

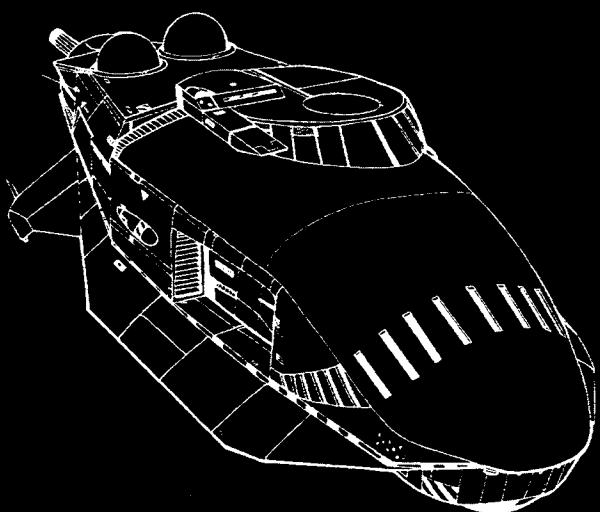
RIGGER HANDBUCH



Ein Quellenbuch für



**FANTASY PRODUCTIONS
unter Lizenz von
FASA CORPORATION**



Konzept

Tom Dowd

Text

Phillip McGregor

Redaktion FASA

Donna Ippolito

Sharon Turner Mulvihill

Art Director

Dana Knutson

Cover Art

Dave McCoy

Farbtafeln

Doug Chaffee

Dave McCoy

Satz und Layout

Tara Gallagher

Ernie Hernandez

Illustrationen

Joel Biske

Thorsten Felden

Earl Geier

Dana Knutson

Jeff Laubenstein

Denis Nelson

Jim Nelson

Mike Nielsen

Ralf Paul

Tom Peters

Stefanie Schmidt

Übersetzung aus dem Amerikanischen

Thomas Schichtel

Redaktion

Guido Hölker

Thomas Römer

Lektorat FanPro

Guido Hölker

Florian Schauen

Projektleitung, Satz, Layout und Covergestaltung

Thomas Römer

Belichtung/Lithographie

Werbedruck Meyer, Düsseldorf

Druck

A to Z Printing & Publishing, USA

SHADOWRUN und RIGGER BLACK BOOK sind eingetragene Warenzeichen der FASA Corporation.

Copyright © 1991 by FASA Corporation. Copyright der deutschen Ausgabe © 1996 by Fantasy Productions GmbH.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von Fantasy Productions GmbH. Erkrath.

2. Auflage 1997

Printed in USA

ISBN 3-89064-717-0

Hoi, folks,

willkommen im Land der Hochleistungsmotoren, Hinterhofmechaniker und Gatling-Kanonen! Das **Rigger-Handbuch** ist das definitive Kompendium für alle ernsthaft fahrzeugbegeisterten Runner, Speedfreaks und Drohnenjockeys (und, da kaum ein Team ohne einen Rigger auskommt, eigentlich für alle hart arbeitenden Leute draußen in den Schatten).

Das Rigger-Handbuch ist in zwei Teile gegliedert, von denen der erste ausschließlich die verbreiteten Nutzfahrzeuge (und einige Modelle der Gegenseite) mit allen technischen Details und vollständig illustriert auflistet, während im zweiten Teil auf regeltechnische Details des Fahrzeugbetriebs und Fahrzeugkampfs eingegangen wird.

Wie Ihr beim Durchblättern sicher sofort bemerken werdet, haben wir versucht, sämtliche bislang in anderen (deutschen und US-) Files genannte Fahrzeuge – insbesondere auch die in der ADL verbreiteten – hier aufzuführen. (Wir haben eigentlich nur auf die dicken Verkehrsjets und Suborbitalmaschinen verzichtet.)

Die Fahrzeuge sind nach Bewegungsart neu gruppiert, dabei haben wir allerdings die Codierung nach Zivil-, Sicherheits- und Militärfahrzeugen beibehalten.

Des weiteren haben wir ein wenig an den Stats herumkorrigiert (vor allem, was den Energieverbrauch angeht) und im hinteren Teil einige Regeln etwas modifiziert. Sollten irgendwelche Unklarheiten oder gar Streitigkeiten auftauchen, können Spieler und Spielleiter sich aussuchen, welche Variante sie bevorzugen. Im Zweifelsfalle gilt die amerikanische Ausgabe des **Rigger Black Book**.

So, und jetzt rein in den Fahrersitz, eingestöpselt – und ab die Post! Viel Spaß!





WILLKOMMEN IM ...

SCHATTENLAND

Schattenland® – das etwas andere deutschsprachige Informationsnetz

>>>>**[Ich habe mir die Gesamtheit allen Wissens als Aufgabe gestellt.]<<<<**
—Francis Bacon <1592>

KATEGORIE

GO TO

Nachrichtenbank / Mail System	OK
Spezialkategorie / Themen (SIGS)	OK
Bibliotheksarchiv	OK
Informationsbank – Spezielle Artikel (nur zeitlich begrenzt gelistet)	OK
Straßensamurai-Katalog (Was andere Leute Handwerkszeug nennen ...)	OK
Grimoire (Die Heidelberg Ausgabe – solider Stoff ...)	OK
Deutschland in den Schatten (Unentbehrlich!)	OK
Die Universelle Bruderschaft (Jetzt interessanter denn je ...)	OK
Handbuch der Erwachten Wesen 1 – Nordamerika (und anderswo ...)	OK
Rigger-Handbuch (Vroom! Vroom!)	OK
Shadowtech (Coole Bioware und mehr ...)	OK
Kreuzfeuer (Söldner und Knarren)	OK
Deutschland in den Schatten II (Plus Bonusartikel: Schweiz 2055)	NA
Cybertechnology (Chromzombies!)	NA
Virtual Realities 2.01 D (Mehr Tempo in der Matrix ...)	NA

RIGGER-HANDBUCH

Fahrzeuge (Vom Klapprad bis zum Schwebepanzer)	OK
Regeln (Wo, bei allen Geistern, ist hier die Gangschaltung ...?)	OK
Datenbögen (Rigger & Drohnen)	OK
Alles laden?	OK

ANMERKUNG VON DER KONTROLLE — Jeder, der irgendwas von einer Sabotage dieses Systems mitkriegt, sollte mich ruckzuck kontaktieren! Zensur wird nicht geduldet!

>>>[INHALTSVERZEICHNIS]<<<

FAHRZEUGE

Bodenfahrzeuge / Autos

Ares Citymaster	8
Ares Mobmaster	8
Ares Roadmaster	9
BMW i985/24	9
Chrysler-Nissan Jackrabbit	10
Chrysler-Nissan Patrol-One	10
Conestoga Trailblazer	11
DocWagon CRT Ambulanzwagen	11
DocWagon SRT Ambulanzwagen	12
EMC Blitz II	12
EMC Carrona	13
EMC Intracity E	13
EMC Serena	14
Eurocar Shark 3000i	14
Eurocar Westwind 2000	15
Ferrari Appaloosa	15
Ford Americar	16
Ford-Kanada Bison	16
Gaz-Willys Nomad	17
General Products COP	17
GMC 4201-Serie	18
GMC Bulldog	18
GMC MPUV	19
Honda-GM 3220 ZX	19
Landrover Modell 2046	20
LAV-103 Striker	20
LAV-98 Devil Rat	21
Leyland-Rover Transporter	21
Leyland-Zil Tsarina	22
MAN BGS-TF3	22
Mercedes E160	23
Mercedes ER350	23
Mercedes L800 Präsident Pullman	24
Mercedes PE Kommando	24
Mitsubishi Nightsky	25
Mitsubishi Runabout	25
Nissan-Holden Brumby	26
Nordkapp-Conestoga Bergen	26
Porsche 996/37	27
Renault-Fiat Eurovan	27
Rolls Royce Phaeton	28
Rolls Royce Prairie Cat	28
Ruhrmetall Wolf II	29
Saab Dynamit 776 ti	29
Toyota Elite	30
Toyota Gopher Pickup	30
VW Elektro	31
VW Impuls	31
VW Integra	31

6

VW Iridio	31
VW TT50	32
VW-Ruhrmetall Zerberus	32

Bodenfahrzeuge / Motorräder

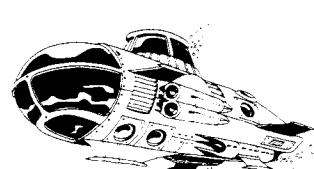
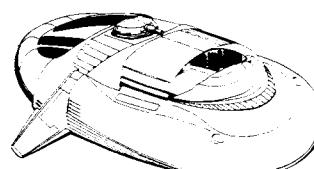
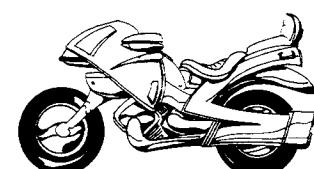
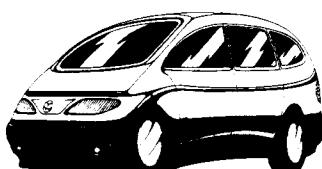
BMW Blitz 2050	36
BMW R60 Euro	36
BMW RG75/III	37
Dodge Scoot	37
Entertainment Systems Papoose	38
Gaz-Niki White Eagle	38
Harley-Davidson Electraglide-1000	39
Harley-Davidson Scorpion	39
Honda Viking	40
Hyundai Offroader	40
Messerschmitt A200	41
MZ E250 CM	41
Suzuki Aurora	42
Thundercloud Pinto	42
VW City Scooter	43
Yamaha Rapier	43

Bodenfahrzeuge / Luftkissenfahrzeuge

Chrysler-Nissan G12A	46
Dornier Manta	46
GMC-Beachcraft Patroller	47
GMC-Beachcraft Vacationer	47
GMC-Nissan Hovertruck	48
MAN Titan	48
Messerschmitt-Kawasaki QuietGlide	49
Mostrans KVP-14T	49
Ruhrmetall Orkan LK	50
Saab-Fokker Privat	50
Sikorsky-Bell Red Ranger	51
SWAT Hovertruck	51

Wasserfahrzeuge

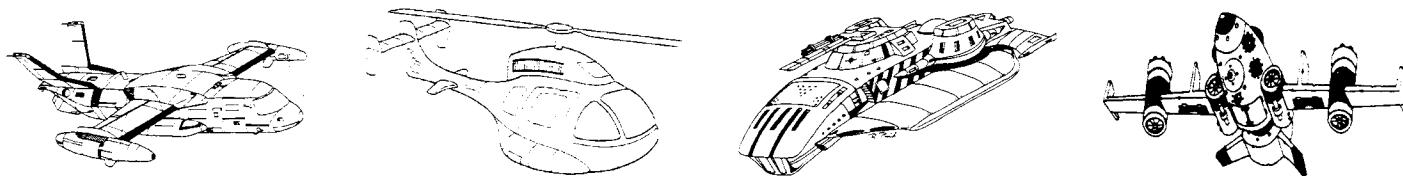
Aztech Nightrunner	54
Aztech Tiburon	54
Blohm&Voss Gondola III	55
Blohm&Voss River Commander	55
Colorado Craft Cigarette	56
Dornier-Zeppelin Hecht	56
GMC Riverine	57
Harland&Wolff Classique	57
Marine Technologies Dolphin II	58
Samuvani-Criscraft Otter	58
Sendanko Marlin	59
Surfstar Marine Seacop 5M	59
Suzuki Watersport	60
Vulkan Delphin RQ7	60
Vulkan Electronaut	61
Zemlya-Poltava Swordsman	61

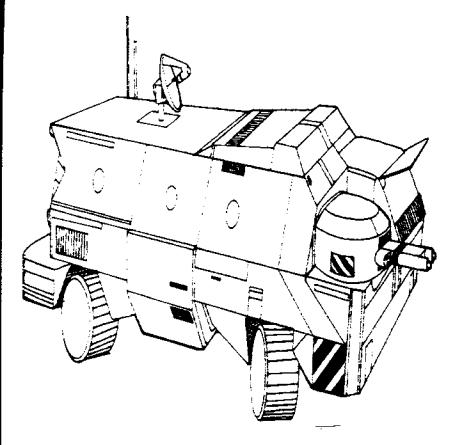


>>>>[INHALTSVERZEICHNIS]<<<<

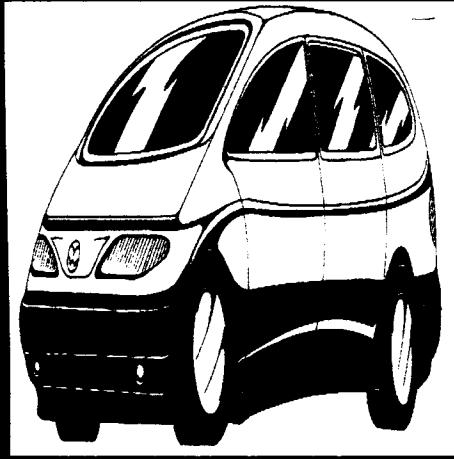
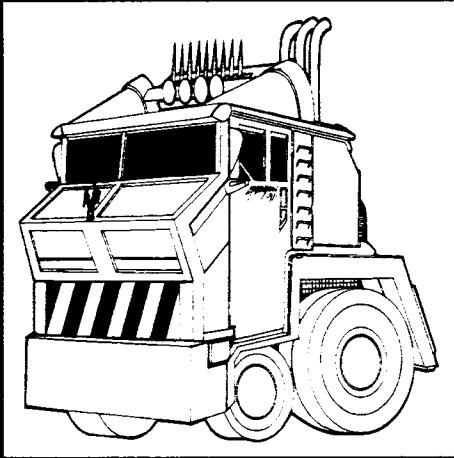
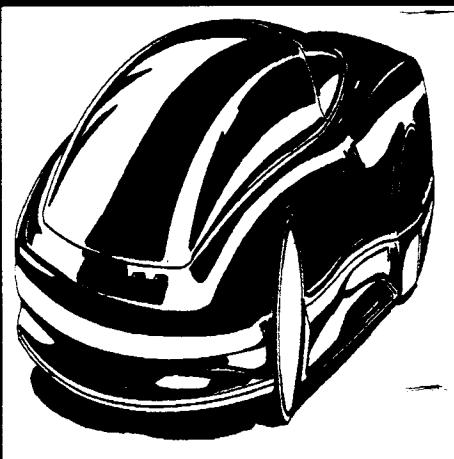
Luftfahrzeuge / Flugzeuge	62	Federated-Boeing Eagle	93
Airbus A110	64	GMC Banshee	93
Ares TR-55	64	GMC Harpy	94
Artemis Nightglider	65	Ruhrmetall Behemoth	94
Aztech Halcon	65	Saeder-Krupp Sleipnir	95
C-260 Titan	66	Toyota-Singarm VTF-II	95
CASA J-239 Raven	66		
Cessna C750	67		
DocWagon CRT Kipprotor	67	Drohnen	96
DocWagon Osprey II	68	Aerodesign Systems Condor LDSD-23	98
Dornier Europa	68	Aerodesign Systems Condor II LDSD-41	98
Dornier K-Serie	69	Ares Guardian	99
Dornier Wal II	69	Ares Sentinel P	99
Embraer-Dassault Mistral	70	Aztechnology GCR-23C Crawler	100
Eurodefense EFA-Varianten	70	Aztechnology Liebre	100
Federated-Boeing Commuter 2050	71	CAS Wandjina	101
Fiat-Fokker Cloud Nine	71	Cyberspace Designs Dalmatiner	101
Hawker-Siddley HS-895 Skytruck	72	Ferret RPD-VI	102
Lear-Cessna Platinum I	72	Gaz-Niki GNRD-71bis Snooper	102
Lear-Cessna Platinum II	73	Generische Aufklärungsdrohne	103
Moonlight Aerospace Avenger	73	Generische Jägerdrohne	103
		Generische Überwachungsdrohne	104
		Generisches Patrouillenfahrzeug	104
Luftfahrzeuge / Hubschrauber	74	GM-Nissan Dobermann	105
Agusta-Cierva Plutocrat	76	GM-Nissan Spotter	105
Airbus AH-510	76	MCT-Nissan Rotodrone	106
Ares Dragon	77	Sikorsky-Bell Microskimmer	106
Aztechnology AGular-EX	77	Strato-9 Überwachungsdrohne	107
DocWagon SRT	78	Winter Systems Steel Lynx	107
Dornier Intercity	78		
Eurosystems Tiger	79		
Hughes Airstar 2050	79		
Hughes WK-2 Stallion	80		
Messerschmitt Grashüpfer	80		
Messerschmitt-Kawasaki Albatross	81		
Messerschmitt-Kawasaki Kolibri	81	Fahrzeug-Attribute	110
Messerschmitt-Kawasaki Sperber	82	Fahrzeugbetrieb	112
Mil-Mi-32	82	Einsatz von Fahrzeugfertigkeiten	112
Northrup PRC-42B Wasp	83	Gelände	112
Northrup PRC-44B Yellowjacket	83	Treibstoffverbrauch	114
		Fahrzeug-Steuereinrichtungen	114
Luftfahrzeuge / Luftschiffe	84	Fahrzeuge im Kampf	116
Airbus AL800	86	Fahrzeugkampf	116
Airship Industries Skyswimmer	86	Fahrzeuge, Waffen und Magie	118
Fuchi-Zeppelin AD-401	87		
Goodyear Commuter 47	87	Fahrzeugtuning	123
Luftschiffbau Zeppelin LZ-2040/mi2	88	Einsatz von B/R-Fertigkeiten	123
Luftschiffbau Zeppelin LZ-2049	88	Werkstattarbeit	124
Luftschiffbau Zeppelin LZ-2051-C	89	Fahrzeugzubehör	129
Luftschiffbau Zeppelin LZ-51/3-mikro	89	Fahrzeugwaffen	137
		Waffenaufsätze	137
Luftfahrzeuge / Vektorschubmaschinen	90	Munitionskapazität und Nachladen	139
Aztech Lobo	92	Fahrzeugwaffen	140
CAS/GD Stonewall	92	Sensoren und ECM	143
		Optionale Regeln	145
		Index	148
		Datenbögen	149

REGELN





01



AUTOS

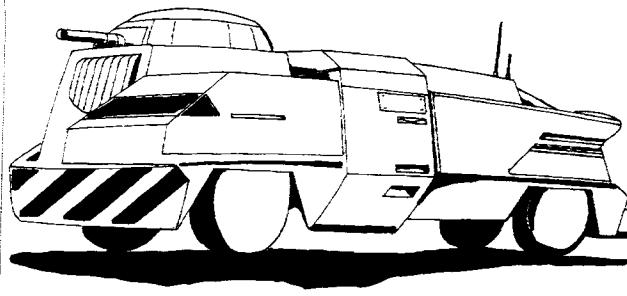
RIGGER-HANDBUCH /// BODENFAHRZEUGE /// AUTOS

>>>>[OK, CHUMMERS, DANN MAL AN'S EINGEMACHT. IM ERSTEN KAPITEL HAT SICH ALL DAS VERSAMMELT, WAS SICH AUF RÄDERN ODER KETTEN BEWEGT - VOM PLASTIK-KLEINWAGEN BIS ZUM LEICHTEN KAMPFPANZER (SOFERN DER KRAM NUR EINIGERMASSEN ERHÄLTLICH IST). DIE CODIERUNGEN FINDET IHR AM ENDE DES AUSDRUCKS.
FRÖHLICHES BLÄTTERN.]<<<<
—JAGDPANTHER <18:46:15/26-OKT-54>



ARES CITYMASTER

SECURITY



Der Citymaster™ ist ein bei Konzern-Sicherheitstruppen extrem beliebtes Fahrzeug. Er befördert fünf voll ausgerüstete Aufrührbekämpfer. Darüber hinaus ist er mit Kommando- und Kontrollelektronik ausgestattet, so daß er auch als Kommandoposten für einen Stab von fünf Kommandoführern und Technikern in Frage kommt. Beide Varianten verfügen über einen Mikroturm, auf dem normalerweise ein Wasserwerfer* montiert ist, der jedoch durch ein Zwillingss-LMG oder durch ein einzelnes MMG/SMG ersetzt werden kann, das Gelgeschosse verfeuert. Die Kabine kann vollständig gegen Gas abgedichtet werden und bietet Lebenserhaltung für 20 Mannstunden.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Citymaster™	4/10	30/120	4/12	2	3	500k¥

Sitze: 2 Schalensitze + 10 Klappbänke
Einstieg: 2 Standard + 1 Heckklappe

Verbrauch: 10 l/100 km

Treibstoff: IC/500 Liter

Zuladung: 500 LE**

Standardfracht: 500 LE

Extras: Turboaufladung (1), EnviroSeal und Lebenserhaltungssysteme (Gas, 20 Mannstunden)

*: Der Wasserwerfer enthält für 500 'Schuß' Wasser. Ein Fünfziger-Schlauch und alle erforderlichen Anschlüsse für eine externe Wasserquelle sind vorhanden. Einem Charakter muß eine erfolgreiche Stärke(6)-Probe gelingen, um stehenzubleiben, wenn er getroffen wurde, er erleidet aber keinen Schaden.

**: abzüglich Klappsitze und Ausrüstungskoffer

Bekannte Optionen: Das DocWagon-HTR-Modell verfügt über erhöhte Geschwindigkeit (35/140), dafür jedoch verminderde Panzerung (6) und verbraucht etwas weniger Sprit (9,1 l/100 km). Der (von der Fahrerkabine aus unzugängliche) Rückraum bietet neben der medizinischen Ausrüstung Platz für die gleichzeitige Behandlung zweier Patienten, für zwei Sanitäter sowie vier weitere Passagiere oder das HTR-Einsatzteam. Verbleibende Zuladung: 25 LE in diversen Schließfäächern.

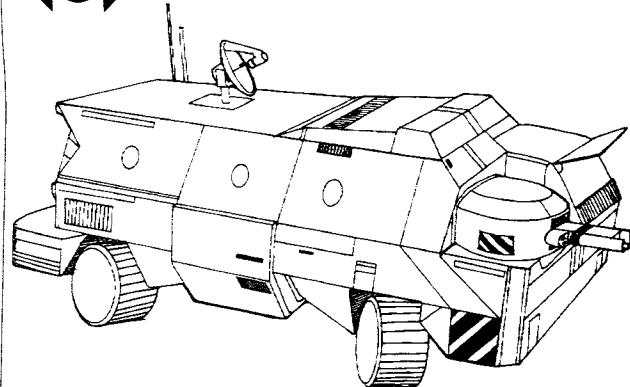
Im fernbedienten Geschützturm sind zwei LMG mit jeweils 1.000 Schuß Munition untergebracht.

>>>>[Echt beliebt bei Koncops aller Schattierungen, Chummers. Auch ein paar Söldnerunternehmen benutzen die Kiste für Sicherheitsarbeit im Hinterland oder sogar als gepanzerten Kommandoposten, wenn es hart auf hart kommt.]<<<<

—Nightmare <12:54:12/15-05-52>

ARES MOBMASTER

SECURITY



Als jüngstes Modell unter den städtischen Sicherheitsfahrzeugen von Ares ist der Mobmaster™ als Mannschaftsvariante für zehn voll ausgerüstete Aufrührbekämpfer oder als Kommando- und Kontrollvariante erhältlich, die fünf Personen zur Aufrührbekämpfung und einem Stab von fünf Technikern und Kommandoführern Platz bietet. Der einzelne vorne montierte Mikroturm ist mit Zwillingss-MMG des Typs FN-MAG 5 (mit Platz für 50 x 50 Munigurte) sowie mit zwei dreischüssigen Granatwerfern bestückt. Die Kabine kann vollständig gegen Gas abgedichtet werden, und das Lebenserhaltungssystem reicht für 30 Mannstunden. Drei Schußluken an jeder Seite und zwei in der Heckklappe ermöglichen es der Besatzung, nach draußen zu schießen, ohne auszusteigen.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Mobmaster™	4/10	30/120	5/15	2	5	3,65M¥

Sitze: 2 Schalensitze + 10er Klappbank

Einstieg: 2 Standard + 1 Heckklappe

Verbrauch: 12 l/100 km

Treibstoff: IC/500 Liter

Zuladung: 500 LE*

Standardfracht: 500 LE

Extras: Turboaufladung (2), EnviroSeal und Lebenserhaltungssysteme (Gas, 20 Personenstunden)

*: abzüglich Klappsitze und Ausrüstungskoffer

Weitere Upgrades (vor allem Handling- und Signaturverbesserungen) sind für lizenzierte Sicherheitsunternehmen erhältlich.

>>>>[Großer Geist! Habt ihr euch mal die Preise der "Extras" angeguckt? Sie sind weit überhöht! Passive Wärmeabschirmung für 85K¥ – mein Tech Pumper erledigt das für 37,5K¥, Staats- und Bundessteuern mitgerechnet, Chummers! Und diese Preisstruktur ist die Norm!]<<<<

—Iron Lord <08:01:56/13-06-52>

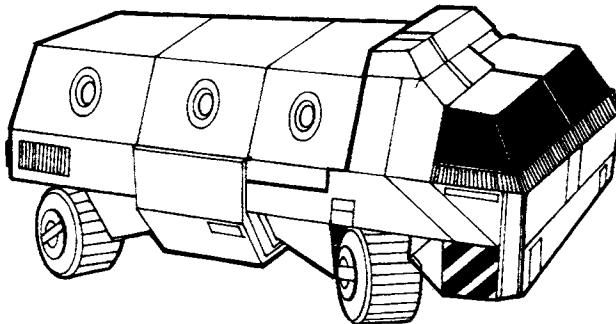
>>>>[Und was haben sie nur mit dem Grundchassis angestellt, was den Preis um 3,15M¥ hochgetrieben hat? Ein bisschen mehr Panzerung, ein klein wenig Chassisverstärkung – Mann, ich wünschte, ich könnte auch so viel Geld für die Arbeit verlangen!]<<<<

—Pumper <23:45:28/15-06-52>

>>>>[Ihr kapiert beide nich', was der Dreh bei der Sache is, Chum-pals. Guckt euch mal die Pilotstufe an. Das is reinste Militärqualität. Die Mühle is kein normaler Aufrührbekämpfungswagen, sondern 'n Militärfahrzeug durch und durch. Je gefragt, wieso die Seattle Metroplexgarde sie benutzt?]<<<<

—Sarge <17:51:56/21-07-52>

ARES ROADMASTER



Als populäre mittelschwere Lkw-Variante auf Grundlage des Master™-Serienchassis zeichnet sich der Roadmaster™ durch eine Anzahl optionaler Rumpfversionen aus. Seine Ersatzteile sind mit den Sicherheitsvarianten kompatibel, was ihn zu einem besonders sinnvollen Kauf für Konzerne und Regierungsdienststellen macht, die ihre Kosten zu senken versuchen.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Roadmaster™	4/10	30/90	4/0	2	2	45k¥

Sitze: Doppelschalensitz + 1 Klappbank

Einstieg: 2 Standard

Verbrauch: 6,7 l/100 km

Treibstoff: IC/500 Liter

Zuladung: siehe unten

Standardfracht: 500 LE

Optionen:

Heckpritsche: Zuladung 1.000 LE, Preis +25k¥

Lieferwagen: Zuladung 1.000 LE, Preis +80k¥

Tankwagen: Zuladung 25.000 Liter (Spezialkarosserien auf Wunsch erhältlich); Preis +80k¥ (nur Standardflüssigkeiten; Spezialtanks auf Wunsch erhältlich)

Kuriervariante 'Roadhauler': Leicht gepanzerte (R/P 4/3) Variante, die zudem gasdicht versiegelt werden kann und häufig zum Transport gefährlicher Biostoffe verwandt wird. Zuladung 400 LE, Preis +24k¥

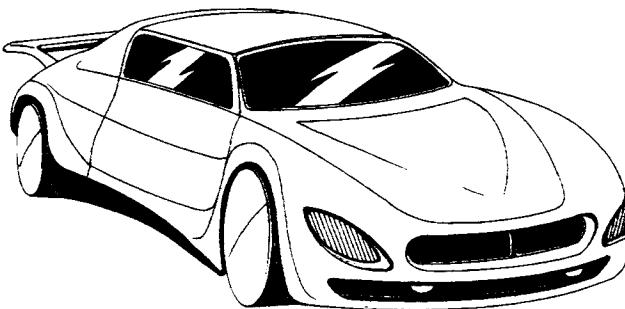
>>>>[Ises nich' erstaunlich, Chummers, wie kräftig man für'n "Sicherheits"-Etikett im Preis zulegen kann, hm? Nur 125k¥ für'n Roadmaster™-Lieferwagen, aber 500k¥ für'n Citymaster™-"Sicherheitsfahrzeug".]<<<<

—Bawbells <18:34:31/18-08-52>

>>>>[Vielen Dank für die Berücksichtigung unseres Warenzeichens.]<<<<

—Nighfire <22:15:07/21-08-52>

BMW I985/24



Geschwindigkeit ist keine Hexerei, sondern das Ergebnis mehrerer Hundert Mannjahre bester bayerischer Ingenieursarbeit. Höchste Passagiersicherheit durch Überrollbügel und APPS, höchste Umweltverträglichkeit durch modernste Motortechnik. Der geölte Blitz für die Autobahn – Zeigen Sie Ihren Verfolgern die Rückleuchten!

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
i985/24	4/8	80/220	2/0	2	1	125k¥

Sitze: Doppelschalensitz + Sitzbank

Einstieg: 2 Flügeltüren

Verbrauch: 4,5l/100 km

Treibstoff: IC/55 Liter

Zuladung: 4 LE im Kofferraum

Extras: Hochleistungs-Turbotriebwerk (3), APPS, Überrollbügel

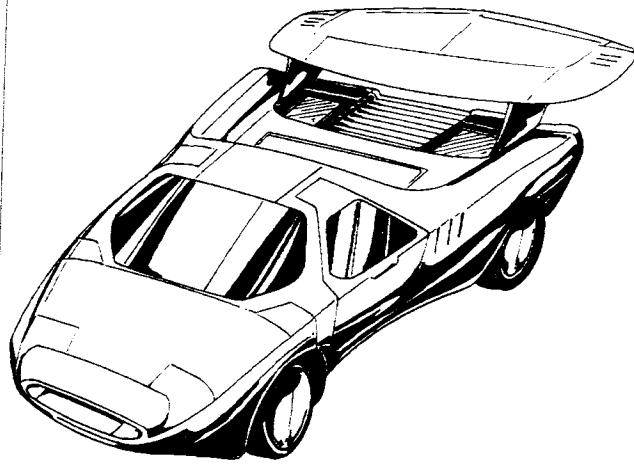
Optionen:

i985/24 express: eine frei erhältliche Kuriervariante von Bergmann-Tuning; HDG 3/8, GS 80/250, R/P 3/3, SIG 3, PIL 3, Verbrauch 6,7 l/100 km (Tankinhalt 60 Liter), Zuladung 3 LE, Extras wie oben plus Fahrwerksverbesserungen und diverse Feinabstimmungen am Motor, Preis 220 k¥

>>>>[Die Basisversion ist arg teuer für einen ziemlich gewöhnlichen Sportwagen, aber der Bergmann-BMW hat's in sich.]<<<<
—Jagdpanther <21:36:14/18-NOV-54>

>>>>[Dachte gar nicht, daß du auch Karren fährst, in die kaum Bewaffnung reinpaßt.]<<<<
—Zerberusski <02:19:04/20-NOV-52>

CHRYSLER-NISSAN JACKRABBIT



Der Jackrabbit, eines der gebräuchlichsten Autos auf den heutigen Straßen, ist in einer Vielzahl von Modellvarianten erhältlich, die vom funktionalen Dreitürer bis zum oben abgebildeten schlanken, sportlichen EXX-Zweisitzer reichen. Alle Versionen weisen ein aerodynamisches Styling auf, verfügen über eine verbesserte Aufhängung und bieten die Wahl zwischen verbesserten elektrischen (im Dreitürer) oder Multitreibstoff-IC-Motoren (im EXX).

Elektrisches Modell

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Jackrabbit	3/8	25/75	1/0	5	1	15k¥

Sitze: 2 Schalensitze + Einzelbank
Einstieg: 2 Standard + Heckklappe
Verbrauch: 40 EE/100 km
Zuladung: 4 LE im Kofferraum
Extras: Verbesserte Aufhängung

Energie: ImpElec/200 EE

Multitreibstoffmodell

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Jackrabbit	3/8	30/90	1/0	3	1	18k¥

Sitze: 2 Schalensitze
Einstieg: 2 Standard
Verbrauch: 1,1 l/100 km
Zuladung: 2 LE im Kofferraum
Extras: Verbesserte Aufhängung

Treibstoff: MultiF/25 Liter

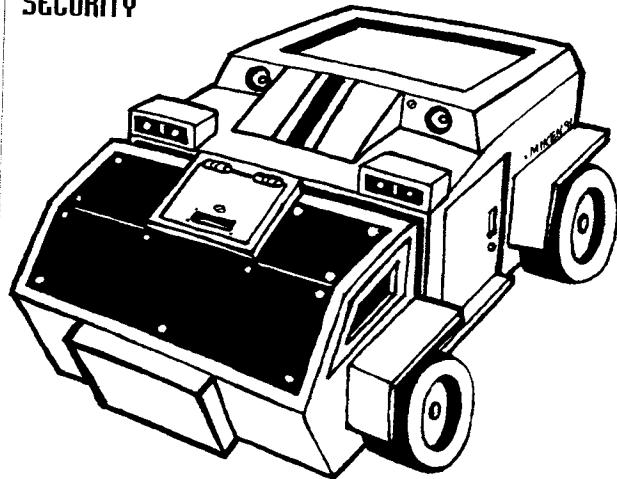
>>>>[Jeder zusätzliche Sitz verschlingt den größten Teil des Gepäckraumes.]<<<<
—MiTee Man <11:37:21/15-07-52>

>>>>[Mein Kumpel Joe schwört Stein und Bein, daß der Rücksitz zu klein ist, außer für ein Kind oder einen Zwerg.]<<<<
—Nightmare <19:41:58/21-07-52>

>>>>[Hey Chummers! Ist das hier das Rigger-Handbuch oder das Humanis-Witzebuch?]<<<<
—El Durango <13:17:41/27-07-52>

CHRYSLER-NISSAN PATROL-ONE

SECURITY



Unter allen aktuellen Stadtsicherheits- und Patrouillenfahrzeugen ist der Patrol-One das populärste. Zu seinen serienmäßigen Merkmalen gehören eine vollständig abgetrennte Fahrer-/Fahrgastsektion vorne, ein Heckabteil mit Türen, die aus der Vordersektion heraus abschließbar sind, ein verstärktes Chassis mit integrierter leichter Panzerung, eine Kommunikationsanlage für das gesamte Spektrum innerstädtischer Frequenzen, EnviroSeal™, Leuchtbalken mit Sirene und Sicherheitsreifen. Der Kofferraum ist mit einem verstärkten Schloß ausgestattet und für die sichere Verwahrung diverser Aufruhrbekämpfungs- und Spezialistenausrüstung konstruiert.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Patrol-One	4/8	60/180	3/6	4	3	100k¥

Sitze: 2 Schalensitze + 3er Bank

Einstieg: 2 + 2 Standard

Verbrauch: 3,5 l/100 km **Treibstoff:** IC/45 Liter

Zuladung: 2 LE Gepäck + 9 LE im Kofferraum

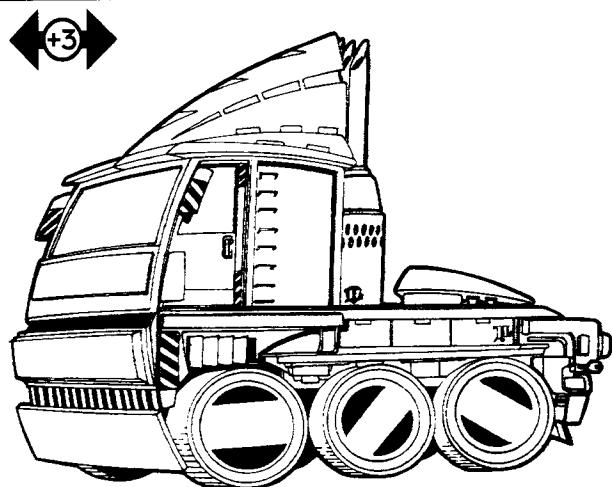
Extras: Hochleistungsmotor, Turboaufladung (2), EnviroSeal und Lebenserhaltungssysteme (Gas, 10 Personenstunden)

Optionen: Obwohl Firmpoints und Hardpoints nicht Standard sind, weist das Frontabteil wenigstens in jedem Seitenfenster eine Schußluke auf, die gegen das Eindringen von Gas versiegelt werden kann, für übliche Dienstpistolen, Maschinengewehre, Schrotflinten und Gewehre geeignet ist und ihnen einen Feuerbereich von 135 Grad bietet.

>>>>[Hier haben wir den üblichen Streifenwagen, Chummers, aber geht lieber nie davon aus, daß nicht mehr dran ist, als es den Anschein hat! Lone Star Security benutzt Patrol-Ones im Sea-Tac-Bereich, und fast ein Viertel davon mit aufgemotzten Motoren. Einige (vielleicht bis zu 10 Prozent) sind mit versteckten, ausfahrbaren Geschütztürmen ausgestattet. Also, seid schön vorsichtig da draußen!]<<<<
—Wheelie <17:41:33/12-05-52>

>>>>[Glaubt ja nicht diesen Scheiß über die Gasdichtigkeit der Schußluknen! Wenn du eine Knarre in einen mit Gas gefüllten Bereich hinausstreckst, wird ein Teil von dem Gas dort reinkommen, wo du sitzt. Je nach Gas kann das ganz schön übel ausgehen! Ist die Waffe allerdings bereits an Ort und Stelle, ist es okay, Chummers.]<<<<
—County Mountie <01:23:31/15-07-52>

CONESTOGA TRAILBLAZER PRIME MOVER



Der Trailblazer Prime Mover ist die zur Zeit zuverlässigste Sattelzugmaschine auf dem Markt. Die preiswerte, aber ohne Verzicht auf Haltbarkeit hergestellte Maschine ist für viele unabhängige Trucker das Fahrzeug der Wahl. Zur Serienausstattung gehört eine Doppelbettschlafkabine hinter dem geräumigen Führerhaus, was diesen Wagen zum perfekten Gefährt(en) auf langen Strecken macht.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Trailblazer	4/8	30/90	5/0	2	2	150k¥

Sitze: 2 Schalensitze + Klappbank

Einstieg: 2 + 1 Standard

Verbrauch: 12,5 l/100 km

Treibstoff: IC/750 Liter

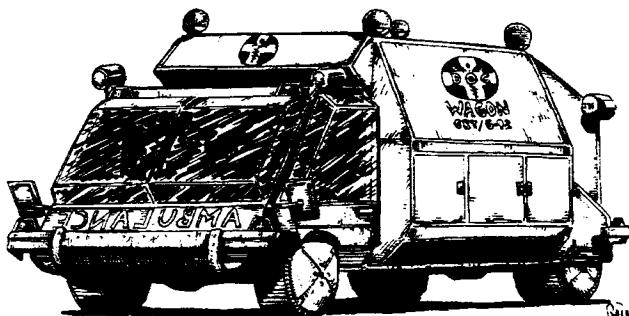
Zuladung: 5 LE

Standardfracht: 1.000 LE

>>>>[Manche Trucker tauschen eines der Betten gegen einen Riggertank aus und steuern die Karre von da hinten. Ich kann euch sagen, es war'n ganz schöner Schock für mich, als ich zum erstenmal eines dieser Monster ohne Fahrer auf mich zukommen sah!]<<<<
—Road Tramp <05:23:19/04-07-52>

DOCWAGON CRT AMBULANZWAGEN

SECURITY



Der Streiwagen der rettenden Engel, wenn es einmal eng wird. Speziell für die engen Stadtstraßen Seattles geeignet und auffällig genug, um jeden zu informieren, daß hier ein sakrosanter Bereich angerollt kommt. Der rückwärtige Bereich ist von der Fahrerkabine aus unzugänglich und groß genug, um bis zu vier Patienten behandeln zu können (zwei übereinanderliegende Pritschen auf jeder Seite des Laderaums). Neben der medizinischen Notausrüstung finden noch bis zu sechs Sanitäter (beengten) Platz.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
CRT-Ambulanz	4/10	30/75	5/0	2	2	180 k¥

Sitze: 2 Schalensitze

Einstieg: 2 Standard + doppelter Heckeneinstieg

Verbrauch: 8,3 l/100 km **Treibstoff:** IC/100 Liter

Zuladung: 8 LE in speziellen Gepäckfächern

Extras: EnviroSeal (Gas), medizinische Ausrüstung

>>>>[Auch wenn die Dinger wirklich harmlos und unbewaffnet sind – läßt die Finger davon! Wenn DocWagon spitzkriegt, daß ihr eine ihrer Karren überfallen oder geklaut habt, heißt das Vertragsentzug.]<<<<

—Spikey <14:37:28/19-11-53>

>>>>[Und das heißt, daß ihr so gut wie tot seid, wie ich euren Lebensstil kenne.]<<<<

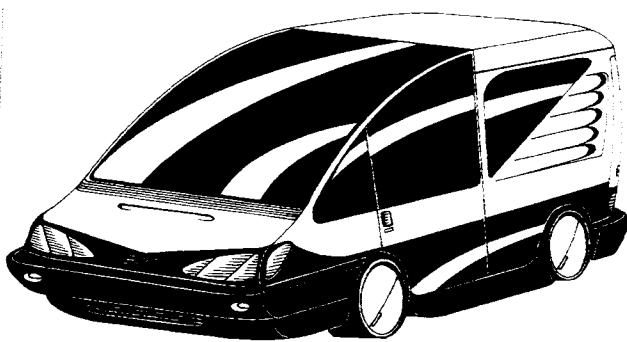
—Anvil of Chrome <21:11:16/22-11-53>

DOCWAGON SRT AMBULANZWAGEN
SECURITY



Der Standardwagen von DocWagon. Ein zuverlässiges und robustes Design. Im Inneren der Fahrerkabine aus unzugänglichen Laderaum befindet sich die medizinische Ausrüstung. Hier ist neben dem Patienten (meist auf einer Rolltrage untergebracht) noch Platz für einen Sanitäter und einen weiteren Passagier.

EMC BLITZ II



Die 2050er Version der legendären Opel Blitz Transporter. Neben dem Iridio das Standardfahrzeug aller kleineren Unternehmen. Mit enormem, vollständig verwandelbarem Stauraum und frei konfigurierbarer Tür-/Fenster-Kombination. Auf Wunsch auch in 4x4-. Minibus- oder gesicherter Kuriervariante. Preisnachlaß bis zu 20% und freie Farb-/Logo-Wahl beim Erwerb einer neuen Firmenflotte (ab 5 Fahrzeuge).

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
SRT-Ambulanz	4/10	30/75	4/0	2	1	120 k¥

Sitze: 2 Schalensitze

Einstieg: 2 Standard + doppelte Heckklappe

Verbrauch: 6,25 l/100 km **Treibstoff:** IC/80 Liter

Zuladung: 6 LE in Schließfächern

Extras: EnviroSeal (Gas), medizinische Ausrüstung

>>>>[Möchte mal wissen, wie die Docs mit so langsamem Karren ihre versprochenen Einsatzzeiten halten können.]<<<<
—Heatseeker <22:30:30/06-12-53>

>>>>[Schon mal versucht, mit 150 durch den Feierabendverkehr zu kommen? Das Tempo reicht vollkommen aus. Mal ganz abgesehen von der Tatsache, daß die meisten Leute mit Helis rausgeholt werden.]<<<<
—Spikey <02:27:15/07-12-53>

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Blitz II	4/9	35/105	3/0	3	2	32k¥

Sitze: 2 Schalensitze

Einstieg: 2 Standard + doppelte Seitentür + Heckklappe

Verbrauch: 3,3 l/100 km **Treibstoff:** IC/100 Liter

Zuladung: 4 LE hinter den Fahrersitzen

Standardfracht: 150 LE

Optionen:

Geländeversion: HDG 4/4, GS 30/90, Geländeauflängung; Preis +12k¥

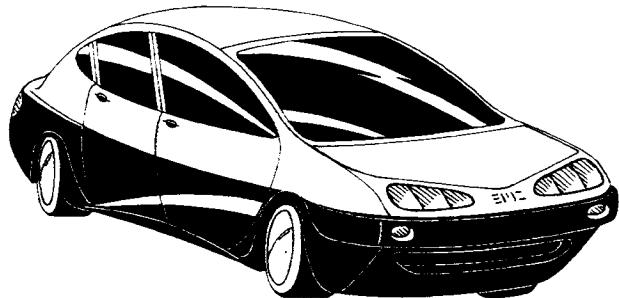
Minibus: 10 zusätzliche Schalensitze, Zuladung 10 LE im Passagierbereich, Standardfracht 50 LE; Preis +15 k¥

Kuriervariante: GS 45/135, R/P 3/3, Turbolader (2), Sicherheitsreifen, EnviroSeal und APPS, Preis +17k¥

Polizeivariante (bei einigen Länderpolizeien und Sicherheitskons im Einsatz): HDG 3/6, GS 45/135, R/P 4/6, PIL 0, mit Sicherheitsreifen und APPS, Ringmontierung für ein LMG, 10 Klappsitze, Zuladung 25 LE in Schließfächern, Preis etwa 65 k¥

>>>>[Vor allem die geschlossenen Varianten bieten sich für, äh, kleinere Modifikationen an, zumal viele Versionen ohnehin über diverse Außenklappen verfügen.]<<<<
—Silberpfeil <19:33:13/10-OKT-54>

>>>>[Schon richtig. Aber ich würde prinzipiell von der Geländeversion ausgehen. Die Originalaufhängung ist – auch für einen Mechaniker – ein echter Schmerz im Arsch.]<<<<
—Jagdpanther <21:02:10/11-OKT-54>



Ein Familienwagen für einen anständigen Preis. Ein wahres Raumwunder für einen Wagen seiner Klasse, dazu wirtschaftlich, umweltschonend und sicher. Die neue D-Serie ist in einer großen Modellpalette und in Elektro- und Benzinvariante erhältlich.

Elektrovariante:

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Carrona	3/8	25/75	2/0	5	2	15.500¥

Sitze: 2 Schalensitze + 3er Rückbank

Einstieg: 2 Standard

Verbrauch: 50 EE/100 km **Treibstoff:** ImpElec/300 EE

Zuladung: 5 LE im Kofferraum

Extras: Verbesserte Aufhängung

Modellpalette: Viertürer (+500¥) und Kombi (einzelne klappbare Rücksitze, Zuladung 7(13) LE, +800¥)

Benzinvariante:

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Carrona	3/8	35/105	2/0	4	2	15k¥

Sitze: 2 Schalensitze + 3er Rückbank

Einstieg: 2 Standard

Verbrauch: 2 l/100 km **Treibstoff:** IC/25 Liter

Zuladung: 5 LE im Kofferraum

Extras: Verbesserte Aufhängung

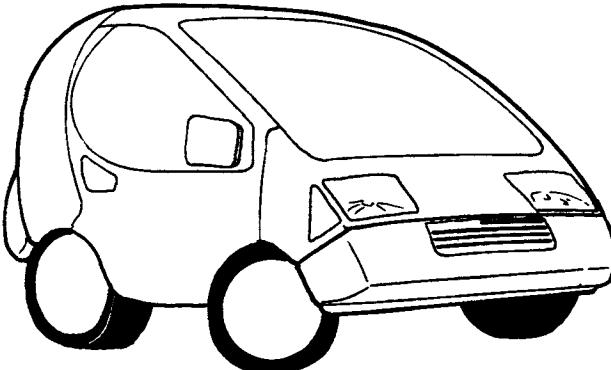
Modellpalette: Viertürer (+500¥), Kombi (einzelne klappbare Rücksitze, Zuladung 7(13) LE, +800¥), gsi-Triebwerk (GS 50/150, SIG 3, 2,3 l/100 km bei 30 Litern, +3.500¥)

>>>>[Ganz passabel für einen Kleinwagen. Vor allem, wenn man den Preis betrachtet. Der gsi-Motor ist allerdings ziemlich wartungsbedürftig und neigt dazu, ziemlich schnell laut und heiß zu werden.]<<<<

—Motodiana <00:28:19/10-OKT-54>

>>>>[Bei ordentlicher Wartung kann man damit leben. Und wenn man dann noch die Tuning-Aufkleber und die unnötige Pommestheke abmontiert, hat man den unauffälligsten Flitzer im ganzen Sprawl.]<<<<

—Brakes-for-Critters <00:28:19/10-OKT-54>



Genau das Richtige für eine Zweipersonen-Fahrgemeinschaft mit Aktenkoffern. Vergessen Sie all Ihre Parkplatzprobleme (Vierradlenkung und verbesserte Aufhängung)! Schonen Sie die Umwelt (Elektromotor und Sonnenzellenunterstützung)! Voll ALI-tauglich. Und fast vollständig wartungsfrei. Was wollen Sie mehr?

