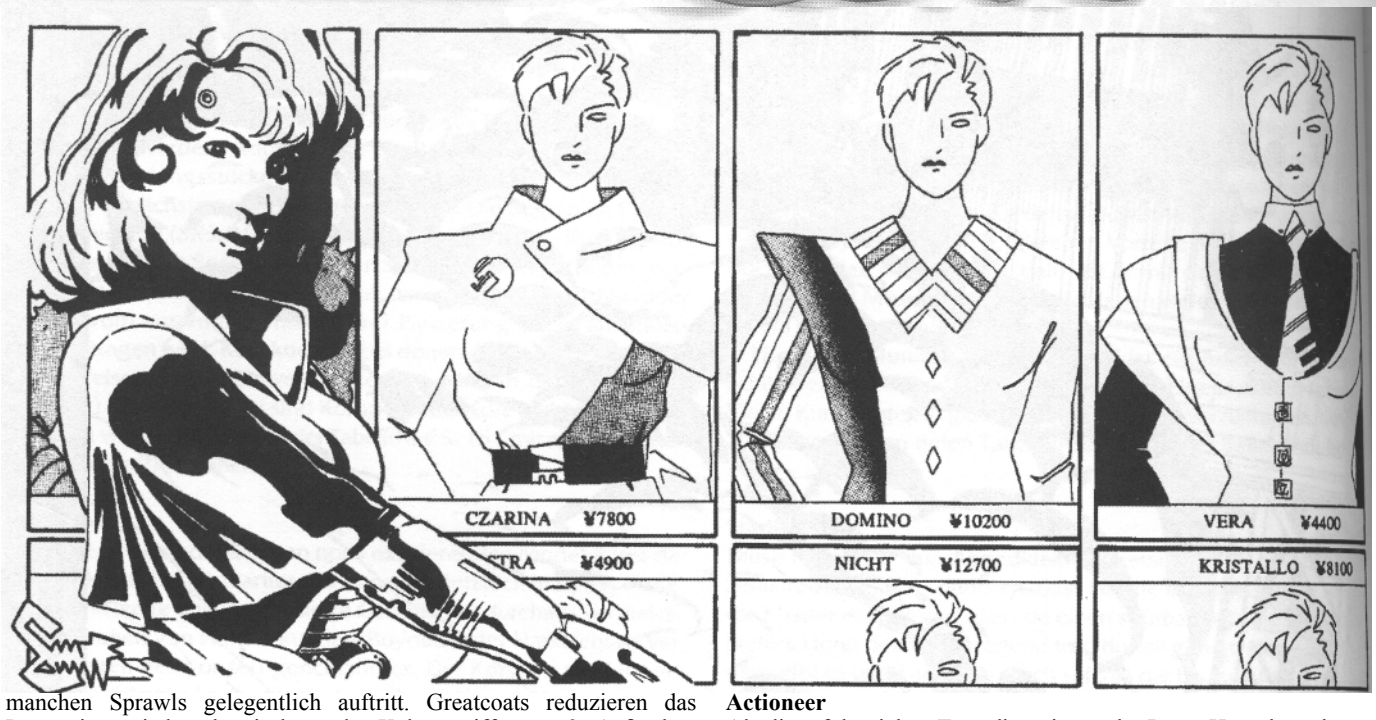
MORTIMER OF LONDON

Bis vor einem Jahrzehnt war Mortimer ein etablierter und exklusiver Schneider, der fast ausschließlich bei der männlichen europäischen Oberschicht beliebt war. Seit der Präsentation der Greatcoat-Kollektion mit protektiver Oberbekleidung hat Mortimer begonnen, die weltweite Modeszene zu stürmen und nun auch auf Damen und spezielle Metamenschenbekleidung zu expandieren. Mortimers Niederlassungen, die man mittlerweile in allen wichtigen Städten der Welt findet, sind hochgeachtete Schneiderwerkstätten, in denen noch echte Handarbeit geleistet wird.

Trolle und Zwerge müssen keinen Aufschlag für rassenmodifizierte Mortimer-Kleidung zahlen. Kleidung von Mortimer gilt als Tres Chic.

Greatcoat

Diese schweren Mäntel in klassischem Design -Mortimers erfolgreichste Kollektion - erinnern an die Marineüberzieher des Zwanzigsten Jahrhunderts. Die Greatcoats sind großzügig aus Wolle gefertigt und mit Seide gefüttert, das Gewicht rührt jedoch von dem schweren ballistischen Gewebe und den halbsteifen Platten her, die vom Schnitt des Mantels verborgen werden. Greatcoats sind wasserdicht und chemisch resistent gegen den sauren Regen, wie er in



manchen Sprawls gelegentlich auftritt. Greatcoats reduzieren das Powerniveau jedes chemischen oder Kälteangriffes um 2. Außerdem erhöhen sie die Tarnstufe jedes Gegenstandes, der unter ihnen verborgen wird, um 50 Prozent.

Ulysses
Ulysses-Mäntel wurden für Leute entworfen, deren Beruf es erfordert, sich über Stunden oder Tage im Regen aufzuhalten. Diese Kapuzenmäntel, die sogar noch wasserdichter und chemieresistenter sind als die Greatcoats, haben statt des schweren, wärmenden Futters eine zusätzliche Schicht aus flüssigkeitsabweisenden Plastifasern. Ulysses-Mäntel reduzieren das Powerniveau von chemischen oder Flüssigkeitsangriffen um 4. Außerdem erhöhen sie die Tarnstufe jedes Gegenstandes, der unter ihnen verborgen wird, um 50 Prozent.

Crimson Sky
Diese Fliegerjacken aus glattem Leder sind mit isolierendem Thermalgewebe und ballistischen Nylonmaschen gefüttert. Sie erfreuen sich bei einigen Go-Gangs starker Beliebtheit, die ungeachtet der Exklusivität des Herstellers die Rückseiten ihrer Jacken mit ihren Symbolen und Farben bemalen und besprühen. Crimson-Sky-Jacken senken das Powerniveau von Kälteangriffen um 1.

Summit
Dieses Kollektion von Winterparkas und Outdoor-Mänteln ist besonders im hohen Norden und in Gebirgsregionen ein Verkaufsrenner. Neben dem ballistischen Schutz und der Thermalschicht ist eines der wichtigsten Verkaufsargumente für die Summit-Kollektion ein integriertes getarntes Halfter für Waffen bis zur Größe einer Maschinenpistole. Summit-Mäntel reduzieren das Powerniveau von Kälteangriffen um 3 und von chemischen Angriffen um 1.

VASHON ISLAND
Der führende Hersteller schicker legerer Kleidung hat einige Kollektionen im Angebot, die bereits seit längerer Zeit populär sind. Vashon Island erlebt zur Zeit einen dramatischen Aufschwung und bemüht sich, sowohl in den Bereich der erschwinglichen Straßenkleidung als auch der experimentellen nouveau riche-Designs der 2060er zu expandieren. Kleidung von Vashon Island gilt als Gute Kleidung.

Actioneer
Als die erfolgreichen Tweedkreationen der Retro-Houndstooth- und Hunt Ball-Kollektionen Ende der 2050er allmählich out waren, präsentierte Vashon Island die wegweisende Actioneer-Kollektion, die vor allem auf den aufstrebenden Karrieristen der modernen Konzernwelt abzielt. Diese Geschäftsanzüge mit hohen Kragen und Halsausschnitten, fehlenden Aufschlägen und versteckten Verschlüssen statt Knöpfen demonstrieren einen glatten, geschmeidigen und strengen „Kein-Schnickschnack"-Stil. Bei den meisten Actioneer-Anzügen werden zudem geschmackvolle stilisierte Konzernembleme in die Textur eingearbeitet.
Wie schon bei den früheren Kollektionen bieten integrierte Kevlarfasern und maßgeschneiderte Karbonkeramikplatten einen angemessenen Panzerungsschutz. Die Langmäntel der ActioneerKollektion wurden speziell für Leibwächter entworfen und weisen integrierte Halfter und Munitionstaschen auf. Der Langmantel erhöht die Tarnstufe von Gegenständen, die darunter verborgen werden, um 50 Prozent und zählt bei der Bestimmung von Panzerungsschichten nicht als separates Kleidungsstück.

Sleeping Tiger
Vashon Islands Bemühungen, den Geist (und Profit) der „Untergrundmode" einzufangen, führten zur Entstehung der Sleeping Tiger-Kollektion, die den modernen Geschäftsstil mit einem quasi-brutalen Straßenstil kombiniert- perfekt für den Geschäftsmann, der mal so richtig „einen draufmachen" will. Mit ihren Powerschlipsen, Stehkrägen und ausgepolsterten Schultern sowie Maschendrahtmanschetten, PVC- oder Polylatexärmeln und Stahlkettengürteln und verschlüssen balancieren die Kreationen der Sleeping Tiger-Kollektion erfolgreich auf dem schmalen Grat zwischen hip und geschmacklos. Natürlich haben alle Sleeping Tiger-Jacken ein integriertes Tarnhalfter für Leichte oder Holdout-Pistolen oder Taser. Viele der Kreationen werden zudem aus Fasern gefertigt, die bei Anlegen einer (deinen elektrischen Spannung ihre Farbe ändern können. Der Wahlschalter für diese Farben ist ein kleines flaches Gerät, das im Saum verborgen ist und zwischen maximal vier verschiedenen Farbmustern wählen lässt. Ein Großteil der Sleeping Tiger-Kollektion wird speziell für Orks und Trolle gefertigt und vermarktet, die sich anschicken, die Kon-

zernleiter zu erklimmen. Zwar lehnen viele Orks und Trolle diese Kollektion als Pervertierung des Kleidungsstiles ab, den sie aufgrund der Erfordernisse des täglichen Überlebenskampfes ohnehin tragen müssen, doch gibt es offensichtlich genug unter ihnen, die diese Kleidung kaufen und damit rentabel machen.

Hardliner-Handschuhe: Als Ergänzung zur Sleeping Tiger-Kollektion bietet Vashon ein Sortiment stilvoller Lederhandschuhe an, die im Ernstfall diskret ein bißchen zusätzliche Schlagkraft verleihen. Jeder Handschuh weist eine dünne Schicht Densiplast an den Knöcheln und der Handkante auf, die den Handschuh letztlich zu einem effektiven Schlagring macht. Für einen Angriff mit diesen Handschuhen wird die Fertigkeit Waffenloser Kampf benötigt.

Grand Dame

Eine der größten Leidenschaften der Frau des Lordprotektors von Britannien, Lady Marchment, ist die Mode von Vashon Island. Seit Jahren lässt sie sich mit speziell für sie entworfenen Kleidern des Modehauses beliefern. Anlässlich der Feierlichkeiten zum fünfundzwanzigjährigen Amtsjubiläum des Lordprotektors präsentierte Vashon Island eine neue Kollektion für festliche Anlässe, die auf dem Abendkleid basiert, das man für die Lady entworfen hatte. Diese Kollektion erregte große Aufmerksamkeit in High-Society-Kreisen und genießt inzwischen als traditionelle und matronenhafte Festbekleidung einen Tres Chic-Status.

VICTORY

Gerüchteweise hat Nadja Daviar vor kurzem entdeckt, dass Ares eine ganze Reihe heruntergekommener Sportbekleidungskonzerne in der ganzen Welt, von Seattle bis Deutschland, besitzt. Um diese Betriebe zu konsolidieren und ihre Aktivitäten zu konzentrieren, veranlasste sie die Kreation einer neuen Serie von Outdoor- und Sportbekleidung unter dem Titel Victory Sportswear. Die verschiedenen Stile dieser für Sportler und Abenteurer entworfenen Victory-Serie sind gleichermaßen auffällig wie pragmatisch. Alle Victory-Kollektionen gelten als Normale Kleidung.

Industrious

Diese Kollektion von Arbeitsbekleidung wurde für den Arbeiter entworfen, der Schutz vor Unfällen, paranormalen Wesen oder urbanen Raubtieren benötigt. Diese von Frachtarbeitern, Truckern, Mechanikern und Bauarbeitern bevorzugten Jumpsuits und Overalls bieten Panzerungsschutz und genügend Taschen, Schlaufen und Ösen, um den Inhalt einer Werkzeugkiste darin unterzubringen. Das stabile Gewebe ist zudem flüssigkeitsresistent und feuersicher; das Powerniveau von Angriffen durch Feuer oder kontaktübertragene Chemikalien wird um 2 reduziert. Eine Winterkollektion bietet zudem Wärmeschutz für Außenarbeiten bei kalter Witterung; die Winterkleidung senkt das Powerniveau von Kälteangriffen um z. Die Industrious-Overalls sind auch sehr beliebt bei Shadowrunnern, die sich als Reparaturteams oder Arbeiter verkleiden wollen.

Wild Hunt

Diese für den Jäger, Wildhüter und Outdoor-Fanatiker entwickelte Kollektion bietet Sicherheit und Schutz in der Wildnis. Alle Kleidungsstücke der Wild-Hunt-Kollektion sind in unterschiedlichen Tarndesigns erhältlich, auch mit Tarnvorrichtungen, die das Profil einer Person verschleiern oder Sensoren täuschen können (siehe Tarnung, S. 127). Die genaue Art der Tarnung wird beim Kauf des Kleidungsstückes festgelegt. Die leichte Panzerkleidung der Wild Hunt-Kollektion besteht aus Shorts, kurzärmeligen Hemden und anderen Kleidungsstücken, die speziell auf trockene und heiße Umgebungen (Wüste) oder drückende und feuchte Gegenden (Dschungel) zugeschnitten sind. Sie beinhalten integrierten Schutz vor Sonne, Schweiß und kleinen Insekten.

Die schwere Panzerkleidung umfasst wärmere Kleidung für kältere und windigere Gegenden, wo ein größerer Schutz gegen die widrigen Witterungsbedingungen erforderlich ist.

Massagefutter: Dieses Innenfutter wurde speziell für Jäger entwickelt, die längere Zeit (Stunden oder gar Tage) bewegungslos in einer bestimmten Position verharren müssen. Es reizt bestimmte Muskelgruppen in regelmäßigen Abständen durch schwache elektrische Ströme, wodurch die Muskeln leicht angespannt und entspannt werden. Das ermöglicht dem Benutzer, längere Zeit bewegungslos zu bleiben, ohne Krämpfe oder extreme Unannehmlichkeiten zu erleiden (obwohl es natürlich immer noch alles andere als bequem ist). Viele Scharfschützen entscheiden sich für diese Ausstattung.

Rapid Transit

Die Rapid Transit-Kollektion wurde speziell für Leute entworfen, die ununterbrochen in Bewegung sind. Diese Kleidung wird bevorzugt von Kurieren und Athleten aller Spielarten getragen, von Skateboardern über Radfahrer bis zu Langstreckenskiläufern. Das State-of-the-Art-Gewebe atmet und belüftet oder isoliert, wie es die Situation erfordert, und Gelpolster und Densiplastprotektoren schützen die Gelenke und lebenswichtigen Organe, ohne die Bewegungsfähigkeit einzuschränken. Rapid Transit-Jumpsuits bieten viele Möglichkeiten, Ausrüstungsgegenstände unterzubringen, und maßgeschneiderte Jumpsuits können sogar GPS, Funkempfänger oder Talentsoft-Jukeboxen aufweisen, die gegen Aufpreis erhältlich sind. Die meisten Rapid Transit-Kleidungsstücke sind schwarz oder neonfarben, können jedoch in der Regel durch eine schwache elektrische Ladung ihre Farbe ändern. Verborgene Schalter für eine Wahl zwischen bis zu zehn verschiedenen Farben und Mustern sind im Gewebe verborgen.

Handschellenschmelzer: Für ein paar Extranuyen kann jeder Rapid Transit-Jumpsuit mit in die Ärmel eingearbeiteten Plastikhandschellen-Schmelzern ausgestattet werden. Diese Schmelzplatten sind in den Ärmeln verborgen (Tarnstufe 10) und haben genug Power, um gerade ein Paar Plastikschellen durchzuschmelzen. Es dauert 10 Kampfrunden, bis die Schmelzer aufgeheizt und durch die Schellen geschmolzen sind.

ZOÉ

Zoé dominiert seit einem Jahrzehnt die Modeszene der Vorstandsetagen. Das Hauptaugenmerk des Konzerns liegt zwar weiterhin auf maßgeschneiderter Mode für exklusive Kunden, doch die in limitierter Auflage produzierten allgemeinen Kollektionen haben die Konzernmode revolutioniert. Zoé-Kreationen sind mehr für geschäftliche Angelegenheiten als für den gesellschaftlichen Verkehr gedacht, doch ihr kreativer Touch hat bewiesen, dass jemand, der im Büro gut aussieht, überall gut aussieht.

Die Futura-Kollektion gilt als Gute Kleidung; die Heritage- und Second Skin-Kollektionen sind Tres Chic.

Futura

Die Futura-Kollektion stellt den Standard des modernen Konzernchics dar und bietet kombinierbare Blazer, Röcke und Hosen in verschiedenen Stilen, Schnitten und Farben. Alle Stücke der Kollektion sind mit Kevlar verstärkt und beinhalten kristallisierte Polymere in der Oberfläche des Gewebes, die ein unterschwelliges Glitzern und „frisches" Aussehen hervorrufen.

Heritage

Diese Kollektion wurde vom Erfolg von Zoés Highland Laird-Kollektion inspiriert, die eine moderne Version traditioneller formeller Kleidung der schottischen Highlands präsentierte. Die Idee wurde von der Öffentlichkeit zunächst wenig beachtet, doch bald erhielt

Zoé Anfragen prominenter Persönlichkeiten nach Kreationen, die auf anderen kulturellen Traditionen basierten - das Heritage-Konzept war geboren. Jedes Design wird von einer bestimmten Person oder Gruppierung in Auftrag gegeben, die für ein Jahr die Exklusivrechte an der Kollektion behält, bis sie anschließend für den öffentlichen Verkauf produziert wird. Bis heute wurden dreizehn kulturspezifische Designs der Öffentlichkeit zugänglich gemacht: Pueblo, Navajo, Salish, Spanische Kurtisane, Französischer Königshof Fünfzehntes Jahrhundert, Russischer Kosacke, Konföderierter Plantagenbesitzer, Azteken, Maya, Feudales Japan, Nubisch und Schottische Highlands, sowie ein „traditioneller Tir-Stil", der von Adeligen aus Tir Tairngire in Auftrag gegeben wurde.

Second Skin

Die Second Skin-Bodysuits wurden zuerst vom gerade aufgestiegenen SimSinn-Starlet Passion Synclaire bei den Aufnahmen zu ihrem neuen Film "Sapphire-Shadowrunner zu vermieten" getragen. Die Bodysuits bieten Schutz, Komfort und Stil, wobei sie nur wenig der Phantasie überlassen. Sie basieren auf benutzerangepasster Körperpanzerung und verwenden enganliegendes transparentes oder lichtundurchlässiges ballistisches Polylatex und geformtes Densiplast. Jeder Bodysuit muss für den Benutzer maßgeschneidert werden.

PANZERUNG

Externe Panzerung wird in *SR3.01D,* S. 283 beschrieben.

Schutzschild *

Diese Schilde aus durchsichtigem Superplast werden bei der Bekämpfung von Unruhen eingesetzt. Sie können sowohl von Linkshändern als auch von Rechtshändern eingesetzt werden und existieren in zwei Größen. Einseitig durchsichtige Versionen sind für Gebäuderazzien und andere SWAT-artige Einsätze verfügbar. Wenn sie als Waffe eingesetzt werden, verursachen die Schilde (STR-2)L Betäubungsschaden. Schutzschilde erhöhen den Mindestwurf aller Nahkampfangriffe um +2, da sie sowohl Angreifer wie Verteidiger behindern. Jeder Charakter mit einer Reichweite von +2 oder größer (einschließlich Reichweitenboni von Waffen) kann den Schild umgehen.

Unterarmschützer

Diese gepolsterten Denisplastprotektoren werden für jeden Benutzer speziell angepasst und schützen den Rücken der Unterarme. Unterarmschützer erhöhen die Stoßpanzerung gegen bewaffnete und waffenlose Nahkampfangriffe um 1, haben jedoch keine Auswirkungen auf Fernkampfangriffe. Regeltechnisch werden Unterarmschützer bei der Bestimmung von Panzerungsschichten wie Helme behandelt.

ALLGEMEINE PANZERUNG

Die im Folgenden aufgelistete Panzerung unterliegt den Standardregeln für Panzerungsschichten und Kampfpoolverlust *(SR3.01 D,* S. 284), soweit nicht anders angegeben.

Panzerkleidung *

Dies ist die Panzerung der Wahl für den alltäglichen Spaziergang in den Straßen der 2060er. Modedesigner bieten weltweit eine Vielfalt von Stilrichtungen an, hergestellt aus Stoffen, die verbesserte Abkömmlinge des Kevlar sind.

Panzerjacke *

Erhältlich in einer großen Bandbreite von Schnitten, vom Straßenchic bis zur muhen, gerippten und gepolsterten Ästhetik des Macho-Militarismus. Panzerjacken bieten beträchtlichen Schutz.

Panzerweste *

Diese Weste bietet eleganten Schutz unter normaler Kleidung. Zusätzliche starre Platten verbessern die Schutzwirkung auf Kosten der Unauffälligkeit.

Gefütterter Mantel *

Durch seine Stilvielfalt ist der gefütterte Mantel eine populäre Panzerungsform. Im Aussehen ist er dem langen Duster, der im Wilden Westen getragen wurde, nachempfunden. Er ist mit starren Platten ausgepolstert, die zwischen Lagen aus ballistischem Tuch versteckt sind, um lebenswichtige Organe zu schützen. Die Tarnstufe darunter versteckter Waffen steigt um 50 Prozent.

Tarnkleidung

Diese Stoffe sind in einer breiten Palette von computergenerierten Camouflagemustern für verschiedene Landschaftstypen verfügbar, einschließlich Wüste, Schnee, Wald, Urbaner Gegend und winterlicher Waldlandschaft. Alle Modelle sind für Tag- und Nachteinsatz verwendbar. Erweiterte Regeln für Tarnkleidung finden Sie auf S.111.

Formangepasste Körperpanzerung

Formangepasste Körperpanzerung wird aus atmungsaktiven, dehnbaren Materialien gefertigt und auf den Körper des Kunden maßgeschneidert. Jede Panzerung ist ein Unikat und an den betreffenden Körper angepasst, damit keine Lücken oder Falten entstehen. Diese Panzerungsart gibt es in drei Versionen: Hemd, Halfbody und Fullbody. Das Hemd schützt nur Brust und Rücken. Die Halfbody-Panzerung bedeckt Torso, Hüften und Leistengegend. Die Fullbody-Panzerung schützt den gesamten Körper inklusive Extremitäten und wird mit Handschuhen, Schuhen und einer Kapuze geliefert.

Formangepasste Körperpanzerung kann mit anderer Panzerung zusammen getragen werden, hat jedoch keine Auswirkungen bei der Bestimmung des Kampfpoolverlustes und zählt auch nicht als Malus gegen Schnelligkeitsproben (*SR3.01 D,* S. 284).

Sicherheitspanzerung

Integrierte Ganzkörper-Panzerungssysteme werden von Spezialeinheiten auf der ganzen Welt eingesetzt. Sicherheitspanzerungen sind mindestens ebenso sehr auf maximalen Schutz wie auf Einschüchterung ausgelegt, sowie erstaunlicherweise auf Bewegungsfreiheit. Solche Panzerungen bestehen aus einem unteren Anzug, über dem der schwere Panzerungsteil getragen wird. Sicherheitspanzerung reduziert normalerweise den Kampfpool *(SR3.01D,* S. 284). Zusätzlich können die Charaktere folgende integrierte Erweiterungen erwerben:

Heimsicht-Erweiterungen: Elektronische Vergrößerung 3 (900¥), Optische Vergrößerung 3 (1.200¥), Infrarot (700 ¥), Ultraschall (1.000¥), und Smartbrille (3.000¥).

Kommunikation: Helm- oder Handgelenk-Transceiver (2.500¥, Leitsignal (100¥ x Stufe), Signalorter (1.000¥ x Stufe) und HeadUp-Display mit 100 MP Speicher (1.000¥).

Autarkiesysteme: Chemische Isolation (12.000¥) und Respirator (500¥). Die chemische Isolation muß mit einer komplexen Handlung aktiviert werden und schützt den Träger vor Gasen, Giftschlamm, etc. Der Respirator senkt bei Substanzen, die per Inhalation übertragen werden, das Powerniveau um 2 und das Schadensniveau um eine Stufe.

Gehärtete Militärpanzerung

Diese Krönung der Personenpanzerungstechnologie wird fast ausschließlich für militärische Verwendungszwecke entwickelt, hergestellt und eingesetzt. Jeder Panzeranzug bietet maximalen Schutz für den gesamten Körper, wobei Hart- und Weichpanzerungen in

einem ergonomischen Design integriert werden, das dem Körper trotzdem erlaubt zu atmen und seine Bewegungsfähigkeit so wenig wie möglich einschränkt. Jeder Anzug muss auf den Benutzer zugeschnitten werden, maßgeschneidert auf seine Körperformen und Bewegungsmuster. Die Anzüge sind obendrein mit einer Unmenge an vielseitigen elektronischen Modulen ausgestattet, von internen Induktionsschaltkreisen bis zu externen Antennenmatrizen, die eine Vielzahl an Kampforientierter und sonstiger Elektronik für den Benutzer verfügbar macht. Außerdem kann jeder Anzug in beliebigen Farben oder Tarnmustern geordert werden.

Wenn das Grundpowerniveau eines Angriffs (unmodifiziert durch Salvenfeuer oder vollautomatisches Feuer) nicht die Stufe der Panzerung übertrifft, so prallt der Angriff ab und richtet keinen Schaden an. Wenn das Powerniveau des Angriffs die Panzerungsstufe überschreitet, senkt die gehärtete Panzerung das Powerniveau um ihre Stufe, genauso wie normale Panzerung. Gegen panzerbrechende und Anti-Fahrzeug-Munition (wie APDS-Munition oder AF-Raketen) wirkt gehärtete Panzerung mit der Hälfte ihrer Stufe (abgerundet). Angriffe mit Pfeilpistolen, Blasrohren oder Nadeln, bei denen dem Opfer eine injektionsübertragene Substanz verabreicht werden soll (also Angriffe, die keinen Körperlichen Schadenscode haben), können gehärtete Panzerung nicht durchdringen.

Andere Panzerung kann nicht mit gehärteter Panzerung zusammen getragen werden. Das Tragen eines gehärteten Panzeranzugs kann sich auf den Kampfpool eines Charakters auswirken (siehe *SR3.01D,* S. 284).

Die folgenden Beispiele zeigen einige der integrierten Optionen, die für gehärtete Panzerung gegen Aufpreis erhältlich sind.

Helmsichtgeräte: Elektronische Vergrößerung 3 (900¥), Optische Vergrößerung 3 (1.200¥), Lichtverstärkung (700¥), Infrarotsicht (700¥), Ultraschallsicht (1.000¥), Smartbrille (3.000¥)

Kommunikation: Helm- oder Handgelenktransceiver (250¥ x Stufe), Leitsignal (100¥ x Stufe), Signalorter (1.000¥ x Stufe), Videokamera (1.000¥) und Videotransmitter (500¥ x Stufe), HeadUp-Display mit 100 Mp Speicher (1.000¥)

Autarkiesysteme: Chemische Isolation (12.000¥) und Respirator (500¥). Die chemische Isolation muss mit einer Komplexen Handlung aktiviert werden und schützt den Träger vor kontaktübertragenen Substanzen. Der Respirator senkt bei Substanzen, die per Inhalation übertragen werden, das Powerniveau um 2 und das Schadensniveau um eine Stufe. Erhältlich ist auch ein Hazmat-Autarkiesystem (15.000¥) mit einer Gasmaske und einem Lufttank mit Atemluft für eine Stunde. Diese Option schützt den Benutzer vollständig vor kontakt- und inhalationsübertragenen Substanzen und wird mit einer Komplexen Handlung aktiviert.

Noch eine Vielzahl weiterer Zubehörteile kann zum normalen Listenpreis (manchmal weniger) in die Panzerung integriert werden. Ein Charakter kann auch selbsttätig neues Zubehör einbauen, was jedoch eine entsprechende B/R Probe erfordert (siehe S. 127).

Tauchpanzerung

Tauchpanzerung, die normaler Panzerung sehr ähnlich sieht, bedeckt den gesamten Körper (oder Taucheranzug) und besteht aus Materialien, die Kein Wasser absorbieren. Sie ist stromlinienförmig, um das Schwimmen zu erleichtern. Tauchpanzerung reduziert das Powerniveau von Angriffen mit kontaktübertragenen Chemikalien um 4.

PANZERUNGSMODIFIKATIONEN

Wie Shadowrunner oft auf die harte Tour erfahren müssen, reicht es oftmals nicht aus, eine Panzerung zu haben, die lediglich Kugeln oder heftige Schläge aufhält. Runner können auch durch Feuer, Elektrizität, Säure oder Kälte verletzt werden, ganz abgesehen von einem gelegentlichen Aussetzen ihres eigenen gesunden Menschenverstandes oder der Vorsicht. Viele Konzerne haben sich diese Erkenntnis zu Herzen genommen und bieten Panzerungsmodifikationen an, die gegen die Elemente und andere Widrigkeiten schützen sollen.

Jede dieser Modifikationen kann in Standard- oder Markenpanzerkleidung, Tarnkleidung, Tauchpanzerung, formangepasste Körperpanzerung, Sicherheitspanzerung und sogar gehärtete Panzerung integriert werden (soweit nicht anders angegeben). Securetech Panzerkleidung *(SR3.01 D,* S. 284*)* kann aufgrund ihres speziellen ergonomischen Designs keine Modifikationen aufnehmen.

Jede Panzerungsmodifikation wird durch Stufenpunkte repräsentiert. Die Stufe einer einzelnen Modifikation kann nie die höchste ballistische oder Stoßpanzerungsstufe der Panzerung überschreiten. Ein einzelnes Panzerungsteil kann mehrfache Modifikationen aufnehmen. Die Gesamtstufe aller Modifikationen eines Panzerungsteiles kann jedoch nie die Summe von ballistischer und Stoßpanzerung überschreiten. Zum Beispiel kann eine Panzerjacke (5/3) nicht mehr als 8 (5 + 3) Punkte an Modifikationen aufnehmen.

Auch ungepanzerte Kleidung kann mit den folgenden Modifikationen ausgestattet werden, dabei kann allerdings die Maximalstufe einer einzelnen Modifikation nie größer als 2 sein, und auch die Summe kann nicht über 2 liegen.

In manchen Fällen bieten Panzerungsmodifikationen kumulativen Schutz gegen bestimmte Schadensformen. Zum Beispiel wird der Schaden des elementaren Manipulationszaubers Flammenwerfer um die halbe Stoßpanzerung reduziert. Wenn das Opfer Panzerung trägt, die zudem 2 Punkte Feuerresistenz bietet, wird das Powerniveau des Zaubers um die halbe Stoßpanzerung +2 reduziert.

Chemische Isolation
Das Aufbringen von wasserresistentem, nichtporösem, undurchlässigem Material sowie Dichtungsmittel auf eine Panzerung kann den Träger gegen flüssigkeitsübertragene Chemikalienangriffe schützen. Jeder Punkt an chemischer Isolation senkt das Powerniveau von kontaktübertragenen Substanzen um 1.

Elektrische Isolierung
Eine elektrische Isolationsschicht kann in eine Panzerung integriert werden, um die Auswirkungen elektrischer Angriffe zu reduzieren. Ganzkörperpanzerungen können zudem eine elektrisch leitende Außenschicht aufweisen, die mit Polstern in den Schuh- oder Stiefelsohlen verbunden sind, um den Träger wirkungsvoll zu erden. Jeder Punkt an elektrischer Isolierung senkt das Powerniveau eines elektrischen Angriffes um 1.

Feuerresistenz
Panzerung kann mit feuerfesten, hitzeresistenten, unentzündbaren Materialien gepolstert werden, um den Träger vor Feuerangriffen zu schützen. Jeder Punkt Feuerresistenz verringert das Powerniveau von Feuerangriffen um 1. Jeder Punkt erhöht zudem den Objektwiderstand der Panzerung bei der Bestimmung, ob sie Feuer fängt oder nicht (siehe *Feuer und Brandsätze,* S. 128).

Gelpackungen
Gelpackungen sind flüssig und flexibel, bis die Schockwelle eines aufschlagenden Projektils das Gel zu einer undurchdringlichen Barriere macht. Nachdem sich die kinetische Energie verteilt hat, verflüssigt sich das Gel wieder, bereit für das nächste Geschoss.

Gelpackungen verstärken die Resistenz einer Panzerung gegen Durchdringung. Wenn Gelpackungen zu einer bestehenden Panzerung hinzugefügt werden, so behandeln Sie diese Panzerung wie gehärtete Panzerung mit ihren normalen ballistischen und Stoßpanzerungsstufen (S. 80). Wenn das Powerniveau eines Angriffs (unmodifiziert durch Salvenfeuer oder automatisches Feuer) nicht die Stufe der Panzerung überschreitet, prallt der Angriff wirkungslos ab. Wenn das Powerniveau des Angriffs die Panzerungsstufe übertrifft, wird das Powerniveau um die entsprechende Panzerungsstufe reduziert, genauso wie bei anderer Panzerung auch.

Wenn sie zu ungepanzerter Kleidung hinzugefügt werden, so entsprechen die Gelpackungen einer gehärteten Panzerung mit einem Wert von 1 / 1.

Gelpackungen sind leicht erkennbar und senken die Tarnstufe einer Panzerung auf die Hälfte (abgerundet). Da sich Gelpackungen für kurze Zeit verhärten, erhöhen sie die Wahrscheinlichkeit, dass der Träger durch einen Angriff niedergeschlagen wird. Wird eine Niederschlagsprobe abgelegt *(SR3.01D.* S. 123*), so* muss ein Charakter mit Gelpackungen einen Modifikator von +2 für die Konstitutionsprobe hinnehmen.

Gelpackungen können sich auf den Kampfpool eines Charakters auswirken (siehe *SR3.01 D,* S. 284). Behandeln Sie in diesem Zusammenhang die Panzerung, als wären ihre Stoß- und ballistische Panzerungsstufen um 50 Prozent erhöht (abgerundet).

Formangepasste Körperpanzerungen, Tauchpanzerungen oder gehärtete Panzerungen können nicht mit Gelpackungen ausgestattet werden. Jeweils nur ein Satz Gelpackungen kann zu einem bestimmten Panzerungsteil hinzugefügt werden. Eine mit Gelpackungen versehene Panzerung kann nicht in Schichten mit anderer Panzerung getragen werden.

Thermische Isolierung
Indem eine Panzerung mit Thermalfasern, Isolierungsschichten und wärmespeicherndem Gewebe ausgestattet wird, kann sieden Träger gegen Kälteschaden schützen. Für jeden Punkt an thermischer Isolierung sinkt das Powerniveau eines Kälteangriffes um 1.

Wärmedämpfung
Diese Modifikation verringert die Wärmesignatur des Trägers und macht ihn damit schwerer erkennbar durch Infrarotsicht oder -sensoren. Eine Innenschicht nimmt die Körperwärme auf und leitet sie ab, während eine Außenschicht für eine Oberflächentemperatur sorgt, die der umgebenden Luft entspricht. Wärmedämpfung ist nur wirkungsvoll bei Panzerung oder Kleidung, die den gesamten Körper bedeckt (Ganzkörperkombinationen, Umhänge oder Ganzkörper-panzerung). Jeder Punkt an Wärmedämpfung liefert einen Modifikator von +1 auf Wahrnehmungsproben, bei denen das Zielobjekt durch Infrarotsicht erkannt werden soll, und erhöht ebenso die Signatur gegen Drohnen- und Fahrzeugsensoren um +1. Der maximal mögliche Modifikator beträgt +8.

Wärmedämpfung ist nur für etwa 2 Stunden wirksam, danach lassen die Dämpfungsfähigkeiten nach (um 1 Punkt pro halbe Stunde). Wird die Dämpfung deaktiviert, um sie „abkühlen" zu lassen, so regenerieren sich die Fähigkeiten mit der gleichen Rate (1 Punkt pro 0,5 Stunden).

AUSRÜSTUNG

AKTIVE SCHALLSCHUTZKOPFHÖRER **
Diese Ohrenschützer, die wie Standard-Kopfhörer aufgesetzt werden, dämpfen Schallwellen über einer bestimmten Dezibelgrenze sowie Impulsschallwellen, wie sie üblicherweise durch das Abfeuern einer Waffe entstehen, so dass metamenschliche Ohren auf diese Weise keinen Schaden durch laute Geräusche nehmen. Sämtliche normalen Frequenzen werden ungehindert durchgelassen. Dies ist die tragbare Version des Dämpfers für Cyberohren (*SR3.01 D*, S. 298). zusätzlich kann in den Schallschutz auch ein Mikro-Transceiver eingebaut werden (*SR3.01 D,* S. 288), für die normalen Kosten des Gerätes.

ATEMGERÄT *
Dieser kleine Sauerstofftank (20 x 10) cm ist über einen Plastikschlauch mit einer das Gesicht ganz oder teilweise bedeckenden Maske verbunden. Er liefert ausreichend Luft für mehrere Stunden

mittlerer Anstrengung. Ein Druckregulator ermöglicht es dem Träger, das Atemgerät auch unter Wasser zu benutzen. Das Powerniveau schadensverursachender Gase wird um 2 reduziert; das Schadensniveau um 1 Stufe.

AUTOMATISCHER SCHLAGANKER **

Diese praktische Kletterhilfe findet immer dann Verwendung, wenn die zu erkletternde Wand zu glatt ist, als dass man einen Haken oder ähnliches daran befestigen könnte. Der automatische Schlaganker enthält eine Zündpatrone, die den Stift mit viel Wucht in die Wand treibt. An dem Rest kann man dann ein Seil verankern. Das geht nicht nur schnell und mit einer Hand, sondern auch an fugenlosen Wänden, wo normale Haken nirgends halten würden.

Der Stift dringt in massives Material bis zu einer Barrierenstufe von 10 ein und hält bis zu 150 kg. Jeder Anker ist nur einmal zu verwenden und kann ohne Werkzeug nicht wieder entfernt werden.

BATTLETAC-SYSTEM

Das BattleTac-System kombiniert taktische Kommunikation und Datentransfer in ein militärisches Informationsnetzwerk. Charaktere, die Teil eines BattleTac-Netzwerkes sind, können sehr schnell Statusberichte, Informationen über die Gegenseite und andere taktische Einzelheiten austauschen.

Jedes BattleTac-System besteht aus mindestens zwei Teilen, einer Musterkomponente und einer Empfängerkomponente (siehe unten). Jede dieser Komponenten besteht im Wesentlichen aus einem tragbaren Computer, der für den Einsatz unter Kampfbedingungen programmiert ist. Dieser Computer ist als Laptop, Taschen oder Handgelenkmodell erhältlich, kann jedoch auch in Sicherheitspanzerung oder gehärtete Militärpanzerung integriert werden (auch kybernetische Versionen sind erhältlich, siehe Taktischer Computer, *M&M 3.01 D*, S. 24).

Um mit dem Rest des BattleTac-Netzwerkes kommunizieren zu können, muss jede Komponente mit einem Transceiver verbunden sein (wie sie als Teil des Taktischen Kommunikationssystems angeboten werden; siehe S. 85), der eine minimale Gerätestufe von 4 haben muss. Andere Kommunikationsgeräte, die der Komponente eine Kommunikation mit dem Netzwerk ermöglichen (zum Beispiel Laserverbindungen oder Mikrowellenrelais), können ebenfalls verwendet werden. Auch Sensorgeräte (von Guncams über Ultraschallsichtgeräte bis zu Drohnensensoren) können mit dem BattleTac-System verbunden werden und ihre Daten in das Netzwerk einspeisen. Jede Komponente und jedes Sensorgerät beanspruchen eine eigene Funkfrequenz. Alle BattleTac-Komponenten sind mit einem DNI ausgestattet, damit sie per Datenbuchse kontrolliert werden können.

BattleTac-Systeme haben mehrere regeltechnische Auswirkungen. Erstens können sie die Fertigkeit „Taktik kleiner Einheiten" des Benutzers steigern (siehe S. 135) und die Initiative einer Kampfeinheit erhöhen. Zweitens ermöglichen sie den Mitgliedern einer Einheit, indirektes Feuer zu nutzen (siehe S. 129). Drittens erlauben sie einer Einheit, sehr schnell ein breites Spektrum an Informationen auszutauschen. Jede Information, die einem Mitglied des BattleTac-Netzwerkes bekannt ist, kann in das Netzwerk eingespeist werden; das erfordert eine Einfache Handlung, wobei Informationen angeschlossener Sensorgeräte automatisch eingespeist werden. Eingespeiste Daten sind für jedes Mitglied des Netzwerkes abrufbar; der Abruf erfolgt für Charaktere mit Cyberverbindungen (oder einem taktischen Computer) automatisch, und der Zugriff von Daten durch eine Empfängerkomponente erfordert eine Einfache Handlung. Das ermöglicht einer Kampfeinheit, sich koordiniert zu bewegen und auf Grundlage der Daten anderer Teammitglieder zu agieren.

Auch Drohnen und Fahrzeuge können in ein BattleTac-System integriert werden, dafür muss das Kontrollnetzwerk des Riggers jedoch mit einem BattleTac-IVIS-System (siehe *M&M 3.01 D*, S. 26) ausgerüstet sein. Ein Drohnennetzwerk kann nicht auf die BattleTac-Fähigkeit des Indirekten Feuers zugreifen, solange es nicht zusätzlich mit einem BattleTac-FDDM ausgestattet ist. Wenn das Fernsteuerdeck und die Drohnen entsprechend ausgerüstet sind, können sie als Späher füreinander und für andere Mitglieder des BattleTac-Netzwerkes dienen, aber auch umgekehrt.

BattleTac-Masterkomponente

Die Musterkomponente verarbeitet Dateninput aus einer Anzahl mit ihr verbundener Quellen, in der Regel eine Einheit von Soldaten mit kybernetischer oder externer Sensorausrüstung oder Drohnen. Die Daten werden an die Musterkomponente übermittelt, die sie analysiert und ein umfassendes Bild der taktischen Situation zeichnet. Dieses Bild beinhaltet Kartenmaterial, Feindidentifizierung und -lokalisierung, Statuserfassung von Teammitgliedern und Drohnen, Zielerfassungsdaten, taktische Erfordernisse und Kommandos, Bilddaten und andere Faktoren.

Die Daten und die Analyse der Musterkomponente werden kontinuierlich aktualisiert und an die Empfängerkomponenten des BattleTac-Netzwerkes gesendet. Charaktere, die mit einer Empfängerkomponente ausgerüstet sind, können daraus taktische Informationen und Vorschläge entnehmen.

BattleTac-Empfängerkomponente

Die Empfängerkomponente liefert Daten an die Musterkomponente. Im Gegenzug empfängt sie die taktischen Daten und Analysen der Musterkomponente, liefert dem Benutzer eine umfassende Multimediadarstellung der Situation und ermöglicht ihm so, schneller und effektiver auf die taktischen Erfordernisse zu reagieren.

BattleTac-Fernauslösersystem

Diese Waffenerweiterung ermöglicht es, eine stationäre Waffe durch ein beliebiges Mitglied eines BattleTac-Netzwerkes ferngesteuert zu aktivieren und abzufeuern. Die Waffe muss in einer festen Position angebracht und mittels eines Transceivers mit dem Netzwerk verbunden sein. Die Waffe kann nicht direkt gezielt werden, da sie nicht ferngesteuert bewegt werden kann; sie kann nur in die Richtung, in die sie gerade zeigt, indirekt abgefeuert werden (siehe *Indirektes Feuer,* S. 129).

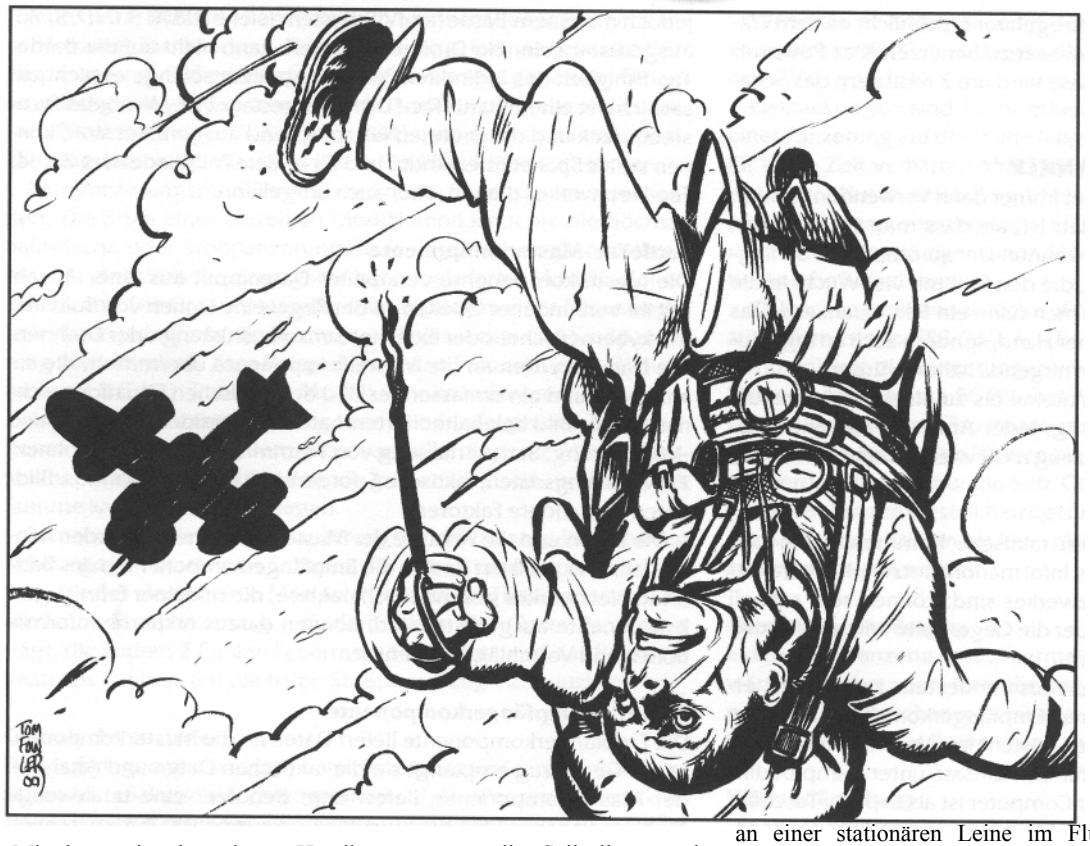
CHEMOANZUG *

Diese glatte und undurchsichtige Kleidung besteht aus einem Overall mit Stiefeln, einem Kapuzenponcho und Fäustlingen. Die Kapuze ist häufig transparent, wenigstens im Gesichtsbereich, und mit einem Luftfilter ausgestattet. Modische Versionen sind in den UCAS und anderswo in stark industrialisierten Gebieten für die elenden „Hard-Rain-Tage" beliebt.

ENTERHAKENKANONE *

Diese Waffe verschießt einen Enterhaken über eine Distanz von mehr als 50 Metern. Sie ist mit einer Drahtseilwinde ausgerüstet. Wenn sie als Waffe eingesetzt wird, gelten die Reichweiten für Schwere Armbrüste und ein Schaden von 5M Betäubung. Das Drahtseil hält ohne Schwierigkeiten Belastungen von 1.000 kg aus, die Winde kann bis zu 50 kg bewegen.

Alternativ kann auch eine verstärkte Seilwinde erworben werden, die eine höhere Motorleistung auf Kosten einer geringeren Betriebsdauer besitzt. Sie zieht bis zu 100 kg senkrecht und bis zu 250 kg waagerecht an einem normalen Kletterseil entlang und ist auch als Seilbremse für schnelles Abseilen verwendbar. Die Höchstgeschwindigkeit liegt bei 50m/min, und die maximale Betriebsdauer mit einem Satz Akkus ist 5 Minuten. Ein weiterer Nachteil ist der, dass man die Seilrolle nicht direkt von der verstärkten Seilwinde aus verschießen kann.



Mittels zweier komplexer Handlungen muss die Seilrolle aus der Enterhakenkanone entnommen und in die verstärkte Seilwinde eingelegt werden, um die höhere Motorleistung nutzen zu können.

Camouflageseil: Im Gegensatz zu dem normalen Seil der Enterhakenkanone lässt sich dieses Seil nach der Anwendung leicht entsorgen. Wenn es mit einem Katalysatorstab berührt wird, löst dieser eine chemische Reaktion aus, die es binnen Sekunden zu Staub zerfallen lässt. Der Katalysatorstab ist wiederverwendbar.

EVAC-BLASE **

Die Evakuierungsblase für Seenotfälle besteht im zusammengefalteten Zustand aus einem Plastikpaket mit 30 Zentimetern Kantenlänge. Wird eine Reißleine gezogen, bläst sich die Plastikhülle zu einer Kugel mit knapp zwei Metern Durchmesser auf, die durch eine kleine Öffnung betreten werden kann. Anschließend kann die Öffnung zugebunden oder verschweißt werden, wobei letztere Option für harte Außenbedingungen eingebaut wurde. Die Luftversorgung wird in völlig geschlossenem Zustand durch ein mit Kunstkiemen verwandtes System für gut 60 Stunden sichergestellt und ein Sender mit über 150 km Reichweite sendet ein Notsignal, so dass in der Regel Hilfe eintrifft, bevor die Luftvorräte ausgehen. Außerdem ist die Kugel aus einem sehr robusten Kunststoff gefertigt und hat eine Panzerung von 4/4.

FALLSCHIRME

Es gibt drei Arten von Fallschirmen für unterschiedliche Arten von Sprüngen: Standard-, Niedrigsprung- oder HALO-Schirme (siehe Fallschirmspringen, S. 132).

Standard-Fallschirme

Standard-Fallschirme werden aus leichtem, aber reißfestem Nylon gefertigt und sind dafür konstruiert, sich in einer sicheren Höhe zu öffnen. Mit einer Reißleine wird der Schirm geöffnet. Wenn sich der Schirm entfaltet, wird der Fallschirmspringer ruckartig abgebremst (der Spielleiter kann dem Charakter eine Stärke(8)-Probe abverlangen, um zu verhindern, dass er eventuelle Gegenstände in seiner Hand fallen lässt). Zwei Steuerleinen an beiden Seiten des Schirmes ermöglichen eine eingeschränkte Richtungskontrolle. Ein Schnappverschluss erlaubt dem Benutzer. den Schirm loszuwerden, wenn er gelandet ist oder wenn der Schirm sich nicht ordnungsgemäß entfaltet hat. Jeder Fallschirm ist zudem mit einem kleineren, aber effektiven Notfallschirm ausgestattet, für den Fall, dass der Hauptschirm versagen sollte.

Fallschirme werden mit einem Handgelenk-Höhenmessgerät geliefert, das dem Springer digital seine jeweilige Höhe anzeigt, sowie die augenblickliche Geschwindigkeit und die ungefähre Entfernung zum Boden.

Aus Sicherheitsgründen wird die Reißleine unerfahrener Fallschirmspringer gewöhnlich an einer stationären Leine im Flugzeug befestigt, so dass beim Absprung automatisch die Reißleine betätigt und der Fallschirm entfaltet wird. Dieses Arrangement wird auch als „militärischer Absprung" bezeichnet.

Niedrigsprung-Fallschirme

Niedrigsprung-Fallschirme bremsen die Abwärtsbewegung des Benutzers stärker ab als Standard-Schirme. Sie werden für Absprünge aus geringer Höhe verwendet und sind genauso ausgestattet wie Standard-Fallschirme, außer dass sie sich zu einer größeren Fläche entfalten und etwas mehr wiegen.

HALO-Fallschirme

Diese für Sprünge aus großer Höhe mit später Schirmöffnung (HALO - high altitude, low opening) verwendeten, Schirme sind stark genug, um einen Fallschirmspringer abzufangen, der mit Höchstgeschwindigkeit fällt und seinen Schirm bei extrem geringer Höhe öffnet. HALO-Schirme haben wesentlich verbesserte Gleiteigenschaften, um eine höhere Genauigkeit beim Treffen der Landezone sowie eine sicherere Landung zu gewährleisten. HALO-Fallschirme werden mit einer Gesichtsmaske und einem kleinen Lufttank geliefert, die dem Springer ermöglichen, in großen Höhen zu atmen und zu sehen. Ansonsten sind sie mit dem gleichen Zubehör wie Standard-Fallschirme ausgestattet.

GPS-NAVIGATIONSSYSTEM *

Dieses Globale Positionierungssystem (GPS) kann die Position des Benutzers durch Abfrage von Satelliten auf 2 Meter genau ermitteln. Das Gerät wird mit genauen internen Karten geliefert, auf die über eine Datenbuchse zugegriffen werden kann, sowie mit zahlreichen weiteren nützlichen Navigationsfunktionen.

HAZMAT-AUSRÜSTUNG

In manchen Fällen bietet ein Standard-Chemoanzug oder -Respirator nicht genügend Schutz gegen extrem gefährliche Materialien oder Umgebungen. Daher wurden die Hazmat-Anzüge (von hazar-

dous materials) und die militärischen X-E-Chemoanzüge entwickelt, die den Benutzer vor Kampfgasen schützen, die Standard-Schutzausrüstung durchdringen können.

Hazmat- und X-E-Anzüge bedecken den gesamten Körper mit dicken, speziell behandelten Plastik- und Polymerschichten. Die Kopfhaube hat eine durchsichtige Gesichtsplatte und ist mit mehreren Notfall-Flicken zum Abreißen versehen, mit denen sich kleinere Risse abdichten lassen. Gasmasken und Lufttanks (separat erhältlich) versorgen den Benutzer mit atembarer Luft für eine Stunde.

Regeln: Ein Charakter, der einen Hazmat- oder X-E-Anzug trägt, ist sicher vor Substanzen, die durch Kontakt oder Inhalation übertragen werden, jedenfalls solange der Anzug nicht beschädigt ist. Ein Charakter mit Gasmaske und Lufttank ist sicher vor Substanzen mit einem Inhalationsvektor.

Die Handschuhe dieser Spezialanzüge sind groß und klobig; alle Aktionen, bei denen Finger oder Hände benutzt werden müssen also auch das Abfeuern von Waffen -erhalten einen Mindestwurfmodifikator von +l .

Wenn ein Charakter Schaden durch Projektile oder scharfe Nahkampfwaffen erleidet, so erhält sein Anzug ein Loch. Eine Komplete Handlung ist erforderlich, um das Loch mit einem Notfall-Flicken abzudichten, während der Charakter in der Zwischenzeit möglicherweise externen Giftstoffen ausgesetzt ist.

Gasmasken und Lufttanks haben keine Tarnstufe und wiegen 10 kg.

Hazmat-Anzüge haben jeweils 1 Punkt ballistische und Stoßpanzerung. X-E-Anzüge haben eine Panzerung von 3/2.

KLETTERAUSRÜSTUNG *

Alles, was man zum Klettern benötigt, einschließlich Geschirr, Seilen, Handschuhen, Karabinerhaken, Steigeisen etc.

MINI-SIGNALRAKETENKANONE *

Diese stiftgroße Abschussvorrichtung kann rote, weiße oder grüne Signalraketen über eine Distanz von mehr als 200 Meter verschieben. Die Signalrakete beleuchtet ein Gebiet von der Größe eines Häuserblocks und beseitigt den Modifikator von +2 für schlechtes Licht. Beim Einsatz als Waffe gelten die Reichweiten einer Maschinenpistole und ein Mindestwurfmodifikator von +2. Die Signalrakete verursacht einen Schaden von 4M und setzt entzündliche Materialien in Brand.

MODISCHER GEFAHRENANZUG **

Für den reisenden Geschäftsmann lauern heutzutage überall Gefahren, und wer sicher, aber nicht vermummt wie in der SOX rumlaufen will, der braucht den EnviroTex-Anzug in modernstem italienischem Schnitt von Hübner-Yamashita. Ausgestattet mit versteckter Kapuze und integrierter Filtereinheit, gefertigt aus säure- und bleichfestem, strapazierfähigem Gewebe (Kapuze UV- und XUV-dicht), leicht und umweltschonend zu reinigen. Der Anzug gilt als Chemoanzug (S. 83) der Stufe 3 mit einer Panzerung von 3/2, mit der Optik von guter Kleidung, entsprechend einem Oberschicht-Lebensstil.

RATIONSRIEGEL *

Alles, was der Körper zum Überleben braucht, in einem Riegel. Rationsriegel sind nicht für ihren Geschmack bekannt, noch machen sie wirklich satt, aber sie enthalten alle Nährstoffe, die der Körper für jeweils einen Tag benötigt.

SURVIVAL-KIT *

Diese Tasche aus robustem Stoff enthält eine Sammlung nützlicher Sachen: Leuchtkugeln, Mehrzweckmesser, Feuerzeug, Streichhölzer, Kompass, leichte Thermodecke, Rationsriegel für mehrere Tage, eine Wasserreinigungsanlage, eine Filtermaske u.v.m.

TAKTISCHES KOMMUNIKATIONSSYSTEM

Diese militärischen Kommunikationssysteme sind kampferprobt und darauf ausgelegt, maximale Sicherheit und Zuverlässigkeit unter Kampfbedingungen zu gewährleisten. Die Benutzer können ihre Transceivergeräte nach ihren persönlichen Vorstellungen konfigurieren und in ein der Situation angepasstes System integrieren. Jedes Gerät wird aus hochwertigen Materialien und Elektronikbauteilen gefertigt, verwendet hochklassige Sendungskodierung und beschützt das Signal mit besten ECCM-Maßnahmen.

Spieltechnisch können Charaktere beliebige Anzahlen und Kombinationen der unten angegebenen Geräte zur Kommunikation miteinander nutzen. Ein Zentralgerät erweist sich zwar als nützlich, ist aber für das Funktionieren des Systems nicht dringend erforderlich. Geräte mit unterschiedlichen Stufen können miteinander kommunizieren, allerdings wird bei eventuellen Proben immer die niedrigste Stufe verwendet.

Die Systeme werden primär für Zwei-Wege-Audiokommunikation genutzt, sind aber auch in der Lage, Bilder und Daten zu übertragen. Die Geräte sind jedoch nicht in der Lage, SimSinn-Signale zu senden oder zu empfangen (sie können also nicht zum Riggen oder Decken verwendet werden).

Zentralgerät

Das Zentralgerät als Kern eines Kommunikationsnetzwerkes ist ein hochentwickelter Funktransceiver. Es ist in der Lage, gleichzeitig Stufe x 10 einprogrammierte Frequenzen in seinem Memory zu speichern, und kann zudem als Scanner *(SR3.01 D*, S. 289*)* oder Verzerrer *(SR3.01 D,* S. 291*)* mit entsprechender Stufe arbeiten. Das Zentralgerät kann außerdem eine Anzahl Ports haben, die seiner Stufe entspricht, über die es mit praktisch jedem Computer- oder Telekommunikationssystem verbunden werden kann: konventionelle Matrix-Überlandverbindung, zelluläres Fon/Fax, Satellitenverbindungen, gerichtete Laserverbindungen, Mikrowellenrelais oder andere Signalquellen, die der Spielleiter für angemessen hält.

Das Zentralgerät wird gewöhnlich in einem Fahrzeug transportiert, wo es 2 FP Platz beansprucht. Auch ein tragbares Rucksack-Zentralgerät ist erhältlich, das wesentlich kompakter ist, aber auch deutlich mehr kostet.

Das Zentralgerät hat Energie-, ECCM- und Codierungsstufen in Höhe seiner Stufe. Die Energiestufe bestimmt Energie, Reichweite und Intensität des Signals, wie in *SR3.01 D*, S. 137, beschrieben. Die ECCM-Stufe gibt die Fähigkeit des Gerätes an, elektronischen Gegenmaßnahmen (ECM) entgegenzuwirken, wie beschrieben in *SR3.01 D,* S. 138. Die Codierungsstufe gibt an, wie gut die Übertragungsverschlüsselung des Gerätes ist, siehe *SR3.01D,* S. 289.

Persönliches Komgerät

Diese Transceiver sind die persönlichen Kommunikationsgeräte des Systems. Es gibt sie als clipbefestigte Taschengeräte oder als Handgelenkmodelle und sie sind ausgerüstet mit einem stimmaktivierbaren (falls erwünscht) drahtlosen Headset (Ohrstecker und Mikrofon), damit die Hände frei bleiben. Die Geräte sind zudem mit einem DNI bestückt, um eine Kontrolle per Datenbuchse zu ermöglichen.

Das persönliche Korngerät kann bis zu Stufe x 2 programmierte Frequenzen gleichzeitig in seinem Memory speichern. Es ist mit einem Datenbuchsenport und einem Port zur Verbindung mit einem Computer oder Telekommunikationssystem ausgerüstet, ähnlich wie das Zentralgerät.

Jedes persönliche Korngerät hat eine Energiestufe von der Hälfte seiner Gerätestufe (abgerundet). Das bedeutet, dass es außerhalb einer bestimmten Reichweite zwar Meldungen vom Zentralgerät empfangen, aber nicht darauf antworten kann. Das persönliche Komgerät hat zudem eine ECCM- und Codierungsstufe in Höhe seiner Gerätestufe.

Laserverbindung
Die Laserverbindung ist ein Gerät, das zu Kommunikationszwecken Laserstrahlen aussendet und „liest". Die Laserverbindung kann mit einer anderen Laserverbindung kommunizieren, wenn die Sichtlinie nicht unterbrochen ist. Laserverbindungen haben bei klarem Wetter eine Reichweite bis zum Horizont, doch bei ungünstigem Wetter nimmt die Reichweite drastisch ab. Bei Schwerem Regen, Nebel oder Rauch ist das System praktisch nutzlos.

Laserverbindungen sind sicherer gegen Störung, Verzerrung und Abhören als Funkverbindungen, da sie mit einem engen Strahl mit minimaler Streuung arbeiten. Die einzige Möglichkeit, eine Laserverbindung zu stören, ist die, eine andere Laserverbindung direkt in den Strahlweg zu bringen.

Laserverbindungen haben keine Energie-, ECCM- oder Codierungsstufen. Die übertragenen Daten können jedoch mit einem Datencodierungssystem verschlüsselt werden (siehe *SR3.01D*, S. 291). Laserverbindungen können an beliebige Computer oder Telekommunikationsgeräte angeschlossen werden, genauso wie (oder auch an) das Zentralgerät.

Mikrowellenverbindung
Die Mikrowellenverbindung ist ein kleines Mikrowellensenile- und -empfangssystem, das mit anderen Mikrowellenverbindungen innerhalb der Sichtlinie kommunizieren kann. Die Mikrowellenverbindung hat eine unbegrenzte Reichweite bis zum Horizont und wird nur unwesentlich durch Wetterbedingungen beeinflusst.

Die Mikrowellenverbindung ist ebenso sicher wie die Laserverbindung gegen Störung, Verzerrung und Abhören, und unterliegt den gleichen Regeln.

Satellitenverbindung
Dieses Gerät enthält alle Hard- und Software, die erforderlich ist, um Satelliten aufzuspüren und mit ihnen Signale auszutauschen. Wenn nicht in die Satellitensoftware gehackt wurde, muss vom Eigentümer des Satelliten Nutzungszeit gekauft oder zur Verfügung gestellt werden, damit dieser Signale annimmt oder absendet. Um die Kommunikation mit einem Satelliten aufzubauen, muss über die Satellitenverbindung der Transponder des Satelliten ausfindig gemacht und eine Verbindung hergestellt werden.

Die Satellitenverbindung muss mit einer permanenten oder provisorischen Satellitenschüssel verbunden werden. Standardschüsseln haben einen halben Meter Durchmesser, große Schüsseln einen Meter und Feststationen zwei Meter. Provisorische Schüsseln können schnell aus zerlegten, tragbaren und wiederverwendbaren Elektronikmodulen plus Sprühschaum und Gurtbändern zusammengesetzt werden; es dauert 2 Kampfrunden, sie zusammenzusetzen, und sie fallen nach 3 Stunden wieder auseinander.

Satellitenverbindungen können an alle Computer oder Telekommunikationsgeräte angeschlossen werden, genauso wie (oder auch an) das stationäre oder tragbare Zentralgerät. Sie können nicht dazu verwendet werden, in Satelliten zu decken; ihre Hardware und Signale sind nicht leistungsfähig genug, um SimSinn-Daten zu übertragen.

UNTERWASSERAUSRÜSTUNG
Gelegentlich müssen selbst Großstadt-Shadowrunner auf einen kleinen Tauchgang gehen. Während Unterwasserausrüstung für Piraten und Schmuggler eine alltägliche Notwendigkeit ist, werden viele Shadowrunner nur damit zu tun bekommen, wenn ein Run spezielle Unterwasseraktivitäten erforderlich macht. Die folgende Ausrüstung umfasst so ziemlich alles, was ein Shadowrunner eventuell für Tauchoperationen gebrauchen könnte, sowie einige spezielle Tauchgeräte, wie sie von, professionellen Tauchern verwendet werden.

Regeln für Unterwasseraktivitäten finden Sie auf S. 137.

Standard-Taucherausrüstung
Die Grundausstattung besteht aus den Gegenständen, die von allen Tauchern verwendet werden: Tauchermaske, Schnorchel, Flossen, Neoprenanzug, Atemgerät, Auftriebskompensator-/Bleigürtel-Kombination und SCUBA-Tank.

Ein Atemgerät leitet die Luft vom SCUBA-Tank zum Taucher. Das Standardatemgerät, wie es von Sporttauchern und den meisten Berufstauchern verwendet wird, besteht aus einem primären und einem sekundären Mundstück (das sekundäre Mundstück wird häufig als Oktopus bezeichnet) sowie einem Tiefen- und Druckmesser und einem Pumpansatz für den Auftriebskompensator. Da der Taucher das Mundstück im Mund haben muss, um es zu benutzen, ist verbale Kommunikation unmöglich.

Ein Auftriebskompensator ist eine aufblasbare Weste. Sie wird zusammen mit einem Bleigürtel getragen und erlaubt dem Taucher, einen neutralen Auftrieb einzustellen. Der Kompensator kann auch dazu verwendet werden, einen Taucher an die Oberfläche zu bringen, wenn er es aus eigener Kraft nicht mehr schafft.

Der Lufttank enthält das Luftgemisch, das der Taucher atmet. Handelsübliche SCUBA-Tanks bestehen in den 2060ern aus Aluminium-/Titan-Legierungen, die Luft- oder Gasgemische bei einem Druck von bis zu 300 bar enthalten. Für welche Atemzeit diese Gasmenge ausreicht, hängt von Tiefe, Lungenkapazität und den Aktivitäten ab. Allgemein verbrauchen Metamenschen etwa 4 bar dieses Druckes pro Minute.

Ein Neoprenanzug schützt den Taucher vor Unterkühlung, indem er einen dünnen Wasserfilm um den Taucher einschließt und wärmt. Neoprenanzüge senken das Powerniveau des kältebedingten Schadens im Wasser um -1 .

Das in der Tabelle angegebene Gewicht ist das Gewicht der Ausrüstung an Land. Beim Tauchen verursacht die Ausrüstung keinerlei Gewichtsmodifikatoren.

Atemhelm
Dieser speziell konstruierte Helm wird von Berufstauchern verwendet, deren Job verbale Kommunikation erfordert. Schläuche am Hinterkopf sind mit dem Tank verbunden, der das Innere des Helmes mit dem verwendeten Luft- oder Gasgemisch füllt, was dem Taucher erlaubt, frei zu sprechen. Eingebaute Lautsprecher in der Mundgegend an der Außenseite des Helmes übertragen das Gesagte ins Wasser, wo es von anderen gehört werden kann. Der Helm ist zudem mit weiterem Zubehör ausgestattet, wie zum Beispiel einer Halogenlampe (da die meisten Taucher, die solch einen Helm brauchen, in Tiefen arbeiten, wo es praktisch kein Licht mehr gibt) und einer Sprecherbuchse, die mit einem externen Unterwasserfunk oder einem Kabelfon verbunden werden kann.

Flüssigatemgerät (LBA)
Das LBA-System (Liquid Breathing Apparatus) verwendet eine Ausrüstung, die einer normalen Taucherausrüstung mit einem Atemhelm ähnelt, mit dem Unterschied, dass der Tank eine superoxygenisierte Flüssigkeit enthält, die der Benutzer atmet. Da eine Flüssigkeit ein- und ausgeatmet wird, ist Sprechen unmöglich. Kommunikation mit der Außenwelt erfolgt über Funk, einen elektrischen Schreiber oder sonstige Geräte.

Dieses Gerät ermöglicht dem Taucher, in Tiefen von bis zu 3.000 Metern vorzudringen. Wenn der Taucher den LBA benutzt, ist er immun gegen die Dekompressionskrankheit, Sauerstoffvergiftung und Stickstoffnarkose. Er kann jedoch immer noch von HDNS befallen werden.

Gesichtsmaske
Eine Gesichtsmaske bedeckt vollständig Augen, Nase und Mund eines Tauchers und hat eine Schnapphalterung, in die ein Standard-atemgerät eingesetzt werden kann. Entfernbare Stöpsel an den Seiten erlauben dem Taucher, Kommunikationssysteme, Mikrofone oder andere Erweiterungen hinzuzufügen.

JIM-Exoskelett

Das JIM-Exoskelett, auch JIM-Anzug, ist ein mechanisches Exoskelett aus Planstahl, das dem Taucher erlaubt, sich in Tiefen bis zu 600 Metern zu begeben. Im Inneren des Anzuges herrscht Atmosphärendruck, daher riskiert der Benutzer keine Dekompressionskrankheit oder andere Tauchrisiken. Der Anzug hat eine unabhängige Luftversorgung, die für bis zu 20 Stunden reicht.

Der handelsübliche]IM-Anzug hat ein Stärkeattribut von 7. Es gibt Modelle mit höheren Stärkeattributen (maximal 10), doch für jeden zusätzlichen Stärkepunkt erhöht sich der Preis um 5.000 Nuyen. JIM-Anzüge haben eine Panzerungsstufe von 6.

Während er den Anzug trägt, erleidet der Benutzer einen Modifikator von -2 auf Schnelligkeit und Reaktion und darf nur einen Würfel beim Initiativewurf benutzen. Ein)IM-Anzug kann durch ein Rigger-Interface modifiziert werden, wodurch diese Einbußen eliminiert und die Vorteile einer Riggerkontrolle verfügbar werden. Riggen die in einen JIM-Anzug eingestöpselt sind, verwenden ihren Steuerpool als Kampfpool.

Mini-Sonar **
Für den Taucher, der größeren Paracrittern aus dem Weg gehen will, gibt es jetzt einen Sonar im Taschenformat. Das Gerät besteht aus einem Kasten mit 7cm Kantenlänge, und ein holografisches Display zeigt alle Sonarkontakte im Umkreis an, so dass man einfach Hindernissen und Gefahren ausweichen kann. Den Minisonar gibt es in Stufen von 1-6, zum Orten von Wasserfahrzeugen verwenden Sie die Signaturstufe als Mindestwurf.

OXSYS-Kunstkiemen
Die OXSYS-Kunstkiemen bestehen aus einem Gesichtsteil mit einer Reihe von Filtern zu beiden Seiten des Mundes. Die Filter saugen Wasser an und entziehen ihm mittels einer Art Osmose Sauerstoff. Kohlendioxid und Abgase werden wieder durch umgekehrte Osmose ins Wasser abgegeben und in der Höhe des Nackens vom System ausgestoßen.

Da OXSYS-Systeme leicht, kompakt und einfach zu bedienen sind (es ist kein Training erforderlich, um eines zu benutzen), sind sie für Sporttaucher überall erhältlich. Da sie jedoch reinen Sauerstoff in die Atemluft geben, können sie nur in bis zu 7 Metern Tiefe benutzt werden, da sonst das Risiko einer Sauerstoffvergiftung besteht.

Thermoanzug
Thermoanzüge halten einen Taucher effektiver warm als Neoprenanzüge, da sie den Taucher in einen Luftmantel einschließen, der von einer äußeren Materialschicht, die das Wasser abhält, und einer inneren, die dicht an der Haut anliegt, gebildet wird. Da Thermoanzüge den Taucher noch besser gegen Wärmeverlust isolieren als Neoprenanzüge, werden sie vor allem bei Tauchgängen in arktischen Gewässern oder in Tiefen unterhalb von 200 Metern über einen längeren Zeitraum verwendet.

Thermoanzüge senken das Powerniveau von kältebedingtem Schaden im Wasser um -2 (auch bei Heliumerfrierung).

Zwei-Tank-Halterung
Die meisten Atmungsgeräte sind auf die Verwendung nur eines SCUBA-Tanks ausgelegt. Es ist aber möglich, eine Halterung zu erwerben, mit der man zwei Tanks gleichzeitig mit sich führen kann.

Die Artificial Sensory Induction System Technology (ASIST) wurde erstmals im Jahre 2018 von Dr. Hosato Hikita von ESP Systems in Chicago präsentiert. ASIST ist die zentrale Komponente von SimSinn, einer Technologie, die es einer Person ermöglicht zu erleben, was eine andere Person erlebt hat oder erlebt. Simsinn wird in Cyberdecks verwendet, beim Riggen, in Talentsofts, bei hochwertiger Medware usw.

Bei der Benutzung von SimSinn glaubt ein Individuum, dass es tatsächlich alles erlebt, was die Zielperson erlebt. In Kombination mit Expertensystemen können Geräte, die sich auf SimSinn stützen, die Aktionen und Reaktionen eines Charakters modifizieren und ihm den Einsatz bislang ungeahnter Fähigkeiten durch Talentsofts, Riggerkontrollen oder Decks ermöglichen.

Weitere Informationen über SimSinn finden Sie in *SR3.01 D*, S. 285.

TALENTSOFTS

Talentsofts sind komplexe Programme, die auf einen Chip gebrannt werden und einem User mit der richtigen Cyberware ermöglichen, Fertigkeiten zu benutzen, die er normalerweise eigentlich gar nicht besitzt. Die Herstellung von Talentsofts ist sehr arbeitsintensiv, da eine Vielzahl von SimSinn-Aufzeichnungen von Personen, die die Fertigkeit (beispielsweise Autofahren) unter praktisch allen vorstellbaren Umständen praktizieren, erstellt werden müssen. Diese Aufzeichnungen werden bearbeitet und in eine Datenbank einprogrammiert, anschließend wird das fertige Produkt in die Hardware eines optischen Codechips gebrannt.

Wie Matrixutilities können auch Talentsofts mit vielen Optionen programmiert werden, die auf die Größe des Softwarecodes und die Art seiner Verwendung Einfluss haben (siehe Talentsoft-Programmoptionen, S. 90). Der Einsatz von Talentsofts hat ein kompliziertes Wechselspiel von chipgebrannter Software, ASIST-Feedback und Cyberwarefunktionen zur Folge.

Talentsofts werden in *SR3.01 D,* S. 295 beschrieben.

DIE VERWENDUNG VON TALENTSOFTSYSTEMEN

Um ein Talentsoft nutzen zu können, braucht der User zunächst einmal einen Zugriff auf die Informationen. Das geschieht normalerweise, indem das Talentsoft direkt in eine Chipbuchse oder Datenbuchse eingeschoben wird, doch manche Geräte -Talentsoft-Jukeboxen oder andere Computer mit entsprechendem Zubehör- können ebenfalls die Daten übermitteln. Der Benutzer kann die Talentsoftdaten für späteren Gebrauch in ein Headware-Memory laden, genauso wie ein Cyberdeck-Utility in den Arbeitsspeicher geladen wird. Das erfordert eine Einfache Handlung (siehe I/O-Geschwindigkeit, *M&M 3.01 D,* S. 50).

EROTIK
ACTION
1600
CREDITS
SCOTT

Sobald ein Talentsoft eingesteckt oder sonstwie für die entsprechende Cyberware zugänglich gemacht wurde, erfordert seine Aktivierung lediglich eine Freie Handlung *(SR.3.01D,* S. 105*)*. Das Talentsoft stellt dem Benutzer dann die gespeicherte Fertigkeit zur Verfügung. Ein Talentsoft zu deaktivieren kostet ebenfalls nur eine Freie Handlung. Das Talentsoft bleibt nutzbar, bis der Benutzer den Chip wieder entfernt oder die Informationen aus dem Speicher löscht.

Die Schaltkreise einer Chipbuchse können den Code eines Talentsoftchips in ASIST-Signale übersetzen, die kontextuelle Gedächtnisinhalte und Gedankenmuster im zerebralen Cortex aktivieren. Eine Wissenssoftverbindung erfüllt die gleichen Funktionen für Wissenssofts, auf die über eine Datenbuchse oder ein Headware-Memory zugegriffen wird, was dem Benutzer den Einsatz von Talentsofts für Wissensfertigkeiten ermöglicht.

Talentleitungen erfüllen ähnliche Aufgaben, doch ihre Einflussnahme geht tiefer und umfasst die motorischen Kontrollzonen des Gehirns. Ihre Verarbeitungsfunktionen sind spezialisierter, daher können sie Aktionssofts in verwendbare motorische Erinnerungen übersetzen. Talentleitungen können keine Wissenssofts verarbeiten.

ASIST- und Pulsstufe

Talentleitungen haben zwei wichtige Stufen: die ASIST-Stufe (maximale und gesamte Talentsoft-Stufe) und die Pulsstufe (maximale Gesamt-Mp). Die ASIST-Stufe eines Talentleitungssystems reflektiert die Tiefe der ASIST-Verarbeitung und -Interaktion - höherstufige Talentsofts belegen mehr von diesem Wert, da sie tiefer mit dem Benutzer interagieren. Die Pulsstufe des Systems gibt an, wieviele Daten es gleichzeitig verarbeiten kann, inklusive Zugriff, Datenfluss, Routing usw. Talentsofts, die diesen Wert überschreiten würden, werden gar nicht erst aktiviert.

Talentleitungen bieten keinen Speicherplatz für die Talentsoftprogramme, auf diese muss über einen Chip oder einen Headware-Memory zugegriffen werden. Aktionssofts, die zugriffsbereit, aber nicht aktiviert sind, stellen keine Anforderungen an ASIST- oder Pulsstufe.

Verbesserung von Talentleitungs-Pulsstufe

Viele der unten aufgelisteten Talentsoft-Programmoptionen erhöhen die Pulsstufenanforderugen an ein Talentleitungssystem. Die Rechenkapazität eines Talentleitungssystems aufzubessern erfordert lediglich Erwerb und Implantation eines neuen Prozessors. Dabei handelt es sich um eine "Cyberware Aktualisieren"-Prozedur (siehe *Implantatchirurgie, M&M 3.01 D,* S. 159).

Um den Preis für die Aufrüstung eines Talentleitungssystemen zu berechnen, bestimmen Sie die Kosten eines Systems mit der erwünschten Pulsstufe (maximale Gesamt-Mp) und ziehen die Kosten des existierenden Systems mit der aktuellen Stufe ab.

TALENTSOFT-PROGRAMMOPTIONEN

Talentsoftoptionen modifizieren ein Programm und die Art und Weise, wie es Hardwareressourcen nutzt. Jedes Talentsoft hat eine Grundstufe. Die Optionen können die Stufe eines Talentsofts erhöhen und auch die Größe in Mp verändern. Die Stufen der Optionen modifizieren die Grundstufe und schaffen so eine neue Stufe, die als Designstufe bezeichnet wird. Die Modifikatoren sind kumulativ.

Die aktuelle Größe eines Talentsofts in Mp wird über die Designstufe bestimmt: Wenden Sie den Talentsoftmultiplikator von 3 (2 für Spezialisierungen) an und sehen Sie in der Tabelle „Programmgrößen" *(SR3.01D,* S. 223*)* nach. Manche Optionen verursachen eine prozentuelle Veränderung der aktuellen oder der Designgröße eines Talentsofts; jede dieser Größenveränderungen wird einzeln berechnet. Die Designgröße wird benötigt, um den Preis des Talentsofts zu bestimmen (siehe S. 93).

Die Stufe einer Option kann nie die Grundstufe des Talentsofts überschreiten. Verwenden Sie die Grundstufe eines Aktionssofts im Vergleich mit der ASIST-Stufe eines Talentleitungssystems, um zu bestimmen, ob das Soft auf dem System läuft.

Die Größe von Talentsofts mit mehreren Optionen kann variieren. Wenden Sie alle Stufenmodifikatoren an, um die Designstufe n bestimmen, und berechnen Sie anschließend alle prozentualen Großenänderungen in der gleichen Reihenfolge.

Die Tabelle "Talentsoft-Optionen" (S. 94) listet Größen- und Preismodifikatoren für die Optionen auf, sowie ihre Auswirkungen auf Verfügbarkeit, Beschaffungszeit, Straßenindex und Legalität des modifizierten Talentsofts.

Anpassungsfähigkeit

Designstufenmodifikator: +1

Unter normalen Umständen kann ein Talentsoft nur mit seiner Grundstufe eingesetzt werden. Ein Soft mit der Option der Anpassungsfähigkeit kann mit jeder Stufe bis zur Grundstufe eingesetzt werden. was es ermöglicht, sie auch - obgleich mit reduziertem Effekt-mit Cyberware zu nutzen, die nur eine geringere als diese Grundstufe verarbeiten kann. Wenn das Talentsoft noch andere Optionen hat, können auch diese Optionen auf niedrigeren Stufen eingesetzt wer den und werden automatisch auf die Stufe, mit der das Talentsoli genutzt wird, heruntergesetzt.

Wenn ein Talentsoft mit einer niedrigeren als seiner Grundstufe eingesetzt wird, müssen Sie die von ihm benötigte Pulsstufe neu bestimmen. Die tatsächliche Größe des Softs bleibt natürlich unverändert, doch im Hinblick auf die Pulsstufe einer Talentleitung gilt der reduzierte Wert.

Anpassungsfähige Aktionssofts können auf Talentleitungen eingesetzt werden, die eine niedrigere ASIST-Stufe als die Grundstufe der Softs haben, wenn eine hinreichend große Pulsstufe zur Verfügung steht und die Talentsofts mit einer Stufe arbeiten, die vom Talentleitungssystem verarbeitet werden kann.

Cluster

Designstufenmodifikator: Speziell

Auf einem Clusterchip sind mehrere Talentsoftprogramme codiert außerdem gibt es ein Directoryprogramm, das die Interaktion zwischen dem Benutzer und den Programmen koordiniert. Mehrere Talentsoftprogramme eines Clusterchips können gleichzeitig benutzt werden. Der Zugriff erfordert jeweils eine Freie Handlung.

Wenn ein Talentsoft mit der Clusteroption in einer Chipbuchse mit Expertensystem (siehe *M&M 3.01 D*, S. 21) verwendet wird teilen sich alle Programme des Chips, die aktiviert sind, den Aufgabenpool.

Die Stufe des Directoryprogramms ist gleich der Anzahl an gleichzeitig nutzbaren Talentsofts des Clusterchips. Es hat einen Größenmultiplikator von z. Die Größe dieses Directoryprogramms addiert sich zur Pulsstufe jedes Talentsoftprogramms hinzu, das vom Clusterchip geladen und in einem Talentleitungssystem einge. setzt wird.

Wenn ein Talentsoftprogramm von einem Clusterchip in ein Headware-Memory geladen und von Headware benutzt wird, wird das Directoryprogramm nicht benötigt und seine Größe spielt keine Rolle.

Die Stufe der Clusteroption kann die Stufe einzelner Talentsohn auf dem Chip überschreiten.

Jedes Talentsoftprogramm auf einem Clusterchip hat seine eigene Designstufe, auch das Directoryprogramm. Die gesamten Mp des Chips entsprechen der Summe der Mp aller Programme auf dem Chip.

Defekt

Designstufenmodifikator: Speziell

„Defekte" Aktionssofts sind das Ergebnis fehlgeschlagener Versuche, ein maßgeschneidertes Aktionssoft zu fertigen - und da maßgeschneiderte Softs schwierig herzustellen sind, sind defekte Kopien gar nicht so selten. Diese fehlerhaften Aktionssofts werden üblicherweise von den maßgeschneiderten Elementen gereinigt und dann an Schnäppchenjäger verkauft, die den niedrigen Preis und die geringe Mp-Größe zu schätzen wissen. Defekte Aktionssofts haben die gleichen Auswirkungen auf den User wie maßgeschneiderte Talentsofts, die von jemand anderem als der vorgesehenen Person verwendet werden.

Defekte Aktionssofts arbeiten mit 75 Prozent (abgerundet) ihrer Stufe, werden aber hinsichtlich der Talentleitungs-Pulsstufe mit ihrer vollen Stufe gewertet. Sobald sie benutzt werden, verursachen sie (Stufe)L Betäubungsschaden, gegen den mit der Willenskraft Widerstand geleistet werden kann.

Die Defekt-Option senkt die tatsächliche Größe eines Programmes um 50 Prozent, die Designgröße wird jedoch um 150 Prozent erhöht. Diese Option ist nur für Aktionssofts erhältlich. Sie kann nicht mit der Optimierungs-Option kombiniert werden.

DIMAP

Designstufenmodifikator: +DIMAP-Stufe

Die "Direkt Interpretive Memory Augmentation Programming" -Option (DIMAP) ermöglicht dem Benutzer, die Programmierung eines Talentsofts besser zu interpretieren und besser mit den eigenen Erinnerungen in Zusammenhang zu bringen. Ein Chip, der mit dieser Option programmiert wurde, erlaubt dem Benutzer die Verwendung verwandter Würfelpools, wenn er die Fertigkeit einsetzt. Die Anzahl an Würfeln, die aus dem zugeordneten Pool entnommen werden kann, darf die DIMAP-Stufe des Chips nicht übersteigen und ist die Anzahl an Würfeln, die pro Kampfrunde verfügbar sind (es gelten die Standardregeln für Würfelpools).

Die DIMAP-Stufe erhöht die Designstufe des Talentsofts, wird bei der Bestimmung des ASIST-Stufenlimits eines Talentleitungssystems jedoch nicht zur Grundstufe des Softs hinzuaddiert.

DIMAP-Benutzer erleiden einen Auswurfschock von (DIMAP-Stufe)M Betäubungsschaden (Widerstandsprobe auf Willenskraft), wenn sie aufhören, das Talentsoft zu benutzen.

Balthazar, ein Rigger, hat sich gerade in ein Schnellboot eingestöpselt. Er hat noch nie ein Schiff geriggt, doch glücklicherweise besitzt er ein Motorschiffe-5-Talentsoft mit DIMAP 3. Das bedeutet, dass er das Schiff mit einer Fertigkeit von 5 riggen kann und zudem noch 3 Würfel seines Steuerpools verwenden darf.

Einschränkung

Designstufenmodifikator: +1

Ein Talentsoft mit der Einschränkungs-Option hat einen eingebauten "Mentalblock", der verhindert, dass das Soft auf bestimmte Weise oder unter bestimmten Bedingungen eingesetzt wird. Zum Beispiel könnte ein Pistolen-Aktionssoft darauf programmiert werden, nur mit einer bestimmten Pistolenmarke zu funktionieren oder sogar auszusetzen, wenn das Ziel eine Person in Konzernsicherheitsbekleidung ist. Jede Einschränkung zählt als separate Option.

Einweg

Designstufenmodifikator: Speziell

Ein Einwelt-Talentsoft kann ein einziges Mal eingesetzt werden, danach brennt es aus, so ähnlich wie viele BTLs. Nach der Aktivierung zerstört sich der Chip automatisch nach einer Stunde oder wenn er wieder deaktiviert wird. Die tatsächliche Größe eines Einweg-Softs verringert sich um 75 Prozent, seine Designgröße erhöht sich jedoch um 50 Prozent Demochips, die von Konzernen als Werbemittel für ihre Produkte herausgegeben werden, haben oft diese Option, meistens noch kombiniert mit der Einschränkungsoption.

Implantat

Designstufenmodifikator: Speziell

Ein Implantatchip ist ein Talentsoft, das in einer Fixbuchse (siehe S. 94) fest verdrahtet ist. Implantatchips können nicht mit einer Standard-Datenbuchse oder -Chipbuchse geladen werden. Sie existieren nur als integraler Bestandteil einer Fixbuchse.

Da Implantat-Aktionssofts direkt mit den Talentleitungsinterfaces des Benutzers verdrahtet sind, stellen sie weniger Anforderungen an die ASIST-Funktionen des Talentleitungssystems. Sie operieren mit ihrer vollen Stufe, zählen hinsichtlich des ASIST-Stufenlimits des Talentleitungssystems jedoch nur mit ihrer halben Stufe (aufgerundet). Das ermöglicht dem System, Implantat-Aktionssofts zu verarbeiten, deren Stufe bis zum Doppelten der ASIST-Stufe des Talentleitungssystems beträgt.

Die tatsächliche Größe von Implantat-Talentsofts sinkt um 50 Prozent, ihre Designstufe erhöht sich jedoch um 150 Prozent.

Ein Implantat-Aktionssoft ist so codiert, dass es andere aktive Talentsofts in einem Talentleitungssystem automatisch unterdrückt, wenn das Implantat-Soft mehr Mp oder ASIST benötigt. Falls das andere Soft jedoch auch ein Implantat ist, so wird das höherstufige Implantat-Aktionssoft das andere unterdrücken.

Implantatchips können nicht die Optionen Pluscode oder Optimierung haben.

Jack hat Talentleitungen mit einer ASIST-Stufe von 4. Nach dem er sich bei einem Mafia-Capo mächtig verschuldet hat, wacht er eines Tages mit einer Fixbuchse auf. Das Implantat-Talentsoft in der Chipbuchse ist Sprengstoffe 8- er ist jetzt das private Sprengkommando des Capos. Zwar beträgt die Stufe des Talentsofts 8, doch es wird nur mit der halben Stufe (4) auf das ASIST-Limit des Talentleitungssystems angerechnet, das auch 4 beträgt. Wenn der Capo also das Talentsoft aktiviert -haben wir schon erwähnt, dass die Fixbuchse fernaktiviert werden kann?-, läuft auf Jacks Talentleitungen nichts anderes mehr.

Wenn das Implantat-Talentsoft nur Stufe 4 hätte, würde es nur mit Stufe 2 auf das ASIST-Limit angerechnet. Jack könnte also gleichzeitig noch ein anderes Soff benutzen, das nur 2 ASIST-Punkte beanspruchen würde.

Maßgeschneidert

Designstufenmodifikator: Speziell

Maßgeschneiderte Aktionssofts sind auf einen bestimmten Benutzer zugeschnitten. Das Talentsoft arbeitet nur bei dem vorgesehenen Benutzer ordnungsgemäß, da es speziell auf sein Körper- und Talentleitungssystem programmiert wurde. Maßgeschneiderte Aktionssofts liefern einen Bonus von +1 auf die Fertigkeit, auf die sie programmiert sind; dieser Bonus wirkt sich nicht auf Pulsstufe oder Designstufe aus.

Wenn ein maßgeschneidertes Aktionssoft von jemand anderem als dem vorgesehenen Benutzer eingeschoben und aktiviert wird, so wird diese Person an Koordinationsstörungen und Desorientierung leiden. Alle Mindestwürfe erhalten einen Modifikator von +2, solange das Soft aktiv ist. Der Charakter muss zudem jedes Mal mit seiner Willenskraft eine Widerstandsprobe gegen (Stufe)L Betäubungsschaden werfen, wenn er die auf dem Chip gespeicherte Fertigkeit einsetzt. Dabei liefert das maßgeschneiderte Aktionssoft nur die Hälfte seiner Grundstufe an Fertigkeitenwürfel (aufgerundet).

Maßgeschneiderte Aktionssofts werden auf Bestellung gefertigt und sind nicht im Kaufhaus erhältlich. Der Charakter, der einen maß-

geschneiderten Chip ordert, muss sich einer körperlichen Untersuchung und einer Talentleitungsdiagnose unterziehen. Mit diesen Testergebnissen wird eine benutzerspezifische Version des Aktionssofts aus dem generellen Programmcode hergeleitet. Diese Option verringert die tatsächliche Größe eines Programmes um 50 Prozent, erhöht jedoch seine Designgröße um 150 Prozent.

Diese Option ist nur für Aktionssofts erhältlich. Sie kann nicht mit der Optimierungs-Option kombiniert werden, da der Code bereits für den Benutzer optimiert wird.

Optimierung

Designstufenmodifikator: Speziell

Die Optimierungsoption reduziert die Größe eines Programmes um 50 Prozent, erhöht jedoch seine Designgröße um 100 Prozent. Optimierung ist nicht kompatibel mit maßgeschneiderten, „defekten" oder Implantat-Talentsofts.

Overdrive

Designstufenmodifikator: +Overdrivestufe

Diese teilweise auf BTL-Technologie basierenden Chips ermöglichen dem Benutzer, sein Talentleitungssystem über das normale ASIST-Limit hinaus zu benutzen. Wissenssofts verwenden diese Option selten, außer vielleicht auf speziellen Personafix-Cluster- chips, auf denen gelegentlich Programme mit dieser Option enthalten sind.

Ein Chip mit der Overdriveoption liefert eine Anzahl zusätzlicher Würfel in Höhe seiner Overdrivestufe für Proben mit der betreffenden Fertigkeit. Die Fertigkeit wird also mit einer um die Overdrivestufe erhöhten Stufe aktiviert; da die Overdrivestufe jedoch für das ASIST-Limit keine Rolle spielt, kommt im Endeffekt eine Fertigkeit zum Einsatz, die eine höhere Stufe als die ASIST-Stufe des Talentleitungssystem hat. Als Nebenwirkung erschwert der Overdrive es allerdings dem Charakter, andere Fertigkeiten einzusetzen; für alle anderen Fertigkeitsproben, die abgelegt werden, während der Overdrivechip aktiv ist, gilt ein Mindestwurfmodifikator in Höhe der Overdrivestufe.

Um ein Overdrive-Talentsoft willentlich zu deaktivieren oder den Chip zu entfernen, muss der Charakter eine vergleichende Probe zwischen seiner Willenskraft und der doppelten Overdrivestufe des Softs werfen. Diese Probe erfordert eine Komplexe Handlung. Die Deaktivierung des Chips verursacht beim Benutzer einen (Overdrive-stufe)S Betäubungsschaden, dem mit der Willenskraft widerstanden werden kann.

Overdrive-Aktionssofts können zum Zusammenbruch eines Talentleitungssystems führen. Werfen Sie jede Kampfrunde eine Probe mit der Talentleitungs-stufe gegen das Doppelte der Overdrivestufe des Softs. Mißlingt die Probe, so erhalten die Talentleitungen 1 Stresspunkt (siehe *M&M 3.01 D*, S. 136) und müssen eine Stressprobe ablegen.

Cluster-Overdrivechips: Overdrive-Talentsoftprogramme können auch auf Clusterchips verwendet werden, doch dann muss auch das Directoryprogramm des Clusterchips eine Overdrivestufe haben. Talentsofts können keine Overdrivestufe haben, die höher ist als die Overdrivestufe des Directoryprogramms. Eine Anzahl Talentsoftprogramme (die nicht die Overdriveoption haben) auf dem Clusterchip, die der Stufe des Directoryoverdrives entspricht, können gleichzeitig aktiviert werden und erfordern keine Fertigkeitenmodifikatoren.

Wenn die Programme des Clusters aktiviert sind, die über die Overdriveoption verfügen, so erleidet der Benutzer einen Mindestwurfmodifikator auf alle anderen Fertigkeitenproben in Höhe der Overdrivestufe des Directoryprogramms, +1 für jedes zusätzlich aktive Overdriveprogramm.

Ein Talentsoftprogramm des Chips zu deaktivieren erfordert die oben beschriebene vergleichende Probe. Wenn Cluster-Talentsoftprogramme in ein Headware-Memory geladen werden, kann der User auch das Directoryprogramm mit in den Memory laden, um die Vorteile (und Nachteile) seiner Benutzung zu genießen.

Pluscode

Designstufenmodifikator: +Pluscodestufe

Ein Talentsoft mit der Pluscodeoption reduziert die Anforderungen an die Talentleitungs-ASIST durch hochentwickelte Cache- und Routingalgorithmen, verbesserte Gedächtniskorrelation und bedeutet, dass Pluscode-Softs hinsichtlich des ASIST-Limits von Talentleitungen mit einer verringerten Stufe, die der eigentlichen Stufe des Softs minus der Pluscodestufe entspricht, zum Tragen kommen. Die sorgt nur dafür, dass besser „laufen". Das Soft ist immer noch auf eine Grundstufe beschränkt, die die ASIST-Stufe des Talentleitungssystems nicht überschreiten kann.

Die Pluscodeoption kann die Anforderungen an die ASIST der Talentleitungen nicht unter 1 senken. Mit anderen Worten: Die Pluscodestufe kann nicht höher sein als die Grundstufe des Talentsofts -1.

Balthazar hat Talentleitungen mit einer ASIST-Stufe von 5. Er ist auf einem Run, bei dem er sich auf mehrere Talent softs stützen muss. Das erste ist Hover-

kraft 5 (Pluscode 4), das nur einen Punkt ASIST benötigt (5-4). Das zweite ist Hovercraft-B/R 4 (Pluscode 2), das zwei weitere ASIST-Punkte beansprucht (4-2), es bleiben Balthazar also noch 2 ASIST-Punkte (5-1-2=2). Seine Pulsstufe ist hoch genug, also schiebt er noch ein Unterwasserkampf 5 (Pluscode 3) ein, das die verbleibenden ASIST-Kapazitäten seines Talentleitungssystems belegt.

Rauschen

Designstufenmodifikator: -1

Rausch-Softs sind Standardtalentsofts mit Produktionsfehlern. Solche Chips werden oft nicht weggeworfen, sondern einem Codereinigungsprozess unterzogen, der die Fehler größtenteils ausmerzt.

Rausch-Softs lassen sich normal verwenden, sie geben jedoch ein störendes Rauschen ab, das zu Resonanzen im Cyberwareinterface im Kopf des Benutzers führt. Da diese Chips fehlerhaft sind, sind sie billiger als normale Talentsofts, und User, denen die höheren Mp und das ständige Rauschen nichts ausmachen, sehen sie als Schnäppchen an. Rausch-Talentsofts arbeiten mit ihrer Grundstufe, doch ihre tatsächliche Größe wird durch das Rauschen erhöht. Bestimmen Sie die Mp-Größe des Rauschens mit der Rauschstufe und einem Multiplikator von 3.

Das Rauschen modifiziert die Wahrnehmungsproben des Benutzers mit der Hälfte der Rauschstufe (aufgerundet), während das Talentsoft aktiv ist. Zusätzlich - da das Rauschen zu Interferenzen und Störsignalen führt - sinkt die Stufe jedes anderen gleichzeitig aktivierten Aktionssofts um die Rauschstufe des Rausch-Softs.

Virus

Designstufenmodifikator: -

Die meisten Viruschips sind Rausch-Softs mit Problemen. Es existieren viele Virusoptionen, die verbreitetsten sind: Schnee, Blocker, Elektroschock und Rückkopplung. Jede Virusoption hat eine eigene Stufe, und ein Talentsoft kann mehr als eine Virusoption haben.

Die meisten Virusoptionen haben keine Auswirkungen auf den Benutzer, bis das Talentsoft aktiviert und die Fertigkeit eingesetzt wird. Andere wurden speziell modifiziert, so dass sie einen Effekt hervorrufen, sobald das Soft aktiviert wird oder wenn eine bestimmte Handlungssequenz ausgeführt wird - d. h. die Fertigkeit muss auf eine bestimmte Weise eingesetzt werden. Virusoptionen können mit anderen Optionen kombiniert werden.

Virusoptionen haben keine Auswirkungen auf die Designgröße eines Softs, erhöhen jedoch die tatsächliche Größe des Softs. Behandeln Sie den Virus wie ein zusätzliches Programm auf dem Chip mit einer Mp-Größe, die von der Virusstufe und einem Multiplikator von 3 bestimmt wird.

Manche BTL-Optionen können ebenfalls als Virusoptionen auf einem Talentsoft auftreten. Dazu gehören Schwarzer Tod, Schwarze Nacht und Psychotrop (siehe BTL-Optionen, S. 98).

Schnee: Talentsofts mit dieser Virusoption sind Rauschchips mit permanenter Wirkung. Selbst nachdem das Soft deaktiviert oder entfernt wurde, hält das Rauschen an. Um die Talentleitungen wieder in Ordnung zu bringen, ist eine Computer(Kybernetik)-Probe gegen einen Mindestwurf in Höhe der Schneestufe mit einem Grundzeitraum von 12 Stunden erforderlich. Dazu wird eine Kybernetik-Werkzeugkiste und ein Computer mit Arbeitsspeicher in Höhe der dritten Potenz der Virusstufe benötigt.

Blocker: Dieses Talentsoft wurde so schlampig gefertigt, dass es ein Störsignal durch das Talentleitungssystem des Benutzers jagt, ähnlich dem eines Talentblockers (siehe *SR3.01 D*, S. 292). Wenn der Chip aktiv ist, gilt für alle Aktionsfertigkeiten ein Mindestwurf in Höhe der Blockerstufe.

Buzzvirus: Hierbei handelt es sich um ein Direct-Input-BTL-Programm, das bei jedem Einsatz der Fertigkeit Emotionen erzeugt. Zum Beispiel kann ein Moodchip-Programm integriert sein, das dem Benutzer jedes Mal, wenn er auf das Talentsoft zugreift, erregende oder belebende Gefühlsregungen verschafft. Da der Benutzer BTL-Effekte erlebt, kann er auf die gleiche Weise süchtig werden, als würde er das BTL direkt verwenden. Siehe Nebenwirkungen von BTLs, S. 95.

Rückkopplung: Talentsofts mit dem Rückkopplungsvirus infizieren die Firmware der Wissenssoftverbindung oder Talentleitungen eines Charakters. Jedes Mal, wenn ein Talentsoft eingesetzt wird, besteht eine 50prozentige Chance, dass der Benutzer in eine Rückkopplungsschleife gerät und nicht mehr aufhören kann, die Fertigkeit zu benutzen. Dieser Effekt hält 1W6 Stunden an oder bis dem Charakter eine Willenskraft(Rückkopplungsstufe x2)-Probe gelingt. Rückkopplungsinfektionen können nach den gleichen Regeln beseitigt werden wie Schneeinfektionen.

Elektroschock: Dieses Virus gibt jedes Mal, wenn das Sott deaktiviert wird, einen Stromstoß ab, um das Talentsoftsystem zu rösten. Werfen Sie eine Virusstufenprobe gegen die Stufe des Talentleitungssystems bzw. gegen einen Mindestwurf von 2, wenn das betroffene System eine Chipbuchse oder eine Wissenssoftverbindung ist. Erhöhen Sie den Mindestwurf um +2 für jede Cyberwarekategorie über Standard. Jeder Erfolg verursacht am betroffenen System 1W6: 2 Stresspunkte (siehe Stress, *M&M 3.01 D,* S. 136). Werfen Sie für den kompletten verursachten Schaden nur eine gemeinsame Stressprobe.

TALENTSOFTS MIT OPTIONEN KAUFEN

Ein Charakter, der ein Talentsoft kauft, kann dabei die enthaltenen Optionen festlegen. Wenn der Spielleiter es erlaubt, kann ein Charakter zusätzlich zu den erwünschten Optionen noch andere Optionen wählen, um fehlgeschlagene Verfügbarkeitswürfe auszugleichen. Ein Charakter kann jede beliebige Option wählen, doch für einige benötigt er die ihrer Legalitätsstufe entsprechenden Lizenzen.

In der Regel ist der Preis für ein Talentsoft mit Optionen der gleiche wie für eines ohne Optionen, wobei jedoch einige bestimmte Optionen etwas mehr kosten können. Die Preise basieren auf der Designstufe, nicht der tatsächlichen Größe. Die Modifikatoren für Talentsofts mit Programmoptionen finden Sie in der Tabelle "Talentsoft-Optionen" auf S. 94.

Bei Talentsofts mit mehreren Optionen gelten nur die höchsten Verfügbarkeits- und Straßenindexwerte. Virussofts und Rauschsofts werden üblicherweise nicht als solche, sondern als angeblich hochwertige Ware verkauft; verwenden Sie die Werte für die verkaufte Soft, nicht für das Virus oder die Rauschoption.

Der Spielleiter kann einem Charakter den Kauf bestimmter Optionen verweigern, wenn der Charakter nicht die passenden Wissens- oder sozialen Fertigkeiten besitzt, um an diese Option heranzukommen. Außerdem darf der Spielleiter den Charakter gerne darüber im Unklaren lassen, was genau er sich da gekauft hat, um so einige nette dramatische oder humorvolle Elemente in das Rollenspiel zu bringen.

Analyse von Talentsoftinhalten

Wenn ein Charakter ein Talentsoftchip in einen Computer oder einen Taschensekretär einschiebt, kann er dessen Adressverzeichnis lesen. Das Adressverzeichnis gibt den Inhalt eines Chips an, sowohl die Fertigkeiten als auch die Optionen, doch dieses Verzeichnis kann leicht modifiziert werden, um falsche Inhalte anzuzeigen. Eine erfolgreiche Computer(Kybernetik)-Probe gegen einen Mindestwurf von 4 zeigt die tatsächliche Größe des Chips, was oft schon reicht, um aufzudecken, dass die Informationen des Adressverzeichnisses nicht korrekt sind.

Für eine komplexere Analyse ist ein Computer erforderlich, der das gesamte Talentsoft (die tatsächliche Größe) laden und eine Computer(Kybernetik)-Probe gegen einen Mindestwurf und mit ei-

nem Grundzeitraum von 5 Minuten pro Mp des Softs durchführen kann. Überzählige Erfolge können dazu verwendet werden, zusätzliche Informationen zu erlangen oder die Zeit für die Aufgabe zu verkürzen. Wenn die erste Probe erfolgreich ist, kann der Charakter sie mit einem Mindestwurfmodifikator von +2 wiederholen, um zu versuchen, weitere Informationen zu bekommen.

ANALYSE VON TALENTSOFTS

Erfolge	Informationen
1	Die tatsächliche Größe des Chips in Mp und die Fertigkeit, die auf dem Chip codiert ist (bzw. eine der Fertigkeiten auf einem Clusterchip)
2	Die Stufe der Fertigkeit (oder eine weitere Fertigkeit auf einem Clusterchip)
3	Eine Programmoption
4	Die Stufe der Option
5+	Weitere Optionen, Fertigkeiten oder Stufen (1 pro zusätzlichem Erfolg)

Blaster hat Talentleitungen 3, die 50 Mp Talentsofts vertragen können. Die ASIST-Stufe seiner Talentleitungen beträgt also 3, die Pulsstufe 50 MA

Blaster hat letzte Woche bei einer Kneipenschlägerei mächtig was abbekommen, also hat er sich überlegt, dass er sich besser ein "Waffenloser Kampf"-Talentsoft zulegt. Er hätte gern eine DIMAP-2-Option, weiß aber auch, dass dies die Größe des Softs erhöhen wird. Blaster möchte das Soff auch gerne mit der Pulsrate laufen lassen, die er bereits hat, also lässt er es optimieren.

Die Grundstufe des Chips ist 3 und die DIMAP-2-Option erhöht die Designstufe auf 5 (3 + 2). Wir sehen in der Tabelle „Programmgrößen" nach, suchen den Schnittpunkt von Designstufe 5 und Multiplikator 3 - dem Multiplikator für Grundfertigkeiten - und erhalten eine Größe von 75 Mp. Da der Chip optimiert ist, reduziert sich seine tatsächliche Größe auf 38 Mp (75 +2, aufgerundet). Das Programm hat jedoch eine Designgröße von 150 Mp (75 x2).

Normalerweise haben Aktionssofts einen Grundpreis von Mp x 100 Nuyen. Bei einer Designgröße von 150 Mp beträgt der Grundpreis des Chips also 15.000 Nuyen (150x 100). Da dieser Chip jedoch die DIMAP-2-Option hat, erhöht sich der Preis um 20 Prozent (2 x 10) auf 18.000 Nuyen (15.000x 1,2).

Die Grundverfügbarkeit für Aktionssofts ist 6/4 Tage mit einem Straßenindex von 1,25. Für Chips mit mehreren Optionen gelten nur die höchsten Verfügbarkeits- und Straßenindex-Modifikatoren. Für den Chip, den Blasster haben will, sind die Modifikatoren bei beiden Optionen gleich: +2/x2 Verfügbarkeit und +0,25 Stra ßenindex. Das Endresultat ist eine Verfügbarkeit von 8/8 Tagen und ein Straßenindex von 1,5.

FIXBUCHSE

Eine Fixbuchse ist eine Chipbuchse, die nur mit einemeinzigen, ganz bestimmten Talentsoft mit Implantatoption oder einem BTL funktioniert (tatsächlich ist der Chip von vornherein fest in die Fixbuchse eingebaut.

Fixbuchsen können mit anderen Headware-Kommunikationsgeräten verbunden werden, so dass sie ferngesteuert aktiviert und deaktiviert werden können. Solche Systeme werden häufig von Vollzugsanstalten, Bunraku-Etablissements oder anderen Einrichtungen verwendet, die ein gewisses Maß an Fernkontrolle über den Träger der Fixbuchse wünschen.

Regeln

Fixbuchsen werden in der Regel gegen den Willen des Trägers installiert. Der Chip kann nur mit einer erfolgreichen Biotech (Cybertechnologie)-Probe gegen einen Mindestwurf von 8 entfernt werden. (Manche Konzerne sollen angeblich den Chip an Ort und Stelle verschweißen, was die Entfernung der gesamten Buchse erforderlich macht, oder sogar einen Auslösemechanismus integrieren, durch den eine Cortexbombe oder eine andere nette Überraschung ausgelöst wird, sobald der Chip entfernt wird.)

Fixbuchsen funktionieren wie normale Chipbuchsen (*SR3.01D*, S. 297), außer dass nur Talentsofts oder BTLs mit der Implantatoption (S. 91 bzw. 97) verwendet werden können.

Manche Fixbuchsen sind mit einem RAS-Override ausgestattet (*M&M 3.01 D*, S. 23), was den Benutzer daran hindert, sich zu bewegen, solange der Chip aktiv ist. In dem Fall erhöhen sich für den Charakter alle Mindestwürfe um 8.

TALENTSOFT-OPTIONEN

Option	Designstufenmodifikator	Preis	Verfügbarkeit	Straßenindex	Legalität
Anpassungsfähigkeit	+2	Normal	Normal/x1,5	+0,25	Legal
Cluster	Speziell	Normal	Normal/x 1,5	+0,25	Legal
D	Speziell	x0,25	+2/x2	x0,5	10Y
DIMAP	+Stufe	+(Stufe x 10)%	+Stufe/x2	+0,25	6P-Y
Einschränkung	+1	x0,75	Normal	-0,25	Legal
Einweg	Speziell	x0,5	-1/x0,5	x0,5	Legal
	Speziell	Normal	Normal	+0,25	Legal
Maßgeschneidert	Speziell	x2	+4/x3	x2	Legal
Optimierung	Speziell	Normal	+2/x2	+0,25	Legal
Overdrive	+Stufe	+(Stufe x10)%	+Stufe/x1,5	+0,25	5P-Y
Pluscode	+Stufe	Normal	+Stufe/x2	+0,25	Legal
Rauschen	-	x0,75	-1/Normal	x0,75	Legal
Virus	-	Normal	-1/Normal	x2	4Y

Anmerkung: „Stufe" bezieht sich auf die Stufe der Programmoption

NEUE TALENTSOFT-CYBERWARE

	Essenzverlust	Preis	Verfügbarkeit	Straßenindex	Legalität
Fixbuchse	0,1	500¥ + Chipkosten	2/48 Std	1	3-Y

BTL-CHIPS

BTL-Chips („Better Than Life") sind die illegale Droge der 2060er. Diese extrem suchterzeugenden Chips produzieren starke ASIST-Signale, die direkt das limbische System (oder „Lustzentrum") des Gehirns stimulieren. Da bei BTLs die Amplitudenkontrolle lahmgelegt wurde, sind die erzeugten Wahrnehmungen und Emotionen wesentlich intensiver und suchterzeugender als bei Standard-Simchips. Auf den Schwarzmärkten der Welt sind viele Arten von BTLs erhältlich. Es gibt sie in unterschiedlichen Formaten und die BTL-Programme können mit Optionen modifiziert werden, genauso wie Deckerutilities oder Talentsofts. Auf der Straße kursieren eine ganze Reihe von Slangausdrücken für BTLs und ihre Benutzung, wie zum Beispiel "Beetles", "Playback", "Zombiechips", „Hirnröster" oder "Trancer".

BTL-FORMATE

Es gibt zwei Wiedergabeformate für BTLs: Dreamdeck-Chips und Direct-Input-Chips. Beide sind normalerweise so modifiziert, dass sie nach einer Anwendung oder einer vorher festgelegten Zahl von Anwendungen ausbrennen (siehe BTL-Programmoptionen, S. 96). BTL-Aufzeichnungen sind fast immer Hardsims, sie enthalten also die physischen Stimulationen wie auch die emotionalen Tracks. Extreme körperliche Stimulationen fühlen sich nett an, doch die meisten BTL-User fahren besonders darauf ab, sich wie eine andere Person zu fühlen - und dafür braucht man die Emotio-Tracks.

Dreamdeck-Chips

Um einen Dreamdeck-Chip zu benutzen, muss dieser in ein Sim-Sinndeck eingesteckt werden, das speziell für die BTL-Wiedergabe modifiziert wurde. Sowohl der Chip als auch das Deck müssen BTL-modifiziert sein, sonst wird die Wiedergabe verstümmelt, was für einen echten BTL-Junkie aber trotzdem noch erfreulich genug sein kann.

Dreamdecks kosten mehr als Standard-Decks, doch sie sind die Eurocar Westwinds des BTL-Missbrauchs - sie können die Lieblings-BTLs des Users wieder und wieder abspielen.

Direct-Input-Chips

Diese Chips werden direkt in eine Daten- oder Chipbuchse eingesteckt, in die die für die BTL-Wiedergabe erforderlichen Mikroprozessoren und Speichermodule eingebaut wurden. Üblicherweise löscht sich die gesamte Einheit nach einmaligem Gebrauch, außerdem ist ein Timer enthalten, der traumatische Extremanwendungszeiten vermeiden soll. Aber leider sind Toleranzgrenzen individuell, und was für den einen Benutzer eine akzeptable Dosierung ist, ist für den anderen schon eine Fahrkarte ins Recyclingzentrum. Chips, die speziell für kontinuierliche Wiedergabe gebrannt werden, heißen auf der Straße „Traumtore" - und oft genug stellen sie sich als Tore heraus, die nur in einer Richtung benutzt werden können.

MODIFIZIERUNG VON CHIPS UND DECKS

Es gibt verschiedene Gründe, weshalb ein BTL-User sich ein modifiziertes Simdeck oder gar BTL-Chips wünschen mag, um bestimmte Einschränkungen von Herstellern und Dealern zu umgehen.

Modifizierung von Simdecks für BTLs

Normale SimSinn-Decks (*SR3.01 D*, S. 285) können sehr leicht für die BTL-Benutzung modifiziert oder, anders gesagt, zu Dreamdecks umfunktioniert werden. Dazu ist eine erfolgreiche Elektronik B/R-Probe gegen einen Mindestwurf von 4 und mit einem Grundzeitraum von 2 Stunden erforderlich. Es ist ebenso einfach, zu erkennen, ob ein Simdeck in ein BTL-Deck umfunktioniert wurde, dazu wird nur eine erfolgreiche Elektronik(5)-Probe benötigt. Modifizierte Simdecks sind illegal und haben eine Legalitätsstufe von 3Y.

Modifizierung der Langlebigkeit

Es ist möglich, den eingebauten Selbstzerstörungs-Mechanismus eines BTLs zu deaktivieren - bzw. die Erosions-, Einwelt- oder Timeroption. Das erfordert eine erfolgreiche Computer(Hardware) B/R-Probe gegen einen Mindestwurf von 6 mit einem Grundzeitraum von 6 Stunden. Dafür wird eine Mikrotronik-Werkzeugkiste benötigt. Bei einem Fehlschlag brennt der Chip aus.

Deaktivierung des RAS-Override

Wenn die RAS-Override-Sicherheitsschaltung eines Simdecks oder Direct-Input-Chips deaktiviert wird (siehe RAS-Override-Option, S. 98), so kann der Benutzer sich bewegen und Dateninput seiner eigenen Sinne erhalten, während er chippt. Solche User, die auch als "Walkie Talkies" bezeichnet werden, integrieren die Realität in die Phantasien, die sich in ihren Köpfen abspielen.

Für diese Modifikation ist eine Elektronik B/R-Probe für ein Simdeck bzw. eine Computer(Hardware) B/R-Probe für einen DirectInput-Chip erforderlich. Der Mindestwurf beträgt 4, der Grundzeitraum 2 Stunden.

NEBENWIRKUNGEN VON BTLS

Man kann sehr schnell von BTLs anhängig werden, da diese Chips physisch und psychisch suchterzeugend sind. Wie bei anderen suchterzeugenden Substanzen gelten auch hier die Regeln für Drogenmissbrauch (*M&M 3.01 D,* S. 132), wobei die betreffenden Werte in der Tabelle "BTL-Abhängigkeit" (S. 99) angegeben werden.

Ausgedehnter BTL-Missbrauch kann zu vielfältigen unangenehmen Nebenwirkungen führen. Immer wenn ein BTL-Abhängiger eine Attributsprobe versägt und einen Punkt an Willenskraft oder Konstitution verliert, kann der Spielleiter ein Geistiges Handicap (siehe *SR Kompendium*, S. 27) oder einen anderen Effekt verhängen, wie zum Beispiel Gedächtnisverlust, psychotische Anfälle, Persönlichkeitsspaltung, Katatonie, Angstzustände oder Flachbacks. Flashbacks treten besonders dann recht häufig auf, wenn ein Benutzer wiederholt ein bestimmtes BTL-Programm chippt. Ein Abhängiger kann auch Syndrome entwickeln, bei denen er immer wieder mehrere dieser Effekte durchlebt, oder an Synästhesie leiden, einem Sinnesüberlagerungszustand, bei dem manche Sinnesreue sich auf einen ganz anderen Sinn auswirken, d. h. Geschmack wird als Sehreiz gefühlt, Schall als Berührung usw.

Das sind alles gute Gründe, die Finger von diesen Chips zu lassen -oder so schnell wie möglich clean zu werden, wenn es schon passiert ist. Extreme Auswirkungen fortgesetzten BTL-Missbrauchs können geistiger Kollaps, verschiedene Psychosen oder neurochemische Zusammenbrüche im Gehirn sein, die nicht selten zum Tode führen. Die meisten BTL-Opfer allerdings sterben durch Unfälle, während sie unter Chipeinfluss stehen, durch Unterernährung, Dehydration oder schlicht Selbstmord.

Clean werden

Der BTL-Entzug ist eine schwierige Sache, da einer der Früheffekte des BTL-Missbrauchs darin besteht, dass die Endorphinproduktion unterdrückt wird, wenn der Benutzer kein BTL-Signal empfängt. Nach kurzer Entzugszeit leidet der Chipper an erhöhter Sensitivität gegen alle Reize, verbunden mit einer extrem niedrigen Schmerzschwelle. Spieltechnisch bedeutet das, dass Abhängige, die unter BTL-Entzug stehen, jedes Mal ein zusätzliches Kästchen an Betäubungsschaden erleiden, wenn sie Körperlichen oder Betäubungsschaden nehmen. Sie verlieren zudem einen Würfel bei allen Proben auf Schmerzresistenz, Folter oder Überstimulierung.

Intensive Psychotherapie ist in der Regel für einen erfolgreichen Entzug erforderlich, besonders bei Chipperu, die von Personafix-Chips abhängig sind.

ARTEN VON BTL-CHIPS

Es gibt vier grundlegende Arten von BTL-Chips: Dreamchips, Personafixe, Moodchips und Tripchips. Unzählige BTL-Programmoptionen variieren diese Grundarten, und es wäre mehr als verwunderlich, wenn nicht auch in genau diesem Moment in den Hexenküchen der Chipbrenner neue und noch gefährlichere Arten und Varianten entstünden.

Jeder BTL-Chip hat eine Stufe, die die Komplexität und Intensität der Sim-Erfahrung angibt. Jede BTL-Art hat zudem ihre eigenen Abhängigkeits-, Toleranz- und Härtestufen, die von der Stufe des Chips abhängen können (siehe Tabelle„ BTL-Abhängigkeit", S. 99).

Dreamchips

Dreamchips sind Standard-SimSinn-Aufzeichnungen, die dahingehend modifiziert wurden, dass sie ein Output auf BTL-Niveau liefern. Das kann ein stinknormales Studio-Sim sein, das zu einem BTL-Trip umfunktioniert wurde, oder eine persönlichere Straßenproduktion, die einen intensiven Einblick in das Leben einer bestimmten Person bietet. Die Heldenfantasien, die als "Fairy Tales" auf der Straße zu haben sind, sind die Favoriten der „kleinen" BTL-User, während die Adrenalinkicks aufgezeichneter Verbrechen und Gewalttaten oder die überwältigenden Erlebnisintensitäten pornographischer Produkte zu den beliebtesten Einwelt-Verkaufsschlagern gehören. Es gibt einen florierenden Markt mit Hardcore-Gewaltchips wie auch mit sogenannten "Snuff"-Chips, obwohl der emotionale Schock, jemandem beim Sterben Gesellschaft zu leisten, nur etwas für die abgebrühtesten Chipper ist.

Moodchips

Diese BTLs konzentrieren sich auf die emotionale Komponente der Erlebnisstimulation, wobei die Themen von Euphorie über sexuelle Stimulation bis zu Aggressionen reichen und auch die dunkleren Seiten des Gefühlslebens wie Horror oder Hass umfassen können. Die jeweiligen Straßennamen geben meistens die Art der Erfahrung wieder, gepaart mit einer Farbangabe: Blue Passion, Red Meanie, Cool White usw.

Nachdem das Programm des Chips abgelaufen ist, bricht der Benutzer normalerweise zusammen und durchlebt etwa ein oder zwei Stunden lang das genau entgegengesetzte Gefühlsspektrum. User von Sunshine-Chips zum Beispiel sind zunächst etwa zwei oder drei Stunden lang extrem glücklich und sorglos. Nach Beendigung des Programms löscht sich der Chip selbsttätig und der Benutzer erleidet einen Zusammenbruch. Er wird depressiv und mutlos, bis er einen neuen Chip einwirft oder der Effekt auf natürliche Weise allmählich nachlässt. Gewohnheits-Chipper erleiden in der Regel extremere Gefühlsumschwünge, die dann auch länger anhalten.

Mondchips sind die verbreitetsten BTLs auf der Straße. Die RAS-Override-Sicherheitsoption wird oft deaktiviert, damit der Benutzer sich unter dem Einfluss des Chips frei bewegen kann.

Personafix

Personafixe, auch P-Fixe genannt, sind die ungewöhnlichsten und gefährlichsten BTLs. Eine Kombination aus SimSinn- und Talentsoft-Technologie modifiziert die grundlegenden Persönlichkeitsmuster des Benutzers und installiert bei ihm die mnemonischen Abläufe bestimmter Verhaltensmuster. Das läuft darauf hinaus, dass der User mit neuen persönlichen Eigenschaften geimpft und somit virtuell zu einer neuen Person gemacht wird. Üblicherweise beruhen diese künstlichen Persönlichkeiten auf historischen Gestalten oder Pop-Idolen, wobei allerdings auch wesentlich abgefahrenere Modelle wie zum Beispiel Tiere erhältlich sind. P-Fixe mit niedrigen Stufen rufen leichte psychologische Effekte hervor. Bei höheren Stufen übernimmt die künstliche Persönlichkeit mitunter komplett die Kontrolle.

Personafix-Chips werden oft mittels der Clusteroption mit Talentsoftprogrammen kombiniert (siehe S. 90), um die Charaktereigenschaften und Fertigkeiten der kopierten Person so echt wie möglich nachzuahmen. Die „Angestellten" einschlägiger Bunraku-Etablissements sind mit Personafix-BTLs ausgestattet, die üblicherweise mit einem Cyberware-Datenfilter kombiniert werden.

Tripchips

Ähnlich wie Mondchips produzieren Tripchip-BTLs in erster Linie Sinnesoutput und überfluten den Benutzer mit einer Vielzahl interessanter optischer, akustischer, taktiler, geschmacklicher oder geruchlicher Impressionen. Das können einfache Effekte sein oder komplexere, kombinierte Sinneseindrücke, wie zum Beispiel die Illusion, sich unter Wasser zu befinden. Kreative BTL-Designer haben keine Mühen gescheut, Sinneswahrnehmungen zu erschaffen, die nicht auf natürliche Weise erlebt werden können. Tripchips mit niedrigen Stufen sind oft nur Softsim-Aufnahmen. Auf höheren Stufen sind meistens zudem Emotio-Trucks enthalten, so dass bestimmte Sinneswahrnehmungen auch mit Gefühlseindrücken assoziiert werden können.