Elektrovariante:

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Intracity	2/6	35/50	1/0	6	2	8.500¥

Sitze: 2 Schalensitze

Einstieg: vollständig aufklappbare Kanzel

Verbrauch: 30 EE/100 km **Treibstoff:** Elec/120 EE

Zuladung: 2 LE im Passagierraum

Extras: Verbesserte Aufhängung, Vierradlenkung, Solarzellen

Benzinvariante:

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Intracity	2/6	40/110	1/0	3	2	9.000¥

Sitze: 2 Schalensitze

Einstieg: vollständig aufklappbare Kanzel

Verbrauch: 2,5 l/100 km **Treibstoff:** IC/20 Liter

Zuladung: 2 LE im Passagierraum

Extras: Verbesserte Aufhängung, Vierradlenkung

>>>>[Was wollen Sie mehr? Dämliche Frage. Ein Auto will ich, und zwar ein richtiges.]<<<<
—Atze <22:49:21/12-SEP-54>

EMC SERENA



Mit den etwa 4 Millionen verkauften Exemplaren dürfte der Serena der beliebteste Kleintransporter der ADL – wenn nicht gar ganz Mitteleuropas – sein. Vor allem bei Taxiunternehmen und kleinen Handwerksbetrieben findet sich die ganze Modellvielfalt der Serena-Serie.

Benzinvariante

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Serena	4/8	35/90	2/0	4	2	19.500¥

Sitze: 2 Schalensitze vorne, 6 Sitzbänke hinten

Einstieg: 2 Standard + 2 doppelt + Heckklappe

Verbrauch: 3,3 l/100 km **Treibstoff:** IC/70 Liter

Zuladung: 12 LE im Kofferraum + 6 LE im Passagierbereich

Elektrovariante

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Serena	4/8	25/75	2/0	6	2	19k¥

Sitze: 2 Schalensitze vorne, 6 Sitzbänke hinten

Einstieg: 2 Standard + 2 doppelt + Heckklappe

Verbrauch: 50 EE/100 km **Treibstoff:** ImpElec/200 EE

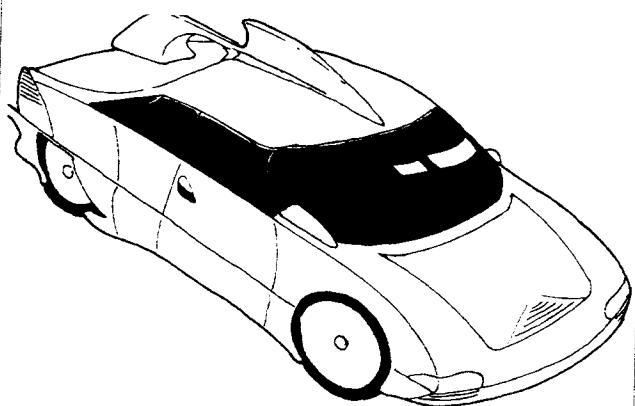
Zuladung: 12 LE im Kofferraum + 6 LE im Passagierbereich

Modellpalette: Luxus-Viersitzer (mit Bar, Kom, APPS, 15 LE Kofferraum, +19k¥), Lieferwagen (2 Schalensitze vorne, Einstieg 2 Standard + 1 doppelt + Heckklappe, Zuladung 45 LE, -2k¥), Campingmobil (HDG 4/4, GS 35/105, SIG 3, Kühlschrank, WC, Dusche, 2 Betten, Zuladung 10 LE, nur Benzinmotor, Geländeauflängung, +25k¥), Kurier/Sicherheitsvariante (GS 40/130, R/P 3/3, Verbrauch 4 l/100 km, Sicherheitsreifen, +32k¥)

>>>>[Für den aufgeblasenen Motor und die Strukturverbesserungen ist diese 'Sicherheitsvariante' sogar ziemlich preiswert.]<<<<
—Atze <21:30:01/12-SEP-54>

>>>>[So billig, daß selbst die chronisch zahlungsschwache Kripo des Norddeutschen Bundes sie als ZiBu-Schüsseln einsetzt. Ein klein wenig aufgemotzt, versteht sich.]<<<<
—Silberpfeil <03:22:41/15-SEP-54>

EUROCAR SHARK 3000I



Das 2053er Highlight des Eurocar-Konsortiums ist zwar nominell eine export-only-Fassung, aber in geringen Stückzahlen auch in der ADL erhältlich. Die Zielgruppe – Konzernexecs mit engem Terminplan – werden die Vorteile einer schnellen Luxuslimousine zu schätzen wissen: Bar, Kom-Einrichtungen, APPS™, EnviroSeal™, Überrollbügel und dergleichen mehr finden sich normalerweise nur in einem Wagen, der entweder deutlich langsamer oder deutlich teurer ist. Shark – alle andere ist Quark!

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Shark 3000i	4/8	70/210	4/0	2	4	220k¥

Sitze: 2 Schalensitze vorne, 4 Schalensitze hinten
Einstieg: 4 Standard

Verbrauch: 8,3 l/100 km **Treibstoff:** IC/150 Liter

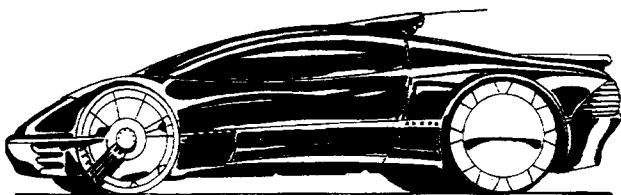
Zuladung: 6 LE im Kofferraum, 4 LE im Passagierbereich

Extras: Hochleistungs-Turbomotor (2), APPS, EnviroSeal, Überrollbügel

Shark 3001i Government: HDG 3/8, R/P 4/6, Treibstoff 10 l/100 km, zusätzliche Extras: Verbesserte Aufhängung, Sicherheitsreifen; 280k¥

>>>>[Obwohl er erst so kurz auf dem Markt ist, ist der Shark schon ziemlich beliebt bei diversen asiatischen Regierungen, Kon-Vertretungen und anderen mafiosen Vereinen. Den Government gibt's ohnehin nur in regierungs-schwarz. Ziemlich toughes Baby, wenn ein vernünftiger Chauffeur am Steuer sitzt.]<<<<
— Jagdpanther <22:50:41/12-AUG-54>

EUROCAR WESTWIND 2000



Dieses neueste Modell des Eurocar-Konsortiums aus Porsche, Ferrari und BMW ist als Targa, Hardtop und Cabrio erhältlich. Der 2000er bietet serienmäßig eine verbesserte Aufhängung, Hochleistungseigenschaften und Luxus, inklusive voller Lederoberpolsterung und des Advanced Passenger Protection Systems™. Seit 2053 ist für den kritischen Käufer auch ein spezielles, sportlicheres Turbomodell erhältlich.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Westwind 2000	3/8	70/210	2/0	2	3	100k¥

Sitze: 2 Schalensitze vorne, Einzelsitzbank hinten

Einstieg: 2 Standard / offenes Dach

Verbrauch: 5 l/100 km **Treibstoff:** IC/55 Liter

Zuladung: 5 LE im Kofferraum

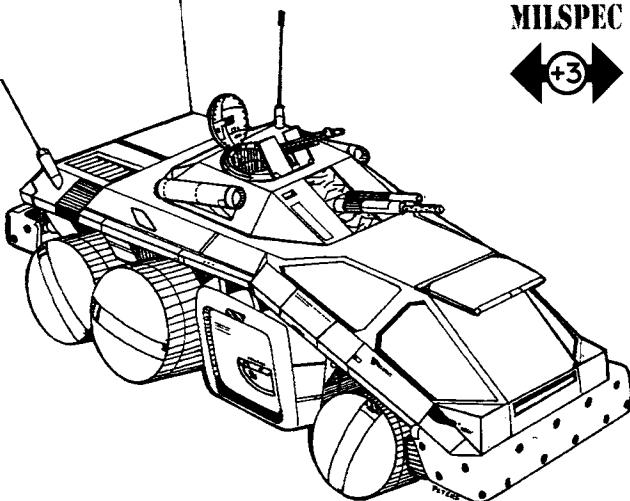
Extras: Hochleistungs-Turbomotor (2), APPS

Westwind 2000 Turbo: GS 80/240, SIG 1, getunter Hochleistungs-Turbomotor (2), Verbrauch 6 l/100 km, 80-Liter-Tank; 125k¥

>>>>[Vorsicht vor den Schutzabdeckungen der Räder! Sie blockieren gerne im ausgefahrenen Zustand, was üble Auswirkungen aufs Handling hat. Ich hab sie entfernen lassen – ich schätze, es gibt bessere Möglichkeiten, sein Auto zu schützen.]<<<<
—Nightmare <23:57:43/12-05-52>

>>>>[Yep. Zum Beispiel gewöhnliche Sicherheitsreifen, ein paar Kevlarmatten und ArmoSpex-Scheiben. Bytheway, ernsthafte Fahrer lassen die Finger von irgendwelchen Cabrios. Die Dinger scheinen Handgranaten und ähnlich unliebsame Dinge geradezu anzuziehen.]<<<<
—Atze <21:34:53/12-SEP-54>

FERRARI APPALOOSA



MILSPEC

+3

Ein ungewöhnlicher Neuzugang auf dem Markt für Aufklärungsfahrzeuge – von einem Unternehmen, das man eher mit der Sport- und Rennszene in Verbindung bringt. Der Appaloosa ist ein Radfahrzeug mit hervorragender Linienführung, dessen Fahrverhalten mehr einem Rennwagen als einem Militärfahrzeug ähnelt (und das auch noch auf Sicherheitsreifen!). Der Fahrer sitzt vorne in einem verglasten Cockpit (mit Zugang zur Kampfsektion), das einen Blickwinkel von 180° bietet und von rasch schließbaren Panzerläden gesichert wird. Kommandant/Kanonier und Kanonier/Scout finden in der Hauptsektion Platz und bedienen den dort montierten mittleren Geschützturm. Die Sektion enthält einen Klappssitz für einen weiteren Fahrgast. Zu beiden Seiten des Turms kann je ein Firmpoint montiert werden; ein einzelner fixierter Hardpoint findet auf dem rückwärtigen Deck Platz. Bekanntermaßen benutzen etliche NAN-Staaten zahlreiche Exemplare dieses Fahrzeugs.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Appaloosa	2/3	100/200	3/9	5	2	1M¥

Sitze: 1 + 2 Schalensitze + 1 Klappbank

Einstieg: 1 Luke + 1 Kuppel + 1 großformatig

Verbrauch: 20 l/100 km **Treibstoff:** MultiF/250 Liter

Zuladung: 5 LE

Sensoren: Militärisch I (6)

ECM/ECCM: Militärisch I (4)/Militärisch I (4)

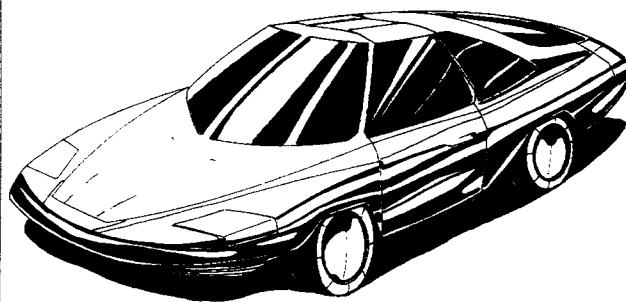
Weitere Merkmale: Die Waffenbestückung ist variabel, aber die Standardkonfiguration besteht aus einem Vanquisher-Rotations-SMG mit 1.250 Schuß und einem üblichen koaxialen LMG mit 2.500 Schuß auf dem mittleren Turm. Die Kommandantenkuppel weist einen Drehbolzenaufsatz auf, der normalerweise mit einem LMG bestückt ist. Die Firmpoints tragen in der Regel je einen Ein-Kammer-Lenkwaffenwerfer, und der Hardpoint auf dem hinteren Deck ist meist leer.

>>>>[Seid vorsichtig, was die Moskowiter Varianten angeht, Chummskis! Die Turm-Firmpoints sind mit Raketenrohren bestückt, wie man sie sonst an Flugzeugen sieht, und der Heckhardpoint trägt einen Acht-Kammer-Lenkwaffenwerfer.]<<<<
—Ivan Denisowitsch <12:14:32/17-05-52>

>>>>[Die Turmbeeskückung besteht bei manchen NAN-Modellen aus einer Vigilant Rotations-Autokanone mit 625 Schuß – wie einige Freihändler zu ihrem Bedauern feststellen mußten.]<<<<
—Lone Wolf <07:54:34/23-06-52>

>>>>[Bei einigen frühen Modellen ist der Tankselbstverschluß fehlerhaft, so daß man sie 'aufkochen' kann. Die Tanks sind in der Seitentür plaziert, so daß jeder durchschlagende Treffer in diesem Bereich genau der sein kann, den man noch braucht!]<<<<
—Wheelie <18:26:56/26-01-52>

FORD AMERICAR



Der Americar, weiterhin Fords erfolgreichstes Auto der unteren Mittelklasse, wird nur in IC-Motorvarianten hergestellt. Angeboten werden zwei- und viertürige Limousinen sowie drei- und fünftürige Kombis. Die große Vielfalt an Modellen und Optionen macht den Americar zu einem guten Kauf. In Europa als Ford Imago erhältlich.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Americar	4/8	35/105	2/0	2	2	20k¥

Sitze: Vorne und hinten je 2 Schalensitze

Einstieg: 2 Standard

Verbrauch: 2 l/100 km

Treibstoff: IC/30 Liter

Zuladung: 5 LE im Kofferraum

Modellpalette: dreitüriger Kombi (+2.500¥), viertürige Limousine (+5k¥), fünftüriger Kombi (+7.500¥).

Optionen:

LoneStar-Modifikation: R/P 2/3, PIL 3, Zuladung 2 LE + 9 LE im Kofferraum (Kombi); Sicherheitsscheibe (Barriere 8) zwischen Vorder- und Rücksitzen

>>>>[Vorsicht vor dem Dreitürer! Ich hab' schon zu viele nach einem Aufprall verbrennen gesehen, und meine Kumpels auch. Ich höre immer wieder Gerüchte über einen Konstruktionsfehler in der Plazierung des Benzintanks.]<<<<

—Wheelie <13:47:20/15-06-52>

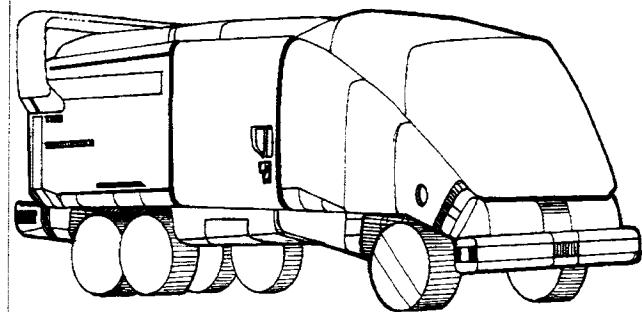
>>>>[Yeah. Mein Tech Billy meint, er wüßte, wo das Problem liegt, und man könnte es schnell reparieren. Er versteht einfach nicht, wieso Ford das 51er-Modell noch nicht zurückgerufen hat.]<<<<

—Blue Rider <18:20:21/13-08-52>

>>>>[Ihr wißt ja alle, daß Ford heutzutage nur noch'n Spitzname ist, ja? Der Laden gehört eigentlich irgend'ner Holding aus der Karibischen Liga. Verdammte Schande, das!]<<<<

—Quil <21:13:41/14-08-52>

FORD-KANADA BISON



Ein Arbeitsfahrzeug mit Stil, reichlich Platz für Passagiere und noch mehr für die so überaus bedeutsame Fracht. Rundum-Geländeufhängung und große, einzeln angetriebene Ballonräder machen den Bison zum Allgeländefahrzeug des Jahrzehnts. Der seit drei Jahren bestverkaufte Wagen im Athabascan, Salish-Sidhe und Algonkin-Manitou Council.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Bison	4/3	45/135*	5/6	4	3	150k¥

Sitze: 2 Schalensitze + 3er Klappbank

Einstieg: 2 Standard + aufklappbare Kanzel

Verbrauch: 5,5 l/100 km

Treibstoff: MultiF/250 Liter

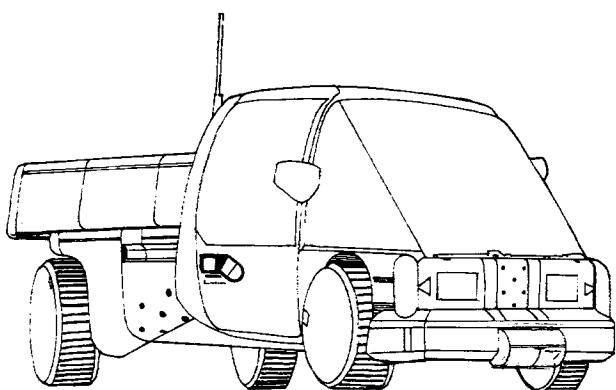
Zuladung: 5 LE unter dem Sitz + 50 LE hinten

Extras: Aktive Aufhängung, Hochleistungsmotor

*: Geschwindigkeit im Gelände beträgt 35/105. Der Motor ist zwar ein Allzweckbrenner, muß aber entsprechend aufgerüstet werden (Basisvariante nur Benzin). Das abgebildete Modell mit dem geschlossenen Heck kostet 165.000¥.

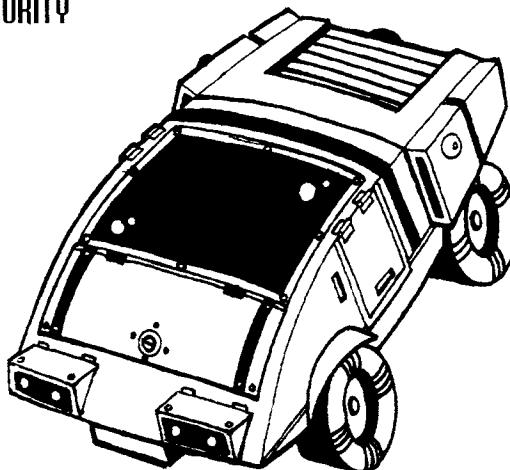
>>>>[Das Lieblingsfahrzeug von Riggern auf dem 'freien Markt'. Genau das richtige für Runs in die UCAS und den Freistaat Kalifornien.]<<<<

—Flying Scot <06:37:14/17-07-52>



Der Nomad ist das populärste mittelgroße, vierradgetriebene Fahrzeug auf der Bühne Nordamerikas, denn er stellt eine erfolgreiche Kombination von Komfort mit Geländetauglichkeit dar. Der Nomad ist in mehreren, auf die unterschiedlichen Anforderungen der Käufer zugeschnittenen Versionen erhältlich, darunter mit Heckpritsche, Großkabine mit Pritsche und Allzweckmodell. Eine verbesserte und aktive Aufhängung gehört zum Standard, ebenso wie Überrollbügel und eine frontmontierte elektrische Winde.

SECURITY



Der City-Operations Patroller (COP) wurde speziell für den Cop auf Streife konstruiert, um ihm eine sichere Beförderung in Patrouillengebiete und wieder zurück zu bieten, ohne den ganzen Aufwand und die Kosten eines ausgewachsenen Patrouillenwagens. Die Effizienz dieses Fahrzeuges wird noch durch die Installation des GridLink™-Systems (Anschluß ans computerunterstützte Verkehrsnetz) ergänzt, um die interne Batterie zu unterstützen. Der kleine Kofferraum erlaubt die sichere Verwahrung von schweren Waffen und sonstiger Ausrüstung, die eine normale Fußstreife nur gelegentlich benötigt.

Allzweckmodell

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Nomad	3/3	30/90*	3/0	2	2	50k¥

Sitze: 2 Schalen sitze + 2 x 2er Klappbank

Einstieg: 2 Standard + 1 Heckklappe

Verbrauch: 2,2 l/100 km **Treibstoff:** MultiF/90 Liter

Zuladung: 10 LE in Kabine + 20 LE Frachtkapazität

Zubehör: Aktive Aufhängung, Überrollbügel

*: Geschwindigkeit im Gelände bei allen Modellen: 35/105.

Optionen: Das Großkombimodell hat 2 Schalen sitze und einen Kofferraum mit 10(+60)LE; Preis 35k¥. Das Großkabinenmodell hat zwei Schalen sitze plus zwei Einzelsitzbänke und einen Kofferraum mit einem Fassungsvermögen von 5(+40)LE; Preis 40k¥. Abgebildet ist das Allzweckmodell.

>>>>[Russische Schlichtheit plus westliche Zuverlässigkeit; eines der wenigen guten Dinge, die aus den Eurokriegen herröhren.]<<<<

—Wheelie <11:27:32/19-05-52>

COP	HDG 4/9	GS 30/90	R/P 1/3	SIG 4	PIL 1	Preis 25k¥

Sitze: 2 Schalen sitze

Einstieg: aufklappbares Dach

Verbrauch: 50 EE/100 km

Zuladung: 2 LE Gepäck

Extras: GridLink

Energie: Elec/200 EE

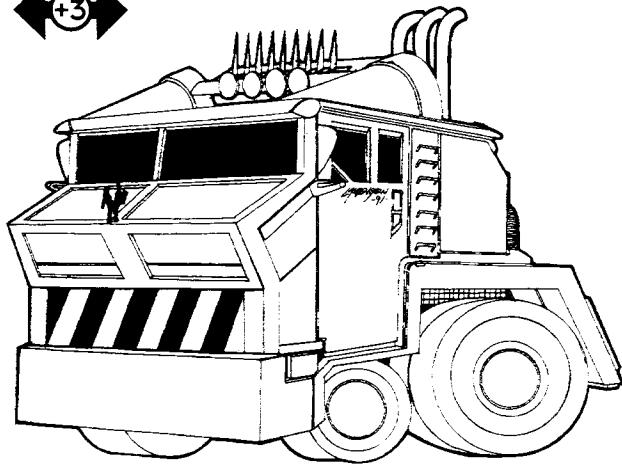
>>>>[Maßlos überteuert, Chummers, aber was soll's, keiner, der das hier liest, wird sich einen kaufen, oder?]<<<<

—Roadrunner <05:22:21/09-06-52>

>>>>[Richtig. Hier geht's nur um die Einschätzung der Gegenseite]<<<<

—Shoot'n'Scoot <22:18:46/12-08-52>

GMC 4201-SERIE



Ein klassisches Design von GMC. Der erste 4201 lief 2029 in Detroit vom Band, und das zwanzigmillionste heimische Modell entstand Ende 2050 im GMC-Werk DC. Etwa 37 Millionen weitere Fahrzeuge dieses Typs entstanden unter Lizenz von GMC weltweit. Das "Mechanische Muli" (wegen der Kühlerfigur so genannt) erlebte eine stärkere Verbreitung als der berühmte "Jeep" das zweiten Weltkrieges, stand Bürgerkriege und Revolutionen durch, versorgte Industrie und Handel kontinuierlich mit Nachschub und verkörpert in einer sich laufend verändernden Welt ein Gefühl der Beständigkeit.

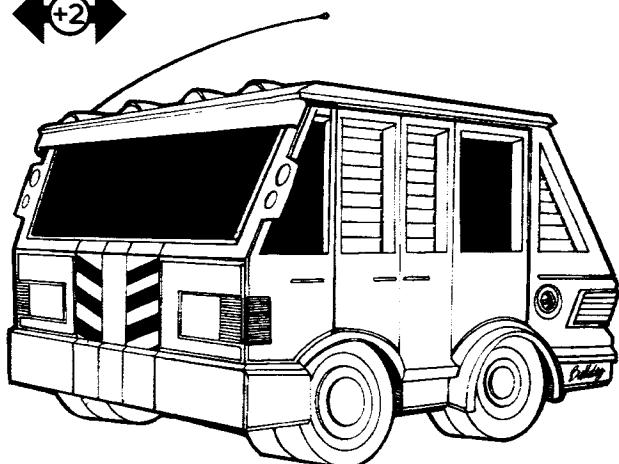
	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
GMC 4201	3/6	35/85	5/3	2	2	75k¥

Sitze: 2 Schalensitze + Klappbank
Einstieg: 2 Standard
Verbrauch: 12 km pro Liter
Zuladung: siehe unten
Standardfracht: 750 LE
Extras: Verbesserte Aufhängung

Optionen: Heckpritsche (Zuladung 1.000 LE, Preis +38k¥), geschlossener Lieferwagen (Zuladung 1.000 LE, Preis +120k¥), Tanker (Zuladung 37.500 Liter Standardflüssigkeiten, Preis +100k¥; weitere Tankertypen erfragen Sie bitte bei Ihrem GMC-Händler), Bus (der übliche Citycoach von Seattle Urban Transit (SURT) beruht auf einem 4201-Chassis; 1 Schalensitz + 38 Bänke + 12 Stehplätze; 125k¥)

>>>>[Yeah, die Karre kommt allmählich in die Jahre, aber in ihrer Klasse gibt's keine bessere. Und mit all den erhältlichen Ersatzteilen aus zweiter und dritter Hand kann man die üblichen Wartungskosten um bis zu 50 Prozent senken!]<<<<
—Pumper <21:15:46/21-06-52>

GMC BULLDOG



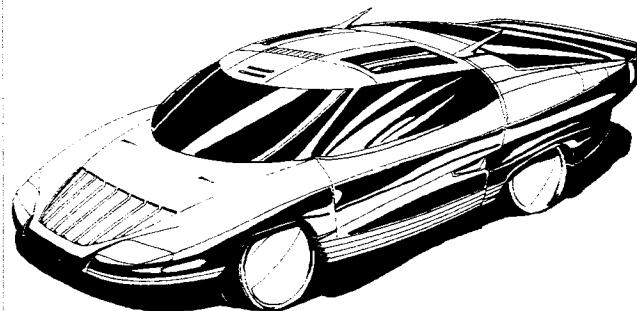
Dieser zuverlässige Lieferwagen ist in den meisten größeren Asphaltstrecken Nordamerikas anzutreffen. Alle führenden Zustelldienste, darunter UCAS Express und der UCAS Parcel Service, benutzen ihn, und die Vertragskurier-Variante ist bei unabhängigen Kurierdiensten beliebt. Der Bulldog verkörpert eine effektive Kombination aus dem Straßenhandling eines leichten Trucks mit der Transportkapazität eines mittleren Trucks.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Bulldog	4/8	35/85	4/3	2	2	35k¥

Sitze: Einzelschalensitz + Klappstuhl
Einstieg: 2 + doppelformative Hecktür
Verbrauch: 6,25 l/100 km **Treibstoff:** MultiF/150 Liter
Zuladung: 200 LE

Kuriervariante: HDG 4/6, GS im Gelände 30/80, R/P 4/6, SIG 1, Verbrauch 14 km pro Liter, Geländeaufhängung, Turbolader, Sicherheitsreifen, 60k¥

>>>>[Das is'n großer Wagen, Chummers. Hat'n Haufen Platz hinten für all die wundervollen Spielsachen, die man mitnehmen möchte. Viel Spaß!]<<<<
—Der Unbekannte Rigger <15:51:25/14-05-52>

GMC MPUV**SECURITY****HONDA-GM 3220 ZX**

Das GMC Multipurpose Utility Vehicle (Mehrzweck-Nutzfahrzeug, MPUV) ist sicherlich das populärste leichte Kampffahrzeug der Welt, perfekt für Einsätze jeder Art geeignet, vom Scoudienst bis zum Personentransport. Das gegen Handfeuerwaffen leicht gepanzerte, vierradgetriebene MPUV wird mit fast jeder Situation fertig!

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
MPUV	5/3	40/120	3/9	4	0	22k¥

Sitze: 2 Schalenplätze + 2er Rückbank

Einstieg: 2 + 2 Standard

Verbrauch: 6,7 l/100 km **Treibstoff:** MultiF/500 Liter

Zuladung: 10 LE

Extras: Geländefahrwerk, Hochleistungsmotor

Weitere Merkmale: Das Zubehör der hier aufgeführten Basisversion umfaßt einen Radio-Tranceiver, einen Suchscheinwerfer, Überrollbügel und eine Dachluke mit Ringmontierung. Waffen gehören nicht zur Serienausstattung.

>>>>[Für das gute alte MPUV gibt es nichts, was es nicht gibt: Panzerabwehr-, Flak- und Aufstandsunterdrückungsversionen, Sensorsysteme und dergleichen mehr. Das größte Problem ist die für militärische Zwecke zu leichte Panzerung.]<<<<

—Tac <22:14:32/18-09-54>

>>>>[Klar, aber dafür ist es *tres chic* mit so einer Karre – dearmiert, versteht sich, und am besten in historischem UN-weiß – vor einem Tanzschuppen vorzufahren ...]<<<<

—Sssspunkt <00:23:18/22-SEP-54>

Der billigste Sportwagen auf den Straßen des heutigen Nordamerika. Targadach (Hardtop schließt an hintere Gepäckablage an). Schalenplätze. Breitreifen. Hochgeschwindigkeitsaufhängung und eine herausragende Straßenhaftung bedeuten, daß man mit dem 3220 ZX eine Menge für sein Geld bekommt. Der 3220 ZX Turbo ist der Traum des sparsamen Sportwagenfreaks – mit dem kompletten oben genannten Zubehör plus einem turbounterstützten Motor. Mit diesem Wagen gewann Honda 2047 und 2048 die Nordamerikanische Tourenwagenmeisterschaft!

3220 ZX

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
3220 ZX	4/8	40/120	2/0	2	1	30k¥

Sitze: vorne und hinten Doppelschalenplätze*

Einstieg: 2 Standard/offenes Dach + Heckklappe

Verbrauch: 2 l/100 km **Treibstoff:** IC/30 Liter

Zuladung: 4 LE im Kofferraum

Extras: Turbolader (1)

3220 ZX Turbo

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
3220 ZX Turbo	4/8	50/150	2/0	1	2	45k¥

Sitze: vorne und hinten Doppelschalenplätze*

Einstieg: 2 Standard/offenes Dach + Heckklappe

Verbrauch: 2,2 l/100 km **Treibstoff:** IC/30 Liter

Zuladung: 4 LE im Kofferraum

Extras: Hochleistungsmotor

*: Hintere Schalenplätze sind kleinformatisch.

Optionen:

LoneStar-Modifikation (ZX Turbo): R/P 2/3, PIL 3, Sicherheits Scheibe (Barriere 8) zwischen Vorder und Rücksitzen

>>>>[Das Grundmodell ist zu teuer, und in den Motor muß man 'ne Menge Wartung stecken, damit er konstante Leistung bringt. Der verdammte Tank ist für jeden zu klein, von Innenstadtgernegroßen mal abgesehen, Chummers!]<<<<

—Wheelie <16:56:47/12-07-52>

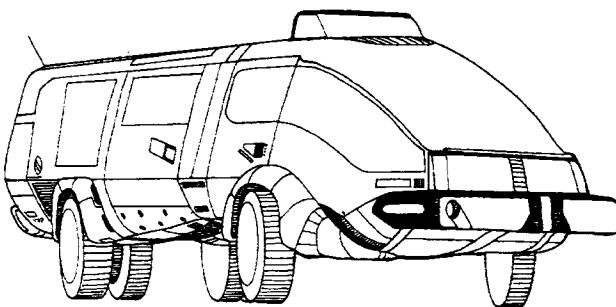
>>>>[Jeder Gernegroß, der dieses Baby fährt, sollte ein verdammter Fahrer sein, denn die Mühle ist bei Höchstgeschwindigkeit verflucht schwer zu lenken.]<<<<

—MiTee Man <21:18:30/17-07-52>

>>>>[Mal ganz davon abgesehen, daß sämtliche im Werbetext erwähnten Extras noch zusätzlich zu kaufen sind ...]<<<<

—Motodiana <23:02:44/12-MAI-54>

LANDROVER MODEL 2046



Das Modell 2046 steht in einer Tradition erstklassiger Qualität, die Landrover seit mehr als einem Jahrhundert bei der Produktion von Mehrzweckfahrzeugen mit Vierradantrieb bietet. Der Wagen ist schon lange ein verbreiteter Anblick in den rauen und bergigen Regionen Europas, des Nahen Ostens und Afrikas, und die nordamerikanischen Landroverhändler haben geschworen, ihn hier ebenfalls gleichermaßen heimisch zu machen. Mit der berühmten Landrover-haltbarkeit und der serienmäßigen verbesserten und aktiven Aufhängung dürfte das leicht zu erreichen sein!

Modell mit kurzem Radstand

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Model 2046	3/3	30/90*	2/0	2	1	35k¥

Sitze: Doppelschalensitz vorne + 4 Klappsitze

Einstieg: 2 Standard + aufklappbare Kanzel

Verbrauch: 1,4 l/100 km **Treibstoff:** MultiF/50 Liter

Zuladung: 5 LE unter dem Sitz + 20 LE im Kofferraum

Extras: Aktive Aufhängung

Modell mit langem Radstand

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Model 2046	3/3	30/90*	3/0	2	2	45k¥

Sitze: Doppelschalensitz vorne + 6 Klappsitze

Einstieg: 2 Standard + aufklappbare Kanzel

Verbrauch: 1,5 l/100 km **Treibstoff:** MultiF/75 Liter

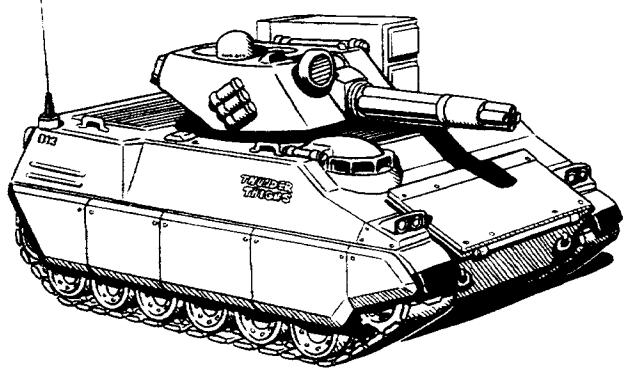
Zuladung: 5 LE unter dem Sitz + 40 LE im Kofferraum

Extras: Aktive Aufhängung

*: Geschwindigkeit im Gelände beträgt bei beiden Modellen 25/75.

LAV-103 STRIKER

MILSPEC



Der leichte Kampfpanzer vom Typ „Striker“ beruht auf einer verstärkten Version von Aufhängung und Antrieb des populären Devil Rat. Der Striker ist stärker gepanzert und bringt mehr Kampfkraft auf die Waage, und das ohne Einbußen an Geschwindigkeit! Verbesserungen an Motor und Übersetzung ermöglichen es diesem schweren Unterstützungsfahrzeug, mit leichteren Panzern Schritt zu halten. Der in Amphibien- und Luftabwehrkonfigurationen lieferbare Striker verkörpert damit ein in zahlreichen Einsatzgebieten beliebtes Fahrzeug.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Striker	6/4	25/75*	5/15	6	2	480k¥

Sitze: 3 Schalensitze

Einstieg: 2 Frontluken, 1 Turmluke

Verbrauch: 67 l/100 km **Treibstoff:** MultiF/600 Liter

Zuladung: 5 LE (freie LE bei voller Bewaffnung)

Weitere Merkmale: Wird mit Telekommunikationssystem (Stufe 0), EnviroSeal und mittelschwerem Fernsteuergeschützturm geliefert. Waffen, Sensoren und ECM sind nicht im Preis enthalten.

*: Die Off-Road-Geschwindigkeit beträgt 15/45.

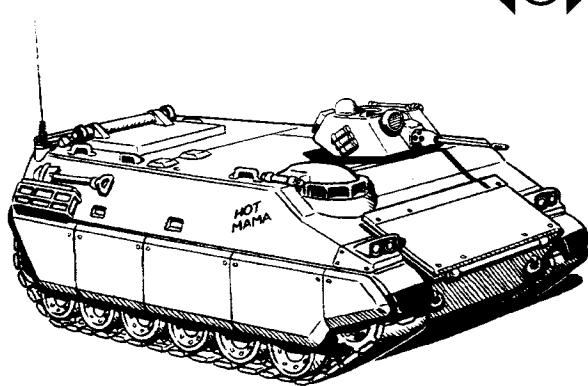
>>>>[Die Striker-Konfiguration, die wir am häufigsten einsetzen, ist mit einem Victory-Rotationssturmgeschütz bestückt. Wir haben versucht, das Gerät für eine einheitliche Kategorie an schweren Waffen auszulegen, damit alle Geschütze Varianten derselben Munition benutzen. Das klappt ganz gut, obwohl wir eindeutig bei manchen Gelegenheiten die stärkere Feuerkraft einer echten Automatikkanone gebrauchen könnten!]<<<<
—Ultra-Drek <23:59:30/01-12-54>

>>>>[Ultra, du bist mir unheimlich! Ich habe im Zusammenhang der Kategorie, über die wir hier reden, noch nie von sowas gehört! Das funktioniert vielleicht bei Handfeuerwaffen, aber bei Kanonen-geschossen?]<<<<
—Tuber <20:20:14/02-12-54>

>>>>[Eigentlich nicht unheimlich. Ich habe schon im Auftrag vieler finanzschwacher Länder gearbeitet, die ihren Fuhrpark aus Überschussbeständen zusammenstellten. Soll ich euch mal von einem logistischen Alptraum erzählen? Von den sieben verschiedenen Typen leichter Kampffahrzeuge, die sie ins Feld führten, verschoss keines die gleiche Munition wie das andere. Puuh!]<<<<
—Merc Mania <18:28:41/03:12:54>

>>>>[Sieben verschiedene Geschütze in derselben Klasse? Das ist hirnrissig!]<<<<
—Weasel <04:21:40/06-12-54>

LAV-98 DEVIL RAT



MILSPEC



Dieser wichtigste Truppentransporter/Schützenpanzer sowohl der Konföderierten Amerikanischen Staaten als auch des Freistaats Kalifornien gehört heute zum Arsenal der führenden Armeen und Konzerne der Welt. Der Devil Rat kann bis zu acht Soldaten ins Feld bringen und ihnen Feuerunterstützung geben, und er ist somit ein perfektes Hilfsmittel für Gefechts- und Gefechtsunterstützungseinheiten. Keramikpanzerung und spezielle Abgasführung sorgen (wie auch beim Striker) für eine gute Signatur.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Devil Rat	5/3	25/75*	3/12	6	2	250k¥

Sitze: 3 Schalensitze + 3 Doppelsitzbänke

Einstieg: 3 Topluken, 1 doppelformatische Heckklappe

Verbrauch: 50 l/100 km

Treibstoff: MultiF/325 Liter

Zuladung: 12 LE

Weitere Merkmale: Amphibieneigenschaften, Telekommunikationssystem (Stufe 0), EnviroSeal, kleiner Fernlenkgeschützturm.

Waffen, Sensoren und ECM/ECCM nicht im Preis inbegriffen.

*: Off-Road-Geschwindigkeit beträgt 15/45, im Wasser 10/30.

>>>>[Der Devil Rat ist eine Todesfalle, wenn ihr mich fragt. Ich hab schon zu viele von den Dingern hochgesehen sehen, nachdem sie einen Treffer in der Nähe von Muni oder Tank kassiert hatten. Die Panzerung scheint für den Job zu reichen, aber man stellt sich doch Fragen, wenn die Mühlen wie Granaten hochgehen und sich über das ganze Schlachtfeld verteilen.]<<<<

—Cougar Punch <03:21:27/30-11-54>

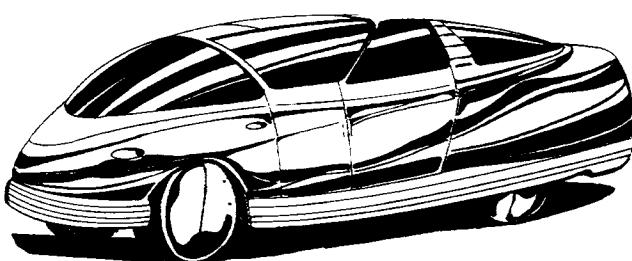
>>>>[Schlechte Wartung, Coug! Frag mal die Wartungs- und Techleute! Decken sie alle Schaltkreise nach dem Service wieder ab? Suchen sie regelmäßig nach Mikrolecks in den Treibstoffleitungen, zu klein, um sie zu bemerken, aber groß genug, damit ein Feuerball oder ein Funke das Ding hochjagen kann? Sind die Verschlüsse der Munitionszuführungen und -behälter solide oder verrottet? Wenn jemand das alles kontrolliert und man immer noch Probleme kriegt, dann hat man's mit 'nem Saboteur zu tun!]<<<<

—Flying Wallencheck <21:34:09/01-12-54>

>>>>[Ich kann das nur unterstreichen! Wir fahren regelmäßig mit Devil Rats ins Feld und hatten bislang keine Probleme. Sicher, sie gehen hoch, wenn sie 'ne Panzerabwehrlenkwaffe erwischen, aber das ist schließlich nicht überraschend.]<<<<

—Winter Rat <18:43:55/05-12-54>

LEYLAND-ROVER TRANSPORTER



Dieser mittelgroße Lieferwagen ist ein verbreiteter Anblick in vielen Küstenstädten der UCAS, der CAS und des CFS und arbeitet sich inzwischen auch im östlichen Bereich ins Kernland vor. Eine Vielzahl an Modellvariationen, die alle auf demselben Chassis beruhen, ist erhältlich, und zwischen ihnen besteht eine fast 100prozentige Kompatibilität in den Grundbestandteilen. Die Minibus-Variante ist bei Konzernen besonders beliebt, die sie zur Beförderung von Angestellten unterer und mittlerer Ränge einsetzen. Die geschlossene Variante ist bei vielen Auslieferungsdiensten beliebt.

Grundchassis – elektrisch

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
LR Transporter	4/8	25/75	3/0	5	2	25k¥
Verbrauch: 50 EE/100 km						Treibstoff: ImpElec/250 EE

Grundchassis – Verbrennungsmotor

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
LR Transporter	4/8	35/105	3/0	2	2	30k¥
Verbrauch: 4 l/100 km						Treibstoff: IC/120 Liter

Optionen:

Minibus: Doppelschalensitz + 9 Klappsitze, Einstieg 2 Standard + 1 doppelformatisch + Heckklappe, Zuladung 4(+20) LE mit zusammengeklappten Sitzen; +20k¥

Geschlossene Variante: 1 Schalensitz + 2er Klappbank, Einstieg 2 Standard + 1 doppelformatisch + Heckklappe, Zuladung 90 LE, +15k¥

Offene Pritsche: Doppelschalensitz + 1 Klappspitz, Einstieg 2 Standard, Zuladung 4(+120) LE, +10k¥

>>>>[Ich kenne wenigstens einen Konzerncop-Laden, der die geschlossene Variante mit zusätzlicher Panzerung als Mannschaftstransporter benutzt.]<<<<

—Red Hellion <15:21:32/21-05-52>

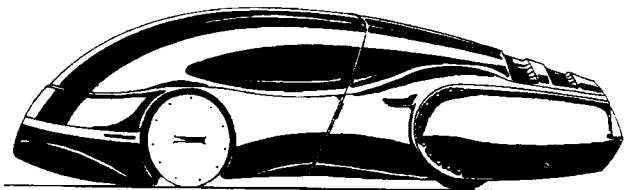
>>>>[Yeah, und die verdammte Kiste sieht von außen wie'n normaler Lieferwagen aus!]<<<<

—Wheelie <23:58:29/22-07-52>

>>>>[Ein paar Läden benutzen "Schwachleistungs"-Energiezellen für diese Wagen – in Sachen Zuverlässigkeit das letzte, und der Energieverbrauch ist im Schnitt um 50 Prozent höher, wenn man wirklich drauf angewiesen ist, oder die Kiste kriegt gleich 'nen Kurzen!]<<<<

—Joe <00:01:32/12-08-52>

LEYLAND-ZIL TSARINA



Das spezielle L-Z-Chassisdesign bietet sowohl in der elektrischen wie der Multitreibstoffversion mehr nutzbaren Innenraum. Der Kofferraum im Heck nimmt zwei Koffer auf, und ein Dachgepäckträger hinten ist Standard. Die ungewöhnliche Sitzanordnung - der Beifahrer hat seinen Platz vorne, während der Fahrer hinter und etwas über ihm sitzt - verleiht diesem Fahrzeug sein unverkennbares Profil.

Elektrisches Modell

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Tsarina	4/8	25/75	1/0	5	1	10k¥

Sitze: 1 + 1 Schalensitz

Einstieg: vorderes und hinteres Kabinendach

Verbrauch: 200 EE/100 km **Energie:** ImpElec/200 EE

Zuladung: 2 LE im Kofferraum + 3 LE Dachgepäckträger

Multitreibstoffmodell

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Tsarina	4/8	30/90	1/0	2	1	12k¥

Sitze: 1 + 1 Schalensitz

Einstieg: vorderes und hinteres Kabinendach

Verbrauch: 1.1 l/100 km **Treibstoff:** MultiF/25 Liter

Zuladung: 2 LE im Kofferraum + 3 LE Dachgepäckträger

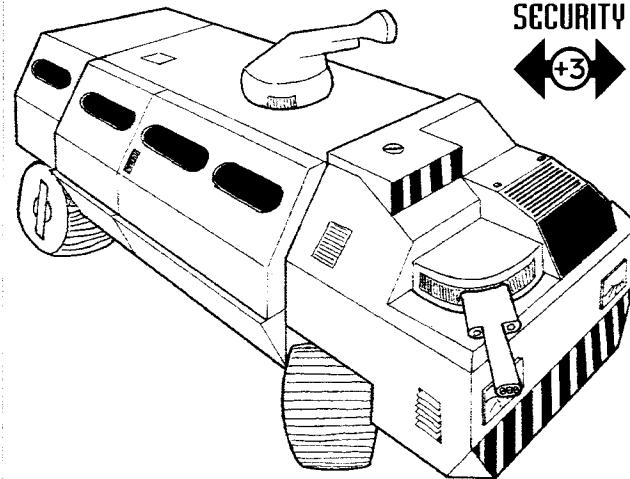
>>>>[Nehmt keine bei Zil gebauten Importe! Die wurden anscheinend von trotteligen Trollen hergestellt, während besoffene Trolle die Qualitätskontrolle besorgt haben. Die bei Leyland gebauten Modelle sind allerdings ganz brauchbar.]<<<<

—Flying Scot <13:12:28/12-05-52>

>>>>[Über wen meckerst du da, Chummer? Paß lieber auf deine hübsche elfische Kindervisage auf, denn wir wissen, wo du rumhängst!]<<<<

—Toothgnasher <05:09:56/15-05-52>

MAN BGS-TF3



Aufstandsbekämpfung leicht gemacht – mit diesem modularen Einsatzfahrzeug von MAN. Ob Sie ihn nun als Mannschaftstransporter, als Räumfahrzeug oder Wasserwerfer benötigen – Sie entscheiden selbst, welches Modul Sie auf das Grundchassis montieren wollen. Jedes Modell wird natürlich mit integriertem Sicherheitspaket geliefert.

Grundchassis

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
TF3	4/6	45/135	4/6	2	3	400k¥

Sitze: Doppelschalensitz + Klappbank im Cockpit

Einstieg: 2 Standard, 1 doppelt, 1 doppelformative Heckklappe

Verbrauch: 10 l/100 km

Treibstoff: MultiF/300 Liter

Zuladung: 400 LE

Standardfracht: 400 LE

Extras: Hochleistungsmotor

Optionen:

Mannschaftstransporter: GS 40/120, R/P 4/9, Schalensitz für 10 vollausgerüstete Personen, kleiner Fernsteuerturm mit 2 MMG, 12-fach Rauchwerfer, Crashkäfige, EnviroSeal (Gas), ECM Stufe 1; +120k¥

Wasserwerfer: GS 40/120, + 2 Schalensitze für die Turmschützen, kleiner Fernsteuerturm mit Wasserwerfer (300 'Schuß'), Mikro-Fernsteuerturm mit 2 LMG, Crashkäfige an allen Positionen, EnviroSeal (Gas), großer Tank mit Chemikalienzumischung; +80 k¥

Räumwagen: GS 35/105, R/P 4/12 (spezielle feuersichere Panzerung), kleiner Fernsteuerturm mit Autokanone, Mikro-Fernsteuerturm mit 2 LMG, Räumschaufel (Barriere 20), Crashkäfige in allen Positionen, komplettes EnviroSeal-System; +145 k¥

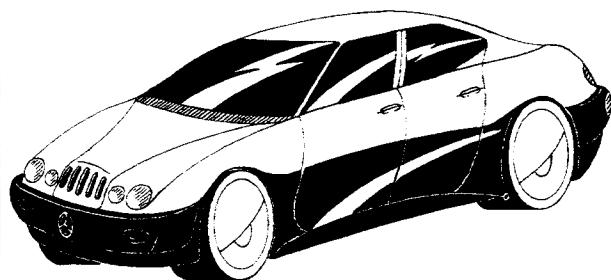
>>>>[Wie üblich bei den Sec-Fahrzeugen gnadenlos überteuert, aber ernstzunehmende Gegner. Was sie nicht erwähnen, ist, daß alle LMG-Türme flakfähig sind.]<<<<

—Jagdpanther <19:30:19/10-NOV-54>

>>>>[Es soll jetzt auch eine neue Versionen mit einer ganzen Lastwagenladung voll elektronischem Kleinkram geben – Sensoren, ECM, ECCM, der ganze Kram halt.]<<<<

—Motodiana <20:44:10/11-NOV-54>

MERCEDES E160



Benötigen Sie drei Autos? Für Familienausflüge, Dienstreisen und repräsentative Besuche? Dann ist der 160er Benz das richtige Fahrzeug für Sie! Das sportliche 1.6-Liter-Triebwerk und die von Mercedes bekannte komfortable Innenausstattung sprechen genauso für sich wie der hohe Standard an passiver Sicherheit. Damit erhalten Sie praktisch drei Autos zum Preis von einem!

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
E160	4/8	50/120	2/3	4	2	26k¥

Sitze: 2 Schalensitze vorne, Doppelschalensitz hinten

Einstieg: 2 + 2 Standard

Verbrauch: 2,2 l/100 km **Treibstoff:** IC/50 Liter

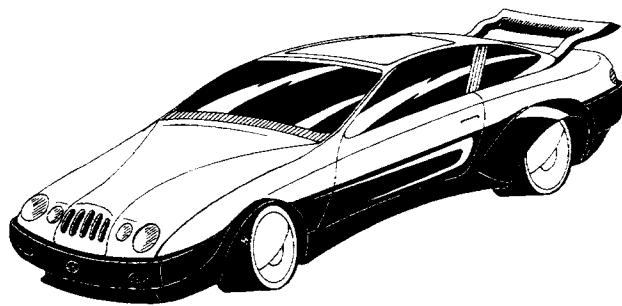
Zuladung: 6 LE im Kofferraum

Extras: APPS, Turbolader (1)

Modellpalette: Sportcoupe (HDG 3/8, GS 50/150, SIG 3, Hochleistungsmotor, 2er Sitzbank anstatt der hinteren Schalensitze, verbesserte Aufhängung, +3.500¥) und Kombi (einzelne klappbare Rücksitze, Zuladung 7(13) LE, +1.100¥)

>>>>[Der Motor, vor allem in der Sportvariante, hat erstaunliche Leistungsreserven und ist eine gute Basis für ein wenig Tuning-Arbeit. Aus der Aufhängung ist aber definitiv nichts mehr rauszuholen.]<<<<
—Silberpfeil <03:32:11/08-OKT-54>

MERCEDES ER350



Sie wollen schnell ans Ziel kommen und sich dabei nicht in einen Rennwagen quetschen? Dann ist der ER350 Ihre Wahl! Hohe Endgeschwindigkeit, aktive und passive Sicherheitssysteme und ein Maximum an Komfort garantieren Ihnen ein genauso sicheres wie entspanntes Ankommen.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
ER350	3/8	80/210	2/3	3	2	140k¥

Sitze: 2 Schalensitze vorne, 2 Schalensitze hinten

Einstieg: 2 Standard

Verbrauch: 5,6 l/100 km **Treibstoff:** IC/50 Liter

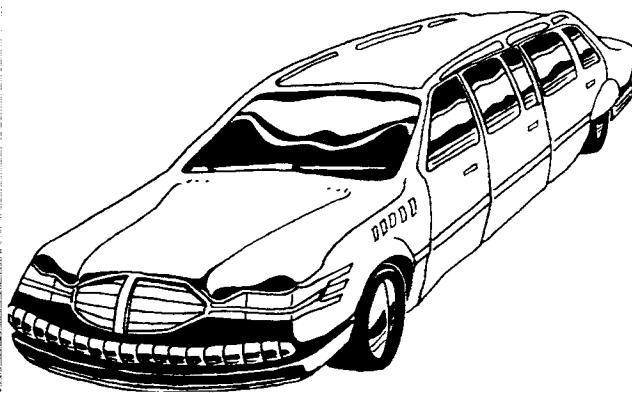
Zuladung: 5 LE im Kofferraum

Extras: Verbesserte Aufhängung, APPS, Hochleistungsmotor mit Turbolader (2)

>>>>[Rückbänke raus, getönte Scheiben und eine großkalibrige, öh, Stereoanlage rein, fertig ist die Laube.]<<<<
—Bonnie Bleifuß <04:23:13/21-JUL-54>

>>>>[Fuchsschwanz nicht vergessen.]<<<<
—Atze <21:53:10/12-SEP-54>

MERCEDES L800 PRÄSIDENT PULLMANN



Der Wagen der Sonderklasse. Vergessen Sie alle Phaetons und Galaxies! Regierungen und Aufsichtsräte in aller Welt schwören auf den L800. Reisen Sie so sicher wie in einem Panzer und so komfortabel wie am heimischen Kamin. Mercedes bietet Ihnen dabei selbstverständlich freie Wahl der Fahrzeugkomponenten und der Innenausstattung.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
L800	3/8	70/170	5/9	3	4	450k¥

Sitze: 2 Schalen sitze vorne, 4 Schalen sitze hinten

Einstieg: 2 Standard + 2 doppelformatig

Verbrauch: 8,3 l/100 km **Treibstoff:** IC/100 Liter

Zuladung: 10 LE im Kofferraum, 4 LE im Passagierbereich

Extras: Hochleistungsmotor mit Turbolader (2), Verbesserte Aufhängung, Trennscheibe (Barriere 8) zwischen Chauffeur- und Fahrgästebereich, APPS, Sicherheitsreifen, EnviroSeal und Lebenserhaltungssysteme (Gas, 72 Personenstunden) serienmäßig; Trid- und Stereoanlagen, Satnav- und Satkom-Systeme, gekühlte Minibar, Personal Computer, Klimakontrolle, Ledersitze, Echtholztäfelung etc. frei konfigurierbar

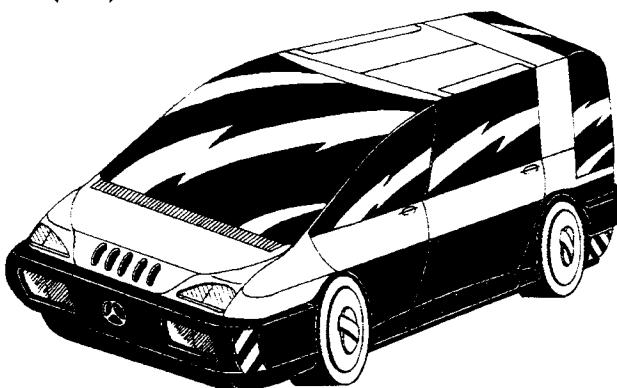
>>>>[Ein beliebtes Extra ist der Einbau von Verteidigungssystemen

- Ausklapptürme, Rauchwerfer und so - im vorderen Teil des Kofferraums.]<<<<

—Brakes-for-Critters <03:30:30/11-SEP-54>

MERCEDES PE KOMMANDO

SECURITY



Sie müssen Ihr Team rechtzeitig und in ausreichender Stärke an den Einsatzort bringen, der zudem nicht per Hubschrauber zugänglich ist? Dann ist der Kommando das optimale Fahrzeug für Ihr Sicherheitsunternehmen. Ein gepanzerter, leiser und schneller Minibus, auf Wunsch ausgestattet mit geräumigem Zwillingsturm und/oder Nebelgranatwerfern.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Kommando	3/6	50/200	3/6	3	2	350k¥

Sitze: 2 Schalen sitze vorne, 6 Schalen sitze hinten

Einstieg: 2 Standard + 2 doppelformatig + Heckklappe

Verbrauch: 5,6 l/100 km **Treibstoff:** IC/80 Liter

Zuladung: 18 LE (in Spezialfächern und -halterungen)

Extras: spezieller Hochleistungsmotor, Verbesserte Aufhängung, Crashkäfige in allen Positionen, EnviroSeal und Lebenserhaltungssysteme (Gas, 48 Personenstunden)

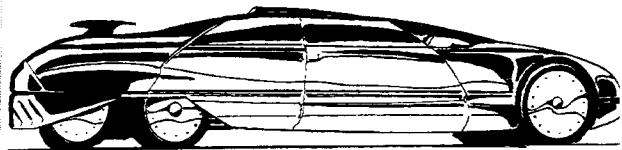
Unterstützungsversion: R/P 3/9, SIG 5 (aktive und passive Systeme), nur 4 Schalen sitze hinten, flakkäfiger Aufnahmeturm mit 2 LMG (je 1.000 Schuß), Sensoren Stufe 5, ECM Stufe 2, Abhöreinrichtungen diverser Art, Fernsteuereinrichtungen und Auswurfschächte für zwei Rotordrohnen und zwei fahrbare Kleindrohnen; 1,5M¥

>>>>[Eine typische SEK-Kombination besteht aus einem Unterstützungs-fahrzeug und zwei Mannschaftstransportern, wobei die letzten meist ebenfalls recht gut bewaffnet sind.]<<<<

—Jagdpanther <05:43:18/02-DEZ-54>

>>>>[Und für alle, die sich dafür interessieren: Ich bin schon ein paar Jährchen auf der Straße und habe bislang genau zwei Mal so ein Ding auf dem Schwarzmarkt gesehen.]<<<<

—Atze <22:04:11/02-DEZ-54>



Diese Limousine rangiert noch eine Klasse über dem Elite. Die gesamte Ausstattung ist aus den feinsten Materialien: Leder, Naturholz. Sterling-Silber (Gold ist extra). Die Kommunikations-/Stereoanlage verfügt serienmäßig über einen Satellitenanschluß. Ein Energiehilfssystem mit deutlicher Reserve im Wert unterstützt die Bar, die Klimaanlage, das APPS™- und das EnviroSeal™-System, und sowohl im vorderen als auch im Heckabteil findet man unter den Sitzen Platz für "Überlebensausrüstung". Der Nightsky wird ausschließlich von Konzernen genutzt, die dem Elite-"Managerschutzsystem" von Lone Star angeschlossen sind.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Nightsky	4/8	45/120	5/3	4	4	250k¥

Sitze: 2 Schalen sitze vorne, sechs Schalen sitze hinten

Einstieg: 2 Standard + 2 doppelformatig

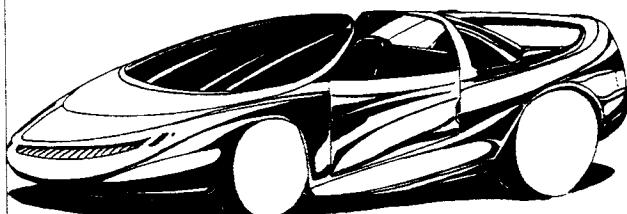
Verbrauch: 8,3 l/100 km **Treibstoff:** IC/200 Liter

Zuladung: 8 LE im Kofferraum + 4 LE unter den Sitzen

Extras: Turbolader (2), APPS, EnviroSeal mit Lebenserhaltungssystemen (Gas, 60 Personenstunden), umfassende Unterhaltungsanlage, Bar, Klimasteuerung im Heckabteil, satellitenverbundene Telekomando

>>>>[Ein bißchen altmodisch und schwach motorisiert im Vergleich zum Elite, aber was Luxus im Stadtverkehr angeht, absolut spitze.]<<<<

—Brass Lady <12:59:18/01-08-52>



Glatt, aber funktional. Die veränderte Sitzanordnung nimmt nötigenfalls zwei Personen auf, und der Stauraum für Gepäck wurde verdoppelt, so daß unter den Sitzen jetzt das Äquivalent zweier kleiner Koffer Platz findet. Das AutoNav™-System von Microscribe bietet straßenerprobte Technologie und ist mit dem örtlichen Stadtlenksystem kompatibel.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Runabout	4/8	25/75	1/0	5	1	10k¥

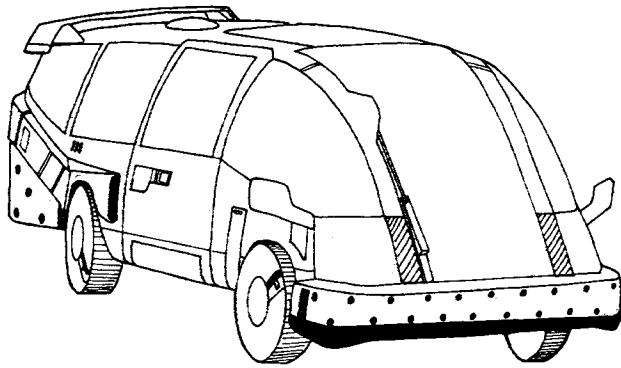
Sitze: Einzel/Zweier-Schalensitze

Einstieg: Komplettes Kabinendach

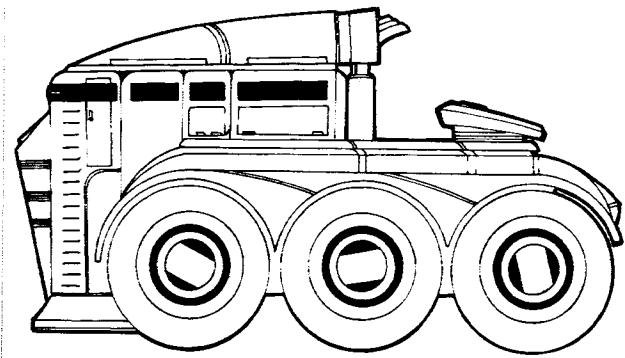
Verbrauch: 30 EE/100 km **Energie:** ImpElec/150 EE

Zuladung: 2 LE unter den Sitzen

>>>>[Wow, Chummers! Das vergrößerte Platzangebot geht voll auf Kosten der Batteriekapazität! Man stattet die Mühle besser mit GridLink aus!]<<<<
—Nightmare <19:21:13/04-01-52>



Dieser australische Import ist genau das richtige für die Personenbeförderung im Hinterwald (oder Outback, wie die Aussies das nennen würden). Der Brumby ist kleiner als der übliche Vierradgetriebene, bietet aber trotzdem eine Geländeauflösung und ist gut für bewaldetes Gelände geeignet, wo die Größe möglicherweise den Unterschied zwischen Durchkommen und Steckenbleiben ausmacht.



Der Gelenkzug Bergen, wahrscheinlich eines der ungewöhnlichsten Fahrzeuge auf dem heutigen Markt, wurde speziell für den Einsatz in abgelegenen Gebieten ohne nennenswertes Schienennetz entwickelt. Die auf dem australischen "Road-train"-Konzept beruhende N-CAV-Konstruktion hat sich im riesigen Hinterland von Osteuropa als ebenso dauerhaft populär erwiesen wie in den diversen Nationen Asiens. Inzwischen gewinnt sie auch auf den Straßen des mittleren Westens von Nordamerika und des australischen Outbacks an Beliebtheit. An das Kommandomodul können bis zu fünf Frachtmodule mit Eigenantrieb angehängt werden.*

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Brumby	4/3	30/90*	2/0	2	2	25k¥

Sitze: 2 Schalenplätze + Zweierklappbank

Einstieg: 2 Standard + 1 Heckklappe

Verbrauch: 1,3 l/100 km **Treibstoff:** MultiF/50 Liter

Zuladung: 5 LE unter dem Sitz + 5 LE Gepäckraum

Extras: Geländeauflösung

*: Geschwindigkeit im Gelände beträgt 25/75.

>>>>[Ein paar Leute, die ich kenne, schwören darauf. Ich kann über die Kiste nur fluchen; sie ist einfach zu vollgestopft, um sie vernünftig warten zu können, und auch hier dauert eine Reparatur anderthalbmal so lang, wie es sein sollte.]<<<<
—Grease Monkey <14:25:09/29-06-52>

Kommandomodul (Multitreibstoff)

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Bergen	3/6	30/90	6/6	2	4	600k¥

Sitze: 2 + 2 Schalenplätze

Einstieg: 2 Standard + 1 Kuppel

Verbrauch: 25 l/100 km

Treibstoff: MultiF/2.000 Liter

Zuladung: 5 LE

Extras: Verbesserte Aufhängung

Frachtmmodul (Multitreibstoff)

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Bergen	3/6	30/90	5/3	2	4	200k¥

Sitze: 2 Schalenplätze

Einstieg: 2 Standard + 1 Kuppel

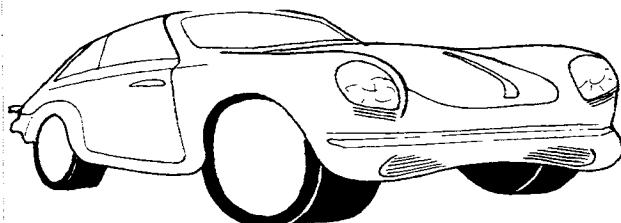
Verbrauch: 25 l/100 km

Treibstoff: MultiF/1.000 Liter

Zuladung: 5 LE + 1.000 LE Fracht

Extras: Verbesserte Aufhängung

*: Der Bergen unterliegt nicht dem üblichen Zuschlag von +1 auf Handling für jeden montierten Anhänger. Sowohl das Kommandomodul als auch die Frachtmodule bieten normalerweise Minikabinen mit zwei Klappbetten, einer Miniküche, Toilette/Erfischungsnische sowie 10 LE, die für einen Turm und Waffenbestückung reserviert sind. Man kann sich durch die Gelenkverbindungen von Modul zu Modul bewegen, selbst wenn der Zug fährt. Die Geschwindigkeitsangabe für das Frachtmmodul steht nicht für einen Eigenantrieb, sondern ermöglicht es dem kompletten Zug, die Standardgeschwindigkeit von 30/90 beizubehalten. Ein Frachtmmodul erreicht nur 5/10, wenn es unabhängig von einem Kommandomodul gesteuert wird. Das Kommandomodul des Bergen kann entweder ein sieben Meter langes 1.000-LE-Containermodul transportieren oder zwei vier Meter lange 500-LE-Module. Das Frachtmmodul ist genauso ausgestattet. Das Fahrzeug kann höhere Geschwindigkeiten als die angegebene erreichen, aber für jeweils 10 m/KR über dieser Höchstgeschwindigkeit steigt das Handling um +1 (bis zum Maximum von +60, +6 auf Handling). Handlingproben sind nicht erforderlich, solange der Zug auf gut ausgebauten Straßen und/oder geradeaus oder um eine sanfte Kurve fährt. Der Bergen-Gelenkzug ist durch und durch ungewöhnlich. Er kann innerhalb der genannten Parameter modifiziert, aber nicht von jedermann vom Chassis auf neu gebaut werden, da er eine Menge einzigartiger, patentamtlich geschützter Bauteile benötigt, die nicht auf dem freien Markt erhältlich sind.



Auch in wechselhaften Zeiten zeigt Porsche mit seinem 37er Modell, daß traditionelles Handwerk immer noch goldenen Boden hat. Die in jährlichen Kleinserien vom Band laufenden Wagen bestechen durch eine überwältigend robuste Verarbeitung und einen für Sportwagen dieser Kategorie außergewöhnlich niedrigen Preis.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
996/37	4/8	80/260	2/0	3	1	100k¥

Sitze: 2 Schalensitze vorne, Einzelsitzbank hinten

Einstieg: aufklappbares Kanzeldach

Verbrauch: 5 l/100 km **Treibstoff:** IC/60 Liter

Zuladung: 4 LE im Kofferraum

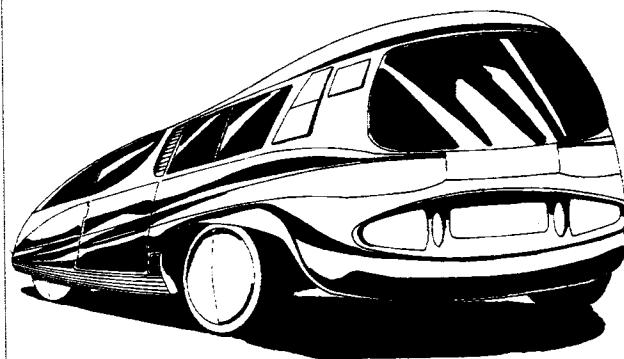
Extras: Spezieller Hochleistungsmotor mit Turbolader (3), APPS, Überrollbügel

>>>>[Die Karre würd' ich mir schon allein wegen des Aussehens kaufen.]<<<<

—Astrix <06:17:26/01-SEP-54>

>>>>[Aber auch nur deswegen – das Ding ist ein Spartaner auf Speed. Wer ein wenig mehr Porsche-Feeling haben will, sollte sich auf den 996/51 oder den neuen 999er verlegen]<<<<

—Crossbow <23:21:53/09-SEP-54>



Der Eurovan ist das jüngste Angebot aus der neuen, automatisierten Fabrik von Renault-Fiat am Rand von Jersey City. Diese Innovation kombiniert klassisches europäisches Styling mit nordamerikanischem Auto-Know-how. Das Grundchassis bietet eine abgetrennte Kabine und eine große Bandbreite an Heckchassis-Optionen für den Endverbraucher, einschließlich einer Camperversion und einer Version mit geschlossenem Laderaum.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Eurovan	4/10	35/105	3/0	2	1	25k¥

Sitze: Doppelschalensitz vorne

Einstieg: 2 Standard

Verbrauch: 4 l/100 km

Zuladung: 20 LE

Treibstoff: IC/50 Liter

Optionen:

Camper: Dieses Modell bietet vier Passagieren auf zwei eingebauten Bänken Platz, die zu zwei Einzelbetten ausgeklappt werden können. Der Camper bietet auch eine Miniküche (mit Mikrowelle und Minikühlschrank), und im Heckbereich kann das Dach hochgefahren werden, um mit 2m Höhe reichlich Kopffreiheit herzustellen. Die Zuladung umfaßt 6 LE in diversen Gepäckfächern. Preis +25k¥.

Geschlossener Lieferwagen: Diese Version hat eine einzelne zusätzliche Hecktür und weist eine Zuladungskapazität von 100 LE auf. Die Frachtkabine kann nicht von der Fahrerkabine aus betreten werden. Preis +18k¥.

Modell mit Heckpritsche: Diese Version ermöglicht eine Zuladung von 150 LE, normalerweise offen. Preis +15k¥.

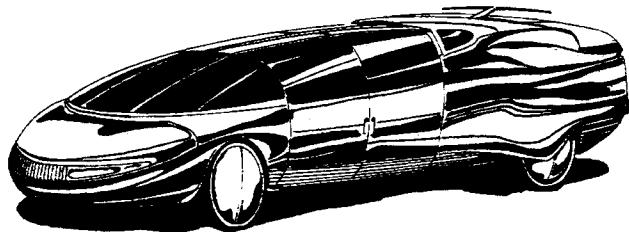
>>>>[Drek! "Klassisches europäisches Styling" bedeutet doch nur, daß diese Niete untermotorisiert ist! Auf jeder Unterlage außer Stadtstraßen sinkt die Geschwindigkeit um die Hälfte!]<<<<

—Rubber Duckie <12:45:23/29-08-52>

>>>>[Hey, Chummer, was zum Teufel hast du eigentlich erwartet – das ist schließlich kein Geländekampffahrzeug! (Los, Gehirn, mach dich an die Arbeit! Wir wissen, daß du da drin bist!)]<<<<

—Nightmare <15:17:35/29-08-52>

ROLLS ROYCE PHAETON



Der Phaeton ist das Luxusauto der 2050er, mit gepanzerten Sitzen vorne (reichlich Platz für sechs Personen) und drei Ausklappssitzen hinten für Adjutanten/Sekretäre. Der Phaeton verfügt über APPSTM, Überrollbügel, komplette Komm/Stereo mit Satellitenanschluß, Bar, EnviroSeal™ (110 Mannstunden), aktive Aufhängung für Fahrkomfort auch im Gelände sowie den größten Gepäckraum, den Sie jemals gesehen haben, all das angetrieben durch die neueste Generation an Multitreibstoff-RR-Motoren.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Phaeton	4/4	60/180	5/6	2	4	500k¥

Sitze: 2 Schalensitze + 6 Schalensitze + 3 Klappsitze

Einstieg: 2 + 4 Standard

Verbrauch: 8,5 l/100 km

Treibstoff: IC/300 Liter

Zuladung: 15 LE im Kofferraum

Zubehör: EnviroSeal, aktive Aufhängung, Hochleistungsmotor mit Turbolader (2)

>>>>[Wow!]<<<<

— Nightmare <13:13:13/19-07-52>

>>>>[Inzwischen ist auch eine Turboversion erhältlich.]<<<<

— Rollin' Stone, VP RR-US <10:12:34/23-08-52>

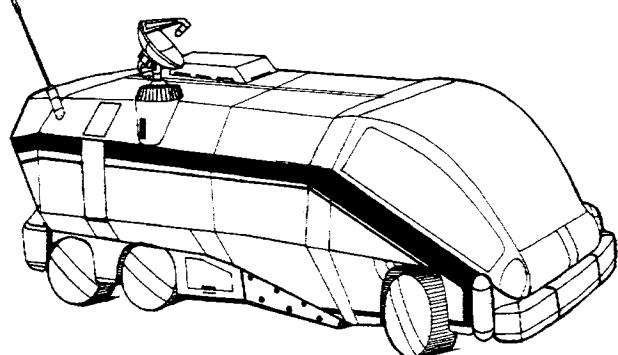
>>>>[Mama, ich möchte einen!]<<<<

— Nightmare <17:27:28/24-08-52>

>>>>[Eines Nachts hatte ich mit 'nem Frontwechsel zu tun, weißt ihr, so 'ner "unfreiwilligen Extraktion" aus 'nem Megakonzern. Das Opfer fuhr in 'nem Phaeton, der zum ungünstigsten Zeitpunkt ein paar Zwillings-HEL-Werfer ausfuhr. Glaubt mir, man kann in diesem Kofferraum mehr als nur Gepäck unterbringen!]<<<<

— Nick Styx <22:14:52/24-08-52>

ROLLS ROYCE PRAIRIE CAT



Kritiker behaupteten, es wäre unmöglich, ein Luxusfahrzeug mit Vierradantrieb zu bauen, aber das war, ehe RR die Prairie Cat entwickelte und produzierte. Es handelt sich dabei um eine für RR unübliche "sportive" Konstruktion mit einem speziellen Hochleistungs-Multitreibstoff-Geländemotor mit hohem Drehmoment - derselbe Motor, der den "Chevalier" antriebt, das in der Eurogemeinschaft benutzte Hochgeschwindigkeits-Scoutfahrzeug. Überrollbügel, APPSTM, robuste Lederpolsterung, komplette Komm/Stereoanlage mit Satellitenanschluß und Minibar gehören ebenso zur Standardausstattung wie ein amphibisches Antriebssystem.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Prairie Cat	2/3	40/120*	3/3	2	3	275k¥

Sitze: 2 + 2 Schalensitze

Einstieg: 4 Standard + aufklappbares Kanzeldach

Verbrauch: 3,3 l/100 km

Treibstoff: MultiF/75 Liter

Zuladung: 10 LE hinten

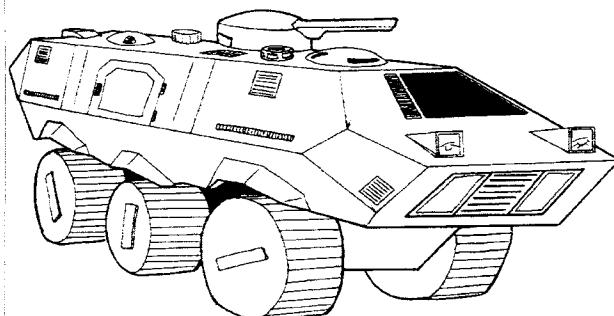
Zubehör: Aktive Aufhängung, Hochleistungsmotor, APPS, holophonisches Audiosystem, Minibar, Amphibienmodifikation (GS 15/45), Überrollbügel und Telekom-Anlage mit Satellitenanschluß.

*: Geschwindigkeit im Gelände beträgt 35/105.

>>>>[Die Kiste ist der Traum eines jeden Freihändlers, besonders, da sie voll amphibiafähig ist, mit Wasserjets und allem. Schade ist allerdings der knappe Laderraum.]<<<<

— Harold <03:17:21/10-07-52>

MILSPEC



Dieser sechsradige Schützenpanzer ist mit der Hauptgrund für die immer noch bedeutende Stellung der ADL im internationalen Waffenhandel. Seit dem Einführungsjahr (2041) des Wolf sind mehr als 12.000 dieser Panzer von den Föderbändern gelaufen – die meisten als frei konfigurierbares Basischassis, das dann in den jeweiligen Armeen entsprechend der Erfordernisse aufgerüstet wurde. Der Wolf ist (für entsprechend lizenzierte Endabnehmer) als Mannschaftstransporter, unabhängig operierender Schützenpanzer, Luftabwehrinheit, Stabswagen, Sanitätsfahrzeug und sogar als Leichter Kampfpanzer erhältlich und wegen dieser vielen Optionen (und seiner Abwurffähigkeit) weltweit beliebt.

Mannschaftstransporter-Konfiguration (Basisversion)

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Wolf II MTW	3/4	90/180	4/9	4	2	600k¥

Sitze: 2 Schalensitze + 10 Klappsitze

Einstieg: 2 Standard + 2 Topluknen + Heckklappe

Verbrauch: 50 l/100 km **Treibstoff:** MultiF/450 Liter

Zuladung: 40 LE

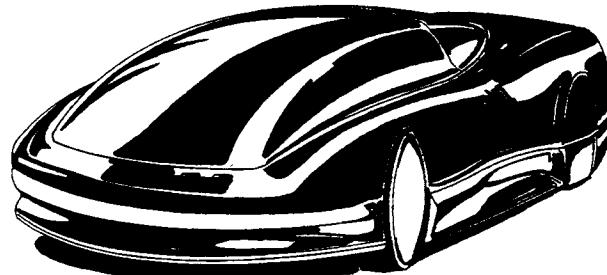
Extras: EnviroSeal und Lebenserhaltungssysteme (Gas, 24 Personenstunden), spezieller Hochleistungsmotor mit Turbolader (2), aktive Aufhängung, Milspec-Sicherheitsreifen, flakfähiger mittlerer Fernsteuerturm; Waffen, Sensoren und ECM nicht im Grundpreis inbegriffen

>>>>[Die Konfigurationsmöglichkeiten sind annähernd unendlich – und fast alle Systeme werden von Ruhrmetall selbst angeboten.]<<<<

—Konwacht <02:23:10/18-AUG-54>

>>>>[Neben RM selbst (und der MET) haben auch noch einige andere Kons diese Karre in ihrem Fuhrpark. Besondere Vorsicht ist vor der ziemlich gut mit Sensoren ausgestatteten Flakversion geboten.]<<<<

—Jagdpanther <21:32:20/22-AUG-54>



Ein turbogetriebener Sportwagen für den ernsthaften Speedfreak. Voll auf der Höhe der Zeit! Überrollbügel, verbesserte Aufhängung, APPS™ und ein abnehmbares Dach sind serienmäßig, zusammen mit dem stärksten Serienmotor auf dem heutigen Markt. Auch eine komplette, mobile Kommunikationsanlage (Satellitenverbindung optional) und eine Stereoanlage sind serienmäßig. Gewinner der berühmten Euro-Serienwagen-Rallye von 2045-49.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Dynamit 776ti	3/8	80/250	2/3	1	3	250k¥

Sitze: 2 Schalensitze + Einzelrückbank

Einstieg: 2 Standard oder Klappdach

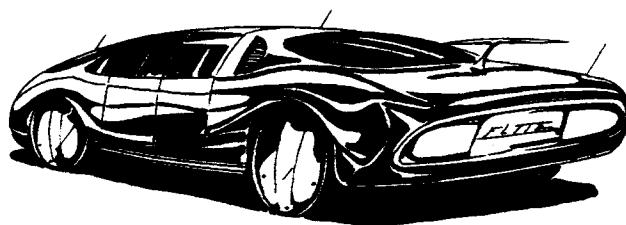
Verbrauch: 2,5 l/100 km **Treibstoff:** IC/150 Liter

Zuladung: 4 LE im Kofferraum

Extras: Verbesserte Aufhängung, Spezieller Hochleistungsmotor mit Turbolader (4), APPS, Überrollbügel

>>>>[Ein paar Freaks aus meiner Bekanntschaft haben ihren für lautlose Nachteinsätze aufgerüstet. Die Mühle sieht und hört man nicht, bis sie direkt neben einem steht!]<<<<
—Liquid Louis <05:12:12/13-06-52>

TOYOTA ELITE



Bei dieser mittelgroßen Limousine sind Fahrer- und Fahrgastabteil durch einen Kevlarplex™-Schirm abtrennbar, der vom hinteren Abteil aus bedient wird. Das luxuriös ausgestattete Heckabteil verfügt über Visifon/Trideo/Stereo, Kühlbar, Klimaanlage mit EnviroSeal™ und ein großzügiges Raumangebot. Der Elite ist bei Konmanagern so beliebt, daß man ihm den Spitznamen "Hollywood Ford" gegeben hat.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Elite	4/8	40/120	4/0	2	4	125k¥

Sitze: Zweier- + hinten Viererschalensitz

Einstieg: 2 Standard + 2 Doppelformatige

Verbrauch: 5,6 l/100 km **Treibstoff:** IC/300 Liter

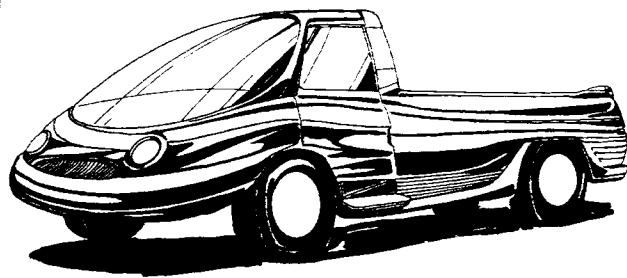
Zuladung: 8 LE im Kofferraum

Extras: Turbolader, EnviroSeal, umfassendes Unterhaltungscenter, mobile Telekomanz, Heckabteil-Klimasteuerung, Kühlbar

>>>>[Die perfekte Tarnung für nächtliche Gewaltakte in der Stadt, muß ich sagen.]<<<<

—Tish Tosh <14:32:32/05-08-52>

TOYOTA GOPHER PICKUP



Ein klassischer Pickup von einem Namen, der für Vertrauen steht – und mit einem ganzen Haufen Neuheiten beim 51er Modell! Der neue Gopher zeichnet sich durch integrierten Überrollbügel in der Kabine aus, eine Vorrichtung für eine elektrische Abschleppwinde vorne (ein Extra), einen eingebauten Waffensafe (für die Anlässe, wenn man einfach mal in die Stadt muß) und eine Geländeauflösung.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Gopher	4/4	35/105*	2/0	2	2	25k¥

Sitze: 2 Schalenplätze

Einstieg: 2 Standard

Verbrauch: 2,5 l/100 km

Zuladung: 60 LE hinten

Extras: Geländeauflösung, Überrollbügel

*: Geschwindigkeit im Gelände beträgt 30/90.

>>>>[Was für ein Witz! Meiner war 'ne echt lahme Ente – wollte einfach nicht mehr als 90 Prozent der angegebenen Geschwindigkeit auf Straße oder im Gelände bringen.]<<<<

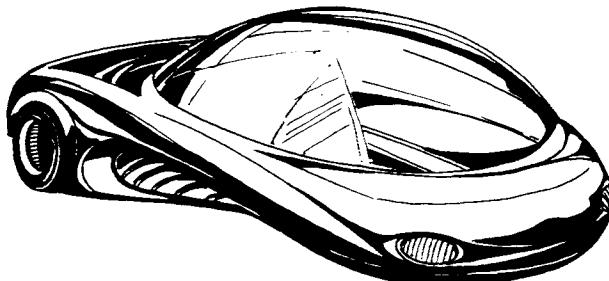
—Toothgnasher <19:21:45/23-07-52>

>>>>[Bei dem Gewichtshandicap durch einen Haufen Schweinschmalz wie dich ist das auch kein Wunder.]<<<<

—Flying Scot <23:12:10/23-07-52>

>>>>[Heh Chummers, nur keine Aufregung! Toothgnasher, du hast recht – die Zuladungskapazität des Gopher ist im Grenzbereich etwas zu sensibel.]<<<<

—MiTee Man <01:11:35/24-07-52>

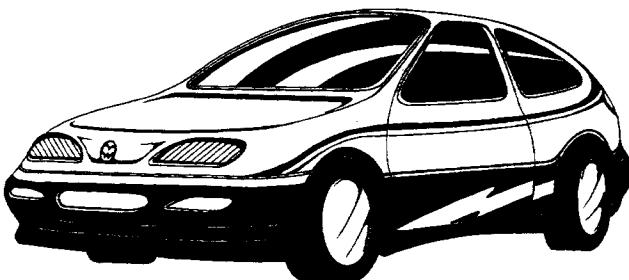


Ein tiefliegender, dreirädriger Pendler, der durch Hochkapazitätsbatterien angetrieben wird (GridLink™ oder SunCell™ sind optional). Super für den Jungmanager, der sich draußen umtut! Das flotte Kevlarplex™-Dach wird nach vorne geschoben, und hinter dem Sitz gibt es reichlich Gepäckraum. Eine Lenksäulen- und Pedalvorrichtung im Flugzeugstil ersetzt die üblichen Steuereinrichtungen.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Elektro	3/6	20/60	1/0	5	0	8k¥

Sitze: 1 Schalensitz
Einstieg: Komplettes Kabinendach
Verbrauch: 20 EE/100 km **Energie:** 100 EE
Zuladung: 1 LE unter dem Sitz

>>>>[Kaum sehr luxuriös, Kumpel. Einfach zu klein, die olle Kiste. Wir nennen sie "Rasender Sarg", weil sie klein genug ist, um darin begraben zu werden! Trotzdem ganz okay, die Mühle, wenn man nicht zuviel erwartet.]<<<<
—Flying Scot <03:12:28/12-05-52>



Ein klassischer Dreitürer mit vollständig recyclebarer und korrosionsfreier DuralPlast-Karosserie, der mit Sicherheitsfahrwerk, APPS und EnviroSeal™ modernste passive Sicherheit bietet. Nach ADAC-Umfrage von 2053 zum 'Auto des 21. Jahrhunderts' gewählt und seitdem stets verbessert. In mehreren Modellvarianten erhältlich.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Impuls C	3/8	35/90	1/0	5	2	12k¥

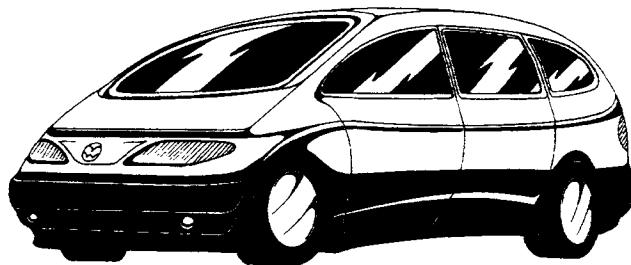
Sitze: 2 + 2 Schalensitze
Einstieg: 2 Standard + Heckklappe
Verbrauch: 50 EE/100 km **Treibstoff:** ImpElec/150 EE
Zuladung: 3 LE im Kofferraum
Extras: Verbesserte Aufhängung, geboosteter Motor, APPS, EnviroSeal (Gas)

Optionen:
Mikro-Kombi: 2 Schalensitze, 2 Klappsitze, 6 LE bei vollständig umgeklappter Rückbank, Preis 11k¥
GTI: GS 70/180, SIG 3, Hochleistungsmotor mit Turbolader (2), Verbrauch 1,7 l/100 km bei IC/20 Liter, Preis 21k¥
GTI-4WD: HDG 4/4, GS 40/120 (auch Offroad), SIG 2, Geländeufhängung, Turbolader, 2 Schalensitze + 2 Klappsitze, Verbrauch 2,5 l/100 km bei IC/20 Liter, Preis 40k¥

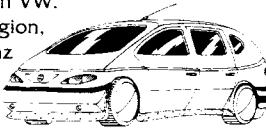
>>>>[Nette kleine Möhre, vor allem in der giftigen GTI-Ausführung. Man sollte allerdings definitiv wissen, wo man mit so einer Karre *nicht* hinfahren darf ...]<<<<
—Tailgunnar <20:34:17/04-OKT-54>

>>>>[Wenn man wenig Knete zur Verfügung hat, ist die Karre eine ganz gute Basis, um ein wenig Kfz-Mechanik zu betreiben.]<<<<
—Silberpfeil <22:13:19/09-OKT-54>

VOLKSWAGEN INTEGRA



Selten wurde bisher das Konzept der modularen DuralPlast-Karosserie so intelligent und konsequent umgesetzt wie im Integra, dem heimlichen 'Flaggschiff' der I-Serie von VW. Die Zahl der Modellvarianten ist Legion, und vom zivilen Sektor einmal ganz abgesehen, findet man den Integra auch häufig im Sicherheits- und sogar Militärbereich.



Basis-Chassis

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Integra	4/8	50/100	2/0	4	2	14k¥

Sitze: 2 +2 Schalensitze

Einstieg: 2 Standard

Verbrauch: 1,7 l/100 km **Treibstoff:** IC/40 Liter

Zuladung: 1LE Stauraum + 5 LE im Kofferraum

Extras: spezieller Sparmotor, APPS

Optionen:

GT Coupe: GS 60/160, SIG 3, Hochleistungs-Sparmor mit Turbolader, Verbrauch 2,5 l/100 km bei IC/50 Liter, Zuladung 4 LE im Kofferraum; Preis 22k¥

Kombi: 2 Schalensitze + 2 Klappsitze, Einstieg 2 + 2 Standard + Heckklappe, Zuladung 2 LE Stauraum + 8(12) LE im Kofferraum; Preis 16,5k¥

Elektro-Varianten: GS -10/-30, SIG +1; Verbrauch 40 bis 50 EE/100 km bei 200 EE (Elec/ImpElec); je nach Modell 500 bis 1.000¥ billiger als die IC-Motoren

Offroad-Basis (nur IC): HDG 4/4, GS 40/80 (auch Offroad), Gelände fahrwerk, SIG 3, Verbrauch 50 km pro Liter bei 50 Liter Tankinhalt, Preis 24k¥

Sicherheits-Variante (Basis):

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Integra SP	3/8	60/180	3/6	3	3	35k¥

Sitze: 2 Schalensitze + 2 Klappsitze

Einstieg: 2 + 2 Standard + Heckklappe

Verbrauch: 2,5 l/100 km **Treibstoff:** IC/40 Liter

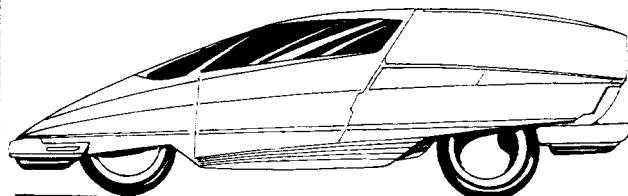
Zuladung: 1LE Stauraum + 8 (12) LE im Kofferraum

Extras: Hochleistungsmotor mit Turbolader (2), APPS, Verbessertes Fahrwerk, Sicherheitsreifen, Trennscheiben (Barriere 8) zwischen Vorder- und Rücksitzen

>>>>[Das beste an der SP-Variante ist, daß man ihr normalerweise ihre Kapazitäten nicht im mindesten ansieht.]<<<<

—Jagdpanther <08:23:30/11-AUG-54>

VOLKSWAGEN IRIDIO



Das neuste aus einer erfolgreichen und beliebten Serie von Lieferwagen mit einem breiten Angebot an Optionen, darunter einige neue Pickup-Modelle. Auch als Minibus, RV, Pritschenwagen und geschlossener Lieferwagen erhältlich. Alle Modelle sind zuverlässig und solide und obendrein wesentlich stilvoller als viele der Konkurrenzprodukte. In Amerika als Superkombi III erhältlich und überaus beliebt.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Iridio	4/8	35/105	4/3	2	3	s.u.

Verbrauch: 5,6 l/100 km

Treibstoff: IC/120 Liter

Optionen:

Pendlernmodell: 2 x 2 Schalensitze + 10 x Klappbank, Einstieg 2 Standard + 1 doppelformatisch + 1 Heckklappe, Zuladung 5 LE unterm Sitz + 30 LE Gepäckraum; Preis 55k¥

Campingmobil: 2 x 2 DoppelSchalensitze, Einstieg 2 + 1 + 1 Standard; intern Platz für 10 LE Zuladung. Dachgepäckträger sind serienmäßig. Miniküche (Mikrowelle, Minikühlschrank), Duschen-/Toilettenniche, Stereo-/Komm-Zentrale, zwei Einzelbetten und ein Doppelbett, ausklappbar; GS im Gelände 15/45; Preis 90k¥

Pritschenmodell: 2 Schalensitze, Zuladung 200 LE hinten; Preis 37k¥

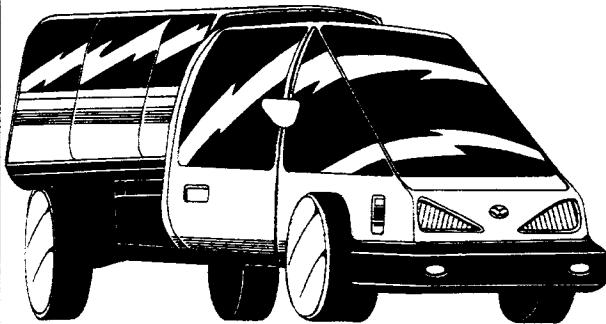
Geschlossener Lieferwagen: 2 Schalensitze + 2 Doppelklappbank, Einstieg 2 Standard + 1 doppelformatisch + Heckklappe, Zuladung 150 LE hinten; Preis 45k¥

Pickup: 2 + 2 Schalensitze, Einstieg 2 Standard, Zuladung 120 LE hinten; Preis 40k¥

>>>>[Feine Sache, das! Das Campingmobil ist genau die richtige Kiste für lange Ausflüge ins Grüne, Chummers, und mit Geländeauflösung und aufgemöbelter Maschine finden wir sie leistungsmäßig auch nicht schlecht.]<<<<

—Nightmare, Wheelie und die Gang <01:48:39/01-07-52>

VOLKSWAGEN TT50



Was der Integra für die Straßen der Großstadt, ist der TT50 für Offroad-Verhältnisse. Von diesem hochbeinigen 4 × 4 Transporter für die widrigsten Geländeeverhältnisse sind insgesamt 27 Modellvarianten auf dem Markt (darunter 11 für Sicherheits- oder Militäranforderungen). Ein würdiger Nachfolger des berühmten Unimog.