BTL-PROGRAMMOPTIONEN

Die folgen Optionen können die Art und Weise, wie ein BTL arbeitet und benutzt wird, modifizieren. Manche Optionen können die Stufe eines BTLs erhöhen und sich auf seine Größe und Abhängigkeit auswirken. Die Stufen der Optionen modifizieren die Grundstufe des BTLs und erschaffen damit einen neuen Wert, der Designstufe heißt. Alle Designstufenmodifikatoren sind kumulativ.

Die tatsächliche Größe eines BTLs wird mittels der Designgröße bestimmt; schauen Sie in der Tabelle „Programmgrößen" *(SR3.OID,* S. 223) nach, wobei für BTLs ein Multiplikator von 2 gilt.

Die Stufe einer Option kann nicht größer sein als die Grundstufe des BTLs.

Die Tabelle "BTL-Optionen" (S. 99) gibt Größen- und Preismodifikatoren für verschiedene Optionen an, sowie ihre Auswirkungen auf Verfügbarkeit, Straßenindex und Legalität des modifizierten BTLs.

Cluster

Genauso wie bei Talentsofts können auch auf einem BTL-Chip mehr als ein Programm gespeichert werden. Clusterchips können außerdem Talentsoft- und BTL-Programme gleichzeitig enthalten. Bei manchen wird durch das BTL-Programm das Talentsoft verstärktwas darauf hinausläuft, dass der Benutzer süchtig nach einer bestimmten Fertigkeit wird. Die BTL-Clusteroption funktioniert genauso wie die Talentsoft-Clusteroption (S. 90).

Defekt

Ähnlich wie Defekt-Talentsofts sind Defekt-BTLs Individual-BTLs, bei deren Herstellung etwas schiefgegangen ist. Trotz ihrer fehlerhaften Codierung sind sie weltverbreitet, da sie billig sind.

Defekt-BTLs arbeiten mit 75 Prozent (abgerundet) ihrer Stufe. Außerdem verursachen sie bei jeder Benutzung (Stufe)L Betäubungsschaden, gegen den mit der Willenskraft Widerstand geleistet werden kann.

Diese Option verringert die tatsächliche Größe eines BTLs um 50 Prozent, erhöht jedoch die Designgröße um 150 Prozent. Sie ist nicht mit der Optimierungsoption kompatibel.

Einweg
Ein Einweg-BTL kann ein einziges Mal verwendet werden und brennt dann aus, genauso wie ein Einweg-Talentsoft (siehe S. 91). Diese Option ist nicht kompatibel mit der Erosions- oder Timeroption.
Die tatsächliche Größe eines Einweg-BTLs sinkt um 75 Prozent, die Designgröße dagegen wird um 50 Prozent erhöht.

Erosion
BTLs mit dieser Option haben einen eingebauten Alterungsfaktor. Jedes Mal, wenn das BTL benutzt wird, sinkt seine Stufe um 1. Wenn die Stufe auf 0 gesunken ist, ist der Chip ausgebrannt. Durch diese Eigenschaft wird jede Benutzung des Chips weniger beeindruckend als die vorhergehende, was den Benutzer veranlasst, sich einen neuen Chip zu kaufen, um das ursprüngliche Hochgefühl wieder erleben zu können.
Die Erosionsoption ist nicht kompatibel mit der Einwelt- oder Timeroption.

Implantat
BTLs mit dieser Option unterliegen den gleichen Regeln wie Implantat-Talentsofts (S. 91).

Individuell
Ähnlich der Maßgeschneidert-Option bei Talentsofts sind individuelle BTLs auf die Neurobiologie eines bestimmten Benutzers abgestimmt. Dadurch verstärkt sich die scheinbare Realität der Erlebnisse, während die Effekte gleichzeitig für andere Benutzer verzerrt werden. Individuelle BTLs sind stärker suchterzeugend, doch sie massieren auch wesentlich effektiver die Lustzentren des Gehirns.

Wenn solch ein BTL von jemand anderem als dem vorgesehenen Benutzer verwendet wird, so erleidet der Benutzer unangenehme Desorientierungs- und Feedbacksymptome, ähnlich denen bei der Verwendung maßgeschneiderter Talentsofts (S. 91).

Individuelle BTLs werden auf Bestellung angefertigt und sind nicht von der Stange erhältlich. Der Benutzer muss sich einer körperlichen Untersuchung und einer SimSinn-Diagnose unterziehen. Mit den Testergebnissen wird dann eine benutzerspezifische Version des BTLs gebrannt. Die Individualoption verringert die tatsächliche Größe eines Programms um 50 Prozent, die Designgröße wird jedoch um 150 Prozent erhöht.

Diese Option kann nicht mit der Optimierungsoption kombiniert werden, da der Programmcode bereits für den Benutzer optimiert wird.

Optimierung
Optimierte BTLs benötigen weniger Speicherplatz. Sie unterliegen den gleichen Regeln wie die Talentsofts mit Optimierungsoption (S. 92).

Partielle Amplitudenkontrolle
BTLs mit dieser Option weisen eine Amplitudenkontrolle auf, wie sie bei normalen SimSinn-Chips enthalten ist, die jedoch deutlich höher liegt, als in Ländern wie den UCAS, CAS oder dem Großteil der ADL erlaubt ist. Im Freistaat Kalifornien und einigen anderen Ländern sind diese „High-Peak"-Chips jedoch legal. Auf dem Schwarzen Markt sind sie auch als "California Hots" zu finden.

BTLs mit partieller Amplitudenkontrolle arbeiten mit ihrer halben Stufe (abgerundet) und sind daher auch weniger suchterzeugend.

BTL-GRUNDKOSTEN

Art	Dreamdeck-Grundpreis	Direct-Input-Grundpreis	Verfügbarkeit	Straßenindex	Legalität
Deamchip	Stufe x 25¥	Stufe x 60¥	3/12 Std	1	3-Y
Moodchip	Stufe x 20¥	Stufe x 50¥	3/12 Std	1	3-Y
Personafix	Stufe x 40¥	Stuf; x 75¥	4/24 Std	1	3-Y
Tripchip	Stufe x 15¥	Stufe x 40¥	3/12 Std	1	3-Y

PolyP
Genauso wie andere SimSinn-Chips können auch BTLs im PolyP-Format hergestellt werden, d. h. der Benutzer kann während des Abspielens zwischen mehreren Perspektiven wechseln.

Nur Dreamchip-BTLs können diese Option haben. Für die Verwendung von mehr als einer Perspektive wird ein BTL-modifiziertes Simdeck mit PolyP-Fähigkeiten benötigt. Mehrere Personen können gleichzeitig ein PolyP-Simdeck benutzen, wobei jeder die Perspektive eines anderen Sim-Charakters erlebt.

Ein einzelner Benutzer mit mehreren Datenbuchsen kann es einmal mit SimuIP versuchen: Dem simultanen Erleben mehrerer Perspektiven. Nicht selten folgen auf exzessives SimuIP extreme Desorientierungsphasen, allerdings behaupten manche User, dass sie dadurch zu tiefgreifenderen Einsichten und fundamentaler Stärkung der eigenen Persönlichkeit gelangen. Spieltechnisch gesehen verursacht SimuIP (Stufe)M Betäubungsschaden beim Benutzer und erhöht die Abhängigkeitsstufe um 1.

Die PolyP-Option multipliziert die Designgröße mit einem Faktor von 1,5 pro zusätzlicher Perspektive.

Psychotrop
Psychotrop-Chips sind Schwarze-Nacht-Chips, die beim Benutzer ein permanentes psychologisches Trauma hervorrufen können. Wenn der Benutzer den Chip deaktiviert oder bewusstlos wird, muss er eine Willenskraft(Psychotrop-Stufe)-Probe werfen. Misslingt die Probe, erleidet er einen dauerhaften psychotropen Schaden, ähnlich dem durch psychotropes IC verursachten.

In vielen BTLs manifestiert sich diese Option in der Form unterschwelliger Botschaften. Manche Kons drücken bekanntlich mindestens ein Auge zu, wenn es um BTL-Missbrauch in Konzernenklaven geht-angeblich weil sie dafür gesorgt haben, dass durch alle verkauften Chips die Loyalität ihrer Angestellten verstärkt wird. Die meisten Personafix-Chips mit dieser Option konzentrieren sich auf eine bestimmte Neurose oder Zwangsvorstellung und verankern sie dauerhaft in der Psyche des Benutzers.

RAS-Override
Der RAS-Override ist eine häufige Option bei Direct-Input-Chips. Genau wie der RAS-Override in den meisten Simdecks, Cyberdecks und Riggerdecks unterbricht er die Verbindung zwischen dem Gehirn des Benutzers und seinen willkürlichen Muskeln. Das verhindert, dass der Benutzer herumtaumelt und sich verletzt, während er ein Sim oder BTL abspielt.

Diese Option ist bei den meisten Dreamdeckchips nicht notwendig, da Dreamdecks normalerweise sowieso einen RAS-Override haben. Der RAS-Override lässt sich allerdings mit ein bisschen Schrauberei relativ leicht deaktivieren (siehe Modifizierung von Chips und *Decks,* S. 95).

Rohfassung
Viele Dealer sparen bei der BTL-Herstellung gerne etwas Zeit und produzieren lieber billigere Rohfassungs-Chips. Da diese Chips nicht den vollständigen Produktionsprozess durchlaufen haben, sind sie nicht so glatt und sauber gearbeitet wie normale Sims und weisen häufig kleinere Störungen auf.

Ihr geringer Preis macht sie jedoch zu bevorzugten Produkten für Chipheads, die knapp bei Kasse sind. Rohfassungschips sind weniger erlebnisintensiv und lenken den Benutzer mehr ab als andere BTLs. Beim Chippen eines Rohfassungs-BTLs gilt für alle Proben ein Mindestwurfmodifikator von + 1.

Schwarzer Tod
Diese BTLs wurden dafür konstruiert, den Benutzer umzubringen. Wenn sie benutzt werden, verursachen sie ein tödliches Biofeedback, genau so wie Schwarzes IC. Der Benutzer erleidet einen Angriff mit einem Powerniveau in Höhe der Stufe des Schwarzen Todes. Diese Chips können jedes Schadensniveau verursachen, und jedes Niveau über Leicht erhöht den Größenmultiplikator des Programms um 2 - d.h. ein Schwarzer-Tod-Chip, der Tödlichen Schaden verursacht, erhöht den Größenmultiplikator um 6. Gegen diesen Schaden kann nur mit der Konstitution Widerstand geleistet werden. Schwarzer-Tod-Chips rösten kontinuierlich das Hirn des Benutzers, wobei sie am Ende jeder Kampfrunde Schaden anrichten. Der Benutzer muss eine Komplexe Handlung aufwenden und eine erfolgreiche Willenskraft(Schwarzer-Tod-Stufe)-Probe werfen, um den Chip zu entfernen. Und selbst wenn der Chip erfolgreich deaktiviert werden kann, gibt er noch einen letzten Schuss mit dem halben Powerniveau (abgerundet) an den Benutzer ab.

Ähnlich wie die Virusoptionen bei Talentsoftchips kann der Schwarze Tod darauf programmiert werden, bei der Aktivierung des Chips oder durch irgendein anderes Ereignis ausgelöst zu werden.

Schwarze Nacht
Hierbei handelt es sich um Schwarzer-Tod-Chips, die Betäubungsstatt Körperlichen Schaden verursachen, genauso wie nicht-letales Schwarzes IC. Sobald der Benutzer bewusstlos wird, schaltet sich der Chip ab. Jedes Schadensniveau über Leicht erhöht den Größenmultiplikator des Programms um 1.

Schwarze-Nacht-Chips werden gerne von durchgeknallten Masochisten gekauft, denen es einen Kick gibt, sich selbst Schmerzen zu bereiten. Manche Chips ("Pawlows" genannt) lassen die Schwarze-Nacht-Option durch bestimmte Sinneswahrnehmungen auslösen, so dass der Benutzer jedes Mal, wenn er eine bestimmte Wahrnehmung hat, diese Schmerzen erleidet.

Timer
Die Timeroption zählt eine bestimmte Zeit herunter oder zeichnet die Anzahl der BTL-Benutzungen auf. Sobald eine vorher einprogrammierte Schwelle erreicht ist, löst der Timer eine Selbstlöschungsfunktion aus, die den Chip unbrauchbar macht.

PROGRAMMIERBARES ASIST-BIOFEEDBACK
Hochentwickelte ASIST-Technologie, gepaart mit der richtigen Medikamentierung und kräftigem Biofeedback, kann bestimmte Erinnerungen reprogrammieren. Das ist keine Gehirnwäsche-das Hirn des Opfers wird außerdem geschleudert, gemangelt und gestärkt.

Für diese Gehirnbearbeitung wird ein Programmierbares ASIST-Biofeedback-Gerät (auch PAB genannt) benötigt. Es gibt diese Geräte

BTL-OPTIONEN

Option	Designstufen-Modifikator	Preis	Verfügbarkeit	Straßenindex
Cluster	Speziell	Normal	Normal	Normal
Defekt	Speziell	x0,25	+2/x2	x0,5
Einwelt	Speziell	x0,5	Normal	Normal
Erosion	+1	x0,75	Normal	Normal
Implantat	Speziell	Normal	Normal	Normal
Individuell	Speziell	x2	+4/x3	x2
Optimierung	Speziell	Normal	+2/x2	+1
Partielle Amplitudenkontrolle	-1	x0,5	-2/x0,5	+0,5
Polyp	Speziell	xAnzahl Persp.	+1/x1,5	Normal
Psychotrop	+Stufe	x2	+2/x2	+ 1
RAS-Override	-	Normal	Normal	Normal
Rohfassung	+1	x0,5	-2/x0,5	x0,5
Schwarzer Tod	+Stufe	x2	+2/x2	+1
Schwarze Nacht	+Stufe	x2	+2/x2	+1
Timer	+1	x0,6	Normal	Normal

Anmerkung: „Stufe" bezieht sich hier auf die Stufe der Programmoption.

BTL-ABHÄNGIGKEIT

Art/Option	Abhängigkeit	Toleranz	Härte	Fixfaktor
Dreamchip	4P/2K	2	3/10	3 Tage
Mondchip	3P/3K	2	2/10	1 Tag
Personafix	5P/2K	2	5/12	1 Woche
Tripchip	3P/4K	2	4/12	1 Woche
Optionen				
Defekt	-1	-	-	-
Individuell	+3	-1	-/-2	-
Partielle Amplitudenkontrolle	-2	-2	x2/x1,5	-
Psychotrop	+1	-	-1/-1	-
Rohfassung	-1	+ 1	-	-
BTL-Stufe				
1-2	-1	-	-	-
3-4	-	-	-	-
5-6	+1	-	-	-
7-8	+2	-	-	-
9+	+4	-	-1/-1	-

in verschiedenen Stufen, von aktentaschengroßen Einheiten bis hin zu klinikinternen Maschinen, die die Umgebung des Subjekts kontrollieren. PABs sind echt geheim und ihre gelegentliche legale Anwendung ist auf lizenzierte Therapeuten begrenzt, die strengstens vom Gesetz kontrolliert werden, sowie auf einige staatliche Organisationen. Je höher die Stufe des Gerätes ist, desto schwieriger ist es, die Reprogrammierung zu erkennen oder gar rückgängig machen.

EREIGNISREPROGRAMMIERUNG

Ereignisreprogrammierung kann dazu verwendet werden, Erinnerungen an Ereignisse oder bestimmte Wissensbruchstücke zu löschen, falsche Erinnerungen einzupflanzen oder beides.

PAB-Reprogrammierung kann nicht direkt Verhalten und Charakter eines Individuums verändern, doch es ist möglich, jemanden dahingehend zu reprogrammieren, dass er glaubt, er habe beispielsweise eine leidenschaftliche Liebesaffäre mit einer bestimmten Person. Das Verhalten des reprogrammierten Individuums dieser Person gegenüber wäre dann genauso, als gäbe es tatsächlich eine Liebesbeziehung.

Je intensiver die Erlebnisse und Ereignisse sind, die reprogrammiert werden sollen, oder je länger der Zeitraum ist, der umfasst werden soll, desto schwieriger ist der Job.

Reprogrammierungsprobe

Um bei einem Subjekt Erinnerungen zu löschen, muss der Medtech, der das PAB bedient, eine Biotech-Probe werfen. Psychologie kann als Ergänzende Fertigkeit eingesetzt werden. Der Mindestwurf für diese Probe ist die Willenskraft oder Intelligenz des Opfers, je nachdem welcher Wert der Höhere ist, minus der Stufe des PAB-Gerätes. Modifikatoren für diese Probe finden Sie in der Tabelle "Reprogrammierungs-Modifikatoren" auf S. 101.

Der Mindestzeitraum für eine Reprogrammierung, ob Gedächtnis-löschung oder -fälschung, beträgt 60 Tage geteilt durch die Stufe des PAB-Gerätes (aufgerundet). Teilen Sie den Grundzeitraum wie üblich durch die Anzahl der Erfolge.

Der PAB-Bediener kann jedoch auch überzählige Erfolge dafür aufwenden, die Auswirkungen der Reprogramm-ierung für spätere Untersuchungen weniger leicht erkennbar zu machen.

Jeder hierfür zugewiesene Erfolg erhöht den Mindestwurf beim Versuch, die Reprogrammierung zu entdecken (siehe Aufspüren einer Reprogrammierung, S. 101).

Eine erfolgreiche Probe löscht zudem jede Erinnerung an den Reprogrammierungsvorgang und ermöglicht dem PAB-Operator, falsche Erinnerungen einzupflanzen, um die Zeit zu überbrücken, während der das Subjekt bearbeitet wurde.

Eine erfolgreiche Ereignisreprogrammierung hält an, bis sie entdeckt und rückgängig gemacht wird. Das Opfer reagiert bei allen Verhörversuchen, selbst mit Folter und chemischen Wahrheitsdrogen, als wären die falschen Erinnerungen real. Normale Lügendetektoren können die Reprogrammierung nicht aufdecken.

Selbst wenn die Reprogrammierungsprobe fehlschlägt, wird das Opfer für eine Anzahl Tage gleich der Stufe des PAB-Gerätes reprogrammiert, bis die gepfuschte Arbeit in ihrer Wirkung nachlässt und durch die falschen Erinnerungen die richtigen allmählich wieder

durchbrechen. Doch selbst diese kurze Zeit reicht manchmal schon aus, um die Leute zufriedenzustellen, die den Job in Auftrag gegeben haben.

Sara, Konzernkillerin für Mitsuhama, wurde beauftragt, eine gewalttätige Go-Gang umzunieten, die sich in einer Bruchbude in den Barrens versteckt hielt. Nach dem Massaker entdeckte sie jedoch die Wahrheit: Die Opfer waren in Wirklichkeit friedliche Squatter, die durch Giftmüll einer illegalen MCT-Deponie verseucht waren. MCT hatte sie zum Tode verurteilt, um die illegale Deponie geheimzuhalten, und Sara war die unwissende Vollstreckerin. Sie kontaktierte einen Sensationsreporter vom Seattle Spy, um diese Greueltat an die Öffentlichkeit zu bringen, doch noch bevor sie ihm die Einzelheiten nennen konnte, schickte ihr ehemaliger Arbeitgeber ein Team Shadowrunner.

nach ihr aus mit einer freundlichen Einladung, doch bitte zurückzukommen und über ihre Abfindung zu diskutieren.

Sara wird in eine abgelegene Klinik verschleppt, die normalerweise für ausgebrannte Execs reserviert ist, wo sie mit einem von Mitsuhamas eigenen MenTokko-5 Engram Manipulators (einem Stufe-S-PAB) verkabelt wird. Ein Konzernarzt beginnt, an ihren Erinnerungen an das Massaker zu arbeiten.

Diese Reprogrammierung umfasst die Vorbesprechung und Durchführung des Massakers, den Auftrag dafür, die Flucht aus der Konzernenklave usw. - etwa eine Woche Erinnerungszeit. Sara hat Willenskraft 4 und Intelligenz 6. Der PAB-Techie hat Biotech 6 und Psychologie 4.

Der Mindestwurf des PAB-Techs ist 6 (Saras Intelligenz), minus 5 (Stufe des PABs), plus 2 (zusammenhängende Ereignisse/Informationen), plus 2 wegen direkter Beteiligung -

PAB-GERÄTE

	Stufe	Gewicht	Preis	Verfügbarkeit	Straßenindex	Legalität
Galil Rauch-Aleph Reprogrammierer	1	3	10.000 ¥	14/1 Monat	3	3P-Y
MCT MenTokko-2 Engram Manipulator	2	5	15.000 ¥	16/1 Monat	3	3P-Y
Ares CyberMed Psychoscanner	3	8	25.000 ¥	20/2 Monate	3	3P-Y
EBMM Therapeutisches ASIST-System	4	10	40.000 ¥	21/2 Monate	3	3P-Y
MCT MenTokko-5 Engram Manipulator	5	10	60.000 ¥	24/3 Monate	3	3P-Y

REPROGRAMMIERUNGS-MODIFIKATOREN

Bedingung	**Modifikator**
PAB-Gerät	-Stufe
Erinnerungen umfassen einen Zeitraum von:	
Weniger als einem Tag	-1
Weniger als einer Woche	+0
Weniger als einem Monat	+1
Weniger als sechs Monaten	+3
Weniger als einem Jahr	+6
Mehr als einem Jahr	+8
Ereignis unwichtig für Subjekt	-1
Ereignis von großer Bedeutung für Subjekt	+2
Subjekt direkt an Ereignis beteiligt	+2
Vorherige Reprogrammierungsproben misslungen	+2 pro misslungener Probe
Reprogrammierung umfasst zusammenhängende Ereignisse oder Informationen	+1 bis +4
Reprogrammierung umfasst grundlegende Verhaltensmuster, ethische Vorstellungen oder Psychologie des Subjekts	+Willenskraft des Subjekts

insgesamt also 5. Der Reprogrammierer wirft 6 Würfel plus 4 Würfel für die Ergänzende Fertigkeit und erzielt 2 Erfolge. Der Extraerfolg wird dafür aufgewendet, Hinweise auf Saras Gehirnwäsche zu vertuschen. Die Reprogrammierung dauert 12 Tage (Grundzeitraum 60 Tage geteilt durch PAB-Stufe 5).

Sara hat nun falsche Erinnerungen für den gesamten Zeitrum, der mit dem Massaker zu tun hatte. Soweit sie weiß, hat sie Mitsuhama verlassen, weil sie Probleme mit ihrem direkten Vorgesetzten hatte.

AUFSPÜREN EINER REPROGRAMMIERUNG

Aufzuspüren, dass jemand einer Ereignisreprogrammierung unterzogen wurde, erfordert eine erfolgreiche Biotech- oder Psychologieprobe mit einem Grundzeitraum in Höhe der PAB-Stufe in Stunden. Der Spielleiter sollte diese Probe verdeckt werfen. Die Willenskraft des Opfers plus der Stufe des PAB-Gerätes ist dabei der Mindestwurf. Wenn der Reprogrammierer Extraerfolge aufgewendet hat, um seine Arbeit zu verbergen, so wird die Anzahl der dafür urgewiesenen Erfolge noch zum Mindestwurf hinzuaddiert. Wenn die erste Probe misslingt, steigt der Mindestwurf für weitere Versuche durch die gleiche Person um +2.

Wenn ein PAB-Gerät verwendet wird, um eine Reprogrammierung aufzuspüren, so ziehen Sie die PAB-Stufe vom Mindestwurf ab. Ein einzelner Erfolg reicht, um aufzudecken, dass die Erinnerungen des Subjekts verändert wurden. Zusätzliche Erfolge können enthüllen, an welchen Erinnerungen herumgepfuscht wurde oder wie lange die Reprogrammierung zurückliegt. Natürlich kann durch Extraerfolge auch auf übliche Weise der Grundzeitraum verkürzt werden.

Wenn ein Zauberer bei einem Geistessonde-Spruch 5 oder mehr Erfolge erzielt, kann er die Reprogrammierung entdecken.

Als Sara zurückkehrt, spürt sie der Reporter auf, wird jedoch unhöflich von ihr abgewiesen. Er macht sich Sorgen wegen der zwei Wochen, die sie verschwunden war, und hat den Verdacht, dass irgendwas faul ist. Er kann sie überreden, bei einem Psychotherapeuten ein paar Sitzungen zumachen. Der Spielleiter wirft auf Docs Psychologiefertigkeit von 8 gegen einen Mindestwurf von 10 (Willenskraft 4 + PAB 5 + 1 Extraerfolg zur Vertuschung) und erhält 1 Erfolg. Nach 5 Stunden (zwei oder drei Sitzungen) erklärt der Therapeut, dass ihr Gedächtnis in der Tat manipuliert wurde.

EINE REPROGRAMMIERUNG RÜCKGÄNGIG MACHEN

Eine Ereignisreprogrammierung kann mit einem anderen PAB-Gerät oder auch mit normalen psychotherapeutischen Methoden rückgängig gemacht werden.

Wenn eine Reprogrammierung mit einem PAB-Gerät rückgängig gemacht werden soll, so folgen Sie der gleichen Prozedur wie bei der ursprünglichen Reprogrammierung. Verhängen Sie einen zusätzlichen Mindestwurfmodifikator in Höhe der Stufendifferenz der beiden verwendeten PABs. Wenn das PAB-Gerät, mit dem die Reprogrammierung rückgängig gemacht werden soll, eine höhere Stufe hat, so wird der Mindestwurf um die Differenz verringert, anderenfalls erhöht. Alle Erfolge werden zur Reduzierung des Grundzeitraumes verwendet, da keinerlei Veranlassung besteht, die Wiederherstellung des ursprünglichen Gedächtnisses zu verschleiern.

Eine Psychotherapie erfordert einen Grundzeitraum von (PABStufe)W6 Stunden. Mindestwurf und Probe sind die gleichen wie beim Versuch, die Reprogrammierung aufzuspüren.

Der Psychotherapeut beginnt, Sara zu "entprogrammieren". Der Spielleiter wirft 5W6 und stell fest, dass das einen Grundzeitraum von 17 Stunden dauert. Dann wirft er 8 Psychologiewürfel gegen einen Mindestwurf von 10 und erhält 1 Erfolg, also wird es einige Zeit dauern, bis Saras Erinnerungen wieder voll hergestellt sind. Wenn eine Therapiesitzung 2 Stunden dauert, wird die gesamte Behandlung 8,5 Sitzungen dauern.

Dieses Kapitel präsentiert Regeln für Design und Anpassung von Feuerwaffen und Munition im Shadowrun-System. Feuerwaffendesign beschreibt den Entwurf neuer Feuerwaffen. Feuerwaffenanpassung beschäftigt sich mit der Modifizierung und Verbesserung existierender Feuerwaffen, was die verbreitetste Methode ist, mit der ein Shadowrunner seiner Waffe einen persönlichen Touch geben kann.

BÜCHSENMACHERWERKZEUGE

Um eine Waffe von Grund auf zu entwerfen und herzustellen ist ein breites Spektrum an Werkzeugen, Materialien, Testkapazitäten und Herstellungsprozessen erforderlich, auf die Otto Normalrunner nicht so leicht Zugriff hat. Selbst für einfache Modifikationen einer Waffe werden spezielle Werkzeuge und Ausrüstungsgegenstände benötigt. Spieltechnisch gesehen handelt es sich dabei um Büchsenmacherkisten, -läden und -werkstätten. Diese Werkzeuge haben die gleichen Preise wie Werkzeuge für Fahrzeugtechnik (siehe *SR3.01 D,* S. 288). Büchsenmacherkisten müssen für eine bestimmte Feuerwaffenklasse gekauft werden: Pistolen, Taser, MGs, Schrotflinten, Sturmgewehre, Scharfschützengewehre, LMGs usw. Läden und Werkstätten können für alle Klassen verwendet werden.

FEUERWAFFENDESIGN

Die Ressourcen, die benötigt werden, um eine Feuerwaffe von Grund auf zu entwerfen und herzustellen, übersteigen bei weitem die Mittel der meisten Shadowrunner. Es mag den einen oder anderen waffenverlebten Charakter geben, der so etwas versucht, um die perfekte Feuerwaffe zu entwickeln, oder eine vollständig undetektierbare Waffe zu erschaffen. Andere wiederum können vielleicht ein paar gute Konzernbeziehungen spielen lassen, um eine Waffe zu bekommen, die genau für eine bestimmte Aufgabe konstruiert wurde. Aber das kann schon ein Abenteuer für sich sein und wird möglicherweise ein paar konkurrierende Konzerne auf den Plan rufen, die sich dieses Waffenmodell gern einmal etwas näher ansehen würden.

MR GATOR
MEAT
POTATOES

Um eine neue Waffe zu entwickeln braucht der Designer eine Büchsenmacherwerkstatt. Ein Laden kann einige der beim Waffendesign erforderlichen Aufgaben zwar ebenfalls erledigen, doch darüber hinaus ist noch eine ganze Reihe weiterer Arbeiten nötig, die nur in einer Werkstatt gemacht werden können (es sei denn, der Charakter hat außerdem Zugang zu Metallverarbeitungs-, Kunststoffverarbeitungs-, Ballistiktest- und sonstigen Läden). Kisten reichen für Feuerwaffendesign nicht aus.

DER DESIGNPROZESS

Der Designprozess beginnt mit der Auswahl eines Rahmens, der die Basis für die spieltechnischen Werte und die Designpunkte der Waffe darstellt. Mit dem Hinzufügen von Verbesserungen, Modifikationen und Zubehör erhöht sich die Anzahl der Designpunkte der Waffe. Am Ende des Prozesses multipliziert der Spielleiter die gesamten Designpunkte mit dem Preismultiplikator, um den endgültigen Preis der Kanone zu bestimmen.

Der Designprozess kann in die folgenden Schritte unterteilt werden:

1. Wahl eines Rahmens
2. Hinzufügen von Designoptionen
3. Hinzufügen von Modifikationen
4. Bestimmen des Preises

1. WAHL EINES RAHMENS

Der erste Schritt beim Entwurf einer Feuerwaffe ist die Wahl eines der aufgelisteten Rahmen (S. 105). Dadurch werden nicht nur die Grundwerte und möglichen Designoptionen festgelegt, sondern auch die zum Abfeuern der Waffe benötigte Fertigkeit. Jeder Rahmen besteht aus den folgenden Angaben:

Powerniveau: das grundlegende Powerniveau, das für die Schadensermittlung der Waffe benötigt wird.

Schadensniveau: das grundlegende Schadensniveau der Waffe, das von L (Leicht) bis T (Tödlich) reicht.

Modi: die Modi, in denen die Waffe feuern kann (siehe *SR3.01D,* S. 114-115), von EM (Einzelschussmodus) bis AM (Automatischer Modus).

Tarnstufe: die grundlegende Tarnstufe der Waffe.

Gewicht: das Basisgewicht der Waffe, ohne Zusätze, Modifikationen oder Munition.

Munitionskapazität: Die Munitionskapazität der Waffe wird als Anzahl der Geschosse angegeben, die gleichzeitig in die Waffe geladen werden können.

Lademechanismus: der Lademechanismus der Waffe, angegeben mit den Abkürzungen aus SR3.01 D, S. 280.

Halterungen: der verfügbare Platz, an dem interne oder externe Erweiterungen an der Waffe angebracht werden können. Mögliche Halterungen sind Lauf, Aufmontiert oder Unterlauf (siehe Hinzufügen von Modifikationen, S. 108).

FKE: Feuerwaffenkonstruktionseinheiten sind abstrakte Einheiten, die angeben, wie viel Raum die Waffe für Designoptionen und Modifikationen aufweist.

DP: die grundlegende Designpunktzahl des Rahmens.

Randall möchte sich eine Waffe konstruieren. Der erste Schritt besteht darin, einen Rahmen auszuwählen. Randall hat schon immer Schrotflinten geliebt, also entscheidet er sich für den Schrotflintenrahmen und kommt spontan auf die Idee, dass es sich um die neueste Ares-Entwicklung, den Thunderer, handelt.

2. HINZUFÜGEN VON DESIGNOPTIONEN

Designoptionen können nur beim Entwurf einer Waffe gewählt werden, nicht bei einer Waffenanpassung. Soweit nicht anders angegeben, kann jede Option nur einmal gewählt werden. Jeder Rahmen hat seine eigenen Einschränkung hinsichtlich der möglichen Designoptionen, siehe „Mögliche Designoptionen nach Rahmen“ S. 106/107. Jede Designoption umfasst die folgenden Informationen:

DP: die Designpunkte, die durch die Option zu den DP des Rahmens hinzuaddiert werden.

FKE: die FKE, die von der Option verbraucht oder (seltener) hinzugefügt werden.

Gewicht: das Gewicht, das durch die Option zum Basisgewicht der Waffe dazukommt oder (seltener) abgezogen wird.

Tarnstufe: der Wert, um den die Option die Tarnstufe der Waffe verändert.

Bullpup-Design

Gewehre, Sturmgewehre und Schrotflinten können so konstruiert werden, dass der Abzug weiter vorne liegt, noch vor dem Magazin oder Ladestreifen. Dadurch wird die Waffe kompakter und leichte zu verbergen, außerdem bringt das einen Punkt Rückstoßkompensation. Diese Option ist nicht kompatibel mit der Option Erhöhte ' Tarnstufe (S. 104).

DP: +25
FKE: -0, 5
Gewicht: -
Tarnstufe: +2

Erhöhte FKE

Eine geschickte Anordnung der internen Komponenten einer Waffe kann den für Modifikationen verfügbaren Raum erweitern. Die Maximalstufe beträgt 6.

DP: + 10 pro Stufe
FKE: +0,25 pro Stufe
Gewicht: -
Tarnstufe: -

Erhöhte Munitionskapazität (Trommel oder internes Magazin)

Feuerwaffen können mit erhöhter Munitionskapazität konstruiert werden. Waffen mit internen Magazinen haben dann ein Munitionsmaximum von 10 Schuss, Waffen mit Trommelmagazinen (Revolver) können maximal 7 Schuss aufnehmen.

DP: +2 pro zusätzlichem Schuss
FKE: -0,25 pro 2 Schuss (abgerundet)
Gewicht: -
Tarnstufe: -1 pro 4 Schuss (abgerundet)

Erhöhte Tarnstufe

Wenn eine Waffe kleiner und kompakter konstruiert wird, kann ihre Tarnstufe erhöht werden. Die maximale Modifikation beträgt 2 Stufen.

DP: +20 pro Stufe
FKE: -0,25 pro Stufe
Gewicht: -
Tarnstufe: +1 pro Stufe.

Erhöhtes Powerniveau
Einige Feuerwaffen können so konstruiert werden, dass sie eine höhere Mündungsgeschwindigkeit entwickeln und die Vortriebskraft der Geschosse effektiver nutzen. Dadurch erhöht sich das Powerniveau der Waffe um 1 pro Stufe der Option. Die jeweilige Maximalstufe wird in der Tabelle „Mögliche Designoptionen nach Rahmen" angegeben. Bei Tasern besteht diese Option in einer stärkeren Energiequelle.
DP: +80 pro Stufe
FKE: -0,25 pro Stufe
Gewicht: +0,25 pro Stufe
Tarnstufe: -

Feuermodus
Eine andere Abzugskonfiguration kann die Im Waffenrahmen angegebene Feuerrate ändern und damit einer Waffe andere Modi zugänglich machen. Es gibt folgende Optionen: EM, HM, SM, AM, HM/SM, SM/AM und HM/SM/AM.
Jeder Modus muss einzeln hinzugefügt werden, auch wenn er mit anderen Modi kombiniert wird. Wenn eine Kombination gewählt wird, in der der ursprüngliche Modus enthalten ist, so muss dieser nicht mehr urinzugefügt werden. Wenn der ursprüngliche Modus gestrichen wird, so werden die dafür angegebenen Punkte zurückgewonnen. Wenn zum Beispiel eine Maschinenpistole ;Basismodus HM/SM) auf SM/AM verändert werden soll, so müssen die Punkte und Kosten für AM aufgewendet werden, doch die für HM werden zurückgewonnen.
DP: SM +100, AM +120, HM +5, EM -5
FKE: SM -1, AM -1, alle anderen 0
Gewicht: SM +0,5, AM +0,5, alle anderen 0
Tarnstufe: -

Flechetteheschränkung
Eine Waffe mit dieser Option kann keine normalen Geschosse abfeuern, sondern nur Flechettemunition.
DP: + 10
FKE: +0,5
Gewicht: -
Tarnstufe: -

Gewichtsreduzierung
Indem leichtere Materialien für die strukturellen Komponenten der Waffe verwendet werden, kann ihr Gewicht deutlich reduziert werden.
DP: +5 pro Stufe
FKE: -
Gewicht: -0,25 pro Stufe
Tarnstufe: -

RAHMEN FÜR FEUERWAFFEN

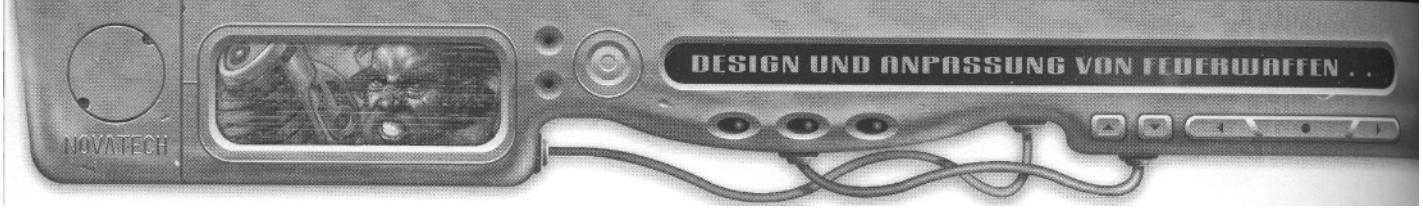
	Holdout	**Leichte Pistole**	**Automatische Pistole**
Powerniveau	4	6	6
Schadensniveau	L	L	L
Feuermodi	EM	HM	HM/SM
Tarnstufe	8	6	6
Gewicht	0,5	1,25	3,5
Munitionskapazität	4	12	30
Lademechanismus	(s)	(s)	(s)
Halterungen	-	Lauf, Aufmontiert	Lauf, Aufmontiert
FKE	1	1,5	1
DP	25	90	180

	Schwere	**Maschinenpistole**	**Schrotflinte**
Powerniveau	9	6	8
Schadensniveau	M	M	S
Feuermodi	HM	HM/SM	HM
Tarnstufe	5	4	3
Gewicht	2,75	4	4,5
Munitionskapazität	10	20	5
Lademechanismus	(s)	(s)	(m)
Halterungen	Lauf, Aufmontiert	Lauf, Aufmontiert, Unterlauf	Lauf, Aufmontiert, Unterlauf
FKE	2	1,5	2,5
DP	120	100	130

	Taser	**Sportgewehr**	**Sturmgewehr**
Powerniveau	10	7	8
Schadensniveau	S (Bet.)	S	M
Feuermodi	HM	HM	HM/SM/AM
Tarnstufe	5	2	3
Gewicht	2,5	4,5	6
Munitionskapazität	3	5	30
Lademechanismus	(m)	(m)	(s)
Halterungen	Aufmontiert	Lauf, Aufmontiert, Unterlauf	Lauf, Aufmontiert, Unterlauf
FKE	1	2,5	3
DP	200	125	225

	Scharfschützengewehr	**LMG**	**MMG**
Powerniveau	14	7	9
Schadensniveau	S	S	S
Feuermodi	HM	SM/AM	AM
Tarnstufe	-	-	-
Gewicht	6	12	15
Munitionskapazität	6	40	30
Lademechanismus	(m)	(s)	(s)
Halterungen	Lauf, Aufmontiert, Unterlauf	Lauf, Aufmontiert, Unterlauf	Lauf, Aufmontiert, Unterlauf
FKE	2,5	4	4
DP	800	425	700

	SMG	**Sturmkanone**
Powerniveau	10	18
Schadensniveau	S	T
Feuermodi	AM	EM
Tarnstufe	-	-
Gewicht	18	22
Munitionskapazität	30	20
Lademechanismus	(s)	(s)
Halterungen	Lauf, Aufmontiert, Unterlauf	Lauf, Aufmontiert, Unterlauf
FKE	4	4
DP	1000	1400



Größenanpassung
Die Waffe wird speziell für die kleinen Hände zwergenähnlicher Metatypen oder die großen Hände trollähnlicher gestaltet. Dadurch kann die Waffe besser von einem Zwerg oder Troll benutzt werden, andere Metatypen haben allerdings ihre Schwierigkeiten mit der Knarre. Wenn Angehörige einer anderen Metarasse eine zwergen- oder trollmodifizierte Feuerwaffe benutzen, so erhalten sie einen Mindestwurfmodifikator von +2. Ein Zwerg, der eine trollmodifizierte Waffe benutzt (oder umgekehrt), erhält einen Modifikator von +4.

DP: +20
FKE: -
Gewicht: -
Tarnstufe: -

Keramikkomponenten
Wenn eine Waffe ganz oder größtenteils aus nichtmetallischen Teilen gefertigt wird, sinkt das Risiko, dass sie durch magnetische Detektoren aufgespürt werden kann. Die Tarnstufe einer Feuerwaffe mit keramischen Komponenten steigt um +2 pro Stufe, wenn es darum geht, eine Detektion durch MADs zu vermeiden (siehe Waf*fendetektoren, SR3.01 D,* S. 237).

Die Maximalstufe beträgt 3. Auf Stufe 3 besteht eine Waffe vollständig aus Keramikkomponenten und kann durch MAD-Systeme gar nicht aufgespürt werden.

DP: +20 pro Stufe
FKE: -0,25 pro Stufe
Gewicht: -0,1 pro Stufe
Tarnstufe: +2 pro Stufe gegen MADs

Lademechanismus
Der Lademechanismus einer Waffe kann verändert werden. Dabei wird der ursprüngliche Lademechanismus ersetzt und damit auch die entsprechenden Punkte zurückgewonnen, außer bei Gurtmunition, die zusätzlich zum Basis-Lademechanismus hinzukommt.

Eine Veränderung auf Klappmechanismus senkt die Munitionskapazität auf 1; eine Veränderung auf Trommel, Streifen oder Magazin senkt die Kapazität auf 4. Diese Kapazitätssenkungen können umgangen werden (siehe Erhöhte Munitionskapazität).

DP: Gurt +10, Klappmechanismus-5, Streifen +10, Trommel +8, Internes Magazin +5
FKE: -
Gewicht: -
Tarnstufe: Klappmechanismus + 1, Streifen -1, Trommel-1

Laufverlängerung/-verkürzung
Die Verlängerung des Laufes einer Feuerwaffe kann bis zu einem bestimmten Punkt ihre effektive Reichweite vergrößern. Erhöhe Sie die Reichweite von Waffen mit verlängertem Lauf um 10 Prozent. Eine Laufverkürzung verringert die Reichweite um 10 Prozent lässt die Waffe aber leichter verbergen. Schrotflinten mit verkürztem Lauf können ihren Choke nicht über 6 einstellen.

DP: Verlängerung +15, Verkürzung +8
FKE: -0,5
Gewicht: Verlängerung +0.25, Verkürzung-0,25
Tarnstufe: Verlängerung-2, Verkürzung +2

MÖGLICHE DESIGNOPTIONEN NACH RAHMEN

Holdout-Pistole: Erhöhte Munitionskapazität, Erhöhte Tarnstufe, Erhöhtes Powerniveau (bis zu 1 Stufe), Feuermodus (nur HM), Flechettebeschränkung, Größenanpassung, Keramikkomponenten, Lademechanismus (nur Klappmechanismus), Nahkampfverstärkung

Leichte Pistole: Erhöhte FKE (bis zu 2 Stufen), Erhöhte Munitionskapazität, Erhöhte Tarnstufe, Erhöhtes Powerniveau (bis zu 1 Stufe), Feuermodus (nur EM, SM oder HM/SM), Flechettebeschränkung, Gewichtsreduzierung (bis zu 2 Stufen), Größenanpassung, Keramikkomponenten, Lademechanismus (ohne Gurt), Nahkampfverstärkung

Automatische Pistole: Erhöhte FKE (bis zu 6 Stufen), Erhöhte Tarnstufe, Erhöhtes Powerniveau (bis zu 1 Stufe), Feuermodus (nur AM oder SM/AM), Flechettebeschränkung, Gewichtsreduzierung (bis zu 2 Stufen), Größenanpassung, Keramikkomponenten, Munitionswahl, Nahkampfverstärkung, Rückstoßkompensation (bis zu 1 Stufe), Schwerer Lauf

Schwere Pistole: Erhöhte FKE (bis zu 4 Stufen), Erhöhte Munitionskapazität, Erhöhte Tarnstufe, Erhöhtes Powerniveau (bis zu 1 Stufe), Feuermodus (nur EM, SM oder HM/SM), Flechettebeschränkung, Gewichtsreduzierung (bis zu 6 Stufen), Größenanpassung, Keramikkomponenten, Lademechanismus (nur Klappmechanismus, internes Magazin oder Trommel), Nahkampfverstärkung, Rückstoßkompensation (bis zu 1 Stufe), Schwerer Lauf

Maschinenpistole: Erhöhte FKE (bis zu 4 Stufen), Erhöhte Tarnstufe, Erhöhtes Powerniveau (bis zu 1 Stufe), Feuermodus (nur SM, AM, SM/AM oder HM/SM/AM), Gewichtsreduzierung (bis zu 8 Stufen), Größenanpassung, Keramikkomponenten, Munitionswahl, Nahkampfverstärkung, Rückstoßkompensation (bis zu 2 Stufen), Schnellfeuer, Schwerer Lauf

Schrotflinte: Bullpup-Design, Feuermodus (nur EM, SM oder HM/SM), Erhöhte FKE (bis zu 4 Stufen), Erhöhte Munitionskapazität, Erhöhte Tarnstufe (bis zu 1 Stufe), Erhöhtes Powerniveau (bis zu 2 Stufen), Gewichtsreduzierung (bis zu 6 Stufen), Größenanpassung, Keramikkomponenten (bis zu 1 Stufe), Lademechanismus (nur Klappmechanismus oder Streifen), Laufverlängerung/-verkürzung, Munitionswahl, Nahkampfverstärkung, Rückstoßkompensation (bis zu 1 Stufe). Schwerer Lauf

Taser: Erhöhte Tarnstufe, Erhöhtes Powerniveau (bis zu 2 Stufen), Gewichtsreduzierung (bis zu 2 Stufen), Größenanpassung, Keramikkomponenten, Nahkampfverstärkung,

Munitionswahl
Indem zwei Einschübe für Munitionsstreifen sowie ein Wählschalter In die Waffe integriert werden, kann zwischen zwei Munitionsarten gewählt werden. Die Waffe kann nur jeweils einen Streifen gleichzeitig abfeuern, das Umschalten auf den anderen Streifen kostet eine Einfache Handlung bzw. eine Freie Handlung mit einer Smartverbindung. Nur Waffen mit Munitionsstreifen können diese Option haben.
DP: +35
FKE:-0,5
Gewicht: +0,1
Tarnstufe: -1

Nahkampfverstärkung
Die Waffe wird aus besonders harten und stabilen Materialien konstruiert, was beim Einsatz als Nahkampfwaffe das Powerniveau um +1 erhöht.
DP: + 15
FKE: -0,5
Gewicht: +0,25
Tarnstufe: -

Rückstoßkompensation
Die Waffe wird so konstruiert, dass sie einen geringeren Rückstoß erzeugt. Jede Stufe der Option liefert 1 Punkt Rückstoßkompensation. Die maximal mögliche Stufe beträgt 1 für Pistolen und 2 für größere Waffen. Waffen mit der Schnellfeueroption (S. 107) haben eine um 1 erhöhte Maximalstufe.
DP: +70 pro Stufe
FKE: -0,5 pro Stufe
Gewicht: +0,25 pro Stufe
Tarnstufe: -

Schnellfeuer
Eine mit der Schnellfeueroption konstruierte „Super Machine Gun" hat eine extrem hohe Feuerrate. Im Salvenmodus werden 6-Schuss-Salven statt der üblichen 3-Schuss-Salven abgefeuert. Diese Salven erfahren entsprechend den Standardregeln für jedes Geschoss einen Rückstoß; eine einzelne Salve verursacht also einen Rückstoßmodifikator von +6, eine zweite Salve in der gleichen Kampfphase bringt dann schon einen Modifikator von + 12 auf.

Feuerwaffen mit Schnellfeueroption haben eine maximale Automatikrate von 18 Schuss pro Kampfphase und können keine auf den Lauf aufgeschraubten Erweiterungen aufnehmen. Eine Feuerwaffe muss im Salven- antiautomatischen Modus feuern können, um mit dieser Option versehen werden zu können.

Diese Option wird oft mit der Option Rückstoßkompensation kombiniert, um den hohen Rückstoß einer 6-Schuss-Salve auszugleichen.
DP: + 100
FKE: -1, 5
Gewicht: +1
Tarnstufe: -

Schwerer Lauf
Ein schwererer Lauf kann dazu beitragen, den Rückstoß einer Feuerwaffe zu reduzieren. Waffen mit dieser Option erhalten regeltechnisch 1 Punkt Rückstoßkompensation.
DP: +25
FKE: -0,25
Gewicht: +0,5
Tarnstufe: -

MÖGLICHE DESIGNOPTIONEN NACH RAHMEN

Sportgewehr: Bullpup-Design, Erhöhte FKE (bis zu 4 Stufen), Erhöhte Munitionskapazität, Erhöhte Tarnstufe (bis zu 1 Stufe), Erhöhtes Powerniveau (bis zu 2 Stufen), Feuermodus (nur EM oder HM/SM), Gewichtsreduzierung (bis zu 6 Stufen), Größenanpassung, Keramikkomponenten (bis zu 1 Stufe), Lademechanismus (nur Streifen), Laufverlängerung/-verkürzung, Munitionswahl, Nahkampfverstärkung, Rückstoßkompensation (bis zu 1 Stufe), Schwerer Lauf, Zerlegbar

Sturmgewehr: Bullpup-Design, Erhöhte FKE (bis zu 1 Stufe), Erhöhte Tarnstufe (bis zu 2 Stufen), Erhöhtes Powerniveau (bis zu 1 Stufe), Gewichtsreduzierung (bis zu 8 Stufen), Größenanpassung, Keramikkomponenten (bis zu 1 Stufe), Laufverlängerung/-verkürzung, Munitionswahl, Nahkampfverstärkung, Rückstoßkompensation (bis zu 2 Stufen), Schnellfeuer, Schwerer Lauf, Zerlegbar

Scharfschützengewehr: Erhöhte FKE (bis zu 4 Stufen), Erhöhte Munitionskapazität, Erhöhtes Powerniveau (bis zu 2 Stufen), Feuermodus (nur EM), Gewichtsreduzierung (bis zu 6 Stufen), Größenanpassung, Keramikkomponenten (bis zu 3 Stufen), Lademechanismus (nur Streifen), Laufverlängerung/-verkürzung, Munitionswahl, Rückstoßkompensation (bis zu 1 Stufe), Schwerer Lauf, Zerlegbar

Leichtes Maschinengewehr: Erhöhtes Powerniveau (bis zu 1 Stufe), Feuermodus (nur HM, SM, AM, HM/SM oder HM/SM/AM), Gewichtsreduzierung (bis zu 12 Stufen), Größenanpassung, Lademechanismus (nur Gurt), Munitionswahl, Rückstoßkompensation (bis zu 2 Stufen), Schnellfeuer, Schwerer Lauf

Mittleres Maschinengewehr: Erhöhtes Powerniveau (bis zu 1 Stufe), Gewichtsreduzierung (bis zu 16 Stufen), Größenanpassung, Lademechanismus (nur Gurt), Munitionswahl, Rückstoßkompensation (bis zu 2 Stufen), Schnellfeuer, Schwerer Lauf

Schweres Maschinengewehr: Erhöhtes Powerniveau (bis zu 1 Stufe), Gewichtsreduzierung (bis zu 16 Stufen), Größenanpassung, Lademechanismus (nur Gurt), Munitionswahl, Rückstoßkompensation (bis zu 2 Stufen), Schnellfeuer, Schwerer Lauf

Sturmkanone: Erhöhtes Powerniveau (bis zu 2 Stufen), Gewichtsreduzierung (bis zu 12 Stufen), Größenanpassung, Lademechanismus (nur Gurt), Rückstoßkompensation (bis zu 1 Stufe), Schwerer Lauf

Zerlegbar
Manche Feuerwaffen, vor allem Scharfschützengewehre, können so konstruiert werden, dass sie schnell zerlegt und zusammengesetzt werden können. Waffen mit dieser Option können in 3 Komplexen Handlungen auseinandergenommen oder zusammengesetzt werden und passen in zerlegtem Zustand in eine große Aktentasche.

DP:+40
FKE:-1
Gewicht: -
Tarnstufe: -

Randall hat seinen Rahmen gewählt, nun muss er der Thunderer noch die richtige Gestalt geben. Er sieht sich die möglichen Optionen für Schrotflinten an und entscheidet sich für Streifenmunition (+5 DP, -1 Tarnstufe), Salvenmodus (+ 100 DP, 1 FKE, +0,5 Gewicht), Schwerer Lauf (+25 DP, 0,25 FKE, +0,5 Gewicht), um 2 Stufen erhöhtes Powerniveau (+160 DP, 0,5 FKE, +0,5 Gewicht) und Munitionswahl, um gleichzeitig Normalgeschosse und Schrotladungen verwenden zu können (+35 DP, 0,5 FKE, +0,1 Gewicht, -1 Tarnstufe). Schließlich konstruiert er diese Monsterknarre noch speziell für Trolle, also mit einer Größenanpassung (+20 DP).

Seine neue Schrotflinte sieht also folgendermaßen aus:

Ares Thunderer	
Rahmen	*Schrotflinte*
Powerniveau	*10*
Schadensniveau	*S*
Modi	*HM/SM*
Tarnstufe	*1*
Gewicht	*6,1*
Munitionskapazität	*5/5*
Lademechanismus	*(s)/(s)*
Halterungen	*Lauf, Aufmontiert, Unterlauf*
FKE	*0,25*
DP	*475*

3. HINZUFÜGEN VON MODIFIKATIONEN

Abgesehen von „Automatischer Modus" und „Abgesägte Schrotflinte" können alle Modifikationen, die unter Feuerwaffenanpassung aufgelistet werden, auch beim Entwurf einer Waffe gewählt werden.

Wenn eine Modifikation beim Entwurf einer Feuerwaffe integriert wird, so ist keine Montageprobe erforderlich. Addieren Sie einfach die Designpunkte zu denen der Waffe hinzu, ziehen Sie die FKE ab und modifizieren Sie Gewicht, Tarnstufe und sonstige Elemente wie angegeben.

Randall weiß, dass er haufenweise Muni brauchen wird, also erhöht erzunächst einmal die Kapazität beider Munitionsstreifen auf 10 (+20 DP zusammen). Um etwas gegen den Rückstoß zu unternehmen, fügt er einen Vordergriff hinzu (+50 DP) sowie Schockpolster (+40 DP). Nun ist Randall mit seiner Thunderer zufrieden.

Ares Thunderer	
Rahmen	*Schrotflinte*
Powerniveau	*10*
Schadensniveau	*S*
Modi	*HM/SM*
Tarnstufe	*1*
Gewicht	*6,1*
Munitionskapazität	*10/10*
Lademechanismus	*(s)/(s)*
Halterungen	*Lauf, Aufmontiert, Unterlauf*
FKE	*0*
DP	*585*

4. BESTIMMEN DES PREISES

Um den Preis der neuentwickelten Feuerwaffe zu bestimmen, wer den die Designpunkte aller Optionen und Modifikationen zu den Basisdesignpunkten des Waffenrahmens hinzuaddiert. Diese Punkt. zahl wird mit einem Preismultiplikator von 5 multipliziert, was den Preis der Waffe in Nuyen ergibt. Beachten Sie bitte, dass der so berechnete Preis sich entweder auf eine Kleinserie oder gar ein Einzelstück bezieht. Eine Waffe, die in einer großen Serienproduktion hergestellt wird oder sich seit Jahren auf dem Markt etabliert har kostet- je nach Einschätzung des Spielleiters- nur noch die Hälfte bis ein Fünftel des errechneten Preises.

Nun ist es an derzeit, einmal Bilanz zu ziehen, was die Thunderer alles kann und, noch wichtiger, was die Wumme kostet.

Die Thunderer hat zwei Munitionsstreifen 10(s)/10(s) und kann im halbautomatischen oder im Salvenmodus feuern, wobei 3 Punkte an Rückstoßkompensation wirksam sind. Sie hat einen recht ordentlichen Schadenscode von 10S und wiegt satte 6,1 kg. Ihre Tarnstufe von 1 ist nichtgerade umwerfend-aber schließlich handelt es sich ja um eine trollmodifizierte Schrotflinte. Alle 2,5 FKE wurden ausgenutzt und die resultierende Designpunktzahl summiert sich auf gewaltige 585 DP. Mit dem Preismultiplikator von 5 kostet die Wumme satte 2.925 Nuyen! Randall entscheidet, dass es sich bei der Thunderer um ein fehlgeschlagenes Ares-Experiment gehandelt haben muss, ein gecanceltes Projekt, das schlicht und einfach nicht kosteneffektiv genug war. Trotzdem wurden einige Prototypen hergestellt und konnten durch dunkle Kanäle auf den Markt sickern. Der Spielleiter gibt der Waffe eine Verfügbarkeit von 8/1 Monat und einen Straßenindex von 3. Das ist ein potentieller Preis von 8.775 ¥ für eine Schrotflinte, die exklusiv für Trolle konzipiert wurde! Und als ob es noch nicht schlimm genug wäre, dass sich Trolle mal wieder dumm und dusselig zahlen müssen, um das zu bekommen, was sie brauchen, beschließt der Spielleiter noch, dass jemand, der mit einem nicht weiter produzierten Ares-Prototypen herumläuft, unweigerlich die Aufmerksamkeit von Ares-Sicherheitskräften auf sich lenken wird - und auf Nicht-Ares-Gelände wird Knight Errant den Charakter sicherlich gründlich im Auge behalten.

Die Werte der Waffe sind nun komplettiert, also können wir sie in eine unserer üblichen Waffentabellen eintragen (siehe unten).

ARES THUNDERER

Tarnstufe	Muni	Modi	Schaden	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex	Legalität	RS
1	10(s)/10(s)	HM/SM	10S	6,1	8/1 Monat	2.925 ¥	3	10P-E	3

FEUERWAFFENANPASSUNG

Eine Feuerwaffenanpassung kann durchgeführt werden, nachdem eine Waffe entworfen und hergestellt wurde. Anders als bei der Waffenherstellung, wo eine Waffe aus vorliegenden Ressourcen produziert wird, werden für die Anpassung ein talentierter Büchsenmacher *und* die erforderlichen Einzelteile benötigt. Um eine Feuerwaffe anzupassen, muss ein Charakter sich erst die Einzelteile besorgen.

Wenn er die Teile hat, muss der Charakter (oder sein Büchsenmacher) die Modifikation einbauen, indem er eine Montageprobe mit der passenden B/R-Fertigkeit (oder -Fertigkeiten) wirft. Erforderliche Fertigkeit, Mindestwurf der Montageprobe und benötigter Grundzeitraum für jede Modifikation werden in der Beschreibung dieser Modifikation aufgelistet. Um die tatsächliche Zeit zu berechnen, die für den Einbau der Modifikation benötigt wird, teilen Sie den Grundzeitraum durch die Anzahl der bei der Montageprobe erzielten Erfolge.

ARBEITSZEIT UND KOSTEN

Büchsenmacher arbeiten üblicherweise 8 Stunden pro Tag und 5 Tage pro Woche - und sie erwarten, für ihre Arbeit bezahlt zu werden. Zusätzliche Arbeitsstunden, die an einem Arbeitstag oder gar am Wochenende aufgewendet werden, sind Überstunden und werden entsprechend teurer in Rechnung gestellt. Das übliche Entgelt für einen Büchsenmacher, der eine Stufe- l-Connection oder ein Freund eines Freundes ist, beträgt 100 Nuyen pro Arbeitsstunde und das Anderthalbfache (150 Nuyen/Stunde) oder mehr für Überstunden. Gute Büchsenmacher sind in den Schatten sehr gefragt und kassieren entsprechend. Eine Stufe-2-Connection wird nur den Marktpreis veranschlagen, der 50 Nuyen pro Stunde beträgt, und Überstunden nicht extra berechnen, solange sie nicht allzuviel seiner Freizeit in Anspruch nehmen. Stufe-3-Connections erledigen die Arbeit zu einem Freundschaftspreis von 25 Nuyen pro Stunde ohne Überstundenzuschlag. Wenn sie dem Charakter noch einen Gefallen schulden oder wirklich eng mit ihm befreundet sind, machen sie die Arbeit vielleicht sogar umsonst. Nähere Informationen über Stufen von Connections und Freunde von Freunden finden Sie in *SR3.01 D*, S. 254, und *SR Kompendium,* S.62-66. Wenn ein Spielercharakter beschließt, eine Modifikation selber einzubauen, muss er sich mit einigen Einschränkungen herumschlagen - nicht zuletzt mit der Zeit, die er nebenbei für die Arbeit aufwenden kann.

Als Faustregel kann ein Charakter pro Tag etwa 6 Stunden an einer Feuerwaffe arbeiten und immer noch genug Zeit zur Verfügung haben, um Connections zu treffen, Beinarbeit zu erledigen, Rechnungen zu bezahlen usw. Wenn ein Charakter mehr Zeit mit der Waffenschrauberei verbringt, vernachlässigt er wichtige soziale Verpflichtungen (was zu missmutigen Vermietern, verstimmten Freunden und Bekannten oder Kooperationsunwilligen Connections führen kann). Und wenn ein Charakter länger als 12 Stunden am Stück an seiner Knarre rumfummelt, schädigt er seine Körpersubstanz, was zu Schlafentzug, Unterernährung, Bewegungsmangel usw. führen kann.

Viele Modifikationen bestehen schlicht darin, dass Feuerwaffenzubehör an die Waffe angebaut wird. Diese Zubehörteile werden auf S. 62 beschrieben. Wenn der Charakter bereits die Waffe besitzt, die modifiziert werden soll, so verwenden Sie Verfügbarkeit, Straßenindex, Gewichtsmodifikator und Preis, wie sie in der Beschreibung des Zubehörteils

angegeben sind. Wenn das Teil beim Entwurf der Waffe integriert wird oder eine Sonderbestellung bei einem Büchsenmacher ist, so verwenden Sie die Designpunktregel auf S. 108.