Basis-Chassis

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
TT50	3/3	40/100	3/3	2	2	39k¥

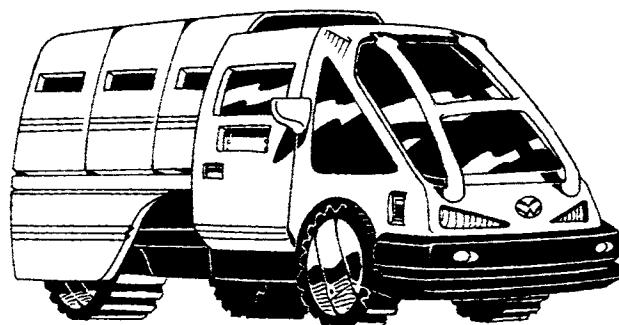
Sitze: 2 Schalensitze + 2 Klappsitze

Einstieg: 2 +2 Standard + Heckklappe

Verbrauch: 5 l/100 km **Treibstoff:** MultiF/80 Liter

Zuladung: 5 LE als Stauraum + 150 LE Fracht

Extras: Aktives Geländefahrwerk, Turbolader

**Sicherheits-Chassis**

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
TT50 SP	3/3	50/130	3/6	2	2	65k¥

Sitze: 2 Schalensitze + 4 Klappsitze

Einstieg: 2 +2 Standard + Heckklappe

Verbrauch: 5,6 l/100 km **Treibstoff:** MultiF/100 Liter

Zuladung: 5 LE als Stauraum + 120 LE Fracht

Extras: Aktives Geländefahrwerk, Hochleistungsmotor

Militär-Chassis

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
TT50	4/4	45/120	4/9	2	4	150k¥

Sitze: 2 Schalensitze + 6 Klappsitze

Einstieg: 2 +2 Standard + Heckklappe

Verbrauch: 6,7 l/100 km **Treibstoff:** MultiF/120 Liter

Zuladung: 5 LE als Stauraum + 100 LE Fracht

Extras: Aktives Geländefahrwerk, Hochleistungsmotor, EnviroSeal mit Lebenserhaltungssystemen (Gas, 40 Personenstunden)

>>>>[Die deutsche Großraumvariante des MPUV. Haben aber diverse Ausschreibungen verloren, vor allem wegen der miserablen IR-Signatur.]<<<<

—Sandmann <19:27:59/22-NOV-54>

>>>>[Die mit Ruhrmetall gemeinsam in Planung befindlichen Zerberus-Aufklärungsfahrzeuge für die MET basieren auf dem gleichen Chassis, haben aber nicht unbedingt mit diesen Problemen zu kämpfen ...]<<<<

—Sandmann <22:03:50/26-NOV-54>

...

>>>>DOWNLOAD**>>>>ACCESS: VW-RM-ZERBE-ATRV**

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Zerberus	3/3	50/150*	4/9	3*	5	k.A.**

Sitze: 2 Schalensitze (+ 4 Klappsitze)

Einstieg: 2 + 1 Standard + Heckklappe

Verbrauch: 6 l/100 km **Treibstoff:** MultiF/120 Liter

Zuladung: 6 LE als Stauraum + 80 LE Fracht

Extras: Verbessertes aktives Geländefahrwerk, MilSpec-Sicherheitsreifen, spezielle Hochleistungsmotor mit Turbolader, passive und aktive thermische Abschirmung, passive Geräuschmaskierung, radarabsorbierende Beschichtung auf Ruthenium-Polymer-Basis, EnviroSeal mit Lebenserhaltungssystemen, amphibische Modifikationen, Sensorik- und ECM/ECCM-Grundausrüstung, modulare Waffenplattformen

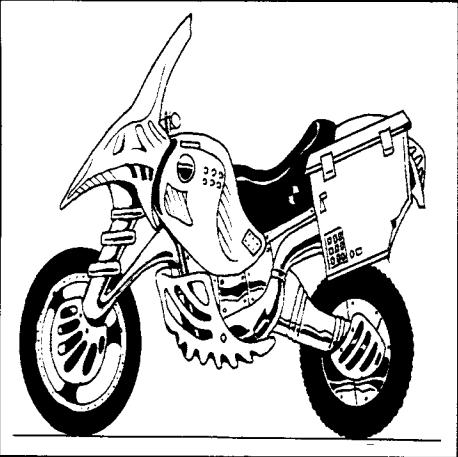
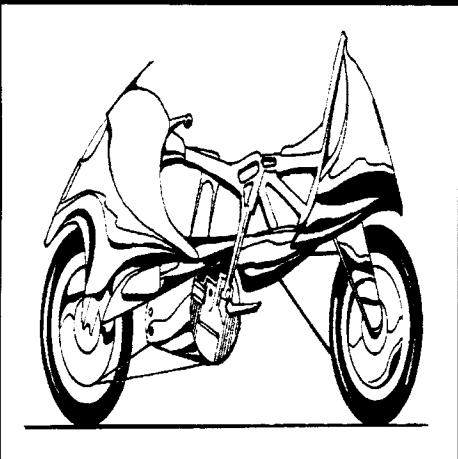
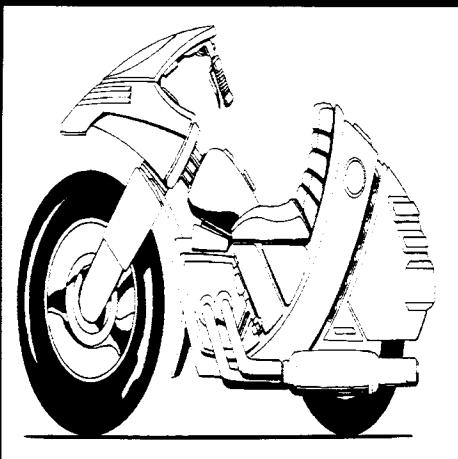
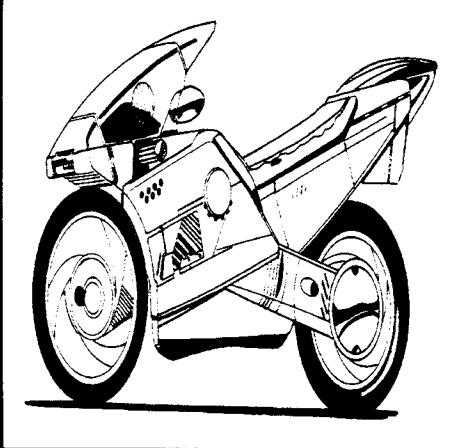
*: im Schleichmodus mit eingeschalteter aktiver thermischer Maskierung GS 35/105, SIG 6

**: Markteinführung vermutlich 2057; inoffizieller Preisrahmen der MET 500 k¥/Einheit bei Abnahme von 100 Stück

END FILE<<<<

>>>>[Die 16 zivilen Varianten (darunter die Typen für Feuerwehr und THW) bekommt man kaum zu sehen – dienen wahrscheinlich in erster Linie, um die Waffenexportgesetze zu umgehen. Sicherheitsvarianten gibt es genau 3 (Mannschaftstransporter, Aufstandsunterdrückung und Kommanovariante), der Rest ist reinstes MilSpec.]<<<<

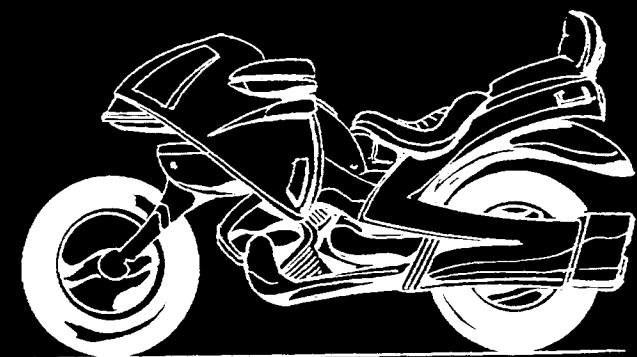
—Jagdpanther <11:30:30/21-NOV-54>



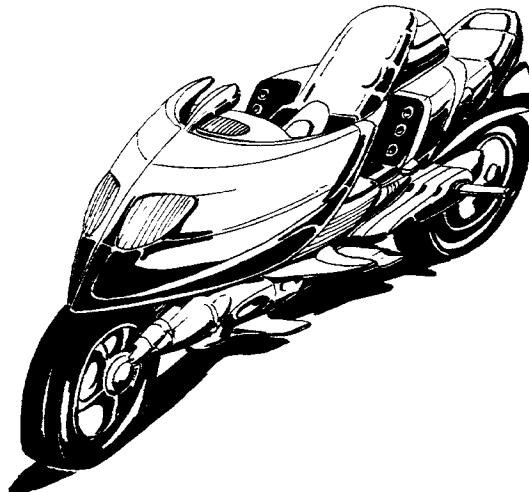
02

MOTORRÄDER

>>>>[WENN IHR WERT AUF EINE ORDENTLICHE BEWEGLICHKEIT IN DEN INNENSTÄDTEN LEGT, DANN SEID IHR MIT DEM KAPITEL GENAU RICHTIG, EBENSO, WENN IHR IMMER NOCH SPASS AM TOURENFAHREN HABT.
GANZ NEBENBEI: ES IST GENAU SO SCHWIERIG, FÜR EINE PIN-TO ODER EINE E-GLIDE EINEN PARKPLATZ ZU FINDEN WIE FÜR EINEN KLEINWAGEN ...]<<<<
—VORTEX <19:02:11/26-OKT-54>



BMW BLITZ 2050



Bei dieser Maschine handelt es sich um die neueste Version der klassischen Blitz-2000-Reihe von Hochleistungsmotorrädern, die speziell für das Combat Biking entworfen wurden.

Mit ihrer Motoren- und Lenkungstechnologie der jüngsten Generation erreicht sie durch minimalem Aufwand maximale Geschwindigkeit. Die Panzerung besteht aus den neuesten Metall-Keramik-Legierungen, die viel Schutz bei wenig Gewicht bieten. Man kann die Maschine mit bis zu drei Firmpoints ausstatten oder mit zwei Firmpoints und einem Hardpoint, was sie zu dem definitiven Motorrad für schwere Sicherheitsarbeit macht.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Blitzen 2050	3/4*	95/285*	3/6	1	2	25k¥

Sitze: 1 + 1**

Verbrauch: 3 l/100 km

Treibstoff: IC/35 Liter

Zuladung: 2 LE unter dem Sitz und je 1 LE in Seitenboxen

*: Bei Geschwindigkeiten von mehr als 175 steigen die Handlingwerte auf 4/5. Einige ältere Modelle, besonders Blitz 2025er, sind weiterhin in gutem Zustand erhältlich. Geschwindigkeit 70/210, Verbrauch 35 km pro Liter, Treibstoff 25 Liter, Preis 15-20k¥.

**: Seitenwagen als Extra erhältlich (3.500¥).

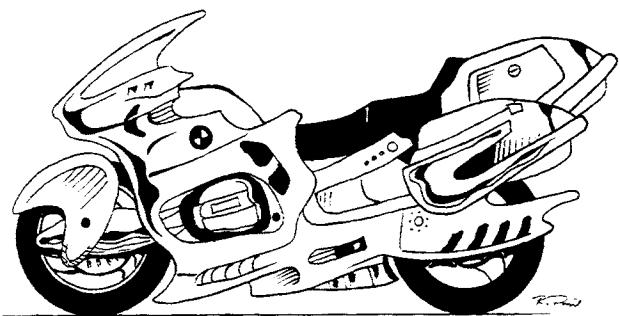
Extras: Verbesserte Aufhängung, maximal aufgerüsteter Motor

>>>>[Tolle Mühle, Kumpels! Ich habe eine nach vorne feuernde Panther-Kanone montiert - genau das richtige für lästige Steueragente! Hast du das mitgekriegt, Choking Jackal? Möchtest du mal vorbekommen und ein bißchen mit den großen Jungs spielen?]<<<<
—Death's Head <10:19:03/29-06-52>

>>>>[Eine Sturmkanone! Wie wirkt sich der verdammte Rückstoß aufs Handling aus?]<<<<
—Nightmare <19:08:31/29-06-52>

>>>>[Na ja, bleib auf Reisegeschwindigkeit, oder du kriegst echte Probleme.]<<<<
—Death's Head <23:21:10/03-08-52>

BMW R60 EURO



Diese – mittlerweile seit mehr als 12 Jahren gebaute – Serie von Motorrädern gilt als richtungweisend für alle Reisemaschinen. Großer Stauraum, ein angenehmes, sicheres Fahrgefühl und bekannte bayerische Robustheit machen dieses Motorrad zur ersten Wahl für den Tourenfahrer.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
R60 Euro	3/6	45/130	2/3	3	1	11k¥

Sitze: 1 + 1*

Verbrauch: 2 l/100 km

Treibstoff: IC/30 Liter

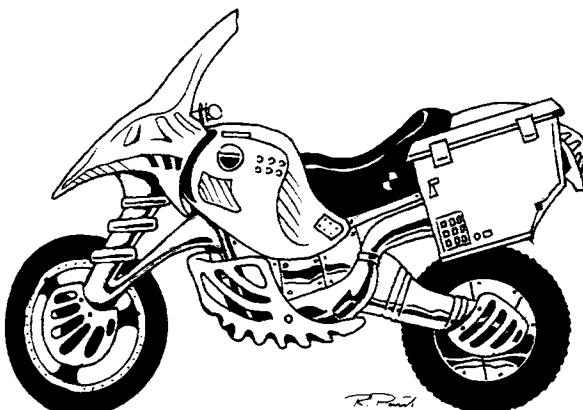
Zuladung: 1 LE über dem Tank + 1 LE Topcase + je 1 LE in Seitenkoffern

*: Seitenwagen als Extra (2.000¥) erhältlich.

Extras: Verbesserte Aufhängung, Turbomotor (2)

>>>>[Solide Mühle und ausbaufähig dazu. Ich bevorzuge allerdings die 100er Motorisierung, die heutzutage ja nur noch schwer zu bekommen ist.]<<<<
—Comet <21:11:09/20-SEP-54>

>>>>[Nur, daß der angekündigte Stauraum sich für 'Sicherheitsaufgaben' als definitiv zu klein erweist. Die Möglichkeiten der Bewaffnung sind auch eher begrenzt.]<<<<
—Boss 'The Boss' Hog <23:02:46/28-SEP-54>

BMW RG75/III

Die bewährte Geländemaschine (Sieger der Skandinavien-Rallye 52 und 54) jetzt in neuem Design und unter Verwendung von Technologien, die noch vor wenigen Jahren nur dem Militär vorbehalten waren. Weniger verschleißende und verschmutzende Teile führen zu einer Wartungsfreundlichkeit, die ihresgleichen sucht. Die 54er Neuheit ist die mit verstärktem Rahmen und verbesserten Sitzen ausgelieferte Version III-i für extragroße Fahrer.

Standardversion

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
RG75/III	3/3	35/105	2/0	3	0	14k¥

Sitze: 1 + 1 *

Verbrauch: 2,5 l/100 km

Treibstoff: IC/50 Liter

Zuladung: 2 LE in verstärktem Tankkoffer + je 2 LE in Seitenboxen + 1 LE Topcase

Extras: Geländeauflängung

*: Der hintere Sitz kann auf Wunsch entfernt und durch 3 LE zusätzlichen Laderaum ersetzt werden; der verbleibende Sitz wird dann meist zum Schalensitz umgerüstet (+500¥). Die Maschine ist nicht für den Anbau eines Seitenwagens ausgelegt.

Extragroße Version

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
RG75/III-i	3/3	35/105	3/0	3	0	16k¥

Sitze: 1 Verstärkter Sitz

Verbrauch: 3 l/100 km

Treibstoff: IC/50 Liter

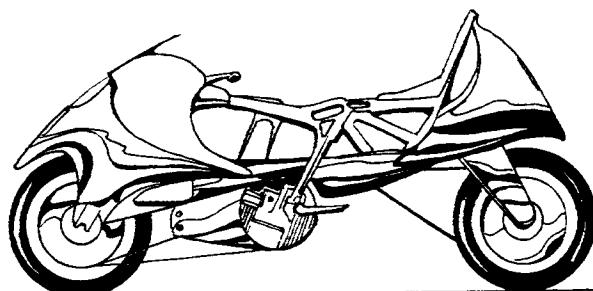
Zuladung: 2 LE in verstärktem Tankkoffer + je 2 LE in Seitenboxen + 3 LE Topcase

Extras: Geländeauflängung

>>>>[Wurde auch wirklich Zeit für die XXL-Schüssel. Kann ich definitiv auch für normalkleine Leute empfehlen.]<<<<
—Roland von Bremen <23:58:09/12-AUG-54>

>>>>[Sieh an. Dachte, du hättest mittlerweile einen guten Job bei Berthold und müßtest nicht mehr durch die Gegend gurken.]<<<<
—Sandmann <22:48:27/14-AUG-54>

>>>>[Du glaubst gar nicht, wie praktisch so ein Geländemotorrad hier im Schwarzwald ist.]<<<<
—Roland von Bremen <05:36:12/15-AUG-54>

DODGE SCOOT

Perfekt für die Freizeit geeignet und ein phantastisches Notfallfahrzeug, das man im Kofferraum* mitnehmen kann. Den Dodge Scoot kann man sowohl mit Pedalen antreiben als auch elektrisch fahren, und ein GridLink™-Anschluß ist eingebaut.

Das Fahrzeug ist in einer Vielzahl von Designer- und Spezialfarben erhältlich, und als Extra werden auch Konzernlogos angeboten. Der Scoot ist genau das richtige für kurze Strecken in der Stadt, für Ausflüge und kurze Hüpfen auf Firmengelände.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Scoot	3/6	20/60**	1/0	4	0	2k¥

Sitze: 1

Verbrauch: 5 EE/100 km

Energie: Elec/50 EE

Zuladung: 1 LE unter dem Sitz

Extras: GridLink

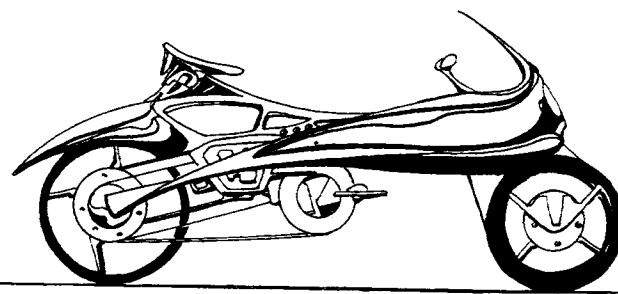
*: Der Kofferraum muß mindestens 3 LE fassen, um den Scoot aufzunehmen.

**: Pedalgeschwindigkeit: 5/21.

>>>>[Nur für Milchbubis.]<<<<
—Nightmare <18:11:32/21-06-52>

>>>>[Die Euro-Fassung verzichtet übrigens auf den ganzen schweren GridLink-Quatsch und bietet dafür eine um gut 10% höhere Geschwindigkeit und doppelten Stauraum.]<<<<
—Rotkraut <19:56:37/06-JUN-54>

RIGGER-HANDBUCH // BODENFAHRZEUGE // MOTORRÄDER



Diese von Entertainment Systems – besser für ihre "Euro2"-Serie von Rennräder bekannt – herausgebrachte Neuheit auf dem Freizeitmarkt verbindet jahrzehntelange Erfahrung im Fahrradbau mit den neuesten und besten elektrischen Antriebssystemen.

Spezielle, schnell lösbare Arretierungsvorrichtungen ermöglichen es, den Papoose zusammenzufalten, damit er in einem normal großen Kofferraum oder auf einem Dachgepäckträger Platz findet. Der größere Papoose Maximus ist zweisitzig und zeichnet sich durch eine größere Reichweite aus.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Papoose	3/6	30/90*	1/0	5	0	6k¥

Sitze: 1

Zuladung: 1 LE unter dem Sitz

Verbrauch: 15 EE/100 km

*: Pedalgeschwindigkeit: 7/21

Benötigt 2 LE zur Unterbringung im Kofferraum

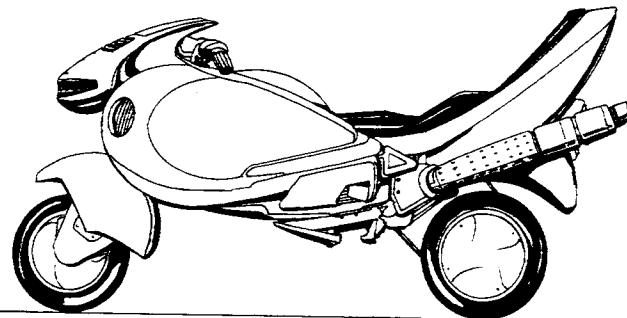
Energie: Elec/75 EE

Papoose Maximus: R/P 2/0, 2 Sitze, Verbrauch 20 EE/100 km bei 100 EE Batterie, verbraucht zusammengeklappt 4 LE Stauraum; 12 k¥

>>>>[Na ja, wenn man ganz verzweifelt ist ...]<<<<
—Cruncher <19:03:31/21-08-52>

>>>>[Auch dann nimmt man kein verschissenes Klapprad.]<<<<
—Comet <00:26:43/16-MAI-54>

>>>>[So was fress ich normalerweise zum Frühstück.]<<<<
—Dick&Durstig <22:44:14/28-JUL-54>



Bei der White Eagle, aus dem Standardscoutrad der polnischen Armee entwickelt, standen die Gedanken der leichten Wartung und der Haltbarkeit Pate. Die Maschine kann mit einem Optimum an leichten Waffen bestückt werden. Darüber hinaus ist eine Anzahl interessanter Optionspakete erhältlich, darunter ein Motorradanhänger, das Multitreibstoffpaket (das einzige derartige Extra für ein Motorrad auf dem heutigen Markt) und der SnowMaster.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
White Eagle	3/3	60/180	3/0	1	0	15k¥

Sitze: 1 vorne + 1 hinten*

Verbrauch: 1,7 l/100 km

Extras: Geländeauflängung

*: Seitenwagen optional

Treibstoff: IC/35 Liter

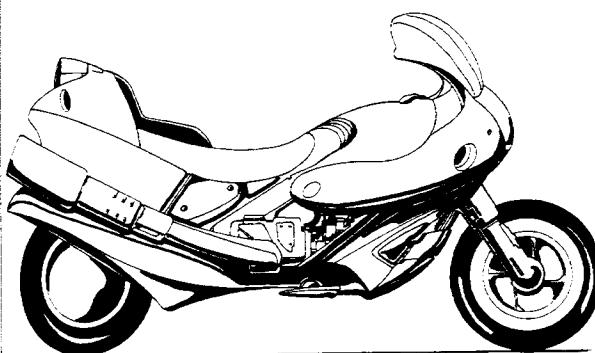
Optionen:

Multitreibstoffpaket: Paßt nur auf die White Eagle. Ein Mechaniker benötigt eine Stunde, um den Motor anzupassen. Der Fahrer muß 30 Minuten für den Wechsel zwischen den Treibstoffoptionen einkalkulieren, da die Modifikation nicht mit einem Wählschalter bedient wird und nur Flüssigkraftstoffe verbrennen. Verbrauch 2,5 l/100 km, Geschwindigkeit 50/150; Preis 5k¥.

SnowMaster: Paßt nur auf die White Eagle. Eine Laufausrüstung im Stil eines Schneemobils (vorne und hinten) ersetzt die Standardräder und verbessert das Fahrverhalten auf Schnee. HDG 4/5, GS 35/105, Verbrauch 3,3 l/100 km; Preis 6 k¥

Motorradanhänger: Paßt nur an die White Eagle. Geschwindigkeit -10/30, Handling +1/+2, R/P des Anhängers 1/0, Fracht 10 LE, Preis 2.500¥.

SECURITY



Das ultimative Polizeimotorrad vom Hersteller Ihres Vertrauens! Es handelt sich hierbei nicht nur um das schnellste Polizeimotorrad auf der Straße, sondern es verfügt darüber hinaus noch über Sicherheitsreifen und Geländeauflösung für die nicht alltägliche Verfolgungsjagd.

Für Situationen, in denen ein Officer etwas mehr Feuerkraft benötigt, ist die Electraglide-1000 serienmäßig mit zwei Firmpoints vorne und einem am Heck ausgestattet. Eine städtische Standardkommunikationsanlage. Leuchtsignal und Sirene gehören ebenfalls zur Serienausstattung.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Electraglide	3/4	95/285	3/6	2	1	75k¥

Sitze: 1 + 1

Verbrauch: 3 l/100 km

Treibstoff: IC/45 Liter

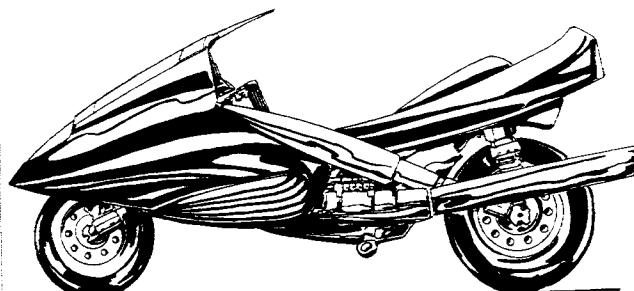
*: Jeder Firmpoint bietet 1 LE Kapazität speziell für Muni.

Extras: Aktive Aufhängung, maximal aufgerüsteter Motor

>>>[S-c-h-e-i-s-s-e! Ich möchte auf keinen Fall mit einer dieser Mutts was zu tun kriegen!]<<<
—Cylinder Head <12:43:21/09-02-52>

>>>[Machst du Witze, Chummer? Oder biste nur so'n Möchtegern? Gib mir'ne Blitz 2050, und ich vernasche jederzeit eine dieser blöden Mühlens!]<<<
—Death's Head <16:54:02/11-02-52>

>>>[Na ja, vielleicht, aber die E-1000 hat keine Handlingprobleme bei Höchstgeschwindigkeit. Man muß ja auch was kriegen für die 50 Kilo extra, die man hinblättert!]<<<
—Pumper <05:32:54/12-03-52>



Diese von den Lesern der Zeitschrift *Bikes 'R Us* sechs Jahre hintereinander (2043-48) zum "besten Highwaymotorrad" gewählte Maschine ist mit ihrem klassischen Styling und herausragenden Handling der Traum jedes Motorradfahrers. Ein Turbovariante ist ebenfalls erhältlich, ideal für Fahrer, die vielleicht in Situationen geraten, wo es mehr auf Geschwindigkeit als auf den Treibstoffverbrauch ankommt. Besonders beliebt ist die Turboversion bei innerstädtischen Sicherheitskuriereien. Ein spezielles Sicherheitsmodell nimmt bis zu drei Firmpoints auf. Die aerodynamische Verkleidung der Scorpion besteht aus NeoKevlar™ und bietet dem Fahrer zusätzlichen Schutz. eine besonders populäre Serienausstattung.

Standardmodell

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Scorpion	4/5	50/150	3/3	2	2	15k¥

Sitze: 1 vorne + 1 hinten*

Verbrauch: 2 l/100 km

Treibstoff: IC/20 Liter

Zuladung: 2 LE unter dem Sitz + 2 LE pro Seitenbox

Extras: Aktive Aufhängung, Hochleistungsmotor

Optionen:

Turboversion: HDG 4/6, GS 70/210 (maximal aufgerüstet), SIG 1, Verbrauch 2,5 l/100 km, Treibstoff 30 Liter, 18k¥

Sicherheitsmodell: Nimmt für jeweils 1k¥ bis zu drei Firmpoints auf (2 nach vorne, 1 nach hinten gerichtet), ebenso für jeweils 500¥ auf (2 nach vorne, 1 nach hinten gerichtet). Nimmt auch einen Hardpoint als Festaufsatz oder Außengestell auf.

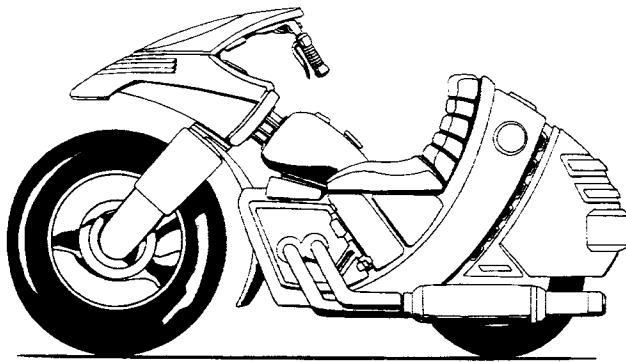
*: Ein Seitenwagen setzt die Montage des speziellen Optionware-Pakets voraus. Preis 2.500¥, 1 LE.

>>>[“Sicherheitskuriere”! Bei meinem Arsch! Die Scorpion ist die Lieblingsmaschine der sogenannten “Freihändler”, und ich führe Buch über die ganzen Dreckssäcke, die ich erledige. Die Summe beträgt bislang 21! Hört ihr das, ihr Abschaum?]<<<
—Sergeant Grinning Wolf <09:11:21/27-08-52>

>>>[Hallo, Chummers! Wie wär's, wenn wir selbst mal jemanden “erledigen” würden? Interessiert? Kontaktiert mich unter CAS-TX (Houston) 971-2286 A/c 18721 jh, 3737.]<<<

—Loderunner <17:01:02/27-08-52>

HONDA VIKING



Hier haben wir die einzige Straßenmaschine auf dem heutigen Markt, die serienmäßig verstärkte Sitze für trollgroße Fahrer bietet und es trotzdem mit den Standardscorpions von Harley aufnimmt. Die superschwere Bauweise der Viking bietet den Fahrern mehr Schutz und erhöht gleichzeitig die Haltbarkeit der Maschine. Wo andere Motorräder aufgeben, hält das Superchassis der Viking weiter durch!

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Viking	3/5	50/150	4/3	1	2	17k¥

Sitze: 1 + 1*

Verbrauch: 3,3 l/100 km

Treibstoff: IC/35 Liter

Zuladung: 2 LE unter dem Sitz + 2 LE in Seitenboxen

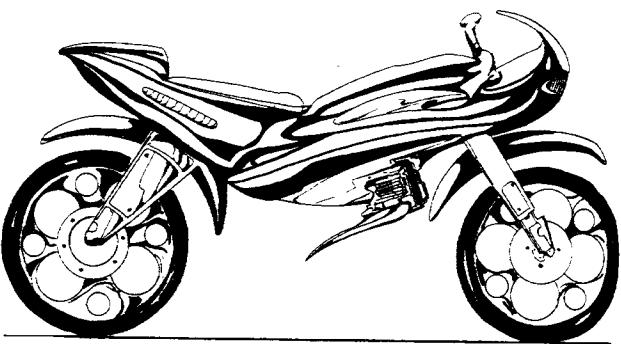
Extras: Aktive Aufhängung, Hochleistungsmotor

*: Beim Einbau eines verstärkten Sitzes nur 1 Sitz

>>>>[Großer Geist, was für ein Schwindel! Was sie euch natürlich nicht erzählen, ist: Der verstärkte Rahmen verschlechtert das Fahrverhalten und das Handling und steigert den Wartungsaufwand, das letztere so um 50 Prozent, wenn man meinem Mechaniker glauben darf. Nehmt lieber die Harley – sie ist auch noch billiger!]<<<<
—Wheelie <05:04:54/08-05-52>

>>>>[Klar issie billiger – wenn man kein Troll iss!]<<<<
—Cruncher <18:27:16/21-08-52>

HYUNDAI OFFROADER



Dieses speziell für den Geländemaschinenmarkt entwickelte Motorrad zeichnet sich durch das beste Handling in unebenem Gelände aus, das man bei irgendeiner zur Zeit erhältlichen Maschine findet, ohne daß sich dabei das Fahrverhalten auf der Straße verschlechtert hat. Diese Konstruktion hat sich als so erfolgreich erwiesen, daß die Hyundai Corporation einen Exklusivvertrag abschließen konnte, mit dem sie sich die Ausstattung der Grenzpatrouillen der Sioux- und der Ute-Nation mit speziell modifizierten Allgängerädern sicherte.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Offroader	4/2	60/180*	2/0	2	1	12.500¥

Sitze: 1 + 1*

Zuladung: 2 LE unter dem Sitz

Verbrauch: 1,5 l/100 km

Treibstoff: MultiF/25 Liter

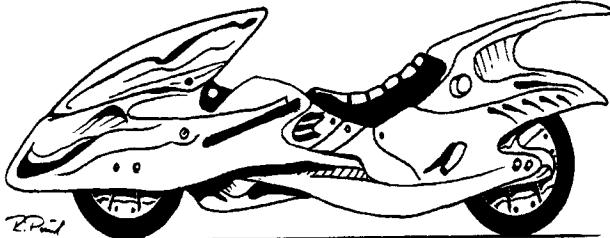
Extras: Aktive Aufhängung, turbogeladener (2) Hochleistungsmotor

*: Ein Seitenwagen kann nur montiert werden, wenn vorher ein optionales Spezialpaket installiert wurde. Preis 1.500¥. GS im Gelände dann 55/165, HDG 5/3, Verbrauch 1,7 l/100 km.

>>>>[Yeah, und diese Grenzpatrouillen-Offroader sind bis an die blitzenden Zähne bewaffnet! Das letzte Rudel, auf das ich gestoßen bin, protzte mit einer Mischung aus Valiant LMGs und Granatwerfern – kein nettes Erlebnis, Chummers! Hätte ich es nicht irgendwie auf ebenes Gelände geschafft, hätten die kleinen Ratten auch mich erwischt.]<<<<
—Flying Scot <23:43:59/05-07-52>

>>>>[Warst du der Wichser in dem braun-grünen Dynamit? Du hast Glück, Arschloch, denn wir hätten dich beinahe an der Gurgel gehabt!]<<<<
—Sergeant Grinning Wolf <12:29:29/09-07-52>

>>>>[Yeah, nun, da kannst du 'nen Soyburger für kaufen, Chummer!]<<<<
—Flying Scot <05:41:39/17-07-52>



Messerschmitt geht wieder auf die Straße – mit einem Tiefflieger par excellence. Damit ist jetzt endlich ein Rennmotorrad frei erhältlich, das der Aurora die Heckleuchten zeigen kann ...

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
A200	3/10	50/220	1/0	2	0	29k¥

Sitze: 1

Verbrauch: 2 l/100 km

Treibstoff: IC/25 Liter

Zuladung: 1 LE unter dem Sitz

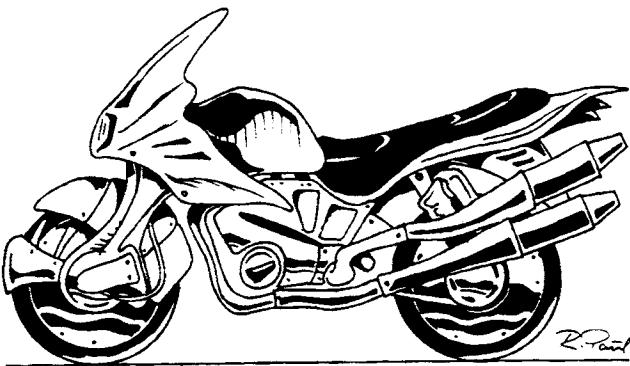
Extras: spezieller Hochleistungsmotor

>>>>[An dem beschissenen Gelände-Handling sind die speziellen Rennreifen schuld. Weg damit, und schon benimmt sich die A200 wie ein normales Motorrad. Und wenn ihr schon dabei seid, schmeißt auch den Stadtverkehrs-Begrenzer raus (resultiert insgesamt in HDG 3/6, GS 70/210).]<<<<

—Drivin' Mona Lisa <17:42:04/21-OKT-54>

>>>>[Der Motor hat übrigens noch gewisse Leistungsreserven, z.B. für einen Turbolader.]<<<<

—Vortex <23:00:19/27-OKT-54>



Die Traditionslinie für den kleinen Geldbeutel. Die Motorradwerke Zschopau bleiben ihrer Philosophie treu, jedem den Spaß auf zwei Rädern zu ermöglichen, ohne dabei Kompromisse bei der Fahrsicherheit oder Bequemlichkeit machen zu müssen. Übrigens: Mit dem mitgelieferten Bordwerkzeug lassen sich die MZs fast vollständig auf der Straße reparieren.

MZ E250 CM

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
E250 CM	3/6	35/105	1/0	2	0	4.200¥

Sitze: 1 vorne + 1 hinten*

Verbrauch: 1,25 l/100 km

Treibstoff: IC/20 Liter

Zuladung: 1 LE unter dem Sitz und 2 LE in Seitenkoffern

*: Seitenwagen optional

MZ E500 C

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
E500 C	3/6	40/120	2/0	2	0	6.500¥

Sitze: 1 vorne + 1 hinten*

Verbrauch: 1,7 l/100 km

Treibstoff: IC/25 Liter

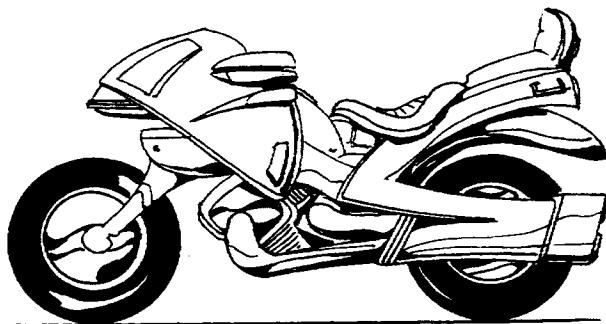
Zuladung: 1 LE unter dem Sitz und 2 LE in Seitenkoffern

Extras: Turboaufladung (1)

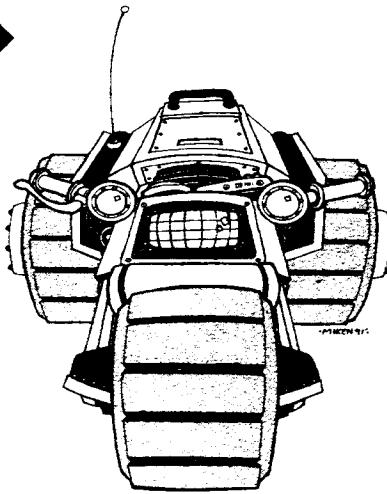
*: Seitenwagen optional; die Doppelsitzbank kann auch durch einen verstärkten Sitz für extragroße Fahrer ersetzt werden (+500¥).

>>>>[Alles andere als spektakulär, aber ein sicherer Gewinner in Wartungsfragen.]<<<<

—Rotkraut <23:12:24/11-SEP-54>



Belegte bei der Pan-Pazifischen Motorradmeisterschaft von 2050 die ersten drei Plätze und erwies sich als den vorher dominierenden Yamaha-Maschinen in jeder Beziehung überlegen. Die Aurora bietet mit ihrer neuesten ComputaGlide™-Technologie ein deutlich verbessertes Handling und enorm gesteigerte Leistung. Das Serienmodell ist gegenüber den professionellen Rennmaschinen des Suzuki-Werksteams kaum verändert – genau das richtige, um diese erbärmlichen Gernegroße auf ihren inzwischen veralteten Yamahas zu versägen!



Der ganz innerhalb des Pueblo Corporate Council entwickelte und gebaute Pinto, der überall in den NAN-Gebieten sowohl für offizielle wie inoffizielle Zwecke genutzt wird, genießt den wohlverdienten Ruf der Haltbarkeit und schier unbegrenzter Geländetauglichkeit – ganz wie der Namensgeber. Die Ballonreifen ermöglichen sogar einen begrenzten amphibischen Einsatz, ein besonders im Hohen Norden beliebtes Leistungsmerkmal, wo man dieses Trike häufig für Fahrten auf Eis nutzt.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Aurora	2/4	70/210	1/0	1	1	15k¥

Sitze: 1

Zuladung: 1 LE unter dem Sitz

Verbrauch: 1,3 l/100 km

Treibstoff: IC/15 Liter

Extras: Verbesserte Aufhängung, spezieller Hochleistungsmotor

>>>>[Bringt Topleistung, ist aber ganz schön heftig in der Wartung – sie braucht 50 Prozent mehr Arbeit als jede vergleichbare Maschine. Aber ihr bezahlt und ihr entscheidet, nicht wahr, Chummers?]<<<<

—Joe the Gadget Man <17:26:53/21-08-52>

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Pinto	4/2	20/60*	3/0	2	0	35k¥

Sitze: einzelner Schalensitz + 2 Sitzbänke hinten

Verbrauch: 2 l/100 km

Treibstoff: IC/50 Liter

Zuladung: 15 LE Kapazität

Extras: Aktive Aufhängung

Optionen: Das optionale Kabinendach ist besonders im hohen Norden beliebt, da es einen vollständigen Schutz im Wert von Panzerungsstufe 3 bietet und die Beheizung des Innenraums ermöglicht. Preis (inklusive Heizung) 5k¥.

*: Geschwindigkeit im Gelände 35/105, Amphibiengeschwindigkeit 5/15.

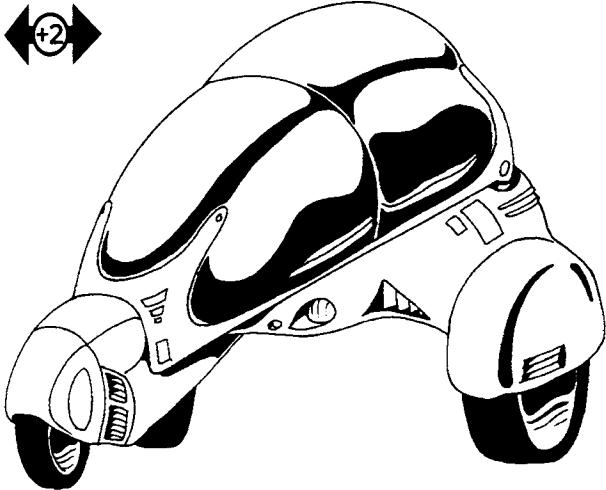
>>>>[Wälzt sich wie ein Schwein auf dem Hardtop – diese verdammten Ballonreifen sind einfach zu groß!]<<<<

—Wi-lee Coyote <12:05:03/17-08-52>

>>>>[Uh, Chummer, ist dir eigentlich klar, daß die Mühle nicht für den Gebrauch auf der Straße gedacht ist?]<<<<

—Climbing Bear <17:32:28/17-08-52>

VW CITY SCOOTER



Dieses vollgekanzelte Dreirad ist für zwei Personen und zusätzlichen Stauraum ausgelegt und bietet dem preis- und energiebewußten Fahrer die besten Möglichkeiten, im Stadtverkehr zurechtzukommen. Beweglichkeit und Wirtschaftlichkeit wie ein Motorrad. Bequemlichkeit wie im Auto. Voll ALI-fähig und jetzt auch mit verbessertem Elektroantrieb.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
City Scooter	3/10	25/50	2/0	4	2	6.500€

Sitze: 2 Schalensitze hintereinander

Einstieg: voll klappbares Kanzeldach

Verbrauch: 25 EE/100 km **Treibstoff:** ImpElec/100 EE

Zuladung: 1 LE im Fahrgastrraum, 3 LE Kofferraum

Extras: Verbesserte Aufhängung

>>>>[Der Motor ist kastriert, um den niedrigen Verbrauch hinzubekommen. Drei Schrauben verstellt, ein Chip ausgetauscht (200€), und schon bringt's die Mühle auf vernünftige Geschwindigkeit (30/90). Zieht dann natürlich auch ein bißchen mehr Saft (30 EE/100 kmj.)]<<<<

—Silberpfeil <04:14:25/29-AUG-54>

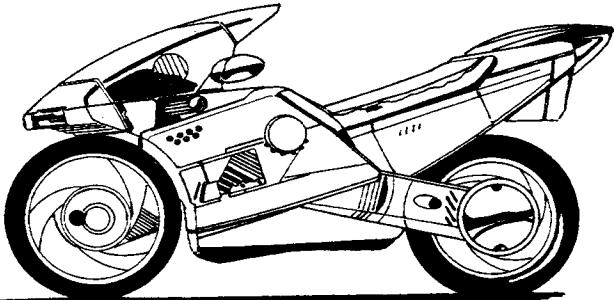
>>>>[Außerdem läßt sich die Kanzel ziemlich einfach gegen was Vernünftiges auf Kevlarbasis austauschen.]<<<<

—Comet <20:17:30/15-SEP-54>

>>>>[Aber paßt auf, daß ihr mit der Karre schön brav auf guten Straßen bleibt.]<<<<

—Vortex <22:48:36/03-OKT-54>

YAMAHA RAPIER



Eine schnelle, leichte Maschine für die Stadt. Hohe Geschwindigkeit und elegantes Styling machen sie zur Favoritin der heißesten Biker überall! Das 2051er Modell bietet verbesserte Lenkung und Aufhängung, was sie zur handlichsten Maschine auf dem Markt macht; die neuere XS-Version ist dazu sogar für Sicherheitszwecke geeignet!

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Rapier	3/6	65/195	1/0	1	1	10k¥

Sitze: 1

Zuladung: 1 LE unter dem Sitz

Verbrauch: 0,8 l/100 km **Treibstoff:** IC/10 Liter

Extras: Verbesserte Aufhängung, spezieller Hochleistungsmotor mit Turboaufladung (1)

Rapier XS: GS 60/180, R/P 2/3, PIL 0, Verbrauch 0,9 l/100 km, Zuladung 0,5 LE, 15k¥

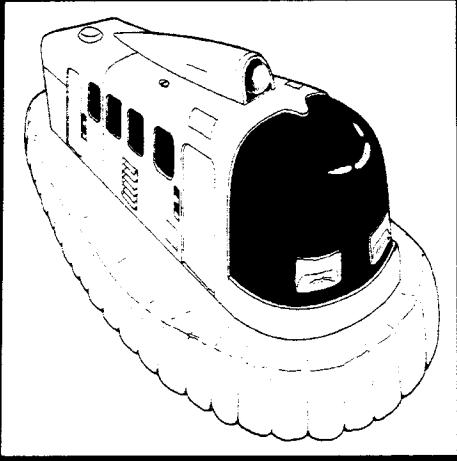
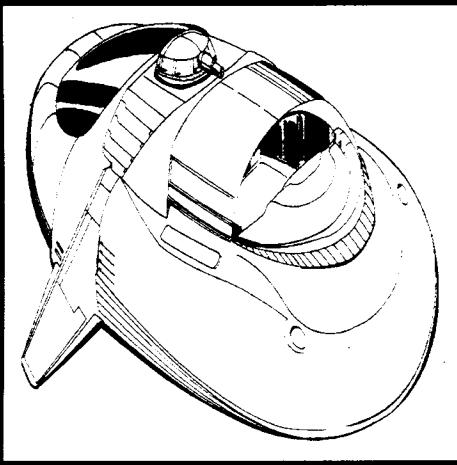
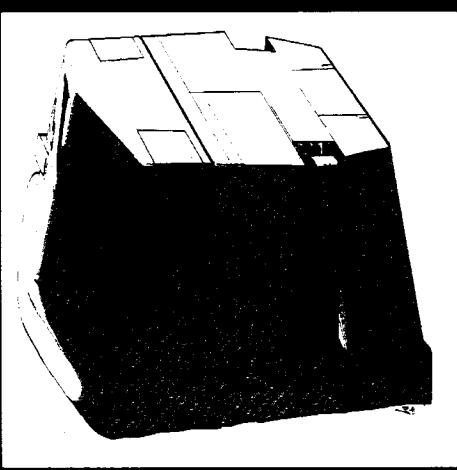
Die XS ist serienmäßig geriggt und auch speziell für Rigger-Fahrweise ausgelegt. Ungerigtes Handling ist 4/7.

>>>>[Nur'n klein bißchen langsamer als die Aurora und schwerer zu lenken, aber sie ist leichter zu warten und hat 'nen verflucht stark verbesserten Verbrauch!]<<<<

—Joe the Gadget Man <18:01:23/21-08-52>

RIGGER-HANDBUCH /// BODENFAHRZEUGE /// LUFTKISSENFAHRZEUGE

44

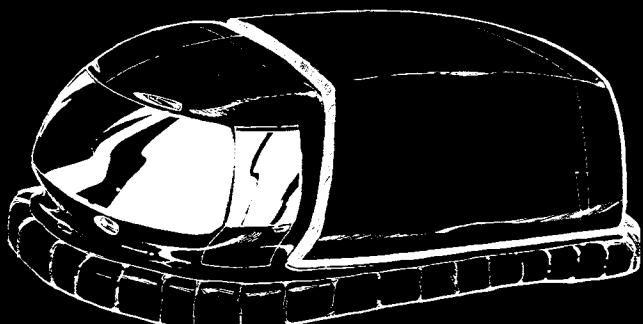


03

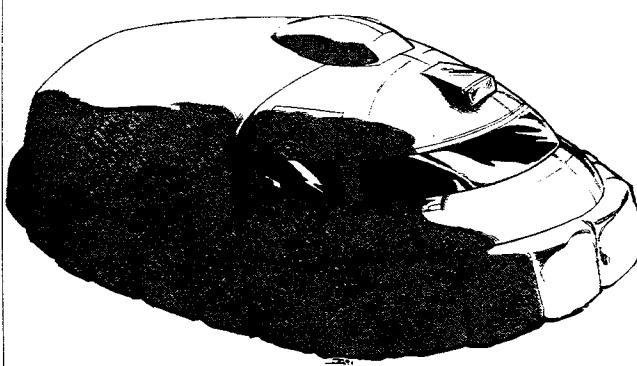
LUFTKISSEN-FAHRZEUGE

>>>>[ZUGEGEBEN, MIT STIL HAT DAS NIX ZU TUN, MIT
EINEM HOVER DURCH DIE GEGEND ZU HEIZEN - DAFÜR
KOMMT MAN ABER ÜBERALL HIN, WO MAN HIN WILL, VOR
ALLEM BEI UNS IM NORDEN.

WENN MAN DANN NOCH LASTKAPAZITÄT UND GE-
SCHWINDIGKEIT BERÜCKSICHTIGT, SIND 'BODENEFFEKT-
FAHRZEUGE' (WIE DIE DINGER OFFIZIELL HEISSEN) SCHON
DAS TRANSPORTMITTEL DER WAHL FÜR DEN ERNSTHAF-
TEN 'FREIEN SPEDITEUR' ...]<<<<
-KÄPTEN KROM <18:58:13/26-OKT-54>



CHRYSLER-NISSAN G12A



Dieses Mehrzweck-Luftkissenfahrzeug ermöglicht einen raschen Umbau zwischen Fracht- und Passagierkonfiguration, indem man einfach eine auf dem hinteren Deck montierte modulare Einheit auswechselt. Das G12A ist überall dort ein Hotseller, wo Flüsse, Seen, Sümpfe und andere Gewässer den größeren Teil des Geländes ausmachen und es nur wenig Straßen gibt. Eine Wintervariante ist für den Einsatz in der subarktischen Tundra und Taiga oder auf Schnee und Eis vorgesehen, und dieses Modell hat in den nördlichen Regionen des Athabasca, Algonkian-Manitou- und Trans-Polar-Aleuten-Council die populären Snow Cats™ und Snow Skimmers™ fast gänzlich verdrängt.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
G12A	4	40/120	4/0	5	2	500k¥

Sitze: 2 Schalensitze + 1 Klappbank

Einstieg: 2 Flügeltüren plus 1 Standard

Verbrauch: 65 l/100 km

Treibstoff: IC/500 Liter

Zuladung: 2 LE in Kabine

Optionale Nutzmodule:

Passagiermodul: Dieses Modul bietet 30 Personen in einer Zweireihenkonfiguration mit Zwischengang Platz. Einstieg: 1 + 2 Standard plus große Heckklappe. Preis 50k¥ (Winterversion 65k¥), Fracht 100 LE.

Frachtmodul: Hierbei handelt es sich um das übliche Sieben-Meter-Frachtmodul, das auch Sattelschlepper befördern (siehe Beschreibung des Bergen, S. 24). Üblicher Preis.

>>>>[Wenn die Mühle voll beladen ist, sinkt das Tempo enorm – kaum noch die Hälfte des angegebenen Wertes.]<<<<

—Red Beaver <15:23:41/27-08-52>

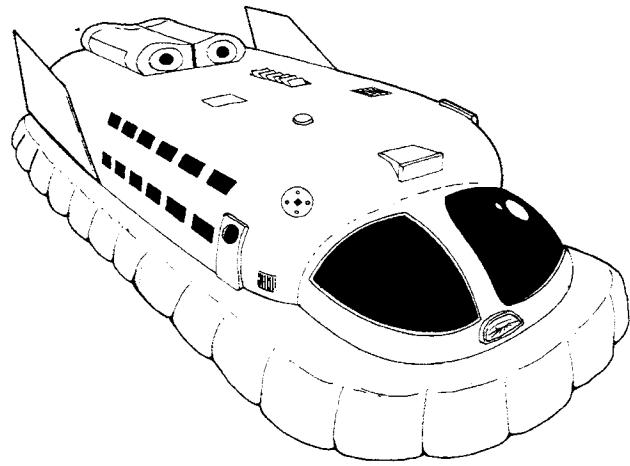
>>>>[Was sie einem nicht erzählen, Chummers, ist die häßliche Tatsache, daß der Rumpf nicht wasserdicht ist. Man sollte also diese Phrasen über die Geländegängigkeit auf Gewässern mit Vorsicht genießen, oder man säuft ab.]<<<<

—Bush Baba <07:34:12/29-08-52>

>>>>[Einige Söldnerreinheiten montieren einen Mikro- oder Miniturm an der Rückseite der Fahrerkabine, normalerweise mit einer Autokanone plus einer weiteren schweren Waffe, und benutzen die Kiste dann als Sturm-Hover.]<<<<

—Sarge <11:56:34/29-08-52>

DORNIER MANTA



In den deutschen und niederländischen Wattenmeergebieten und Überschwemmungsgebieten hat sich der Manta zum verbreitetsten Luftkissenfahrzeug der letzten Jahre entwickelt. Vor allem seine hervorragenden Handling-Eigenschaften haben sich in den Ruinenzonen bewährt. Dazu kommt eine hohe Konvertibilität der Aufbauten, die auf das Zivil- oder das Küstenschutz-Chassis montiert werden können.

Zivilvariante

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Manta	3	60/150	4/0	4	2	80k¥

Sitze: 3 Schalensitze im Cockpit

Einstieg: 2 Flügeltüren plus 1 Zugangsfür zum Laderraum

Verbrauch: 55 l/100 km **Treibstoff:** IC/300 Liter

Zuladung: 3 LE im Cockpit plus Frachtmobil

Extras: Verbesserte Lenksysteme, Bootsrumpf

Frachtmodule: Offene Ladefläche (nimmt einen 7m-Standard-Container mit 1000 LE auf, +15k¥), Geschlossener Laderraum (faßt 750 LE, doppelformatische Heckklappe, Verbindung zum Cockpit, +20 k¥), Passagiermodul (48 Schalensitze in 2-Gang-2-Aufstellung, 2 seitliche Standardtüren, Verbindung zum Cockpit, +45k¥)

Küstenschutz-Variante

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Manta	3	70/180	4/6	3	4	350k¥

Sitze: 3 Schalensitze im Cockpit, 4 im Mannschaftsbereich

Einstieg: 2 +2 Flügeltüren, Heckrampe

Verbrauch: 65 l/100 km **Treibstoff:** IC/500 Liter

Zuladung: 2 LE unter dem Sitz und 2 LE in Seitenboxen

Sensoren: Sicherheit I (4) **ECM:** Sicherheit II (2)

Extras: Verbesserte Lenksysteme, Bootsrumpf, Crashkäfig, Enviro-Seal und Lebenserhaltungssysteme (Gas, 70 Personenstunden)

Bewaffnung: Wird meist mit einem kleinen, flakfähigen Fernsteuerturm mit 2 SMGs, 4 Boden-Boden- und 4 Boden-Luft-Lenkwaffen ausgestattet und trägt meist 2 Rotordrohnen, die über die Heckklappe ein- und ausgeschleust werden können.

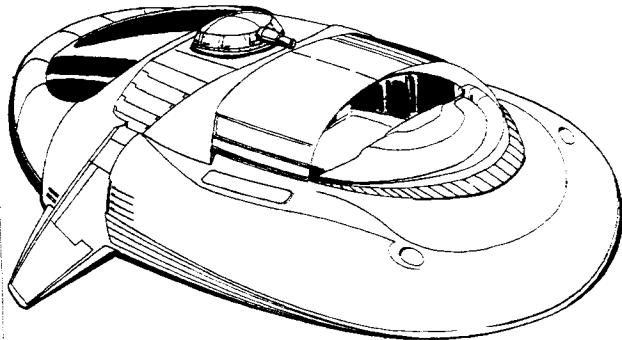
>>>>[Vor dem Zollkreuzer würd' ich mich wirklich in acht nehmen. Je nach Organisation oder Kon. ist die Sensorenphalanx teilweise deutlich besser als es hier öffentlich erwähnt wird.]<<<<

—RagnaRök <23:12:26/21-SEP-54>

GMC-BEACHCRAFT PATROLLER

GMC-BEACHCRAFT VACATIONER

SECURITY



Beim Patroller handelt es sich um ein kleines, schnelles Luftkissenfahrzeug für paramilitärische und Sicherheitseinsätze, das auf dem selben Chassis beruht wie der zivile Vacationer. Der Patroller zeichnet sich durch einen starken Motor aus, einen integrierten Bootsrumpf, eine voll versiegelte Kabine und umfassende Kommunikations- und Navigationseinrichtungen für verbesserte Nutzbarkeit auf Wasserflächen. Ein Paar einziehbare, antriebslose Steuer-/Bremsräder verbessern sowohl das allgemeine Handling als auch das Handling auf unebenem Untergrund.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Patroller	4	55/165	4/6	5	4	750k¥

Sitze: 2 + 2 Schalensitze + Sitzbank

Einstieg: 2 Flügeltüren + 2 Standard

Verbrauch: 200 l/100 km

Treibstoff: IC/1.000 Liter

Zuladung: 10 LE

Extras: Bootsrumpf, EnviroSeal (Gas + Wasser)

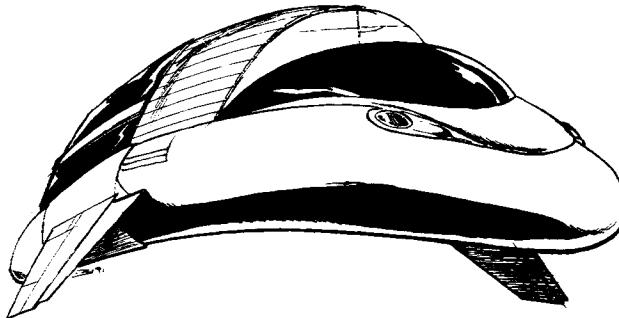
Weitere Merkmale: Für die Bewaffnung stehen zwei Hardpoints zur Verfügung. Die häufigste Konfiguration besteht aus einem einzelnen Mikroturm mit 360 Grad Feuerbereich über dem hinteren Sitz im Zentrum des Rumpfes und einem nach vorne fixierten Aufsatz auf der Mittellinie. Beide bieten je 2 LE Munikapazität.

>>>>[Der Seattle-Metroplex-Zoll setzt etliche Patroller ein, die mit zwei LMGs im Turm und einem MMG auf dem fixierten Aufsatz bestückt sind. Die LMGs feuern normalerweise Gelgeschosse, aber das MMG ist immer auf Mord aus.]<<<<

—Wheelie <09:11:13/08-05-52>

>>>>[Jeder blöde Freihändler, der glaubt, er käme mit 'ner Cigarette an einem dieser Viecher vorbei, sollte es sich lieber noch mal überlegen – solange er das überhaupt noch kann! (Nebenbei heißt der offizielle Sicherheitsausdruck "scharf geladen". Dachte mir, ihr wüßtet das gern.)]<<<<

—AquaCop <01:15:41/21-08-52>



Der Vacationer ist das populärste zivile Luftkissenfahrzeug Nordamerikas und wird von Mietfahrzeugagenturen im Freizeitbereich angeboten. Er ist ein absolutes Muß für den weltmüden Manager, der alles hinter sich lassen möchte, aber gleichzeitig gewappnet sein muß, ruckzuck zu allem zurückzukehren! Der Vacationer wird in vier- und sechssitzigen Varianten angeboten, beide mit reichlich eingebauter Campingausrüstung. Auch Wintermodelle sind erhältlich. Der Bootsrumpf bietet Stabilität auf offenen Wasserflächen und ermöglicht es dem Piloten und den Passagieren, bei leidlichem Wetter in aller Ruhe zu angeln.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Vacationer	4	35/105	4/0	3	3	100k¥

Sitze: 2 + 4 – 6 Schalensitze*

Einstieg: 2 Flügeltüren + 2 Standard + 1 doppelformatig

Verbrauch: 50 l/100 km

Treibstoff: IC/250 Liter

Zuladung: 2 LE in Kabine

Extras: Bootsrumpf

*: Die Heckkabine enthält vier bis sechs klappbare Schalensitze plus 30 LE Einbauten, darunter vier Betten, eine Miniküche, Dusche/Toilette und ein Unterhaltungszentrum.

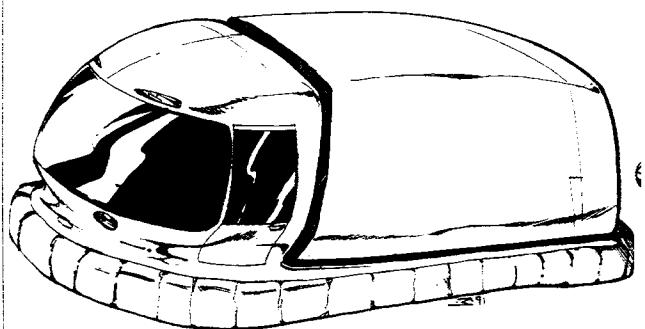
>>>>[Paßt auf, Chum-pals, denn der Vacationer beruht auf dem Sicherheitschassis des GMC-Beachcraft Patroller, und "wachsame" (sprich schißwütige) Konzerncops sind schon damit aufgefallen, wie sie erst ballerten und eventuelle Überlebende später befragten. Ich persönlich habe mich nicht groß aufgehoben, um ihnen meine ungewöhnlichen Modifikationen zu zeigen!]<<<<

—Ridgy-Didge <04:56:02/12-05-52>

>>>>[Yeah, Ridge, ein ausfahrbarer, ferngesteuerter Zwillings-turm mit SMG und Sturikanone plus einer Satellitenverbindung für "verdeckte Einsätze" hätten sich bestimmt als "mindere Peinlichkeit" erwiesen!]<<<<

—Wheelie und MiTee Man <15:35:12/12-05-52>

GMC-NISSAN HOVERTRUCK



Dieses Fahrzeug war schon das vergangene Jahrzehnt über der Transporter für Gebiete ohne Straßen. Der spezialgefertigte Bootsrumpf für lange Strecken über Wasserflächen (oder flussaufwärts) macht es besonders in Afrika und Südamerika beliebt, wo die Flüsse weiterhin meist die einzigen verfügbaren "Highways" darstellen. Ein erprobtes und echtes, mechanisch zuverlässiges und einfach zu wartendes Hovercraft – einfach das Beste, das es gibt!

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Hovertruck	4	40/120	4/0	5	1	100k¥

Sitze: 2 Schalensitze + 1 Klappbank

Einstieg: 2 Standard + 1 Standard

Verbrauch: 40 l/100 km

Treibstoff: MultiF/500 Liter

Zuladung: 3 LE in Kabine*

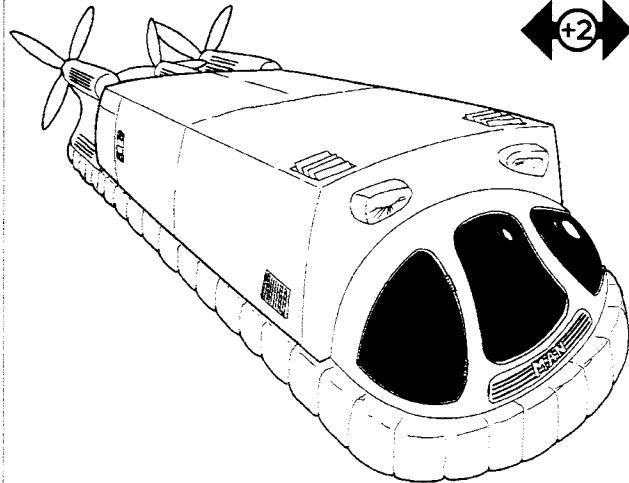
Extras: Bootsrumpf

*: Die Frachtplatte hinten faßt einen üblichen 500-LE-Container.

>>>>[Sauber, Chummos! Dieser Truck ist genau das richtige für harte Einsätze. Ich schwöre, daß man fast jede Reparatur, von einem Motorenwechsel mal abgesehen, mit der Hand und den elektrischen Werkzeugen durchführen kann, die man beim Kauf fürsorglicherweise mitgeliefert kriegt! Genau das richtige, wenn die nächste Werkstatt 250 Kilometer flussabwärts liegt, eh?]<<<<

—Crazy Juan <15:04:32/12-08-52>

MAN TITAN



Dieser schwere Bodeneffekt-Transporter ist nicht nur für den harten Off-road-, sondern auch für den regulären Straßeneinsatz bestens ausgelegt und hat sich vor allem im Friesischen Aufbaugebiet über Jahre bewährt. Vor allem sein enormes Fassungsvermögen und seine robuste Konstruktion machen ihn zu einem der beliebtesten Hovertrucks zwischen Rotterdam und Kaliningrad.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Titan	4	40/120	5/0	2	1	140k¥

Sitze: 2 Schalensitze

Einstieg: 2 Standard

Verbrauch: 100 l/100 km

Treibstoff: IC/800 Liter

Zuladung: 5 LE im Cockpit + Frachtraum

Extras: Meist mit kleiner Schlafkabine für die beiden Fahrer ausgestattet; wird jedoch häufig als privater Frachtraum oder zum Einbau eines kleinen Ausfahrturms genutzt.

Der Frachtbereich kann entweder mit einem 1000-LE-Container oder einer gewöhnlichen geschlossenen Konstruktion (ebenfalls für 1000 LE, Heckklappe) versehen werden.

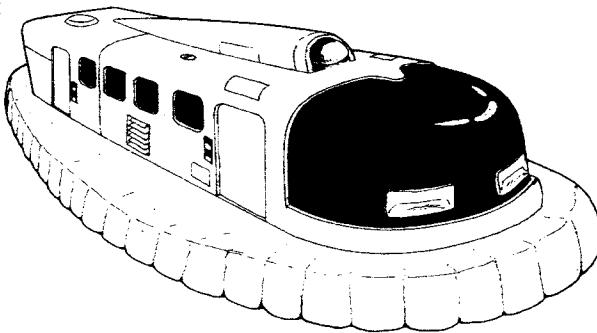
Gesicherte Variante: GS 35/110, R/P 5/6, PIL 3, 220k¥

>>>>[Die meisten Trucker in Krisengebieten fahren in Wechselfäschten und nutzen in der Tat die Geschützturm-Version. Die 'normalen' Autobahn-Trucker dagegen pfeffern meist den Motor hoch und jagen nachts mit fast 200 über die Bahn.]<<<<

—Jagdpanther <02:47:17/29-AUG-54>

>>>>[Das Chassis bildet übrigens auch die Basis für den meistverwendeten Hovertruck der MET.]<<<<

—Konwacht <23:08:56/04-SEP-54>



Dieser Mehrpersonen-Hovercraft erfüllt alle Anforderungen, die heutzutage an ein Nutzfahrzeug gestellt werden: geringe Umweltbelastung durch höchste Treibstoffverwertung, extrem niedriger Geräuschpegel, hoher Mehrfachnutzen und Konvertibilität bei einem angemessenen Preis.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Quiet Glide	4	40/110	4/0	4*	2	100k¥

Sitze: 2 Schalensitze im Cockpit + 8 Schalensitze hinten

Einstieg: 2 + 2 Flügeltüren

Treibstoff: IC/350 Liter

Verbrauch: 35 l/100 km

Zuladung: 3 LE im Cockpit, 8 LE im Passagierbereich

*: Geräuschsiegel, ansonsten SIG 3

Kleinlaster: 80 LE Zuladung anstatt der Passagiersitze, Heckklappe anstatt der hinteren Flügeltüren; 90k¥

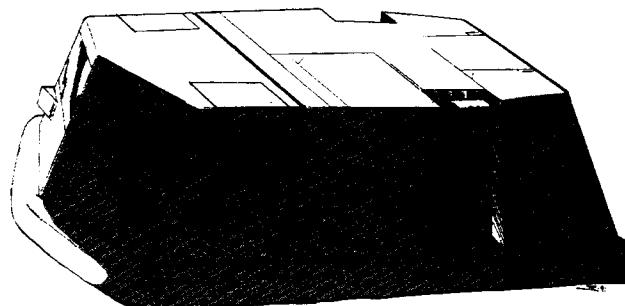
Polizeivariante: GS 60/180, R/P 4/3, SIG 2, PIL 3; 180k¥ (Waffen, Sensoren und ECM nicht im Preis inbegriffen)

>>>[Bisweilen als Taxi unterwegs, aber meistens in der Polizeivariante anzutreffen. Der Verzicht auf die komplizierten Geräuschdämpfer erlaubt nicht nur eine Aufrüstung zu angemessenem Preis, sondern erhöht auch die Exportchancen erheblich.]<<<

—Gyro <04:25:17/20-AUG-54>

>>>[Kann man laut sagen. Die Modelle aus dem Kobe-Werk sind in ganz Südostasien bei Küstenbulen ziemlich verbreitet. Meistens mit noch ein paar zusätzlichen Panzerplatten und diversen fest eingebauten MGs.]<<<

—Saigon Surfboy <13:45:23/24-AUG-54>



Beim in ganz Osteuropa populären, auch als "Iwan der Schreckliche" bekannten, LKF handelt es sich um ein leichtes Nutz-Hover, das aufgrund eines Verkaufsabkommens mit GMC in jüngster Vergangenheit auch in Nordamerika aufgetaucht ist. Das speziell für den Einsatz unter schweren winterlichen Bedingungen ausgelegte KvP-14T kommt überall in den höheren Breitengraden beider Hemisphären häufig zum Einsatz. Ein Modell für gemäßigte Klimazonen wird ebenfalls angeboten. Aufgrund starker Verbrauchernachfrage wurden die jüngsten Modelle um einen wasserdichten Bootsrumpf ergänzt, um den Einsatz in Land/Wasser-Gebieten sicherer zu gestalten, aber lange Fahrten über Wasserflächen sind auch damit nicht zu empfehlen.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
KVP-14T	4	60/180	4/0	3	1	250k¥

Sitze: 2 Schalensitze

Einstieg: 2 Flügeltüren + 1 Standard

Verbrauch: 60 l/100 km

Zuladung: 3 LE in Kabine

Extras: Bootsrumpf

Treibstoff: MultiF/250 Liter

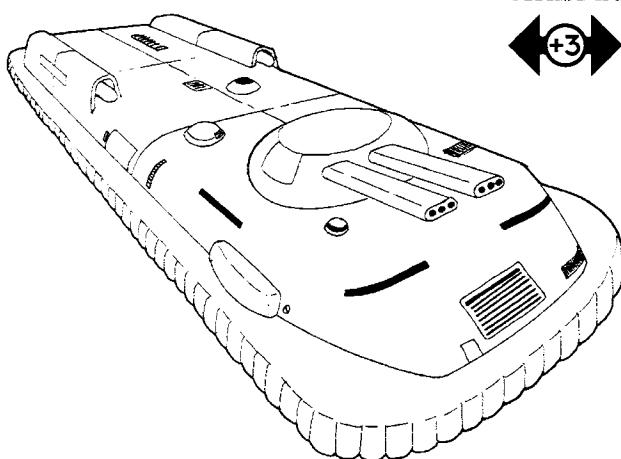
Optionen:

Passagiermodul: 9 Schalensitze, 3 Standardtüren + 1 große Hecktür, 20 LE Fracht, 20 k¥ (15k¥ beim Modell für gemäßigte Klimazonen)

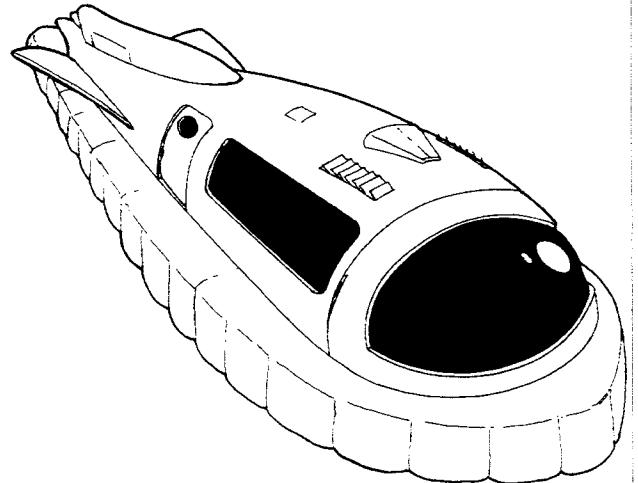
Frachtmobil: 4m-Standard-Modul, 500-LE-Container, Preis Standard.

>>>[Im Grunde eine solide Konstruktion, Chumski, aber man sollte auf den Bootsrumpf aufpassen; er ist möglicherweise wasserdicht, aber die Aufbauten sind es nicht. Bei rauher Witterung wird ein abgesackter Iwan schnell Wasser fassen und absaugen. Ich weiß das, weil ich einmal gerade noch rausgekommen bin.]<<<

—Katyra Iwanowna <21:13:57/18-08-52>



Ruhrmetall bietet mit dem Orkan den ultimativen Piratenschreck der Norddeutschen Tiefebene an: ein leichter Luftkissenpanzer für den universellen Einsatz. Das überragende FireTek-Leitsystem hält die 2x40mm Schnellfeuerkanone immer auf das angewählte Ziel gerichtet, egal, welche Manöver Sie auch fahren. Alle Modelle sind natürlich mit Raketenabwehrsystemen ausgestattet und für den Einsatz unter härtesten Bedingungen konzipiert.



Diese europäische Neuentwicklung schließt die Lücke zwischen Hovercraft und Hubschraubern – vor allem in den bislang nicht zugänglichen Ruinengebieten. Bequeme Ausstattung und hohe Endgeschwindigkeit ermöglichen auch einen längeren Einsatz, z.B. für Reparatur- oder Forschungsteams.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Orkan	5	60/140	4/12*	3	2	800k¥

Sitze: 2 + 4 Schalensitze

Einstieg: 2 Topluknen, 1 Schürzenluke

Verbrauch: 80 l/100 km **Treibstoff:** IC/500 Liter

Zuladung: 12 LE

Extras: Crashkäfige, Bootsrumpf, EnviroSeal und Lebenserhaltungssysteme (Gas, Wasser, 120 Personenstunden), mittelgroßer, flakfähiger Fernsteuerturm, diverse Außengestelle für Raketen

*: strukturell verbessert für die Aufnahme eines dritten Hardpoints

Waffen, Sensoren, ECM und ECCM sind im Grundchassis natürlich nicht eingebaut und kosten demzufolge extra.

>>>>[Definitiv harter Stoff, vor allem, wenn sie in der erwähnten Standardkonfiguration gefahren werden. Vorzugsweise die Signatur niedrig halten und abrauschen.]<<<<

—Godefrie <01:12:44/30-SEP-54>

>>>>[Oder hoffen, daß die Zollbulen sich irgendwo verfahren, wo man ihnen von hinten eine reinbraten kann.]<<<<

—Käpten Krom <23:45:02/01-OKT-54>

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Privat	3	90/270	3/6	4	3	270k¥

Sitze: 2 Schalensitze im Cockpit, 6 im Passagierbereich

Einstieg: klappbares Kanzeldach + 2 Flügeltüren

Verbrauch: 65 l/100 km **Treibstoff:** IC/350 Liter

Zuladung: 4 LE im Passagierbereich, 18 LE Laderraum

Extras: Verbesserte Lenksysteme, Crashkäfige, Bootsrumpf, EnviroSeal und Lebenserhaltung (Gas, Wasser, 48 Personenstunden), SatNav- und SatKom-Systeme, Integrierte Steuerung

>>>>[Reparatur- und Forschungsteams. Daß ich nicht lache. Mit einigen kleineren Modifikationen läßt sich das Ding zu einem 1A-Kon-Einsatzfahrzeug umbauen. Hab' selbst schon eins dieser Art gesehen, als ein gut ausgerüstetes Team versuchte, bei Proteus einzusteigen.]<<<<

—Käpten Krom <02:28:56/22-JUL-54>

>>>>[Und? Haben sie's geschafft?]<<<<

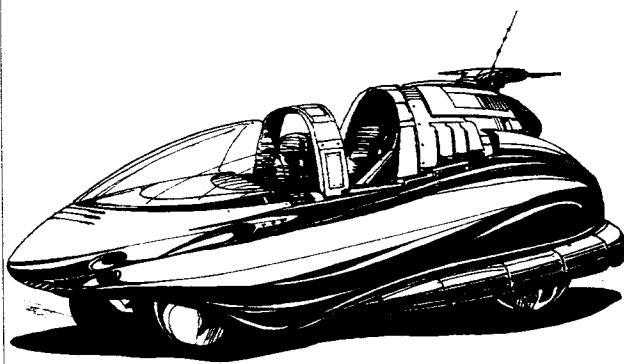
—Jagdpanther <04:07:30/22-JUL-54>

>>>>[Natürlich nicht. Sah aber verdammt gut aus. War leider nichts mehr zu bergen.]<<<<

—Käpten Krom <04:46:20/22-JUL-54>

SIKORSKY-BELL RED RANGER

SECURITY



Als leichtes, ultraschnelles Zwei-Mann-LKF für Späh- und Aufklärungseinsätze ist der Ranger mit seinem dualen Antriebssystem einzigartig. Er verfügt sowohl über den üblichen Luftkissenantrieb als auch über angetriebene Räder für rauhes Gelände, die auch zu seiner Lenkbarkeit im LKF-Modus beitragen.

Zivile Standardsensoren, einschließlich IR/UV und optische, Boden- und Luftradar, Geräuschortung, Wärme- und Bewegungssensoren gehören zur Serienausstattung, ebenso eine schlichte Standardkommunikationsanlage und Satnav.

Sikorsky-Bell versichert dem potentiellen Käufer, daß der Red Ranger in seiner Klasse "mit allem fertig wird, was er nicht abhängen kann, und alles abhängt, mit dem er nicht fertig wird". Er muß deshalb als bestes leichtes Scoutfahrzeug betrachtet werden, das heute im paramilitärischen und Sicherheitsbereich angeboten wird.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Red Ranger	4/6*	150/450*	2/6	3*	3	250k¥

Sitze: 2 Schalensitze hintereinander

Einstieg: 2 Flügeltüren

Verbrauch: 200 l/100 km* **Treibstoff:** IC/1.500 Liter

Zuladung: 10 LE

*: Bei Einsatz der Antriebsräder: HDG 3/5, GS 30/90, SIG 8, Verbrauch 50 l/100 km. Für die Bewaffnung steht ein kleiner Turm mit 2 LE Munilagerkapazität zur Verfügung.

>>>>[Ein verbreiterter Anblick in den Great Plains, besonders in den Sioux- und Ute-Nationen sowie dem Pueblo Council; wird sowohl von der örtlichen Stammessicherheit als auch für Zoll- und Grenzpatrouillen benutzt.]<<<<

—Nightmare <17:23:52/03-05-52>

>>>>[Wird auch auf den südamerikanischen Steppen benutzt, häufig von Schmugglern, äh, Freihändlern. Der Red Ranger wird überschätzt, wie einem jeder bestätigen kann, der mit dieser Kiste mal nem Banshee begegnet ist – oder bestätigen könnte, wenn er's überlebt hätte! Ich habe schon zu viele Scheiterhaufen auf der Steppe miterlebt, Chummos, also seid vorsichtig da draußen!]<<<<

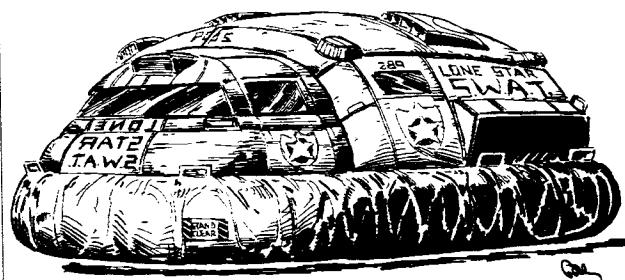
—Don Diego <05:32:28/12-07-52>

>>>>[Eine Möglichkeit, diese verdammten Banshees zu schlagen, besteht darin, daß man zu zweit vorgeht und sich im Angriff abwechselt. Sobald man 'nen Banshee ortet, geht ein Ranger zu Boden, so daß man ihn fast nicht mehr orten kann. Er knallt dann dem Banshee ein paar Raketen ins Heck! Für den Notfall sollte auch das Last-LKF, das man wahrscheinlich eskortiert, mit Raketen bestückt sein und sie in der gleichen Weise auf den Banshee feuern.]<<<<

—El Muerte Hombre <21:32:11/21-07-52>

SWAT HOVERTRUCK

SECURITY



Dieses Monstrum ist das typische Einsatzfahrzeug größerer Lone Star-Kommandos und wegen seiner Geländeunabhängigkeit vor allem in sumpfigen Gebieten beliebt. Ein typisches größeres SWAT-Team führt im Laderaum übrigens meistens noch ein paar Drohnen mit.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
SWAT Hover	4	40/120	4/6	4	3	225k¥

Sitze: 2 Schalensitze vorne + 30 einfache Klappbänke hinten

Einstieg: 2 Standard + 2 Seitenrampen + Heckrampe

Verbrauch: 70 l/100 km **Treibstoff:** IC/500 Liter

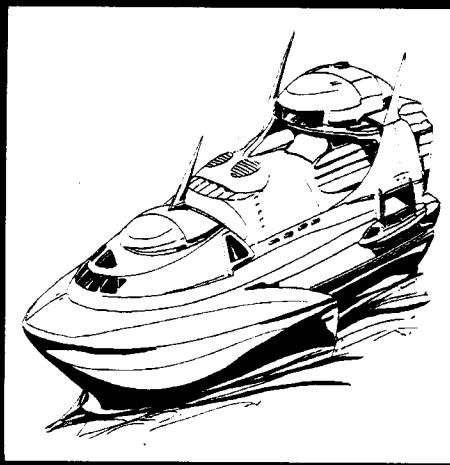
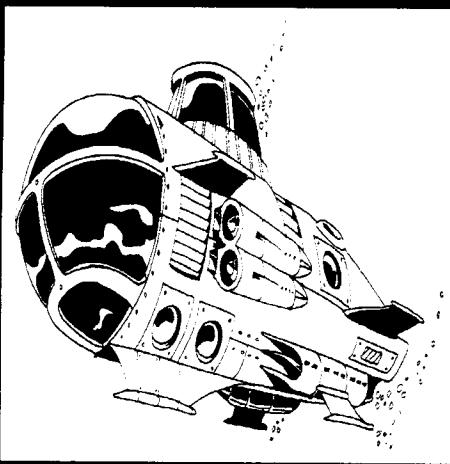
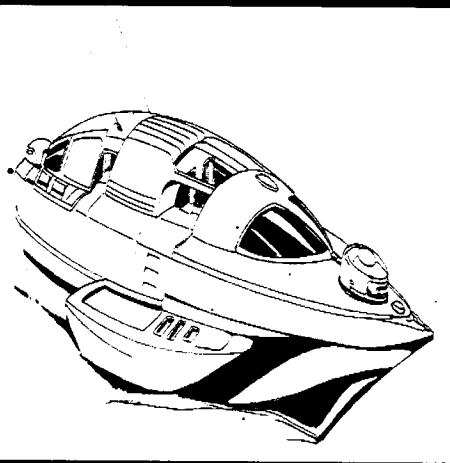
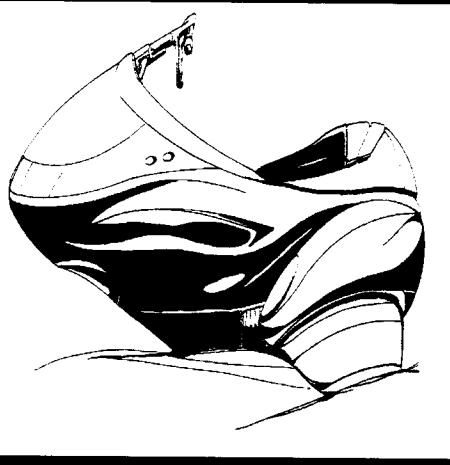
Zuladung: 2 LE vorne + 100 LE im Mannschaftsraum

>>>>[Diese Koffer sind selten bewaffnet, wenn man mal davon absieht, daß die Insassen aus den halbgeöffneten Luken feuern können. Also: Entweder ihr haut vor diesen Babies ab oder schießt sie zusammen, bevor sie ihren Inhalt ausspucken.]<<<<

—Anvil of Chrome <22:41:03/27-06-53>

>>>>[Einsatz dieser Fahrzeuge läßt sich übrigens recht gut auf den Trids der 53er Wüstenübungen verfolgen. Findet ihr in jeder Videothek.]<<<<

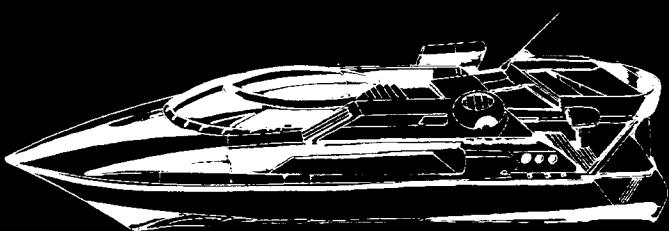
—Col. Cozmo <02:08:29/02-07-53>



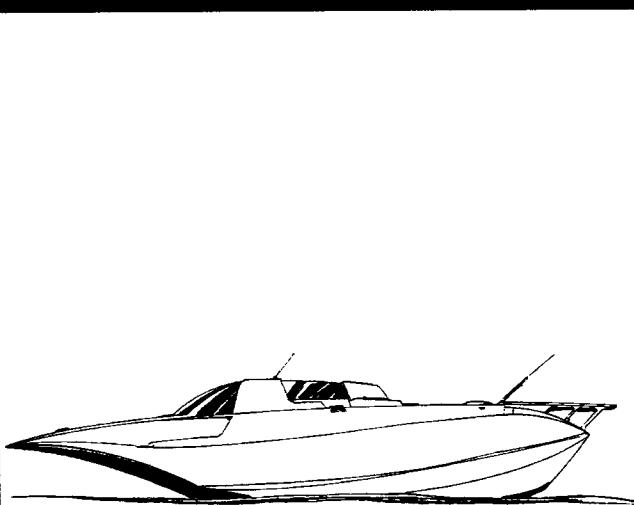
04

WASSER- FAHRZEUGE

>>>>[WIR HABEN JA LANGE ÜBERLEGT, OB WIR DEN GANZEN
ABGESPACEUTEN KRAM REINNEHMEN SÖLLEN - WENN MAN
BEDENKT, DASS SICH HIER ALLES VOM HAFENKUTTER ÜBER
SEGELBOOTE BIS ZUM U-BOOT EIN FRÖHLICHES STELLDICHEIN
GIBT. ABER SCHLIESSLICH WOLLEN WIR UNSERE NORDDEUT-
SCHEN KUMPEL NICHT VERNACHLÄSSIGEN, DIE SICH JA MIT
NICHTS ANDEREM BEWEGEN (HÖHÖ). AUSSERDEM WIRD UN-
SER REPORT JA AUCH AUF MALLORCA GELESEN ...]<<<<
—COMA <19:11:41/26-OKT-54>



AZTECH NIGHTRUNNER



Der fünf Meter lange Nightrunner ist aus Gewichtsgründen fast ganz aus nichtmetallischen Komponenten gebaut (selbst der Motor besteht überwiegend aus Keramik und hitzebeständigen Kunststoffen) und erreicht für ein Schiff von solch bescheidenem Format erstaunliche Geschwindigkeiten. Die Innenbord-Marine-Turbine wird durch bescheidene Elektromotoren unterstützt, die für leise Antriebskraft sorgen, genau das richtige zum Fischen oder für Manöver auf engem Raum. Die geschlossene Kabine des zweisitzigen Cockpits ist mit Armaturen im Flugzeugstil ausgestattet.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Nightrunner	3	25/75*	2/0	4*	3	30k¥

Sitze: 2 Schalensitze

Verbrauch: 3,5 l/100 km

Treibstoff: IC/50 Liter

Zuladung: 10 LE

Extras: Verbesserte Ruderkontrolle

*: Mit Elektroantrieb: GS 10/30 oder 15/45, SIG 8, Verbrauch 10 EE/100 km (30 EE/100 km mit 15/45), Energie 200 EE.

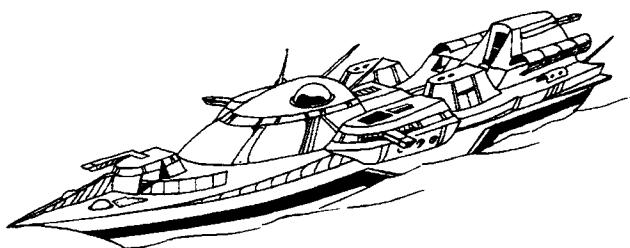
>>>>[“Genau das richtige zum Fischen!” Au weia, und wir dachten alle, es wäre für verdeckte Einsätze und Überwachung gedacht, ganz zu schweigen von einem bißchen Schmuggel nebenbei! Heh – wie fischt man eigentlich aus einer “geschlossenen Kabine”?]<<<<

—Nightrunner <08:05:54/08-05-51>

AZTECH TIBURON



MILSPEC



Zum Bau des 15 Meter langen Tiburon-Patrouillenboots wurden die gleichen nichtmetallischen Komponenten wie zur Herstellung des berühmten Nightrunner verwendet, womit das Tiburon die einem Stealth-Boot am nächsten kommende Einheit des Aztech-Militärs ist. Die Standardversion ist das Aufklärungsboot mit je einem flakfähigen Mikroturm (SMG, 500 Schuß Munition) an Bug und Heck.

Die schwerer bewaffnete Unterstützungsversion weist einen mittleren Turm mit einer Victory (500 Schuß) und koaxialem SMG (1.000 Schuß) am Bug, einen kleinen Turm mit zwei koaxialen Vanquisher Miniguns (je 500 Schuß) am Heck (jeweils 315° Bestreichungswinkel) sowie mittschiffs steuerbord und backbord montierte Mikrotürme mit je einer Vengeance Minigun (500 Schuß).

Andere Versionen, darunter eine Raketenplattform, wurden angeblich ebenfalls bereits beobachtet.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Tiburon	3	30/90	6/4	5	3	400k¥*

Sitze: 2 Schalensitze + Sitzbank

Verbrauch: 8,5 l/100 km

Treibstoff: IC/1.000 Liter

Zuladung: 20 LE

Sensoren: Militärisch II (7)

ECM/ECCM: Militärisch II (5) / Militärisch I (4)

Extras: Verbesserte Ruderkontrolle

*: Preis ohne Waffen, Sensoren, ECM und ECCM

>>>>[Seht euch vor, hombres. Die tiburones sind nicht nur im Küstenvorfeld, sondern auch auf diversen Flüssen zu finden. Und wenn die Sensoren euch erfaßt haben, gibt es muchos Bumm!]<<<<
—Speedy Gonzalez <02:17:23/08-11-54>



Passagierboote dieses Typs erledigen fast den gesamten Fährverkehr in Hamburg und zwischen den Arkoblocks Norddeutschlands. Der 14 Personen fassende Rumpf lässt sich leicht in eine Lasten- und sogar in eine Sicherheitsvariante konvertieren. Das brückenförmig über dem Lastmodul angebrachte Cockpit erlaubt volle Rundumsicht und fördert die ohnehin schon hohe Manövriertbarkeit.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Gondola III	3	20/50	3/0	3	2	32k¥

Sitze: 2 Schalensitze im Cockpit, 14 Sitzbänke für Passagiere

Zuladung: 15 LE

Verbrauch: 5 l/100 km **Treibstoff:** IC/250 Liter

Extras: Verbesserte Ruderkontrolle, EnviroSeal (Gas, Wasser), SatNav-System

Optionen:

Bequemere Passagiersitze (Langstreckenversion, 14 Schalen- sitze, Bordküche, Zuladung 12 LE, 39k¥)

Frachtmódul (500 LE in speziell abgedichtetem Seecontainer, keine Passagiersitze, 30k¥)

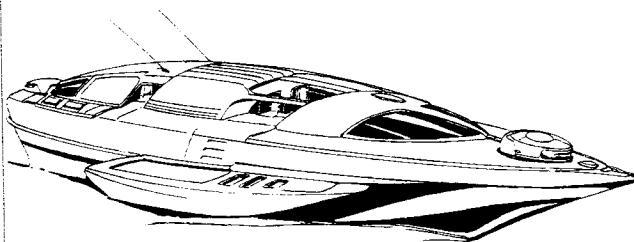
Sicherheits-Variante (GS 30/90, R/P 3/3, SIG 2, 65k¥ ohne Sensoren oder Waffen)

>>>>[Der Spritzwasserschutz, den sie hochtrabend EnviroSeal nennen, ist auf der Nordsee auch bitter notwendig. Bedauerlicherweise bröselt das Plastik unter, äh, härteren Einsatzbedingungen weg wie nichts.]<<<<
—Käpten Krom <23:02:31/09-SEP-54>

>>>>[Die SP-Variante ist – was Defensivstrukturen angeht – auch keinen Furz besser. Die Geschwindigkeit ist zwar ganz ordentlich, aber bei Tempo 100 säuft die Gondola wie ein Loch und ist beschissen zu handhaben. Also definitiv kein Boot für Piratenjägen.]<<<<
—DockMeister <05:24:16/10-SEP-54>



SECURITY



Dieses zweckorientierte paramilitärische Patrouillenboot findet in Europa und den Amerikas reichlich Verwendung, und zwar sowohl für Flusspatrouillen als auch im Bereich der Hafensicherheit. Eine spezielle hochseetaugliche Version dieses fünfzehn Meter langen Bootes, der Ocean Commander, wird ebenfalls angeboten, obwohl auch das Standardmodell für begrenzte Hochseepatrouillen geeignet ist.