Wenn die Modifikation hier aufgelistet ist, nicht jedoch als Zubehörteil im entsprechenden Kapitel, so verwenden Sie den Mindestwurf der Montageprobe als Verfügbarkeitsmindestwurf und den Grundzeitraum der Montage als Grundzeitraum für die Anschaffung der erforderlichen Einzelteile. Senken Sie die Verfügbarkeit um 1 und den Grundzeitraum um die Hälfte (aufgerundet), wenn der nach den Teilen suchende Charakter einen Büchsenmacherladen hat (von früheren Waffenbasteleien sind viele kleinere Teile und Komponenten übrig, die sich noch verwenden lassen). Es gibt keinen Straßenindex, also multiplizieren Sie stattdessen die DP mit einem Preismultiplikator von 8, um den Preis in Nuyen zu erhalten.

Alle benötigten Einzelteile können über die üblichen Connections beschafft werden. Verwenden Sie die Regeln für das Kaufen von Ausrüstung (*SR3.01 D*, S. 272).

Alle in diesem Abschnitt aufgelisteten Modifikationen können mit einem Büchsenmacherladen eingebaut werden (siehe *Büchsenmacherwerkzeuge,* S. 102), für viele reicht sogar eine Büchsenmacherkiste aus. In der Beschreibung der Modifikationen ist angegeben, ob eine Kiste oder ein Laden als mindestens erforderliches Werkzeug vorhanden sein muss.

PLATZBESCHRÄNKUNGEN

Modifikationen einer Feuerwaffe nehmen nicht nur internen Raum in Anspruch, der durch die FKE-Kosten angegeben wird, sondern ebenso Raum für Halterungen. Jeder Waffenrahmen kann an jeder möglichen Halterungsposition nur ein Zubehörteil aufnehmen, egal ob intern oder extern. Es müssen zudem genug FKE vorhanden sein, um die Modifikation einbauen zu können -was gelegentlich etwas einfache Rechnerei erfordert, wenn die Waffe bislang noch nie modifiziert wurde. Suchen Sie den Rahmen der Waffe (S. 105) und entnehmen Sie daraus die grundlegenden FKE, anschließend bestimmen Sie die Summe der FKE aller bereits vorhandenen Optionen und Modifikationen. Wenn diese Summe gleich (oder sogar größer) der Basis-FKE des Rahmens ist, kann keine neue Modifikation eingebaut werden, bis nicht irgend etwas anderes entfernt wurde.

Die Entfernung einer bestehenden Modifikation (Optionen sind ein integraler Bestandteil der Waffenkonstruktion und können nicht entfernt werden) gibt so viele FKE frei, wie den FKE-Kosten der entfernten Modifikation entsprechen. Der Platz, den die Modifikation belegt hat, kann ebenfalls wieder verwendet werden. Wenn eine Modifikation entfernt wird, bevor eine andere eingebaut wird, so verdoppelt sich der Grundzeitraum für die Arbeit. Die für den Einbau einer Modifikation erforderlichen Werkzeuge werden auch für das Entfernen benötigt.

MODIFIKATIONEN

Modifikationen können in beliebiger Reihenfolge eingebaut werden. Ein Charakter kann seine Feuerwaffen so oft modifizieren und remodifizieren, wie er will.

Zu den einzelnen Modifikationen werden folgende Informationen angegeben:

Name: Nach dem Namen der Modifikation folgt eine kurze Beschreibung und eine Angabe aller Regeln, auf die sich die Modifikation auswirken kann.

Fertigkeit: die Bauen/Reparieren-Fertigkeit, die benötigt wird, um die Modifikation in die Waffe einzubauen. Es gelten die üblichen Ausweichregeln (siehe *SR3.01 D*, S. 84). Wenn zwei Fertigkeiten angegeben werden, müssen zwei Proben gewürfelt werden.

MW/Grundzeitraum: der Mindestwurf für die Montageprobe E mit der bestimmt wird, ob die Arbeit erfolgreich ist. Teilen Sie den Grundzeitraum durch die Anzahl der Erfolge, um die für den Einbau benötigte Zeit zu ermitteln.

Halterung: die möglichen Halterungspositionen (Lauf, Aufmontiert oder Unterlauf) für die Modifikation. Wenn mehrere Positionen angegeben sind, kann der Spieler wählen, wo er die Modifikation anbringen will.

Werkzeug: gibt an, ob für die Modifikation ein Laden oder nur eine Kiste benötigt wird. Siehe Büchsenmachenverkzeuge, S.101.

Gewicht: eine Angabe in Kilogramm, um wie viel die Modifikation an sich auf das Gewicht der Waffe auswirkt.

FKE: gibt an, wie viele FKE (siehe S. 104) benötigt werden, um die Modifikation einzubauen. Siehe Platzbeschränkungen. Wenn auf die FKE-Zahl ein (p) folgt, so benötigt diese Modifikation nur dann FKE, wenn sie permanent in die Waffe eingebaut und nicht nur an eins Halterungsposition befestigt wird, von der sie jeder Zeit abgenommen werden kann.

DP: Wenn eine Modifikation beim Entwurf einer Waffe integriert wird, so ist keine Montageprobe erforderlich. Addieren Sie einfach die Designpunkte zu den DP der Waffe. Wenn eine Modifikation später eingebaut wird oder die Waffe ein Serienprodukt ist (zum Beispiel eine Ares Predator), so multiplizieren Sie die Designpunkt kosten der Modifikation mit 8, um den Preis in Nuyen zu ermitteln. Siehe Arbeitszeit und Kosten, S. 109.

KOSMETISCHE MODIFIKATIONEN

Diese Modifikationen wirken sich nur auf das Aussehen der Waffe aus, nicht auf ihre Funktion.

Persönliche Gestaltung

Gold/Silber/Nickel/Chrombeschläge, Elfenbeingriffe und andere kosmetische Verschönerungen sind für den anspruchsvollen Shadowrunner erhältlich. Diese Modifikation ist nicht mit der Option Keramikkomponenten (S. 106) kompatibel.

Fertigkeit: (Waffe) (B/R)
MW/Grundzeitraum: 4/24 Stunden
Halterung: Werkzeug: Kiste für Griffe oder Beschläge. Laden, wenn der gesamte Rahmen oder Teile davon aus Sondermaterialien (Gold, Silber, Nickel oder Chrom) bestehen soll.
Gewicht: -
FKE: -
DP: +20

Prägung/Gravur

Mit dieser modischen Modifikation lassen sich bestimmte Muster oder Schriftzüge in die Waffe ätzen.

Fertigkeit: (Waffe) (B/R)
MW/Grundzeitraum: 4/ 12 Stunden
Halterung: -
Werkzeug: Kiste
Gewicht: -
FKE: -
DP: +20

INTERNES ZUBEHÖR
Diese Modifikationen sind struktureller Art und verändern einige Teile der Waffe grundlegend.

Gasventil
Gasventilsysteme kompensieren den Rückstoß einer Waffe, indem sie die im Lauf entstehenden Gase in präzise bestimmten Intervallen ausstoßen. Erhältlich sind Gasventil-II und -III (genaue Beschreibung siehe S. 63) sowie mittlerweile auch Gasventil-IV (siehe S. 64).
Fertigkeit: (Waffe) (B/R)
MW/Grundzeitraum: 5/24 Std.
Halterung: Lauf
Werkzeug: Laden
Gewicht: Gasventil-II 0,5, Gasventil-III 0,75, Gasventil-IV 0,75
FKE: Gasventil-II -0,5, Gasventil-III -0,75, Gasventil-IV-1
DP: Gasventil-II +90, Gasventil-III + 140, Gasventil-IV +200

Sekundärwaffe
Ein Büchsenmacher kann eine zweite Waffe in eine Feuerwaffe einbauen, die als Falle für nicht-autorisierte Benutzer gedacht ist (ähnlich einem Sicherheitssystem). Nur Waffen mit einer biometrischen Sicherheitsschaltung (S. 62) können mit dieser Modifikation ausgestattet werden. Wenn das Sicherheitssystem einen nichtautorisierten Handabdruck registriert, wird die Sekundärwaffe ausgelöst.
Es sind drei Sekundärwaffensysteme erhältlich: Ausfahrbare Griffdornen, die an der Hand des Benutzers 6M Schaden verursachen, ein Elektroschocker (6S Betäubungsschaden) oder ein Sprühsystem, das luftübertragene Chemikalien in die Umgebung abgibt (wobei jeder, der sich in höchstens 1 Meter Entfernung befindet, eine Dosis abbekommt). Gegen den Schaden dieser Systeme kann nur mit der Konstitution Widerstand geleistet werden (kein Kampfpool) und nur Panzerung, die den betroffenen Bereich bedeckt, kann schützen. Das System wird sofort automatisch in den Ausgangszustand zurückversetzt, doch der Elektroschock und das chemische System haben nur genug Energie/Kapazität für 3 Anwendungen.
Fertigkeit: (Waffe) (B/R)
MW/Grundzeitraum: 8/48 Stunden
Halterung: -
Werkzeug: Lade
n
Gewicht: 0,5
FKE:
-0,75
DP: +450

Smartgunsystem (intern)
Dieses Zielerfassungssystem erhöht die Zielgenauigkeit des Benutzers, wenn er eine Waffe abfeuert (siehe S. 65). Es gibt zwei Versionen-die Standard-Smartverbindung und die verbesserte Smartverbindung-2 (siehe *M&M 3.01 D*, S. 34). Eine Smartgun muss mit einer Smartbrille oder Smartverbindungs-Cyberware verbunden sein, um dem Charakter einen Bonus zu liefern.
Fertigkeit: Elektronik(B/R), (Waffe)(B/R)
MW/Grundzeitraum: 5/24 Stunden
Halterung: -
Werkzeug: Laden
Gewicht: Standard 0,5, Smartverbindung-2 0,25
FKE: -0,5
DP: Standard: +(Basis-DP des Rahmens), Smartverbindung-2: +(1,5 x Basis-DP des Rahmens)

Stimmaktivierung
Durch die Verbindung einer Stimmaktivierungs-Hardware mit einem Smartgunsystem kann eine Waffe so modifiziert werden, dass sie ausgelöst wird, sobald sie einen bestimmten einprogrammierten Satz von einer bekannten Stimme „hört". Die genauen Auswirkungen dieser Modifikationen bleiben dem Spielleiter überlassen, doch ist es wahrscheinlicher, dass dadurch Verwirrung gestiftet wird, als dass tatsächlich jemand verletzt wird. Eine Feuerwaffe muss mit einem internen Smartgunsystem ausgestattet sein, um diese Modifikation erhalten zu können.
Fertigkeit: Elektronik (B/R)
MW/Grundzeitraum: 6/24 Stunden
Halterung: -
Werkzeug: Laden
Gewicht: 1
FKE: -0,25
DP: +50

EXTERNE MODIFIKATIONEN
Diese Modifikationen werden außen an der Waffe angebracht und haben in den meisten Fällen keinerlei Auswirkungen auf die interne Struktur der Waffe.

Abgesägte Schrotflinte
Wenn der Lauf einer Schrotflinte abgesägt wird, verringert sich die Reichweite (es gelten die Reichweiten einer Schweren Pistole) und das Powerniveau (-1), allerdings lässt sich die Waffe nun besser verbergen, was sich in einer um 2 erhöhten Tarnstufe äußert. Abgesägte Schrotflinten können keinen höheren Choke als 6 einstellen.
Fertigkeit: Schrotflinten (B/R)
MW/Grundzeitraum: 3/2 Stunden
Halterung: Lauf
Werkzeug: Kiste oder Laden. Wenn eine Kiste benutzt wurde, erhöht sich der Mindestwurf beim Abfeuern der Waffe um +l , da die Läufe nicht genau genug rekalibriert werden konnten. Wenn die Arbeit mit einem Laden erledigt wird, gibt es keine Einbußen.
Gewicht: +1
FKE: -
DP: +8

Angepasster Griff
Ein Büchsenmacher kann Griff und Formen einer Waffe so modifizieren, dass sie besser zu Handform und -haltung des Besitzers passen. Dadurch kann der Besitzer die Waffe effektiver kontrollieren und erhält einen Rückstoßmodifikator von -1. Auf andere Benutzer wirkt sich die Anpassung der Waffe nicht aus.
Fertigkeit: (Waffe) (B/R)
MW/Grundzeitraum: 5/24 Stunden
Halterung: -
Werkzeug: Kiste
Gewicht: -
FKE: -
DP: +25

Ausgebaute Sicherung
Wenn die Sicherung einer Waffe entfernt wird, kann sie im Überraschungsfall schneller abgefeuert werden, doch leider gibt es auch einen Nachteil. Ein Charakter mit einer feuerbereiten Schusswaffe ohne Sicherung kann sie in einer Überraschungssituation auf einen Gegner abfeuern, wenn er genauso viele oder mehr Erfolge wie der Gegner würfelt. Doch wenn die Waffe geladen ist und einen heftigen Schlag erhält, kann sie von selber losgehen. Der Spielleiter entscheidet, wann das geschieht und welche Auswirkungen es hat.
Fertigkeit: (Waffe) (B/R)
MW/Grundzeitraum: 5/18 Stunden
Halterung: -
Werkzeug: Kiste
Gewicht: -
FKE: -
DP: +30

Ausgebauter Abzug
Bei einer Feuerwaffe mit Smartgunsystem kann der Abzug vollständig entfernt werden. Die Waffe wird gleichzeitig so modifiziert, dass sie nur Feuerkommandos über eine Smartverbindung akzeptiert. Nur Personen mit Smartverbindung können eine so modifizierte Waffe dann noch abfeuern.

Fertigkeit: Elektronik (B/R)
MW/Grundzeitraum: 5/24 Stunden
Halterung: -
Werkzeug: Laden
Gewicht: -
FKE: -0,5 (p)
DP: +50

Automatischer Modus
Automatische Pistolen und Maschinenpistolen, die im Salvenmodus feuern können, können so modifiziert werden, dass sie auch im automatischen Modus feuern. Sobald diese Modifikation eingebaut wurde, ist der Salvenmodus nicht länger verfügbar, d. h. aus einer HM/SM-Automatikpistole würde dann eine HM/AM. Allerdings ist die Waffe eigentlich nicht für die extremeren Anforderungen des automatischen Modus ausgelegt, daher erhöht sich der Rückstoßmodifikator beim automatischen Feuern zusätzlich um 1.

Fertigkeit: (Waffe) (B/R)
MW/Grundzeitraum: 9/72 Stunden
Halterung: -
Werkzeug: Kiste
Gewicht: -
FKE: -1 (p)
DP: +120

Biometrische Sicherheitsschaltung
Wie auf S. 62 beschrieben, scannt dieses System den Handflächenabdruck desjenigen, der die Waffe in die Hand nimmt, und löst die Sicherheitsschaltung nur dann, wenn der Abdruck mit dem gespeicherten Abdruck des Besitzers übereinstimmt.

Fertigkeit: (Waffe) (B/R)
MW/Grundzeitraum: 6/24 Stunden
Halterung: -
Werkzeug: Laden
Gewicht: 0,1
FKE: -0,25
DP: +450

Dreibein
Wie ein Zweibein wird auch ein Dreibein unter dem Lauf einer Waffe montiert und verringert den Rückstoß. Es ist jedoch wesentlich größer und kann nur mit Maschinengewehren und Sturmkanonen verwendet werden. Dreibeine haben keine Tarnstufe und liefern 6 Punkte Rückstoßkompensation. Ein Dreibein aufzustellen erfordert eine Einfache Handlung, und die Waffe muss aus liegender oder sitzender Position abgefeuert werden.

Fertigkeit: (Waffe) (B/R)
MW/Grundzeitraum: 3/12 Stunden
Halterung: Unterlauf
Werkzeug: Kiste
Gewicht: 8
FKE: -
DP: +120

Entfernungsmesser
Ein Entfernungsmesser liefert dem Benutzer über eine Smartverbindung Informationen über die Entfernung eines Zieles. Er ist nicht kompatibel mit Sichtgeräten (siehe S. 64).

Fertigkeit: Elektronik (B/R)
MW/Grundzeitraum: 4/24 Stunden
Halterung: Aufmontiert oder Unterlauf
Werkzeug: Kiste
Gewicht: 0,1
FKE: -0,25 (p)
DP: +30

Laser-Zielmarkierer
Laser-Zielmarkierer markieren ein Ziel mit einem Laserstrahl, dessen Reflexion von einer entsprechend ausgerüsteten Waffe zur Zielerfassung verwendet werden kann (siehe S. 65).

Fertigkeit: Elektronik (B/R)
MW/Grundzeitraum: 4/48 Stunden
Halterung: Aufmontiert oder Unterlauf
Werkzeug: Kiste
Gewicht: 0,5
FKE: -0,25 (p)
DP: +740

Lasermarkierer
Ein Lasermarkierer unterstützt das Zielen mit einer Feuerwaffe und liefert einen Mindestwurfmodifikator von -1 (siehe S. 65). Er ist nicht kompatibel mit einem Smartgunsystem.

Fertigkeit: Elektronik (B/R)
MW/Grundzeitraum: 4/24 Stunden
Halterung: Aufmontiert oder Unterlauf
Werkzeug: Kiste
Gewicht: 0,25
FKE: -0,25 (p)
DP: Niederenergetisch +100, Hochenergetisch +280

Schalldämpfer
Schalldämpfer unterdrücken den Lärm und den Mündungsblitz einer abgefeuerten Waffe. Sie können nur mit Waffen verwendet werden, die im Einzelschuss- oder halbautomatischen Modus feuern, und sind nicht kompatibel mit Trommelwaffen (siehe S. 63).

Fertigkeit: (Waffe) (B/R)
MW/Grundzeitraum: 4/24 Stunden
Halterung: Lauf
Werkzeug: Kiste
Gewicht: 0,2
FKE: -0,25 (p)
DP: +100

Schallunterdrücker
Genau wie ein Schalldämpfer unterdrückt auch ein Schallunterdrücker Lärm und Mündungsblitz einer Waffe, doch dieses Gerät kann nur beim Feuern im Salvenmodus oder automatischen Modus verwendet werden (siehe S. 63).

Fertigkeit: (Waffe) (B/R)
MW/Grundzeitraum: 4/24 Stunden
Halterung: Lauf
Werkzeug: Kiste
Gewicht: 0,5
FKE: -0,25 (p)
DP: +150

Schockpolster/Hüftpolster
Schockabsorptionspolster können an allen Arten von Gewehren, an Schrotflinten, Maschinengewehren und Sturmkanonen angebracht werden. Hüftpolster wurden speziell für Trolle entwickelt, die Schwere Waffen tragen (siehe S. 64). Diese Modifikation liefert 1 Punkt Rückstoßkompensation.

Fertigkeit: (Waffe) (B/R)
MW/Grundzeitraum: 3/2 Stunden
Halterung: -
Werkzeug: Kiste
Gewicht: Schockpolster 2,5, Hüftpolster 2
FKE: -
DP: +40

Schulterstütze
Eine feste oder ausklappbare Schulterstütze kann sich dämpfend auf den Rückstoß einer Feuerwaffe auswirken. Beide Varianten liefern 1 Punkt Rückstoßkompensation, die feste Stütze senkt außerdem die Tarnstufe um -1 (genauso wie eine ausgeklappte Faltstütze). Gewehre und Schrotflinten können nicht mit dieser Modifikation ausgestattet werden.

Fertigkeit: (Waffe) (B/R)
MW/Grundzeitraum:4/36 Stunden
Halterung: -
Werkzeug: Kiste
Gewicht: 0,5
FKE: -
DP: +40

Sichtgeräte
Sichtgeräte gibt es in vielen Varianten von einfacher Vergrößerung bis hin zu Lichtverstärkung und Infrarot (siehe S. 65). Die unterschiedlichen Varianten können in ein einziges Gerät mit Wahlschalter integriert werden, wobei sich einfach die FKE- und DP-Kosten addieren. Solch ein kombiniertes Sichtgerät gilt als einzelnes Gerät. Sichtgeräte sind nicht kompatibel mit Smartgunsystemen.

Fertigkeit: Elektronik (B/R)
MW/Grundzeitraum: 4/24 Stunden
Halterung: Aufmontiert oder Unterlauf
Werkzeug: Kiste
Gewicht: 0,25 FKE: -0,25 (p)
DP: Blitzlicht +25, Guncam +400, Lichtverstärkung +300, Vergrößerung 1 +100, Vergrößerung 2 +160, Vergrößerung 3 +240, Infrarotsicht +300

Smartgunsystem (extern)
Dies ist die externe Version des Smartverbindungssystems (ebenfalls als Standard- oder Smartverbindung-2-Modell erhältlich). Es wird außen an der Waffe angebracht und lässt sich leicht an- und abmontieren.

Fertigkeit: Elektronik (B/R)
MW/Grundzeitraum: 4/2 Stunden
Halterung: Aufmontiert oder Unterlauf
Werkzeug: Kiste
Gewicht: Standard: 1, Smartverbindung-2: 0,75
FKE: -0,25 (p)
DP: Standard +120, Smartverbindung-2 +160

Ultraschallsensor
Ein Ultraschallsensor tastet die Umgebung mit codiertem Ultraschall ab, was besonders bei nächtlichen Kämpfen sehr vorteilhaft ist. Alle Sichtmodifikatoren verringern sich um die Hälfte (aufgerundet), wenn ein Ultraschallsensor verwendet wird (siehe S. 65).

Fertigkeit: Elektronik (B/R)
MW/Grundzeitraum: 4/24 Stunden
Halterung: Aufmontiert oder Unterlauf
Werkzeug: Kiste
Gewicht: 0,25
FKE: -0,25 (p)
DP: +260

Unterlaufgewicht
Wenn ein Unterlaufgewicht an der Waffe angebracht wird (siehe S. 64), wird der Rückstoßmodifikator um 1 reduziert.

Fertigkeit: (Waffe) (B/R)
MW/Grundzeitraum: 4/24 Stunden
Halterung: Unterlauf
Werkzeug: Kiste
Gewicht: 1
FKE: -0,25 (p)
DP: +25

Unterlaufwaffe
Bei dieser Modifikation wird ein Unterlaufbajonett (S. 62), ein Granatwerfer (S. 50), eine Enterhakenkanone (S. 63) oder eine Flammenwerferdüse (S. 58) unter dem Lauf einer gewehrgroßen oder größeren Waffe montiert.

Fertigkeit: (Waffe) (B/R)
MW/Grundzeitraum: 4/24 Stunden
Halterung: Unterlauf
Werkzeug: Kiste
Gewicht: Bajonett 0,75, Enterhakenkanone 2, Granatwerfer 2, Flammenwerfer 0
FKE: -0,25 (p)
DP: Bajonett +10, Enterhakenkanone +100, Granatwerfer +360, Flammenwerfer +240

Vergrößerter Ladestreifen
Durch einen vergrößerten Ladestreifen kann die Munitionskapazität einer Feuerwaffe erhöht werden. Die maximale Munitionskapazität beträgt dabei 50 Schuss.

Fertigkeit: (Waffe) (B/R)
MW/Grundzeitraum: 3/8 Stunden
Halterung: -
Werkzeug: Laden
Gewicht: -
FKE: -
DP: +2 pro zusätzlichem Schuss

Vordergriff
Ein Vordergriff ist ein kleiner Pistolengriff, der vorne an der Waffe unter dem Lauf angebracht wird (siehe S. 64). Er liefert 1 Punkt Rückstoßkompensation.

Fertigkeit: (Waffe) (B/R)
MW/Grundzeitraum: 3/36 Stunden
Halterung: Unterlauf
Werkzeug: Kiste
Gewicht: 0,5
FKE: -
DP: +50

Zweibein
Diese ausklappbare zweibeinige Stütze, die an der Unterseite des Laufes angebracht wird, liefert 2 Punkte Rückstoßkompensation. Das Zweibein auszuklappen erfordert eine Einfache Handlung. Zweibeine können nicht an Maschinenpistolen angebracht werden.

Fertigkeit: (Waffe) (B/R)
MW/Grundzeitraum: 3/8 Stunden
Halterung: Unterlauf
Werkzeug: Kiste
Gewicht: 2
FKE: -
DP: +80

MUNITION

Ein Charakter kann seine eigene Munition herstellen, wenn er die Bauen/Reparieren-Fertigkeit für seine Waffe einsetzt und einen Munitionsladen oder eine -kiste benutzt. Ein Munitionsladen kann für alle Arten von Munition verwendet werden; Kisten gibt es jeweils für bestimmte Arten von Munition.

STANDARDMUNITION

Standardmunition (Hülsenmunition) kann mit einer Munitions-Werkzeugkiste hergestellt werden (zu den Standardkosten). Eine Basis-Werkzeugkiste kann zwei Arten von Munition herstellen, Standard und eine Variation. Weiteres Zubehör kann für zusätzliche 10 Prozent pro Munitionsart angeschafft werden.

Der Mindestwurf für die Herstellung von Hülsenmunition ist der Verfügbarkeitswert. Der Grundzeitraum dafür ist die Verfügbarkeitszeit. Erfolge können entweder die Zeit oder den Preis reduzieren. Die Zeit wird reduziert, indem der Grundzeitraum durch die Anzahl der Erfolge geteilt wird (abgerundet). Der Preis wird um 5 Prozent pro Erfolg reduziert (abgerundet). Der Preis kann dabei allerdings nie unter 50 Prozent sinken. Bei einer erfolgreichen Probe werden 10 Schuss Munition hergestellt.

Eine fehlgeschlagene Probe bedeutet, dass der Charakter den Preis der Munition in Nuyen verloren hat und mit einer komplett neuen Werkzeugkiste von vorne anfangen muss.

Der Preis für Hülsenmunition kann um weitere 2 Prozent pro Erfolg gesenkt werden, wenn der Charakter seine gebrauchten Munitionshülsen aufbewahrt und wiederverwendet. Doch da es mitten in einem Shadowrun meistens etwas riskant ist, nach gebrauchten Hülsen zu suchen, nehmen nur wenige Runner diese Möglichkeit wahr.

HÜLSENLOSE MUNITION

Hülsenlose Munition wird nach den gleichen Regeln hergestellt wie Hülsenmunition, mit den folgenden Ausnahmen:

Hülsenlose Munition kann nur mit einem Laden hergestellt werden.

Der Mindestwurf für die Herstellung hülsenloser Munition ist der Verfügbarkeitswert +2.

Der Preis kann nie unter 75 Prozent gesenkt werden, da mehr Zubehör benötigt wird, um diese Munition herzustellen.

SPEZIELLE REGELN

Diese Regeln gelten für hülsenlose wie für Standardmunition.

Brandgeschosse
Nur der Preis kann durch überzählige Erfolge reduziert werden. nicht der Grundzeitraum. Wenn der Charakter bei der Probe mehr Einsen als Erfolge wirft, entzündet sich das Magnesium. Der Grundschaden des entstehenden Feuers ist 6M (weitere Regeln zu Feuer siehe S. 128).

Kapselgeschosse
Die chemische Komponente muss separat gekauft oder hergestellt werden (siehe *M&M 3.01 D, S.* 132).

Schrotflintengeschosse
Alle Schrotfiintengeschosse, sowohl Schrotladungen als auch normale Geschosse, können mit einer Kiste hergestellt werden.

Sonstige Geschosse
Gyrojet-, Netzpistolen- und Harpunengeschosse können nur in einem Laden hergestellt werden.

Sturmkanonengeschosse
Sowohl die Standard- als auch die AF-Version können nur in einem Laden hergestellt werden.

SPRENGSTOFFE

Für die Herstellung von Sprengstoffen werden entsprechende Läden und Kisten benötigt. Die Regeln für die Herstellung normaler Granaten und anderer Sprengstoffe finden Sie auf S. 132 in M&M *3.01D.*

Minen können mit einer Elektronik (B/R)-Probe zusätzlich zur üblichen Sprengstoffe-Probe hergestellt werden, wobei für beide ein Mindestwurf von 8 gilt. Der Grundzeitraum beträgt 24 Stunden. Für Mörsergeschosse gilt die gleiche Regel, der Grundzeitraum beträgt jedoch 36 Stunden.

Der Spielleiter kann Mindestwurf und/oder Grundzeitraum erhöhen, wenn er der Meinung ist, dass die Ausrüstung des Charakters mangelhaft ist (zum Beispiel könnte er den Mindestwurf um +1 erhöhen, wenn nicht genug Chemikalien vorhanden sind, um eine Rauchgranate zu basteln), der Charakter wenig Erfahrung im Umgang mit bestimmten Materialien hat (bei der Arbeit mit Weißem Phosphor den Mindestwurf mit +2 und den Grundzeitraum mit +8 modifizieren) oder das Material schwer zu bekommen ist (bei der Herstellung einer Smartmine den Mindestwurf mit +4 und den Grundzeitraum mit +24 Stunden modifizieren).

Wenn der Charakter Splashgranaten, Kombinationsgranaten oder -mörsergeschosse herstellt, so müssen die enthaltenen Wirksubstanzen separat gekauft oder hergestellt werden.

Das SR3-Nahkampfsystem soll die Gefahren eines echten Nahkampfes schnell und möglichst genau auf abstrakte Weise wiedergeben. Zwar wird nicht jeder Schlag, Block oder jede Ausweichbewegung simuliert, doch liefern solche Faktoren wie Fertigkeit, Reichweite oder Überzahl ernsthafte Vorteile, wenn es hart auf hart kommt.

Für Spielrunden, die ihre Nahkämpfe detaillierter simulieren möchten, können die folgenden optionalen Nahkampfregeln zum Einsatz kommen. Dieses System baut auf dem Basissystem aus SR3.01D auf, umfasst jedoch zusätzlich eine breite Palette an Kampfstilen, Angriffs- und Verteidigungsoptionen und speziellen Kampfmanövern. Mit diesen Regeln werden Nahkämpfe möglicherweise etwas komplizierter, aber auch farbiger und realistischer. Wie immer können Sie diese Regeln verwenden, modifizieren oder völlig ignorieren, wie es Ihnen und Ihrer Spielrunde am besten passt.

Die optionalen Regeln lassen sich grob in zwei Bereiche unterteilen: Kampfoptionen und Kampfkünste. Während sich die Kampfoptionen ohne die Regeln für Kampfkünste verwenden lassen, sollte eine Spielrunde, die sich für die Kampfkunstregeln entscheidet, auch die angegebenen Kampfoptionen verwenden.

KAMPFOPTIONEN

Bei den Kampfoptionen handelt es sich um grundlegende Kampfmuster, die von jedem verwendet werden können, da sie im Großen und Ganzen intuitiv sind und ohne großartiges Training eingesetzt werden können. Die Anwendung einer Kampfoption muss deutlich bekanntgegeben werden, bevor ein Würfel geworfen wird. Ein Spieler kann von Kampfphase zu Kampfphase verschiedene Optionen wählen, pro Kampfphase jedoch nur eine einzige Option. Eine Kampfoption modifiziert lediglich die Angriffs- oder Verteidigungsprobe eines Charakters; es handelt sich nicht um eine Probe, die zusätzlich zu oder statt einer Angriffs- oder Verteidigungsprobe geworfen wird. Soweit nicht anders angegeben, können Kampfoptionen sowohl beim Angriff als auch bei der Verteidigung verwendet werden.

Der Spielleiter kann einen Spieler auch aufschreiben lassen, ob und welche Kampfoption er wählt (bevor irgendwelche Würfel gerollt werden), und diese erst nach dem Würfelwurf aufdecken lassen, um ein gewisses Überraschungsmoment im Kampf zu bewahren.

ANGESAGTES ZIEL
Ein Charakter, der diese Option wählt, richtet seinen Angriff gegen ein bestimmtes Körperteil des Gegners, wie zum Beispiel bei einem Schlag gegen die Kehle. Normalerweise ist dieses speziell anvisierte Körperteil eine verwundbare Stelle, zum Beispiel der Kopf oder ein ungepanzerter Körperteil. Ein Charakter, der einen Nahkampfangriff mit der Option Angesagtes Ziel durchführt, richtet sich nach den Regeln für ein Angesagtes Ziel beim Fernkampf (*SR3.01 D,* S. 114). Nur Panzerung, die in der betroffenen Körperregion getragen wird, schützt gegen den Angriff.

ENTWAFFNEN
Ein waffenloser Gegner ist im Allgemeinen einem mit einem Messer oder ähnlichen gefährlichen Gegenständen bewaffneten vorzuziehen. Ein Charakter kann versuchen, einen Gegner zu entwaffnen. Dazu wirft er eine normale Nahkampferfolgsprobe. Wenn er gewinnt und mindestens einen Nettoerfolg aufzuweisen hat, wird dem Gegner die Waffe aus der Hand geschlagen und landet vor seinen Füßen auf dem Boden, ohne Schaden anzurichten. Für jeden weiteren Erfolg fliegt die Waffe einen halben Meter weiter weg. Verwenden Sie das Streudiagramm (*SR3.01 D,* S. 118), um die Richtung zu bestimmen.

Wenn der Gegner eine zweihändige Waffe trägt (oder die Waffe mit beiden Händen festhält), muss der entwaffnende Charakter eine Anzahl Nettoerfolge in Höhe der halben Stärke des Gegners (abgerundet) schaffen. Zusätzliche Erfolge schleudern die Waffe wie oben beschrieben weiter weg.

MEHRERE ZIELE
Unter Aufwendung einer Komplexen Handlung kann ein Charakter mehr als einen Gegner angreifen. Verwenden Sie die Regeln in *SR3.01 D*, S. 122.

Nur ein angreifender Charakter kann diese Option wählen.

NIEDERSCHLAGSANGRIFF
Ein Charakter, der diese Option wählt, will seinen Gegner niederschlagen oder zurückdrängen, statt ihm Schaden zuzufügen. Der Charakter wirft eine normale Nahkampferfolgsprobe, wobei Nettoerfolge wie üblich den Schaden erhöhen. Doch hier erleidet der Gegner keinen Schaden, sondern er wirft eine Konstitutionsprobe gegen Niederschlag *(SR3.01 D,* S. 123*)* gegen die Stärke des Angreifers +4. Wenn der Angegriffene keine Erfolge erzielt, wird er umgehauen. Wenn er so viele oder mehr Erfolge erzielt, wie der Angriff normalerweise an Schadenskästchen verursacht hätte (gesteigertes Schadensniveau durch Nettoerfolge), so bleibt er stehen. Anderenfalls wird er einen oder zwei Meter zurückgedrängt. Wenn das Schadensniveau nach den Standardregeln auf Tödlich gesteigert werden würde, so wird der Gegner automatisch niedergeschlagen.

STURMANGRIFF
Ein fliegender Start kann die Effektivität eines Angriffs steigern. Wenn ein Charakter sich *2* oder mehr Meter bewegen musste, um sein Opfer anzugreifen, so erhält er einen Bonus von +1 auf das Powerniveau des Angriffs. Der Charakter muss diese 2+ Meter nicht in dem Initiativedurchgang zurückgelegt haben, in dem er angreift, er muss sich jedoch in allen vorhergehenden Durchgängen wie auch in dem Angriffsdurchgang kontinuierlich bewegt haben.

Wenn einem Charakter ein Sturmangriff misslingt (der Verteidiger gewinnt oder weicht aus), so muss dem Charakter eine Schnelligkeit(5)-Probe gelingen, sonst legt er sich auf die Nase. Wenn der Charakter schon eine Niederschlagsprobe werfen muss, weil der Verteidiger ihm Schaden zugefügt hat, so erhöhen Sie den Mindestwurf dafür um +2.

Nur ein angreifender Charakter kann diese Option wählen.

ÜBERWÄLTIGUNG
Manchmal ist es wünschenswerter, einen Gegner zu überwältigen, statt ihn umzubringen. Dazu versucht der Angreifer, den Gegner festzuhalten, seine Arme und Beine einzuklemmen und ihn so kampf- unfähig zu machen.

Ein Charakter, der versucht, einen Gegner zu überwältigen, erhält einen Mindestwurfmodifikator von +2 auf seine Nahkampferfolgsprobe. Dem Charakter muss eine Anzahl Erfolge in Höhe der Schnelligkeit des Gegners (oder mehr) gelingen, um ihn in den Griff zu bekommen. Wenn er gewinnt, aber nicht genug Erfolge erzielt hat er es nur geschafft, ihn zu packen; wenn er diesen Griff bis zur nächsten Überwältigungsangriff halten kann, erleidet er keinen Mindestwurfmodifikator von *+2.* Der Griff lockert sich, wenn der haltende Charakter erfolgreich angegriffen wird.

Wenn ein Gegner überwältigt ist, ist er bewegungsunfähig und kann nicht handeln, erleidet aber keinen Schaden. Wenn der überwältigende Charakter will, kann er das Opfer auch zu Boden zwingen. Der überwältigende Charakter wirft eine offene Probe, wobei er einen Würfel pro Nettoerfolg der Überwältigungsprobe verwendet. Das höchste Würfelergebnis der offenen Probe ist der Mindestwurf für eine Stärke- oder Schnelligkeitsprobe, mit der der Gegner versuchen kann, sich zu befreien; solch eine Befreiungsprobe erfordert eine Komplexe Handlung. Ist das überwältigte Opfererfolgreich, kann es sich aus der Umklammerung des Charakters lösen.

Sobald ein Gegner überwältigt ist, kann der überwältigende Charakter eine Komplexe Handlung aufwenden, um seinem Opfer ent- weder Betäubungsschaden beizubringen oder es noch fester in den Griff zu bekommen. Ein Nahkampfduell wird wie üblich ausgewürfelt, wobei der überwältigende Charakter sowohl den -1-Modifikator für Erhöhte Position sowie den -2-Modifikator für „Gegner liegt am Boden" erhält (insgesamt-3). Nettoerfolge können entweder dazu verwendet werden, den (STR)M Quetsch- oder Würgeschaden zu steigern, oder sie können als Modifikatoren (+1 pro Erfolg zum Mindestwurf des Opfer bei einer Befreiungsprobe hinzuaddiert werden. Wenn der überwältigte Gegner den Zweikampf gewinnt, kann er seinerseits zum Angriff übergehen.

Ein Charakter, der einen Gegner überwältigt hat, kann keinen Angriff gegen andere Gegner starten, außerdem erhält er einen Mindestwurfmodifikator von +4 auf alle möglichen anderen Aktionen. Er kann seine Umklammerung jederzeit mit einer Freien Handlung aufgeben.

VERHALTENER SCHLAG
Ein Charakter kann sich im Nahkampf dafür entscheiden, weniger Kraft in seine Schläge zu legen. Bevor er seine Nahkampfprobe wirft, sagt er an, wie viele Nettoerfolge er maximal gelten lassen will. Er erhält darüber hinaus einen Mindestwurfmodifikator von +1. Wenn er die Runde gewinnt, wird nur die angesagte Maximalzahl an Nettoerfolgen (oder weniger, wenn er weniger erzielt hat) verwendet, um das Schadensniveau zu steigern.

VOLLE ABWEHR
Ein Charakter, der sich für diese Option entscheidet, verwendet seine Fertigkeiten und Fähigkeiten vollständig darauf, sich selbst zu verteidigen, statt Schaden anzurichten. Verwenden Sie die Regeln, in *SR3.01 D*, S. 123.

Nur ein verteidigender Charakter kann sich für diese Option entscheiden.

KAMPFKÜNSTE
Mit den folgenden Regeln für Kampfkünste kann ein völlig neues Nahkampfelement in *SR3.01 D* integriert werden. Die beschriebenen Regeln reflektieren die Vielzahl verschiedener Stile und Techni-

PIRAHNAS
PRESCOTT

ken, die von geübten Kämpfern angewendet werden. Jeder Kampfkunststil hat seine eigenen Vor- und Nachteile. Die Regeln sind optional. Bevor sie ins Spiel integriert werden, sollten Spielleiter und Spieler die Regeln durchgehen und sich einigen, welche davon sie verwenden wollen.

In zukünftigen *SR3.01 D*-Produkten wird bei solchen NSCs, die Kampfkünste beherrschen, bei der Angabe der Werte ein Eintrag "Kampfkunst" enthalten sein, unter dem Stil und Techniken eingetragen sind, die dieser Charakter beherrscht.

FERTIGKEITEN

Um Realismus und Detailreichtum des bestehenden Nahkampfsystems zu erhöhen, muss die Fertigkeit Waffenloser Kampf gestrichen und durch eine ganze Reihe neuer Fertigkeiten ersetzt werden, die jeweils für eine Kampfkunstart stehen: Aikido, Arnis De Mano, Raufen, Capoeira, Karate, Kung Fu, Muay Thai, Ninjutsu, Pentjak Silat, Tae Kwon Do, Tai Chi Ch'uan und Wildcat.

Jede dieser Fertigkeiten repräsentiert mehrere Kampfkunstarten mit ähnlichen Stilen. Zum Beispiel ist die sogenannte elfische Kampfkunst Carromeleg dem brasilianischen Capoeira so ähnlich, dass sich spieltechnisch Kaum Unterschiede ausmachen lassen-die historische Entwicklung dieser Kampfkünste (soweit existent) ist natürlich sehr unterschiedlich. Kampfkünste, die ähnliche Stile haben, werden in Klammern hinter dem Namen der Fertigkeit angegeben.

Die neue Fertigkeit Raufen, die technisch gesehen eigentlich keine Kampfkunst ist, steht für grundlegende Nahkampftechniken, die ursprünglich unter der Fertigkeit Waffenloser Kampf zusammengefasst wurden.

Jede der neuen Kampfkunstfertigkeiten gilt als Kampffertigkeit und verwendet die Standardregeln für Aktionsfertigkeiten (*SR3.01D,* S. 82) und Fertigkeitensteigerung (*SR3.01 D,* S. 244), also auch die Verwendung eines Kampfpools. Kampfkunstfertigkeiten sind der Stärke zugeordnet und stehen im gleichen Kästchen wie Cyberimplantatwaffen.

Da jede Kampfkunstfertigkeit einen besonderen und speziellen Kampfstil repräsentiert, können sich Charaktere in diesen Fertigkeiten nicht spezialisieren. Allerdings hat jeder Stil eine Reihe von Vorund Nachteilen, wie im folgenden Abschnitt beschrieben. Außerdem ermöglicht jede Kampfkunst den Einsatz spezieller Kampftechniken, die auf S. 120 beschrieben werden.

Wenn ein Charakter auf eine oder von einer Kampfkunst ausweicht, kann er keine der speziellen Techniken verwenden.

KAMPFKUNSTSTILE

Jede Kampfkunstfertigkeit hat ihre speziellen Vor- und Nachteile, ganz ähnlich den Auswirkungen von schamanistischen Totems. Die einzige Ausnahme ist Raufen, das keinerlei Boni oder Einbußen mit sich bringt. Jeder Charakter, der eine Kampfkunstfertigkeit mit einer Stufe von 2 oder mehr beherrscht, erhält die beschriebenen Vor- und Nachteile, wenn er die Fertigkeit anwendet. Diese Boni und Einbußen heißen Stilmodifikatoren und können die Anzahl an Würfeln für bestimmte Proben erhöhen oder verringern.

Zu jeder der folgenden Kampfkunstfertigkeiten gibt es eine kurze Beschreibung oder Geschichte, gefolgt von den Vor- und Nachteilen der Fertigkeit sowie einer Liste der Techniken, die von einem Ausübenden der Kampfkunst gelernt werden können.

Aikido (Jujitsu, Sambo)

Als sogenannter sanfter Stil ist Aikido eine fast ausschließlich defensive Kampfkunst, die sich voll auf die Entspannung von Körper und Geist konzentriert. Die Techniken basieren auf der Reaktion und darauf, den aggressiven Schwung des Gegners gegen denselben zu nutzen. Würfe und Kombinationstechniken werden gegenüber Tritten und Schlägen bevorzugt.

Aikido wurde Mitte des zwanzigsten Jahrhunderts entwickelt basiert jedoch auf älteren japanischen Techniken und hat sich mittlerweile über die ganze Welt ausgebreitet.

Vorteile: Aikido-Kämpfer beherrschen die Wurf-Technik und erhalten +1 Würfel bei der Anwendung. Der Mindestwurfmodifikator für eine Überwältigung wird von +2 auf +1 reduziert (siehe S.116).

Nachteile: Da Aikido eine defensive Kampfkunst ist, muss ein Charakter als Angreifer mit-1 Würfel auskommen.

Techniken: Körperkontakt, Desorientierung, Ausweichen, Willenskraft fokussieren, Bodenkampf, Treiben, Fußfeger, Wurf, Wirbeln

Arnis De Mano (Escrima, Kali)

Arnis de Mano ist eine philippinische Kampfkunst, die bereits mehr als tausend Jahre alt ist. Sie konzentriert sich auf den Einsatz von Rattanstöcken und Messern, umfasst jedoch auch eine Reihe von Tritt-, Wurf- und Schwungtechniken.

Amis de Mano wird vorwiegend auf den Philippinen praktiziert auch wenn die japanische Regierung ihre Anwendung verbietet und ihre Lehrer verbissen jagt und bestraft. Trotz all dieser Repressalien findet diese Kampfkunst auch in Nordamerika, Europa und Asien immer mehr Anhänger.

Vorteile: Statt eine neue Arnis de Mano-Technik zu erlernen, kann sich der Charakter auch dafür entscheiden, eine Arnis de Mano-Technik, die er bereits beherrscht, für die Fertigkeit Knüppel oder Klingenwaffen zu lernen (jede Nahkampfwaffenfertigkeit zählt als separate Technik).

Nachteile: Ein Charakter, der diese Fertigkeit anwendet, verliert 1 Würfel bei der Anwendung der Option Sturmangriff. Arnis-Kämpfer werden zudem in japanischen Hoheitsbereichen verfolgt, ebenso von den Gesetzen mancher Japan-Kons und sogar Yakuzagruppen. Ein Charakter, der unter solchen Umständen mit seiner Arnis de Mano-Fertigkeit angibt, kann sich damit eventuell ein Handicap „Auf der Flucht" im Wert von 2 Punkten aufhalsen (siehe SR Kompendium, S. 33).

Techniken: Körperkontakt, Stärke fokussieren, Bodenkampf, Fuß tritt, Aufspringen, Rundumschlag, Fußfeger, Wurf, Ausmanövrieren

Capoeira (Carromeleg)

Capoeira wurde vor über 300 Jahren von brasilianischen Sklaven entwickelt und konzentriert sich aus historischen Gründen hauptsächlich auf Tritte und Schwünge (die Hände der Sklaven lagen in Ketten und konnten nicht im Kampf eingesetzt werden). Viele der spektakulären Techniken dieser Kampfkunstart werden im Handstand ausgeübt, wodurch Capoeira oft mehr an einen Tanz als an eine Kampfkunst erinnert.

Capoeira ist außerhalb Amazoniens- dem ehemaligen Brasilien - praktisch unbekannt, wird jedoch von einer Handvoll nordamerikanischer Schulen gelehrt.

Ersetzen Sie bei Carromeleg die Technik Treiben durch Willenskraft Fokussieren.

Vorteile: +1 Würfel bei Anwendung der Techniken Fußtritt und Bodenkampf.

Nachteile: Da diese Kampfkunst sehr auf Bewegung basiert, erleidet ein Charakter, der diese Fertigkeit anwendet, -1 Würfel, wenn er sich in begrenzten Lokalitäten befindet, die seinen Bewegungsspielraum einschränken.

Techniken: Desorientierung, Ausweichen, Bodenkampf, Treiben, Fußtritt, Aufspringen, Rundumschlag, Fußfeger, Wirbeln

Karate (Kenpo)

Karate, was übersetzt „leere Hand" bedeutet, besteht aus einer unglaublichen Vielfalt unterschiedlicher Stile und Schulen, die größtenteils auf Kampfkünsten basieren, die in Okinawa entwickelt wur-

den, um ein historisches Waffenverbotsgesetz zu umgehen. Karate konzentriert sich hauptsächlich auf Schläge, Tritte und Blocks statt auf Griffe und Würfe und ist die am weitesten verbreitete Kampfkunst der Welt.

Vorteile: +1 Würfel bei Anwendung der Option Volle Verteidigung oder der Technik Voller Angriff.

Nachteile:-2 Würfel bei Anwendung der Option Überwältigung.

Techniken: Blindkampf, Stärke fokussieren, Willenskraft fokussieren, Voller Angriff, Fußtritt, Mörderischer Schlag, Fußfeger, Wurf, Wirbeln

Kung Fu (Hwarang-do, Wushu)

Das Wort Kung Fu bedeutet „Können" oder „Fertigkeit" und ist ein allgemeiner Ausdruck für die Beschreibung chinesischer Kampfkunststile. Die Stile, die im nördlichen China in den letzten zweitausend Jahren entwickelt wurden, konzentrieren sich auf lineare Angriffe und basieren auf Stärke und Geschwindigkeit (Hwarang-do), während die südlicheren Stile (Wushu) eher dafür entwickelt wurden, in engen oder eingeschränkten Räumlichkeiten ein gesetzt zu werden..

Die verschiedenen Kung Fu-Stile werden in ganz Europa, Asien und Nordamerika prakti ziert, sind jedoch immer noch im ehemali gen China am verbreitetsten.

Vorteile: Statt eine neue Kung fu-Technik zu erlernen, kann sich der Cha rakter auch dafür ent scheiden, eine Kung Fu-Technik, die er bereits beherrscht, für die Fertigkeit Stangenwaffen oder Klingenwaffen zu lernen (jede Nahkampfwaffen fertigkeit zählt als separate Technik). Außerdem erhöht ein Kung Fu-Schlag den Mindestwurf eines Gegners für eine Niederschlagsprobe um +1 (*SR3.01D,*S. 124).

Nachteile: Kung Fu-Kämpfer verlieren -1 Würfel bei der Anwendung der Optionen Überwältigung oder Volle Verteidigung.

Techniken: Blindkampf, Stärke fokussieren, Voller Angriff, Bodenkampf, Fußtritt, Aufspringen, Rundumschlag, Mörderischer Schlag, Wirbeln

Muay Thai (Kickboxen, Savate)

Muay Thai oder Kickboxen ist eine Kampfkunst, die vor über 500 Jahren in Thailand entstand. Sie betont Tritttechniken, lehrt jedoch auch Schläge. Ständige Sparringkämpfe und Abhärtungstechniken sind ein integraler Bestandteil des Trainings.

Muay Thai ist in Thailand und Japan sehr populär, wird jedoch auch sporadisch in Nordamerika und Europa gelehrt.

Vorteile: Ein Charakter, der Muay Thai beherrscht, erhält +2 Würfel bei der Anwendung der Technik Fußtritt.

Nachteile: Da diese Kampfkunst sehr auf Bewegung basiert, erleidet ein Charakter, der diese Fertigkeit anwendet, -1 Würfel, wenn er sich in begrenzten Lokalitäten befindet, die seinen Bewegungsspielraum einschränken.

Techniken: Körperkontakt, Stärke fokussieren, Voller Angriff, Bodenkampf, Treiben, Fußtritt, Aufspringen, Fußfeger, Ausmanövrieren

Ninjutsu

Ninjutsu ist die Kampfkunst, die von den legendären Ninja beherrscht wurde. Sie konzentriert sich auf Heimlichkeit und den Einsatz aller Arten von Waffen. Die waffenlosen Spielarten dieser Kampfkunst sind jedoch nicht weniger tödlich als die bewaffneten Varianten.

Ninjutsu wurde vor etwa 500 Jahren in Japan entwickelt und seither von Geheimorganisationen überliefert. Diese Organisationen, Ninja-Clans, bewachen ihr Wissen eifersüchtig und jeder Lernende muss dem Clan ewige Loyalität schwören, bevor ihm diese Kampfkunst beigebracht wird. Sie ist in Japan relativ wenig verbreitet, im Rest der Welt natürlich erst recht.

Vorteile: Statt eine neue Ninjutsu-Technik zu erlernen, kann ein Charakter sich auch entscheiden, eine Ninjutsu-Technik, die er bereits beherrscht, für eine der folgenden Fertigkeiten zu lernen: Knüppel, Cyberimplantatwaffen, Klingenwaffen, Stangenwaffen/Stäbe oder Peitschen (jede Nahkampfwaffenfertigkeit zählt als separate Technik).

Nachteile: Um diese Fertigkeit erwerben zu können, muss ein Charakter entweder einem Ninja-Clan einen Treue eid schwören oder die Kampfkunst von einem Abtrünnigen lernen. Um diesen Umstand zu simulieren, muss der Charakter entweder ein 2-Punkte Handicap „Fester Job" (SR *Kompendium,* S. 31) ohne Bezahlung akzeptieren, das die Verpflichtungen für den Ninja-Clan repräsentiert, oder ein 2-Punkte-Handicap „Auf der Flucht" (SR *Kompendium*, S. 33) wegen des Verrates am Clan. Keines der beiden Handicaps bringt dem Charakter irgendwelche Punkte ein, kann jedoch als eines der fünf Handicaps zählen, das ein Charakter bei der Erschaffung erhalten kann.

Techniken: Blindkampf, Körperkontakt, Desorientierung, Ausweichen, Bodenkampf, Treiben, Fußtritt, Fußfeger, Ausmanövrieren

Pentjak-Silat

Diese mehr als tausend Jahre alte indonesische Kampfkunst lehrt den Einsatz verschiedener Waffen sowie Angriffe auf bestimmte lebenswichtige Körperregionen. Die bekannteste der Waffen, die von Pentjak-Silat-Kämpfern verwendet werden, ist der Kris (siehe S. 10).

Pentjak-Silat ist in Indonesien weit verbreitet, im Rest der Welt jedoch größtenteils unbekannt. Nur eine Handvoll Schulen dieser Kampfkunst existieren außerhalb des Ursprungslandes - vorwiegend in Nordamerika und Asien.
Vorteile: Statt eine neue Pentjak-Silat-Technik zu erlernen, kann ein Charakter sich auch dafür entscheiden, eine Pentjak-Silat-Technik, die er bereits beherrscht, für die Fertigkeit Cyberimplantatwaffen oder Klingenwaffen zu lernen (jede Nahkampfwaffenfertigkeit zählt als separate Technik). Durch ihre Ausbildung in lebenswichtiger Anatomie erhalten die Kämpfer zudem +1 Würfel, wenn sie die Option Angesagtes Ziel anwenden.
Nachteile: Ein Charakter, der diese Kampfkunst einsetzt, verliert -3 Würfel, wenn er die Option Überwältigung anwendet.
Techniken: Blindkampf, Körperkontakt, Ausweichen, Willenskraft fokussieren, Bodenkampf, Mörderischer Schlag, Rundumschlag, Fußfeger, Wirbeln

Raufen (Boxen, Schlägerei)
Diese grundlegenden Techniken für Straßenschlägereien sind in der ganzen Welt verbreitet.
Vorteile/Nachteile: Ein Charakter kann seine Raufenfertigkeit bis zu jeder Stufe verbessern, ohne spezielle Techniken erlernen zu müssen (siehe S. 120).
Techniken: Körperkontakt, Desorientierung, Ausweichen, Voller Angriff, Bodenkampf, Treiben, Fußtritt, Mörderischer Schlag, Ausmanövrieren

Tae Kwon Do (Hapkido)
Tae Kwon Do ist eine koreanische Kampfkunst, deren Ursprünge zweitausend Jahre zurückverfolgt werden können. Sie verbindet Techniken von Karate und Kung Fu mit einheimischen Tritttechniken. Tae Kwon Do ist aus jeder Nahkampfentfernung gefährlich, doch besonders berühmt ist die Kampfkunst wegen ihrer SprungTritt-Kombinationen, die ebenso ästhetisch wie tödlich sind.
Diese extrem populäre Kampfkunst wird in fast jedem Land der Erde praktiziert.
Vorteile: Die Sprung-Tritt-Techniken erlauben Tae Kwon Do-Kämpfern, die Technik Fußtritt mit den Optionen Angesagtes Ziel, Sturmangriff, Entwaffnen oder Niederschlagsangriff anzuwenden.
Nachteile: Ein Charakter, der diese Fertigkeit einsetzt, verliert -1 Würfel bei der Anwendung der Option Angesagtes Ziel.
Techniken: Stärke fokussieren, Voller Angriff, Treiben, Fußtritt, Aufspringen, Rundumschlag, Fußfeger, Wurf, Wirbeln

Tai Chi Ch'uan (Tai Chi Wu, Tai Chi Chen)
Tai Chi Ch'uan ist ebenso eine Entspannungstechnik wie eine Kampfkunst und basiert vor allem auf Timing und innerer Stärke, wobei vorwiegend kreisförmige Bewegungen und komplizierte Schrittmuster eingesetzt werden.
Tai Chi Ch'uan hat seine Wurzeln im ehemaligen China und verbreitete sich von dort über Europa, Nordamerika und viele Teile Asiens aus.
Vorteile: Tai Chi Ch'uan-Kämpfer benötigen nur eine Einfache Handlung für die Techniken Willenskraft fokussieren oder Stärke fokussieren.
Nachteile: Ein Charakter, der Tai Chi Ch'uan einsetzt, verliert -2 Würfel bei der Anwendung der Option Sturmangriff.
Techniken: Blindkampf, Ausweichen, Stärke fokussieren, Willenskraft fokussieren, Treiben, Aufspringen, Fußfeger, Wurf, Wirbeln

Wildcat
Wildcat ist ein Kampfkunststil, der von der Sioux Nation für ihre Special Fortes entwickelt wurde, und kombiniert Teile von Aikido, Muay Thai und Karate zu einem kompromisslosen und tödlichen Stil.
Wildcat wird natürlich hauptsächlich in der Sioux Nation praktiziert, hat sich jedoch bereits allmählich auf die umliegenden Stammesländer und sogar bis nach Seattle ausgebreitet.
Vorteile: Wildtat-Kämpfer erhalten nur einen Mindestwurfmodifikator von +2, wenn sie die Option Angesagtes Ziel anwenden.
Nachteile: Wildcat wurde speziell dafür entwickelt, den Gegner kampfunfähig zu machen oder zu töten, und ist schwierig zu mäßigen. Ein Charakter, der Wildcat einsetzt, verliert -3 Würfel bei der Anwendung der Option Überwältigung.
Techniken: Blindkampf, Körperkontakt, Voller Angriff, Bodenkampf, Fußtritt, Rundumschlag, Fußfeger, Mörderischer Schlag, Ausmanövrieren

TECHNIKEN

Kampfkunsttechniken sind spezielle Bewegungs- und Kampfmuster (ähnlich den Kampfoptionen), die von den Kampfkünsten eingesetzt werden, um ihre Effektivität zu steigern. Techniken können nur von Charakteren angewendet werden, die diese auch gelernt haben, was Zeit und Training in Anspruch nimmt. Ein Charakter kann nur solche Techniken lernen, die für Kampfkunststile möglich sind, die er beherrscht.
Für jeweils 2 volle Stufen, die ein Charakter in einer Kampfkunstfertigkeit besitzt, kann er eine für diese Kampfkunst mögliche Technik erlernen. Ein Charakter, der zum Beispiel Aikido 5 beherrscht, kann also bis zu 2 Aikido-Techniken lernen, zum Beispiel Desorientierung oder Ausweichen.
Jede Technik muss zu einem Preis von 2 Karmapunkten gekaute werden. Ein Charakter muss eine Technik erlernen, bevor die Fertigkeit um weitere 2 volle Stufen gesteigert werden kann (Ausnahme ist Raufen; siehe S. 120). Zum Beispiel muss ein Charakter mit Wildcat 3 erst eine Technik erlernen, bevor er die Fertigkeit auf 4 steigern kann.
Bei der Charaktererschaffung muss ein Charakter (falls dieses System verwendet wird) Techniken zu einem Preis von jeweils 2 Aktionsfertigkeitenpunkten Kaufen. Ein Charakter also zum Beispiel der bei der Charaktererschaffung Wildtat 4 erworben hat (für 4 Punkte), muss zudem zwei Techniken für insgesamt weitere 4 Punkte kaufen.
Nach Ermessen des Spielleiters kann ein Charakter noch eine zweite Technik für jeweils 2 volle Stufen erwerben. Diese zweite Technik kostet 8 Karmapunkte (oder 8 Fertigkeitenpunkte bei der Charaktererschaffung). Diese optionale Regel ermöglicht einem Charakter, die Techniken seiner Kampfkunst schneller und umfassender zu beherrschen, ist jedoch um einiges kostspieliger.
Während des Rollenspiels kann ein Charakter eine Technik nur erlernen, wenn er einen Lehrer findet. Dieser Lehrer muss die Kampfkunst mit einer höheren Stufe beherrschen als der Charakter, und er muss natürlich die Technik können. Verwenden Sie die Regeln in *SR3.01 D,* S. 245 und in *SR Kompendium,* S. 51-52.
Jede Technik ist direkt der Kampfkunstfertigkeit, für die sie gelernt wurde, zugeordnet. Es ist nicht möglich, auf eine Technik auszuweichen. Zum Beispiel kann ein Charakter, der die Technik Fußtritt für seine Tae Kwon Do-Fertigkeit gelernt hat, diese Technik nicht mit seiner Raufenfertigkeit einsetzen, wenn er sie nicht dafür auch gelernt hat. Manche Kampfkunststile bieten den Vorteil, dass Techniken, die bereits erlernt wurden, auch mit einer Nahkampfwaffenfertigkeit erlernt werden können. Zum Beispiel könnte ein Charakter mit Arnis de Mano 4 die Technik Körperkontakt mit seinen ersten 2 Fertigkeitenstufen und Körperkontakt(Klingenwaffen) mit den anderen 2 Stufen gelernt haben. Wenn der Charakter die Fertigkeit Klingenwaffen im Kampf einsetzt, kann er die Technik Körperkontakt anwenden, dank seines Messerkampftrainings im Rahmen seiner Arnis-Ausbildung.

Der Einsatz einer Technik muss vor dem Würfelwurf angesagt werden. In jeder Kampfphase kann eine andere Technik eingesetzt werden, doch in jeder Kampfphase nur eine Technik. Eine Kampftechnik wirkt sich lediglich auf die Angriffs- oder Verteidigungsproben eines Charakters aus; es handelt sich nicht um eine Probe, die zusätzlich zur oder statt der Angriffs- oder Verteidigungsprobe durchgeführt wird. Soweit nicht anders angegeben, können Techniken nicht zusammen mit Kampfoptionen in der gleichen Kampfphase eingesetzt werden.

Der Spielleiter kann die Spieler auch darum bitten, die für ihre Charaktere gewählten Kampftechniken vor dem Würfeln verdeckt m notieren und erst nach dem Würfelwurf aufzudecken, um ein gewisses Überraschungsmoment im Kampf zu gewährleisten.

Aufspringen

Am Boden zu liegen ist in einem Kampf selten eine gute Idee. Ein Charakter, der am Boden liegt, kann mit dieser Technik und einer erfolgreichen Schnelligkeit(6)-Probe wieder auf seine Füße springen, was ihn eine Freie Handlung kostet und ihm ermöglicht, noch in dergleichen Kampfphase aus dem Stand anzugreifen. Wenn dem Charakter die Probe misslingt, verliert er statt dessen eine Einfache Handlung und liegt immer noch am Boden.