Der Hauptunterschied zwischen den beiden Modellen besteht darin, daß der River Commander nicht mit Satnav und Seesensoren bestückt ist. Das Grundmodell wird ohne Bewaffnung verkauft und ist deshalb für eine Vielzahl an militärischen und Sicherheitsanwendungen geeignet, indem man einfach die Waffenbestückung entsprechend verändert.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
River Commander	4	25/75	6/9*	3	3	300k¥**

Sitze: 2 Schalensitze + Sitzbank auf der Brücke

Verbrauch: 7,5 l/100 km **Treibstoff:** IC/1.000 Liter

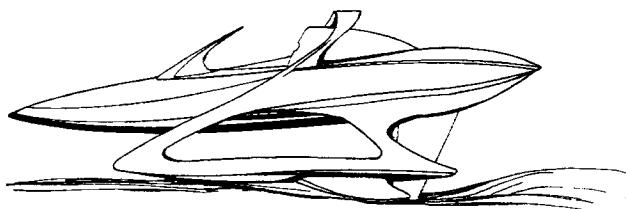
*: Militärvariante: Panzerung 12 (ohne Handlung-, Geschwindigkeits- oder Verbrauchseinbußen)

**: Militärvariante 600 k¥, Hochseeverarianten (inklusive der kompletten Navigationselektronik) jeweils 10% mehr als die Flusschiffe. Alle Preise ohne Waffen, Sensoren und ECM/ECCM

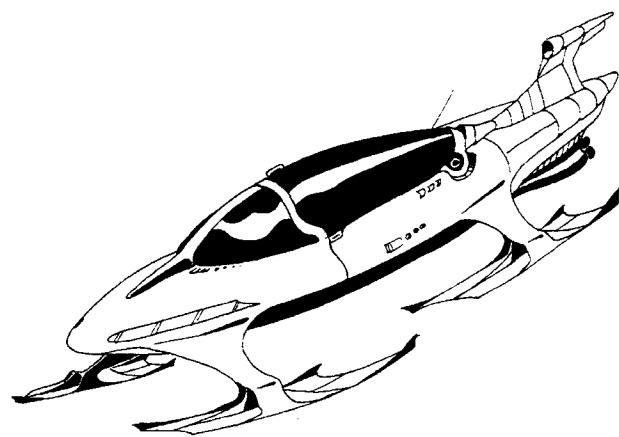
Optionen: Die Standardkonfiguration bietet einen mittleren Turm mit 2 LE Munikapazität im Bug und einen kleinen Turm mit 1 LE Munikapazität im Heck, beide mit 315° Feuerbereich. Zwei Mikrotürme sind jeweils mitschiffs an Back- und Steuerbord vorhanden, jeder mit 1 LE Munikapazität und 180 Grad Feuerbereich. Besatzungsquartier und Ladebucht mitschiffs enthalten 70 bzw. 30 LE Zuladungskapazität.

Der River Commander weist Erfrischungs-/Toiletteneinrichtungen und eine Miniküche in der Mannschaftsunterkunft auf, bietet jedoch keine Übernachtungsmöglichkeit. Klappbänke für 12 Personen oder acht Einzelschalensitze für Sicherheits- oder sonstiges Personal können mitgeführt werden. Die Ladebucht ist in diesem Fall in einen 20-LE-Frachtbereich und eine 10-LE-Waffenkammer unterteilt.

Der Ocean Commander hat Toilette/Erfrischungskabine, Miniküche, Kapitänskabine und Kojen für sieben Besatzungsangehörige im Mannschaftsquartier. Die Ladebucht ist ebenfalls wie oben angegeben unterteilt.



Der Name Ihres Vertrauens für Wildwasser- und Flussfahrzeuge zieht nun mit diesem Tragflächencabrio aufs offene Meer! Die Cigarette kombiniert Hochgeschwindigkeitsstyling mit stabiler Lage bei niedrigen Geschwindigkeiten auf See, mit lediglich einem Schalterdruck anwählbar. Die Verkaufszahlen belegen, daß diese sechs Meter lange Konstruktion genau das Fahrzeug ist, auf das alle heißen Rennbootfahrer und -fahrerinnen schon immer gewartet haben.



Der Hecht hat sich seit seiner Markteinführung im Jahre 2044 schon fast den Status eines Volkswagens der Binnengewässer gesichert. Der schnittige, fast torpedoförmige Zweisitzer liegt bei niedrigen Geschwindigkeiten sehr ruhig im Wasser und erhebt sich vollautomatisch auf seine Tragflächen, wenn er auf höheres Tempo beschleunigt wird. Die geringen Abmessungen garantieren hohe Manövrierebarkeit, die durch ALI-Unterstützung (im norddeutschen Küstenvorfeld und auf Binnengewässern) noch deutlich unterstützt wird.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Cigarette	4/5*	25/75*	2/0	3*	2*	35k¥

Sitze: 2 Schalensitze

Verbrauch: 4 l/100 km

Treibstoff: IC/50 Liter

Zuladung: 10 LE

*: Mit heruntergeklappten Tragflächen: HDG 8, GS 35/105, SIG 1, Autopilot kann nicht benutzt werden, Verbrauch 8,5 l/100 km.

>>>>[Die Cigarette muß eine volle Minute bewegungslos bleiben, um die Tragflächen auszufahren oder einzuziehen. Und schlimmer noch: Die Tragflächen brechen aus heruntergeklappter Position gerne ab, wenn sie gegen etwas Festes stoßen oder wenn man sie zu schnell durchs Wasser heizt.]<<<<

—Captain Ahab <18:26:17/30-07-51>

Elektrovariante

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Hecht	3	15/40	2/0	4	1	18k¥

Sitze: 2 hintereinander plazierte Schalensitze

Einstieg: voll bewegliches Kanzeldach

Verbrauch: 20 EE/100 km **Treibstoff:** ImpElec/200 EE

Zuladung: 6 LE

Extras: Verbesserte Ruderkontrolle, EnviroSeal (Wasser, auf Wunsch auch als Komplettset mit Motorversiegelung und Lebenserhaltungssystemen für 1 Stunde Unterwasserbetrieb, GS getaucht 5/15)

Benzinvariante

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Hecht	2	20/60	2/0	3	1	25k¥

Sitze: 2 hintereinander plazierte Schalensitze

Einstieg: voll bewegliches Kanzeldach

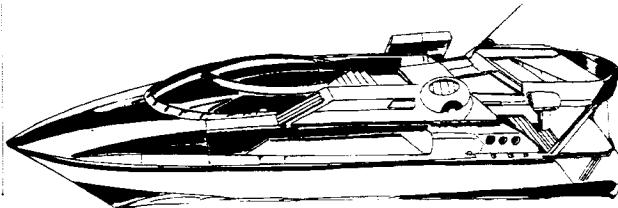
Verbrauch: 2,5 l/100 km **Treibstoff:** IC/25 Liter

Zuladung: 5 LE

Extras: Verbesserte Ruderkontrolle (2), EnviroSeal (Wasser)

>>>>[In der Tat ein feines Gerät – wenn man nicht mehr als einen Aktenkoffer zu transportieren hat. Und die Montage von Panzerung würde ich wirklich nur versierten Mechanikern empfehlen; die Balance und das Handling gehen flöten, wenn man einfach auf blauen Dunst Kevlarmatten aufklebt.]<<<<

—Onyx <01:27:34/30-JUL-54>



Dieses zwölf Meter lange Patrouillenboot von GMC für die Seattle Metroplexgarde ist jetzt für anerkannte Käufer aus dem Konzern- und Sicherheitsbereich erhältlich. Die Riverine übertrifft ihre Konkurrenz durch Wasserstrahl-Impeller, die so fein eingestellt sind, daß das Boot fast schon auf nassem Gras fahren kann, sowie durch eine geschlossene und gegen alle Umwelteinflüsse abdichtbare Kabine. Darüber hinaus werden etliche Spezialanfertigungen angeboten, einschließlich Polizei-, Sicherheits- und Militärversionen. GMC ist ein Hersteller, der auf dem Feld der Marinetechnologie erst noch geschlagen werden muß!

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Riverine	3	30/90	4/6	3	2	125k¥

Size: Doppelschalensitz

Verbrauch: 5 l/100 km

Treibstoff: IC/200 Liter

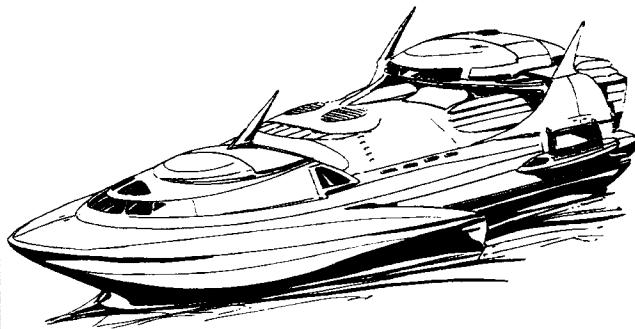
Extras: Verbesserte Ruderkontrolle

Optionen:

Polizeimodell: Dieses Modell hat ringförmige Aufsätze zu beiden Seiten der Kabine, die einen 225-Grad-Feuerbereich bieten. Auf jedem dieser Aufsätze können zwei leichte oder eine schwere Waffe montiert werden (mit je 1 LE Munilagerkapazität). Das Modell zeichnet sich obendrein durch einen Hardpoint für nach vorne fixierte Waffen mit 1 LE Munilagerkapazität aus. Die Zentralkabine ist mit zwei Klappbetten, Erfrischungs-/Toiletteneinrichtungen, Miniküche, zwei Einzelschalensitzen sowie mit 15 LE Zuladungskapazität ausgestattet. Preis +25k¥ (ohne Waffen).

Sicherheitsmodell: Das Sicherheitsmodell verfügt anstelle der Ringaufsätze der Polizeiversion über je einen Mikroturm mit 225-Grad-Feuerbereich beiderseits der Kabinenrückseite. Jeder Mikroturm hat 3 LE Munilagerkapazität. Des weiteren ist ein kleiner Turm mit 360 Grad Feuerbereich auf der Heckkabine vorhanden. Die Treibstoffmenge beträgt 500 Liter, und umfassende zivile Navigationselektronik ist ebenfalls installiert. Die Heckkabine ist ebenso eingerichtet wie bei der Polizeiversion. Preis +75k¥.

Angriffsmodell: Auf dem Zentrum der Heckkabine ist ein Ringaufsatz mit 360-Grad-Feuerbereich vorhanden, geeignet für zwei leichte oder eine schwere Waffe mit 3 LE speziell für Munition. Die Heckkabine ist mit zehn Klappbänken ausgestattet und weist 10 LE Zuladungskapazität auf bzw. 10(+30) LE, wenn die Bänke zusammengeklappt werden, und 10(+50), wenn sie entfernt werden. Preis wie angegeben.



Das ultimative Statussymbol des Managers - und ein nützliches Werkzeug für äußerst private Treffen. Dieses 27 Meter lange Luxusboot bietet zwölf Passagierskabinen (mit einem Badezimmer für jeweils zwei Kabinen) und eine Sechs-Kojen-Kabine für die Mannschaft. Die üblichen Einrichtungen befinden sich unter Deck, aber per Spezialorder können auch andere Arrangements getroffen werden. Das Deckhaus beherbergt vorne einen Salon, in der Mitte die Kombüse und achtern eine Suite aus drei Räumen mit Bad für den Besitzer. Ohne zusätzliche Kosten kann diese Reihenfolge genau umgekehrt werden. Die Brücke befindet sich oben auf dem Deckhaus und erstreckt sich von der Mitte des Salons bis über die Kombüse. An Davits zu beiden Seiten des hinteren Deckhauses sind entweder fünf Meter lange Standardbeiboote oder ähnliche Fahrzeuge nach Wahl des Eigners befestigt. Ein einzelnes sieben Meter langes Beiboot kann mit Bootsklammern (mit Davits zum Aussetzen) am hinteren Dach des Deckhauses mitgeführt werden. Rings um das Schiff verteilt sind obendrein vier Zehn-Personen-Rettungsflöße angebracht. Einziger Nachteil des Classique ist eine nur 2,5 Meter weite Turbinenöffnung.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Classique	5	15/45	6/0	2	4	3,5M¥

Verbrauch: 3,3 l/100 km

Zuladung: 25 LE

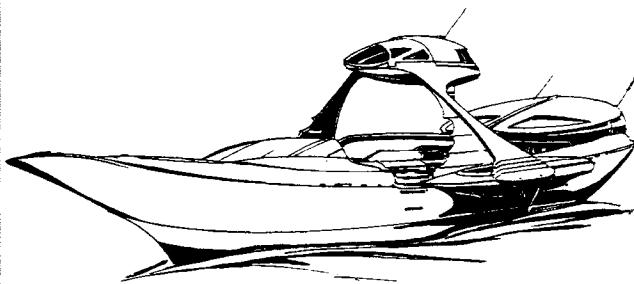
Treibstoff: IC/2.500 Liter

>>>>[Ich hatte das Glück, als Leibwächter für irgendso'n hohes Konzerntier ein Wochenende auf so 'nem Boot zu verbringen. Mensch, dieser Luxus! Direkte Satnav-Matrix, Kommunikations- und Unterhaltungsverbindungen, überall echte Holzvertäfelung – solides Holz, nicht Furnier! – und goldene Wasserhähne. Was für ein Leben!]<<<<

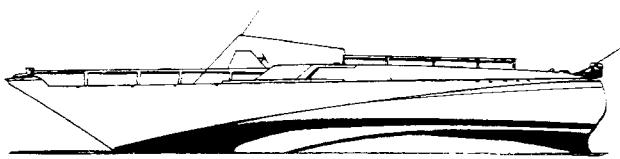
—Steel Lynx <06:01:23/30-02-51>

>>>>[Heh, gibt's den Kerl überhaupt? Ich meine, guckt euch mal das Datum an!]<<<<

—MiTee Man <15:12:34/28-08-51>



Der Dolphin II ist ein zehn Meter langes Ausflugsschiff modernster Bauart, perfekt für den aufstrebenden Manager geeignet. Man kann es bei den meisten Bootsverleihen mieten. Unter Deck findet man einen Salon mit Küche, eine Doppel- und zwei Einzelkabinen und umfassende Erfrischungs- und Toiletteneinrichtungen. Auf Deck befindet sich eine halb umschlossene Brücke mit einer erhöhten Brücke darüber; dazu kommen fünf Sitzgelegenheiten am Heck. Ein Rettungsfloß für zehn Personen gehört zur Serienausstattung.



Der fünf Meter lange Otter ist ein populäres Nutzfahrzeug für Häfen, Flüsse und Küstengewässer. Er zeichnet sich durch einen offenen Fiberglasrumpf aus und wird von einem einzelnen Innenbord-Nautilusmotor angetrieben. Der Entwurf wurde weltweit massenhaft kopiert.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Dolphin II	3	15/45	3/0	3	2	50k¥

Verbrauch: 3 l/100 km **Treibstoff:** IC/100 Liter
Zuladung: 10 LE
Extras: Verbesserte Ruderkontrolle

>>>>[Ein nettes schiffsähnliches Fahrzeug, obwohl die 'Kabinen' etwa das Format einer Standardgruft in einem Sarghotel haben. Auch mit einem Tempodämon haben wir es hier nicht zu tun.]<<<<
—Blue Whale <21:32:13/12-07-51>

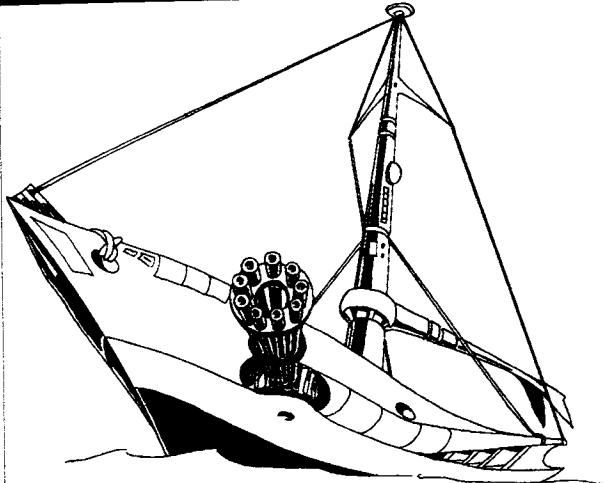
>>>>[Yeah, aber wie der Otter ist auch dieser Eimer so verbreitet, daß er mit der Umgebung verschmilzt. Wäre das nicht so, hätten mich diese Aztlán-Patrouillenkutter bei meinem letzten Ausflug dort hinunter sicher erwischen.]<<<<
—Nightrunner <15:34:56/15-07-51>

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Otter	4	15/45	2/0	3	2	20k¥

Sitze: 2 Schalensitze + 4 auf Klappbank
Zuladung: 10 LE + 30 LE Fracht
Verbrauch: 3 l/100 km **Treibstoff:** IC/25 Liter

>>>>[Eine gute Wahl für "sterile" Einsätze, da die gewaltige Zahl echter Otter und zugelassener Nachbauten eine Zuordnung zu einer bestimmten Personengruppe unmöglich macht. Klaro funktioniert das in beide Richtungen, Chummers. Ein Otter, der nach einem schwach motorisierten Fischerboot aussieht, könnte tatsächlich ein modifiziertes Patrouillenschiff sein.]<<<<
—Barracuda Bait <12:45:35/12-08-51>

SENDANKO MARLIN



Dieses viereinhalb Meter lange Segelboot ist zwar eigentlich für den Hobbysegler in der Karibik gedacht, erlangte seine Bekanntheit aber als das Lieblingsschiff des berüchtigten Schmugglers Janos Smoot (eine Kanal-12-Dokudrama-Produktion). Der Katamaran-Rumpf und die vollelektronische Segeleinstellung erlauben einige ausgesprochen spektakuläre Manöver.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Marlin	2	20/30*	2/0	5	0	15k¥

Sitze: 2 Schalensitze + 2er Sitzbank

Zuladung: 8 LE

Extras: Verbesserte Ruderkontrolle

*: je nach Wind; der Elektro-Hilfsmotor (GS 15/45) verbraucht 10 EE/100 km und hat für etwa diese Strecke Energie)

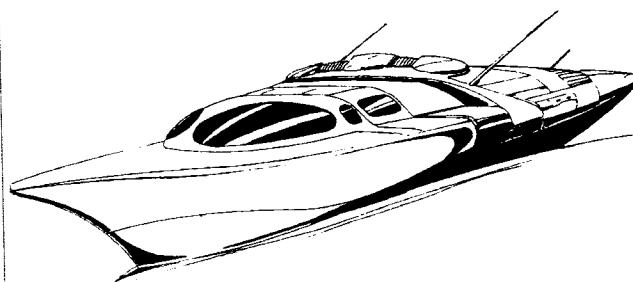
>>>>[Ein S-E-G-E-L-B-O-O-T? Was bei allen verschissenen Geistern soll ich mit einem verschissenen Segelboot?]<<<<
—Alpha <09:21:27/14-08-53>

>>>>[Akustische und thermische Signatur minimal. Langstrecken-einsätze mit minimalem Energieverbrauch. Zudem lässt ein Marlin sich verringen. Von den 'verschissenen Geistern' mal gar nicht zu reden ...]<<<<
—Ancient Mariner <21:45:35/16-08-53>

>>>>[Natürlich kann man einige Geister zu ganz netten Tricks überreden, aber in der Nordsee würd' ich solche Scherze nicht versuchen.]<<<<
—KlabauterFrau <00:26:09/19-AUG-53>

SURFSTAR MARINE SEACOP (5M)

SECURITY



Dieses fünf Meter lange Mehrzweck-Patrouillenfahrzeug, das als Fluss- und Hafenäquivalent zum landgestützten Chrysler-Nissan Patrol-One gedacht ist, ist aus diesem einfachen Grund rings um die Welt bei maritimen Sicherheitsorganisationen beliebt! Der Seacop hat eine vollständig geschlossene Kabine mit der gleichen Sitzanordnung wie der Patrol-One, verfügt jedoch vor der Mannschaftssektion zusätzlich über eine Ladebucht, die sowohl von innen als auch außen zugänglich ist. Dazu kommen völlig abgetrennte Fahrgastsektionen vorne und hinten. Ein Leuchtbalken, eine Sirene, ein ferngesteuerter Tageslicht-Suchscheinwerfer und eine Kommunikationsanlage bilden den Rest der Serienausstattung.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Seacop	3	30/90	3/6	3	2	50k¥

Sitze: Schalensitz + 3er Sitzbank

Einstieg: 2 Flügeltüren + 2 Standard

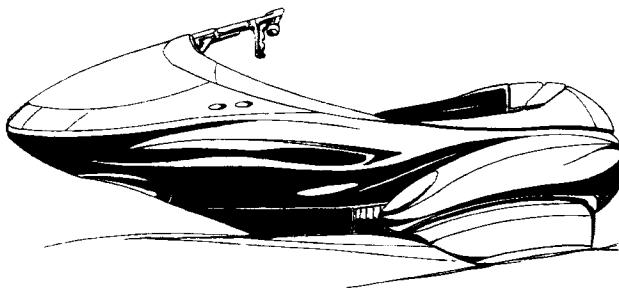
Verbrauch: 4,5 l/100 km **Treibstoff:** IC/100 Liter

Zuladung: 10 LE Fracht

Extras: Verbesserte Ruderkontrolle, Suchscheinwerfer, Satkom; zwei nach vorne gerichtete Firmpoints sind vorhanden, zugänglich jedoch nur aus dem Kabineninneren.

>>>>[Die einzigen Sensoren an diesem Baby sind die Eyeball Mk.1. Selbst der Scheinwerfer macht sie im Grunde nicht nachtauglich. Die Geschwindigkeit ist okay – eine Cigarette mit runtergeklappten Tragflächen kann sie abhängen, aber es gibt nur verdammt wenige Cigarettes.]<<<<
—AquaCop <01:15:41/21-08-52>

SUZUKI WATERSPORT



Der Watersport ist fraglos das populärste Wasser-Jetbike des letzten Jahrzehnts, und die 2051er Version bietet ein verbessertes Handling und einen günstigeren Verbrauch. Fahren Sie diese Suzuki und verwandeln Sie Ihren nächsten Wasserausflug in das Sportvergnügen, das er auch sein sollte! Jetzt mit der üblichen Verbrennungsmaschine sowie mit verbessertem Elektroantrieb.

Standardmodell

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Watersport	2	15/45	1/0	3	0	1.200¥

Sitze: 1**Verbrauch:** 6 l/100 km**Treibstoff:** IC/10 Liter**Extras:** Verbesserte Ruderkontrolle**Elektromodell**

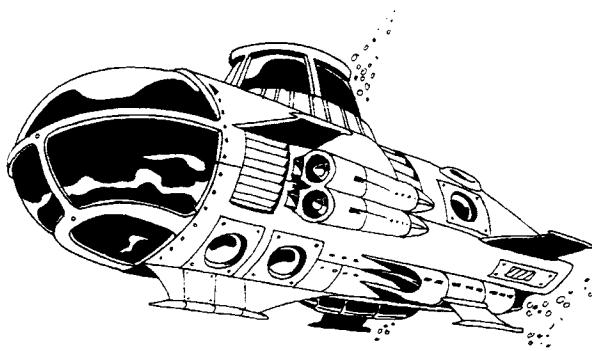
	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Watersport	2	10/30	1/0	5	0	1.300¥

Sitze: 1**Verbrauch:** 15 EE/100 km**Treibstoff:** ImpElec/75 EE**Extras:** Verbesserte Ruderkontrolle

>>>>[Ich kenn ne Menge Jungs, die den Watersport für verdeckte Einsätze aufgemotzt haben. Sie montieren nen Firmpoint und machen die Maschine schneller und leiser. Natürlich hamse inner Kariblga mehr Verwendung für sowas als ich.]<<<<

—Mr. Syn <13:41:16/06-08-52>

VULKAN DELPHIN RQ7



Dieses Klein-U-Boot für 8 Personen ist zwar für die Erforschung und Sicherung des näheren Küstenbereichs gedacht, aber auch mit Unterkünften für längere Reisen ausgestattet. Trotzdem sind seine Maße noch so gehalten, daß es auch in abgesoffenen U-Bahn-Schächten manövriert kann. Der Antrieb erfolgt wahlweise mit Elektroaggregaten oder Waterjets. Die Ausführung für die Wasserschutzpolizei ist – neben allerlei elektronischem Spielzeug – mit vier Ausstoßrohren für Unterwasserraketen und einem ferngesteuerten MG-Turm ausgestattet.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Delphin RQ7	4	20/50	4/9	5	1	400k¥

Sitze: 4 Schalensitze für die Brückenbesatzung + 4 Schalensitze für Passagiere**Zuladung:** 40 LE frei**Verbrauch:** 50 EE/100 km**Treibstoff:** ImpElec/2.000 EE**Extras:** 3 drehbare Suchscheinwerfer, integrierte Steuerung oder Riggerkontrollen, APPS, Crashkäfig, Lebenserhaltungssysteme für 1.000 Personenstunden, Betten für 4 Personen, Einbauküche, Naßzelle, Verstärkte Sensoren (2)**Tauchtiefe:** maximal 100 Meter**SP-Variante:** SIG 6, PIL 3, 4 Ausstoßrohre für Unterwasserlenkwaffen, ferngesteuerter Mikroturm mit Schwerem MG und 1.000 Schuß Munition, Sicherheit-I-Sensoren (4), Sicherheit-II-ECM (2) und -ECCM (2); +800k¥ (ohne Waffen)**Optionale Extras:** externe Greifarme (30 k¥ pro Paar), externes Tragernetz mit 15 LE (2.500¥), Tauchtiefenverbesserung auf 300 Meter (100 k¥), externer Dronenhangar (10 k¥), faltbare Solarzellen mit 400 EE/h (3k¥)

>>>>[Das mit den 'längeren Reisen' würd ich mir echt von der Backe schmieren. Gegen 3 Tage in einem RQ ist ne Fahrt mit U96 wie ein Urlaub auf nem Luxusliner.]<<<<

—Coma <22:18:53/14-OKT-54>

>>>>[Und das von jemand, der nichts anderes macht, als 36 Stunden am Tag mit seinem Hoverlaster herumzugurken. Wirst wohl auf deine alten Tage klaustrophobisch, was, Coma?]<<<<

—Red October <02:34:25/15-OKT-54>



Dieses 2-Personen-Kleinst-Boot, der 'kleinere Bruder' des Delphin, besticht durch seine große Reichweite und die Vielzahl der zusätzlich erhältlichen Forschungsmodule. Es ist damit das ideale Fahrzeug für Forschungs- und Bergungsfahrten in den untergegangenen Städten Frieslands und der Niederlande wie auch für Reparatureinsätze an Unterwasseranlagen, Ölbohrplattformen und dergleichen.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Electronaut	4	15/40	3/3	6	1	120k¥

Sitze: 2 hintereinanderliegende Schalsitze

Zuladung: 6 LE

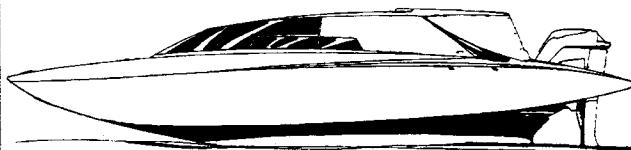
Verbrauch: 40 EE/100 km **Treibstoff:** ImpElec/500 EE

Extras: 2 drehbare Suchscheinwerfer, integrierte Steuerung oder Riggerkontrollen, APPS, Crashkäfig, Lebenserhaltungssysteme für 100 Personenstunden

Tauchtiefe: maximal 75 Meter

Optionale Extras: externe Greifarme (25 k¥), externes Tragernetz (2k¥), Tauchtiefenverbesserung auf 300 Meter (80 k¥), externer Drohnenhangar (10 k¥)

>>>>[Ganz schön abgefahren, dieser ganze U-Boot-Kram, aber ich hab schon von etlichen Leuten gehört, die in den abgesoffenen Nordseestädten ein Vermögen gemacht haben.]<<<<
—Onk! <05:24:48/08-OKT-54>



Z-Ps klassisches Freizeitboot wurde für die 2050er modernisiert. Der sieben Meter lange Swordsman ist teilweise überdacht, mit Platz für zwei Kojen in der Bugkabine. Ein serienmäßig mitgeliefertes Faltdach schließt mit dem dreiseitigen Windschutzschirm ab, um besseren Schutz vor unfreundlichem Wetter zu bieten. Zwei Nautilus-Marine-Außenbordmotoren garantieren jede Geschwindigkeit, die man jemals benötigen könnte. Man kann sie leicht gegen stärkere Aggregate oder gegen umweltfreundliche Elektromotoren austauschen.*

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Swordsman	4	25/75	3/0	3	2	30k¥

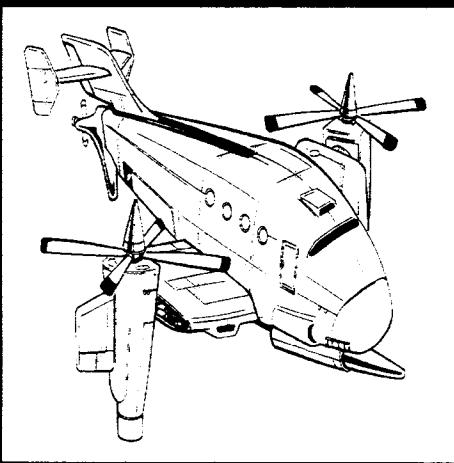
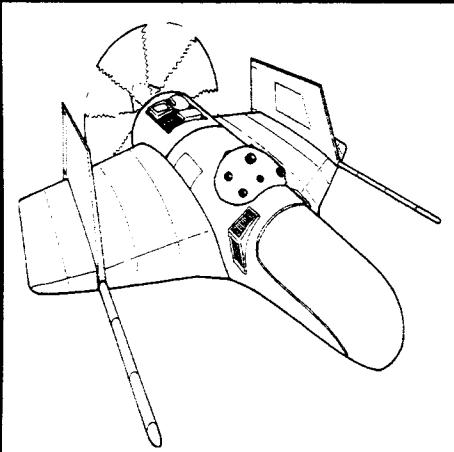
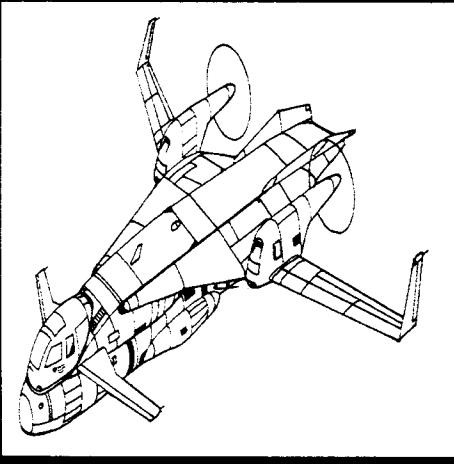
Sitze: 2 Schalsitze + 6 auf Klappbank

Zuladung: 10 LE Gepäck + 30 LE Fracht

Verbrauch: 4 l/100 km **Treibstoff:** IC/50 Liter

*: Die Standardmotoren können gegen EuroNav "Poseidon"-Außenborder ausgetauscht werden: GS 30/90, Verbrauch 5 l/100 km, Preis +5k¥ beim Kauf, 15k¥ bei späterem Erwerb.
Acced-Marine-Elektromotoren: GS 5/15 (SIG 7), Verbrauch 10 EE/100 km oder GS 10/30 (SIG 5), Verbrauch 100 EE/100 km (Batterien für 200 EE werden mitgeliefert); Preis 5k¥ bei späterem Einbau.

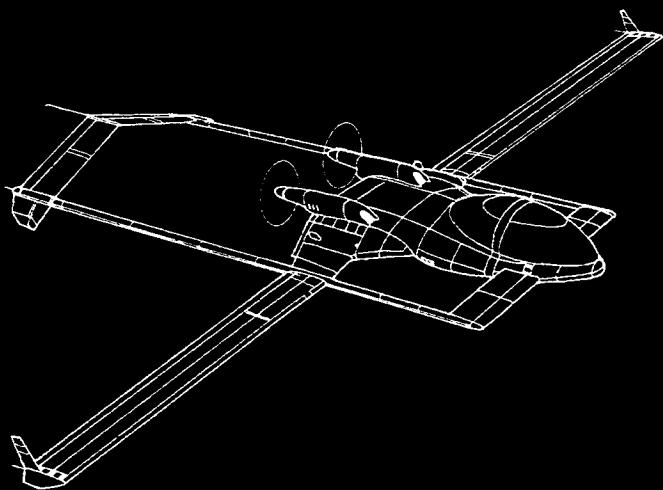
>>>>[“Umweltfreundlich”, bei meinem Arsch! Die Elektromotoren sind schlüssig und ergreifend ein Schmugglerwerkzeug. Man kann sich kaum vorstellen, wer so dumm ist zu glauben, sie würden ihm irgendwas nützen!]<<<<
—AquaCop <23:58:49/20-08-51>



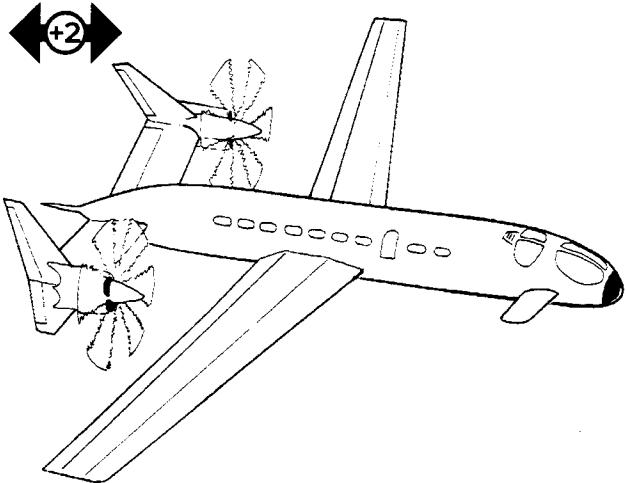
05

FLUGZEUGE

>>>>[FLIEGER, GRÜSS MIR DIE SCHATTEN ... DIE AUSWAHL IN
DIESEM KAPITEL IST ZIEMLICH ... FACHSPEZIFISCH, WILL
HEISSEN, WIR HABEN AUF DIE MEISTEN EINSITZER GENAU SO
VERZICHTET WIE AUF WIRKLICH GROSSE VERKEHRSJETS.
WUNDERT EUCH ALSO NICHT, WENN IHR IN DIESER RUBRIK
EINE GANZE MENGE MILSPEC-KRAM FINDET - DAS PRIVAT-
FLIEGEN IST JA ZIEMLICH AUS DER MODE GEKOMMEN.]<<<<
—MAD MERC <18:40:23/26-OKT-54>



AIRBUS A110



Der Airbus A 110 (seit 2014 in der D2-Ausführung) ist das kleinste Mitglied der Airbus-Familie: Die kleine, von zwei Turbofans angetriebene 30-sitzige STOL-Maschine wird vor allem als Commuter auf innerdeutschen und näheren europäischen Strecken eingesetzt und ist in mehreren Varianten erhältlich.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
A110-D2	5	420/550	6/0	3	3	900k¥

Sitzes: 3 Schalensitze im Cockpit + 30 Schalensitze für Passagiere

Einstieg: 3 Standard pro Rumpfseite

Verbrauch: 75 l/100 km **Treibstoff:** IC/2.500 Liter

Zuladung: 10 LE + 30 LE Frachtraum

Landungs-/Startprofil: STOL/normal

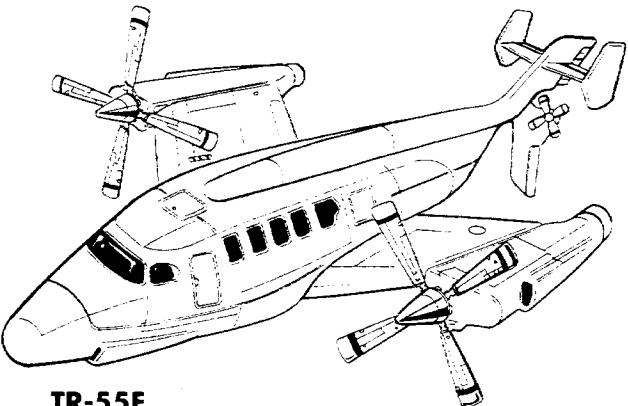
Extras: Fly-by-Wire-System (1), Integrierte Steuerung

Exec-Variante A110-D2K: GS 450/600, R/P 6/6, 12 Passagiersitze mit APPS, 10 LE Frachtraum, Bar, Küche, Toilette, Satkom- und Unterhaltungsanlage, Verbrauch 60 l/100 km, Treibstoff 2.500 Liter; +380k¥

Transportvariante A110-D2T: HDG 4, PIL 4, Fly-By-Wire (2), 2 Schalensitze im Cockpit, keine Passagiersitze, dafür 200 LE Frachtraum; +120 k¥; Riggerkontrollen als Extra für 12 k¥

>>>>[Unspektakulär, aber ausgesprochen solide. Für meinen Geschmack ein wenig zu schwer zu handeln, aber ich hab die Dinger auch schon bei kleineren Söldnereinheiten als Versorgungsflugzeuge gesehen – können also gar nicht so schlecht sein.]<<<<
—Fly-by-Beer <19:21:43/09-SEP-54>

ARES TR-55



TR-55E

Diese Ares-Maschine zielt direkt auf den bislang von Boeing dominierten Markt für Kurzstreckenmaschinen. Als Kipprotorflugzeug ist sie deutlich besser zu manövrieren als der FBC 2050 und besitzt zudem durch die besondere Heckrotorkonfiguration einen sehr stabilen Schwebemodus. Ares vermarktet die Maschinen in der 'Traveler'-, 'Executive'- und 'Cargoline'-Version, wobei letztere nichts anderes als ein militärischer Truppentransporter ist.

TR-55T Traveler (Basismodell)

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
TR-55T	5	170/350	3/0	3	3	500k¥

Sitzes: 2 Schalensitze für die Piloten + 20 Schalensitze für Passagiere

Einstieg: 1 + 1 Standard

Verbrauch: 80 l/100 km* **Treibstoff:** IC/1.600 Liter

Zuladung: 10 LE im Passagierraum + 20 LE Ladebucht

Landungs-/Startprofil: VTOL/STOL

*: 130 l/100 km im VTOL-Modus

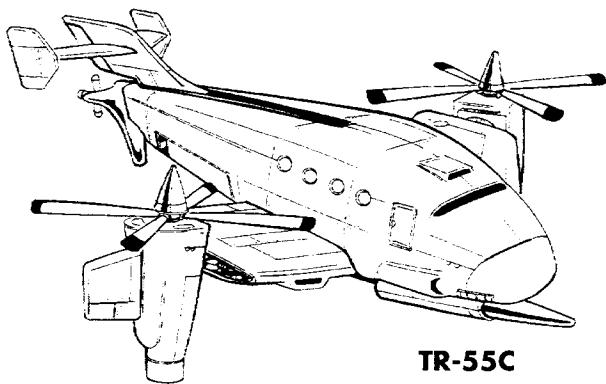
Erhältliche Extras: Riggerkontrollen (10k¥, 6 LE), Bordbar und Steward-Bereich (2,5k¥, 5 LE)

TR-55E 'President's Edition': 9 luxuriöse Passagiersitze, 10 LE Ladebucht, Treibstoff 1.520 Liter; +150k¥

Zusätzliche Extras: Riggerkontrollen (10k¥, 6 LE), Breitband-Satkom (5k¥, 2LE), Bordbar (1k¥, 2 LE), Bordküche (8k¥, 4 LE), Toilette (10k¥, 4 LE), Unterhaltungssystem (5k¥, 2 LE)

TR-55C Cargoline: R/P 4/9, 12 Klappbänke für Passagiere plus Netz-Sitze im Laderaum, 50 LE Ladebucht (komplett ausgeräumt 75 LE), Verbrauch: 1 km pro Liter/0,5 km pro Liter, Winde mit 1 Tonne Zugkraft; +50k¥

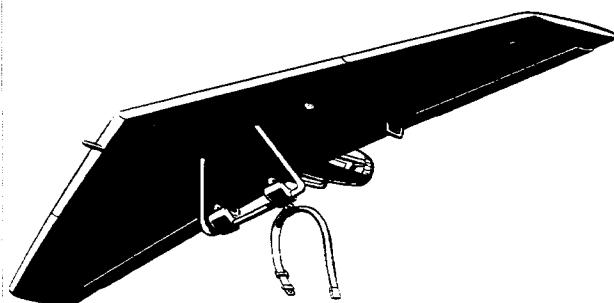
Zusätzliche Extras: Riggerkontrollen (12k¥, 6 LE), Heckrampe (25k¥, verbraucht 15 LE aus dem Laderaum und 2 LE des allgemeinen Stauraums)



TR-55C

ARTEMIS NIGHTGLIDER

SECURITY



Der Nightglider™ von Artemis Industries ist ein Gleiter mittleren Gewichts für die Speerspitze von Infiltrationsunternehmen. Der aus zwei großen Taschen leicht aufzubauende Gleiter wird von einer kompakten, praktisch lautlosen, elektrischen Turbofan-Maschine angetrieben. Der geräuscharme, radarabsorbierende Maschenüberzug und das flexible, leicht auf den Piloten ansprechende Fluggerüst wurden zu einem ideal für nächtliche Runs geeigneten Gerät kombiniert. Der Nightglider™ nimmt darüber hinaus eine bis zu 400 kg schwere, voll einsatzfähige Nutzlast auf, womit er sogar für taktische Angriffe mit schwerem Gerät wie geschaffen ist. Ein optionales Fernsteuerungspaket ermöglicht es, den Gleiter unweit des Einsatzortes in der Luft schwebend zurückzulassen, um eine rasche Fluchtmöglichkeit sicherzustellen.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Nightglider	3	15/60	1/0	12	1	45k¥

Sitz: 1 Person, unten festgeschnallt

Verbrauch: 50 EE/100 km

Energie: Elek/100 EE

Gewicht: 200 kg

Landungs-/Startprofil: praktisch ein VTOL (Senkrechtstarter)

Aufbau-/Abbauzeit: jeweils 5 Minuten

Benötigter Stauraum: 4 LE

>>>>[Ich habe den Nightglider schon mehrfach benutzt. Er ist ein ganz brauchbares Transportmittel, aber man sollte keine wilden Aktionen damit probieren, damit er nicht auseinanderfällt. Vermeidet Bodenbeschuß und harte Landungen um jeden Preis!]<<<<

—Matador <04:29:17/10-11-54>

>>>>[Ich stelle auch die Start- und Landeinformationen in Frage. Die vertikale Landung ist einfach, da die Durchsackgeschwindigkeit so gering ist, daß man wie mit einem Drachenflieger aufsetzen kann. Der Start ist schon 'ne ganz andere Sache! Man kann die Kiste fast senkrecht hochbringen, indem man den Motor in den roten Bereich treibt, aber das kostet etwa 25 Prozent der Batterieladung. Auch die Motorhitze steigt dabei steil an, und damit ist der Signaturwert des Vogels zum Teufel. Wer die Watt übrig hat, nur zu. Man kommt wenigstens schnell weg!]<<<<

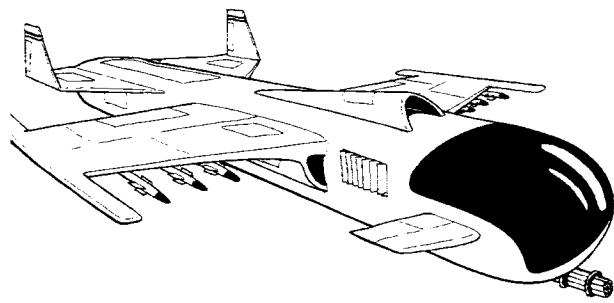
—Desert Vet <20:14:23/15-11-54>

>>>>[Ich wünschte mir, das Fluggerüst wär'n bißchen stabiler! Es verkraftet einen Firmpoint, und ich nehme normalerweise leichte Fracht wie ECM/ECCM-Ausrüstung und einige Sensoren mit, aber ich fühl' mich trotzdem verwundbar.]<<<<

—Trap Door Tex <21:18:41/16-11-54>

AZTECH HALCÓN

MILSPEC



Die Halcón. Aztechs hauptsächlich eingesetztes Unterstützungsflugzeug, ist als mit seiner Munitionszusammenstellung zwar als 'Panzerknacker' konfiguriert, aber der hochentwickelte Autopilot und das hervorragende Bodenradar erlauben der Maschine sowohl NOE-Anfälle (bei einer Höhe über Grund von 10 Metern!) als auch Luftkämpfe in größeren Höhen.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Halcón	3	900/1800*	5/4	6	4	20M¥

Sitz: Schalensitz

Einstieg: Einzelner Dacheinstieg

Verbrauch: 200 l/100 km

Treibstoff: IC/2.500 Liter

Zuladung: 3 LE

Landungs-/Startprofil: STOL/normal

Sensoren: Militärisch II (7)

ECM/ECCM: Militärisch II (5) / Militärisch II (5)

Extras: Fly-by-Wire (2), Integrierte Steuerung

Standardbewaffnung: 2 Vigilant-Autokanonen (mit je 250 Schuß), 8 Boden-Luft-Raketen (ähnlich der Mitsubishi-GM Bandit), 4 x 10 12,7cm-Raketen sowie meist weitere Fire-and-Forget-Lenkaffen (meist AAMs)

*) 2.700 mit Nachbrenner; dann allerdings Verbrauch von 800 l/100 km

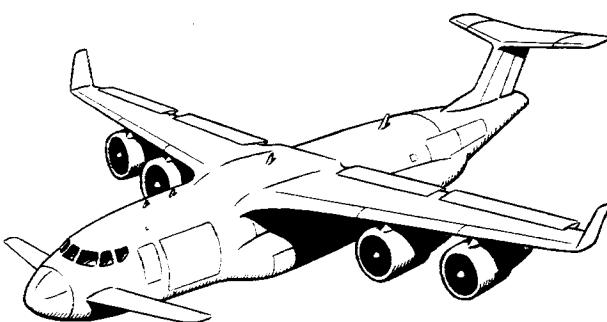
>>>>[Ich hab die Dinger mal im Einsatz über Borneo gesehen. Man hört sie nicht, man sieht sie nicht – und plötzlich fliegen um einen herum fünf Panzer in die Luft.]<<<<

—Jagdpanther <01:23:04/12-SEP-54>

>>>>[Die NOE-Eigenschaften sind wirklich klasse und für die Sensorik würd' ich mein letztes echtes Körperteil geben, aber sobald man so einen Vogel mal in der Zielerfassung einer vernünftigen Flak hat, regnet's Elektroschrott. Die Panzerung ist für ein Bodenkampfflugzeug schlüssig und ergreifend völlig unterdimensioniert.]<<<<

—Apex <23:56:34/20-SEP-54>

SECURITY



Die C-260 ist häufig im Dienst von Konzern-, Militär- und Söldnereinheiten rings um den Globus zu sehen. Sie ist das perfekte Arbeitstier. Mit den richtigen Umbauten kann aus diesem Transportflugzeug eine mächtige Luft/Boden-Waffenplattform oder eine Langreichweiten-Sensorplattform gemacht werden. Ein ausgezeichnetes Allzweckflugzeug!