Ausmanövrieren

Der erfolgreiche Einsatz dieser Technik bringt den Kämpfer in eine dem Gegner gegenüber bessere Position. Der Angriff richtet keinen Schaden an, verschafft dem Charakter aber einen Bonus für erhöhte Position, wenn er das nächste Mal mit dem Gegner interagiert (angreifend oder verteidigend).

Die Technik Ausmanövrieren kann zusammen mit der Option Volle Abwehr eingesetzt werden.

Ausweichen

Eine volle Verteidigung ist gut, doch eine mobile Verteidigung ist besser. Ein Charakter, der die Ausweichen-Technik anwendet, unterliegt den Regeln für die Option Volle Abwehr (siehe *SR3.01D*, S. 123), jedoch mit einem Mindestwurfmodifikator von -1 für die Ausweichprobe. Der Charakter ist jedoch so sehr mit Ausweichen beschäftigt, dass er in seiner nächsten Handlung keinen Nahkampfangriff starten kann.

Blindkampf

Der Einsatz anderer Sinne außer dem Sehen wird von vielen Kampfstilen gelehrt. Diese Technik senkt die Einbußen durch Sichtbarkeitsmodifikatoren um 2.

Blindkampf kann zusammen mit jeder Kampfoption eingesetzt werden.

Bodenkampf

In manchen Kampfstilen wird den Anhängern beigebracht, wie sie vom Boden aus kämpfen können. Ein Charakter, der am Boden liegt und diese Technik anwendet, neutralisiert den Nahkampfmodifikator für "Gegner liegt am Boden" seines Feindes.

Bodenkampf kann zusammen mit der Option Volle Abwehr eingesetzt werden.

Desorientierung

Den Gegner zu verwirren kann manchmal genauso effektiv sein wie ein gut platzierter Schlag. Wenn ein Charakter, der die Desorientierungstechnik anwendet, mehr Erfolge erzielt als sein Gegner, so verursacht er keinen Schaden, doch der Gegner ist bis zum Ende des nächsten Initiativedurchganges (oder bis zum Ende der aktuellen Kampfrunde, je nachdem was zuerst der Fall ist) verwirrt (+2 auf alle Mindestwürfe). Dieser Modifikator ist kumulativ, daher erleidet ein Gegner, der zweimal desorientiert wurde, einen Modifikator von +4 usw. (bis zu einem Maximum von +8).

Fußfeger

In vielen Kampfkünsten wird gelehrt, wie man einen Gegner aus dem Gleichgewicht und zu Fall bringt. Ein Charakter, der die Fußfegertechnik einsetzt, verwendet die Regeln für die Option Niederschlag, allerdings mit dem Unterschied, dass hier der Angriff auch Schaden verursacht. Das Powerniveau des Fußfegerangriffs sinkt allerdings um die Hälfte (abgerundet).

Fußtritt

Fußtritte, die ein wichtiger Bestandteil vieler Kampfkünste sind, haben eine größere Reichweite und Durchschlagskraft als Schläge, machen den Kämpfer aber oft anfällig für gut gezielte Gegenangriffe. Die Fußtritt-Technik kann nur dann eingesetzt werden, wenn der Charakter einen Angriff startet. Seine Reichweite erhöht sich für diesen Angriff um 1. Allerdings erhalten alle Nahkampfangriffe gegen ihn vom Ende dieser Kampfphase bis zur nächsten Handlung des Charakters einen Mindestwurfmodifikator von -1.

Körperkontakt

Bei dieser Technik unterläuft der Charakter die Reichweite des Gegners und kämpft praktisch auf Tuchfühlung mit ihm. Dadurch wird ein eventueller Reichweitenbonus des Gegners neutralisiert. Gleichermaßen wird allerdings auch der Reichweitenbonus des Charakters neutralisiert und das Powerniveau seines Angriffes um -1 gesenkt.

Körperkontakt kann zusammen mit jeder Kampfoption eingesetzt werden.

Mörderischer Schlag

Ein Charakter kann eine Waffe, die normalerweise Betäubungsschaden verursacht, auch so einsetzen, dass statt dessen körperlicher Schaden angerichtet wird. Der Charakter addiert dazu einen Mindestwurfmodifikator von +1 auf seine Nahkampfangriffsprobe. Wenn der Angriff erfolgreich ist, bleibt der Schadenscode der Waffe unverändert, der angerichtete Schaden ist jedoch nicht Betäubungsschaden, sondern Körperlicher Schaden. Es werden 4 Erfolge benötigt (statt der üblichen 2), um den Schaden um ein Schadensniveau anzuheben.

Rundumschlag

Mit einem Schlag mehr als einen Gegner zu treffen, kann einem Kämpfer in Unterzahl das Leben retten. Ein Charakter, der die Rundumschlagtechnik anwendet, reduziert den Mindestwurfmodifikator für den Angriff auf mehrere Ziele auf +1 pro zusätzlichem Ziel, allerdings sinkt dabei auch das Powerniveau jedes Angriffs um 1.

Stärke fokussieren

Die Kampfkünste sind dafür bekannt, dass sie Konzentration und Fokussierung als Weg zur Steigerung der Durchschlagskraft lehren. Ein Charakter, der die Technik Stärke fokussieren anwendet, muss eine Komplexe Handlung aufwenden, um sich zu konzentrieren. Dann kann er bei der nächsten Nahkampfaktion (angreifend oder verteidigend) das Powerniveau um +l erhöhen. Die Technik endet, wenn das erhöhte Powerniveau eingesetzt wird.

Stärke fokussieren kann zusammen mit den Optionen Angesagtes Ziel und Sturmangriff eingesetzt werden.

Treiben

Durch den geschickten Einsatz von Finten und Angriffen kann ein geübter Kämpfer seinen Gegner in eine ungünstige Position zwingen - mit dem Rücken gegen eine Wand, auf tiefer liegendes Terrain

usw. Der Charakter wirft wie üblich eine Nahkampferfolgsprobe; wenn er gewinnt, zwingt er seinen Gegner, sich in eine gewünschte Richtung zu bewegen. Der Gegner muss sich pro Erfolg des Charakters um 1 Meter bewegen, bis maximal zum Bewegungsmaximum des treibenden Charakters. Wenn der Gegner in eine Sackgasse getrieben wird (in eine Ecke, an den Rand einer Klippe usw.), so erleidet er einen Mindestwurfmodifikator von +2, bis er in der Lage ist, sich wieder frei zu bewegen. Nach Ermessen des Spiel leiters können die folgenden Angriffe auf den in die Enge getriebenen Gegner (durch den Charakter oder andere) einen Modifikator von -1 für eine erhöhte Position erhalten.

Voller Angriff

Als Gegenstück der Vollen Abwehr repräsentiert diese Technik einen berserkerhaften Angriff ohne irgendwelche Verteidigungs bemühungen. Wird die Technik eingesetzt, so sinkt der Mindestwurf des Gegners für die Trefferermittlung um-2, doch das Schadensniveau des angreifenden Charakters steigt um 1 Stufe.

Willenskraft fokussieren

Mit den gleichen Grundprinzipien wie beim Fokussieren der Stärke können Kämpfer auch ihre Lebenskraft oder spirituelle Energie verstärken. Ein Charakter, der die Technik Willenskraft fokussieren anwendet, muss eine Komplexe Handlung aufwenden, um sich zu konzentrieren. Dann kann er in seiner nächsten Nahkampfaktion (angreifend oder verteidigend), wenn er in einem Willensduell gegen einen materialisierten Geist antritt, seine Willenskraft um +2 erhöhen. Die Technik endet, wenn die erhöhte Willenskraft eingesetzt wird.

Wirbeln

Indem ein Kämpfer sich schnell dreht, um sich schlägt und so viele Gegner wie nur möglich gleichzeitig im Auge behält, kann er die Gefahr, von der Überzahl überwältigt zu werden, reduzieren. Der Einsatz dieser Technik neutralisiert alle Nahkampfboni der Gegner Für „Freunde im Nahkampf", erhöht jedoch gleichzeitig den Mindestwurf für alle Angriffe des Charakters um +1, während er die Technik einsetzt.

Wurf

Eine Wurftechnik wird wie eine normale Nahkampferfolgsprobe mit einem Mindestwurfmodifikator von +2 behandelt. Wenn der Charakter gewinnt, wirft er eine Stärkeprobe gegen einen Mindestwurf in Höhe der Konstitution des Gegners abzüglich der Anzahl der Erfolge bei der Nahkampferfolgsprobe. Sein Gegner wird so viele Meter weit geworfen, wie der Charakter bei dieser Stärkeprobe Erfolge erzielt, und landet auf dem Boden liegend. Der Angriff verursacht Schaden, doch das Powerniveau wird um die Hälfte reduziert (abgerundet). Diese Technik kann zusätzlich Sekundärschaden verursachen, wenn der Gegner in irgendwelchen unangenehmen Hindernissen landet (einem Abfallhaufen aus Einwegspritzen und Glasscherben, am Rande einer Klippe, auf einer anderen Person usw.); diesen zusätzlichen Schaden bestimmt der Spielleiter.

DER ENTWURF EINES EIGENEN KAMPFKUNSTSTILES

Es ist möglich, einen eigenen Kampfkunststil oder eine Variation eines der oben beschriebenen Stile zu entwerfen. Natürlich obliegt wie immer dem Spielleiter die letzte Entscheidung darüber, ob ein Entwurf für die Spielrunde akzeptiert wird oder nicht.

Beim Entwurf eines neuen Stils oder einer Variation müssen mehrere Faktoren berücksichtigt werden. Erstens sollte jeder Kampfstil einen Vorteil beim Einsatz einer bestimmten Technik oder Option bieten oder die Möglichkeit beinhalten, dass bereits erlernte Techniken auch für manche Nahkampfwaffen gelernt werden können.

Die Nachteile des Stiles sollten stark sein wie die Vorteile; die Kampfkunst sollte ausgewogen sein. Vor- und Nachteile sollten zum historischen oder sozialen Hintergrund der Kampfkunst passen. Zum Beispiel sollten defensive Kampfkünste Einbußen bei Angriffen aufweisen, während offensive Stile Verteidigungseinbußen aufweisen sollten. Beachten Sie, dass die meisten Kampfkünste sowohl eine körperliche als auch eine geistige Disziplin sind und sich daher in der Regel auf bestimmte Aspekte von Körper und Geist konzentrieren.

Jede Kampfkunst sollte neun Techniken aufweisen, die von ihren Anhängern erlernt werden können. Bei Varianten bestehender Kampf-Stile ist es möglicherweise nur die Auswahl der Techniken, die die Variante vom Original unterscheidet.

Und schließlich sollten Sie beachten, dass mit der Ausnahme des Ninjutsu die aufgeführten Kampfkünste diejenigen Stile sind, die in Kampfsportschulen der ganzen Welt den Massen beigebracht werden. Es mag viele andere spezielle Kampfstile geben, die von elitären Gruppen wie der Yakuza, den Triaden, Spezialeinheiten, magischen Gesellschaften oder versteckten orientalischen Klöstern gelehrt werden. Zum Erlernen dieser Stile wird sicherlich mehr vonnöten sein (vielleicht geheime Initiationsriten oder mit Blut besiegelte Übereinkünfte), als einfach irgendwo einen Kurs zu belegen und Bretter mit dem Kopf zu demolieren. Die Nachteile solcher Kampfstile werden in der Regel ähnlich lauten wie beim Ninjutsu (siehe S. 119) und können eventuell sogar Einschränkungen beinhalten, die denen magischer Initiatengruppen ähneln (siehe *Schattenzauber 3.01 D*, S. 61). Der Spielleiter sollte ein wenig seine Phantasie spielen lassen und sich einige Forderungen ausdenken, die solche Gruppierungen stellen könnten, bevor ein Mitglied für würdig empfunden wird, eine neue Technik zu erlernen.

ANPASSUNG VON CHARAKTEREN

Um SR3-Standardcharaktere auf dieses erweiterte Nahkampfsystem anzupassen, sollten Sie die folgenden Richtlinien befolgen.

Wenn der Charakter die Grundfertigkeit Waffenloser Kampf besitzt (keine Spezialisierungen), so ändern Sie diese Fertigkeit zur Fertigkeit Raufen mit der gleichen Stufe um. Waffenloser Kampf 5 wird also zu Raufen 5.

Wenn der Charakter die Fertigkeit Waffenloser Kampf mit einer einzigen Spezialisierung hat, so ziehen Sie die Stufe der Grundfertigkeit von der Stufe der Spezialisierung ab und teilen Sie durch 2

(abgerundet). Addieren Sie das Ergebnis zur Stufe der Grundfertigkeit Waffenloser Kampf und nennen Sie diese in Raufen um. Ein Charakter mit Waffenloser Kampf 6 (Überwältigen 10) hätte dann also Raufen 8 (10-6=4;4:2=2;2+6=8).

Wenn es sich bei der Spezialisierung um eine Kampfkunst handelt -zum Beispiel Waffenloser Kampf 4 (Karate 5) - kann der Charakter statt der Raufenfertigkeit auch die Kampfkunstfertigkeit wählen, die dieser Spezialisierung am ähnlichsten ist (die Stufe wird wie oben ermittelt - in diesem Beispiel käme dabei also Karate 4 heraus).

Wenn der Charakter mehrere Spezialisierungen im Waffenlosen Kampf hat, so rechnen Sie alle Spezialisierungsstufen wie oben beschrieben auf die Grundfertigkeit um. Das Ergebnis kann dann als Raufenfertigkeit oder als Kampfkunstfertigkeit, die einer der Spezialisierungen ähnelt oder entspricht, notiert werden. Zum Beispiel hätte nach der Anpassung ein Charakter mit Waffenloser Kampf 4 (Kung Fu 6) (Bisse 7) die Fertigkeit Raufen 6 oder Kung Fu 6 (aber nicht beide). Nach Ermessen des Spielleiters kann ein Charakter die Fertigkeitenstufen auch auf zwei Fertigkeiten aufteilen (also in diesem Beispiel vielleicht auf Raufen 2 und Kung Fu 4).

Wenn die Fertigkeit Waffenloser Kampf des Charakters umgewandelt ist, muss er eine Technik pro 2 volle Fertigkeitenstufen wählen (Für die Raufenfertigkeit ist diese Regel optional). Diese Techniken gibt es umsonst (ohne Zeit- und Geldaufwand), es müssen jedoch Techniken sein, die unter der gewählten Kampfkunstfertigkeit aufgelistet sind.

SONSTIGE ANPASSUNGEN

Wenn Sie die erweiterten Nahkampfregeln im Spiel anwenden, müssen Sie noch ein paar weitere kleinere Aspekte der Regeln anpassen. Vor allem muss in allen Situationen, in denen die Fertigkeit Waffenloser Kampf eine Rolle spielt, diese Fertigkeit durch eine passende Kampfkunstfertigkeit ersetzt werden. Zum Beispiel können in *SR3.01 D* Adepten sich dafür entscheiden, die Adeptenkraft Gesteigerte Fertigkeit zu erwerben und auf Waffenlosen Kampf anzuwenden. Mit den erweiterten Regeln können Adepten statt dessen die Kraft Gesteigerte Fertigkeit auf jede der Kampfkunstfertigkeiten anwenden (mit den jeweils gleichen Kosten wie für Waffenlosen Kampf). Jede Fertigkeit zählt dabei als separate Anwendung der Kraft. Da diese Adeptenkraft nicht wirklich die Fertigkeitenstufe steigert (es werden nur zusätzliche Würfel gewährt), erlaubt sie einem Charakter auch nicht, neue Techniken zu erlernen.

Auch der Einsatz von Talentsofts wird von den erweiterten Nahkampfregeln betroffen. Wie oben beschrieben zählt jede Kampfkunstfertigkeit als separate Aktionsfertigkeit bei Talentsofts. Zusätzlich ermöglicht ein Kampfkunstsoft einem Charakter für jeweils 2 Stufen des Talentsofts eine für diese Kampfkunst zulässige Technik anzuwenden. Zum Beispiel würde ein Aikido-5-Talentsoft dem Benutzer die Anwendung von 2 Aikidotechniken ermöglichen. Die speziellen Techniken, die ein Talentsoft zur Verfügung stellt, müssen beim Kauf des Softs festgelegt werden. Das kann die Auswahl von Talentsofts bunter machen, da jedes Soft eine andere Auswahl an Techniken bietet. Das kann einen Charakter durchaus dazu veranlassen, mehrere ähnliche Talentsofts mit sich zu führen -zum Beispiel Tae Kwon Do 4 (mit Fußfeger und Aufspringen) und Tae Kwon Do 4 (mit Fußtritt und Rundumschlag).

Die Beispielcharaktere in SR3.01 D (S.65-80) können sehr leicht an das erweiterte Nahkampfsystem angepasst werden.

Der Adept mit Waffenlosem Kampf 6 erhält einfach Raufen 6. Er kann drei Techniken wählen (6 = 2); nehmen wir einmal Voller Angriff, Fußtritt und Ausmanövrieren. Seine Adeptenkraft Gesteigerter Waffenloser Kampf 2 wird zu Gesteigerte Raufenfertigkeit 2 geändert.

Kampfdecker, Privatdetektiv, Söldner, Gangmitglied und Stammesschamanin haben alle die Fertigkeit Waffenloser Kampf, die direkt in Raufen umgenannt wird. Jeder von ihnen kann Stufe = 2 (abgerundet) Techniken wählen.

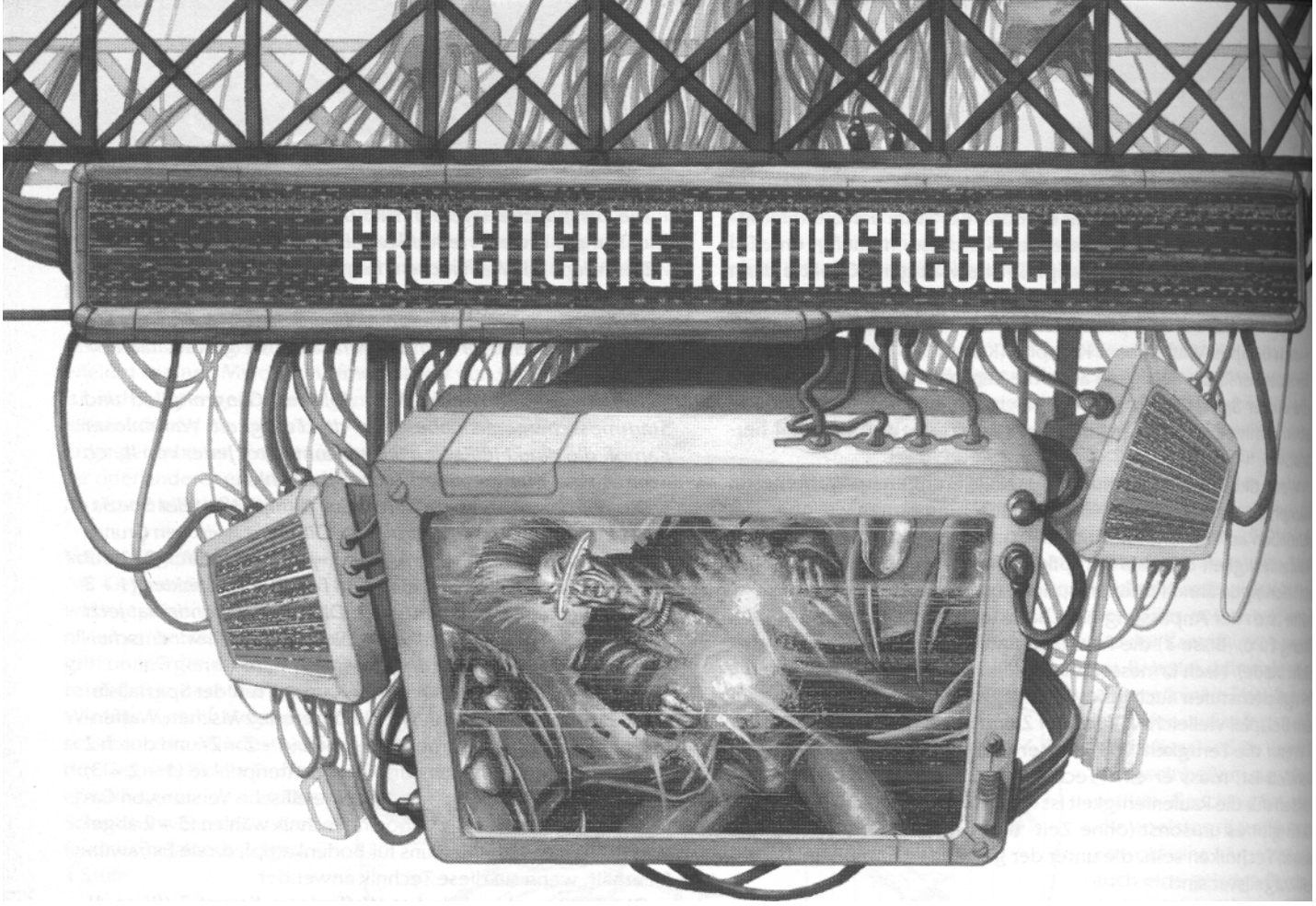
Die Spezialagentin hat Waffenloser Kampf 3 mit der Spezialisierung Fußtritte 5. Wir nehmen die Differenz zwischen Grundfertigkeit und Spezialisierung (5-3 = 2), teilen durch 2 (2 = 2 = 1) und erhalten ein Ergebnis von 4 Fertigkeitenpunkten (1 + 3 = 4) für die neue Raufenfertigkeit. Die Spezialagentin hat jetzt Raufen 4 und kann 2 Techniken wählen (4 : 2 = 2); wir entscheiden uns für Fußtritt und Körperkontakt.

Das Chamäleon hat Waffenloser Kampf 2 mit der Spezialisierung Carromeleg 4. Wenn wir die Differenz zwischen Waffenlosem Kampf und Carromeleg nehmen (4- 2 = 2) und durch 2 teilen (2 = 2 = 1) erhalten wir 3 Fertigkeitenpunkte (1 + 2 = 3) für Carromeleg 3. Carromeleg ist eine elfische Version von Capoeira, also kann sie eine Capoeira-Technik wählen (3 : 2 abgerundet). Wir entscheiden uns für Bodenkampf, da sie Extrawürfel erhält, wenn sie diese Technik anwendet.

Die Straßenschamanin hat Waffenloser Kampf 2 (Bisse 4). Daraus wird (4-2 = 2; 2 : 2 = 1; 1 + 2 = 3) Raufen 3. Sie kann eine Technik wählen (3 = 2 abgerundet); wir wählen Körperkontakt.

Die anderen Beispielcharaktere haben keine Fertigkeit Waffenloser Kampf, müssen also auch nicht angepasst werden.

Um einmal ein etwas komplizierteres Beispiel zu bringen, nehmen wir an, der Straßensarnurai habe Waffenloser Kampf 4 (Pentjak-Silat 6) (Kopfstöße 7). Mir diesen beiden Spezialisierungen erhalten wir im Endeffekt 6 Fertigkeitenpunkte (6 -4 = 2, 2 : 2= 1 für Pentjak-Silat; 7-4=3, 3 : 2= 1 für Kopfstöße; 1 + 1 + 4 = 6 gesamt), der Straßensamurai kann also Raufen 6 oder Pentjak-Silat 6 haben. Die zweite Möglichkeit klingt interessanter also erhält der Charakter Pentjak-Silat 6 und 3 (6 : 2) passende Techniken. Wir wählen Rundumschlag und Wirbeln. Bei der dritten Technik nutzen wir den Vorteil des Pentjak-Silat-Stils und nehmen eine der bereits gelernten Techniken (und zwar Rundumschlag) als Technik für die Cyberimplantat-waffenfertigkeit des Samurais. Das notieren wir auf dem Charakterbogen als Rundumschlag (Cyberimplantatwaffen) und es bedeutet, dass der Straßensamurai die Technik Rundumschlag auch dann anwenden kann, wenn er seine Cyberimplantatwaffenfertigkeit einsetzt.



Die Regeln, die in diesem Kapitel beschrieben werden, erweitern den Detailreichtum und die Komplexität der bestehenden Shadowrun-Regeln. In den Situationen, für die diese Regeln vorgesehen sind, mögen sie sich durchaus als nützlich erweisen, doch wenn der Spielstil Ihrer Spielrunde eher schnell und locker ist, werden Sie sie möglicherweise als unnötig empfinden. Einige der Regeln sind als „optional" gekennzeichnet; sehen Sie sich mit Ihrer Spielrunde in Ruhe die Regeln an und wählen Sie dann diejenigen aus, die Sie übernehmen wollen.

BEIDHÄNDIGKEIT UND KAMPF MIT ZWEI WAFFEN

Jeder Shadowrun-Charakter ist entweder Links- oder Rechtshänder (Wahl des Spielers), es sei denn, er hat die Gabe der Beidhändigkeit (siehe S. 126). Der normale Charakter wird also bei vielen Aktionen Schwierigkeiten haben, wenn er nicht seine „starke", sondern die „falsche" Hand benutzt. Der Spielleiter kann je nach Situation einen Mindestwurfmodifikator von +1 bis +4 verhängen, wenn ein Charakter seine schwache Hand benutzt.

Im Kampf zwei Waffen gleichzeitig zu führen ist einigermaßen schwierig und kann nur von beidhändigen Charakteren ohne Probleme versucht werden. Die Regeln für den Einsatz von zwei Waffen im Fernkampf oder im Nahkampf unterscheiden sich deutlich.

Zwei Waffen im Fernkampf

Wie unter Einsatz einer zweiten Feuerwaffe *(SR3.01D,* S. 112) beschrieben, kann ein Charakter zwei Pistolen oder Maschinenpistolen gleichzeitig abfeuern (in jeder Hand eine). Der Charakter erleidet dabei allerdings mehrere Einbußen. Ein Mindestwurfmodifikator von +2 wird für jeden Angriff verhängt, und Modifikatoren für Smartgun- oder Bildverarbeitungssysteme (also Smartverbindungen, Smartbrillen, Lasermarkierer, Entfernungsmesser, Bildvergrößerung usw.) gelten nicht. Zudem gelten die unkompensierten Rückstoßeinbußen einer Waffe auch für die andere, und der übliche Modifikator von +2 für jedes zusätzliche Ziel kommt ebenfalls zur Anwendung. Beide Waffen müssen in einem Modus abgefeuert werden, der die gleiche Art von Handlung benötigt (also kann zum Beispiel nicht

LANCER IV
DANGER
PRESCOTT

die eine Waffe im halbautomatischen Modus, der eine Einfache Handlung erfordert, und die andere im vollautomatischen Modus, der eine Komplexe Handlung benötigt, abgefeuert werden). Für jede Waffe werden separate Angriffsproben gewürfelt.

Nach Ermessen des Spielleiters können auch pistolengroße oder leichte Armbrüste nach diesen Regeln gleichzeitig abgefeuert werden.

Zwei Waffen im Nahkampf

Wenn ein Charakter zwei Waffen im Nahkampf verwenden will, muss er eine Waffe zur Primärwaffe und die andere zur Sekundärwaffe erklären. Die Primärwaffe wird mit der „starken" Hand des Charakters geführt (also in der Rechten, wenn der Charakter Rechtshänder ist). Die Sekundärwaffe wird mit der „schwachen" Hand geführt. Außerdem darf die Sekundärwaffe nicht größer sein als die Primärwaffe. Nur Waffen, die in der Tabelle „Nahkampf mit zwei Waffen" unter „Sekundärwaffen" aufgelistet sind, können als Sekundärwaffen verwendet werden. Jede Waffe, die unter „Primärwaffen" oder „Sekundärwaffen" aufgelistet ist, kann als Primärwaffe eingesetzt werden.

Um eine Sekundärwaffe effektiv mit der schwachen Hand führen zu können, muss ein Charakter eine spezielle Fertigkeit namens Zweitwaffe (Waffe) besitzen. Für jede Nahkampfwaffenkategorie existiert eine Version dieser Fertigkeit - Zweitwaffe (Klingenwaffen), Zweitwaffe (Cyberimplantatwaffen) usw. Es handelt sich um Aktionsfertigkeiten, die von Inhalt und Umfang her den Nahkampfwaffenfertigkeiten entsprechen, auf denen sie basieren.

Wenn ein Charakter im Nahkampf zwei Waffen einsetzt, so wirft er eine Anzahl Würfel in Höhe der Fertigkeitsstufe der Primärwaffe plus der halben Stufe der Zweitwaffenfertigkeit (abgerundet). Für die Zweitwaffenfertigkeit kommt nur die Hälfte eventuell existierender Boni zum Tragen (durch Adeptenkräfte usw.). Die Kampfpoolwürfel werden nur durch die Stufe der Primärwaffenfertigkeit bestimmt. Nur der Reichweitenbonus der Primärwaffe gilt. Wenn der Angriff erfolgreich ist, verwenden Sie den Schadenscode der Primärwaffe.

Wenn ein Charakter zwei Waffen einsetzt, aber keine Zweitwaffenfertigkeit besitzt, kann er statt dessen auf die Hälfte seiner Schnelligkeit (abgerundet) ausweichen, was ihm einen Mindestwurfmodifikator von +4 beschert. Außerdem kann er für diese Probe keine Kampfpoolwürfel einsetzen.

J-Rick steht einem Mafiagorilla im Nahkampf gegenüber. J-Rick ist Linkshänder und führt seine Primärwaffe, ein Katana, mit dieser Hand. Als Fertigkeit für die Primärwaffe besitzt er Klingenwaffen 4 (Katana 6). J-Kick hat zudem kräftig trainiert, mit der rechten Hand (seiner schwachen Hand) eine Peitsche zu bedienen. Dabei hat er es auf Zweitwaffe (Peitsche) 4 gebracht .

Wenn J-Rick mit beiden Waffen angreift, wirft er 6 Würfel für seine Primärwaffe und 2 Würfel (4 = 2 = 2) für seine Sekundärwaffe. Außerdem kann er für den Angriff bis zu 6 Kampfpoolwürfel verwenden. Wenn er erfolgreich ist, ist der Grundschaden, den er anrichtet, gleich dem Schadenscode der Primärwaffe (Katana), wie üblich erhöht durch eventuelle Nettoerfolge.

Gabe: Beidhändigkeit
Wert: 2, 4, 6, 8

Ein beidhändiger Charakter kann seine „schwache" Hand besser einsetzen als andere. Ein Charakter mit einer 2-Punkte-Beidhändigkeit ist mit der „anderen" Hand nur wenig besser als Durchschnittsmenschen, während 8 Punkte in dieser Gabe eine wirkliche Gleichberechtigung der Hände bedeuten. Modifikatoren für den Einsatz der „schwachen" Hand werden um die Hälfte des Punktwertes der Gabe verringert.

Jeweils 2 Punkte Beidhändigkeit erlauben einem Charakter, den +2-Modifikator einer Waffe für den Einsatz einer zweiten Feuerwaffe um 1 zu reduzieren. Zum Beispiel könnte ein Charakter mit Beidhändigkeit 6 seine erste Waffe ohne den +2-Modifikator und die zweite Waffe nur mit einem + 1-Modifikator abfeuern. Alle anderen Regeln für das gleichzeitige Abfeuern von zwei Waffen gelten aber unverändert.

Ein Charakter mit der 6- oder 8-Punkteversion dieser Gabe muss keine Zweitwaffenfertigkeit erlernen, um eine Sekundärwaffe benutzen zu können. Statt dessen verwendet der Charakter einfach seine normale Fertigkeit für diese Waffe im Nahkampf mit zwei Waffen. Die Fertigkeit der Sekundärwaffe liefert aber immer noch nur die Hälfte ihrer Würfel (abgerundet) für die Angriffsprobe.

Diese Gabe unterliegt den Standardregeln für Gaben wie im SR Kompendium, S. 21-22 beschrieben.

Wenn J-Rick die Gabe der Beidhändigkeit mit 6 Punkten hätte, bräuchte er keine Fertigkeit Zweitwaffe (Peitschen), um im Zwei-Waffen-Nahkampf seine Peitsche zu schwingen. Statt dessen könnte er seine normale Peitschenfertigkeit 6 einsetzen, die ihm 3 Würfel für die Angriffsprobe liefern würde.

NAHKAMPF MIT ZWEI WAFFEN

Primärwaffe	Sekundärwaffe
Betäubungsschlagstock	Ausfahrbarer Schlagstock
Dreschflegel	Cyberimplantatwaffe (Handklinge, Nagelmesser, Sporn)
Katana	Katar
Keulen	Knüppel
Laser-Halbmondaxt	Kris
Macauitl	Messer
Monoschwert	Nunchaku
Morgenstern	Peitsche
Schwert	Qualitätsmesser (kurze oder lange Klinge)
Vibroschwert	Rattanstock
	Sai
	Schlagstock
	Schockhandschuh
	Tomahawk
	Überlebensmesser
	Unterarmschnappklingen
	Vibromesser

ABNUTZUNG VON PANZERUNGEN (OPTIONAL)

Ein Charakter, der Mittleren oder schlimmeren Körperlichen Schaden erleidet, dessen Panzerung erleidet ebenfalls Schaden. Die Panzerung wird für jedes Vielfache ihres Wertes (ballistische oder Stoßpanzerung, je nachdem welche Art betroffen ist), das das Powerniveau des Angriffes beträgt, um einen Punkt reduziert. Zum Beispiel erhält ein Charakter mit einer Panzerjacke einen Treffer aus einer MP-Salve mit einem Schadenscode von 10S. Die Jacke hat eine ballistische Panzerung von 5. Wenn der Charakter Mittleren Schaden oder mehr erleidet, wird die Panzerungsstufe der Jacke permanent um 2 Punkte reduziert (10 + 5 = 2).

Diese Regel gilt auch für Stoßpanzerung, gehärtete Panzerung und Fahrzeugpanzerung (aber nicht für Critterpanzer).

Panzerung
Bauen/Reparieren
Ein Charakter kann seine eigene Panzerung reparieren, wenn er die Aktionsfertigkeit Panzerung (B/R) und eine Panzerungs-Werkzeugkiste besitzt (siehe *SR3.01D,* S. 288). Der Charakter wirft (Fertigkeitsstufe) Würfel gegen einen Mindestwurf in Höhe der ursprünglichen Panzerungsstufe. Jeweils zwei Erfolge reparieren einen Punkt an Panzerung. Die Reparatur erfordert einen Grundzeitraum von 1 Stunde pro repariertem Panzerungspunkt.

Dabei können nicht mehr Panzerungspunkte repariert werden, als verloren wurden. Sicherheits- und gehärtete Panzerung kann nur mit einem Laden oder einer Werkstatt repariert werden.

ATHLETIK UND AUSWEICHEN (OPTIONAL)
Ein Charakter mit einer Athletikfertigkeit könnte theoretisch seine gymnastischen und akrobatischen Fähigkeiten einsetzen, um für gegnerisches Feuer schwerer zu treffen zu sein. Der Charakter kann eine Komplexe Handlung aufwenden und eine Athletik(4)-Probe werfen, die für Abrollen, Ducken, Zur-Seite-Springen usw. steht. Auch jede Spezialisierung der Fertigkeit kann dabei eingesetzt werden. Jeder Erfolg der Probe liefert einen Extrawürfel, der nur für Ausweichproben verwendet werden darf. Die Würfel stehen bis mm Beginn der nächsten Kampfphase des Charakters zur Verfügung. Ein Würfel, der für eine Ausweichprobe verwendet wurde, kann anschließend nicht mehr eingesetzt werden (diese Würfel werden also nicht wie Poolwürfel aufgefrischt).

Nikki Knox will einfach nur lebend aus diesem Gebäude herauskommen. Sie weiß, dass die Konzernbubis jede Chance nutzen werden, um auf sie loszuballern, also schlägt sie ein paar lupenreine Purzelbäume in Richtung Ausgang. Sie setzt dabei ihre Fertigkeit Athletik 4 (Gymnastik 7) ein und wirft 7 Würfel gegen einen Mindestwurf von 4, + 1 für ihre Leichte Wunde, was den Mindestwurf auf 5 erhöht. Sie schafft 4 Erfolge, was ihr 4 Extrawürfel für Ausweichproben bringt.

TARNUNG
Die Auswirkungen von Standard-Tarnkleidung werden in *SR3.01 D,* S. 283 beschrieben. Die folgenden Regeln erklären diese Auswirkungen genauer und führen zudem die Anti-Sensor-Tarnung ein. Kleidung oder Panzerungsstücke in Tarnmusterung kosten kein zusätzliches Geld, die Tarnmuster müssen jedoch beim Kauf festgelegt werden.

Standardtarnung
Standardtarnung weist computergenerierte Muster und Farben auf, die den Benutzer in einer entsprechenden Umgebung verbergen. Es gibt verschiedene Umgebungsmuster (jeweils in einer Tag- und einer Nachtversion):

Wüstentarnung:	braune, gelbe und weiße Schattierungen.
Schneetarnung:	weiße, blaue und graue Schattierungen.
Urbane Tarnung:	weiße, graue und schwarze Schattierungen.
Wildnistarnung:	grüne, braune, orange, schwarze und weiße Schattierungen, je nach Jahreszeit.

Ein Charakter, der die einer bestimmten Umgebung entsprechende Tarnkleidung trägt und sich aktiv versteckt (sich also nicht bewegt), ist schwierig zu entdecken. Der Charakter wirft eine offene Heimlichkeit(Verstecken)-Probe und addiert +4 zum Ergebnis. Dies ist der Mindestwurf für jede visuelle Wahrnehmungsprobe, um den Charakter zu entdecken.

In den meisten Fällen wird das Tragen von Tarnkleidung in anderen Umgebungen als der vorgesehenen keinerlei Auswirkungen auf Wahrnehmungsproben haben, da sich die Kleidung in der Wirkung nicht großartig von normaler Straßenkleidung unterscheidet. Wenn der Charakter allerdings falsche Tarnkleidung trägt, die in der aktuellen Umgebung heraussticht (wie zum Beispiel dunkle Wildnistarnung in arktischer Umgebung), so erhalten alle visuellen Wahrnehmungsproben einen Modifikator von -2, genauso wie beim Tragen auffälliger oder prellfarbiger Kleidung.

Tarnkleidung verschleiert die Umrisse des Charakters in gewisser Weise, was es für einen Feind schwieriger macht, den Charakter im Fernkampf zu treffen, vor allem wenn sich der Charakter bewegt. Daher gilt ein Mindestwurfmodifikator von +2 für alle Fernkampfproben gegen einen Charakter in Bewegung, der Tarnkleidung trägt, die der momentanen Umgebung entspricht.

Beachten Sie, dass Standardtarnung keine Auswirkungen auf Sensoren hat.

Anti-Sensor-Nachttarnung
Dieses Tarnmuster, dass mehr auf die Täuschung visueller Sensoren als metamenschlicher Augen ausgerichtet ist, ist nur nachts wirkungsvoll. Das Muster besteht vollständig aus dunklem Grün mit einem darüber gelegten schwarzen Raster; einige der Rasterfelder sind komplett schwarz. Nachts passt sich dieses Schwarz-auf-Grün-Muster lückenlos in die natürliche Auflösung von Bilderfassungssystemen ein und täuscht die Sensoren.

Nachts erhält ein Mensch, Fahrzeug oder Gegenstand mit diesem Tarnmuster einen Bonus von +1 für seine Signatur. Die Tarnung ist bei Tageslicht wirkungslos.

MODIFIKATOREN FÜR DECKUNG
Die Fernkampfregeln in *SR3.01 D* weisen nur einen einzigen rudimentären Modifikator für verdeckte Ziele auf, der „teilweise Deckung" heißt (*SR3.01 D,* S. 111) und den Mindestwurf um +4 erhöht. Die folgenden Regeln erweitern das Anwendungsspektrum dieses Modifikators.

Manchmal muss der Spielleiter bestimmen, inwieweit ein Ziel verdeckt ist, vor allem wenn es sich um umgebungsbedingte und zufällige Tarnung handelt (bei Kämpfen in Wäldern, Vergnügungsparks usw.). Der Spielleiter sollte den Modifikator vom Prozentsatz der Deckung abhängig machen, wie in der Tabelle „Teilweise Deckung“ (S. 128) vorgeschlagen.

Der Spielleiter sollte abschätzen, ein wie großer Bereich des Zieles flächenmäßig sichtbar ist. Wenn also zum Beispiel Kopf und Beine vollständig sichtbar sind, der Torso jedoch verdeckt, so mag der Spielleiter vielleicht schätzen, dass etwa 45 Prozent des Körpers ohne Deckung sind. Wenn wir in der Tabelle nachsehen, stellen wir fest, dass das einem +4-Modifikator für Schüsse auf den Charakter entspricht.

Ein Charakter, der aus der Deckung heraus das Feuer erwidert, erleidet für seine Angriffe ebenfalls einen Modifikator, da er durch seine Deckung einen eingeschränkten Sichtbereich hat. Ein Angreifer, der aus der Deckung heraus feuert, erleidet einen Mindestwurfmodifikator, der halb so groß ist wie der Deckungsmodifikator aus der Tabelle. Ein Charakter, der sich zum Beispiel teilweise hinter einer +4-Deckung verbirgt und feuert, muss für seine Angriffe einen Mindestwurfmodifikator von +2 hinnehmen.

TEILWEISE DECKUNG		
Sichtbarer Teil des Zieles (in Prozent)	**Modifikator für Schüsse auf Ziel**	**Modifikator für Schüsse aus der Deckung**
76-100	-	
51-75	+2	+1
26-50	+4	+2
1-25	+6	+3
0	+8 (blindes Feuer)	Kein Angriff/ Indirekter Angriff

FEUER UND BRANDSÄTZE

Feuer kann in der *Shadowrun-Welt* ganz schön gefährlich werden, sei es ein brennendes Gebäude, ein magischer Elementarzauber, Brandgeschosse, ein Feuerstoß aus einem Flammenwerfer oder das Inferno einer Phosphorgranate. Die folgenden Regeln liefern dem Spielleiter Richtlinien für die Behandlung von „brenzligen" Situationen.

Schaden durch Feuer

Wenn ein Charakter mit Feuer in Berührung kommt, kann er Schaden erleiden, selbst wenn er nicht anfängt zu brennen. Die meisten Feuerangriffe in *Shadowrun* haben einen Schadenscode, der genau diesen Schaden repräsentiert. In manchen Fällen wird es aber nötig sein, dass der Spielleiter einen Schadenscode für ein Feuer oder eine brennende Waffe improvisiert. Die Tabelle „Feuerschaden" enthält Vorschläge für einige Situationen.

Ein Charakter, der einem Feuerangriff direkt ausgesetzt ist, erleidet sofort Schaden. Wenn ein Charakter jedoch indirekt durch Feuer in seiner Umgebung verletzt wird (wenn ihm zum Beispiel das Haus abbrennt), so muss er nur am Ende jeder Kampfrunde eine Widerstandsprobe gegen Feuerschaden werfen.

Das Powerniveau eines Feuerangriffes wird durch die halbe Stoßpanzerung (abgerundet) verringert.

In Brand geraten und brennen

Jeder Gegenstand, der mit Feuer in Berührung gerät, kann in Brand geraten; das gilt natürlich auch für Kleidung, Panzerung und Ausrüstung eines Charakters. Um zu bestimmen, ob etwas Feuer fängt, verwenden Sie die Prozedur für sekundäre elementare Effekte (*Schattenzauber 3.01 D*, S. 52). Werfen Sie 2W6 und vergleichen Sie das Ergebnis mit der Objektwiderstandsstufe des Gegenstandes (siehe *SR3.01 D,* S. 182). Modifizieren Sie den Objektwiderstand mit jedem passenden Modifikator aus der Tabelle „Feuer fangen" auf S. 129.

Wenn das Würfelergebnis gleich oder größer der modifizierten Objektwiderstandsstufe ist, fängt der Gegenstand Feuer. Einen brennenden Gegenstand zu berühren oder zu tragen, verursacht am Ende der Kampfrunde 6M Schaden. Ein Charakter kann gegen diesen Schaden mit seinen Konstitutionswürfeln Widerstand leisten (senken Sie das Powerniveau um die Hälfte der vom Charakter getragenen Stoßpanzerung). Das Powerniveau dieses Schadens steigt pro Kampffunde um +2 an. Das Feuer breitet sich aus und nimmt an Intensität zu, bis es nichts mehr gibt, das brennen kann, oder bis das Feuer gelöscht wird.

FEUERSCHADEN	
Gegenstand/Situation	**Wundschadenscode**
Lagerfeuer	3M oder 4M
Fackel	5M
Brennende Nahkampfwaffe	(Powerniveau +1)
Osterfeuer	8M
Waldbrand	15M
Brennendes Gebäude	20M

Munition und manche Sprengstoffe explodieren, wenn sie in Brand geraten. Ein Charakter, der solches Gefahrengut mit sich herumschleppt, erleidet Schaden wie nach einem direkten Treffer. Panzerung wirkt sich nicht auf diesen Schaden aus, doch mit dem Kampfpool kann dagegen Widerstand geleistet werden.

Wenn der Spielleiter zustimmt, dass die korrekten Löschmittel verwendet werden (Wasser, Löschschaum, Kohlendioxid oder genug Erde, Decken oder ähnliches), so kann eine brennende Person oder ein Gegenstand in 2 Kampfrunden gelöscht werden. Größere Brande oder weniger geeignete Löschmittel können diesen Zeitraum drastisch erhöhen.

Weißer Phosphor

Weißer Phosphor ist eine Chemikalie, die mit sehr hoher Temperatur in Brand gerät, sobald sie der Luft ausgesetzt wird, was es extrem schwierig macht, sie zu löschen. Wasser verdünnt und verteilt Weißen Phosphor, doch nicht sofort. Wenn ein betroffener Bereich oder Gegenstand vollständig von der Luft isoliert werden kann, erlischt der Brand von selbst nach 2 Kampfrunden.

DAS FÜHREN VON WAFFEN

Wegen der unterschiedlichen Größen von Waffen und Metamenschen ist es notwendig, einige spezielle Regeln für die Benutzung großer Waffen bzw. das Führen zweihändiger Waffen mit nur einer Hand anzugeben.

Zwerge und große Waffen

Logischerweise können Zwerge nicht mit der gleichen Leichtigkeit große Nahkampfwaffen führen wie Menschen, Elfen oder Orks. Auch manche großen Feuerwaffen stellen einen Zwerg vor gewisse Probleme. Wenn ein Zwergencharakter eine Waffe benutzt, die in der Tabelle "Waffenführungsmodifikatoren" (S. 129) angegeben ist, so erhält er einen Mindestwurfmodifikator von +4. Der Spielleiter kann diesen Modifikator nach eigenem Ermessen auch für andere große Waffen verhängen, die nicht in der Tabelle angegeben sind.

Doch auch manche Standardwaffen Können für Zwerge gewisse Handlingprobleme aufwerfen, wenn sie nicht speziell rassenmodifiziert sind (siehe *SR3.01D*, S. 272): Die Griffe sind zu groß, die Schulterstützen zu lang, der Abzug liegt zu weit vorne usw. Der Spielleiter entscheidet, welche Waffen in diese Gruppe gehören. Ein Zwerg, der solch eine Waffe benutzt, erhält einen Mindestwurfmodifikator von +2.

Die Verwendung zweihändiger Nahkampfwaffen

Einige Nahkampfwaffen sind für die Benutzung mit zwei Händen gedacht. Dazu gehören die meisten Stangenwaffen und die meisten Waffen mit einer Reichweite von 2 sowie alle weiteren, die der Spielleiter bestimmt.

Es ist möglich, dass ein Charakter eine zweihändige Waffe mit einer Hand führt, doch das ist recht schwierig und bringt einen Mindestwurfmodifikator von +2 sowie eine Reduzierung des Powerniveaus um -2 mit sich.

Trolle können alle zweihändigen Waffen mit einer Hand führen, sie erhalten dabei nur einen Mindest-wurfmodifikator von +1 und einen Abzug vom Powerniveau von -1.

FEUER FANGEN

Situation	Objektwiderstandsmodifikator
Feuer verursacht	
Leichten Schaden	Objekt fängt kein Feuer
Mittleren Schaden	+4
Schweren Schaden	+2
Tödlichen Schaden	+0
Objekt ist hochentzündlich (Benzin, trockenes Holz, Sprengstoff)	-1
Objekt ist feuerresistent	+Feuerresistenzstufe

Die Verwendung einhändiger Nahkampfwaffen
Ein Charakter kann eine einhändige Nahkampfwaffe mit beiden Händen führen. Dadurch erhält sein Angriff einen Bonus von +1 auf das Powerniveau. Nur Waffen, die man auch tatsächlich mit zwei Händen halten kann, können auf diese Weise eingesetzt werden (Schwerter, Knüppel, die Centurion Laseraxt usw.). Messer und ähnlich kleine Waffen erhalten bei zweihändiger Verwendung keinen Bonus.

Die Verwendung zweihändiger Feuerwaffen
Große Feuerwaffen (von der Größe eines Gewehres oder größer) werden üblicherweise mit beiden Händen bedient. Ein Charakter, der eine große Feuerwaffe mit einer Hand abfeuert, erhält einen Mindestwurfmodifikator von +2. Dieser Modifikator gilt nicht für Trolle.

Schwere Waffen tragen
Schwere Waffen sind so groß und auch potentiell gefährlich für den Benutzer, dass sie nicht ohne Hilfe einer Gyrostabilisierungseinheit getragen und abgefeuert werden können. Trolle und andere ungewöhnlich große Metamenschen können von dieser Regel ausgenommen werden. Ein Charakter mit einer Konstitution von 8 oder mehr und einer Stärke von 8 oder mehr kann eine Schwere Waffe ohne Unterstützung eines Gyrostabilisators abfeuern. Allerdings erleidet er jedes Mal beim Abfeuern einen Leichten Betäubungsschaden mit einem Powerniveau gleich der Hälfte des Powerniveaus abgerundet) der Waffe. Der Charakter muss zudem eine Niederschlagsprobe gegen das halbe Powerniveau der Waffe (abgerundet) werfen und dabei soviele Erfolge erzielen, wie dem Rückstoß der Waffe entspricht, um nicht zurückgeschubst zu werden. Erzielt er keine Erfolge, wird der Charakter zu Boden geworfen.

INDIREKTES FEUER
Normalerweise muss ein Charakter, der eine Waffe gegen ein Ziel einsetzt, das er nicht sehen kann, +8 auf seinen Mindestwurf für blindes Feuer hinnehmen. Unter bestimmten Umständen jedoch kann ein Charakter, eine Drohne oder ein Fahrzeug die Zielerfassung für eine Waffe erledigen, die an einem anderen Ort positioniert ist. Dadurch kann die Waffe indirektes Feuer auf ein Ziel abgeben, selbst wenn die Waffe keine direkte Sichtlinie oder Sensorerfassung des Zieles hat.

Indirektes Feuer kann nur eingesetzt werden, wenn ein Späher das Ziel erfasst und den Angriff durch übermittelte Positionsdaten oder einen Zielmarkierer ausrichtet. Die Fähigkeit des Spähers, das Ziel zu erfassen, bestimmt, wie genau der Angriff ausgeführt werden kann.

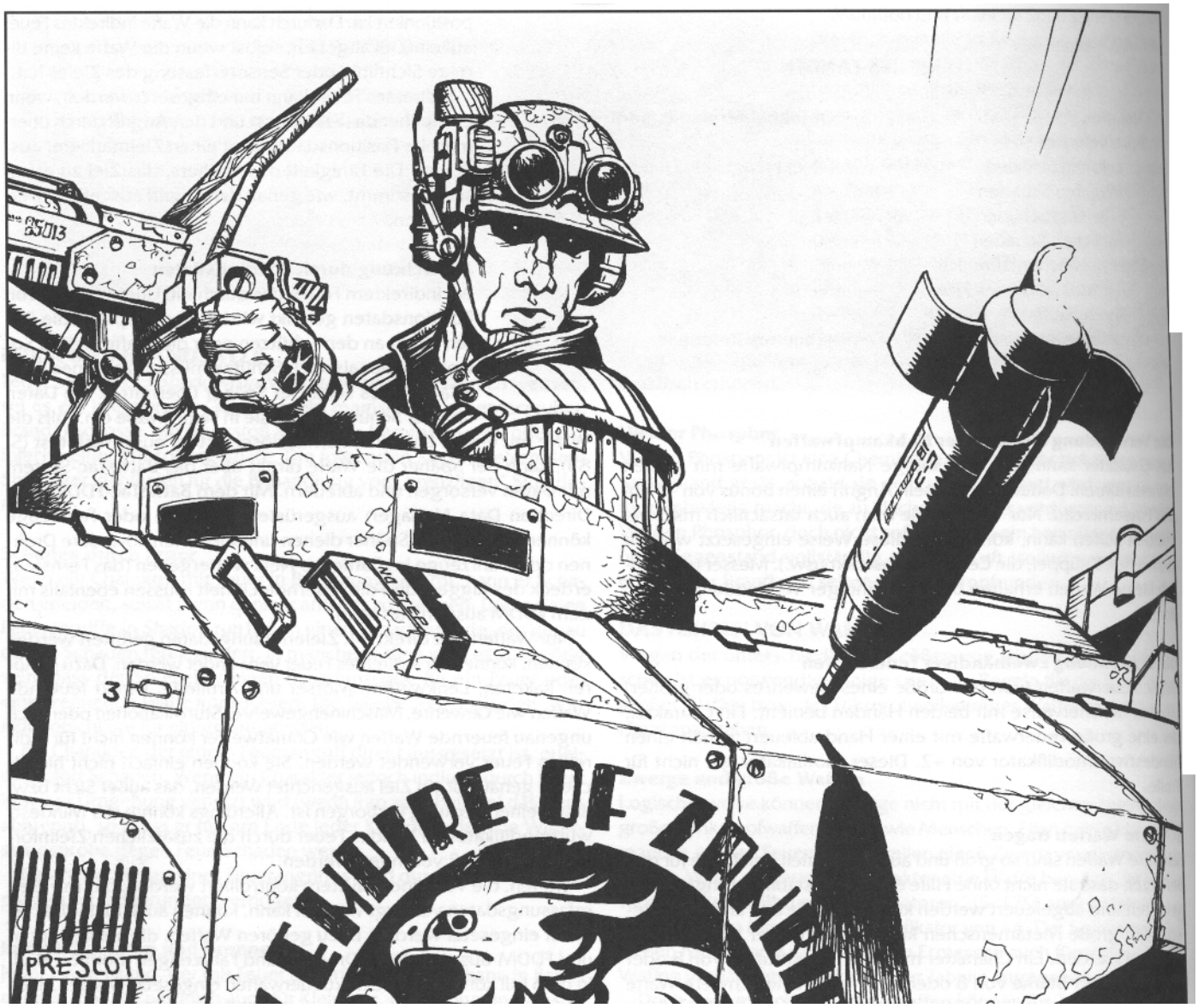
Ausrichtung durch Positionsdaten
Bei indirektem Feuer, das durch die Übermittlung von Positionsdaten gelenkt wird, gibt der Späher die Daten direkt an den Schützen oder die Waffe weiter. Sowohl Späher als auch Schütze müssen Teil eines BattleTac-Netzes sein. Der Späher übermittelt die Daten und der Schütze füttert sie in seine Waffe ein. Falls die Waffe mit einem BattleTac-Fernauslösersystem ausgerüstet ist (S. 83), kann der Späher die Waffe direkt über das BattleTac-System mit Daten versorgen und abfeuern. Mit dem BattleTac-FDDM (Fire Direction Data Manager) ausgerüstete Drohnen oder Fahrzeuge können ebenfalls als Späher dienen und Zieldaten an andere Drohnen oder Fahrzeuge im BattleTac-Netz weitergeben (das Fernsteuerdeck des Riggers und die feuernde Einheit müssen ebenfalls mit dem FDDM ausgerüstet sein).

Nur Waffen, die direkt mit Zielerfassungsdaten gefüttert werden können, können für indirektes Feuer verwendet werden. Dazu gehören Raketen, Lenkwaffen, Mörser und Artillerie. Direkt feuernde Waffen wie Gewehre, Maschinengewehre, Sturmkanonen oder auch ungenau feuernde Waffen wie Granatwerfer können nicht für indirektes Feuer verwendet werden. Sie können einfach nicht hinreichend genau auf ein Ziel ausgerichtet werden, das außer Sicht bzw. hinter einer Deckung verborgen ist. Allerdings könnte der Mindestwurfmodifikator für blindes Feuer durch die zusätzlichen Zielinformationen um -2 verringert werden.

Waffen, die von einem System kontrolliert werden, das mit Zielerfassungsdaten versorgt werden kann, können auch für indirektes Feuer eingesetzt werden. Dazu gehören Waffen, die auf geriggten und FDDM-ausgerüsteten Drohnen und Fahrzeugen montiert sind. In dem Fall können auch Direktfeuerwaffen eingesetzt werden, auch wenn manche Arten der Deckung des Zieles ihren Einsatz ineffektiv machen können. Zum Beispiel könnte eine Drohne ein Maschinen-

WAFFENFÜHRUNGSMODIFIKATOREN

Situation	Modifikator
Zwerg führt große Nahkampfwaffe (Bo, Claymore, Harpune, No-dachi, Stangenwaffe)	+4
Zwerg/Troll führt nicht-rassenmodifizierte Waffe	+2
Nichtzwerg führt zwergenmodifizierte Waffe	+2
Nichttroll führt trollmodifizierte Waffe	+2
Zwerg führt trollmodifizierte Waffe	+4
Trott führt zwergenmodifizierte Waffe	+4
Zweihändige Nahkampfwaffe wird mit einer Hand geführt	
Troll	+1 (und-1 Powerniveau)
Andere	+2 (und -2 Powerniveau)
Einhändige Nahkampfwaffe wird mit zwei Händen geführt	(+ 1 Powerniveau)
Zweihändige Nahkampfwaffe wird mit einer Hand bedient	
Troll	-
Andere	+2
Schwere Waffe tragen	Speziell



gewehr problemlos indirekt durch eine dünne Wand hindurch abfeuern, doch der Versuch, durch einen mittelgroßen Hügel zu feuern, wäre reichlich sinnlos. Verwenden Sie für solche Angriffe die Regeln für das Hindurchfeuern durch Barrieren (*SR3.01 D*, S. 124).

Ausgerichtet durch Zielmarkierer

Wenn ein Späher durch einen Zielmarkierer einen Laser-, Mikrowellen- oder Radarstrahl auf ein Ziel richtet, kann eine Waffe mit einem entsprechenden Suchkopf für indirektes Feuer eingesetzt werden. Wenn die Waffe abgefeuert wird, richtet sie sich auf den reflektierten Strahl aus und bewegt sich auf das Ziel zu. Nur Munition mit Eigenantrieb und Suchkopf kann auf diese Weise eingesetzt werden, also entsprechend ausgestattete Raketen, Lenkwaffen, Mörser oder auch Gyrojetraketen.

Die Späherprobe

Der erste Schritt beim indirekten Feuer besteht darin, dass der Späher (nicht der Charakter oder die Drohne, die letztlich feuert) das Ziel erfasst. Das erfordert eine Komplexe Handlung und eine Probe, die je nach Späher unterschiedlich ausfällt.

Wenn der Späher eine Drohne oder ein Fahrzeug ist, erfordert die Zielerfassung eine Sensorprobe gegen die Signatur des Zieles. Verwenden Sie die Tabelle "Modifikatoren für Sensorproben" (*SR3.01 D,* S. 136).

Wenn der Späher ein Charakter mit einer BattleTac-Komponente ist, so wird eine Raketenwaffen(Späher)-Probe mit einem Mindestwurf erforderlich, der auf den Reichweiten eines Granatwerfers basiert. Verhängen Sie passende Fernkampfmodifikatoren. Der Kampfpool kann verwendet werden; wenn die Spähaktivitäten jedoch länger als eine Kampfrunde dauern, so werden Kampfpoolwürfel, die für die Späherprobe eingesetzt werden, erst dann aufgefrischt, wenn der ganze Spähvorgang beendet ist.

Wenn der Späher einen Zielmarkierer verwendet, wirft er eine Raketenwaffen(Späher)-Probe mit einem Mindestwurf, der auf den Reichweiten des Zielmarkierers basiert. Wie üblich gelten alle passenden Fernkampfmodifikatoren. Kampfpoolwürfel können eingesetzt werden, doch sie werden erst am Beginn der ersten Kampfrunde nach Beendigung des Spähvorgangs aufgefrischt.

Wenn dem Späher keine Zielerfassung gelingt, ist indirektes Feuer nicht möglich. Wenn die Waffe trotzdem abgefeuert wird, handelt es sich um einen normalen Fernkampfangriff mit einem Modifikator von +8 für blindes Feuer.

Wenn die Probe erfolgreich ist, so hat der Späher das Ziel erfasst. Notieren Sie sich die Anzahl der Erfolge. Die Zielerfassung beinhaltet auch die Übertragung der Daten an die Waffe, für die gespäht wird, was noch in der gleichen Handlung erledigt wird.

Die Zielerfassung aufrechterhalten
Der Späher muss das Ziel solange erfasst halten, bis die Waffe trifft. Die Aufrechterhaltung der Zielerfassung kostet nur eine Einfache Handlung in jedem Initiativedurchgang des Spähers, sorgt jedoch für einen Modifikator von +2 auf alle Erfolgsproben, die der Späher währenddessen wirft. Ein Späher kann angreifen, während er eine Zielerfassung aufrechterhält, doch er muss einen Modifikator von .7 für eine zweite Waffe hinnehmen (*SR3.01 D*, S. 112).

Wenn der Späher den Kontakt mit dem Ziel verliert, schlägt der indirekte Angriff automatisch fehl. Verwenden Sie zusätzliche 2W6 bei der Streuungsprobe.

Die Angriffsprobe
Eine Waffe, die von Zielerfassungsdaten oder einem Zielmarkierer geleitet wird, kann indirekt auf ein Ziel abgefeuert werden. Eine Standardangriffsprobe wird für die Waffe gewürfelt, wobei die Entfernung zwischen der Waffe und dem Ziel maßgeblich ist. Der einzige verwendbare Modifikator ist-1 für eine Smartverbindung-2. Kampfpoolwürfel können nicht verwendet werden, doch es können soviele Würfel hinzugenommen werden, wie bei der Späherprobe an Erfolgen erzielt wurden. Wenn eine Lenkwaffe abgefeuert wird, so wird sie im Fire-and-forget-Modus gestartet (siehe S. 132), da der Späher für die kontinuierliche Zielerfassung sorgt (Sensorwürfel Können bei dieser Probe nicht verwendet werden).