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Titan	7	150/350	5/12	4	3	700k¥

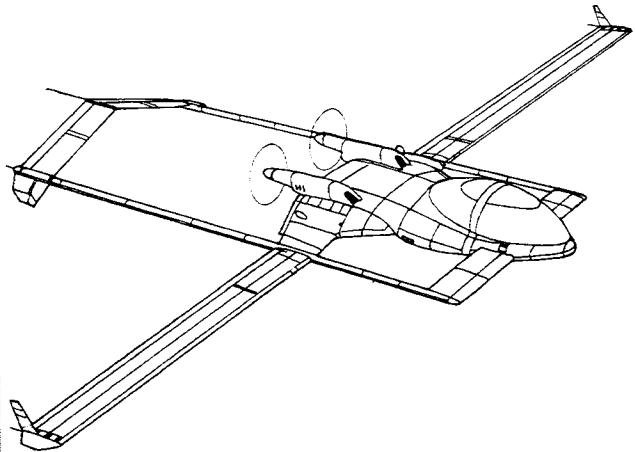
Sitze: 2 Schalensitze für die Crew + 3 weitere Schalensitze
Einstieg: 1 Seitenluke, Heckrampe
Verbrauch: 2.500 l/100 km **Treibstoff:** 180.000 Liter
Max. Reichweite: 7.600 km **Gefechtsradius:** 1.800 km
Fracht: 3.000 LE
Landungs-/Startprofil: STOL (Kurzstarter)
Sensoren: Keine
ECM/ECCM: Keine
Weitere Merkmale: EnviroSeal und Lebenserhaltungssysteme (Gas, 60 Personenstunden, nur für das Cockpit), Telekommunikationssystem (Stufe 0). Waffenhalterungen, Sensoren und ECM/ECCM gehören nicht zur Serienausstattung.

>>>>[Diese Mühle fliegt wie ein Scheiß-Ziegelstein. Wenn du so 'ne Kiste fliegst und jemand ein auch nur ansatzweise intelligentes Geschoß auf dich abfeuert oder (was Gott verhüten mögel!) in einem Flugzeug Jagd auf dich macht, dann solltest du lieber hoffen, genug Elektronik an Bord zu haben, um den Angreifer zu verwirren. Jedenfalls ist verdammt sicher, daß du dich nicht mit Flugkunststücken herauswinden wirst!]<<<<
—Wildcat <13:56:41/03-12-54>

>>>>[Heh! Du hast nie eine unserer Titans gesehen, oder? Traumhafte Sensorenphalanx, Luft/Luft-Raketen unter den Tragflächen, Störfolie und Blendkörperwerfer und so weiter. Kostet Geld, ist aber billiger, als die Maschine zu verlieren.]<<<<
—Winter Rat <04:20:53/05-12-54>

>>>>[Oder den Piloten.]<<<<
—Marx <20:29:35/06-12-54>

>>>>[Danke für diese Anregung!]<<<<
—Wildcat <14:08:01/07-12-54>



Der Raven stellt im Grunde eine verstärkte Gleiterflugzelle dar, bei der hinter einer Zweimannkabine zwei Mikro-Turboprops montiert wurden. Seit eh und je besteht das wichtigste Verkaufsargument beim J-239 darin, daß der Pilot die Motoren abstellen und beträchtliche Strecken im Gleitflug* zurücklegen kann, um Reichweite und Einsatzdauer zu erhöhen und die Ortungsgefahr zu senken. Weitere populäre Merkmale sind die Möglichkeit, moderne Elektronik einzubauen (besonders Ortungs- und Navigationsgeräte), sowie die STOL-Tauglichkeit. Der Bug kann mit zwei Firmpoints bestückt werden, und auf Wunsch ist auch ein einzelner Hardpoint an der Rumpfunterseite möglich.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Raven	3	200/400	3/0	4	1	175k¥

Sitze: Doppelschalensitz
Einstieg: Einzelterner Dacheinstieg
Verbrauch: 20 l/100 km **Treibstoff:** IC/250 Liter

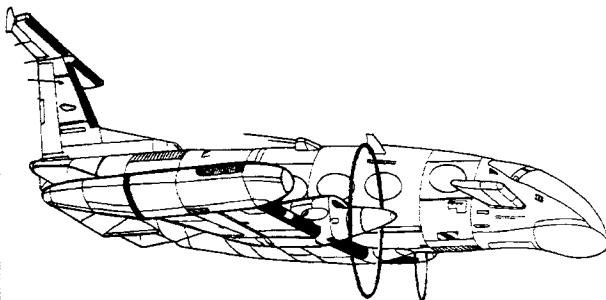
Zuladung: 5 LE
Landungs-/Startprofil: STOL/normal
Extras: Fly-by-Wire System
*: Gleitflug: HDG 5, GS 50/100, SIG 9, Gleitverhältnis 1:3 (sinkt um 1 Meter pro 3 Meter Vorwärtsbewegung). Jeder Erfolg aus einer Probe gegen das Handling steigert die Flughöhe um (Anzahl der Erfolge x 100 Meter).
Der Hardpoint nimmt eine Waffenbestückung in Höhe von 6 LE auf, aber jede montierte LE erhöht den Handlungswert im Gleitflug um +1.

>>>>[Diese Kackdinger sind eine echte Gefahr! Man entdeckt sie einfach nicht, wenn sie gleiten. Bei meiner ersten und verdammt noch mal beinahe letzten Begegnung mit dem Raven tauchten zwei davon einfach so über den Baumwipfeln auf und erwischten mich buchstäblich mit runtergelassener Hose! Wären die Typen da drin bessere Schützen gewesen, hätten sie mich ein für allemal gehabt.]<<<<
—Wi-lee-Coyote <05:44:23/01-01-52>

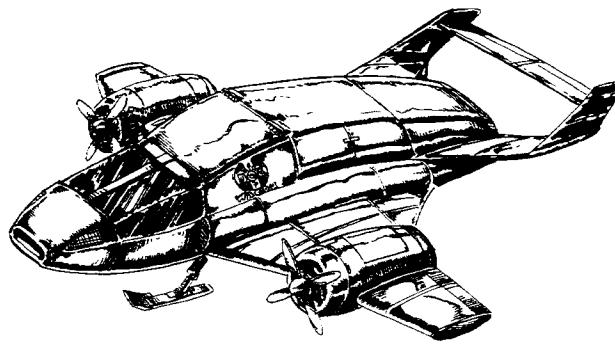
CESSNA C750

DOCWAGON CRT KIPPROTOR

SECURITY



Mit der C750 liegt ein klassisches Cessna-Design vor - zweimotoriger Eindecker mit niedrig angesetzten Tragflächen und dreirädigem Fahrwerk, der nur kurze Start- und Landebahnen (STOL) benötigt. Umfassende Armaturen (inklusive einfache Satellitennavigation) sind serienmäßig. Verbesserte Navigation und Sicherheitseinrichtungen können als Zubehör erworben werden. Verschiedene Innenraumkonfigurationen werden angeboten, darunter Varianten für Pendler und Manager, für Frachttransporte und medizinische Einsätze. Spezialanfertigungen sind möglich.



Diese DocWagon-Spezialanfertigung beruht auf einer leicht verkleinerten FBC-Zelle und einem General Dynamics-Antriebssystem. Die Maschine wird fast ausschließlich in CRT-Einheiten eingesetzt und ist auf dem freien Markt nicht erhältlich.

Im hinteren, nicht vom Cockpit aus zugänglichen Teil können bis zu vier Patienten, sechs Sanitäter und ein weiterer Passagier sowie medizinisches Gerät untergebracht werden.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
C750	5	340/680	3/0	2	2	200k¥

Sitze: 2 Schalensitze

Einstieg: 1 Standard*

Verbrauch: 35 l/100 km **Treibstoff:** IC/500 Liter

Zuladung: 2 LE Gepäck + 8 LE Fracht

Landungs-/Startprofil: STOL

Optionen: Die Pendlervariante hat acht oder zwölf Schalensitze.

Die Managervariante hat sechs Ruhesitze. Die Frachtvariante bietet sechs Klappbänke, eine große Standardtür und 20(+18) LE Zuladung, oder 20(+30), wenn die Klappbänke entfernt werden. Die medizinische Variante ist mit zwei Klappbänken sowie einer einzelnen großen Tür ausgestattet, und der Platz reicht für vier Tragen und 15 LE an Fracht oder medizinischen Einrichtungen.

*: Standardnotausstiege: zwei vorne in der Kabine und zwei im Passagierabteil.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
CRT Kipprotor	5	140/320	3/0	3	3	680k¥

Sitze: 2 Schalensitze im Cockpit

Einstieg: 1 + Heckklappe

Verbrauch: 40 l/100 km* **Treibstoff:** IC/750 Liter

Zuladung: 10 LE Stauraum + 15 LE Fracht

Landungs-/Startprofil: STOL/VTOL

*) IM VTOL-Betrieb 200 l/100 km

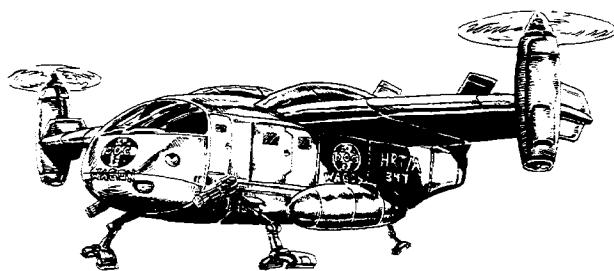
>>>>[Es ist damit zu rechnen, daß demnächst gebrauchte Maschinen in den Handel kommen, da DW offensichtlich auf die Ares-TR55-Linie umstellen will. Ich denke, es ist der bessere Schwebemodus der Ares-Maschine, der zu dieser Entscheidung geführt hat. Außerdem ist so ein Serienmodell ja auch deutlich billiger.]<<<<
—Seattle Snoop <22:14:53/12-08-54>

>>>>[Die Cessna ist heutzutage ein Standardangebot, aber man kann immer noch ein paar extra Sachen damit anfangen. Ich kenne mindestens eine Gruppe Freihändler, die so eine Maschine mit Tarnsensoren (Coyote weiß, woher sie die haben, sagt es aber nicht) und zwei tragflächenmontierten Hardpoints für Antiradarraketen ausgerüstet haben. Sie benutzen die Kiste, um regelmäßig ganze Scheißladungen erstklassiger BTIs aus der Karibischen Liga zu importieren'.]<<<<
—Nightmare <09:34:01/18-05-52>

>>>>[Die STOL-Tauglichkeit besteht nur, wenn die Kiste keine Fracht befördert – also nur für die reine Passagierversion, Chummers.]<<<<
—Wheelie <21:13:42/19-05-52>

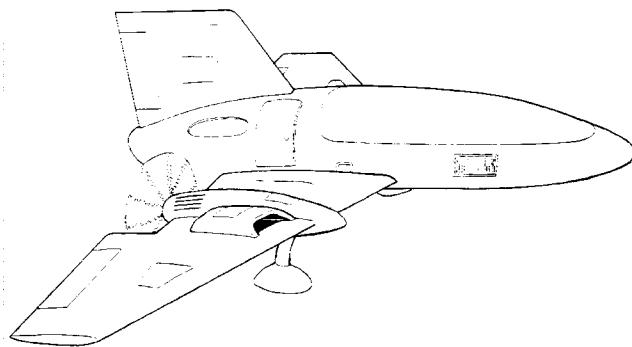
DOCWAGON OSPREY II

SECURITY



Ebenfalls vollständig in Lizenz für DocWagon werden die letzten Osprey II montiert, die wohl wegen ihres robusten Designs wohl auch noch einige Jahre im Einsatz bleiben werden. Im vom Cockpit aus unzugänglichen Rückbereich können zwei Patienten untergebracht und mit der bordeigenen Ausrüstung behandelt werden; weiterer Platz für zwei Sanitäter und drei HTR-Gardisten ist vorhanden. An den beiden Hardpoints der Maschine sind jeweils ein M107 HMG mit 1.000 Schuß Munition (meistens Betäubungsgeschosse) montiert.

DORNIER EUROPA



Bei der Europa handelt es sich um eine der wenigen privaten Turbofan-Maschinen aus deutscher Produktion, die sich vor allem bei Managern und kleinen Kurierdiensten großer Beliebtheit erfreut. Die Maschine erreicht mit ihren zwei Triebwerken angemessen hohe Geschwindigkeiten bei einem ausgesprochen niedrigen Kraftstoffverbrauch.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Osprey II	5	190/380	3/3	2	3	780k¥

Sitze: 2 Schalensitze

Einstieg: 1 + Heckeneinstieg

Verbrauch: 35 l/100 km*

Treibstoff: IC/600 Liter

Zuladung: 6 LE Stauraum + 6 LE Fracht

Landungs-/Startprofil: STOL/VTOL

*) Verbrauch im VTOL-Modus 100 l/100 km

>>>>[‘Robustes Design’ stimmt schon; ich habe gehört, daß der Wartungsaufwand wirklich minimal sein soll. Für einen wirklichen Hochrisikoeinsatz sind die Ospreys allerdings arg schwach gepanzert.]<<<<

—MedMech <02:25:54/05-06-54>

>>>>[Na ja, die beste Panzerung ist meistens der gute Ruf von DW. Man will ja schließlich irgendwann selbst mal rausgeholt werden.]<<<<

—Anvil of Chrome <02:25:54/05-06-54>

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Europa	4	380/580	4/0	3	3	330k¥

Sitze: 2+ 2 Schalensitze

Einstieg: 1 Standard

Verbrauch: 25 l/100 km

Treibstoff: IC/400 Liter

Zuladung: 5 LE Stauraum + 10 LE Fracht*

Landungs-/Startprofil: STOL

*: Der Frachtraum (von der Kabine aus zugänglich) kann auch in Passagierraum umgewandelt werden (2 Schalensitze). Der so entstehende Sechssitzer kostet 10k¥ mehr als die Basisversion.

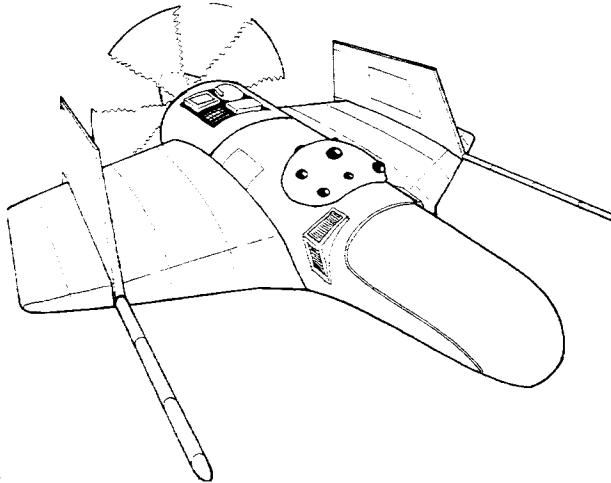
>>>>[Wenn euch Wirtschaftlichkeit egal ist, dann rüstet am besten mit den hauseigenen N12-Verdichtern für etwa 12 k¥ nach. Die Maschine fliegt dann zwar nur noch etwa zweieinhalb Kilometer pro Liter, erreicht dafür aber eine gut ein Drittel höhere Geschwindigkeit.]<<<<

—Quax II <23:47:43/14-SEP-54>

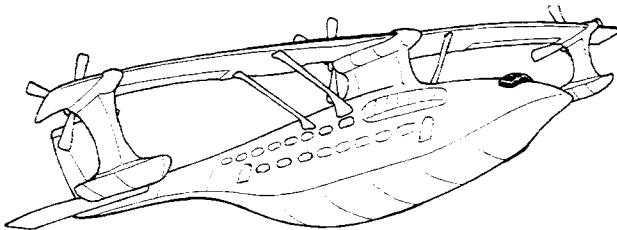
>>>>[Ob ihr’s glaubt oder nicht, ich hab’ die Dinger sogar schon als Milspec-Variante auf dem Balkan gesehen. Wenn mich nicht alles täuscht, hat sich eine Fabrik in Tirana auf diese Modifikationen spezialisiert.]<<<<

—Mad Merc <04:34:21/17-SEP-54>

DORNIER K-SERIE



DORNIER WAL II



Die K-Serie von Dornier, ursprünglich nach militärischen Vorgaben entwickelt, hat mittlerweile zwar bereits fast 30 Jahre auf dem Buckel, aber noch nichts von ihrer Beliebtheit verloren. Die einzige K2 ist mit ihrem geringen Gewicht und ihrer hohen Beweglichkeit immer noch einer der bekanntesten vollgekennzeichneten Ultralights, zumal die Entfernung aller militärischen Sensoren und Waffen Platz für zusätzliche Fracht geschaffen hat. Die neuere K5 ist jetzt bei Bundeswehr und MET 2000 im Einsatz und – unter Vorlage eines entsprechenden Endverbraucherzertifikats – als Einsitzer, Zweisitzer und Fernsteuervariante erhältlich.

K2-Variante

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
K2	4	120/300	3/3	6	1	170k¥

Sitze: Schalensitz
Einstieg: Aufklappbares Kanzeldach
Verbrauch: 17 l/100 km **Treibstoff:** IC/150 Liter
Zuladung: 3 LE Stauraum + 5 LE Fracht
Landungs-/Startprofil: VSTOL
Extras: Die K2 lässt sich binnen 45 Minuten zusammenbauen bzw. demontieren. In demontiertem Zustand benötigt sie 30 LE Frachtraum. Da es sich auch in der dearmierten Version immer noch um ein Militärflugzeug handelt, sind auch der unter dem Rumpf angebrachte Hardpoint und die beiden am Innenflügel liegenden Firmpoints noch vorhanden.

K5-Variante

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
K5	3	150/350	4/6	7	2	400k¥*

Sitze: Schalensitz
Einstieg: Aufklappbares Kanzeldach
Verbrauch: 20 l/100 km **Treibstoff:** IC/200 Liter
Zuladung: 3 LE Stauraum
Landungs-/Startprofil: VSTOL
Extras: Fly-by-Wire-System (1), zerlegbar (Auf-/Abbauzeit: 1 Stunde, 40 LE Platzbedarf), doppelter, ferngesteuerter Mikroturm am Rumpfende, Firmpoint unter der Nase, 5 LE für Sensoren, ECM/ECCM reserviert, Riggerkontrollen *ohne Waffen, Sensoren und ECM/ECCM

Zweipersonenvariante: 2 Schalensitze, Treibstoff 150 Liter, nur 4 LE für Sensoren etc.; +20 k¥
Fernsteuervariante: HDG 2, R/P 4/9, PIL 4, keine Sitze, kein Einstieg, Treibstoff 250 Liter, Fly-by-Wire-System (2), Riggerkontrollen, 10 LE für Sensoren etc. reserviert; +250 k¥

Der Name dieses Wasserflugzeugs ist Programm: Nur der Wal bietet die überragende Kombination aus großer Transportkapazität und großer Reichweite, dazu STOL-Fähigkeit auf ruhigen Binnengewässern und Funktionsfähigkeit auch bei Ozean-Starts und -Landungen. Kein Wunder, daß der Wal sich vor allem in Inselgebieten (wie in Indonesien oder dem Südpazifik) größter Beliebtheit erfreut.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Wal II	4	320/480	6/0	3	2	850k¥

Sitze: 3 Schalensitze im Cockpit

Einstieg: 2 Standard + 2 doppelformatig

Verbrauch: 100 l/100 km **Treibstoff:** IC/8.000 Liter

Zuladung: 8 LE Stauraum

Landungs-/Startprofil: STOL/normal

Passagiervariante: 96 Sitzbänke in 3-Gang-3-Aufstellung, Bordbar, Bordküche, 2 Toiletten, Laderaum 120 LE

Frachtvariante: vergrößerte Cockpitsektion mit Toilette und Bordküche, 1 zusätzlicher Schalensitz für einen Frachtwart, Laderaum 800 LE

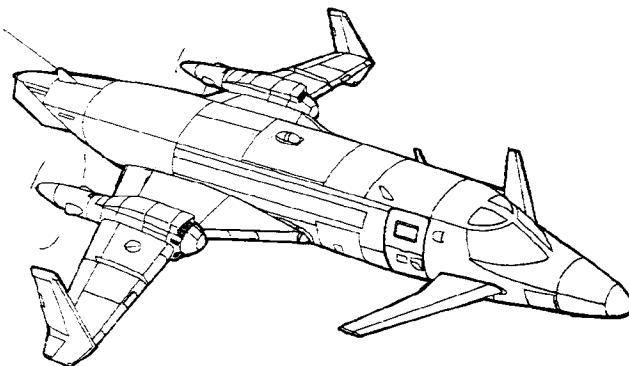
>>>>[Sowohl Indonesien als auch Neuguinea besitzen jeweils 2 Staffeln dieser Maschinen als Transport-/Unterstützungsflugzeuge. Gelobt seien die Exportbestimmungen – die Wale gelten je nicht als MilSpec.]<<<<

—Ace without Eights <00:48:19/16-AUG-54>

>>>>[Dank ihres riesigen Laderaums, ihrer großen Reichweite und ihrer Flugeigenschaften eignen sich die Wale übrigens hervorragend als Drohnenträger.]<<<<

—Jagdpanther <05:21:34/18-AUG-54>

EMBRAER-DASSAULT MISTRAL



Der Mistral wurde ursprünglich für die Luftransportbedürfnisse von Zivilpersonen sowie Sicherheits- und Militärorganisationen entwickelt und hat sich in allen diesen Funktionen als großer Erfolg erwiesen. Dieser zweimotorige Eindecker mit niedrig angesetzten Tragflächen (die unüblicherweise nach vorne gerichtet sind) und Dreiradfahrwerk (Schwimmer sind ebenfalls erhältlich) ist voll VSTOL-tauglich und bietet umfassende Armaturen (also den Standard an frei erhältlicher Instrumentierung). Zu den besonderen Kennzeichen der Maschine gehören verbessertes Fahrverhalten auf rauhem Untergrund und erleichterter Zugriff auf die Motoren, um die Wartung im Feld zu erleichtern.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Mistral	4	300/450	4/0	3	2	375k¥

Sitze: Doppelschalensitz

Einstieg: 1 Standard + 1 doppelformatige Ausstiegsluke*

Verbrauch: 50 l/100 km

Treibstoff: IC/2.000 Liter

Zuladung: 10 LE**

Landungs-/Startprofil: VSTOL

Optionen: Die Pendelvariante hat 15 Schalensitze in 2-Gang-1-Anordnung oder 10 Sitze in 1-Gang-1-Anordnung. Die Managervariante hat entweder 6 oder 8 Sitze. Die Frachtvariante zeichnet sich durch 60 LE Zuladungskapazität aus.

Die Sicherheitsvariante hat sechs Schalensitze plus Sensorpaket (Sicherheit II (5)) mit Radar, IR, Magnetfelderkennung, Kameras mit Restlichtverstärkung, Breitbandradio, Satnav, Satellitenkommunikationsverbindung und Bordcomputer; +2,5M¥.

Die Militärvariante ist mit der Sicherheitsversion annähernd identisch, verfügt jedoch über Sensoren in Militärqualität (Militärisch II (7)) sowie eine ECM/ECCM-Grundausrüstung (jeweils Militärisch II (5)). Der Preis dieser Sensorenanlage wird auf 10M¥ oder noch mehr geschätzt.

Schwimmervariante: GS 225/350, Preis +25k¥; enthält ebenfalls das Standardfahrwerk; die Schwimmer können entfernt werden.

*: Standardnotausstiege: zwei an der Vorderseite der Kabine und vier im Passagierabteil (zwei über den Tragflächen und zwei nahe dem Heck)

**: Frachtraum im Heckabteil, ohne Zugang aus der Kabine

>>>>[Jackleg, ein Deckerkumpel von mir, schwört, er hätte mal 'nen Blick in 'ne militärische Datenbank geworfen, in der es hieß, es wären in den UCAS (unter anderem, glaubt er) irgendwelche experimentellen magiebezogenen Sensoren in der Entwicklung, aber Schwarzes IC hätte seine Abwehr weggeputzt, ehe er irgendwas herabladen konnte.]<<<<

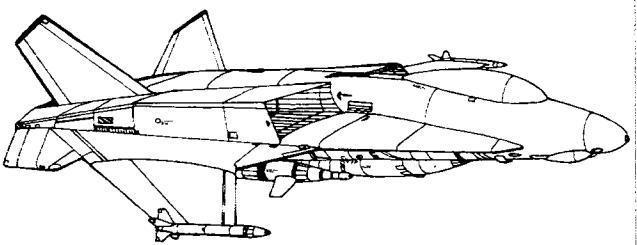
—Red Baron <19:34:21/18-07-52>

>>>>[Aztlan benutzt Mistral für den Angriff. Sie montieren allerlei Hardpoints unter den Tragflächen und können so verflucht viel Feuerkraft mitschleppen, Chummos, aber eine Standard-SAM macht daraus 'n ganz hübsches Feuerwerk.]<<<<

—Crazy Juan <07:21:55/03-06-52>

EURODEFENSE EFA-VARIANTEN

MILSPEC



Der Eurofighter (EFA) von Eurodefense Systems, einem Zusammenschluß von BAC, Dassault und MBB wurde ursprünglich 2020 als taktischer STOL-Standardjäger der EU in Dienst gestellt. Wenig später raubte eine gemeinsame Einsatzgruppe Israels und Singapurs das Basisdesign, dessen Pläne sie dann an jeden weiterverkaufte, der die nötigen Nuyen aufbrachte. Obwohl der EFA 2050 in militärischer Hinsicht veraltet ist, schlägt er sich doch weiterhin einigermaßen gut, wenn er mit moderner Flugelektronik ausgestattet wird. Deshalb trifft man ihn häufig im Dienst großer Konzerne an und verbreitet auch beim Militär kleinerer Nationen. Auch die Seattle Metroplex-Garde benutzt EFAs, womit diese Truppe am technologisch unteren Ende der UCAS-Nationalgarden angesiedelt ist.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
EFA	3	950/1900*	4/6	4	3	5M¥**

Sitze: 1 Schalensitz

Einstieg: 1 Kanzeldach

Verbrauch: 200 l/100 km

Treibstoff: 2.000 Liter

Zuladung: 2 LE unter dem Sitz + 2 LE Fracht

Sensoren: Militärisch II (7)

ECM/ECCM: Militärisch I (4)/Militärisch II (5)

Landungs-/Startprofil: VSTOL

Weitere Merkmale: Fly-by-Wire-System, EnviroSeal und Lebenserhaltungssysteme (Gas, 2 Personenstunden); die Waffenbestückung ist unterschiedlich, aber das Standardmodell verfügt über eine 500-Schuß-Victory-Gatling-SK im Bug. Erhältlich sind auch zwei Hardpoints unter dem Rumpf an der Mittellinie mit je 25 LE, zwei Hardpoints an den Tragflächen (innen) mit je 12 LE und zwei Hardpoints an den Tragflächen (außen) mit je 5 LE, die mit einer Vielzahl an Waffen bestückt werden können.

*) Die Geschwindigkeit steigt bei Einsatz des Nachbrenners auf 2.850 km/h, aber der Verbrauch verschlechtert sich dadurch auf 500 l/100 km.

**) Für die unbewaffnete und nur mit Minimalsensorik ausgestattete Flugzelle

>>>>[Ihr wißt, wieso die Seattle Metroplex-Garde mit nichts besserem ausgerüstet ist, stimmt's? Nein, es liegt nicht an der Pfennigfuchserei der UCAS; sie haben einfach Angst, uns was besseres zu geben, damit wir uns nicht unabhängig machen können! Nicht, daß irgend jemand außer den Großkopfeten in der City Hall von so 'nem Schritt irgendwas hätte.]<<<<

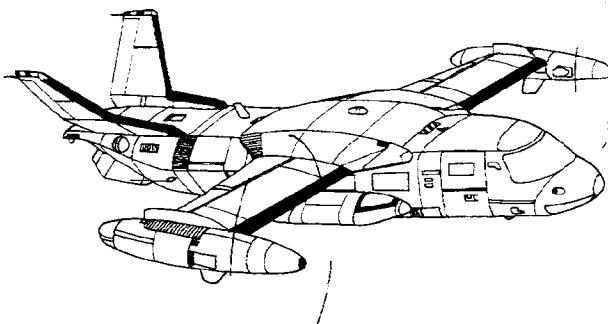
—Private Nose <12:03:43/12-07-52>

>>>>[Es ist ein Kinderspiel, die zivilen Modelle auf militärischen Standard zu bringen, da die Geschützbuchten wie auch die Hardpoints unter den Tragflächen weiterhin vorhanden sind. Man braucht nur eine modernere Flugelektronik einzubauen und die Waffen zu installieren. Natürlich besteht das eigentliche Problem darin, an die Elektronik zu kommen!]<<<<

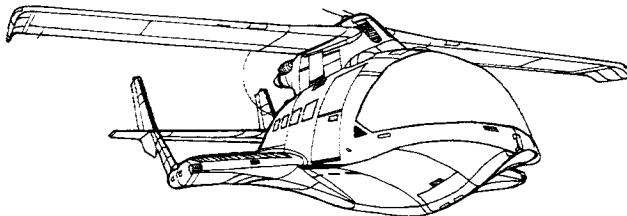
—Spike <17:12:23/18-07-52>

>>>>[Yeah, und das ist nur einer der vielen guten Gründe, die die UCAS-Sicherheit (unter anderem) hat, jeden scharf im Auge zu behalten, der eines dieser Babies besitzt.]<<<<

—SPD <21:47:13/18-07-52>



Dieser Schwenkflügel-Pendler kombiniert die VTOL-(Senkrechtersarter)-Eigenschaften eines Standardhubschraubers mit dem günstigen Verbrauch einer konventionellen Festtragflächenmaschine. Das macht die 2050er zum Favoriten von City-Airport-Shuttlediensten – und ihre hohe Zahl an Sitzplätzen bedeutet, daß sie auch eine sehr profitable Wahl ist! Käufer, die sich für Sicherheits- und Militärvarianten interessieren, sollten sich die "F-B-Commander"-Serie einmal näher ansehen.



Die zweckorientierte Cloud Nine ist mit ihrem verstärkten Bootsrumpf, dem Eindecker-Layout mit hoch angesetzten Tragflächen, dem über Tragflächenhöhe heckmontierten Turboprop-Schubpropeller und Heckrad-Fahrwerk im Landmodus ein klassisches europäisches Freizeitflugzeug, das heute auch in Nordamerika populär wird. Ihre Universalität als STOL-Maschine auf Wasser und VSTOL-Maschine auf Land machen sie zum Mittel der Wahl, wenn man sein perfektes Urlaubsversteck erreichen möchte. Eine geräumige Kabine mit reichlich Gepäckraum rundet die ganze Sache ab. Nicht zögern, gleich kaufen!

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Commuter	5	140/320	3/0	3	3	625k¥

Sitzes: Doppelschalensitz

Einstieg: 1 + 1 Standard

Verbrauch: 40 l/100 km* **Treibstoff:** IC/750 Liter

Zuladung: 10 LE Gepäck + 30 LE Fracht

Landungs-/Startprofil: VTOL/STOL

Optionen: Die Pendlervariante verfügt über 15 Schalensitze in einer 2-Gang-1-Anordnung. Die Managervariante hat sechs Einzelschalensitze. Die Frachtvariante hat sechs Klappbänke und eine Zuladung von 10(+28) LE Fracht oder 10(+30), wenn die Klappbänke entfernt werden.

*: Der VTOL-Verbrauch beträgt 200 l/100 km.

FB Commander: GS 150/350, R/P 3/9, PIL 4; +125 k¥ für den (unbewaffneten und nicht mit Sensoren oder ECM/ECCM ausgestatteten) Basisrumpf

>>>>[Die Mühle schlürft Petrochem wie Wasser, aber sie tut ihre Arbeit, wie es die Werbung behauptet.]<<<<

—Red Thunder <14:32:53/03-04-52>

>>>>[Der Commander ist übrigens für das Auftanken in der Luft ausgelegt, um die benzinverschlingenden Starts zu vermeiden. Der Verbrauch bei einem Flug, der mit STOL-Landung endet, beträgt etwa 2,5 Kiloms pro Liter. Ist eine VSTOL-Landung geplant, zieht die Mühle im Schnitt pro Kilometer 1 Liter, bei VTOL 0,5 also plant lieber im voraus.]<<<<

—Jetboy <03:21:47/29-05-52>

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Cloud Nine	4	300/450	3/0	3	2	175k¥

Sitzes: Doppelschalensitz + 6er Bank

Einstieg: 2 + 2 Standard

Verbrauch: 35 l/100 km **Treibstoff:** IC/250 Liter

Zuladung: 2 LE Gepäck + 8 LE Fracht

Landungs-/Startprofil: STOL (Wasser), VSTOL (Land)

>>>>[Vielleicht benutzen ein paar Konzerntypen sie ja als Ausflugsmaschine, aber der eigentliche Markt für sie ist die Rigger/Runner-Gemeinschaft. Ein Wasserflugzeug mit STOL/VSTOL-Eigenschaften – genau das richtige für ein bißchen freies Unternehmertum oder verdeckte Einsätze.]<<<<

—Nightmare <21:53:11/01-05-52>

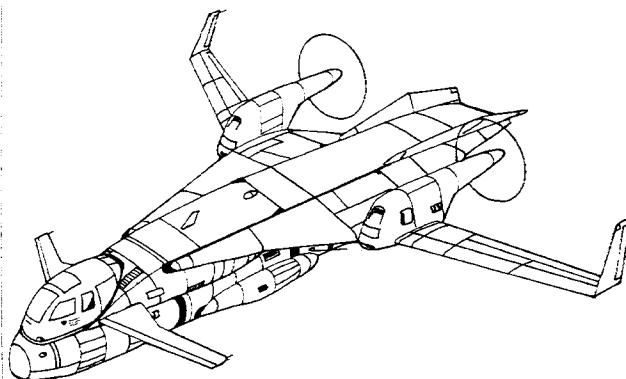
>>>>[Aber, aber, was für ein häßlich argwöhnischer Typ du bist, Nighty, alter Chummer! Man sollte übrigens darauf achten, den Bootsrumpf nach jeder Wasserlandung zu überprüfen; die Mühle hat eine häßliche Vorliebe für Lecks – gluck gluck!]<<<<

—Blue Max <15:21:32/08-05-52>

>>>>[Klingt für mich so, als hättest du ein Problem. Meine CN hatte noch nie ein Leck, und ich benutze sie zu 90 Prozent für Wassereinsätze.]<<<<

—Graeme Green <12:01:23/09-05-52>

HAWKER-SIDDLEY HS-895 SKYTRUCK



Der Skytruck, die DC-3 des 21. Jahrhunderts, befindet sich weltweit im Einsatz, sowohl in britischen wie in Lizenzversionen. Zu den Nutzern dieser Maschine gehören regionale Fluglinien, Polizei-, Sicherheits- und paramilitärische Unternehmen und sogar etliche nationale Streitkräfte inklusive der CAS, der Karibischen Liga und des Freistaats Kalifornien. Aus diesem Grunde gibt es eine Unzahl Varianten im Handel, und man kann die Grundkonstruktion mühelos fast jeder gewünschten Konfiguration anpassen, die ein Käufer sich im Laufe der Zeit vielleicht einmal wünscht. Die Grundkonstruktion ist eine zweimotorige VSTOL-Maschine mit tragflächenmontierten Turboprops (bei denen es sich allerdings um nach hinten gerichtete Schubpropeller handelt) und Heckrad-Fahrwerk. Nähere Angaben dazu weiter unten.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
HS-895	5	400/600	5/0	3	2	2.5M¥

Sitzes: 2 Schalensitze

Einstieg: 2 Standard + 1 doppelformatig*

Verbrauch: 50 l/100 km **Treibstoff:** IC/2.500 Liter

Zuladung: 5 LE Fracht

Landungs-/Startprofil: VSTOL

Optionen: Das Standardmodell verfügt über 40 Klappbänke und 10(+60) LE Frachtkapazität bzw. 10(+100) LE, wenn die Bänke entfernt werden. Die Pendlervariante weist 36 Schalensitze in einer Zwei-Gang-Zwei-Anordnung auf, wozu eine Service-Station an Bord kommt. Die Frachtversion hat eine Zuladung von 10(+100) LE. Das Wasserflugzeug (mit Schwimmern unter den Tragflächen, die entfernt werden müssen, wenn man das Standardfahrwerk benutzen möchte) verfügt in jedem Schwimmer über eine zusätzliche Ladekapazität von 10 LE, ist aber nicht VSTOL-tauglich. Preis +35k¥.

*: Standardnotausstiege: zwei an der Vorderseite der Kabine und sechs im Passagier-/Frachtabteil (zwei im vorderen Bereich, zwei über den Tragflächen und zwei im Heckbereich)

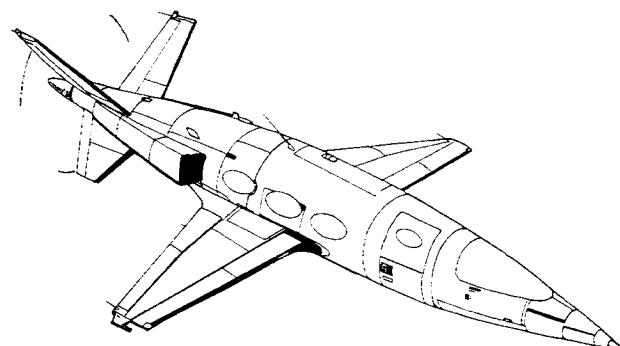
>>>>[Hält sich auf unebenen Landebahnen verdammt gut, was die Mühle zum bevorzugten Modell in unterentwickelten Regionen macht.]<<<<

—Jetboy <21:23:34/21-07-52>

>>>>[Einige in Lizenz gefertigte Versionen benutzen metrische Komponenten, so daß die in Großbritannien und Nordamerika produzierten Ersatzteile auf dem jeweils anderen Kontinent unbrauchbar sind. Die in Kalkutta gebauten Maschinen sind ein echtes Rätsel; sie stellen eine Mischung aus metrischen und britischen Komponenten dar, und man kann nur in Kalkutta hergestellte Ersatzteile dafür verwenden!]<<<<

—Pumper <07:51:31/23-07-52>

LEAR-CESSNA PLATINUM I



Ein schlanker Superluxus-Managertransporter mit einzigartigem zweiphasigem Doppel-Turboprop-Arrangement am Heck. STOL-Tauglichkeit, dreirädrigem Fahrwerk und umfassenden Navigations-sensoren inklusive Satnav. Die Luxus-Managervariante zeichnet sich durch einen bescheidenen Salon mit Bar aus sowie durch Telekomm mit Satellitenverbindung und Unterhaltungscenter. Salonsitze und Miniküche – das Ding für den verhätschelten Manager schlechthin.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Platinum I	4	400/550	5/0	3	3	500k¥

Sitzes: Doppelschalensitz

Einstieg: 2 Standard*

Verbrauch: 50 l/100 km

Zuladung: 10 LE Fracht**

Landungs-/Startprofil: STOL

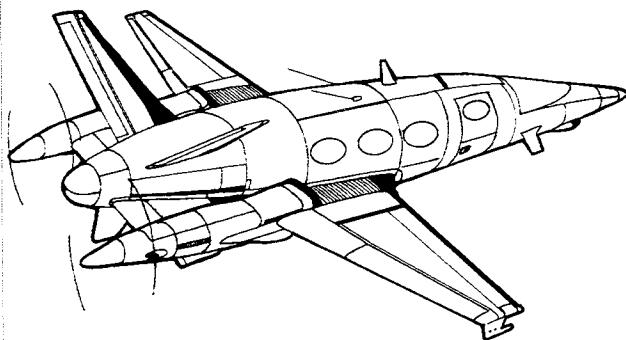
Optionen: Die Luxus-Managervariante bietet sechs luxuriöse Schalensitze und die Standardeinrichtungen der Hauptkabine. Die Standard-Managervariante hat neun Ruhesitze in Zwei-Gang-Eins-Anordnung. Die Pendlervariante hat achtzehn Schalensitze in Zwei-Gang-Eins-Anordnung. Die Frachtvariante hat sechs Klappbänke und 10(+50) LE Zuladung bzw. 10(+60), wenn die Klappbänke entfernt werden.

*: Standardnotausstiege: zwei an der Vorderseite der Kabine und vier im Passagierabteil (zwei über den Tragflächen und zwei nahe dem Heck)

**: Frachtabteil ist nicht aus dem Flugzeuginneren zugänglich.

>>>>[Ein echt nettes Flugzeug, Chummers, aber weit jenseits aller Möglichkeiten der üblichen freiberuflichen Rigger. Ich habe die Mühle ein- oder zweimal im Konzernauftrag geflogen, und sie ist echt leicht zu bedienen, aber das STOL-Startverhalten ist rauer, als es sein sollte.]<<<<

—Jetboy <01:08:41/17-07-52>



Eine Weiterentwicklung der Platinum I. Die interne Anordnung ist fast mit dem Vorgänger identisch, aber für Vortrieb sorgen zwei heckmontierte Turbopropeller, die dem eiligen Geschäftsmann etwas mehr Tempo verschaffen.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Platinum II	5	800/1600	5/3	3	4	1,5M¥

Sitze: Doppelschalensitz

Einstieg: 2 Standard*

Verbrauch: 75 l/100 km

Treibstoff: IC/750 Liter

Zuladung: 5 LE Fracht**

Optionen: Die Luxus-Managervariante hat fünf Luxusschalensitze und die gleiche Einrichtung der Hauptkabine wie die Platinum I. Die Standard-Managervariante hat neun Ruhesitze in Zwei-Gang-Eins-Anordnung. Die Pendlervariante hat fünfzehn Klappschalensitze in Zwei-Gang-Eins-Anordnung. Die Frachtvariante hat vier Klappbänke und eine Zuladung von 5(+30) LE Fracht bzw. 5(+40), wenn die Klappsitze entfernt werden.

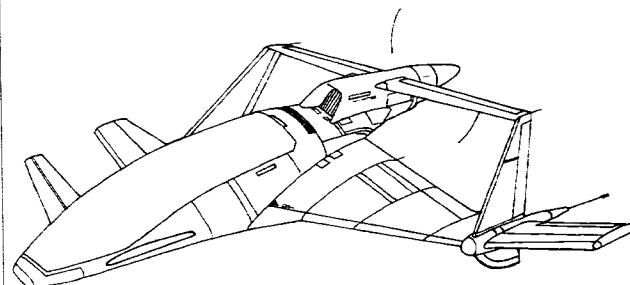
*: Standardnotausstiege: zwei an der Vorderseite der Kabine und vier im Passagierabteil (zwei über den Tragflächen und zwei nahe dem Heck)

**: Frachtabteil ist nicht aus dem Flugzeuginneren zugänglich.

>>>>[Wie ihr sehen könnt, hat man die Fracht-/Passagierkapazität auf Kosten der Geschwindigkeit erhöht, aber die Heckpropeller bieten mehr Schutz gegen IR-Sensoren am Boden (wie sie bei SAMs benutzt werden). Ich kenne wenigstens ein Aerospace-Unternehmen, das eine besondere Triebwerksabschirmung anbietet, um die Signatur weiter zu senken.]<<<<

—Red Baron <07:51:12/23-07-52>

SECURITY



Dieses ultraleichte paramilitärische Mehrzweckflugzeug wurde für den Einsatz in Gebieten entwickelt, wo Landebahnen und Wartungseinrichtungen nicht vorhanden sind (oder sich in Feindeshand befinden). Der Avenger zeichnet sich durch sicheres STOL-Verhalten auf rauhem Untergrund aus und kann auch auf ruhigen Wasserflächen starten und landen. Der heckmontierte Schub-Turboprop erzeugt nur eine minimale Signatur und maximiert dadurch den Schutz vor Beschuß vom Boden aus. Die gesamte Flugzelle, inklusive eines Großteils des Motors, besteht aus semistarren Legierungen, starren Kunststoffen, Kohlefasern, zugfester Polykeramik und anderen Materialien mit geringer Radarreflexion.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Avenger	4	100/200	3/9	8	2	250k¥

Sitze: Einzelter Schalensitz

Einstieg: Dacheinstieg

Verbrauch: 25 l/100 km

Treibstoff: IC/150 Liter

Zuladung: 3 LE

Landungs-/Startprofil: STOL

Weitere Merkmale: Wie Wasp und Yellowjacket kann der Avenger zerlegt werden, aber dieser Vorgang dauert 40 Minuten, und für den Transport werden 25 LE Laderaum benötigt. Die Maschine ist mit zwei Firmpoints im Flugrumpf bestückt, mit einem Hardpoint an der Rumpfmittellinie mit 6 LE und zwei Hardpoints mit je 4 LE unter den Tragflächen. Die maximale Waffenbeladung beläuft sich auf 10 LE bzw. auf 5 LE im STOL- und Wasserflugzeugmodus.