Verwenden Sie bei der Angriffsprobe passende Modifikatoren aus der Tabelle "Sensorgestützter Einsatz von Waffen" (*SR3.01D*, S. 154). Wenn die Zielerfassungsdaten, die zur Waffe übermittelt werden, durch einen ECM-Bereich übertragen werden, oder wenn eine Lenkrakete abgefeuert wird und durch einen ECM-Bereich fliegt, dann gelten auch ECM- (und ECCM-)Modifikatoren.

Erfolge der Angriffsprobe können die Streuung entsprechend den Standardregeln für den jeweiligen Waffentyp verringern. Wenn die Streuung auf 0 reduziert wird, wird das Ziel voll getroffen. Zusätzliche Erfolge stufen den Schaden wie üblich herauf.

Ligia ist der Spähervorposten eines Shadowrunnerteams bei einem Run auf eine konzerneigene Forschungseinrichtung. Als das Team in ein Gebäude eindringt, erspäht sie einen gepanzerten Mannschaftswagen, der dem Team entgegenkommt, um ihm den Weg abzuschneiden. Ligia funkt den Teamrigger Kayo an, der ein paar Blocks weiter parkt, und bittet ihn um Feuerunterstützung. Kayo bittet Ligia, ihm ein Ziel zugeben.

Ligia zieht ihren Laser-Zielmarkierer hervor und richtet ihn auf den Mannschaftswagen. Sie verbringt zwei Einfache Handlungen mit dem Zielen und in ihrer nächsten Komplexen Handlung erfasst sie das Ziel, wobei sie ihre Raketenwaffenfertigkeit 5 plus 5 Kampfpoolwürfel wirft. Ligia ist etwa 500 Meter vom Ziel entfernt, was für einen Laser-ZielmarkiererMittlere Entfernung ist (Mindestwurf 5). Die Beleuchtung ist nicht allzu gut, also bekommt sie noch einen Modifikator von +2 für Teilbeleuchtung. Ligia wirft 10 Würfel (5 + 5) gegen einen Mindestwurf von 5 (5 - 2 + 2) und erzielt 4 Erfolge.

Sobald Kayo von Ligia hört, dass sie das Ziel erfasst hat, feuert er eine Lenkrakete ab. Ligia muss nun die Zielerfassung bis zur Kampfphase 1 des letzten Initiativedurchgangs dieser Kampfrunde aufrechterhalten, also bis die Lenkrakete den Mannschaftswagen trifft. Sie muss in jedem Durchgang eine Einfache Handlung aufwenden und erhält einen Modifikator von +2 auf alle anderen Aktivitäten, die sie während der Zeit durchführt. Ihre 5 Kampfpoolwürfel, die sie für die Zielerfassung eingesetzt hat, werden in dieser Zeit nicht aufgefrischt.

Kayo macht eine Angriffsprobe für die Lenkrakete, wobei er seine Raketenwaffenfertigkeit von 6 wirft plus 4 für die Intelligenz der Rakete, plus 4 für Ligias Späherfolge (insgesamt 14 Würfel). Der Mindestwurf der Lenkrakete ist die Signatur des Mannschaftswagens von 3, plus Modifikatoren für urbane Umgebung (+2), also ein Mindestwurf von insgesamt 5. Kayo erzielt 6 Erfolge. Er wirft 2W6 für die Streuung und erhält eine 6. Die Erfolge senken diese Streuung auf 0, also trifft Kayos Lenkrakete den Mannschaftswagen voll.

MAXIMALE FEUERRATEN
Je nach Art einer Feuerwaffe und dem Modus, in dem sie abgefeuert wird, kann die maximale Feuerrate pro Kampfphase variieren. Die folgende Liste fasst die maximalen Feuerraten in *SR3* zusammen. Beachten Sie, dass es keine Einschränkung hinsichtlich der maximalen Anzahl an Geschossen gibt, die während einer Kampffunde abgefeuert werden können.

- Reguläre Waffen im Salvenmodus (*SR3.01 D*, S. 114) feuern in einer Einfachen Handlung 3 Geschosse pro Salve ab, damit kann ein Charakter zwei Salvenangriffe in einer Kampfphase durchführen. Wenn ein Charakter nicht genug Munition hat, um die Salvenangriffe durchzuführen, so verwenden Sie die Regeln für Kurze Salven (*SR3.01 D*, S. 115).
- Reguläre Waffen im vollautomatischen Modus (*SR3.01 D,* S. 115) können bis zu 10 Geschosse in einer Komplexen Handlung abfeuern. Der Angreifer kann diese 10 Geschosse auf beliebig viele Salven in der Kampfphase aufteilen. Wenn ein Charakter nicht genug Munition hat, um die vorher angesagten Salven abzufeuern, so verwenden Sie die Regeln für Kurze Salven (*SR3.01 D,* S. 115). Ein Charakter kann nur einen vollautomatischen Angriff in einer Kampfphase durchführen.
- Waffen der Minigunklasse (siehe GE Vindicator Minigun, S. 50) können 15 Geschosse in einer Komplexen Handlung abfeuern, wobei die Standardregeln für vollautomatisches Feuer gelten (*SR3.01 D*, S. 115). Ein Charakter kann nur einen vollautomatischen 15-Geschoss-Angriff pro Kampfphase durchführen. Die Waffe feuert immer 15 Geschosse ab, solange genug Munition vorhanden ist. Wenn weniger als 15 Schuss vorhanden sind, so verwenden Sie die Regeln für Kurze Salven in *SR3.01 D*, S. 115.
- Waffen der sogenannten „Super Machine Gun"-Klasse wie Ingram SuperMach 100 (S. 34), Ares HVAR (S. 38), HK G61 A2 (S.40), Ares HV MP-LMG (S. 48) sowie jede Waffe mit der Designoption Schnellfeuer (siehe S. 107) feuern maximal 18 Geschosse während einer Komplexen Handlung ab. Sie verfeuern 6-Schuss-Salven im Salvenmodus (*SR3.01 D*, S. 114) oder vollautomatische Salven (*SR3.01 D*, S. 115) zwischen 6 und 18 Schuss pro Kampfphase. Der Angreifer kann diese 18 Schuss aufteilen und beliebig viele Salven pro Kampfphase abfeuern.

EINSATZ VON LENKRAKETEN
Lenkraketen können manuell oder über Sensoren abgefeuert werden. Da Lenkraketen ihre eigenen „Gehirne" haben, die ihnen erlauben, im Flug ihre Richtung zu ändern (oder auch allmählich zu verlangsamen), gelten für sie andere Regeln als beim üblichen Fernkampf oder Fahrzeugkampf. Die folgenden Regeln gelten nur für Lenkwaffen. Angriffe mit normalen Raketen werden nach den üblichen Fernkampf- oder Fahrzeugkampfregeln abgewickelt.

Manuelles Lenkraketenfeuer
Lenkraketen werden manuell abgefeuert, wenn sie ohne Sensorunterstützung auf ein Ziel ausgerichtet werden. Sie werden einfach in Richtung des Zieles gehalten und abgefeuert. Ein Charakter, der eine Lenkrakete mit einem Raketenwerfer abschießt, wirft soviele Würfel wie seiner Raketenwaffenfertigkeit plus eingesetzten Kampfpool-

würfeln plus der Intelligenz der Lenkrakete entsprechen. Der Mindestwurf wird über die Zielentfernung ermittelt. Wenn das Ziel ein Fahrzeug ist, so entspricht der Mindestwurf der Signatur des Fahrzeugs. Es gelten die üblichen Fernkampfmodifikatoren. Wenn die Rakete manuell von einem Fahrzeug oder einer Drohne aus abgeschossen wird, so wird die Geschützefertigkeit statt der Raketenwaffenfertigkeit benötigt.

Manuelle Lenkwaffenangriffe unterliegen der gleichen Streuung wie Granaten. Die Streuung sinkt um 1 Meter pro Erfolg sowie um 1 zusätzlichen Meter pro Intelligenzstufe der Lenkrakete.

Sensorgestütztes Lenkraketenfeuer

Sensorgestütztes Lenkraketenfeuer unterliegt etwas anderen Regeln als der übliche sensorgestützte Einsatz von Waffen (*SR3.01 D,* S. 152). Diese Regeln gelten, wenn es sich beim Angreifer um ein Fahrzeug oder einen sensorbestückten tragbaren Raketenwerfer handelt.

Bevor der Angreifer eine Lenkrakete auf ein Ziel abfeuert, muss er zunächst das Ziel mit seinen Sensoren finden und erfassen, was er mit einer Sensorprobe macht (siehe *SR3.01 D,* S. 135). Wenn die Sensoren das Ziel nicht finden, kann die Lenkrakete es auch nicht treffen. Ein Erfolg bei der Sensorprobe reicht für die Zielerfassung.

Sobald das Ziel erfasst ist, kann die Lenkrakete abgefeuert werden. Lenkraketen können im kontinuierlichen Zielerfassungsmodus oder im Fire-and-forget-Modus abgefeuert werden. Beim kontinuierlichen Zielerfassungsmodus muss der Schütze das Ziel während des gesamten Fluges der Lenkwaffe in der Zielerfassung halten. Der Fire-and-forget-Modus erfordert nur eine Zielerfassung beim Abschuss.

Kontinuierlicher Zielerfassungsmodus: Dieser Modus erhöht die Trefferchancen, schränkt jedoch die Beweglichkeit des Schützen stark ein, da er während des gesamten Fluges der Lenkrakete den Kontakt mit dem Ziel aufrechterhalten muss. Außerdem kann der Schütze keine anderen Ziele angreifen, bis die Lenkrakete im Ziel einschlägt.

Wenn ein Schütze eine Lenkrakete im kontinuierlichen Zielerfassungsmodus abfeuert, kann er die Hälfte der Sensorstufe (abgerundet) zur Intelligenzstufe der Lenkrakete hinzuaddieren. Allerdings erhält er auf alle anderen Aktivitäten während dieser Zeit (zum Beispiel Steuerproben) einen Mindestwurfmodifikator von +2.

Fire-and-forget-Modus: In diesem Modus muss der Angreifer nur beim Abschuss der Lenkrakete das Ziel erfasst haben. Sobald die Rakete abgefeuert wurde, kann der Schütze die Zielerfassung fallen lassen, auf andere Ziele feuern oder sonstige Aktivitäten ausführen. Er muss die Zielerfassung nicht aufrechterhalten. Der Angreifer kann in diesem Fall jedoch keine Sensorwürfel zur Intelligenzstufe der Rakete hinzuaddieren.

Ergebnisse des Angriffs: Um zu bestimmen, ob ein Angriff erfolgreich ist, wirft der Angreifer eine Angriffsprobe mit einer Anzahl Würfel, die seiner Raketenwaffenfertigkeit (bei tragbaren Werfern) oder seiner Geschützefertigkeit (bei fahrzeugmontierten Werfern) plus der Intelligenzstufe der Lenkrakete entspricht. Verwenden Sie passende Modifikatoren aus der Tabelle "Sensorgestützter Einsatz von Waffen" *(SR3.01D, S.* 154). ECM-Modifikatoren kommen zum Tragen, wenn die Rakete auf ihrem Flug einen ECM-Bereich durchquert.

Auch bei sensorgestützten Lenkraketenangriffen kommt es zu Streuung. Die Streuung reduziert sich um I Meter pro Erfolg sowie um 1 zusätzlichen Meter pro Intelligenzstufe der Lenkrakete.

Timing

Gehen Sie der Einfachheit halber davon aus, dass alle Lenkraketen oder Raketen eine Fluggeschwindigkeit von 1.000 Metern (1 Kilometer) pro Kampfrunde haben. Alle Raketen und Lenkwaffen treffen ihr Ziel am Ende der Kampfrunde, in der sie ankommen (also in Kampfphase 0, nachdem alle Spieler ihre Handlungen beendet haben), unabhängig davon, in welcher Kampfphase sie abgefeuert wurden.

FALLSCHIRMSPRINGEN

Wenn jemand aus einem Flugzeug, von einem hohen Gebäude oder sonstigen hohen Punkt springt, fällt oder gestoßen wird und dabei mechanische Hilfsmittel (keine Magie) verwendet, um seine Geschwindigkeit zu reduzieren, so fassen wir das unter dem Begriff Fallschirmspringen zusammen. Ein Charakter, der keine Möglichkeit hat, seine Fallgeschwindigkeit zu kontrollieren, stürzt schlicht und einfach ab (siehe SR Companion revised, S. 46).

In manchen Fällen geht es beim Fallschirmspringen einfach nur ums Überleben, aber oft genug ist auch Genauigkeit gefragt. In einer vorgesehenen Landezone herunterzukommen kann ganz schön schwierig sein, selbst für routinierte Springer. Ein fallschirmspringender Charakter wirft eine einzige Fallschirmsprungprobe, um zu bestimmen, wie gut und wie genau er landet. Sein Erfolg hängt von der Art des Sprunges sowie von anderen Faktoren ab. Für diese Probe wird die Fertigkeit Fallschirmspringen (siehe S. 135) benötigt.

Arten von Sprüngen

Beim Fallschirmspringen kann ein Charakter zwischen folgenden Arten von Sprüngen wählen: Standardsprung, Niedrigsprung oder HALO-Sprung (*high altitude, l*ow opening). Letzten Endes wählt der Charakter mit der Sprungart die Minimalhöhe, in der er den Schirm noch sicher öffnen kann. Für die verschiedenen Sprünge gibt es entsprechende Fallschirmmodelle.

Ein Standardsprung gibt dem Springer genug Zeit, seinen Schirm sicher zu öffnen und sicher zu landen. Die minimale Öffnungshöhe bei einem Standardsprung beträgt 500 Meter.

Ein Niedrigsprung startet in der Regel in einer Höhe unter 500 Metern. Die minimale Öffnungshöhe beträgt hierbei 200 Meter.

Ein HALO-Sprung beginnt in extrem großer Höhe, wobei der Schirm in extrem niedriger Höhe geöffnet wird. HALO-Sprünge werden üblicherweise dazu benutzt, Radar und andere Sensoren zu umgehen und unbeobachtet in gesichertes Gelände einzudringen. Da der Fallschirm erst in der allerletzten Sekunde geöffnet wird bleibt die Signatur des Springers deutlich reduziert (siehe Signaturen von *Lebensformen,* S. 134). Die minimale sichere Öffnungshöhe bei einem HALO-Sprung beträgt 100 Meter.

Die Fallschirmsprungprobe

Um zu bestimmen wie erfolgreich ein Fallschirmsprung ist, wirft der Charakter eine Probe auf seine Fertigkeit Fallschirmspringen. Der Mindestwurf dieser Probe beträgt 10 - (Öffnungshöhe : 100). Verwenden Sie die Modifikatoren der Tabelle "Fallschirmsprungmodifikatoren" (S. 133).

Ein einzelner Erfolg bedeutet, dass der Fallschirm sich geöffnet hat. Zusätzliche Erfolge können dafür verwendet werden, die Genauigkeit der Landung zu erhöhen oder den Schaden bei der Landung zu reduzieren, die Wahl hat der Spieler.

Um die Mindestentfernung zu bestimmen, in der ein Fallschirm-Springer von der vorgesehenen Landezone entfernt landet, teilen Sie die Höhe, aus der der Sprung stattfand (in Metern) durch 2. Diese Landeabweichung kann reduziert werden, indem sie durch zusätzliche Erfolge der Fallschirmsprungprobe geteilt wird (sofern der Spieler diese Erfolge dafür aufwenden möchte). Das Ergebnis ist die endgültige Entfernung, die der Charakter von seiner Landezone entfernt ankommt.

Wenn ein Fallschirmspringer landet, muss er den Aufprallschock verkraften, indem er gegen einen Schaden von 4M Widerstand leistet. Dafür können nur Konstitutionswürfel verwendet werden und Panzerung wirkt sich nicht aus. Erfolge der Fallschirmsprungprobe,

die hierfür zugeteilt werden, zählen als automatische Erfolge der Schadenswiderstandsprobe.

Wenn einem Charakter die Fallschirmsprungprobe misslingt, so öffnet sich der Schirm nicht oder nicht richtig. Moderne Fallschirme haben eine Notleine, der Charakter bekommt also noch eine zweite Chance. Bevor diese zweite Probe jedoch gewürfelt wird, sollte der Spielleiter zunächst bestimmen, wie viel weiter der Charakter in der Zwischenzeit fällt.

FALLSCHIRMSPRUNGMODIFIKATOREN

Bedingung	Modifikator
Art des Sprunges	
Standardsprung	+0
Niedrigsprung	+2
HALO-Sprung	+4
Schlechtes Wetter (Regen, Wind, Schnee)	+2
Fürchterliches Wetter (Sturm)	+4
Schwierige Landezone (kleine Gebäude, Bäume)	+2
Problematische Landezone (Stadtgebäude, Wald oder Dschungel)	+4
Landung in Kampfgebiet	+2
Faltschirm öffnet sich unter sicherer Minimalhöhe	+ 1 pro angefangener 250 Meter
Militärischer Sprung (stationäre Reißleine im Flugzeug)	-2

Gehen Sie dabei davon aus, dass der Charakter mit einer Geschwindigkeit von 40 Metern pro Initiativedurchgang (oder etwa 160 Metern pro Kampfrunde) fällt.

Ein Charakter, dem auch die zweite Fallschirmsprungprobe misslingt, hat ernsthafte Probleme und kann nur überleben, wenn der Spielleiter auf die Hand-Gottes-Regel (*SR3.01 D*, S. 248) zurückgreift.

Rashid macht einen Standardsprung aus einem Flugzeug in 3.000 Metern Höhe und öffnet seinen Schirm in 1.000 Metern Höhe. Sein Mindestwurf für diesen Sprung beträgt 10 - (1.000 100), also 0. Es kommen keine Modifikatoren zur Anwendung, doch ein Mindestwurf kann bekanntlich nicht kleiner als 2 sein, also wirft Rashid gegen diesen Mindestwurf. Dummerweise wirft Rashid bei der Probe nur Einsen! Der Spielleiter teilt ihm mit, dass der Fallschirm sich verheddert hat und ihn teilweise stranguliert.

Glücklicherweise hat Rashid noch einen Notfallschirm. Er benötigt 4 Kampfrunden, um sich aus dem Hauptschirm zu befreien, er fällt also weitere 640 Meter (160 x 4), d. h. er befindet sich in einer Höhe von 360 Metern über dem Boden, als er den Notschirm öffnet. Sein Mindestwurf beträgt diesmal 10(360 = 100), also 6. Außerdem ist Rashid nun 140 Meter unter der minimalen Sicherheitshöhe von 500m, was ihm einen zusätzlichen Mindestwurfmodifikator von +1 (siehe Tabelle) verschafft.

Rashid wirft seine Fertigkeit Fallschirmspringen 5 gegen den Mindestwurf von 7 und erzielt diesmal glücklicherweise ein etwas besseres Ergebnis, nämlich 2 Erfolge. Es ist ihm egal, wo er landet, solange er sicher landet, also wendet er den Extraerfolg für die Senkung des Landeschadens auf. Er wirft seine 5 Konstitutionswürfel gegen den Schaden von 4M und erzielt einen Erfolg. Zusammen mit dem Extraerfolg aus der Fallschirmsprungprobe kann er den Landeschaden auf eine Leichte Verletzung reduzieren.

RÜCKSTOSS UND STÄRKE

Neben Waffenmodifikationen und diversen Zubehörteilen kann der Rückstoß einer Waffe auch dadurch reduziert werden, dass ein Charakter außergewöhnlich stark ist. Verwenden Sie die Modifikatoren aus der Tabelle "Rückstoßreduzierung durch hohe Stärke", um den Rückstoß entsprechend anzupassen.

Wenn ein Charakter einen Cyberarm hat, so verwenden Sie nur die gesteigerte Stärke dieses Armes zur Bestimmung der Rückstoßreduzierung.

RÜCKSTOSSREDUZIERUNG DURCH HOHE STÄRKE

Stärke	Rückstoßreduzierung
1-5	-
6-11	-1
12-18	-2
19+	-3

STREUFEUER

Bei Streufeuer wird das vollautomatische Feuer einer Waffe dazu eingesetzt, die Chancen auf einen Treffer zu erhöhen, statt den Schaden zu steigern. Ein Charakter, der seine automatisch feuernde Waffe in einem Bogen über einen weiten Bereich schwenkt, hat größere Chancen, einen Feind zu treffen.

Streufeuer muss vor dem Angriff und vor dem Würfeln angekündigt werden. Das Schadensniveau wird nicht erhöht, stattdessen liefern jeweils 3 Geschosse einen zusätzlichen Würfel für die Angriffsprobe. Die Waffe muss mindestens 6 Schuss abgeben, damit Streufeuer möglich ist. Es gelten alle üblichen Kampfmodifikatoren und Würfelpools.

SCHALLUNTERDRÜCKER FÜR SCHROTFLINTEN

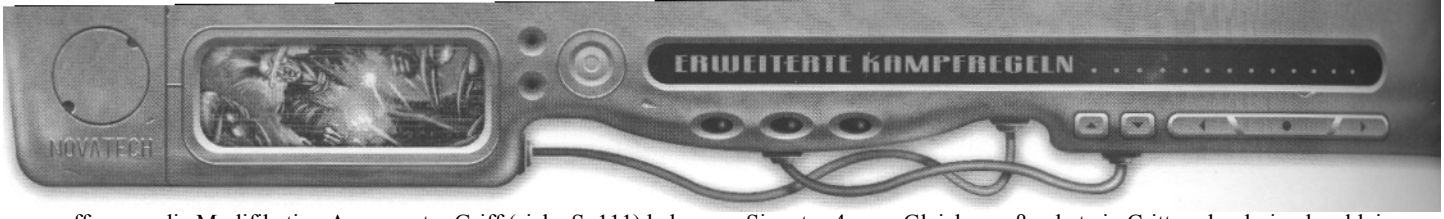
Eine Schrotflinte, mit der nur Standardgeschosse und keine Schrotladungen oder Flechettegeschosse (siehe S. 68) abgefeuert werden, kann mit einem Schallunterdrücker ausgerüstet werden. Eine Schrotflinte mit einem Schallunterdrücker kann keine Schrotladungen oder Flechettegeschosse abfeuern, die einen Choke verwenden oder benötigen.

Ein Schrotflintenschuss ist akustisch mit vollautomatischem Feuer vergleichbar. Schrotflinten, die im Salvenmodus oder vollautomatischen Modus feuern können, können nicht mit einem Schallunterdrücker ausgerüstet werden.

PERSÖNLICHE WAFFE

Eine persönliche Waffe wurde speziell für den Benutzer modifiziert. Doch sie ist nicht einfach nur maßgefertigt, um Körperform, Schießhaltung und Kampfstil des Besitzers zu entsprechen. Eine persönliche Waffe ist eine Waffe, die den Besitzer definiert. Es ist die Waffe, die er die meiste Zeit mit sich führt und benutzt, sie gehört zu seinem persönlichen Stil und wird häufig genug mit ihm identifiziert. Viele persönliche Waffen haben sogar einen eigenen Namen (zum Beispiel Excalibur).

Ein Charakter kann nur eine persönliche Waffe besitzen. Neugeschaffene Charaktere können keine persönliche Waffe haben: Sie müssen sie sich verdienen. Der Charakter muss eine Spezialisierung in der betreffenden Waffenart haben und die Waffe öfter als alle anderen benutzen. Der Spielleiter entscheidet, wann ein Charakter eine bestimmte gute, alte, zuverlässige Waffe zu seiner persönlichen Waffe machen darf. Eine persönliche Feu-



erwaffe muss die Modifikation Angepasster Griff (siehe S. 111) haben.

Eine persönliche Waffe ermöglicht einem Charakter, seine Waffenfertigkeit zu vertiefen, indem er eine Konzentration erwirbt. Eine Konzentration geht noch einen Schritt weiter als eine Spezialisierung. Zum Beispiel könnte ein Charakter mit einer Pistolenfertigkeit und einer Spezialisierung auf Ares Predator seine Fertigkeit noch weiter vertiefen, indem er sich auf seine gute, alte persönliche Ares Predator konzentriert.

Regeltechnisch ist eine Konzentration letztlich eine Spezialisierung einer Spezialisierung. Um eine Konzentration zu erwerben, muss der Charakter mit einer Stufe beginnen, die um 1 größer ist als die Stufe der zugehörigen Spezialisierung. Dann zahlt er die Karmakosten wie in der Tabelle „Kosten einer Konzentration" angegeben.

Verwenden Sie die üblichen Spezialisierungsregeln für die Steigerung der Konzentration Persönliche Waffe (siehe *SR3.01 D,* S. 244), mit dem Unterschied, dass die Karmakosten niedriger sind. Außerdem kann ein Charakter die Spezialisierung nicht mehr weiter steigern, sehr wohl aber die Grundfertigkeit.

Da die Konzentration Persönliche Waffe direkt mit dieser bestimmten Waffe verbunden ist, verliert ein Charakter diese Konzentration, wenn jemals seine persönliche Waffe zerstört oder verloren wird. Er Kann sich nicht einfach eine neue persönliche Waffe anfertigen lassen - jede ist ein Unikat.

Wenn die persönliche Waffe verloren geht oder zerstört wird, sollte der Spieler die Differenz zwischen der alten Spezialisierungs- und der aktuellen Konzentrationsstufe bilden und durch zwei teilen (abgerundet). Die verbleibenden Punkte können dann zur normalen Waffenspezialisierung addiert werden, oder der Spieler kann seine Konzentrationspunkte halbieren und sich eine neue Waffe maßfertigen lassen, in der er dann diese Stufe hat.

Sean the Bean hat Pistolen 4 und eine Spezialisierung 6 auf Ruger Super Warhawk. Da er eigentlich immer nur die Warhawk benutzt, die er von seinem Vatergeerbt hat, beschließt er, sie zu seiner persönlichen Waffe zu machen. Nach einigen Monaten und etlichen Runs, bei denen Sean immer nur diese Warhawk benutzt hat, auch wenn andere Waffen eher empfehlenswert gewesen wären, erlaubt der Spielleiter ihm, eine Konzentration Persönliche Waffe dafür zu kaufen.

Um die Konzentration zu erwerben, muss Sean sie um 1 Punkt höher kaufen als seine Spezialisierung auf Ruger Super Warhawk, also aufstufe 7 (6 + 1). Seine Schnelligkeit beträgt nur 5, also wird dieser Kauf ihn 3 Punkte Gutes Karma kosten (7x 0,5 = 3,5 abgerundet). Sean gibt die 3 Karmapunkte gerne aus und seine Fertigkeit sieht nun so aus: Pistolen 4 (Ruger Super Warhawk 6) (Persönliche Waffe 7).

SIGNATUREN VON LEBENSFORMEN

Die grundlegende Signaturstufe von Menschen und Metamenschen ist 6. Der Spielleiter kann die Signatur von Crittern anhand ihrer Größe festlegen. Als Faustregel können Sie davon ausgehen, dass ein Critter, der dreimal so groß ist wie ein Mensch, eine Signatur von 5 hat. Ein Critter, der sechsmal so groß ist wie ein Mensch, hat Signatur 4 usw. Gleichermaßen hat ein Critter, der dreimal so klein ist wie ein Mensch, eine Signatur von 7; ein Critter, der sechsmal so klein ist, hat Signatur 8 usw.

Ziele mit hoher Signatur sind schwerer zu treffen. Ziele mit kleinerer Signatur sind einfacher zu treffen.

Signaturen für Metamenschen und einige verbreitete Critter werden in der Tabelle "Crittersignaturstufen" aufgelistet. Geschöpfe, die mit Cyberware vollgestopft sind, können eine verringerte Signaturstufe haben (siehe S. 51, *M&M 3.01 D).* Charaktere, die haufenweise leicht aufspürbare Ausrüstung mit sich schleppen (durch Radar aufspürbar usw.), können ebenfalls eine um -1 reduzierte Signatur haben. Und ein Charakter, der mit einem Fallschirm abspringt, hat eine niedrigere Signatur, wenn der Fallschirm geöffnet ist.

FERTIGKEITEN

Die folgenden Aktionsfertigkeiten werden in Schattenzauber 3.01D, Mensch und *Maschine 3.01 D* oder Arsenal 2060 eingeführt. Eine Tabelle aller Fertigkeiten finden Sie auf S. 144. Das zugeordnete Attribut ist jeweils in Klammern hinter dem Namen der Fertigkeit angegeben.

Augenpistole (Schnelligkeit)

Wird zum Abfeuern einer Augenpistole *(M&M 3.01 D,* S. 16) benötigt.

Ausweichen: Schnelligkeitsattribut
Spezialisierungen: keine

KOSTEN EINER KONZENTRATION

Neue Konzentrationsstufe ist ...	Karmakosten
niedriger oder gleich der Attributsstufe	x 0,25
niedriger oder gleich (2 x Attributstufe)	x 0,5
größer als (2 x Attributstufe)	x 0,75

CRITTERSIGNATUREN

Critter	Signatur
Metamensch (Zwerg, Elf, Mensch, Ork)	6
Großer - Metamensch (Troll)	5
Schreckhahn	8
Barghest	7
Harpyie	7
Sasquatch	6
Donnervogel	6
Augentöter	5
Greif	5
Merrow	5
Phönix	5
Einhorn	5
Krake	4
Naga	4
Dracoformen	3
Lebewesen mit Cyberware (Essenz 0 bis 3)	-1
Cyberzombie	-1 pro 2 Punkte negativer Essenz
Fallschirmspringer mit geöffnetem Fallschirm	-2
Anti-Sensor-Tarnung (siehe S. 127)	+1

Blasrohr (Schnelligkeit)
Wird zum Abschießen von Pfeilen durch ein Blasrohr (S. 60) benötigt.
Ausweichen: Schnelligkeitsattribut
Spezialisierungen: keine

Bracer (Schnelligkeit)
Wird zum Abfeuern des Bracers (S. 61) benötigt.
Ausweichen: Pistolen, Schnelligkeitsattribut
Spezialisierungen: keine

Fallschirmspringen (Konstitution)
Wird zum Fallschirmspringen (S. 132) benötigt.
Ausweichen: Konstitutionsattribut
Spezialisierungen: Standardsprung, Niedrigsprung, HALO-Sprung

Gyrojetpistole (Schnelligkeit)
Wird zum Abfeuern der Gyrojetpistole (S. 61) benötigt.
Ausweichen: Pistolen, Schnelligkeitsattribut
Spezialisierungen: keine

Mundpistole (Schnelligkeit)
Wird zum Abfeuern einer Mundpistole (*M&M 3.01 D,* S. 18) benötigt.
Ausweichen: Schnelligkeitsattribut
Spezialisierungen: keine

Mundsporn (Schnelligkeit)
Wird zum Einsatz eines Mundsporns (*M&M 3.01 D,* S. 19) benötigt.
Ausweichen: Schnelligkeitsattribut
Spezialisierungen: keine

Panzerung (Bauen/Reparieren) (Intelligenz)
Wird für Entwurf, Anpassung, Reparatur und Herstellung aller Arten von Panzerung benötigt, von Panzerjacken über Schutzschilde bis hin zu gehärteter Militärpanzerung.
Ausweichen: Intelligenzattribut
Spezialisierungen: spezieller Panzerungstyp

Schießstock (Schnelligkeit)
Wird zum Abfeuern eines Schießstockes (S. 61) benötigt.
Ausweichen: Pistolen, Schnelligkeitsattribut
Spezialisierungen: keine

Sprühwaffen (Stärke)
Wird für den Einsatz aller Waffen benötigt, die halbflüssige Substanzen abgeben, wie zum Beispiel Schaumwaffen (*M&M 3.01 D,* S. 122) oder Flammenwerfer (S. 58).
Ausweichen: Schwere Waffen
Spezialisierungen: Feuerwehrschlauch, Flammenwerfer, Sprühtank

Taktik kleiner Einheiten (Intelligenz)
Repräsentiert die Fähigkeit eines Charakters, die taktische Struktur einer Kampfsituation wahrzunehmen und zu analysieren und zum eigenen Vorteil einzusetzen.
Ausweichen: Intelligenzattribut
Spezialisierungen: BattleTac-Systeme, Fahrzeugtaktik, Matrixtaktik

Zweitwaffe (Cyberimplantatwaffen) (Stärke)
Wird benötigt, wenn eine Cyberimplantatwaffe im „schwachen" Arm des Charakters eingesetzt wird, auch als Sekundärwaffe im Nahkampf mit zwei Waffen (siehe S. 126).
Ausweichen: Stärkeattribut
Spezialisierungen: spezieller Waffentyp

Zweitwaffe (Klingenwaffen) (Stärke)
Wird benötigt, wenn eine Klingenwaffe in der „schwachen" Hand des Charakters geführt wird, auch als Sekundärwaffe im Nahkampf mit zwei Waffen (siehe S. 126).
Ausweichen: Stärkeattribut
Spezialisierungen: spezieller Waffentyp

Zweitwaffe (Knüppel) (Stärke)
Wird benötigt, wenn ein Knüppel mit der „schwachen" Hand des Charakters geführt wird, auch als Sekundärwaffe im Nahkampf mit zwei Waffen (siehe S. 126).
Ausweichen: Stärkeattribut
Spezialisierungen: spezieller Waffentyp

Zweitwaffe (Peitschen) (Schnelligkeit)
Wird benötigt, wenn eine Peitsche in der „schwachen" Hand des Charakters geführt wird, auch als Sekundärwaffe im Nahkampf mit zwei Waffen (siehe S. 126).
Ausweichen: Schnelligkeitsattribut
Spezialisierungen: spezieller Waffentyp

DIE FERTIGKEIT „TAKTIK KLEINER EINHEITEN"

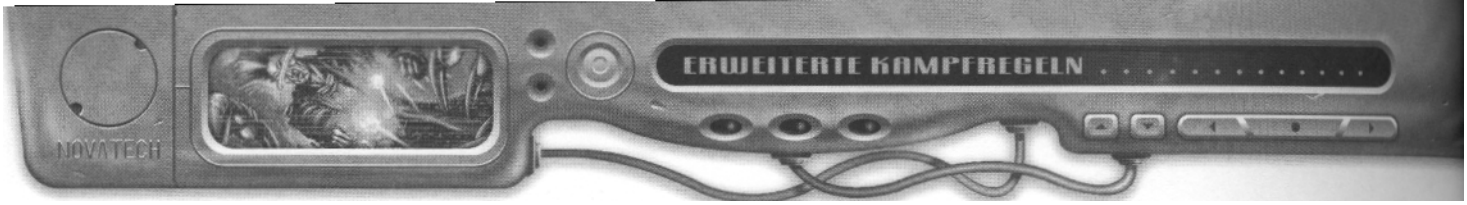
„Taktik kleiner Einheiten" ist eine spezielle Aktionsfertigkeit, die der Intelligenz zugeordnet ist. Sie repräsentiert die Fähigkeit eines Charakters, die taktische Struktur einer Kampfsituation zu erkennen und zu analysieren und zum eigenen Vorteil zu nutzen. „Taktik kleiner Einheiten" hat drei Spezialisierungen: BattleTac-Systeme, Fahrzeugtaktik und Matrixtaktik.

Charaktere mit dieser Fertigkeit können unter bestimmten Umständen für ihre Teamgefährten (und für sich selbst) einen Initiativebonus erhalten, indem sie Befehle und Vorschläge austauschen, die auf ihrer taktischen Einschätzung basieren.

Um diese Fertigkeit einzusetzen muß ein Charakter seine Analysen/Befehle in der letzten Handlung einer Kampfrunde übermitteln. Es erfordert eine Komplexe Handlung, um auf diese Weise mit den Teamkollegen zu kommunizieren. Der Erfolg dieser taktischen Hilfe wird repräsentiert durch eine Erfolgsprobe auf die Fertigkeit, die für alle Teammitglieder, die die Nachricht erhalten, gilt. Es wird nur eine Fertigkeitsprobe gewürfelt, doch verschiedene Teammitglieder können verschiedene Mindestwürfe haben. Die Grundmindestwürfe und Modifikatoren sind der Tabelle „Taktik kleiner Einheiten" zu entnehmen. Die Maximalzahl an Teammitgliedern, die einen Initiativevorteil erhalten können, ist gleich der Stufe des Charakters in der Fertigkeit „Taktik kleiner Einheiten" (den Charakter selbst nicht mitgerechnet).

Wenn die Fertigkeit nur zum Vorteil des Charakters selbst eingesetzt werden soll, so ist keine Komplexe Handlung zur Kommunikation erforderlich.

Wenn diese Fertigkeit in Verbindung mit einem BattleTac-System eingesetzt wird, werden taktische Informationen effizienter ausgetauscht. Ein Charakter mit einer BattleTac-Masterkomponente (einem taktischen Computer, der BattleTac-modifiziert ist, siehe S. 83) braucht nur eine Einfache Handlung, um Befehle zu übermitteln. Ein Charakter mit einer BattleTac-Masterkomponente kann zudem einen Bonus auf seine Fertigkeit „Taktik kleiner Einheiten" erhalten.



TAKTIK KLEINER EINHEITEN

Situation	**Grundmindestwurf**
Charakter in direktem Kontakt (von Angesicht zu Angesicht oder Blickfeld) mit Teammitglied	4
Charakter in Funkkontakt mit Teammitglied	6
Charakter in Sichtverbindung mit Teammitglied, aber ohne Audiokommunikation (Handzeichen)	8
Modifikator	
Charakter kommuniziert mit Teammitglied über BattleTac-Cyberverbindung	-2
Charakter mit Teammitglied über BattleTac-Empfängerkomponente verbunden	-1
Charakter verwundet	+/- Schadensmodifikator
Teammitglied hat Wahnehmungsmodifikator	+/- Wahrnehmungsmodifikator

Jeweils 2 Erfolge gegen den Mindestwurf eines Teammitglieds geben selbigem während der nächsten Kampfrunde einen Bonus von +1 auf seine Initiative. Der Initiativebonus kann nicht die Reaktion des Charakters übersteigen (wenn die Reaktion des Charakters beispielsweise 4 beträgt, kann der Initiativebonus auch höchstens +4 betragen).

Wenn mehr als ein Charakter versucht, einem Teammitglied auf diese Weise einen Initiativebonus zu verschaffen, so gilt nur der höchste erzielte Bonus mit einem Abzug von -1 für widersprüchliche Befehle. Wenn ein Teammitglied also zum Beispiel von einem Charakter einen Bonus von +3 erhält und von einem anderen einen +5-Bonus, so gilt letztlich ein Bonus von +4 (+5 als höchster, minus 1).

Wenn die Fertigkeit verwendet wird, um sich auf einen Hinterhalt vorzubereiten (ob durch den Angreifer oder den Überfallenen), so kann sie zudem zusätzliche Würfel (je einen für 2 Erfolge) für Reaktions-/Überraschungsproben liefern.

TAKTIK KLEINER EINHEITEN UND KAMPFPOOL (OPTIONAL)

Theoretisch sollte ein Charakter, der die Fertigkeit „Taktik kleiner Einheiten" erfolgreich verwendet, in der Lage sein, sein taktisches Verständnis im Kampf zu seinem Vorteil oder dem anderer einzusetzen. Wenn diese optionale Regel verwendet wird, kann ein Charakter, der (wie oben beschrieben) einen Initiativebonus von der Fertigkeit erhält, stattdessen einen zusätzlichen Kampfpoolwürfel in der nächsten Kampfrunde bekommen. Jeder +1-Bonus kann in einen zusätzlichen Kampfpoolwürfel umgewandelt werden.

RAUCH

Rauch kann von einer Granate oder einem anderen rauchentwickelnden Gerät abgegeben werden. Die Menge des abgegebenen Rauches wird von der Größe des Gerätes bestimmt. Wie lange der Rauch sich hält, hängt von den Umgebungsbedingungen ab.

Wenn der Rauch in einem Gebiet ohne Wind ausgestoßen wird, so hält er sich, bis die Zeitdauer abgelaufen ist. Wenn der Rauch in einer Gegend abgegeben wird, wo Wind herrscht, so streckt sich die Rauchwolke in der Windrichtung und wird dünner. Der Spielleiter kann das Streudiagramm (*SR3.01 D*, S. 118) dazu verwenden, die Windrichtung zu bestimmen.

Zur Bestimmung der Windgeschwindigkeit werfen Sie 1W6-1. Das Ergebnis ist die Anzahl von Kampfrunden, die das Zentrum der Rauchwolke benötigt, um 1 Meter in Windrichtung zu driften. Ein Ergebnis von 0 bedeutet, dass es keinen Wind gibt.

Je stärker der Wind ist, desto schneller wird die Rauchwolke aufgelöst. Ziehen Sie das Windgeschwindigkeitsergebnis von 6 ab und teilen Sie die Wirkdauer durch dieses neue Ergebnis. Sie erhalten die neue Zeitdauer inklusive der Auflösung der Rauchwolke durch den Wind. Wenn die beteiligten Charaktere feuern oder etwas beobachten, muss der Spielleiter bestimmen, ob sie durch verdünnten Rauch hindurchsehen (es gilt der Modifikator für Leichten Rauch, *SR3.01 D*, S. 112), oder ob die Hauptmasse des Rauches ihre Sicht behindert (dann gilt der Modifikator für Starken Rauch, *SR3.01 D*, S. 112).

Ace wirft eine Thermorauchgranate auf den Parkplatz einer Konzernniederlassung, um die Flucht seines Teams zu decken. Der Spielleiter wirft 1W6, um die Windgeschwindigkeit zu bestimmen, und erhält eine 4. Die Windgeschwindigkeit beträgt damit 3 (4 - 1). Er würfelt auf das Streudiagramm und stellt fest, dass der Wind in Richtung der Konzernniederlassung weht. Die Rauchwolke wird sich pro 3 Kampfrunden um 1 Meter in die Richtung der Niederlassung bewegen.

Der Wind sorgt außerdem dafür, dass sich die Rauchwolke schneller auflöst. Der Spielleiter zieht die Windgeschwindigkeit von 6 ab und erhält eine 3 (6- 3). Die Grundzeitdauer des Rauches beträgt 2 Minuten (120 Sekunden oder 40 Kampfrunden), geteilt durch 3 ergibt das 40 Sekunden (13 Kampfrunden). Das sollte Ace und seinem Team genug Zeit geben, sich aus dem Staub zu machen.

SPERRFEUER

Manchmal ist es weniger wichtig, einen Gegner zu töten, als ihn vielmehr abzulenken oder aus dem Weg zu bekommen. Ein Charakter kann einen Gegner mit vollautomatischem Feuer niederhalten und ihn so zwingen, in Deckung zu gehen, um nicht getroffen zu werden. Dabei geht es bei Sperrfeuer letztlich nicht darum, den Gegner zu treffen, sondern die Luft dermaßen mit Kugeln zu spicken, dass dem Gegner nicht viel mehr übrigbleibt, als sich zu ducken und Deckung zu suchen.

Nur Waffen, die im vollautomatischen Modus feuern können, können für Sperrfeuer verwendet werden. Der Charakter muss eine Komplexe Handlung aufwenden und ankündigen, wie viel Schuss er verwenden will (bis zur maximalen Feuerrate, siehe S. 131). Er muss außerdem die Größe des Bereiches (in Metern) angeben, den er mit seinem Kugelhagel eindecken will. Der Maximalbereich entspricht der Anzahl an verwendeten Schuss Munition in Metern. Jedes abgefeuerte Geschoss kann effektiv einen 1-Meter-Bereich abdecken. Doch auch mehrere Geschosse können in einen 1-Meter-Bereich abgegeben werden, um die Effektivität des Sperrfeuers zu erhöhen. Das Sperrfeuer hält bis zum Beginn der nächsten Kampfphase des Charakters an (oder bis zum Ende des nächsten Initiativedurchgangs, je nachdem was eher ist). Das Sperrfeuer endet außerdem, wenn der Charakter zu Boden gestoßen wird, bewußtlos wird oder stirbt.

RAUCHTABELLE

Art	Betroffener Bereich	Zeitdauer (in Minuten)	Zusätzliche Effekte
Granate	10 m Radius	2	Behindert Sicht (*SR3.01D*, S. 112)
Mörser	15 m Radius	4	Behindert Sicht (*SR3.01D*, S. 112)
Fahrzeug	10 m Radius oder Streifen von 10 x 5 x 4m	4	Behindert Sicht (*SR3.01D*, S. 112)
Thermorauch	-	-	Enthält heiße Partikel, die Infrarotsicht beeinträchtigen (*SR3.01D*, S. 299)

Jeder Charakter in einem betroffenen Gebiet muss sofort eine Ausweichprobe würfeln, um dem Sperrfeuer zu entgehen. Jeder Charakter, der sich in das betroffene Gebiet hineinbewegt, muss ebenfalls eine Ausweichprobe würfeln. Der Mindestwurf für die Ausweichprobe ist 4 (es gelten nur die Verletzungsmodifikatoren des ausweichenden Charakters). Der Charakter muss eine Anzahl Erfolge erzielen, die gleich oder größer ist als die Anzahl der Geschosse, die in dem Bereich konzentriert sind, in dem er sich aufhält oder in den er sich hineinbewegt. Wenn die Probe erfolgreich ist, kann der Verteidiger erfolgreich dem Kugelhagel entgehen.

Wenn dem Verteidiger nicht genug Erfolge gelingen, ist er nicht schnell genug in Deckung gegangen. Der feuernde Charakter wirft eine normale Fernkampfangriffsprobe gegen den Verteidiger. Verwenden Sie Modifikatoren für Verletzungen des Schützen, für die Deckung des Zieles (soweit vorhanden) sowie einen Modifikator von +2 für das Sperrfeuer. Der Angreifer kann dabei keine Kampfpoolwürfel verwenden.

Wenn der Angriff erfolgreich ist, nimmt der Getroffene Schaden in Höhe des Grundschadenscodes der Waffe, der nur durch Erfolge hochgestuft werden kann. Das Power- oder Schadensniveau wird nicht durch den vollautomatischen Modus erhöht. Der Verteidiger kann keine zweite Ausweichprobe werfen. Er kann nur noch seine Schadenswiderstandsprobe würfeln.

Chazz the Spazz muss leider durch den Kugelhagel hindurch, mit dem der Konzernsicherheitstyp ihn vom Ausgang des Forschungslabors fernhalten will. Es sind 5 Meter bis zum Ausgang und der Konzernbursche feuert eine AK-97 im vollautomatischen Modus. Der Spielleiter beschließt, die Sache einfach zu halten, und erklärt, dass der Gardist mit seiner maximalen Feuerrate (10 Schuss) feuert und mit je 2 Schuss pro Meter den gesamten Bereich bis zum Ausgang abdeckt.

Chazz rennt mit Höchstgeschwindigkeit zum Ausgang, was bei seiner Bewegungsrate bedeutet, dass er 4 Meter in seinem Initiativedurchgang zurücklegt. Er wird *es in diesem Durchgang nichtganz schaffen, aber immerhin fast. Auf den 4 Metern, die er zurücklegt, fliegen ihm 8 Geschosse über den Weg (2 pro Meter über eine Distanz von 4 Metern). Um ihnen auszuweichen, muss er eine Ausweich(4)-Probe werfen und 8 Erfolge erzielen. Chazz nimmt seinen vollen Kampfpool von 9 Würfeln und erzielt leider nur 6 Erfolge- er muss Blei schlucken.*

Chazz befindet sich innerhalb der kurzen Reichweite der AK97 (Grundmindestwurf 4). Der Konzerngardist ist unverletzt und Chazz hat keine Deckung, also gilt nur der Modifikator für Sperrfeuer (+2). Der Gardist wirft seine Sturmgewehrfertigkeit von 5 - er hat keinen Kampfpool -gegen einen Mindestwurf von 6. Er schafft 2 Erfolge und erhöht so den Schaden der Waffe von 8M auf 8S.

Chazz hat keine zweite Chance, um auszuweichen, also wirft er seine 5 Konstitutionswürfel für die Schadenswiderstandsprobe. Seine Panzerjacke senkt das Powerniveau auf 3, doch er erzielt nur 2 Erfolge. Chazz erhält eine Mittlere Wunde. Glücklicherweise besteht er seine Niederschlagsprobe, er bleibt also auf den Füßen und ist immer noch auf dem Weg zur Tür.

GRANATEN ZURÜCKWERFEN

In *SR3.01 D* werden Granaten in der Kampfphase des Angreifers geworfen oder abgefeuert und rollen anschließend noch ein Stückchen entsprechend den Streuungsregeln. Dann detonieren sie in der nächsten Kampfphase des Werfers im nächsten Initiativedurchgang. Das bedeutet, dass andere Charaktere, Freund oder Feind, möglicherweise noch eine Handlungsmöglichkeit haben, bevor die Granate hochgeht. Beachten Sie, dass automatisch scharfgemachte Minigranaten in der gleichen Kampfphase explodieren, in der sie abgeschossen werden.

Ein Charakter, der noch eine Handlung hat, bevor die Granate hochgeht, kann versuchen, die Granate aufzunehmen und zu werfen (entweder zurück zum Angreifer oder woanders hin). Für den erneuten Abschuss mit einem Granatwerfer reicht die Zeit allerdings nicht.

Ein Charakter muss mindestens einen Erfolg bei einer Schnelligkeit(8)-Probe erzielen, um eine hüpfende, schlitternde Minigranate aufzunehmen. Für eine normalgroße Granate reicht eine erfolgreiche Schnelligkeit(6)-Probe. Wenn die Probe misslingt, befindet sich der Charakter in einer effektiven Entfernung von 0 Metern von der Granate, wenn sie detoniert.

UNTERWASSERAKTIVITÄTEN

Die überwältigende Mehrheit aller Humanoiden atmet Luft und benötigt gasförmigen Sauerstoff zum Überleben. Es gibt Ausnahmen -der Merrow ist eine solche -, doch sie sind äußerst selten. Die viskosen Eigenschaften von Wasser unterscheiden sich deutlich von denen der Luft, was natürlich bedeutet, dass ein Taucher sich an eine völlig neue Umgebung und völlig neue physikalische Gegebenheiten anpassen muss.

Die Weiterentwicklungen von Technologie und Magie in den letzten sechzig Jahren geben Menschen und Metamenschen die Möglichkeit, sich tiefer und für längere Zeit in die Unterwasserwelt zu begeben. Auch wenn die Magie einige nützliche Effekte beisteuerte, hat doch in erster Linie der technologische Fortschritt den Luftatmern erlaubt, unter Wasser zu überleben und produktiv tätig zu sein.

Wegen der großen Auswahl an verfügbarer Technologie kann das Tauchen in drei Kategorien unterteilt werden, die primär auf der erreichbaren Tiefe beruhen: Flachwassertauchen, Scuba-Tauchen und Tiefseetauchen.

Flachwassertauchen
Flachwassertauchen umfasst alle Tauchversuche, die nicht tiefer als 10 Meter gehen. Die meisten Aktivitäten im Rahmen des Freizeit oder Sporttauchens fallen in diese Kategorie, da der Großteil des Unterwasserlebens, das für Sporttaucher interessant ist, sich in diesem Tiefenbereich abspielt.

Das Standardsystem für Flachwassertauchen ist das Sauerstoffextraktionssystem OXSYS, leichtgewichtige künstliche Kiemen, die dem Wasser Sauerstoff entziehen. Das OXSYS wird über den Mund gestülpt und erlaubt dem Benutzer, sich eine unbegrenzte Zeit unter Wasser aufzuhalten, ohne den Risiken der Dekompression ausgesetzt zu sein. Das erfordert kein spezielles Training.

Scuba-Tauchen
Trotz unzähliger neuerer technologischer Entwicklungen ist der Scuba (Self-Contained Underwater Breathing Apparatus) immer noch das wichtigste Atemgerät für manche Sport- und die meisten Berufstaucher. Scuba-Tauchen erfordert spezielles Training und ist die Norm für Tauchgänge bis zu 300 Metern, doch aus Sicherheitsgründen sollte man sich aufriefen bis zu 30 Metern beschränken. Hinsichtlich der Shadowrun-Tauchregeln werden Tauchgänge, die tiefer als 80 Meter gehen, als Tiefseetauchen angesehen, unabhängig vom verwendeten Tauchsystem (siehe Tiefseetauchen).

Die grundlegenden Mechanismen des Scuba-Systems sind seit dem letzten Jahrhundert unverändert geblieben. Der Scuba komprimiert Luft unter hohem Druck (typischerweise bis zu 275 Bar) in einem Metalltank, der die Luft unter niedrigerem Druck (etwa 1 Bar an der Meeresoberfläche) an den Taucher abgibt, wenn dieser normal atmet.

Tiefseetauchen
Tiefseetauchen (unterhalb von 80 Metern) ist eine riskante Angelegenheit und erfordert eine gründliche Ausbildung an einem Spezialsystem. Wegen dieses ausgedehnten Trainings (das relativ teuer ist) praktizieren vorwiegend Berufstaucher Tiefseetauchen.

Um mit dem enormen Druck unter Wasser fertig zu werden, erfordert Tiefseetauchen die Verwendung eines der zwei bekannten Tauchsysteme:]IM-Anzüge oder LBA-Systeme (Liquid Breathing Apparatus - Flüssigatemgerät).

JIM-Anzüge (S. 87) bestehen aus einem verstärkten, selbständigen Exoskelett, das den Taucher mit Luft unter reduziertem Druck (dem Einbis Zweifachen des normalen Atmosphärendruckes) versorgt. Seit der Entwicklung der ASIST-Technologie in den 2020er-Jahren sind die meisten JIM-Anzüge für Riggeroperationen verdrahtet.

Das LBA-System (S. 87) verwendet Geräte, die denen des Scuba-Systems ähneln, mit dem Unterschied, dass der Tank eine „leichte" superoxygenisierte Flüssigkeit enthält. Diese Flüssigkeit füllt die Lungen des Benutzers und die hohe Konzentration an gelöstem Sauerstoff macht es für die Lungenbläschen einfach, diesen der Suspension zu entziehen. Das System schützt gegen den extremen Druck der Umgebung, indem es den Auswirkungen auf die Lufthöhlungen im Körper entgegenwirkt (dem Hauptgrund für die meisten Tauchunfälle). Der Benutzer braucht eine gewisse Anpassungszeit vor jedem Tauchgang, um die Erstickungsangst zu überwinden und sich an die Flüssigatmung zu gewöhnen.

Tauchzeit
Der kritischste Aspekt des Tauchens ist die Zeit, die man unter Wasser verbringt. Die Lunge ist nicht in der Lage, dem Wasser den benötigten Sauerstoff zu entziehen, außerdem hat der hohe Druck unter Wasser schädliche Auswirkungen auf den (meta)menschlichen Körper. Beide Faktoren schränken die Zeit ein, die ein Charakter sicher unter Wasser verbringen kann.

Taucher atmen ein Luftgemisch mit unterschiedlichen Anteilen an Sauerstoff, Stickstoff, Helium und anderen Gasen. Wegen der fast unendlichen Variationsmöglichkeiten an Gemischen, die ein Taucher atmen kann, wäre es natürlich unsinnig, für jede Mischung die maximale Tauchzeit und Tauchtiefe anzugeben. Statt seitenlange Tabellen für die unterschiedlichen Luftgemische anzugeben, schlagen wir das folgende System zur Bestimmung sicherer Tauchzeiten vor.

Bevor ein Charakter auf einen Tauchgang geht, legt er fest, wie lange er unter Wasser bleiben will und bis in welche Tiefe er tauchen will. Das ist keine willkürliche Regel; die Berechnung der Tauchzeit gehört zu den Vorbereitungen, die jeder professionelle Taucher trifft, bevor er sich ins Wasser begibt. Die einzigen Situationen, in denen Charaktere die Tauchzeit nach dem Eintritt ins Wasser berechnen sollten, sind Notfälle, wenn sie ein havariertes U-Boot oder ein beschädigtes Unterwasserhabitat verlassen müssen.

Die Tabelle „Sichere Tauchzeit" (S. 139) listet für einige Tauchtiefen die allgemein sicheren Tauchzeiten auf. Nachdem der Charakter angegeben hat, wie lange und wie tief er tauchen will, wirft er eine Probe auf eine passende Wissensfertigkeit (Hintergrundwissen Tauchen oder Unterwasseroperationen) gegen den entsprechenden Mindestwurf. Der Spieler zählt die erzielten Erfolge und berechnet damit die sichere Tauchzeit.

Tauchbewegung
Ein Charakter, der ohne Hilfsmittel (also ohne Schwimmflossen) unter Wasser schwimmt, „geht" mit einer Rate von 1 Meter pro Kampffunde und „läuft" mit einer Geschwindigkeit, die einem Fünftel seiner normalen Laufgeschwindigkeit entspricht. Ein Charakter, der Schwimmflossen benutzt, schwimmt mit seiner halben Geh- oder Laufgeschwindigkeit. Die Athletikfertigkeit kann eingesetzt werden, um die Bewegungsgeschwindigkeit zu erhöhen.

Aufstieg, Abstieg und Auftrieb
Beim Tauchen ist man bemüht, einen neutralen Auftrieb zu erreichen (also weder nach oben zu treiben noch zu sinken). Das kann recht schwierig werden, nicht nur wegen rassischer und sonstiger Einschränkungen, sondern auch weil der Auftrieb eines Tauchers inklusive Ausrüstung sich mit der Wassertiefe ändert.

Um dieses Problem zu lösen, verwenden Taucher einen Auftriebskompensator, eine aufblasbare Weste, die mit dem Atemgerät verbunden ist. In Kombination mit einem Bleigürtel erlaubt der Auftriebskompensator dem Taucher, seinen Auftrieb genau zu regulieren, bis er neutralen Auftrieb erreicht hat.

Ohne einen Auftriebskompensator muss ein Charakter sich zusätzlich körperlich anstrengen, um auf- oder abzusteigen oder eine bestimmte Tiefe beizubehalten. Reduzieren Sie den Laufmultiplikator des Charakters um 0,5, um den zusätzlichen Aufwand zur Kompensierung des Auftriebes zu reflektieren. Reduzieren Sie zudem den Kampfpool des Charakters um 2 Würfel, was die zur Bekämpfung des Auftriebes erforderliche Stärke widerspiegeln soll.

Gefahren des Auf- und Abstiegs
je tiefer ein Charakter taucht, desto höher wird der Umgebungsdruck. Solange ein Charakter nicht schneller als 1 Meter pro Kampfrunde aufoder absteigt, stellt die Druckveränderung keine Bedrohung dar. Normalerweise ist die Luft im Körper flexibel genug, sich an größere Druckveränderungen anzupassen; wenn ein Charakter jedoch zu schnell auf- oder absteigt, kann der Körper sich nicht schnell genug anpassen und der Charakter erleidet Schaden. Die beiden größten Gefahren des Druckungleichgewichts sind Ohrendruck und Luftembolie.

Ohrendruck: Wenn ein Charakter zu schnell auf- oder absteigt, kommt es zu einem Ungleichgewicht zwischen dem äußeren Druck

SICHERE TAUCHZEIT

Tiefe	Mindestwurf	Sichere Tauchzeit	Maximale sichere Tauchzeit
0-10 m	3	240 Minuten + 40 Minuten pro Erfolg	480 Minuten
11-30 m	5	20 Minuten + 20 Minuten pro Erfolg	150 Minuten
31-50 m	6	5 Minuten + 15 Minuten pro Erfolg	90 Minuten
51-150 m	8	10 Minuten pro Erfolg	60 Minuten
151-300 m	10	5 Minuten pro Erfolg	30 Minuten

des Wassers und dem inneren Luftdruck der Ohren, wodurch das Trommelfell starker Spannung unterliegt. Wird die Spannung zu hoch, platzt das Trommelfell und kaltes Wasser dringt in das Innenohr ein. Das verursacht beim betroffenen Charakter ein starkes Schwindelgefühl.

In Regelbegriffen ausgedrückt, muss der Charakter, wenn er schneller als 1 Meter pro Kampfrunde auf- oder absteigt, eine Konstitution(4)-Probe ablegen. Misslingt die Probe, so platzt das Trommelfell und ein Schwindelgefühl setzt ein. Der Charakter ist desorientiert und erleidet einen Modifikator von +4 auf alle Mindestwürfe während der nächsten Minute (20 Kampfrunden). Nach einer Minute hat sich der Charakter erholt; er bekommt jedoch auf alle Wahrnehmungsproben, die auf dem Gehör beruhen, für die nächsten 24 Stunden einen Modifikator von +4.

Luftembolie: Luftembolie tritt seltener auf, ist aber auch gefährlicher. Wenn ein Charakter zu schnell aufsteigt, expandiert die Lunge zu schnell, was zu einem Riss in der Brusthöhle führt. Eine Luftblase gelangt in den Blutkreislauf und durch die Halsschlagader ins Gehirn, wo sie sich in einer der Kapillaren festsetzt und so die Blutzufuhr zu einem Teil des Gehirns blockiert. Diese Blockade verusacht eine Embolie.

Wenn ein Charakter zu schnell aufsteigt und bei der Konstitutionsprobe (siehe Ohrendruck) nur Einsen wirft, erleidet er eine Luftembolie. Wenn das geschieht, muss der Charakter jede Stunde nach dem Auftauchen eine Schadenswiderstandsprobe gegen 8T bestehen, bis er in eine Dekompressionskammer gesteckt wird. Wenn der Charakter Tödlichen Schaden erleidet und überlebt, werfen Sie eine Konstitution(6)-Probe. Wenn dabei kein Erfolg gelingt, verliert der Charakter permanent eine Attributsstufe Intelligenz durch Sauerstoffmangel des Gehirns.

Tauchrisiken

Auch in der Sechsten Welt ist die Unterwasserwelt im Allgemeinen gefährlich für die Metamenschheit. Spezieller Schutz ist erforderlich und spezielle Vorkehrungen müssen getroffen werden, um potenziell tödlichen Auswirkungen zuvorzukommen.

Wenn ein Charakter seine sichere Tauchzeit überschreitet oder tiefer taucht als vorgesehen (egal, ob er es bewusst macht oder überhaupt nicht merkt), kann ihn eines der fünf Symptome treffen, die in der Tabelle „Tauchrisiken" aufgelistet sind. Die Auswirkungen jedes Symptoms werden im Folgenden erläutert.

Ein Charakter sollte in jedem Tiefenabschnitt nur eines dieser Symptome erleiden (aber verschiedene Charaktere können natürlich von verschiedenen Symptomen getroffen werden).

Die Regel der sicheren Tauchzeit kommt nicht zur Anwendung, wenn der Charakter einen LBA verwendet, einen]IM-Anzug trägt, in einem U-Boot fährt oder sich in einem Unterwasserhabitat aufhält. In den letzten drei Fällen hält die äußere Hülle den Wasserdruck fern und umgibt den Charakter mit einem Luftdruck, der dem an der Oberfläche entspricht.

Sauerstoffvergiftung

Der Körper braucht zwar Sauerstoff, um zu funktionieren, doch in extrem hoher Konzentration oder unter extrem hohem Druck wirkt Sauerstoff toxisch. Sauerstoffvergiftung tritt auf, wenn ein Charakter in geringer Tiefe reinen Sauerstoff atmet oder in größeren Tiefen ein Gemisch, das einen zu hohen Anteil an Sauerstoff enthält. Ein Charakter, der reinen Sauerstoff atmet, kann nicht tiefer als 7 Meter tauchen, ohne eine Sauerstoffvergiftung zu riskieren.

Wenn ein Charakter eine Sauerstoffvergiftung erleidet, nimmt er jede Minute ein Kästchen an Körperlichem Schaden, bis er auf oberhalb der sicheren Tiefe (1 W6 + 4 Meter) auftaucht. Außerdem erleidet er einen Mindestwurf von +4 durch die folgenden Symptome: Muskelzucken, Sehstörungen, Schwindel und Atemnot. Diese Symptome dauern an, bis der Charakter gegen die Sauerstoffvergiftung behandelt wird.

Dekompressionskrankheit

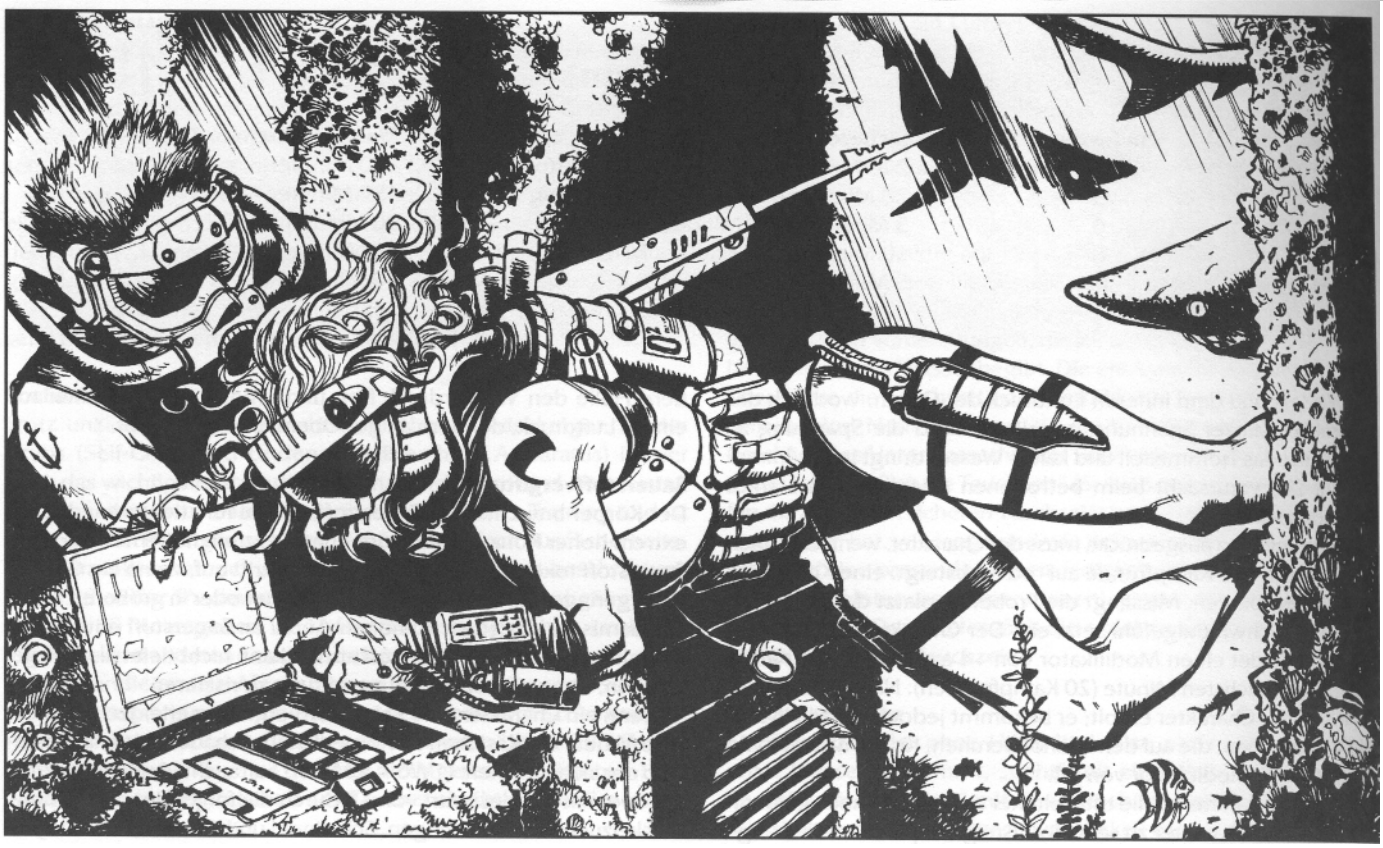
Die Dekompressionskrankheit (auch als Taucherkrankheit bekannt) tritt auf, wenn ein Charakter sich über längere Zeit in großen Tiefen aufhält, während er komprimierte Luft atmet, die Stickstoff enthält. Einfach ausgedrückt nimmt der Körper einen Teil des inhalierten Stickstoffes in eine Lösung innerhalb des Körpers auf. Je tiefer ein Charakter taucht, desto höher ist der Umgebungsdruck und desto mehr Gas kann der Körper aufnehmen.

Wenn der Taucher aufzusteigen beginnt, lässt der Druck nach und der im Körper gelöste Stickstoff kondensiert. Wenn der Taucher zu schnell aufsteigt oder zuviel Gas absorbiert, wird das Gas in Bläschen im Blutkreislauf gefangen, was schädliche Auswirkungen auf das zentrale Nervensystem des Charakters hat. Die Taucherkrankheit kann tödlich sein, wenn der Charakter nicht in eine Dekompressionskammer gesteckt wird, in der der Druck langsam verändert wird, damit der gelöste Stickstoff vollständig frei wird.

Die Auswirkungen der Dekompressionskrankheit setzen erst ein, wenn der Taucher seinen Tauchgang beendet hat und aufgetaucht ist. Nach dem Auftauchen erleidet der Charakter ein Kästchen an

TAUCHRISIKEN

Tiefe (in Metern)	Mögliche Symptome
0-10	Sauerstoffvergiftung
11-50	Sauerstoffvergiftung, Dekompressionskrankheit, Stickstoffnarkose
51-150	Sauerstoffvergiftung, Dekompressionskrankheit, Stickstoffnarkose, Heliumerfrierung
151-500	Sauerstoffvergiftung, Dekompressionskrankheit, Stickstoffnarkose, Heliumerfrierung, HDNS



körperlichem Schaden pro Stunde, bis er in eine Druckkammer kommt. Ein Charakter, der an der Dekompressionskrankheit leidet, ist wegen der starken Schmerzen nahezu handlungsunfähig; bei allen Mindestwürfen muss er einen Modifikator von +4 hinzuaddieren (zuzüglich weiterer Modifikatoren für eventuell erlittene Wunden).

Wenn ein Charakter seine sichere Tauchzeit überschreitet, kann er die Taucherkrankheit vermeiden, indem er in drei Metern Tiefe einen Dekompressionsstopp einlegt und für einen Zeitraum wartet, der einem Viertel der Zeit entspricht, die der Charakter sich im Wasser aufgehalten hat. Berechnen Sie die Dekompressionszeit, indem Sie die gesamte Tauchzeit mit 0,25 multiplizieren. Wenn der Charakter zum Beispiel eine Stunde lang getaucht ist, muss er in etwa 3 Metern Tiefe 15 Minuten warten (60 Minuten x 0,25 = 15 Minuten). Der Stopp gibt dem Körper die Gelegenheit, den überschüssigen Stickstoff loszuwerden, bevor der Taucher ganz auftaucht.

Stickstoffnarkose

Stickstoffnarkose, auch Tiefenrausch genannt, resultiert aus der Einatmung komprimierten Stickstoffgases in großen Tiefen. Einfach ausgedrückt hat der zunehmende Partialdruck des Stickstoffes einen vergiftenden Effekt auf den Körper, der einem Alkoholrausch ähnelt.

Wenn ein Charakter eine Stickstoffnarkose erleidet, muss der Spieler jede Minute eine Konstitution(6)-Probe werfen. Wenn eine dieser Proben erfolglos bleibt, treten Vergiftungserscheinungen auf. Die Vergiftung äußert sich darin, dass das Urteilsvermögen des Charakters getrübt ist und er sich leichtsinnig und irrational verhält. Um das zu reflektieren, wird der Mindestwurf für alle Proben des Charakters um +2 erhöht.

Ein Charakter kann die Auswirkungen der Narkose eliminieren, indem er einfach 16 oder mehr Meter aufsteigt. Ein vergifteter Charakter muss eine Willenskraft(6)-Probe schaffen, um das eigenständig zu tun (da ist der Modifikator von +2 schon eingerechnet). Sobald der Charakter weit genug aufgestiegen ist, kann er die Narkose nach (10 - Konstitution) Kampfrunden loswerden.

Heliumerfrierung

Von allen beim Tauchen verwendeten Gasen hat Helium die höchste Wärmeleitfähigkeit; daher absorbiert Helium, das durch die Lunge inhaliert wird, mehr Körperwärme als Sauerstoff oder Stickstoff. Je tiefer man taucht, desto mehr Körperwärme geht über den Atmungstrakt verloren, was bei einer längeren Tauchzeit zu Unterkühlung führen kann. Die stärkere Verwendung von Helium beim Tieftauchen verschlimmert dieses Problem noch. Wenn ein Taucher eine Heliumerfrierung erleidet, muss der Spieler jede Minute eine Konstitution(8)-Probe werfen. Ein Misslingen bedeutet, dass der Charakter eine Unterkühlung bekommt. Er erhält ein Kästchen Körperlichen Schaden und einen zusätzlichen Modifikator von +1 auf alle Proben wegen der betäubenden Wirkung der Kälte.

Hochdruck-Nervensyndrom (HDNS)

Das Hochdruck-Nervensyndrom triff auf, wenn ein Taucher lange Zeit in Tiefen unterhalb von 200 Metern verbringt. Das HDNS wird durch den hohen Umgebungsdruck verursacht und äußert sich in Muskelzittern und Zuckungen der betroffenen Muskeln. Theoretisch kann das HDNS zu Schüttelkrämpfen und möglicherweise sogar zum Tode führen, auch wenn noch kein Taucher lange genug in solchen Tiefen war, um es herauszufinden (normalerweise stirbt man vorher an anderen Syndromen - Unterkühlung, Sauerstoffvergiftung oder Ertrinken).

Wenn ein Taucher das HDNS bekommt, muss er alle fünf Minuten eine Konstitution(8)-Probe ablegen. Bei einem Misslingen erleidet der Charakter das HDNS; für alle weiteren Proben des Charakters gilt ein Mindestwurfmodifikator von +1. Die Modifikatoren sind kumulativ und wirken sich auf alle folgenden Proben aus, auch auf jene für andere Tauchrisiken.

SEHEN UNTER WASSER

Tiefe (in Metern)	Normal-Sicht	Normalsicht mit Augenlicht	Licht-verstärkung	Lichtverstärkung mit Augenlicht	Infrarot	Ultraschall
Unter der Oberfläche						
(weniger als 4)	+1	-	-	-	+2	-
Flach (4-15)	+2	+1	+1	+1	+4	-
Tief (15+)	+4	+2	+2	+2	+5	+1
Trübes Wasser	+4	+4	+4	+4	+2	+2

WAHRNEHMUNG UNTER WASSER

Ein Faktor, der zum geheimnisvollen Nimbus des Tauchens beiträgt, ist die Tatsache, dass die Unterwasserwelt radikal „anders" ist. Im Wasser breiten sich Licht und Schall anders aus als in der Luft, daher sieht und hört ein Taucher alles anders.

Sehen

Die Brechungseigenschaften des Wassers wirken sich auf das normale Sehen ohne Hilfsmittel aus. Gegenstände erscheinen unter Wasser um etwa 25 Prozent größer und 25 Prozent näher als normal.

Wasser absorbiert Licht unterschiedlicher Farbe zudem unterschiedlich stark. Rotes Licht dringt bis in 4 Meter vor, oranges und gelbes bis in 10 Meter und grünes und blaues bis in 20 Meter Tiefe. Je tiefer ein Charakter taucht, desto schwächer wird das Licht und alle Farben verblassen zu einem trüben Grau. Lichtverstärkung korrigiert diesen Effekt ein wenig; Infrarotsicht wird dadurch nur verwirrt, ebenso wie durch die Wärmebewegungen im Wasser. Ultraschallsysteme sind ebenfalls in dichterem und kälterem Wasser sowie in größeren Tiefen weniger effizient und nützlich.

Die Tabelle „Sehen unter Wasser" listet Modifikatoren für visuelle Wahrnehmungsproben auf.

Hören

Schall breitet sich im Wasser etwa viermal so schnell aus wie in der Luft. Das macht das Hören zwar einerseits einfacher, da alle Geräusche lauter erscheinen, bringt aber andererseits auch Probleme mit sich, da wegen der hohen Schallgeschwindigkeit das Gehirn nicht in der Lage ist, den Zeitunterschied der Schallankunft am linken und rechten Ohr zu erkennen. Daher ist es praktisch unmöglich, die Quelle eines Geräusches zu lokalisieren.

Ein Charakter unter Wasser erhält einen Mindestwurfmodifikator von-1 auf Proben zur Wahrnehmung eines Geräusches. Eine Schallquelle nur nach dem Gehör und ohne Hilfe einer Sonarausrüstung zu lokalisieren, ist allerdings unmöglich.

KAMPF IM WASSER

Charaktere im oder auf dem Wasser können drei Arten von Kämpfen abwickeln: eine Waffe von der Oberfläche auf ein Ziel an der Oberfläche abfeuern, in das Wasser feuern oder unter Wasser kämpfen. Jede hat ihre eigenen Vor- und Nachteile.

Kampf an der Oberfläche

Wenn ein Charakter im Wasser (aber nicht unter Wasser) oder auf einer treibenden Plattform ist, ergeben die Meereswellen automatisch einen Mindestwurfmodifikator von +2 bis +6, je nach Situation. Eine Person, die bei ruhiger See Wasser tritt und den Kopf und einen Arm über Wasser hat, mag nur einen Modifikator von +2 erhalten, während jemand, der auf einer Plattform steht, die soeben von der Bugwelle eines Motorbootes getroffen wird, vielleicht +6 hinnehmen muss. Der Spielleiter kann jede Situation nach eigenem Ermessen beurteilen und den Mindestwurfmodifikator entsprechend festlegen.

Kampf von der Oberfläche ins Wasser

Ins Wasser zu schießen ist schwierig. Jeder Meter Wasser, durch das ein Projektil gefeuert wird, reduziert das Powerniveau einer Waffe um 1. Wenn das Powerniveau auf 2 abgesunken ist, reduzieren alle weiteren 2 Meter an Wasser das Schadensniveau der Waffe um eine Stufe (von S auf M usw.), bis der Angriff wirkungslos ist.

Außerdem bricht Wasser das Licht, daher erhöht sich der Mindestwurf für alle Proben, wenn man von oberhalb der Wasseroberfläche auf ein Ziel unter Wasser zielt (zum Beispiel einen Taucher) um +2. Wasser erwärmt sich zudem langsamer als Luft, daher ist Infrarotsicht je nach Klarheit des Wassers weniger nützlich. Verwenden Sie die üblichen Sichtbarkeitsmodifikatoren auf Seite 111 in *SR3.01 D*, wenn ein Charakter ins Wasser feuert, aber behandeln Sie Infrarotsicht und Lichtverstärkung wie Normalsicht. Ultraschallsicht dagegen ist voll funktionsfähig.

Unterwasserkampf

Reguläre Waffen unterliegen den gleichen Einschränkungen wie beim Kampf von der Oberfläche ins Wasser, ausgenommen Waffen, die speziell für die Verwendung unter Wasser Konstruiert wurden, wie Harpunen (S. 61) oder der Colt M24A3 Water Carbine (S. 31).

Nahkampf unter Wasser ist extrem schwierig. Die Dichte des Wassers behindert den Kampf ungemein. Daher sollten Charaktere, die unter Wasser einen Nahkampf ausfechten, auf die Fertigkeit Unterwasserkampf zurückgreifen. Wer diese Fertigkeit nicht besitzt, muss mit den üblichen Modifikatoren ausweichen. Zusätzlich erhält jeder Charakter, der keine Schwimmbrille oder Cyberaugen hat, einen Mindestwurfmodifikator von +2 auf seine Nahkampferfolgsproben. Wenden Sie außerdem die passenden Modifikatoren für Tiefe und Trübheit des Wassers an, wie sie in der Tabelle „Sehen unter Wasser" aufgelistet sind. Ziehen Sie schließlich noch 1 Punkt von der Stärke des Charakters ab, wenn es um die Bestimmung von Schaden geht, mit Ausnahme von Würgegriffen und anderen Angriffen, die Druckkraft und nicht Schlag- oder Schnellkraft erfordern. Diese Einbußen gelten nicht für Meerescritter oder Wassergeister.

Explosionen

Wasser gibt Explosionsschocks weit besser weiter als Luft. Immer wenn ein Überwasser-Sprengkörper unter Wasser explodiert, erhöhen Sie das Schadensniveau der Explosion um eine Stufe (von L auf M usw.). Beim Fahrzeugkampf gelten alle Unterwasserdetonationen als Anti-Fahrzeug-Explosionen.

Explodierende Scuba-Tanks
Wenn ein Tank, der unter hohem Druck steht, durch eine starke Kraft beschädigt wird, explodiert er. Behandeln Sie einen Scuba-Tank, als hätte er eine Konstitution und eine Panzerung von 4. Jede Waffe mit einem Powerniveau von 6 oder höher, die mit einem einzigen Schuss eine Schwere „Verletzung" verursacht, durchdringt den Tank (alle schwächeren Angriffe können ignoriert werden). Die Explosion verursacht 8T Schaden, gegen den mit der Konstitution Widerstand geleistet werden kann. Der Schaden wird durch Panzerung reduziert, das Powerniveau sinkt um -1 pro Meter Wasser, den das Projektil durchdringen muss. Für die Schadenswiderstandsprobe können keine Kampfpoolwürfel herangezogen werden.

Spruchzauberei unter Wasser
Der Aufenthalt unter Wasser hat in den meisten Fällen keine Auswirkungen auf den Einsatz von Magie. Das eingeschränkte Blickfeld kann mitunter Schwierigkeiten bereiten, aber das Medium Wasser behindert die meisten Zauber nicht. Manche Zauberer mögen allerdings Probleme haben, unter Wasser Geasa zu erfüllen oder ihre Zentrierungsfertigkeit einzusetzen, da Atemgeräte und andere Ausrüstung den Magier dabei behindern können, unter Wasser zu sprechen oder sich frei zu bewegen.

Die Sichtverhältnisse im Astralraum unter Wasser werden in *Schattenzauber 3.01D*, S.82, beschrieben.

Einige Sprüche können unter Wasser eingeschränkt oder leicht verändert wirken.

Kampfzauber: Die meisten Kampfzauber werden nicht beeinträchtigt, abgesehen von Fragen des Blickfeldes.

Wahrnehmungszauber: Wasser hat keine Auswirkungen auf Wahrnehmungszauber und kann unter Umständen sogar schlechte Sichtbedingungen kompensieren (allerdings nicht beim Wirken von Zaubern).

Heilzauber: Heilzauber wirken unter Wasser im Allgemeinen normal. Der Zauber Sauerstoffmaske (*SR3.01 D*, S. 192) kann sich auf Unterwasserreisen als besonders nützlich erweisen. Charaktere, auf die dieser Zauber gewirkt wird, sind immun gegen alle Gesundheitsrisiken des Unterwasseraufenthaltes außer HDNS (das durch den Umgebungsdruck und nicht durch Gaseffekte verursacht wird).

Illusionszauber: Wer eine Illusion hervorrufen will, muss die Auswirkungen des Wassers berücksichtigen, um eine überzeugende Illusion zu erschaffen. Zum Beispiel wäre ein Mensch, der in extremer Tiefe ohne Taucherausrüstung unterwegs ist, nicht sonderlich glaubwürdig. Die erschwerte Unterwasserwahrnehmung kann es jedoch auch schwieriger machen, Illusionen aufzudecken.

Illusionssprüche auf Manabasis unterliegen nicht den Brechungsverzerrungen des Wassers; Objekte, die durch solche Illusionen erschaffen werden, erscheinen in ihrer normalen Entfernung und Größe. Physische Illusionszauber dagegen werden von der Lichtbrechung beeinflusst und erscheinen näher und größer, als der Zauberer beabsichtigt (siehe Wahrnehmung unter Wasser, S. 141).

Manipulationszauber. Elementare Manipulationszauber funktionieren unter Wasser möglicherweise nicht oder anders als sonst. Explosions- und Feuersprüche funktionieren unter Wasser gar nicht. Die Flammen eines Feuerspruches werden vom Wasser augenblicklich gelöscht. Die Luft eines Explosionszaubers sammelt sich in großen Blasen, die harmlos an die Wasseroberfläche aufsteigen. Diese Sprüche schlagen automatisch fehl, wenn sie gewirkt werden, verursachen aber normalen Entzug. Wasser behindert oder zerstreut Erd-, Eis- und Säuresprüche und die Ziele erhalten einen Mindestwurfmodifikator von -1 für ihre Spruchwiderstandsprobe. Wassersprüche funktionieren normal. Blitzsprüche werden von der höheren elektrischen Leitfähigkeit des Wassers beeinflusst. Normale Blitzzauber werden zu flächenwirksamen Zaubern mit einem Grundradius in Metern gleich der Kraft des Spruches. Flächenwirksame Zauber verdoppeln ihren Wirkungsradius.

Beschwören unter Wasser
Die physikalischen und logistischen Schwierigkeiten, alle benötigten Materialien zu bekommen und ein Beschwörungsritual auszuführen, während man vom Ozean umgeben ist, machen die Beschwörung von Elementaren unter Wasser praktisch unmöglich, es sei denn, man hält sich in einem Unterwasserhabitat auf. Alle Arten von Geistern können im Astralraum des Unterwasserbereiches normal erscheinen. Allerdings sind manche Geister möglicherweise nicht in der Lage, sich unter Wasser körperlich zu manifestieren. Die folgenden Richtlinien beschreiben, wie eine Unterwasserumgebung sich auf das Beschwören und Erscheinen von bestimmten Geistern auswirken kann.

Erd- und Wasserelementare: Diese Elementare können in Unterwasserhabitaten beschworen werden, wenn die benötigten Materialien in hinreichender Menge vorhanden sind. Sie können unter Wasser normal materialisieren und handeln, doch Erdelementare unterliegen den gleichen Kampfeinschränkungen wie Charaktere. Wasserelementare sind auch in ihrer materialisierten Form unter Wasser praktisch unsichtbar. Einen materialisierten Wasserelementar unter Wasser zu erkennen, erfordert eine Wahrnehmungsprobe gegen einen Mindestwurf von 8 plus der Kraft des Geistes.

Luft- und Feuerelementare: Diese Elementare können in abgeschlossenen Bereichen wie Unterwasserhabitaten nicht beschworen werden, da die benötigten Mengen an Luft oder Feuer dort einfach nicht verfügbar sind. Luft- oder Feuerelementare können nicht unter Wasser materialisieren.

Naturgeister und Geister der Elemente: Unterwasserbereiche sind normalerweise die Domäne von Geistern des Wassers (See, Fluss, Meer, Sumpf) oder von Undinen. Diese Geister wahrzunehmen, wenn sie sich unter Wasser materialisieren, erfordert eine Wahrnehmungsprobe gegen einen Mindestwurf von 11 zuzüglich der Kraft des Geistes. Außerdem können diese Geister ihre Schutzkraft einsetzen, um Charaktere vor allen Gesundheitsrisiken unter Wasser zu beschützen (inklusive HDNS).

Feste unterseeische Forschungsstationen und Bergbaukolonien sind die Domänen von Herdgeistern. Hochseeschiffe und U-Boote, auf denen die Crew über längere Zeit gemeinsam isst, schläft und lebt, sind Domänen von Geistern des Menschen. Verunreinigte Unterwasserbereiche wie Mülldeponien, Kanalisationsabflüsse oder durch petrochemische oder nukleare Abfälle zerstörte Bereiche sind Toxische Domänen (*Schattenzauber 3.01D*, S. 126).

Sylphen und Salamander können unter Wasser nicht materialisieren.

WAFFENREICHWEITEN

Mindestwurf	**4**	**5**	**6**	**9**
			Reichweite in Metern	
	Kurz	**Mittel**	**Weit**	**Extrem weit**
Feuerwaffen				
Holdout-Pistole	0-5	6-15	16-30	31-50
Leichte/automatische Pistole	0-5	6-15	16-30	31-50
Schwere Pistole	0-5	6-20	21-40	41-60
MP	0-10	11-40	41-80	81-150
Taser	0-5	6-10	11-12	13-15
Schrotflinte	0-10	1 1-20	21-50	51-100
Sportgewehr	0-100	101-250	251-500	501-750
Scharfschützengewehr	0-150	151-300	301-700	701-1.000
Sturmgewehr	0-50	51-150	151-350	351-550
Schwere Waffen				
Leichtes Maschinengewehr	0-75	76-200	201-400	401-800
Mittleres Maschinengewehr	0-80	81-250	251-750	751-1.200
Schweres Maschinengewehr	0-80	81-250	251-800	801-1.500
Sturmkanone	0-100	101-300	301-900	901-2.400
Minigun	0-75	76-200	201-400	401-800
Projektilwaffen				
Bogen	0-MinStr	bis MinStr x10	bis MinStr x30	bis MinStr x60
Leichte Armbrust	0-MinStr x2	bis MinStr x8	bis MinStr x20	bis MinStr x40
Mittlere Armbrust	0-MinStr x3	bis MinStr x12	bis MinStr x30	bis MinStr x50
Schwere Armbrust	0-MinStr x5	bis MinStr x 15	bis MinStr x40	bis MinStr x60
Bordschleuder	0-MinStr x3	bis MinStr x5	bis MinStr x20	bis MinStr x30
Schleuder	0-MinStr	bis MinStr x2	bis MinStr x5	bis MinStr x7
Harpune	0-10	11-40	41-80	81-150
Wurfwaffen				
Krähenfüße	0-Str x 3	bis Str x 5	bis Str x 10	bis Str x 20
Netz	0-2	3-4	5-6	7-10
Shuriken	0-Str	bis Str x 2	bis Str x 5	bis Str x 7
Wurfmesser	0-Str	bis Str x 2	bis Str x 3	bis Str x 5
Spezialwaffen				
Blasrohr	0-3	4-8	9-12	13-15
Flammenwerfer	0-10	11-20	21-50	51-100
Gyrojet (Land)	0-5	6-20	21-40	41-60
Gyrojet (Wasser)	0-10	11-20	21-50	51-100
Netzpistole	*3-10	11-20	21-50	51-100

* Siehe Mindestreichweite, SR3.01 D, S. 118

REICHWEITEN VON GRANATEN/RAKETENWAFFEN

Mindestwurf	**4**	**5**	**8**	**9**	
		Reichweite in Metern			
	Kurz	**Mittel**	**Weit**	**Extrem weit**	**Abweichung**
Standard (geworfen)	0-Str x 3	bis Str x 5	bis Str x 10	bis Str x 20	1W6 Meter
Aerodynamisch (geworfen)	0-Str x 3	bis Str x 5	bis Str x 20	bis Str x 30	2W6 Meter
Granatwerfer	*5-50	51-100	101-150	151-300	3W6 Meter
Mörser	*150-300	301-1.000	1.001-4.000	4.001-6.000	3W6 Meter
Ballista Raketenwerfer	*20-100	101-500	501-3.000	3.001-5.000	2W6 Meter
Allgemeiner Raketenwerfer	*20-150	151-450	451-1.200	1.201-3.000	2W6 Meter
Great Dragon Raketenwerfer	*20-350	351-750	751-1.500	1.501-5.000	2W6 Meter
Vogeljäger Tragbarer Raketenwerfer	*25-200	201-600	601-2.000	2.001-4.000	2W6 Meter

ZIELMARKIERER

Mindestwurf	**4**	**5**	**8**	**9**
		Reichweite in Metern		
	Kurz	**Mittel**	**Weit**	**Extrem weit**
Laser-Zielmarkierer	*50-300	301-1.500	1.501-3.000	3.001-5.000
Mikrowellen-Zielmarkierer	*50-500	501-2.500	2.501-5.000	5.001-8.000
Radar-Zielmarkierer	*50-500	501-3.000	3.000-6.000	6.001-10.000

* Siehe Mindestreichweite, SR3.01 D, S. 118

FERTIGKEITEN UND ZUGEHÖRIGE ATTRIBUTE

KÖRPERLICHE ATTRIBUTE

Konstitution
- Athletik
- Tauchen
- Fallschirmspringen

Stärke
- Klingenwaffen
  Knüppel
  Stangenwaffen/Stäbe
- Cyberimplantatwaffen
  Waffenloser Kampf [2]
- Wurfwaffen
- Projektilwaffen
- Schwere Waffen
  Sprühwaffen
- Unterwasserkampf
- Zweitwaffe (Knüppel)
- Zweitwaffe (Klingenwaffen)
- Zweitwaffe (Cyberimplantatwaffen)

Schnelligkeit
- Pistolen
  Maschinenpistolen
  Gewehre
  Sturmgewehre
  Schrotflinten
  Bracer [3]
  Schießstock [3]
  Gyrojetpistole [3]
- Laserwaffen
- Peitschen
- Heimlichkeit
- Blasrohr
- Augenpistole
- Mundpistole
- Mundmesser
- Zweitwaffe (Peitschen)

GEISTIGE ATTRIBUTE

Intelligenz
- Auren lesen
- Sprengstoffe
- Geschütze
  Raketenwaffen
- Computer
  Elektronik
- Biotech
- Bauen/Reparieren-Fertigkeiten
- Wissensfertigkeiten
- Sprachfertigkeiten
- Taktik kleiner Einheiten

Charisma
- Gebräuche
- Unterricht
- Verhör
  Einschüchterung
- Führung
- Verhandlung

Willenskraft
- Beschwören [1]
- Hexerei [1]
- Verzaubern [1]
- Zentrierung [1]
- Weissagung [1]

SPEZIELLE ATTRIBUTE

Reaktion
- Motorrad
- Auto
- Hovercraft
- Motorschiff
  Schiff
- Segelschiff
- Flugzeug
  Rotormaschinen
  Vektorschubmaschinen
  Luftschiff
- Unterseeboot

[1] Für diese Fertigkeiten gibt es keine Ausweichmöglichkeiten. Sie können nicht verwendet werden, wenn man sie nicht besitzt.
[2] Kann durch eine Kampfkunst (siehe S. 116) ersetzt werden.
[3] Kann nur auf Pistolen oder das Schnelligkeitsattribut ausweichen.

Erklärung zu den Einträgen: Ein Seitenverweis ohne Zusatz weist auf das vorliegende Buch hin, der Zusatz BB bedeutet, dass der Eintrag im Basisregelbuch zu finden ist, das Kürzel MM weist auf einen Eintrag im Buch *Mensch und Maschine 3.01 D* hin. Weist die Tarnstufe eines Gegenstandes zwei Werte ohne separate Erklärung auf, gilt der erste für die optische Entdeckung, und die zweite für Entdeckung durch Magnetanomaliedetektoren. Ein Strich bedeutet, dass dieser Gegenstand durch MAD-Scanner gar nicht aufgespürt werden kann. Alle Gegenstände, die mit einem Sternchen (*) markiert sind, sind in *SR3.01 D* bereits enthalten und hier der Vollständigkeit halber noch einmal mit aufgelistet.Einträge mit zwei Sternchen (**) beziehen sich auf Ausrüstung, die hauptsächlich in Deutschland erhältlich ist. Außerhalb der ADL sind für diese Gegenstände Preis und Verfügbarkeit entsprechend anzuheben, um darzustellen, dass sie dort deutlich schwieriger zu bekommen sind. Der Preis dieser Gegenstände ist in Ecu (EC) angegeben, wobei ein Ecu für Zwecke der Umrechnung in etwa einem Nuyen entspricht.

NAHKAMPFWAFFEN

Klingenwaffen	**Tarnstufe**	**Reichweite**	**Schaden**	**Gewicht**	**Verfügbarkeit**	**Preis**	**Straßenindex**	**Legalität**	**Seite**
Ares Monoschwert	3	1	(STR+3)M	2	4/24 Std	1.000 ¥	1	3-B	10
Athame **	8	-	(STR)L	0,25	8/14 Tage	1.000 EC	2	8-A	10
Centurion Laser-Halbmondaxt	2	1	(STR)S	5,2	6/48 Std	3.500 ¥	0,5	3-B	10
Cougar Fineblade									
Kurze Klinge	8	-	(STR)M	0,5	5/72 Std	800 ¥	3	8-A	10
Lange Klinge	5	-	(STR+1)M	0,75	8/72 Std	1.500 ¥	3	8-A	10
Degen/Rapier **	5	1	(STR)M	0,5	4/24 Std	750 EC	1,5	6-B	10
Giftdolch **	8	-	(STR)L+Substanz	0,25	10/14 Tage	500 EC	1	4-A	10
Katana *	3	1	(STR+3)M	1	4/48 Std	1.000 ¥	2	5-B	10
Katar	7	-	(STR+3)L	0,75	5/72 Std	800 ¥	2	6-A	10
Keramikmesser **	8/-	-	(STR)L	0,75	4/24 Std	250 EC	1,5	6-A	10
Kris	7	-	(STR)M	0,75	8/72 Std	1.000 ¥	3	5-A	10
Macauitl	3	1	(STR+2)M	1	18/7 Tage	3.000 ¥	2	3-B	10
Messer *	8	-	(STR)L	0,5	2/4 Std	30 ¥	0,75	8-A	10
Schwert *	4	1	(STR+2)M	1	3/24 Std	500 ¥	1	4-B	10
Stockdegen **	4/10[1]	+1	(STR)M	0,75	6/7 Tage	2.000 EC	2	5-B	11
Tomahawk	6	1	(STR)M	0,5	4/48 Std	200 ¥	1	5-A	11
Überlebensmesser *	6	0	(STR+2)L	0,75	3/6 Std	450 ¥	1	6-A	11
Unterarmschnappklingen *	7	0	(STR)M	1,5	4/48 Std	850 ¥	2	4-B	11
Vibromesser	7	-	(STR)M	1	5/72 Std	1.000 ¥	2	6-A	11
Vibroschwert	3	1	(STR)S	2	5/72 Std	2.000 ¥	2	3-B	11

[1] Der Stock selber hat eine Tarnstufe von 4, allerdings beträgt der Mindestwurf für Versuche, den Stock als Stockdegen zu erkennen, 10.

Knüppel	**Tarnstufe**	**Reichweite**	**Schaden**	**Gewicht**	**Verfügbarkeit**	**Preis**	**Straßenindex**	**Legalität**	**Seite**
Ausfahrbarer Schlagstock	9/5	1	(STR+1)M Bet.	1	3/24 Std	25 ¥	1	6-C	11
AZ- 150 Betäubungsschlagstock	5	1	8S Bet.	1	3/365td	1.500 ¥	2	5-C	11
Betäubungsschlagstock *	4	1	6S Bet.	1	3/36 Std	750 ¥	1	5-C	11
Keule	4	1	(STR+3)M Bet.	2	5/48 Std	150 ¥	2	5-C	11
Mit Spitzen	3	1	(STR+1)M	2	5/48Std	150 ¥	2	4-C	11
Knüppel *	5	1	(STR+1)M Bet.	1	2/6 Std	10 ¥	1	6-C	11
Rattanstock	5	1	(STR+ 1)M Bet.	0,2	2/6 Std	10 ¥	1	8-C	11
Sai	6	-	(STR+2)L Bet.	1	4/48 Std	100 ¥	2	8-C	11
Schlagstock *	8	-	(STR+2)M Bet.	-	2/6 Std	10 ¥	1	5-C	11

Stangenwaffen/Stäbe	**Tarnstufe**	**Reichweite**	**Schaden**	**Gewicht**	**Verfügbarkeit**	**Preis**	**Straßenindex**	**Legalität**	**Seite**
Bajonett (am Gewehr)	5	2	(STR+2)M	0,75	4/24 Std	50 ¥	1	6-A	11
Bo	2	2	(STR+3)M Bet.	2	4/48 Std	50 ¥	1	8-C	11
Claymore	-	2	(STR+1)S	6	4/48 Std	1.000 ¥	2	3-B	11
Harpune	2	2	(STR+2)M	4	4/48 Std	500 ¥	2	4-C	11
No-dachi	-	2	(STR+1)S	5	8/72 Std	3.000 ¥	3	4-B	12
Speer	2	2	(STR+4)L	2	4/48 Std	200 ¥	2	4-C	12
Stab *	2	2	(STR+2)M Bet.	2	3/24 Std	50 ¥	1	8-C	12
Stangenwaffe *	2	2	(STR+3)S	4	4/48 Std	500 ¥	2	3-B	12
Streitaxt	2	2	(STR)S	2	3/24 Std	750 ¥	2	3-B	12
Stechklinge	12	0	(STR+2)L	-	-	-	-	-	12
Teleskopstab	5/2	2	(STR+2)M Bet.	3	4/48 Std	100 ¥	1	8-C	12
Wurfspieß	3	2	(STR+2)L	2	4/48 Std	100 ¥	2	6-C	12

Peitschen	**Tarnstufe**	**Reichweite**	**Schaden**	**Gewicht**	**Verfügbarkeit**	**Preis**	**Straßenindex**	**Legalität**	**Seite**
Dreifachstab	4	2	(STR+2)M Bet.	2	5/72 Std	200 ¥	2	8-C	12
Kusarigama	8	2	(STR, I)M	1	6/48 Std	200 ¥	2	5-C	12
Manriki-gusari	10	2	(STR+2)L Bet.	1	6/48 Std	150 ¥	2	5-C	12
Monofilamentpeitsche *	10	2	105	-	24/14 Tage	3.000 ¥	3	1-J	12
Morgenstern	4	2	(STR+2)M	2	5/48 Std	250 ¥	2	4-C	13
Nunchaku	7	1	(STR+1)M Bet.	0,75	4/48 Std	100 ¥	1	8-C	13
Peitsche *	5	2	(STR)L	1	4/48 Std	300 ¥	2	10-C	13

Sonstige	**Tarnstufe**	**Reichweite**	**Schaden**	**Gewicht**	**Verfügbarkeit**	**Preis**	**Straßenindex**	**Legalität**	**Seite**
Hardliner-Handschuhe	9	-	(STR+1)M Bet.	0,5	2/24 Std	300 ¥	0,75	8-C	13
Schlagring	9	-	(STR+1)M Bet.	0,5	2/12 Std	150 ¥	0,5	8-C	13
Schockhandschuh *	9	-	75 Bet.	0,5	5/48 Std	950 ¥	2	5-B	13
Waffenlos *	-	-	(STR)M Bet.						BB122

PROJEKTILWAFFEN

Bögen	**Tarnstufe**	**Min.-Stärke**	**Schaden**	**Gewicht**	**Verfügbarkeit**	**Preis**	**Straßenindex**	**Legalität**	**Seite**
Ranger-X-Bogen	3	2+	(STRMin+4)M	1,5	5/36 Std	120¥xSTRMin	2	5-D	15
Standardbogen	2	1+	(STRMin+2)M	1	3/36 Std	100¥xSTRMin	1	5-D	15

Armbrüste	**Tarnstufe**	**Min.Stärke**	**Schaden**	**Gewicht**	**Verfügbarkeit**	**Preis**	**Straßenindex**	**Legalität**	**Seite**
Leicht	2	3	6L	2	4/36 Std	300 ¥	1	6-D	15
Mittel	2	4	6M	3	5/36 Std	500 ¥	1	6-D	15
Schwer	-	5	85	4	6/36 Std	750 ¥	1	5-D	15
Bolzen	4	-	wie Armbrust	0,05	5/36 Std	5 ¥	1	10-D	15
Pistolenarmbrust	5	2	4L	1	3/36 Std	200 ¥	1	8P-D	15
Bolzen	6	-	wie Pistolenarmbrust	0,04	4/36 Std	3 ¥	1	10P-D	15
Repetierarmbrust	2	2	6M	4	8/48 Std	800 ¥	2	5P-D	15

Pfeilspitzen	Tarnstufe	Reichweite	Schaden	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex	Legalität	Seite
Brandspitze	-1	-	siehe Regeln	wie Pfeil	+4/14 Tage	+50 ¥	2	6D	15
Explosivspitze	-1	-	siehe Regeln	wie Pfeil	+1/36 Std	+10 ¥	1	10P-D	15
EX-Explosivspitze	-1	-	siehe Regeln	wie Pfeil	+4/+14 Tage	+60 ¥	2	6P-D	15
Hammerhead	-1	-	siehe Regeln	wie Pfeil	+1/36 Std	+10 ¥	1	10P-D	15
Heuler	-1	-	siehe Regeln	wie Pfeil	+1/24 Std	10 ¥	1	Legal	15
Ranger-X	4	-	wie Bogen	0,08	4/36 Std	18 ¥	1	10-D	15
Standard	3	-	wie Bogen	0,1	3/36 Std	10 ¥	1	10-D	15
Widerhaken	-1	-	wie Bogen	wie Pfeil	+1/36 Std	+2 ¥	1	10P-D	15

Sonstige	Tarnstufe	Min.Stärke	Schaden	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex	Legalität	Seite
Bordschleuder	-	5	wie Geschoss	7	1/14 Std	40 ¥	1	5-D	15
Schleuder	8	1+	(STRMin+2)L Bet.	0,5	2/12 Std	5¥xSTRMin	1	8-D	15

WURFWAFFEN

	Tarnstufe	Mindeststärke	Schaden	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex	Legalität	Seite
Nicht Aerodynamisch									
Krähenfüße	8	-	(KON)L	0,5	3/36 Std	5 ¥	1	8-A	16
Netz	2	-	-	4	5/48 Std	500 ¥	2	Legal	16
Wurfmesser	9	-	(STR)L	0,25	2/24 Std	20 ¥	1	8-D	16
Aerodynamisch									
Shuriken	8	-	(STR)L	0,25	2/24 Std	30 ¥	2	6-D	16

FEUERWAFFEN

PISTOLEN

	Tarnstufe	Muni	Modi	Schaden	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex	Legalität	RS	Seite
Holdouts											
Cavalier Scout	9	7(s)	HM	4L	0,25	10/72 Std	600 ¥	2	10P-E	-	18
H&K P48 **	8	6(s)	HM/SM	4L	0,45	6/48 Std	300 EC	1,5	10-G	-	18
Morrissey Elan	8 /-	5(s)	HM	5L	0,5	8/7 Tage	500 ¥	2	10P-E	-	18
Raecor Sting	9/-	5(s)	EM	4M(f)	0,25	10/7 Tage	375 ¥	2	10P-E	-	18
Streetline Special *	8/ 10	6(s)	EM	4L	0,5	2/12 Std	100 ¥	0,75	10P-E	-	18
Tiffani Needler	8	4(s)	HM	5M(f)	0,5	7/48 Std	650 ¥	2	10P-E	-	18
Tiffani Self-Defender	8	4(s)	EM	4L	0,5	2/12 Std	450 ¥	0,75	10P-E	-	20
Walther Palm Pistol *	9	2(k)	EM	4L	0,25	3/12 Std	200 ¥	0,75	l0P-E	-	20
Leicht											
Ares Light Fire 70	5	16(s)	HM	6L	0,5	3/12 Std	475 ¥	0,8	8P-E	-	20
Beretta 200 ST	4	26(s)	HM/SM[1]	6L	2	5/24 Std	750 ¥	1,5	6-G	(1)	20
Beretta Model 101T *	5	12(s)	HM	6L	1	3/12 Std	350 ¥	0,8	8P-E	-	20
Ceska vz/120	7	18(s)	HM	6L	1	3/12 Std	500 ¥	0,8	8P-E	-	20
Colt America L36 *	6	11(s)	HM	6L	1	3/12 Std	350 ¥	0,8	8P-E	-	21
Colt Asp	5	6(tr)	HM	6L	1	3/12 Std	200 ¥	0,5	8P-E	-	21
Fichetti Executive Action	6	24(s)	HM/SM	6L	1,5	14/7 Tage	1.150 ¥	3	6-G	-	21
Fichetti Security 500 *	7	12(s)	HM	6L	1	3/12 Std	400 ¥	OI	8P-E	-	21
Fichetti Security 500a *	6	25(s)	HM	6L	1,75	3/12 Std	550 ¥	0,8	8P-E	(1)	21
Glock-Mini „Giftzwerg“ *	8 / 10	10(s)	EM	9L	0,5	8/7 Tage	1.000 EC	2,5	6P-E	-	21
Hämmerli Modell 610S	4	6(s)	HM	6L	2,5	8/24 Std	1.300 ¥	7,5	6P-E	1	22
H&K Caveat **	5	9(s)	HM	6L	1,25	4/24 Std	500 EC	1	6P-E	-	21
Mauser Ladyline **	7	12(s)	HM	6L	0,75	4/24 Std	350 EC	1	8P-E	-	22
SA Puzzler	6/-	12(s)	HM	6L	0,75	9/7 Tage	900 ¥	2	8P-E	-	22
Seco LD-120	5	12(s)	HM	6L	1	3/12 Std	400 ¥	0,8	8P-E	-	22
Taurus Multi-6	6	6(tr)	HM/EM	6L/7M	1	5/24 Std	500 ¥	0,75	8P-E	-	23
Walther PB-120	8(6)	10(15)(s)	HM	6L	0,75	6/36 Std	700 ¥	2	8P-E	-	23
Automatische Pistolen											
Ares Crusader	6	40(s)	HM/SM	6L	3,25	5/36 Std	950 ¥	2	5-G	1(2)	23
Ceska Black Scorpion *	5	35(s)	HM/SM	6L	3	5/36 Std	850 ¥	2	5-G	(1)	23
Steyr TMP	6 / 10	30(s)	HM/SM/AM	6L	2	8/48 Std	900 ¥	2	5-G	-	23
Schwere Pistolen											
Altmayr SP **	4	7(m)	EM	speziell	3	4/48 Std	900 EC	1,5	4P-E	-	24
Altmayr White Star **	4	12(s)	HM	9M	2.5	6/48 Std	500 EC	1	6P-E	1	24
Ares Predator *	5	15(s)	HM	9M	2,25	3/24Std	450 ¥	0,5	6P-E	-	24
Ares Predator II	4	15(s)	HM	9M	2,5	4/24 Std	550 ¥	0,5	6P-E	-	24
Ares Predator III	4	15(s)	HM	9M	2,25	5/24 Std	650 ¥	1	6P-E	-	24
Ares Viper Slivergun *	6	30(s)	HM/SM	9S(f)	2	3/48 Std	600 ¥	1	6P-E	-	25
Browning Max-Power *	6	10(s)	HM	9M	2	3/24 Std	450 ¥	1	6P-E	-	25
Browning Ultra-Power	6	10(s)	HM	9M	2,25	4/24 Std	525 ¥	1,5	6P-E	-	25
Cavalier Deputy	4	7(tr)	HM	9M	2,75	3/24 Std	300 ¥	0,5	6P-E	-	25
Colt Manhunter	5	16(s)	HM	9M	2,5	4/24 Std	425 ¥	1	6P-E	-	25
Eichiro Hatamoto II	6	1(m)	EM	8S	2,5	12/7 Tage	1.200 ¥	1	5P-E	-	25
FN 5-7C	5	20(s)	HM/SM	6L	2,5	9/48 Std	700 ¥	2	6P-E	1	26
Glock „Drachentöter" **	4/9	20(s)o.40(s)	EM	10M	3	8/4 Tage	1.950 EC	2,5	6P-E	-	26
H&K Urban Fighter **	7/-	10(s)	HM	9M	0,9	12/10 Tage	2.300 EC	3	SP-E	1	26
Luger Modell 58 **	4	18(s)	HM	9M	2,5	6/8 Tage	600 EC	1	6P-E	-	27
Makarov V.22 **	5	6(s)	EM	7M	2,95	10/20 Tage	3.000 EC	2	6P-E	-	27
Mauser Gladiator **	5	12(s)	HM/SM	9M	3	10/16 Tage	1.200 EC	3,5	5P-E	2	27
Morrissey Alta	6	12(s)	HM	9M	1	8/48 Std	1.200 ¥	2	6P-E	-	28
Morrissey Elite	7	5(s)	HM	9M	1	6/48 Std	550 ¥	0,5	6P-E	-	28
Remington Roomsweeper *	6	8(m)	HM	9S(f)	2,5	3/24 Std	300 ¥	1	6P-E	-	28
Ruger Super Warhawk *	4	6(tr)	EM	10M	2,5	3/24 Std	300 ¥	1	6P-E	-	28
Ruger Thunderbolt	4	12(s)	SM	12S	2,75	14/12 Tage	1.000 ¥[2]	6	2P-E	-	28
Savalette Guardian	5	12(s)	HM/SM[1]	9M	3,25	6/36 Std	900 ¥	2,5	6P-E	1	29
Walther Nova II **	5	15(s)	HM	9M	3,25	4/12 Std	1.250 EC	1	6P-E	-	29
Walther P-059 „Futura" **	5	15(s)	HM	9M	2.25	8/48 Std	900 EC	2	6P-E	-	29
Walther Secura **	6	12(s)	HM	9M	2,2	5/48 Std	500 EC	1,5	6P-E	-	29
Walther Secura Kompakt **	7	9(s)	HM	9M	1,8	6/24 Std	450 EC	1,5	6P-E	-	29
WW Infiltrator	5/-	15(s)	HM	9M	2	9/7 Tage	1.200 ¥	2	6P-E	-	30

' Salvenmodus bei dieser Waffe erfordert eine Komplexe Handlung.

[1] Salvenmodus bei dieser Waffe erfordert eine Komplexe Handlung.

[2] Preis für integrierten Lasermarkierer oder Smartgunsystem nicht enthalten.

Taser

Defiance Super Shock *	4	4(m)	HM	10S Bet.	2	5/24 Std	1.000 ¥	1	6P-E	-	30
H&K Urban Tempest **	6 / -	3(m)	HM	11S Bet.	2,2	12/8 Tage	2.650 EC	3	6P-E	-	30
Yamaha Pulsar	5	4(m)	HM	8T Bet.	2	12/7 Tage	1.350 ¥	2	6P-E	-	30

MASCHINENPISTOLEN

	Tarnstufe	Muni	Modi	Schaden	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex	Legalität	RS	Seite
AK-97 MP/Karabiner *	4	30(s)	HM/SM/AM	6M	4	5/72 Std	800 ¥	1	4-G	(1)	31
Ares Klapp-MP **	6	36(s)	HM/SM/AM	6M	3	6/48 Std	2.500 EC	1,5	4-G	-	31
Beretta Modell 70	3	35(s)	SM/AM	6M	3,75	5/72 Std	900 ¥	1	4-G	-	31
Colt Cobra											
TZ-110	4	32(s)	HM/SM/AM	6M	3	6/36 Std	800 ¥	2	4-G	2(3)	31
TZ-115	4	32(s)	HM/SM/AM	6M	3	6/36 Std	750 ¥	2	4-G	-	31
TZ-118	5	32(s)	HM/SM/AM	6M	3	6/36 Std	850 ¥	2	4-G	-	31
Colt M24A3 Water Carbine	5	30(s)	HM/SM	6M	3,5	5/48 Std	1.000 ¥	2,5	4-G	-	31
H&K 227 *	4	28(s)	HM/SM/AM	7M	4	4/24 Std	1.500 ¥	0,75	4-G	2(3)	32
H&K 227-S *	5	28(s)	HM/SM	7M	3	10/7 Tage	1.200 ¥	2	3-G	(1)	32
H&K MP-5 TX	5	20(s)	HM/SM/AM	6M	3,25	5/36 Std	850 ¥	1	4-G	2	32
H&K Urban Combat **	6/-	36(s)	HM/SM/AM	7M	3	10/10 Tage	2.200 EC	2	4-G	3	33
H&K Urban Combat S **	6/-	36(s)	HM/SM/AM	7M	3,5	12/12 Tage	4.000 EC	3	4-G	3	33
H&K Urban Enforcer **	5/-	36(s)	HM/SM/AM	7M	4	14/16 Tage	6.200 EC	4	2-G	3	33
Granatwerfer	-	6(m)	EM	wie Granate	-	-	-	-	2-K	-	33
Ingram Smartgun *	5	32(s)	SM/AM	7M	3	4/24 Std	950 ¥	1	4-G	2(3)	33
Ingram SuperMach 100											
Standardstreifen	5	40(s)	HM/SM/AM	6L	3	9/48 Std	850 ¥	3	4-G	3	34
Erweiterter Streifen	4	60(s)	HM/SM/AM	6L	3,25	9/48 Std	875 ¥	3	4-G	3	34
Ingram Warrior-10	4	30(s)	HM/SM	7M	3	3/24 Std	650 ¥	0,9	4-G	-	34
Sandler TMP	4	20(s)	SM/AM	6M	3,25	5/36 Std	500 ¥	1	4-G	(1)	34
SCK Modell 100	4	30(s)	HM/SM	7M	4,5	5/36 Std	1.000 ¥	1	4-G	-	34
Steyr TMP 6 **	6	24(s)	HM/SM	6M	1,5	8/48 Std	1.300 EC	2	5-G	2	34
Uzi III *	5	24(s)	SM	6M	2	4/24 Std	600 ¥	0,75	4-G	(1)	35

GEWEHRE

	Tarnstufe	Muni	Modi	Schaden	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex	Legalität	RS	Seite
Sportgewehre											
Männlicher „Wilderer" **	2	8(m)	EM	9S	3,5	6/24Std	1.500 EC	2	5P-F	-	35
Remington 750 *	3	5(m)	HM	7S	3	3/24 Std	600 ¥	1	5P-F	-	35
Remington 950 *	2	5(m)	HM	9S	4	3/24 Std	800 ¥	1	5P-F	-	35
Ruger 100	2	5(m)	HM	7S	3,75	3/24 Std	1.300 ¥	1	5P-F	-	36
Scharfschützengewehre											
Barret Modell 121	-	14(s)	HM	14T	10	14/30 Tage	4.800 ¥	5	2-J	(2)	36
H&K Urban Striker **	-	10(s)/10(s)	HM	14S	5	18/30 Tage	12.200 EC	5	2-J	(2)	36
Mauser SEK41 **	-	8(m)	HM	15S	7,5	15/24 Tage	10.900 EC	4,5	2-J	1(3)	37
Ranger Arms SM-3 *	-	6(m)	HM	14S	4	12/7 Tage	4.000 Y	4	2-J	2	37
Walther MA-2100	-	10(m)	HM	14S	4,5	12/7 Tage	6.500 ¥	4	2-J	-	37
Sturmgewehre											
AK-97 *	3	38(s)	HM/SM/AM	8M	4,5	3/36 Std	700 ¥	2	2-G	-	38
AK-98 *	2	38(s)	HM/SM/AM	8M	6	8/4 Tage	2.500 ¥	4	1-G	-	38
Ares Alpha	2	42(s)	HM/SM/AM	8M	5,25	8/48 Std	2.000 ¥	4	1-G	2	38
Granatwerfer	-	8(m)	EM	wie Granate	-	-	-	-	1-K	-	38
Ares HVAR	2	50(s)	HM/SM/AM	6M	5	14/7 Tage	3.200 ¥	4	2-G	3	38
Colt M22A2	3	40(s)	HM/SM/AM	8M	4,75	4/72 Std	1.600 ¥	2	2-G	1	39
Granatwerfer	-	6(m)	EM	wie Granate	-	-	-	-	1-K	-	39
Colt M-23	3	40(s)	HM/SM/AM	8M	4,5	6/36 Std	950 ¥	2	2-G	-	39
FN-HAR *	2	35(s)	HM/SM/AM	8M	4.5	4/48 Std	1.200 ¥	2	2-G	2(3)	39
H&K G12A3z	2	32(s)	HM/SM/AM	8M	5,25	8/4 Tage	2.200 ¥	3	2-G	2	39
H&K G38	-	-	-	-	-	12/7 Tage	4.000 ¥	3	-	-	39
Sturmgewehr	2	30(s)	HM/SM/AM	8M	3,25	-	-	_	2-G	2	39
Karabiner	3	30(s)	HM	7S	3	-	-	-	3-F	2	99
LMG	-	30(s)	SM/AM	SM	4	-	-	-	3-H	2	39
mit Trommel	-2	100(s)	-	-	+1	-	+50 ¥	-	-	-	39
H&K G61 A2 **	2	48(s)	HM/SM/AM	6M	5,5	16/21 Tage	4.000 EC	4	2-G	4(6)	40
H&K G9A4z/I **	3	30(s)	HM/SM/AM	8M	4,5	3/36 Std	1.500 EC	3	2-G	-	40
Nitama Optimum **	4	30(s)	HM/SM/AM	8M	5,85	16/14 Tage	7.000 EC	4	1-G	4	40
Schrotflinte	-	5(m)	HM	8S	-	-	-	-	1-F	-	40
Samopal vz/88V	2	35(s)	HM/SM/AM	8m	5,5	5/36 Std	1.800 ¥	2	2-G	2	41
Steinhardt StG 58/F „Kammerjäger" **	2	40(s)	HM/SM/AM	9M	6	8/ 18 Tage	2.800 EC	5	2-K	3	41
Flammenwerfer	-	8	EM	8M	16[1]	-	-	-	2-K	-	41
SteyrAUG-CSL	-	-	-	-	-	10/4 Tage	4.500 ¥	3	-	-	42
Karabiner	3	40(s)	HM	7S	3,75	-	-	-	3-F	1	42
LMG	-	40(s)	HM/SM/AM	8M	5,5	-	-	-	3-H	1	42
MP	5	40(s)	HM/SM	6M	3,5	-	-	-	3-G	1	42
Sturmgewehr	2	40(s)	HM/SM/AM	8M	4	-	-	-	2-G	1	42
Steyr AUG-A-CSL II **	-	-	-	-	-	12/7 Tage	6.300 EC	3	-	-	42
Karabiner	3	44(s)	HM	7S	3,75	-	-	-	3-F	2	42
LMG	-	44(s)	HM/SM/AM	8M	5,5	-	-	-	3-H	2	42
MP	4	44(s)	HM/SM/AM	6M	3,5	-	-	-	3-G	2	42
Sturmgewehr	2	44(s)	HM/SM/AM	8M	4	-	-	-	3-G	2	42

[1] Diese Gewichtsangabe gilt nur für den Rückentank. Die Düse ist bereits im Gewicht der Waffe eingerechnet.

Schrotflinten

Boyd & Richards "Desperado"	6	5(m)	EM	9S	2,25	5/12 Tage	2.200 ¥	3,5	6P-F	-	42
Defiance T-250 *	4	5(m)	HM	10S	3	3/24 Std	500 ¥	1	5P-F	-	43
Enfield AS-7 *	3	10(s)	HM/SM	8S	4	8/8 Tage	1.000 ¥	1	5P-F	(1)	43
mit Trommel	(-3)	50(t)	-	-	(+2)	-	+150 ¥	-	-	-	43
Franchi SPAS-22	2(4)	10(m)	HM/SM	10S	4	6/8 Tage	1.000 ¥	2	5-F	(1)	43
Mossberg CMDT	2	8(s)	HM/SM	9S	4,25	8/8 Tage	1.000 ¥	1	5-F	-	43
Mossberg SM-CMDT	2	8(s)	HM/SM	9S	4,5	12/8 Tage	1.500 ¥	2	3-F	-	43
PJSS LNB/13 „Schinderhannes" **	6	5(m)	EM	9S	2,25	4/8 Tage	3.100 EC	2	6P-F	-	44
PJSS LNB/13-K **	6	2(k)	EM	9S	2,5	4/10 Tage	3.550 EC	3	6P-F	-	44
Remington 990	2	8(m)	HM	8S/10T(f)	4	3/48 Std	650 ¥	2	5P-F	-	44
Street Sweeper	-	1(k)	EM	10S(f)	3	5/24 Std	200 ¥	2	3-F	-	44
TEC 603 "Stier" **	4	12(s)	HM/SM	10S	6,5	10/14 Tage	3.200 EC	2	4-F	(1)	45
mit Trommel	(-2)	30(t)	-	-	(+1,5)	-	+300 EC	1	-	-	45
Wirtz SW3i "Demo Control" **	3	4(m)	EM	speziell	3	8/14 Tage	600 EC	4	2-F	-	45

SCHWERE WAFFEN

	Tarnstufe	Muni	Modi	Schaden	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex	Legalität	RS	Seite
Leichte Maschinengewehre											
Ares HV MP-LMG	-	80(s)/Gurt	HM/SM/AM	6S	8	20/14 Tage	4.500 ¥	4	2-K	3	48
Ares MP-LMG	-	50(s)/Gurt	SM/AM	7S	7,5	6/5 Tage	2.200 ¥	2	2-H	2(3)	48
H&K MG4/46 **	-	100(Kasten)/Gurt	SM/AM	7S	7	11/8 Tage	2.500 EC	4	2-H	1(3)	48
Ingram Valiant *	-	50(s)/Gurt	SM/AM	7S	9	6/5 Tage	1.500 ¥	2	1-H	3	48
Mittlere Maschinengewehre											
FN MAG-5 MMG	-	50(Kasten)/Gurt	AM	9S	9,5	18/14 Tage	3.200 ¥	3	2-H	2(8)	48
Ultimax MMG *	-	40(s)/Gurt	AM	9S	12	14/14 Tage	2.500 ¥	2	2-H	(6)	49
Schwere Maschinengewehre											
RPK SMG *	-	40(s)/Gurt	AM	10S	15	18/18 Tage	4.000 ¥	2	2-H	(6)	49
Ruhrmetall SF20 **	-	80(Kasten)/Gurt	AM	11S	14	17/28 Tage	7.200 EC	4	1-H	4(5)	49
Stoner-Ares M107	-	40(5)/Gurt	AM	10S	12,5	18/14 Tage	5.200 ¥	3	2-H	3(9)	49
Sturmkanonen											
Ares Vigorous Sturmkanone *	-	20(s)/Gurt	EM	18T	20	16/14Tage	6.500 ¥	2	2-H	-	50
Panther Sturmkanone	-	22(s)/Gurt	EM	18T	18	16/14 Tage	7.200 ¥	2	2-H	(2)/(1)	50
Minigun											
Vindicator Minigun	-	50(s)/Gurt	AM	7S	15	24/14 Tage	2.500 ¥	2	1-K	-	50
Granatwerfer											
Ares Antioch *	6(-3)	6(m)	EM	wie Granate	+2 kg	8/4 Tage	1.700 ¥	3	1-J	-	50
ArmTech MGL-6	6	6(s)	HM	wie Granate	2,5	6/36 Std	1.600 ¥	3	1-K	-	51
ArmTech MGL-12	3	12(s)	HM	wie Granate	5	6/36 Std	2.200 ¥	3	1-K	-	51
Mörser											
M-12	-	1	EM	wie Mörsergeschoss	30	12/14 Tage	3.000 ¥	2	1-J	-	51
Vielzweck-Raketenwerfer											
Aztechnology Lasher	4/-	1(k)	EM	wie Rakete/Lenkwaffe	3	12/14 Tage	4.000 ¥	3	1-K		51
IWS Multi-Launcher *	-	4(k)	EM	wie Rakete/Lenkwaffe	8	12/14 Tage	8.000 ¥	2	1-J		52
Ruhrmetall GPRL-alpha **	-	4(m)	EM	wie Rakete/Lenkwaffe	9,5	13/28 Tage	9.000 EC	4	1-K	-	52
Spike	-	1(k)	EM	wie Rakete/Lenkwaffe	1	10/7 Tage	500 ¥	2	1-K	-	52
Spezialisierte Raketenwerfer											
Arbelast II MAW	-	1	EM	wie Rakete/Lenkwaffe	2,75	8/48 Std	1.200 ¥	2	1-K	-	52
Ballista	-	4(m)	EM	wie Rakete/Lenkwaffe	6,5	18/30 Tage	10.500 ¥	4	1-K	-	52
Great Dragon	-	1	EM	wie Rakete/Lenkwaffe	2,75	8/48 Std	1.200 ¥	2	1-K	-	53
M79B1 LAW	4/-	1	EM	wie Rakete/Lenkwaffe	2,5	6/36 Std	700 ¥	2	1-K	-	53
Vogeljäger	-	1	EM	wie Rakete/Lenkwaffe	8	18/28 Tage	12.500 ¥	4	1-K	-	53

SPEZIELLE WAFFEN

	Tarnstufe	Muni	Modi	Schaden	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex	Legalität	RS	Seite
Chemtech-Waffen											
Ares Cascade	4	100/20(s)	HM	Speziell	5,5	12/14 Tage	1.800 ¥	2	6P-F	-	56
Ares ELD-AR	4	50(s)	HM/SM	4L Bet.	4,5	9/7 Tage	950 ¥	2	Legal	-	56
Ares SuperSquirt II	7	20/20(s)	HM	Speziell	2	9/14 Tage	800 ¥	1,5	6P-E	-	56
Pfeilwaffen											
Pistole	7	5(s)	HM	Speziell	1,5	6/2 Tage	600 ¥	2	Legal	-	57
Gewehr	4	10(s)	HM	Speziell	3,25	8/2 Tage	1.700 ¥	2	Legal	-	57
Splatgun	4	2(m)	EM	Speziell	3	9/7 Tage	600 ¥	2	Legal	-	57
Sprühtank	4	20	EM	Speziell	5	3/12 Std	100 ¥	1	Legal	-	57
Walther-AGC Liquidator **	6	15 / 2x10(s)	EM	Speziell	1,5	12/7 Tage	1.000 EC	3	Legal	-	57
Walther PPD **	6	5, 10 o. 15(s)	HM	Speziell	2	8/8 Tage	1.300 EC	1,5	Legal	-	58
Flammenwaffen											
Flammenwerfer	-	10	EM	8M	21	10/7 Tage	1.000 ¥	3	2-K	-	58
Shiawase Blazer	4	4	EM	6M	6	12/14 Tage	750 ¥	3	4-K	-	59
Laserwaffen											
Ares MP-Laser III	-	20	HM	15M	20	24/21 Tage	120.000 ¥	3	2-K	-	59
Hüftbatterien	4	-	-	-	2	10/14 Tage	500 ¥	2	Legal	-	59
Ares Schwerer Laser Plus	-	50	HM	18M	30	27/4 Wochen	300.000 ¥	3	1-K	-	59
Batterien	-	-	-	-	15	10/4 Wochen	2.000 ¥	2	Legal	-	59
Ares Redline	3	10	HM	12M	5	18/21 Tage	75.000 ¥	3	4-K	-	60
Batterienclip	6	-	-	-	1	l0/14 Tage	250 ¥	2	Legal	-	60
Sonstige											
Ares Executive Protector	10/3	35(s)	HM/SM/AM	6M	5/3	6/72 Std	2.000 ¥	1,5	4-G	(1)	60
Blasrohr	7	1(k)	EM	-	0,25	4/12 Std	10 ¥	1	10-D	-	60
Bracer	7	1(k)	EM	6L	0,3	12/7 Tage	1.300 ¥	3	8P-E	-	61
Gyrojet-Pistole	5	10(s)	HM	12M	2	4/48 Std	1.000 ¥	2	6-K	-	61
Harpune	-	-	EM	6M	2	3/24 Std	800 ¥	1	5P-D	-	61
Netzpistole											
Normal	4	4(k)	HM	Speziell	4	8/36 Std	750 ¥	2	6P-E	-	61
Groß	3	4(k)	HM	Speziell	4,5	8/36 Std	1.150 ¥	2	6P-E	-	61
Schießstock	2/9	1(k)	EM	6L	1	10/7 Tage	500 ¥	2	8P-E	-	61

FEUERWAFFENZUBEHÖR

Allgemeines Zubehör	**Halterung**	**Tarnstufe**	**Stufe**	**Gewicht**	**Verfügbarkeit**	**Preis**	**Straßenindex**	**Legalität**	**Seite**
Bajonett	Unterlauf	-1	-	0,75	4/24 Std	50 ¥	1	6-A	62
BattleTac-Fernauslösesystem	-	-2	-	1	12/4 Wochen	2.000 ¥	2	2-W	62
Biometrische Sicherheitsschaltung	-	-	-	3,1	3/36 Std	2.250 ¥	1,5	Legal	62
Entfernungsmesser *	Aufmontiert	-	-	0,1	2/24 Std	150 ¥	0,8	Legal	62
Ersatz-Ladestreifen *	-	-	-	0,75	2/24 Std	5 ¥	0,75	Legal	62
Freund/Feind-Erkennungssystem									
Waffenmodifikation	-	-1	Variabel	1	Stufe/48 Std	Stufe x 1.000 ¥	2	Legal	63
Peilsender	-	10	Variabel	0,25	Stufe/48 Std	Stufe x 200 ¥	2	Legal	63
Granatenverbindung	-	-	-	0,1	8/48 Std	750 ¥	2	6-K	63
Schalldämpfer *	Lauf	-2	-	0,2	4/48 Std	500 ¥	2	wie Waffe	63
Schallunterdrücker *	Lauf	-2	-	0,5	6/48 Std	750 ¥	2	wie Waffe	63
Schnellziehhalfter									
Standard	-	-	-	0,1	4/48 Std	100 ¥	0,75	Legal	63
Getarnt *	-	+2	-	0,1	5/72 Std	150 ¥	0,75	Legal	63
Standardhalfter *	-	-	-	0,1	2/12 Std	40 ¥	0,75	Legal	63
Tarnhalfter	-	+2	-	0,1	2/24 Std	100 ¥	0,75	Legal	63
Tragegurt	-	-	-	0,1	2/12 Std	20 ¥	1	Legal	63
Unterlauf-Enterhakenkanone	Unterlauf	-I	-	2	5/48 Std	500 ¥	1,25	4P-U	63

Rückstoßkompensatoren	**Halterung**	**Tarnstufe**	**Stufe**	**Gewicht**	**Verfügbarkeit**	**Preis**	**Straßenindex**	**Legalität**	**Seite**
Dreibein *	Unterlauf	-	6	8	10/12 Std	600 ¥	1	Legal	63
Gasventil II *	Lauf	-1	2	0,5	2/24 Std	450 ¥	0,8	Legal	63
Gasventil III *	Lauf	-2	3	0,75	2/24 Std	700 ¥	1	Legal	63
Gasventil IV *	Lauf	-2	4	0,75	2/24 Std	1.000 ¥	1	Legal	64
Gyrostabilisator Standard *	Unterlauf	-5	5	6	4/48 Std	2.500 ¥	1	Legal	64
Gyrostabilisator Deluxe *	Unterlauf	-6	6	8	4/48 Std	6.000 ¥	1	Legal	64
Hüftpolstersystem	-	-1	1	2	4/48 Std	250 ¥	1	Legal	64
Max-Gyro	Unterlauf	-7	7	7	6/48 Std	7.800 ¥	1	Legal	64
Schockpolster *	-	-	1	0,25	2/24 Std	200 ¥	0,75	Legal	64
Schulterstütze	-	-I	-	0,5	2/24 Std	200 ¥	0,75	Legal	64
Unterlaufgewicht	Unterlauf	-I	1	1	2/24 Std	50 ¥	1	Legal	64
Vordergriff *	Unterlauf	-1	1	0,5	2/24 Std	100 ¥	1	Legal	64
Zweibein	Unterlauf	-	2	2	6/12 Std	400 ¥	1	Legal	64

Sichtgeräte	**Halterung**	**Tarnstufe**	**Stufe**	**Gewicht**	**Verfügbarkeit**	**Preis**	**Straßenindex**	**Legalität**	**Seite**
Blitzlicht									
Standard	Aufmontiert/Unterlauf	-1	-	0,25	2/24 Std	50 ¥	0,75	Legal	64
Schwachlicht	Aufmontiert/Unterlauf	-1	-	0,25	2/24 Std	250 ¥	1	Legal	64
Infrarot	Aufmontiert/Unterlauf	-1	-	0,25	2/24 Std	450 ¥	1	Legal	64
Extremreichweiten-Lasermarkierer	Aufmontiert/Unterlauf	-1	-	0,25	8/48 Std	1.500 ¥	1	Legal	65
Guncam	Aufmontiert/Unterlauf	-1	-	0,25	4/48 Std	1.000 ¥	1	Legal	65
Guncam-Sender	-	-1	-	0,25	4/48 Std	Stufe x 2.500 ¥	1,5	7P-U	65
Lasermarkierer *	Aufmontiert/Unterlauf	-1	-	0,25	6/36 Std	500 ¥	0,9	Legal	65
Smartbrille *	-	0	-	0,1	3/36 Std	3.000 ¥	1	4P-N	65
Smartgunsystem									
intern	-	-	-	0,5	wie Waffe	+100%	wie Waffe	4P-N	65
extern	Aufmontiert/Unterlauf	-2	-	1	4/48 Std	600 ¥	1	4P-N	65
Ultraschallbrille *	-	-	-	-	3/36 Std	1.100 ¥	1	Legal	65
Ultraschallsensor *	Aufmontiert/Unterlauf	-2	-	0,25	8/4 Tage	1.300 ¥	0.8	Legal	65
Zielfernrohr *									
Lichtverstärker	Aufmontiert	-2	-	0,25	3/36 Std	1.500 ¥	0,8	Legal	65
Infrarot	Aufmontiert	-2	-	0,25	3/36 Std	1.500 ¥	0,8	Legal	65
Vergrößerung 1	Aufmontiert	-1	1	0,25	3/36 Std	500 ¥	0,8	Legal	65
Vergrößerung 2	Aufmontiert	-1	2	0,25	3/36 Std	800 ¥	0,9	Legal	65
Vergrößerung 3	Aufmontiert	-1	3	0,25	3/36 Std	1.200 ¥	1	Legal	65

Zielmarkierer	**Halterung**	**Tarnstufe**	**Stufe**	**Gewicht**	**Verfügbarkeit**	**Prels**	**Straßenindex**	**Legalität**	**Seite**
Laser-Zielmarkierer									
Waffenmontiert	Aufmontiert/Unterlauf	-2	-	0,5	12/14 Tage	3.000 ¥	2	8-U	65
Handgerät	-	8	-	0,5	12/14 Tage	3.000 ¥	2	8-U	65
Mikrowellen-Zielmarkierer	-	4	-	4,5	24/4 Wochen	12.500 ¥	2	6-U	65
Radar-Zielmarkierer	-	-	-	25	24/3 Monate	48.000 ¥	2	5-U	65

MUNITION UND SPRENGSTOFFE

Feuerwaffenmunition (pro 10 Schuss)	**Tarnstufe [1]**	**Schaden**	**Gewicht**	**Verfügbarkeit [2]**	**Preis**	**Straßenindex**	**Legalität**	**Seite**
Standardmuni *	8	wie Waffe	0,5	2/24 Std	20 ¥	0,75	wie Waffe	-
AF-Geschosse	8	siehe Regeln	1	16/14 Tage	200 ¥	4	3-M	66
APDS *	8	siehe Regeln	0,25	14/14 Tage	70 ¥	4	3-M	66
Brandgeschosse	8	siehe Regeln	0,75	10/7 Tage	150 ¥	2	3-M	66
Explosiv *	8	siehe Regeln	0,75	3/36 Std	50 ¥	0,8	wie Waffe	68
EX-Explosiv *	8	siehe Regeln	0,75	6/72 Std	100 ¥	1,5	wie Waffe	68
Farbgeschosse (nur für Ares ELD-AR)	8	siehe Regeln	0,15	2/24 Std	5 ¥	1	Legal	68
Flechettegeschosse *	8	siehe Regeln	0,5	3/36 Std	100 ¥	0.8	wie Waffe	68
Gelgeschosse *	8	siehe Regeln	0,25	4/48 Std	30 ¥	1	wie Waffe	68
Glazer-Geschosse	8	siehe Regeln	0,5	10/7 Tage	75 ¥	3	3-M	68
Hi-C Plastikgeschosse	9	siehe Regeln	0,25	6/7 Tage	150 ¥	3	3-M	68
Hohlspitzgeschosse	8	siehe Regeln	0,5	5/48 Std	50 ¥	2	wie Waffe	69
Kalte Munition **	8	siehe Regeln	0,25	6/72 Std	100 ¥	1,5	wie Waffe	69
Kapselgeschosse	8	siehe Regeln	0,25	4/48 Std	10 ¥	2	wie Substanz	69
Leuchtspurgeschosse *	8	siehe Regeln	0,5	3/24 Std	75 ¥	1	wie Waffe	69
Ortergeschosse								
AOD	8	siehe Regeln	1	Stufe/7 Tage	Stufe x 2.000 ¥	1	6-U	69
Standard	8	siehe Regeln	1	Stufe/7 Tage	Stufe x 3.000 ¥	1	6U	69
Pfeilgeschosse	8	siehe Regeln	0,15	4/48 Std	200 ¥	2	Legal	69
Quecksilbergeschosse	8	siehe Regeln	0,75	6/48 Std	50 ¥	1,5	3-M	69
Sturmkanone *	3	wie Waffe	1,25	5/72 Std	450 ¥	2	wie Waffe	50
Gurtmuni *	Nee, Klar	-	12,5	6/72 Std	4.250 ¥	2	wie Waffe	50
Tasernadeln *	3	Speziell	0,5	6/36 Std	50 ¥	1,5	wie Waffe	30

'-1 Tarnstufe pro 10 Schuss Munition [2] Gurtmuni: Addieren Sie pro 100 Schuss +1 auf die Verfügbarkeit

Schrotflinten-Munlion (pro 10 Schuss)	Tarnstufe [1]	Schaden	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex	Legalität	Seite
Altmayr-30mm-Munition (nur für Altmayr SP) **								
30mm-Explosivgeschoss	8	11S	1	6/365td	100 ¥	1,5	wie Waffe	69
30mm-Massivgeschoss	8	10S	1	4/24 Std	40 ¥	1	wie Waffe	69
30mm-Schrotgeschoss	8	10S(f)	1	4/24 Std	40 ¥	1	wie Waffe	69
Betäubungsladung	8	(wie Waffe) Bet.	0,5	3/12 Std	25 ¥	1	wie Waffe	69
Big D's Rache	8	siehe Regeln	1	16/14 Tage	200 ¥	5	3-M	70
Bolageschosse	8	siehe Regeln	1	5/72 Std	100 ¥	2	wie Waffe	70
Leuchtgeschosse	8	siehe Regeln	1	4/48 Std	25 ¥	1	wie Waffe	70
Türknacker	8	siehe Regeln	0,75	5/48 Std	70 ¥	2	wie Waffe	70
Wirtz-Spezialmunition (nur für Wirtz Demo Control) **								
Wirtz-Betäubungsgeschoss	6	12S Bet.	1,5	8/36 Std	100 ¥	2	wie Waffe	70
Wirtz-Schrot	8	11S(f)	1,25	8/36 Std	80 ¥	2	wie Waffe	70

' -1 Tarnstufe pro 10 Schuss Munition

Andere Munition (pro 10 Schuss)	Tarnstufe [1]	Schaden	Gewicht	Verfügbarkeit [2]	Preis	Straßenindex	Legalität	Seite
AF-Sturmkanonen-Geschosse	3	wie Waffe	1,5	16/14 Tage	1.000 ¥	4	2-M	70
Gurtmuni	-	wie Waffe	15	16/14 Tage	9.500 ¥	4	2-M	70
Gyrojet-Raketen								
Standard	8	wie Waffe	1,75	4/48 Std	80 ¥	2,5	wie Waffe	70
Gyrojet Plus	8	siehe Regeln	2	14/21 Tage	120 ¥	4	2-M	70
Suchkopf	-1	wie Rakete	+0,25	+1/x1,5	x2	wie Rakete	wie Rakete	70
Harpunenspeere	3	wie Waffe	10	2/24 Std	500 ¥	2	wie Waffe	70
Netzmunition								
Normal	7	siehe Regeln	5	4/48 Std	1.500 ¥	1	wie Waffe	70
Groß	5	siehe Regeln	7,5	4/48 Std	3.000 ¥	1	wie Waffe	70

[1] -1 Tarnstufe pro 10 Schuss Munition [2] Gurtmuni: Addieren Sie pro 100 Schuss +1 auf die Verfügbarkeit

GRANATEN

	Tarnstufe	Schaden	Sprengwirkung	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex	Legalität	Seite
Blitz	6	Speziell	-	0,25	4/48 Std	40 ¥	1	3-J	70
Brand	5	Speziell	-	0,5	4/4 Tage	50 ¥	2	3-J	70
Explosiv *									
Defensiv (HE oder AP)	6	10S	-1/0.5m	0,25	4/4 Tage	30 ¥	2	3-J	71
Offensiv (HE oder AP)	6	10S	-1/m	0,25	4/4 Tage	30 ¥	2	3-J	71
Schock	6	12M(Bet)	-1/m	0,25	5/4 Tage	30 ¥	2	3-J	71
Flash-Packs *	12	Speziell	-	0,2	3/36 Std	250 ¥	2	Legal	71
Gas (Neuro-Stun VII o. Tränengas) *	5	Speziell	-	0,25	8/4 Tage	60 ¥	2	3-J	71
IPE-Granaten									
Defensiv (HE oder AP)	5	15S	-1/0,5m	0,5	8/7 Tage	60 ¥	2	3-J	71
Offensiv (HEoderAP)	5	15S	-1/m	0,5	8/7 Tage	60 ¥	2	3-J	71
Schock	5	16MBet.	-1/m	0,5	8/7 Tage	70 ¥	2	3-J	71
Kombination	5	Speziell	Speziell	0,5	8/7 Tage	150 ¥	3	3-J	71
Leucht	6	Speziell	-	0,25	2/24 Std	40 ¥	1	Legal	71
Mini-Granaten *	8	wie Granate	wie Granate	0,1	+2/wie Granate	x2	+1	wie Granate	71
Mikro-Granaten **	9	wie Granate	wie Granate	0,1	+3/wie Granate	x2,5	+2	wie Granate	71
Rauch *	6	-	-	0,25	3/24 Std	30 ¥	2	5-J	72
Splash	5	-	Speziell	0,25	8/4 Tage	50 ¥	2	3-J	72
Superflash	5	Speziell	-1/m	0,25	10/14 Tage	80 ¥	3	2-J	72
Thermorauch *	6	-	-	0,25	4/48 Std	40 ¥	2	5-J	71
Tinte	6	-	-	0,25	4/4 Tage	40 ¥	2	Legal	72
Weißer Phosphor	6	14M/10L	-1/m	0,25	6/5 Tage	120 ¥	3	3-J	72
Wirtz-Mini-Gasgranaten **									
Neurostun XIII	8	Speziell	-	0,15	12/4 Tage	200 ¥	3	3-J	71
Tränengas	8	Speziell	-	0,15	4/24 Std	50 ¥	2	3-J	72

MINEN

	Tarnstufe	Schaden	Sprengwirkung	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex	Legalität	Seite
AF-Minen	6	12T	-1/m	5	10/7 Tage	500 ¥	3	1-J	71
AP-Minen	8	wie Granate	wie Granate	2	wie Granate	wie Granate x10	2	2-J	73
Trapdoor Smartminen	8	14T	-1/m	15	14/21 Tage	10.000 ¥	4	1-J	73

MÖRSERGESCHOSSE

	Tarnstufe	Schaden	Sprengwirkung	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex	Legalität	Seite
Anti-Fahrzeug	3	16T	-4/m	4	18/21 Tage	250 ¥	4	1-J	73
Anti-Personen	3	18T(F)	-1/m	4	18/14 Tage	250 ¥	3	1-J	73
Brand	3	Speziell	-	4	18/14 Tage	150 ¥	3	1-J	73
Hochexplosiv	3	18T	-1/0,5m	4	18/14 Tage	200 ¥	3	1-J	74
Kombination	3	Speziell	Speziell	5	18/21 Tage	500 ¥	4	1-J	74
Rauch	3	-	-	3,5	18/14 Tage	175 ¥	2	1-J	74
Solar	3	Speziell	Speziell	3,5	18/14 Tage	200 ¥	2	1-J	74
Splash	3	Speziell	Speziell	5	18/7 Tage	300 ¥	3	wie Chemikalie	74
Such	-	wie Geschoss	wie Geschoss	+0,5	+2/+7 Tage	+1.000 ¥	+1	wie Geschoss	74
Thermorauch	3	-	-	3,5	18/21 Tage	200 ¥	2	1-J	74
Weißer Phosphor	3	15S/12L	-1/m	4	18/14 Tage	350 ¥	3	1-J	74

LENKWAFFEN/RAKETEN

RAKETEN FÜR VIELZWECK-WERFER

	Intelligenz	Schaden	Sprengwirkung	Streuung	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex	Legalität	Seite
Boden-Boden-Rakete *										
Anti-Fahrzeug	-	16T	-8/m	2W6	3	8/14 Tage	2.000 ¥	2	1-K	74
Anti-Personen	-	16T	-1/0,5m	2W6	2	8/14 Tage	1.000 ¥	2	1-K	74
Hochexplosiv	-	16T	-1/m	2W6	2	8/14 Tage	1.500 ¥	2	1-K	74
Boden-Boden-Lenkwaffe *										
Anti-Fahrzeug	4	16T	-8/m	2W6	3,25	12/14 Tage	5.000 ¥	3	1-K	74
Anti-Personen	3	16T	-1/0,5m	2W6	2,25	12/14 Tage	2.500 ¥	3	1-K	74
Hochexplosiv	3	16T	-1/m	2W6	2,25	12/14 Tage	3.750 ¥	3	1-K	74
Boden-Luft-Rakete (SAM)	4	13T	-2/m	2W6	1,5	18/21 Tage	2.500 ¥	4	1-K	74
MP Jabberwocky Lenkrakete	3	Speziell	Speziell	2W6	20	12/21 Tage	7.000 ¥	5	1-K	74
MP JabberwockyRakete	NA	Speziell	Speziell	2W6	20	12/21 Tage	6.000 ¥	5	1-K	74
Suchkopf	-	wie Rakete	wie Rakete	wie Rakete	+0,5	+2/+7 Tage	+1.000 ¥	+1	wie Rakete	74
Zapper-Rakete	NA	16T	-10/m	2W6	25	10/14 Tage	2.500 ¥	2,5	1-K	74

RAKETEN FÜR SPEZIALISIERTE WERFER

	Intelligenz	Schaden	Sprengwirkung	Streuung	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex	Legalität	Seite
Arbelast II MAW	-	15T (HER)	-1/0,5m	2W6+2	2,5	8/48 Std	900 ¥	2	1-J	52
Ballista MK I	-	14T (AFR)	-7/m	2W6	2,75	12/21 Tage	1.000 ¥	4	1-J	52
Ballista MK II	6	14T (AFR)	-7/m	2W6	2,75	14/28 Tage	2.000 ¥	4	1-J	52
Ballista MK III	5	14T (AFR)	-7/m	2W6	2,75	18/28 Tage	2.500 ¥	4	I-J	52
Great Dragon ATGM	4	20T (AFR)	-5/m	2W6	3	8/48 Std	1.000 ¥	2	1-J	53
M79Bl LAW	-	12T (HER)	-1/0,5m	2W6+2	2,5	6/36 Std	750 ¥	2	1-J	53
Vogeljäger-Rakete	5	14T (AFR)	-2/m	2W6	17	18/28 Tage	5.000 ¥	4	1-J	53

KLEIDUNG UND PANZERUNG

DESIGNERPANZERKLEIDUNG

Komponenten, die *nicht* gleichzeitig getragen werden können, sind mit einem kleinen Doppelkreuz (#) versehen.

Armanté	Tarnstufe	Ballistisch	Stoß	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex	Legalität	Seite
Dallas Line For Men (k)									
Hemd	14	0,75	0	0,1	2/48 Std	600 ¥	0,75	Legal	76
Zweireiher #	12	2	2	1,5	2/48 Std	1.000 ¥	0,75	Legal	76
Kurze Jacke #	13	1	0,5	0,5	2/48 Std	600 ¥	0,75	Legal	76
Hose	14	0,75	0,25	0,1	2/48 Std	400 ¥	0,75	Legal	76
Weste	14	0,5	0,75	0,5	2/48 Std	250 ¥	0,75	Legal	76
Executive Suite	12	3	1	1	4/48 Std	1.100 ¥	0,75	Legal	76
London Fog									
The Count	12	2	2	1	4/48 Std	600 ¥	0,75	Legal	76
The Chairman	11	2	2	2	4/48 Std	5.000 ¥	0,75	Legal	76
The Majesty	11	2	2	2	4/48 Std	3.000 ¥	0,75	Legal	76
The Merlin	12	2	2	1	4/48Std	1.500 ¥	0,75	Legal	76
The Professional	13	2	2	2	4/48 Std	1.000 ¥	0,75	Legal	76
Starlight	13	1	1	0,75	2/48 Std	4.500 ¥	0,75	Legal	76
Venetian	14	1	0	0,5	2/48 Std	3.500 ¥	0,75	Legal	76
Ancien-Accessoires	14	1	0	0,3	2/48 Std	750 ¥	0,75	Legal	76
Mortimer of London									
Greatcoat	11	4	2	3	6/48 Std	2.000 ¥	0,75	Legal	76
Ulysses	10	4	2	4	6/48 Std	4.000 ¥	0,75	Legal	78
Crimson Sky	12	2	2	2	6/48 Std	1.500 ¥	0,75	Legal	78
Summit	12	3	2	3	6/48 Std	2.500 ¥	0,75	Legal	78
Vashon Island									
Actioneer (k)									
Anzugjacke #	13	1,5	1	1	5/48 Std	500 ¥	0,75	Legal	78
Hose	14	1	0,5	1	5/48 Std	350 ¥	0,75	Legal	78
Stehkragenhemd	14	1,5	0,5	0,75	5/48 Std	300 ¥	0,75	Legal	78
Langmantel #	13	2	2	2	5/48 Std	1.500 ¥	0,75	Legal	78
Sleeping Tiger (k)									
Hemd	10	0,5	1	1	5/48 Std	300 ¥	0,75	Legal	78
Jacke	8	0,5	1,5	1.75	5/48 Std	1.000 ¥	0,75	Legal	78
Hose/Rock	12	0,5	0,5	1	5/48 Std	400 ¥	0,75	Legal	78
Weste	10	0,5	1	0,75	5/48 Std	500 ¥	0,75	Legal	78
Grand Dame	15	1	1	2	5/48 Std	7.500 ¥	0,75	Legal	79
Zoé									
Futura (k)									
Blazer #	13	2	1	1,5	4/48 Std	2.500 ¥	0,75	Legal	79
Rock/Hose	13	1	1	1	4/48 Std	1.500 ¥	0,75	Legal	79
Pullover #	13	2	1	1,5	4/48 Std	1.000 ¥	0,75	Legal	79
Heritage	12	4	2	1,5	10/2 Monate	10.000 ¥	0,75	Legal	79
Second Skin	15	2	2	0,25	10/4 Wochen	5.000 ¥	0,75	Legal	79
Victory									
Industrious									
Jumpsuit	11	2	0	1	2/24 Std	400 ¥	0,5	Legal	79
Overall	9	4	2	3	2/24 Std	800 ¥	0,5	Legal	79
Schutzhelm	-	-	+1	0,5	2/24 Std	25 ¥	0,5	Legal	79
Winterfester Overall	10	4	4	5	2/24 Std	1.000 ¥	0,75	Legal	79
Wild Hunt									
Tarnjacke	6	4	2	2	4/24 Std	1.000 ¥	1	Legal	79
Tarn-Jumpsuit	9	3	2	1,5	4/24 Std	750 ¥	1	Legal	79
Tarnweste	8	2	2	1	4/24 Std	400 ¥	1	Legal	79
Leichte Panzerkleidung	12	1	0	1	4/24 Std	400 ¥	1	Legal	79
Schwere Panzerkleidung	10	4	0	3	4/24 Std	600 ¥	1	Legal	79
Arbeitsanzug	10	2	0	2	4/24 Std	500 ¥	1	Legal	79
Massagefutter	-	NA	NA	+0,5	+2/+7 Tage	+1.000 ¥	+1	Legal	79
Rapid Transit									
Leichter Jumpsuit	8	1	2	1	4/24 Std	250 ¥	1	Legal	80
Schwerer Jumpsuit	6	2	4	2	4/24 Std	500 ¥	1	Legal	80
Helm	-	-	+2	0,5	4/24 Std	50 ¥	1	Legal	80
Plastikschellenschmelzer	-	NA	NA	-	wie Jumpsuit	+50 ¥	wie Jumpsuit	5-U	80

ALLGEMEIN	Tarnstufe	Ballistisch	Stoß	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex	Legalität	Seite
Normale Kleidung *	-	0	0	1	Immer	50 ¥	0,8	Legal	-
Gute Kleidung *	-	0	0	1	Immer	500 ¥	1	Legal	-
Tres Chic *	-	0	0	1	Immer	1.000 ¥	1	Legal	-
Leder *									
Echt	-	0	2	1	Immer	750 ¥	1	Legal	-
Synthetisch	-	0	1	1	Immer	250 ¥	1	Legal	-
Schutzschild, klein *	-	1	2	2	8/14 Tage	1.500 ¥	2	Legal	80
Schutzschild, groß *	-	2	3	2	8/14 Tage	1.500 ¥	2	Legal	80
Schutzschild, ballistisch *	-	3	1	2	8/14 Tage	1.500 ¥	2	Legal	80
Unterarmschützer	12	0	1	0,2	5/36 Std	750 ¥	0,75	Legal	80

PANZERKLEIDUNG

Panzerkleidung *	10	3	0	2	2/36 Std	500 ¥	1	Legal	80
Panzerjacke *	6	5	3	2	3/36 Std	900 ¥	0,75	Legal	80
Panzerweste *	12	2	1	1	2/36 Std	200 ¥	0,8	Legal	80
Panzerweste mit Platten *	10	4	3	2	3/36 Std	600 ¥	1	Legal	80
Gefütterter Mantel *	8	4	2	1	2/24 Std	700 ¥	0,75	Legal	80
Securetech Panzerkleidung *	12	3	0	1,5	3/36 Std	450 ¥	0,9	Legal	-
Securetech Panzerjacke *	9	5	3	3	4/36 Std	850 ¥	0,8	Legal	-
Securetech Panzerweste *	15	2	1	0,75	3/36 Std	175 ¥	0,9	Legal	-
Securetech Ultra-Vest *	14	3	2	2,5	3/36 Std	350 ¥	0,9	Legal	-
Securetech Mantel *	10	4	2	2	3/24 Std	650 ¥	0,9	Legal	-

TARNKLEIDUNG	Tarnstufe	Ballistisch	Stoß	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex	Legalität	Seite
Tarnjacke	-	3	1	1,5	4/36 Std	800 ¥	1	Legal	80
Voller Tarnanzug	-	5	3	2	5/36 Std	1.200 ¥	1	Legal	80
FORMANGEPASSTE KÖRPERPANZERUNG									
Hemd	14	2	0	0,75	6/7 Tage	500 ¥	I	Legal	80
Halfbody	13	3	1	1	6/10 Tage	1.000 ¥	1	Legal	80
Fullbody	12	4	1	1,25	6/14 Tage	2.000 ¥	1	Legal	80
SICHERHEITSPANZERUNG									
Leichte Sicherheit *	-	6	4	9+Konst.	12/10 Tage	7.500 ¥	2	4P-L	80
Mittlere Sicherheit *	-	6	5	11+Konst.	14/10 Tage	9.000 ¥	2,5	3P-L	80
Schwere Sicherheit *	-	7	5	13+Konst.	16/14 Tage	12.000 ¥	3	2P-L	80
Sicherheitshelm *	-	+1	+2	-	12/14 Tage	250 ¥	2	(-1)P-L	80
GEHÄRTETE MILITÄRPANZERUNG									
Leicht	-	7	6	12+Konst.	18/4 Wochen	25.000 ¥	3	2-L	80
Mittel	-	8	7	14+Konst.	24/4 Wochen	45.000 ¥	3	2-L	80
Schwer	-	9	8	16+Konst.	28/8 Wochen	70.000 ¥	3	2-L	80
Helm	-	+2	+3	3	18/4 Wochen	+2.500 ¥	3	2-L	80
TAUCHPANZERUNG									
Tauchpanzerung	-	4	2	2	5/48 Std	1.750 ¥	1,25	Legal	81
PANZERUNGSMODIFIKATIONEN									
Chemische Isolation	-	-	-	-	+1 /+12 Std	+(Stufe x 250 ¥)	+0,25	Legal	82
Elektrische Isolierung	-	-	-	-	+2/+24 Std	+(Stufe x 200 ¥)	+0,25	Legal	82
Feuerresistenz	-	-	-	-	+1/+12 Std	+(Stufe x 100 ¥)	+0,25	Legal	82
Gelpackungen	siehe Regeln	-	-	+25%	x2/x4	x5	+2	4-L	82
Thermische Isolierung	-1 pro 2 Punkte	-	-	+0,5 pro Punkt	+1/+12 Std	+(Stufe x 150 ¥)	+0,25	Legal	82
Wärmedämpfung	-	-	-	-	x2/x4	+(Stufe x 1.500 ¥)	+2	Legal	82

KAMPF- UND ÜBERLEBENSAUSRÜSTUNG	Tarnstufe	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex	Legalität	Seite
Aktive Schallschutzkopfhörer **	-	0,1	4/36 Std	300 ¥	1	Legal	82
Atemgerät *	-	1	4/48 Std	500 ¥	2	Legal	82
Druckluftregulator *	-	0,5	6/48 Std	250 ¥	2	Legal	82
Automatischer Schlaganker **	4	0,3	2/5 Tage	200 ¥	2	4P-U	83
BattleTac-System							
Masterkomponente	3	2,5	12/4 Wochen	30.000 ¥	3	2P-W	83
Empfängerkomponente	4	1	12/21 Tage	10.000 ¥	2	3P-W	83
Chemoanzug *	-	1	(Stufe)/(Stufe) Tage	Stufe x 200 ¥	1	Legal	83
Enterhakenkanone *	7	2,25	4/36 Std	450 ¥	2	4P-U	83
Seil	3	2 pro 100m	4/36 Std	50 ¥ pro 100m	2	Legal	83
Camouflageseil	3	3 pro 100m	6/72 Std	85 ¥ pro 100m	3	6P-V	84
Katalysatorstab	9	-	6/72 Std	120 ¥	2	Legal	84
Verstärkte Seilwinde	3	5	2/5 Tage	900 ¥	2	Legal	83
Evac-Blase **	-	10	4/7 Tage	9.000 ¥	1	Legal	83
Fallschirme						Legal	84
Standard-Fallschirm	-	20	6/7 Tage	500 ¥	1	Legal	84
Niedrigsprung-Fallschirm	-	30	8/7 Tage	750 ¥	1	Legal	84
HALO-Fallschirm	-	40	10/14 Tage	1.000 ¥	1	Legal	84
Gasmaske	-	0,5	Immer	50 ¥	I	Legal	83
Lufttank	-	10	4/12 Std	1.000 ¥	1	Legal	83
GPS-Navigationssystem *	8	0,5	6/48 Std	700 ¥	1	Legal	84
Hazmat-Anzug	-	2	6/7 Tage	5.000 ¥	1,5	Legal	84
Kletterausrüstung *							
Abseilgeschirr	3	0,25	Immer	75 ¥	1	Legal	85
Abseilkit	3	2	Immer	250 ¥	i	Legal	85
Spezialhandschuhe	9	-	Immer	70 ¥	1	Legal	85
Seil (50 m) *	3	1	Immer	125 ¥	1	Legal	85
Mini-Signalraketenkanone *	6	2	Immer	50 ¥	1	Legal	85
Mini-Signalrakete *	10	-	Immer	75 ¥	1	Legal	85
Modischer Gefahrenanzug **	8	2	6/6 Tage	1.800 EC	1	Legal	85
Rationsriegel (10 Tage)'	-	1	2/48 Std	30 ¥	1	Legal	85
Survival-Kit *	-	2	2/48 Std	100 ¥	1	Legal	85
X-E-Anzug	-	3	8/14 Tage	15.000 ¥	2	Legal	84
Taktisches Kommunikationssystem							
Zentralgerät							
Stufe 1-4	-	60	12/ 14 Tage	Stufe x 4.000 ¥	2	6-W	85
Stufe 5-7	-	65	14/14 Tage	Stufe x5.000 ¥	2	5-W	85
Stufe 8-9	-	70	16/21 Tage	Stufe x 7.000 ¥	3	4-W	85
Stufe 10+	-	75	18/4 Wochen	Stufe x 8.000 ¥	4	3-W	85
Tragbar	-	+3	+2/+7 Tage	x2	+1	wie Gerät	85
Persönliches Korngerät							
Stufe 1-4	9	0,5	8/14 Tage	Stufe x 1.500 ¥	2	8-W	85
Stufe 5-7	8	0,75	10/14 Tage	Stufe x 2.000 ¥	2	8-W	85
Stufe 8-9	8	1	12/21 Tage	Stufe x 3.000 ¥	3	7-W	85
Stufe 10+	8	1	14/4 Wochen	Stufe x 4.000 ¥	4	7-W	85
Laserverbindung	4	1	10/14 Tage	3.000 ¥	2	6P-U	86
Mikrowellenverbindung	3	1	14/14 Tage	5.000 ¥	2	5P-U	86
Satellitenverbindung	-	2	10/14 Tage	Stufe x 1.000 ¥	2	8P-U	86
Satellitenschüsseln							
Standard tragbar	-	5	5/48 Std	800 ¥	1	Legal	86
Groß tragbar	-	8	6/48 Std	1.200 ¥	1	Legal	86
Feststation	-	60	5/7 Tage	900 ¥	1	Legal	86
Provisorisch	4	3	4/24 Std	1.000 ¥	0,5	Legal	86

UNTERWASSERAUSRÜSTUNG	Tarnstufe	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex	Legalität	Seite
Standard-Taucherausrüstung							
Atemgerät	7	2,5	4/12 Std	720 ¥	1	Legal	87
Auftriebskompensator + Bleigürtel	-	12	4/12 Std	475 ¥	1	Legal	87
Flossen	-	0,7	4/12 Std	90 ¥	1	Legal	87
Neoprenanzug	-	1,2	4/12 Std	290 ¥	1	Legal	87
Pressluftflasche	-	18	4/12 Std	3.000 ¥	1	Legal	87
Tauchermaske + Schnorchel	-	-	4/12 Std	120 ¥	1	Legal	87

Unterwasserausrüstung (Fortsetzung)	Tarnstufe	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex	Legalität	Seite
Atemhelm		1	5/4 Tage	960 ¥	1,5	Legal	87
Flüssigatemgerät (LBA)	-	25	8/21 Tage	50.000 ¥	2,5	Legal	87
Gesichtsmaske	-	-	4/24 Std	360 ¥	1,25	Legal	87
JIM-Anzug		300	6/14 Tage	25.000 ¥	2	3P-U	87
Erhöhte Stärke	-	+25 pro Punkt	wie JIM	+5.000 ¥ pro Punkt	wie JIM	wie JIM	87
Mini-Sonar *	7	I	4/48 Std	Stufe x175 ¥	1	Legal	87
OXSYS-Kunstkiemen	-	0,5	4/12 Std	3.250 ¥	1	Legal	87
Thermoanzug	-	3,5	4/36 Std	1.500 ¥	1,25	Legal	87
Zwei-Tank-Halterung	-	0,1	4/18 Std	200 ¥	1	Legal	87

TALENTSOFTS UND CHIPS

	Tarnstufe	Listenpreis	Verfügbarkeit	Straßenindex	Legalität	Seite
Aktionssoft	12	Mp x 100 ¥	6/4 Tage	1,25	Legal	BB295
Datasoft	12	Mp x 100 ¥[1]	4/4 Tage	1,25	Legal	BB295
Linguasoft	12	Mp x 50 ¥	6/36 Std	1,25	Legal	BB295
Wissenssoft	12	Mp x 150 ¥	5/4 Tage	1,25	Legal	BB295
Autonav-Kartenchip	12	25 ¥	Immer	1	Legal	BB295
Optischer Speicherchip	12	Mp x 5 ¥	Immer	1	Legal	BB295
Virtueller-Mentor-Chip	12	Mp x 100 ¥	Gesamtstufe/72 Std	1	Legal/3-Y	BB295
Talentsoft-Jukebox	3	Ports x Mp x 20 ¥	3/72 Std	1	Legal	BB295

[1]Wertvollere Daten kosten mehr.

TALENTSOFT-CYBERWARE

	Essenzverlust	Preis	Verfügbarkeit	Straßenindex	Legalität	Seite
ASIST-Wandler						
Datenbuchsen-Modifikation	-	1.000 ¥	6/36 Std	1,5	Legal	MM21
Externer Adapter	-	50 ¥	4/24 Std	1	Legal	MM21
Chipbuchse	0,2	1.000 ¥	3/72 Std	0,9	Legal	BB297
Chipbuchsen-Expertensystem	Stufe x 0,1	Stufe x 5.000 ¥	4/48 Std	1	Legal	MM21
Datenbuchse	0,2	1.000 ¥	Immer	0,9	Legal	BB297
Fixbuchse	0,1	500¥ + Chipkosten	2/48 Std	1	3-Y	99
Induktionsdatenbuchse	0,3	3.000 ¥	5/4 Tage	2	Legal	MM22
Induktionsadapter	-	l00 ¥	4/48 Std	1,5	Legal	MM22
Mehrfach-Chipbuchse						
2 Einschübe	0,25	2.000 ¥	3/72 Std	0,9	Legal	MM3
3 Einschübe	0,3	3.000 ¥	3/72 Std	0,9	Legal	MM23
4 Einschübe	0,35	4.000 ¥	3/72 Std	0,9	Legal	MM23
RAS-Override	0,05	1.000 ¥	4/48 Std	1	Legal	MM123
Simrigs						
Softsim Cyberware Simrig	2	300.000 ¥	2/5 Tage	1	Legal	BB300
Hardsim Cyberware Simrig	2	500.000 ¥	6/12 Tage	3	Legal	BB300
Simlink(Stufe 1-10)	0,6	70.000¥ (Stufe x 10.000¥)	3/5 Tage	1,5	Legal	BB300
Talentleitungen	Stufe x 0,2 Max.	Gesamt-MP x Max. Stufe x 500¥	(Stufe)/10 Tage	1	Legal	BB300
Wissenssoft-Verbindung	0,1	1.000 ¥	3/24 Std	1	Legal	BB298

TALENTSOFT-OPTIONEN

	Designstufenmodifikator	Preis	Verfügbarkeit	Straßenindex	Legalität	Seite
Anpassungsfähigkeit	+2	Normal	Normal/x1,5	+0,25	Legal	90
Cluster	Speziell	Normal	Normal/x1,5	+0,25	Legal	90
Defekt	Speziell	x0,25	+2/x2	x0,5	10Y	91
DIMAP	+Stufe	+(Stufe x 10) %	+Stufe/x2	+0,25	6P-Y	91
Einschränkung	+1	x0,75	Normal	-0,25	Legal	91
Einweg	Speziell	x0,5	-1/x0,5	x0,5	Legal	91
Implantat	Speziell	Normal	Normal	+0,25	Legal	91
Maßgeschneidert	Speziell	x2	+4/x3	x2	Legal	91
Optimierung	Speziell	Normal	+2/x2	+0,25	Legal	92
Overdrive	+Stufe	+(Stufe x 10)%	+Stufe/x1,5	+0,25	5P-Y	92
Pluscode	+Stufe	Normal	+Stufe/x2	+0,25	Legal	92
Rauschen	-	x0,75	-1/Normal	x0,75	Legal	93
Virus	-	Normal	-1/Normal	x2	4Y	93

Anmerkung: „Stufe“ bezieht sich auf die Stufe der Programmoption.

BTL

	Tarnstufe	Listenpreis	Verfügbarkeit	Straßenindex	Legalität	Seite
Direct-Input-Chip	12	250 ¥	3/12 Std	1	3-Y	95
Dreamdeck-Chip	12	100 ¥	3/12 Std	1	3-Y	95
BTL-modifiziertes Simdeck	3	250 ¥	3/12 Std	1	3-Y	95

BTL-Art	Dreamdeck-Grundpreis	Direct-Input-Grundpreis	Verfügbarkeit	Straßenindex	Legalität	Seite
Dreamchip	Stufe x 25 ¥	Stufe x 60 ¥	3/ 12 Std	1	3-Y	96
Moodchip	Stufe x 20 ¥	Stufe x 50 ¥	3/ 12 Std	1	3-Y	96
Personafix	Stufe x 40 ¥	Stufe x 75 ¥	4/24 Std	1	3-Y	96
Tripchip	Stufe x 15 ¥	Stufe x 40 ¥	3/12 Std	1	3-Y	96

BTL-OPTIONEN

Option	Designstufen-Modifikator	Preis	Verfügbarkeit	Straßenindex	Seite
Cluster	Speziell	Normal	Normal	Normal	96
Defekt	Speziell	x0,25	+2/x2	x0,5	96
Einweg	Speziell	x0,5	Normal	Normal	97
Erosion	+1	x0,75	Normal	Normal	97
Implantat	Speziell	Normal	Normal	Normal	97
Individuell	Speziell	x2	+4/x3	x2	97
Optimierung	Speziell	Normal	+2/x2	+1	97
Partielle Amplitudenkontrolle	-1	x0,5	-2/x0,5	x0,5	97
Polyp	Speziell	xAnzahl Persp.	+1/x1,5	Normal	98
Psychotrop	+Stufe	x2	+2/x2	+1	98
RAS-Override	-	Normal	Normal	Normal	98
Rohfassung	+1	x0,5	-2/x0,5	x0,5	98
Schwarzer Tod	+Stufe	x2	+2/x2	+1	98
Schwarze Nacht	+Stufe	x2	+2/x2	+1	98
Timer	+1	x0,6	Normal	Normal	98

Anmerkung: „Stufe“ bezieht sich hier auf die Stufe der Programmoption.

FEUERWAFFENDESIGN

Option	Designpunkte (DP)	Feuerwaffenkonstruktionseinheiten (FKE)	Gewicht	Tarnstufe	Seite
Bullpup-Design	+25	-0,5	-	+2	104
Erhöhte FKE	+10 pro Stufe	+0,25 pro Stufe	-	-	104
Erhöhte Munitionskapazität (Trommel oder internes Magazin)	+2 pro zus. Schuss	-0,25 pro 2 Schuss (abgerundet)	-	-1 pro 4 Schuss (abgerundet)	104
Erhöhte Tarnstufe	+20 pro Stufe	-0,25 pro Stufe	-	+1 pro Stufe	104
Erhöhtes Powerniveau	+80 pro Stufe	-0,25 pro Stufe	+0,25 pro Stufe	-	105
Feuermodus					
SM	+100	-1	+0,5	-	105
AM	+120	-1	+0,5	-	105
HM	+5	0	0	-	105
EM	-5	0	0	-	105
Flechettebeschränkung	+10	+0,5	-	-	105
Gewichtsreduzierung	+5 pro Stufe	-	-0,25 pro Stufe	-	105
Größenanpassung	+20	-	-	-	106
Keramikkomponenten	+20 pro Stufe	-0,25 pro Stufe	-0,1 pro Stufe	+2 pro Stufe gegen MADs	106
Lademechanismus					
Gurt	+10	-	-	-	106
Klappmechanismus	-5	-	-	+1	105
Streifen	+10	-	-	-I	106
Trommel	+8	-	-	-1	106
Internes Magazin	+5	-	-	-	106
Laufverlängerung/-verkürzung					
Verlängerung	+15	-0,5	+0.25	-2	106
Verkürzung	+8	-0,5	-0,25	+2	106
Munitionswahl	+35	-0,5	+0,1	-1	107
Nahkampfverstärkung	+15	-0,5	+0,25	-	107
Rückstoßkompensation	+70 pro Stufe	-0,5 pro Stufe	+0,25 pro Stufe	-	107
Schnellfeuer	+100	-1,5	+1	-	107
Schwerer Lauf	+25	-0,25	+0,5	-	107
Zerlegbar	+40	-1	-	-	108

FEUERWAFFENANPASSUNG

KOSMETISCHE MODIFIKATIONEN	Fertigkeit	MW/Grundzeitraum	Halterung	Werkzeug	Gewicht	FKE	DP	Seite
Persönliche Gestaltung	(Waffe) (B/R)	4/24 Stunden	-	Kiste oder Laden[1]	-	-	+20	110
Prägung/Gravur	(Waffe) (B/R)	4/12 Stunden	-	Kiste	-	-	+20	110

INTERNES ZUBEHÖR	Fertigkeit	MW/Grundzeitraum	Halterung	Werkzeug	Gewicht	FKE	DP	Seite
Gasventil								
Gasventil-II	(Waffe) (B/R)	5/24 Stunden	Lauf	Laden	0,5	-0,5	+90	111
Gasventil-III	(Waffe) (B/R)	5/24 Stunden	Lauf	Laden	0,75	-0,75	+140	111
Gasventil-IV	(Waffe) (B/R)	5/24 Stunden	Lauf	Laden	0,75	-1	+200	111
Sekundärwaffe	(Waffe) (B/R)	8/48 Stunden		Laden	0,5	-0,75	+450	111
Smartgunsystem (intern)								
Standard	Elektronik (B/R), (Waffe) (B/R)	5/24 Stunden		Laden	0,5	-0,5	+(Basis-DP des Rahmens)	111
Smartverbindung-2	Elektronik (B/R), (Waffe) (B/R)	5/24 Stunden	-	Laden	0,25	-0,5	+(1,5xBasis-DP des Rahmens)	111
Stimmaktivierung	Elektronik (B/R)	6/24 Stunden	-	Laden	1	-0,25	+50	111

EXTERNE MODIFIKATIONEN	Fertigkeit	MW/Grundzeitraum	Halterung	Werkzeug	Gewicht	FKE	DP	Seite
Abgesägte Schrotflinte	Schrotflinten (B/R)	3/2 Stunden	Lauf	Kiste oder Laden[1]	+1	-	+8	111
Angepasster Griff	(Waffe) (B/R)	5/24 Stunden	-	Kiste	-	-	+25	111
Ausgebaute Sicherung	(Waffe) (B/R)	5/18 Stunden	-	Kiste	-	-	+30	111
Ausgebauter Abzug	Elektronik (B/R	5/24 Stunden		Laden	-	-0,5 (p)	+50	112
Automatischer Modus	(Waffe) (B/R)	9/72 Stunden	-	Kiste	-	-1(p)	+120	112
Biometrische Sicherheitsschaltung	(Waffe) (B/R)	6/24 Stunden	-	Laden	0,1	-0,25	+450	112
Dreibein	(Waffe) (B/R)	3/12 Stunden	Unterlauf	Kiste	8	-	+120	112
Entfernungsmesser	Elektronik (B/R)	4/24 Stunden	Aufmontiert oder Unterlauf	Kiste	0,1	-0,25 (p)	+30	112
Hüftpolster	(Waffe) (B/R)	3/2 Stunden	-	Kiste	2	-	+40	113
Laser-Zielmarkierer	Elektronik (B/R)	4/48 Stunden	Aufmontiert oder Unterlauf	Kiste	0,5	-0,25 (p)	+740	112
Lasermarkierer								
Niederenergetisch	Elektronik (B/R)	4/24 Stunden	Aufmontiert oder Unterlauf	Kiste	0,25	-0,25 (p)	+100	112
Hochenergetisch	Elektronik (B/R)	4/24 Stunden	Aufmontiert oder Unterlauf	Kiste	0,25	-0,25 (p)	+280	112
Schalldämpfer	(Waffe) (B/R)	4/24 Stunden	Lauf	Kiste	0,2	-0,25(p)	+100	112
Schallunterdrücker	(Waffe) (B/R)	4/24 Stunden	Lauf	Kiste	0,5	-0,25(p)	+150	112
Schockpolster	(Waffe) (B/R)	3/2 Stunden	-	Kiste	2,5	-	+40	113
Schulterstütze	(Waffe) (B/R)	4/36 Stunden	-	Kiste	0,5	-	+40	113
Sichtgeräte								
Blitzlicht	Elektronik (B/R)	4/24 Stunden	Aufmontiert oder Unterlauf	Kiste	0,25	-0,25 (p)	+25	113
Guncam	Elektronik (B/R)	4/24 Stunden	Aufmontiert oder Unterlauf	Kiste	0,25	-0,25 (p)	+400	113
Lichtverstärkung	Elektronik (B/R)	4/24 Stunden	Aufmontiert oder Unterlauf	Kiste	0,25	-0,25 (p)	+300	113
Vergrößerung 1	Elektronik (B/R)	4/24 Stunden	Aufmontiert oder Unterlauf	Kiste	0,25	-0,25 (p)	+100	113
Vergrößerung 2	Elektronik (B/R)	4/24 Stunden	Aufmontiert oder Unterlauf	Kiste	0,25	-0,25 (p)	+160	113
Vergrößerung 3	Elektronik (B/R)	4/24 Stunden	Aufmontiert oder Unterlauf	Kiste	0,25	-0,25 (p)	+240	113
Infrarotsicht	Elektronik (B/R)	4/24 Stunden	Aufmontiert oder Unterlauf	Kiste	0,25	-0,25 (p)	+300	113
Smartgunsystem (extern)								
Standard	Elektronik (B/R)	4/2 Stunden	Aufmontiert oder Unterlauf	Kiste	1	-0,25 (p)	+120	113
Smartverbindung-2	Elektronik (B/R)	4/2 Stunden	Aufmontiert oder Unterlauf	Kiste	0,75	-0,25 (p)	+160	113
Ultraschallsensor	Elektronik (B/R)	4/24 Stunden	Aufmontiert oder Unterlauf	Kiste	0,25	-0,25 (p)	+260	113
Unterlaufgewicht	(Waffe) (B/R)	4/24 Stunden	Unterlauf	Kiste	1	-0,25(p)	+25	113
Unterlaufwaffe								
Bajonett	(Waffe) (B/R)	4/24 Stunden	Unterlauf	Kiste	0,75	-0,25(p)	+10	113
Enterhakenkanone	(Waffe) (B/R)	4/24 Stunden	Unterlauf	Kiste	2	-0,25(p)	+100	113
Granatwerfer	(Waffe) (B/R)	4/24 Stunden	Unterlauf	Kiste	2	-0,25(p)	+360	113
Flammenwerfer	(Waffe) (B/R)	4/24 Stunden	Unterlauf	Kiste	0	-0,25(p)	+240	113
Vergrößerter Ladestreifen	(Waffe) (B/R)	3/8 Stunden	-	Laden	-	-	+2 pro zusätzlichem Schuss	113
Vordergriff	(Waffe) (B/R)	3/36 Stunden	Unterlauf	Kiste	0,5	-	+50	113
Zweibein	(Waffe) (B/R)	3/8 Stunden	Unterlauf	Kiste	2	-	+80	114

[1] siehe Regeln

BUSSGELD- UND STRAFENKATALOG DER UCAS

Kategorie	1 Besitz	2 Mitführen	3 Bedrohen	4 Gebrauch	5 Vorsatz
(A) Kleine Klingenwaffe	100 ¥	500 ¥	1.000 ¥	2.000 ¥/2 Mon	5.000 ¥/ 6 Mon
(B) Große Klingenwaffe	200 ¥	800 ¥	2.000 ¥	5.000 ¥/4 Mon	10.000 ¥/ 8 Mon
(C) Stumpfe Waffe	150 ¥	650 ¥	1.500 ¥	3.000 ¥/3 Mon	7.000 ¥/ 8 Mon
(D) Projektilwaffe	300 ¥	1.000 ¥	2.000 ¥	3.000 ¥/4 Mon	5.000 ¥/ 8 Mon
(E) Pistole	500 ¥	1.500 ¥	5.000 ¥	10.000 ¥/1 Jr	10.000 ¥/2 Jr
(F) Gewehr	1.000 ¥	3.000 ¥	8.000 ¥	8.000 ¥/18 Mon	8.000 ¥/ 3 Jr
(G) Automatische Waffe	5.000 ¥	10.000 ¥	10.000 ¥/6 Mon	10.000 ¥/2 Jr	10.000 ¥/4 Jr
(H) Schwere Waffe	10.000 ¥	20.000 ¥	20.000 ¥/1 Jr	20.000 ¥/4 Jr	20.000 ¥/10 Jr
(J) Sprengstoff	10.000 ¥	40.000 ¥	40.000 ¥/1 Jr	40.000 ¥/4 Jr	40.000 ¥/10 Jr
(K) Militärische Waffe	10.000 ¥/6 Mon	10.000 ¥/1 Jr	10.000 ¥/2 Jr	10.000 ¥/8 Jr	10.000 ¥/20 Jr
(L) Militärische Panzerung	1.200 ¥				
(M) Militärische Munition	3.000 ¥				
(N) Cyberware Klasse A	5.000 ¥/ 3 Jr				
(Q) Cyberware Klasse B	15.000 ¥				
(R) Cyberware Klasse C	15.000 ¥/3 Jr				
(S) Matrix Klasse D	8.000 ¥/2Jr				
(T) Magie Klasse E	10.000 ¥/1Jr				
(U) Ausrüstung Klasse A	2.000 ¥				
(V) Ausrüstung Klasse B	4.000 ¥				
(W) Ausrüstung Klasse C	8.000 ¥/2 Jr				
(X) Kontroll. Substanzen A	500 ¥/1 Mon				
(Y) Kontroll. Substanzen B	2.000 ¥/1 Mon				
(Z) Kontroll. Substanzen C	10.000 ¥/2 Jr				

Anmerkungen:

Klasse A Cyberware/Ausrüstung bezieht sich auf Gegenstände paralegaler Natur

Klasse B Cyberware/Ausrüstung bezieht sich auf Gegenstände, die für polizeilichen oder sicherheitsdienstlichen Einsatz vorgesehen sind.

Klasse C Cyberware/Ausrüstung bezieht sich auf militärische Produkte.

Klasse D Matrix-Technologie bezieht sich auf alle unregistrierten Cyberdecks und Matrixsoftware.

Klasse E Magie umfaßt alle unregistrierten Zauber, Geister und Foki.

Kontrollierte Substanzen sind entweder chemisch oder pharmazeutisch (Klasse A), neurale Elektronik wie BTLs (Klasse B) und biologische Kampfstoffe (Klasse C).

BUSSGELD- UND STRAFENKATALOG DER ADL

Kategorie	1 Besitz	2 Mitführen	3 Verkauf *
(A) Kleine Klingenwaffe	–	–	–
(B) Große Klingenwaffe	500 EC	2.000 EC	10.000 EC
(C) Stumpfe Waffe	200 EC	500 EC	2.000 EC
(D) Projektilwaffe	500 EC	2.000 EC / 6 Mon	5.000 EC / 1 Jr
(E) Pistole	2.000 EC / 1 Jr	3.000 EC / 2 Jr	20.000 EC / 3 Jr
(F) Gewehr	3.000 EC / 2 Jr	5.000 EC / 3 Jr	30.000 EC / 4 Jr
(G) Automatische Waffe	3 Jr	3 Jr	50.000 EC / 5 Jr
(H) Schwere Waffe	3 Jr	5 Jr	100.000 EC / 10 Jr
(J) Sprengstoff	2 Jr	3 Jr	100.000 EC / 10 Jr
(K) Militärische Waffe	5 Jr	5 Jr	100.000 EC / 10 Jr
(L) Militärische Panzerung	1 Jr	3 Jr	100.000 EC / 10 Jr
(M) Militärische Munition	2 Jr	3 Jr	100.000 EC / 10 Jr
(N) Cyberware Klasse A	1.000 EC	5.000 EC	20.000 EC / 2 Jr
(Q) Cyberware Klasse B	5.000 EC	1 Jr	50.000 EC / 5 Jr
(R) Cyberware Klasse C	20.000 EC / 5 Jr	5 Jr	10 Jr
(S) Matrixe	500 EC / 1 Jr	2.000 EC / 2 Jr	50.000 EC / 5 Jr
(T) Magie	3.000 EC	5.000 EC / 6 Mon / **	5.000 EC
(U) Ausrüstung Klasse A	1.000 EC	5.000 EC	20.000 EC / 2 Jr
(V) Ausrüstung Klasse B	5.000 EC	1 Jr	50.000 EC / 5 Jr
(W) Ausrüstung Klasse C	12.000 EC	5 Jr	10 Jr
(X) Kontroll. Substanzen/Drogen A	–	–	20.000 EC / 5 Jr
(Y) Kontroll. Substanzen/Drogen B	1.000 EC / 6 Mon	4.000 EC / 6 Mon	2 Jr
(Z) Kontroll. Substanzen/Drogen C	1 Jr	2 Jr	5 Jr

* Bei jeder Bestrafung droht außerdem, dass eventuell bestehende Genehmigungen (egal welcher Art) entzogen werden

** Jedes Verbrechen unter Zuhilfenahme von Zaubern, Foki oder Geistern wird automatisch als schwere Tat dieser Art eingestuft.