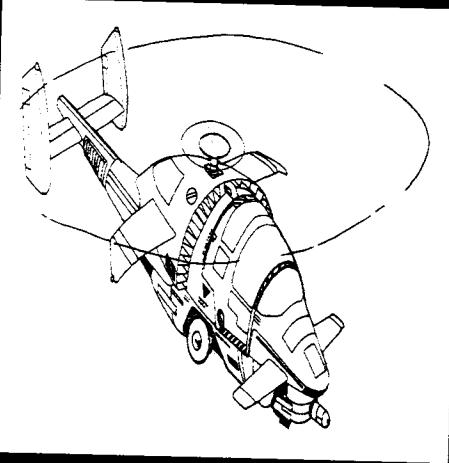
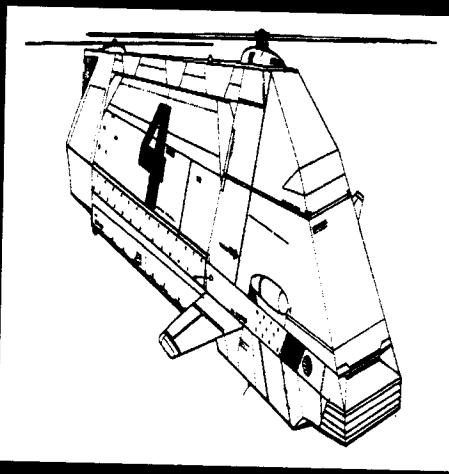
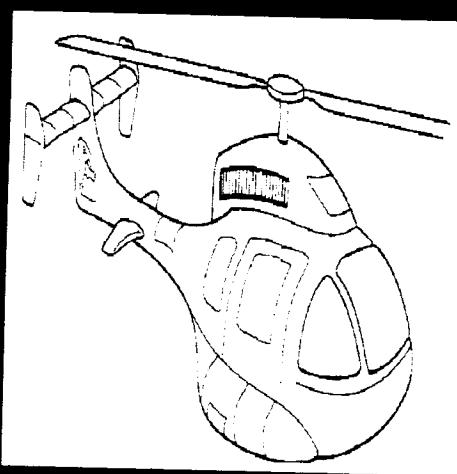
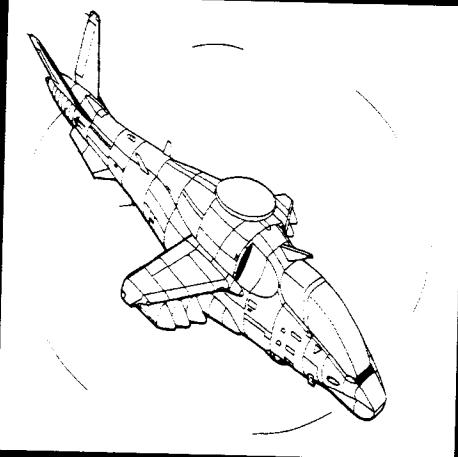
>>>>[Ich kenne eine Söldnertruppe, die Avenger von einem speziell umgebauten LZ-2049-Zeppelin aus startet! Jeder Zep befördert zwei von den Dingern, komplett mit speziellen Start- und Einholungsvorrichtungen – sehr scheußlich!]<<<<
—Nightmare <05:41:34/11-04-52>

>>>>[Wie bei Wasp und Yellowjacket tut man auch hier gut daran, beim Zusammenbau des Babies einen Mechaniker zur Hand zu haben. Ansonsten werden Handling und Verbrauch wahrscheinlich leiden.]<<<<

—Pumper <23:12:54/15-06-52>

RIGGER-HANDBUCH // LUFTFAHRZEUGE // ROTORMASCHINEN

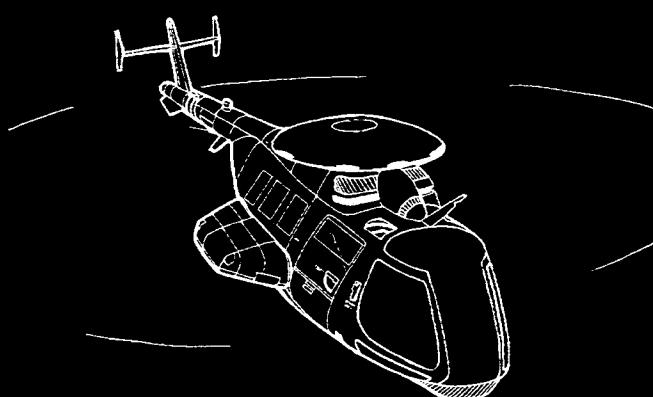
74



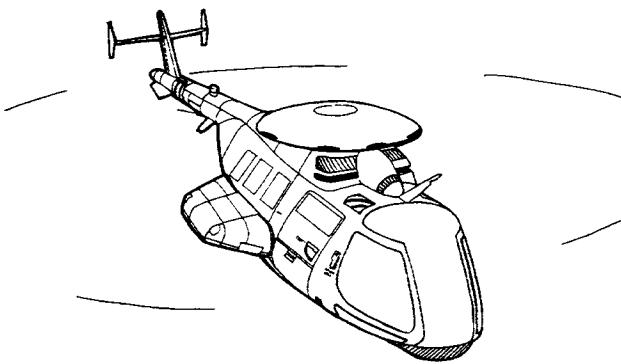
06

ROTOR-MASCHINEN

>>>[YEAH! DIE ABSOLUTE KÖNIGSDISZIPLIN FÜR RIGGER!
DURCH STRASSENSCHLUCHTEN ODER UNTER BRÜCKEN, SO-
GAR IN FABRIKHALLEN. ODER IM TIEFFLUG ÜBER UNGE-
SCHÜTZTES FLACHLAND. UND DABEI IMMER IM AUGE BEHAL-
TEN, DASS SO EIN MIST-HUBI KAUM MEHR ALS 'NEN FURZ
AUS 'NER ERBSENPISTOLE ABKANN.
HIER FINDET IHR FAST ALLE MASCHINEN, DIE IM SCHATTEN-
BIZ ZUM EINSATZ KOMMEN, OB PERSONENTRANSPORT ODER
'MITTLERE SICHERHEITSAUFGABEN' (AKA KÖNKRIEGE).]<<<
—ATZE <19:07:24/26-OKT-54>



AGUSTA-CIERVA PLUTOKRAT



Der Plutokrat ist ein zweckorientierter Luxustransporter, darauf bedacht, seine Konkurrenten zu schlagen. Wie? Einfach dadurch, daß er die teuerste Luxusinnenausstattung bietet, darunter Polster aus echtem Leder und durchgängige Verfädelung aus echtem Holz, kombiniert mit den besten Einrichtungen wie Satkom-Verbindung, umfassende Kommunikationsanlage und Satnav. Das ist alles wird in einem Paket angeboten, dessen Name Geschwindigkeit lautet. Für Situationen, in denen Sicherheit im Schwingen des dicken Knüppels besteht, gibt es den Plutokraten auch in einer Version mit kinnmontiertem Geschützturm zu nur nominellen Zusatzkosten.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Plutokrat	4	200/450	4/3	4	4	950k¥

Sitze: 2 Schalensitze + 6 Sitzbänke

Einstieg: 2 + 2 Standard

Verbrauch: 70 l/100 km

Zuladung: 15 LE Stauraum

Treibstoff: IC/1.000 Liter

Optionen: Die bewaffnete Variante weist einen Kinnsturm mit einem Feuerbereich von 270° nach vorne und zu den Seiten auf, wobei ein Hardpoint und ein Firmpoint bestückt werden können. GS 180/400, R/P 4/6; +300 k¥

>>>>[Ein toller Heli, Chummers! Natürlich kostet die bewaffnete Variante zuviel, aber nur Konmanager können dumm genug sein, eine zu kaufen.]<<<<

—Whirlybird Warrior <18:31:51/12-08-52>

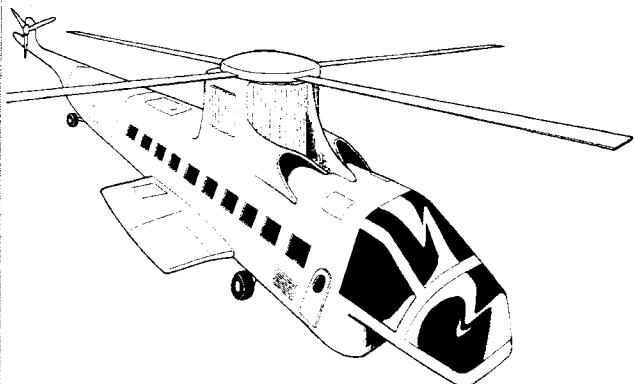
>>>>[Yeah, und der Geschwindigkeitsverlust ist unnötig. Agusta-Cierva hat den Turm einfach in der aerodynamisch ungünstigsten Weise montiert. Hast recht, Chummer, was zum Teufel sollen schon Kontypen darüber wissen!]<<<<

—Zero-Zero <14:56:13/13-08-52>

>>>>[Moment mal, Chummos, ein paar von uns wissen sehr wohl, worauf es ankommt! Hier bei Sea-Tac Custom Aerospace kennen wir den Pluto von vorne bis hinten, und unsere verbesserte Bewaffnung kostet ihn weder Arm noch Bein. Auch das Flugverhalten wird dadurch nicht nennenswert beeinträchtigt!]<<<<

—Vector Niner Bravo <17:32:15/17-08-52>

AIRBUS AH 510



Das aus dem Jahre 2045 datierende neueste – und wahrscheinlich letzte – Großprojekt der Airbus Industries auf dem Bereich der Helikopterentwicklung erfreut sich bei vielen privaten Fluglinien immer noch großer Beliebtheit als Verbindungsmaßchine zwischen regionalen Ballungszentren. Der 34-sitzige Helikopter kann auch leicht zu Konzernaufgaben wie Warentransport oder als fliegender Konferenzraum eingesetzt werden.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
AH 510	5	160/250	6/3	4	3	750k¥

Sitze: 2 Schalensitze im Cockpit

Einstieg: 2 + 2 Standard

Verbrauch: 200 l/100 km

Zuladung: 5 LE Stauraum

Treibstoff: IC/2.200 Liter

Passagierversion: 34 Sitzbänke, Bordküche, 2 Toiletten, 50 LE Frachtraum, Satkom-Verbindung
Frachtversion: Einstieg 2 Standard + doppelformatige Heckklappe, 250 LE Frachtraum, 1-Tonnen-Motorwinde

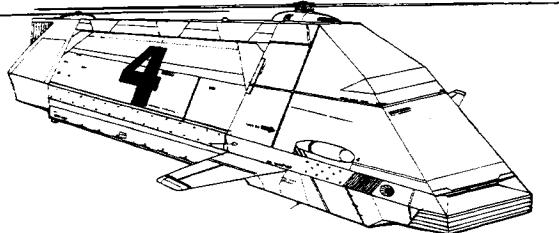
>>>>[Wenn Airbus in ein vernünftiges Fly-by-Wire-System investiert hätte, könnte die 510 eine vernünftige Alternative im mittleren Lastbereich sein. So aber ist sie einfach nur veraltet.]<<<<

—Pulse <23:16:49/23-SEP-54>

ARES DRAGON

AZTECHNOLOGY AGUILAR-EX

MILSPEC



Der Dragon beruht auf dem klassischen Roc von Sikorsky-Kamow. der 2018 auf den Markt kam. stellt jedoch ein stark verbessertes und modernisiertes Modell dar. noch eines der besten Resultate aus dem Zusammenbruch von Sikorsky-Kamow 2029. Die Beliebtheit des Dragon kann man unmittelbar der Tatsache zuschreiben. daß diese Konstruktion seit 2019 unangefochten den Weltrekord im Warentransport durch Heliokopter hält. darüber hinaus aber auch dem anhaltenden Bedarf an Schwerlast-VTOL-Maschinen. der. wenn überhaupt. in den vergangenen Jahren noch zugenommen hat. Die Vielseitigkeit dieses Modells (darunter die Möglichkeit. Standard-Sieben-Meter-Frachtcontainer in der Hebebucht zu befestigen. sowie die Vielzahl an Konfigurationsmöglichkeiten) muß ebenfalls in Betracht gezogen werden. will man die anhaltend hohen Verkaufszahlen des Dragon erklären.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Dragon	5/7	140/320	6/0	3	3	600k¥

Sitze: Doppel- + Einzelschalensitz*

Einstieg: 2 + 1 Standard

Verbrauch: 500 l/100 km **Treibstoff:** IC/4.500 Liter

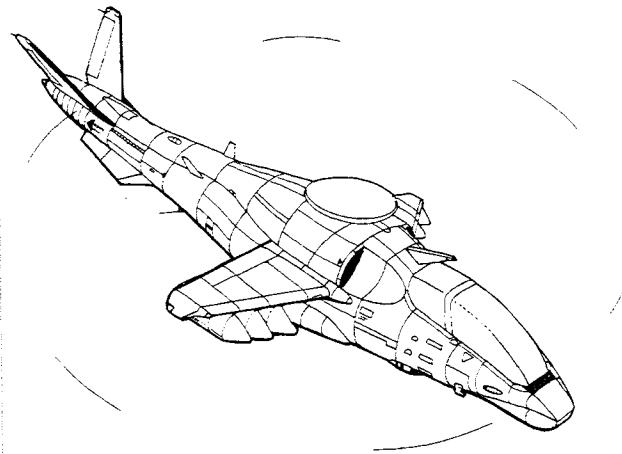
Zuladung: 5 LE Stauraum + 100 LE Frachtraum

Optionen: Das Standard-Layout innen für das Sieben-Meter-Frachtmodul (1.000 LE) umfaßt gleichzeitig das Pendlerarrangement mit Schalensitzen für 40 Personen in einer 2-Gang-2-Anordnung. Es zeichnet sich durch zwei Standardseitentüren plus einen Heckeneinstieg aus. Die Managervariante bietet 10 Personen auf Luxusschalensitzen Platz und verfügt über Salon, Kommunikationscenter und umfassende Erfrischungs-/Toiletteneinrichtungen.

*: Die Kabine des Dragon ist klein und bietet gerade dem Piloten und Copiloten sowie einem Lademeister Platz, dessen Blickrichtung dabei nach hinten weist. Der restliche Rumpf besteht einfach aus einer Rückenverstrebung über der offenen Ladebucht, die zum Heckmotor führt.

>>>>[Wenn man unter Technofreaks 'ne lange Diskussion auslösen möchte, sollte man sie auffordern, alle Frachtvarianten des Dragon aufzuzählen, die sie kennen. Das wird sie für 'ne Weile beschäftigt halten.]<<<<

—Zephyre <20:14:09/13-03-52>



Aztlans führende VTOL-Waffenplattform wird jetzt auch in einer Exportkonfiguration angeboten. Der Aguilar-EX ist an Feuerkraft fast allen anderen in seiner Klasse überlegen und verfügt obendrein über eine ansehnliche Elektronik und interne Signaturdämpfungssysteme. Sehr zur Überraschung auf dem Markt bietet Aztechnology den Aguilar-EX mit einer Version der früher streng geheimen elektrischen Turbinenmaschine an. die ihm für abschließende Anflugphasen einen Schleichmodus verleiht. wie er auf dem modernen Schlachtfeld nahezu unübertroffen ist.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Aguilar-EX	4	280/560	3/6	4(8)*	4	2,6M¥**

Sitze: 1 + 1 integrierte Schalensitze

Einstieg: 1 + 1 Dacheinstiege

Verbrauch: 1 l/ km — 200 EE/km***Treibstoff:** 1.000 l/100 EE*

Zuladung: 2 LE Stauraum

Sensoren: Militärisch II (7)

ECM/ECCM: Militärisch I (4)/Militärisch II (5)

Weitere Merkmale: Sitze gelten als Schleudersitze mit Crashkäfig, integrierte Steuerung; Waffengruppaket besteht aus zwei Tragflächen- und zwei Seitenaufsätzen mit einem 1.000-Schuß-SMG und drei Bandit Luft/Boden-Lenkwaffen oder drei "Wellen" ungelenkter 7,62-cm-Raketen. Auch ein Unterbauch-Lenkwaffenhalter mit einer Mischung aus insgesamt vier Luft/Luft- und Luft/Boden-Lenkwaffen ist erhältlich.

*) mit dem elektrischen Kurzzeitanztrieb

**) ohne Waffen, Sensoren und ECM/ECCM

>>>>[Die Azzies setzen ihre Aguilars in letzter Zeit ausgiebig gegen verschiedene Rebellengruppen ein. Der Elektroantrieb verleiht ihnen den Vorteil der fast vollständigen Überraschung, und deshalb erstaunt es mich, daß dieser Antrieb beim EX serienmäßig angeboten wird.]<<<<

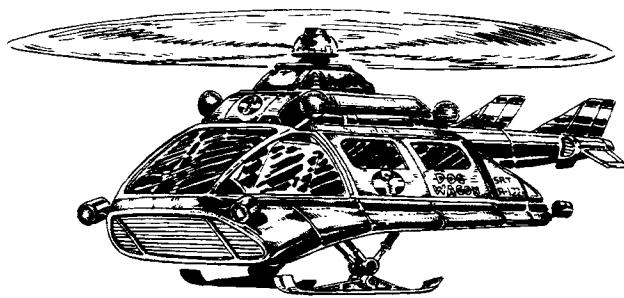
—Eye In The Sky <12:25:41/07-06-52>

>>>>[Heh, die Azzies brauchen sich keine Sorgen zu machen! Sie wissen genau, wie sie die exportierten Aguilars orten können – und zwar ganz leicht.]<<<<

—Military Max <09:22:01/13-08-52>

DOCWAGON SRT

SECURITY



Der Heli des Standard Response Teams von DocWagon™ basiert auf einem modifizierten Bell-Chassis, das speziell für die Krisenärzte in Lizenz gebaut wird. Leichte Veränderungen im Lauf der letzten Jahre haben dazu geführt, daß ältere Maschinen jetzt auf dem Gebrauchsmarkt erhältlich sind.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
SRT Heli	5	170/250	4/0	4	3	200k¥*

Sitze: 2 Schalensitze

Einstieg: 2 Standard + 1 doppelformatig

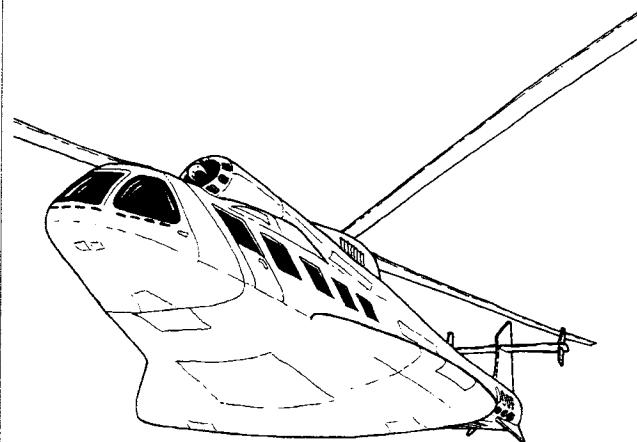
Verbrauch: 400 l/100 km **Treibstoff:** IC/1.250 Liter

Zuladung: 4 LE in speziellen Fächern; Frachtraum enthält die medizinische Ausrüstung und bietet Platz für einen Patienten (auf einer Rolltrage oder Stabilisationseinheit) und einen Sanitäter
*) für gebrauchte Modelle ohne medizinische Ausrüstung; Neuan-
schaffungspreis etwa 500 k¥

>>>>[Um es auch hier noch einmal zu erwähnen: Laßt die Finger von DocWagon-Maschinen, wenn ihr glaubt, irgendwann mal ihre Dienste nötig zu haben.]<<<<
—Anvil of Chrome <21:03:19/24-08-54>

>>>>[Ganz nebenbei, eine Maschine mit so einem miserabel hohen Spritverbrauch zu klauen, ist ohnehin Schwachsinn.]<<<<
—Flying Maggot <00:27:45/30-08-54>

DORNIER INTERCITY



Dieser Typ, ein 12-Personen-Pendler, wurde 2048 von Dornier speziell für den regionalen Luftverkehr unter Minimalbedingungen entwickelt. Hohe Wirtschaftlichkeit und leichte Wartung durch modulare Bauweise machen diesen Kopter zu einem Exportschlager, vor allem in Afrika, wobei ihm zugute kommt, daß der Intercity auf keinerlei Lenk- und Leitsysteme angewiesen ist, sondern nur eine halbwegs glatte Landefläche benötigt. Erhältlich in Personen- und Lastvariante.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Intercity	3	120/200	4/3	4	2	280k¥

Sitze: 2 Schalensitze

Einstieg: 2 Standard

Verbrauch: 40 l/100 km **Treibstoff:** IC/800 Liter

Zuladung: 6 LE Stauraum + 200 LE Frachtraum
Extras: Fly-by-Wire-System, Integrierte Steuerung

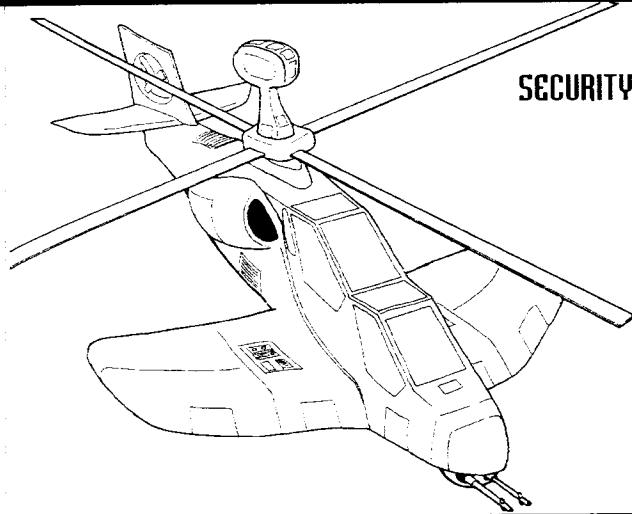
Passagiervariante: Einstieg 2 + 2 Standard, 12 Sitzbänke, Bordbar, Toilette, 80 LE Frachtraum; +95 k¥

>>>>[In der Tat verdammt wartungsfreundlich. Wenn man mal von der Geschwindigkeit absieht, aus der kaum was rauszukitzeln ist, bietet der Intercity auch eine ganze Menge Spielraum für den Heimwerker.]<<<<
—Atze <06:21:10/27-AUG-54>

>>>>[Mit ein wenig Gefummel kriegt man den Kolibri-Motor eingebaut, vorzugsweise die SP-Turbo-Variante. Bringt etwa 50% Geschwindigkeitszuwachs.]<<<<
—Motorhead Maria <23:47:28/29-AUG-54>

EUROSYSTEMS TIGER

HUGHES AIRSTAR 2050



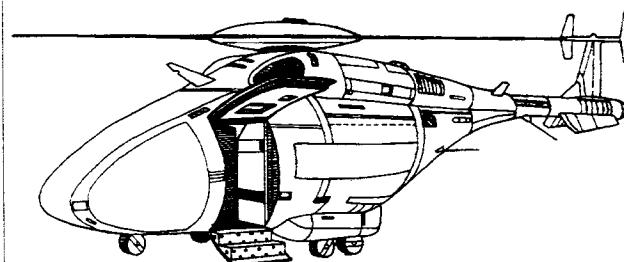
Lange Zeit der typische europäische Kampfhubschrauber, ist der deutsch-französische Tiger mittlerweile von der Entwicklung überholt und im militärischen Bereich nur noch in wenigen Armeen anzutreffen. Die noch flugfähigen etwa 1.800 Exemplare der letzten Baureihen (2007/A4, Baujahre 2027 bis 2034) finden jetzt – deuriert – ihren Weg auf den Markt und werden vor allem von Konzerntruppen mit engeren Budgetanforderungen geschätzt.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Tiger	3	250/480	3/9	6	3	980k¥

Sitze: 2 hintereinanderliegende integrierte Schalensitze
Einstieg: 2 einzeln schwenkbare Kanzeldacheinstiege
Verbrauch: 100 l/100 km **Treibstoff:** IC/1.400 Liter
Zuladung: 6 LE Stauraum
Sensoren: Sicherheit II (5)
ECM/ECCM: jeweils Sicherheit II (2)
Weitere Merkmale: Sitze gelten als Schleudersitze mit Crashkäfig, Fly-by-Wire-System (1), Integrierte Steuerung, doppelter Hardpoint unter dem Kinn, externe Waffenträger unter den Stummelfügeln für jeweils 3 LE Raketen/Lenkwaffen.

>>>>[Ein Sperber oder Aguilar macht zwar mehr Bumm, aber einen Ex-Milspec-Heli in Konzernhand sollte man wirklich nicht unterschätzen. Ganz nebenbei: Die Deutschkatholen haben ebenfalls alte Tiger in ihren Arsenalen.]<<<<
—Atze <23:16:49/23-SEP-54>

>>>>[Die Signatur lässt sich übrigens nicht mehr verbessern. Ich hab' alles ausprobiert, und es gibt keine Lösung, die nicht die restliche Performance ruiniert. Aber da die Signatur beim Tiger fast nur von der Motor-/Rotor-Konfiguration abhängt, sollte man sich ruhig einen gebrauchten zum Ausschlachten oder Umbauen zulegen.]<<<<
—Apex <04:23:25/24-SEP-54>



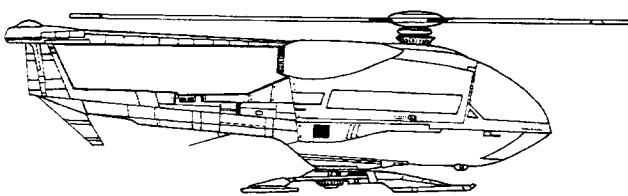
Der Airstar ist der mittlere Heli im Bereich der Manager- oder Luxuspendler, der die Erreichbarkeitsvorteile eines Senkrechtstarters serienmäßig mit Einrichtungen verbindet, wie man sie normalerweise nur an Bord der teuersten Luxusflugzeuge antrifft. Bei der Konstruktion genoß auch die Geräuschdämmung eine hohe Priorität.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Airstar	4	190/260	4/6	3	4	900k¥

Sitze: 2 Schalensitze im Cockpit
Einstieg: 2 + 2 Standard + 1 doppelformatisch
Verbrauch: 50 l/100 km **Treibstoff:** IC/4.500 Liter
Zuladung: 10 LE Stauraum
Optionen: Die Managervariante weist neun Schalensitze auf. Die Superluxusvariante hat fünf Luxusschalensitze in einer salontypischen Anordnung, Erfischungs-/Toiletteneinrichtungen und eine umfassende Kommunikationsanlage.

>>>>[Lone Star Security benutzt die Dinger ausgiebig bei seinen Manager-Personenschutz-Einsätzen, aber man sollte sie trotzdem nicht für leichte Beute halten, Chummers, denn sie sind alle bewaffnet. Ein paar sind sogar Q-modifiziert, also das Nächste bestrengt nach getarnten Angriffshelis!]<<<<
—Nightmare <21:13:12/12-01-52>

>>>>[Du hast nicht mal zur Hälfte recht, Chummer. Ich bin gestern auf eine dieser Mühlen gestoßen, die – soweit ich das feststellen konnte, während ich ihr da draußen nachsetzte – mit einer Mischung aus Vindicator-Minikanonen, irgendwelchen schweren MGs und Raketenwerfern bestückt war. Bis zu dem Moment, als sie in unseren Hinterhalt tappte, sah sie einfach wie 'n normaler Airstar aus. Ein echtes Trojanisches Pferd!]<<<<
—Red Rover <03:12:15/29-08-52>



Der Stallion hat seit seiner Markteinführung die höchste produzierte Stückzahl unter allen Hubschraubern erreicht (wie es 2012 schon dem WK-1 gelang), und er wird weltweit in Lizenz gefertigt. Das 2050er Modell wurde umstrukturiert, um die allerneueste Technologie zu berücksichtigen, und es repräsentiert damit den größten Gegenwert fürs Geld unter allen zur Zeit erhältlichen mittleren Helis (schließlich haben sich die grundlegenden Konstruktionskosten schon vor Jahren amortisiert). Eine Vielzahl interner Konfigurationen ist erhältlich.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Stallion	5	170/250	4/0	4	3	300k€

Sitze: 2 Schalensitze

Einstieg: 2 Standard + 1 doppelformatig

Verbrauch: 40 l/100 km

Treibstoff: IC/1.250 Liter

Zuladung: 10 LE*

Optionen: Das Pendlermodell hat zwölf Schalensitze in 2-Gang-2-Anordnung. Das Managermodell bietet sechs Schalensitze. Das Frachtmodell hat sechs Klappbänke und eine Zuladung von 10(+18) LE Fracht bzw. 10(+30) LE, wenn die Sitze entfernt werden. Die Militärvariante ist genauso angelegt wie das Frachtmodell, hat aber R/P 5/3.

*: Alle Modelle können 150 LE Fracht unter dem Rumpf tragen, aber der Verbrauch steigt dadurch auf 100 l/ 100 km.

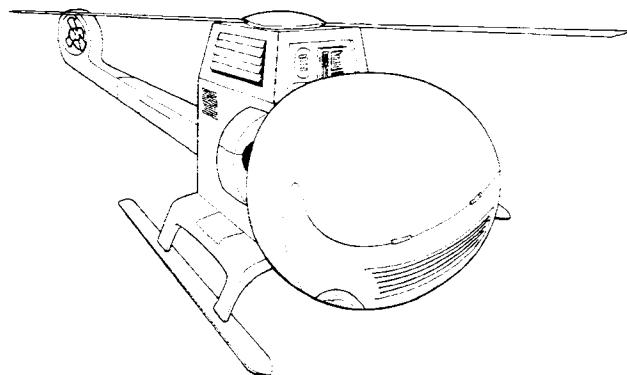
DocWagon-HTRT-Modell: GS 165/235, R/P 5/6, Verbrauch 0,23 km pro Liter, Zuladung 2 LE Stauraum + Platz für einen Patienten und 1 Sanitäter, 2 Hardpoints (normalerweise mit SMGs und je 1.000 Schuß Munition)

>>>>[Diese Konstruktion ist so verbreitet, daß die Wartung viel einfacher als üblich ausfällt, und Ersatzteile findet man mühelos überall.]<<<<

—Pumper <17:51:32/12-06-52>

>>>>[Gar nicht nötig, dieses Baby zu militarisieren. Man montiert einfach 'n paar MGs an der hinteren Kabinentür, und sie ist bereit zum Rock'n'Roll!]<<<<

—Zombie <18:31:41/18-08-52>



Der Grashüpfer ist der erste einer geplanten neuen Generation von FunHelis, die mit dem neuen 3A-Pilotenschein geflogen werden dürfen. Diese Hubschrauber in Leichtbauweise sind dazu gedacht, die individuelle Mobilität zu erhöhen und die überfüllten Heliports zu entlasten, da sie an fast beliebigen Orten starten und landen können.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Grashüpfer	3	90/200	3/0*	4	1**	110k€

Sitze: Doppelsitzbank

Einstieg: voll klappbares Kanzeldach

Verbrauch: 25 l/100 km

Treibstoff: IC/150 Liter

Zuladung: 3 LE Stauraum

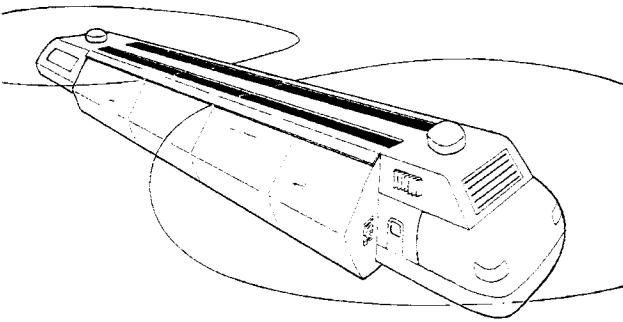
*) Die Leichtkonstruktion erschwert den Einbau von Panzerung; alle Nachteile bei der Verbesserung des Panzerungswertes (s. Seite 127) werden verdoppelt; der Preis bleibt jedoch gleich. Die Maschine ist nicht zur Aufnahme von Hardpoints geeignet.

**) ein reines Kollisionswarnradar und Lull-Leitsystem

>>>>[In etwa so nützlich wie ein Kropf – ein unnötiges Spielzeug für die Kids der Oberschlipse.]<<<<
—Bat Boy <01:28:02/28-AUG-54>

>>>>[Aber ziemlich gut als Basis für eine Fernsteuerung geeignet. Außerdem läßt sich ein Grashüpfer binnen einer Stunde zusammenbauen oder demontieren, auch wenn das eigentlich nicht vorgesehen ist.]<<<<
—Atze <05:44:21/28-AUG-54>

MESSERSCHMITT-KAWASAKI ALBATROSS



Mit diesem großen Lastenhubschrauber versuchte MK im Jahre 2044, in jenes Marktsegment einzubrechen, das vom Ares Dragon und der Mi-32 dominiert wird. Der Albatross basiert auf einem ähnlichen Modulkonzept wie der Dragon und lässt sich leicht von Passagier- zur Frachtvariante umrüsten. Beachtenswert ist die große Wirtschaftlichkeit der Maschine.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Albatross	5	150/280	7/3	3	3	720k¥

Sitze: 2 Schalensitze im Cockpit

Einstieg: Bodenluke

Verbrauch: 150 l/100 km **Treibstoff:** IC/4.000 Liter

Zuladung: 6 LE Stauraum im Cockpit + 12 LE Stauraum in der übrigen Zelle

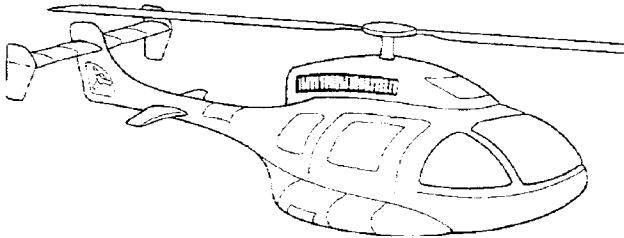
Frachtvariante: trägt einen Sieben-Meter-Container mit 1.000 LE, Motorwinde mit 2 Tonnen Zugkraft

Passagiervariante: trägt einen Passagiercontainer: 2 + 2 Seitentüren, 48 Sitzbänke in 2-Gang-2-Anordnung, Bordküche, Toilette, Satkom-Anlage, 100 LE Frachtraum; +75 k¥

>>>>[Eine etwas eigenwillige Konstruktion, die aber mit einem ordentlichen Fly-by-Wire-System, aufgebohrtem Motor und ähnlichem Kleinkram deutlich an Performance gewinnen kann.]<<<<
—Motorhead Maria <00:08:48/30-AUG-54>

>>>>[Vor allem die nach hinten offene Gerüststruktur bietet einige Möglichkeiten, z.B. als Fahrzeugtransporter oder Drohnenträger.]<<<<
—Mad Merc <22:45:11/02-SEP-54>

MESSERSCHMITT-KAWASAKI KOLIBRI



Dieses 4-Personen-Lufttaxi erfreut sich vor allem in den großen Ballungszentren wie dem Ruhrplex größter Beliebtheit. Genau für diese Zwecke – den schnellen, möglichst halbautomatischen Intracity-Verkehr – wurde die Maschine auch konzipiert und erfüllt ihre Aufgaben mit Bravour. Eine leicht gesicherte Variante ist sowohl bei der Polizei als auch bei BuMoNA im Einsatz.

Kolibri-Zivilvariante

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Kolibri	4	150/280	4/6	4	2	240k¥

Sitze: 1 + 4 Schalenplätze

Einstieg: 2 doppelformatische Seitenschiebetüren

Verbrauch: 60 l/100 km **Treibstoff:** IC/600 Liter

Zuladung: 4 LE Stauraum + 10 LE Frachtraum

Kolibri-SP-Variante

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Kolibri SP	4	160/320	4/9	5	2	295k¥*

Sitze: 1 + je nach Option

Einstieg: meist 2 doppelformatische Seitenschiebetüren

Verbrauch: 100 l/100 km **Treibstoff:** IC/650 Liter

Zuladung: 4 LE Stauraum + je nach Option

*) ohne Waffen, Sensoren und ECM/ECCM

Optionen:

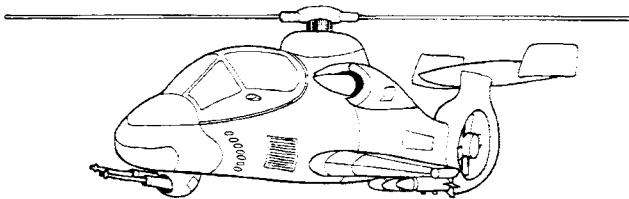
SEK-Transporter: 6 Sitzbänke, 5 LE Frachtraum, meist mit schwerem MG und koaxialem Automatik-Granatwerfer in zentraler Bodenwanne (+45 k¥)

Leichter Stadtkampfhubschrauber: 2 starr nach vorne gerichtete schwere Gatling-MGs mit je 1.000 Schuß Munition, seitliche Stummelflügel mit je 2 LE für Lenkwaffen (+170 k¥); meist mit Sicherheit-II-Elektronik für Sensoren, ECM/ECCM ausgestattet

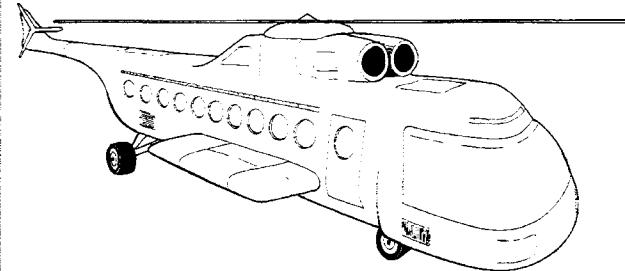
BuMoNA-Transporter: Laderaum bietet zwei Patienten und zwei Sanitätern sowie medizinischem Gerät Platz; leichtes MG und automatischer Granatwerfer (jeweils nichtletal bestückt) in Bodenwanne (+280 k¥); meist mit Sicherheit-I-Sensorik, bisweilen mit ECM/ECCM ausgestattet

>>>>[Hat eigentlich irgend jemand mal den Grund herausgefunden, warum die "Zivil"-Variante Panzerplatten spazierenfliegt? Ich dachte, ich frag mal.]<<<<

—Sssprint <01:28:04/22-SEP-54>



Der neueste Zugang zur MK-Heli-Familie basiert auf den deutsch-japanischen CHX-2050-Studien zur Entwicklung eines universell konfigurierbaren Angriffs-/Unterstützungshubschraubers und ist sowohl für den Militär- als auch den Polizeieinsatz geeignet. Für letzteres wird er allerdings bislang selten verwandt, da die hohen Anschaffungskosten nur für wenige Sicherheitsunternehmen im Rahmen der Möglichkeiten liegen.



Wenn irgendein Passant auf der Straße einen 'typisch russischen' Hubschrauber beschreiben sollte, käme dabei fast immer eine der Varianten der Mi-32 heraus. Dieser Großraumhelikopter (im Vertrieb von rostvertol-Mil) existiert wahrscheinlich in genauso vielen Varianten wie der Ares Dragon und ist aus dem europäischen Luftverkehr nicht wegzudenken. Die enorme Robustheit und Wartungsfreundlichkeit der Maschine und der niedrige Preis haben dafür gesorgt, daß von diesem – mittlerweile fast 25 Jahre alten – Modell noch gut 8.000 Exemplare im Einsatz sind und auch keine Tendenz zeigen, den Weg allen Altmetalls anzutreten.

RIGGERT-HANDBUCH /// LUFTFAHRZEUGE /// ROTORMASCHINEN

Sperber-SP-Basiszelle

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Sperber SP	4	240/430*	4/9	4*	3	3M¥

Sitze: 2 hintereinanderliegende Schalensitze

Einstieg: klappbares Kanzeldach + Bodenluke

Verbrauch: 75 l/100 km

Treibstoff: IC/800 Liter

Zuladung: 5 LE Stauraum

Sensoren: Sicherheit II (5)

ECM/ECCM: je Sicherheit II (2)

Weitere Merkmale: Unterkinn-Hardpoint (für einen Mikroturm, meist mit schwerem MG und 1.000 Schuß Munition), 2 Hardpoints in den Stummelflügeln (meist mit je einem automatischen Granatwerfer und 50 Granaten)

*) im Schleichmodus (heruntergefahrenes Triebwerk): GS 180/360, SIG 6

Einpersonen-Variante: HDG 3 durch Fly-by-Wire-System (1), PIL 4, 1 Schalensitz, Einstieg über klappbares Kanzeldach, ECM und ECCM jeweils Sicherheit III (3); +500k¥

Sperber-Milspec-Basiszelle

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Sperber Mil	4	240/430*	4/12	5*	3	3,5M¥

Sitze: 2 hintereinanderliegende integrierte Schalensitze

Einstieg: klappbares Kanzeldach + Bodenluke

Verbrauch: 100 l/100 km

Treibstoff: IC/1.500 Liter

Zuladung: 2 LE Stauraum

Sensoren: Militärisch I (6)

ECM/ECCM: je Militärisch I (4)

Weitere Merkmale: Unterkinn-Hardpoint für Mikroturm vorbereitet, 2 Hardpoints mit je 2 LE in den Stummelflügeln, 2 Firmpoints mit je 1 LE an den Flügeln

*) im Schleichmodus: GS 180/360, SIG 7

Einpersonen-Variante: HDG 2 durch Fly-by-Wire-System (2), PIL 4, 1 Schalensitz, Einstieg über klappbares Kanzeldach, Sensoren, ECM und ECCM jeweils Militärisch II (3); +5M¥

Mi-32	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
	5	150/300	6/3	2	2	400k¥

Sitze: 3 Schalensitze im Cockpit

Einstieg: 2 Standard + je nach Variante

Verbrauch: 200 l/100 km **Treibstoff:** IC/5.000 Liter

Zuladung: 8 LE Stauraum + je nach Variante

Passagiervariante: Einstieg + 2 doppelformatische Türen, 72 Sitzbänke in 3-Gang-3-Anordnung, Bordküche, 2 Toiletten, 120 LE Frachtraum; +80 k¥

Frachtvariante: Einstieg + 2 doppelformatische Seitentüren + doppelformatische Heckrampe, 800 LE Frachtraum, 2 Motorwinden mit je 2 Tonnen Zugkraft

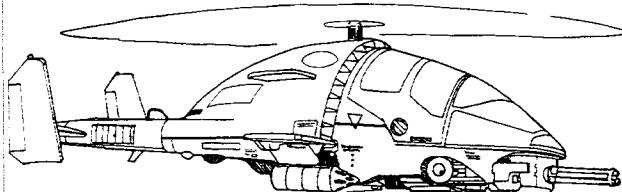
>>>>[Man sollte nicht vergessen, daß es dazu noch mindestens zwei Gunship-Varianten, eine Luftlande-Version, zwei militärische Lastversionen, eine Sensorenplattform und einen Drohnenträger gibt.]<<<<

—Jagdpanther <04:03:42/17-AUG-54>

>>>>[Es gibt genau eine positive Sache zu diesen Mühlen zu vermelden: Sie sind so teuer, daß sie kaum verbreitet sind.]<<<<
—Bat Boy <00:16:20/01-OKT-54>

NORTHRUP PRC-42B WASP

SECURITY



Der Wasp-Heli, der speziell für Sicherheitsarbeit ausgelegt ist, besitzt etliche wichtige Vorzüge, die ihn für die meisten Profis im Sicherheits- und Polizeibereich zum Flugzeug der Wahl machen. Der offenkundigste Vorzug besteht darin, daß man die Maschine aufgrund ihrer Bauart leicht zerlegen kann, um sie dann am Boden zu transportieren, ohne daß man dazu Spezialwerkzeuge oder besonders geschultes Personal benötigte. Die Zerlegung dauert 20 Minuten, das erneute Zusammensetzen 30 Minuten, und die Teile benötigen nur minimale Ladekapazität auf einem handelsüblichen Pickup. Der zweite wichtige Vorzug besteht darin, daß der Wasp kaum geortet werden kann, wenn die Hauptrotoren im Autorotationsbetrieb laufen, was einen Schleichenanflug auf das Ziel ermöglicht.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Wasp	3	65/130	1/0	3/5	0	220k¥

Sitz: Einzelschalensitz
Einstieg: voll bewegliches Kanzeldach

Verbrauch: 35 l/100 km **Treibstoff:** IC/75 Liter
Zuladung: 2 LE unter dem Sitz
Sensoren: Sicherheit I (4) **ECM/ECCM:** -/Sicherheit I (1)
Weitere Merkmale: Die zerlegte Maschine benötigt für den Transport 15 LE Ladekapazität. Ein Unter-Kinn-Firmpoint kann installiert werden, aber die Waffe kann nur um 45° aus der Vorwärtsrichtung schwenken. Der Wasp ist in der Lage, eine außen befestigte Fracht von 10 LE zu befördern, was den Verbrauch verdreifacht, die Geschwindigkeit halbiert und das Handling verdoppelt.

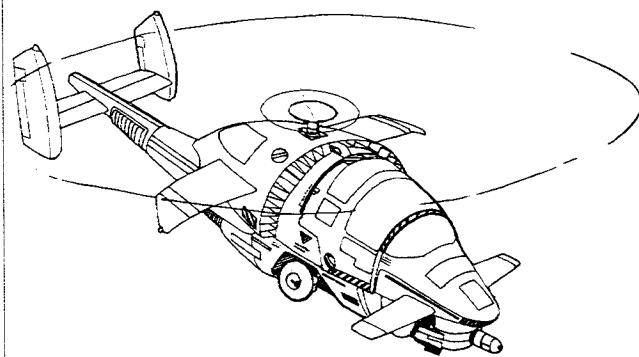
>>>>[Glaubt nicht alles, was ihr lest, Chummers. Sie haben recht, man braucht nur 30 Minuten, um die Mühle zusammenzubauen, aber wenn man es nicht genau richtig macht, leidet darunter das Handling und geht der Verbrauch steil hoch. Man braucht 'nen Mechaniker, um die Arbeit zu checken, was auch der Grund ist, warum die meisten Wasp-Piloten wenigstens über ansatzweise Mechanikerqualitäten verfügen.]<<<<
—Pumper <01:21:56/13-03-52>

>>>>[Auch die Schwärmerei über den Autorotationseffekt sollte man mit Vorsicht genießen! Das Handling wird dadurch absolut beschissen, und die verdammte Mühle nimmt die Flugeigenschaften eines stromlinienförmigen Ziegelsteins an! Das Gleitverhältnis sinkt auf 4:1, was heißt, es geht pro Meter Vorwärtsbewegung um 4 Meter nach unten.]<<<<
—Zombie <17:01:52/19-03-52>

Optionspaket der F-Serie: HDG 2; R/P 2/6; SIG 5/7; 74k¥

NORTHRUP PRC-44B YELLOWJACKET

SECURITY



Dieses Modell beruht auf dem Wasp-Grundchassis, das die Konstrukteure einmal richtig durch die Mangel drehten, um einen klassischen leichten paramilitärischen Heli zu produzieren. Während sie einerseits die Zerlegung und den Autorotations- "Schleichmodus" beibehielten, bietet der Yellowjacket zusätzlich eine verstärkte Flugzelle, umfassende Nachtfluginstrumentierung und eine verstärkte Waffenbestückung.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Yellowjacket	4	65/130	2/0	3/5	0	280k¥

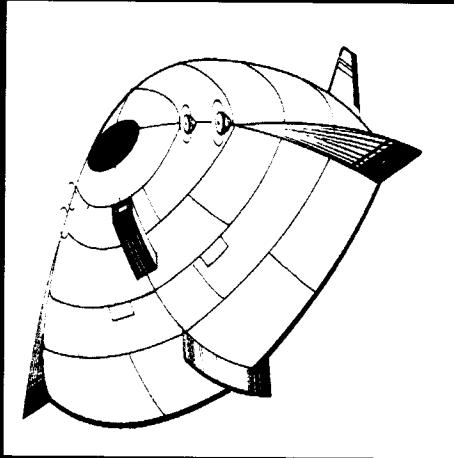
Sitz: 2 Schalensitze
Einstieg: voll bewegliches Kanzeldach
Verbrauch: 50 l/100 km **Treibstoff:** IC/125 Liter
Zuladung: 3 LE Stauraum unter dem Sitz
Sensoren: Sicherheit I (4) **ECM/ECCM:** -/Sicherheit I (1)
Weitere Merkmale: Benötigt im zerlegten Zustand 30 LE Frachtkapazität für den Transport. Ein kinnmontierter Mikroturm mit 270° Feuerbereich ist erhältlich. An der Rumpfmitte angesetzte Stummeltragflächen, die nur an diesem Modell erhältlich sind, können jeweils mit 5 LE an Waffen bestückt werden. Ein optionaler, unter dem Rumpf montierter, nach vorne fixierter Zwillingsfirmpoint kostet +5k¥.

>>>>[Wenn die Mühle volle Bestückung mitschleppt, sinkt das Flugverhalten beträchtlich, also achte lieber darauf, daß es keinen heißen Tanz gibt!]<<<<
—Whizzer <21:32:43/18-06-52>

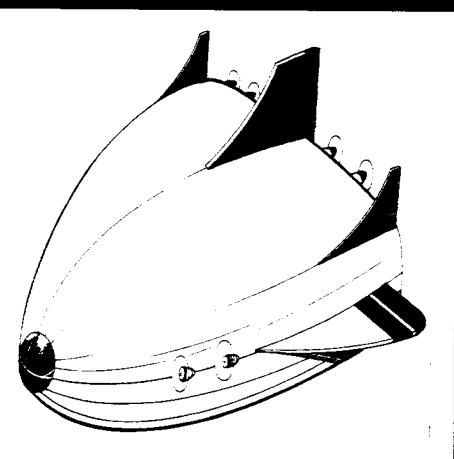
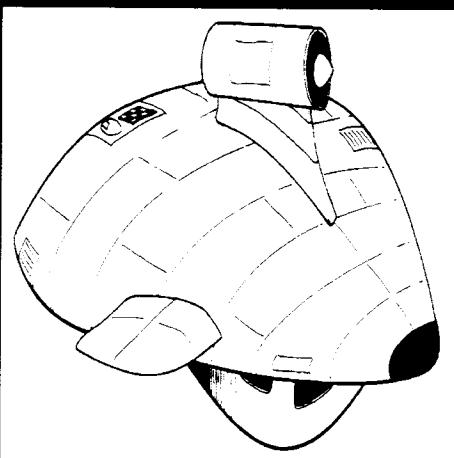
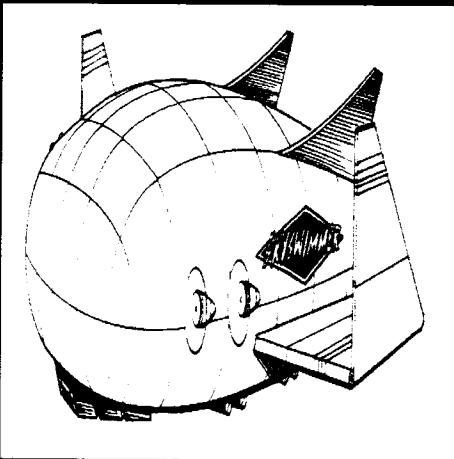
>>>>[Ist irgendwem aufgefallen, wie langsam diese Scheißmühlen sind, selbst im Vergleich mit zivilen Helis?]<<<<
—Red Thunder <16:51:12/02-07-52>

Verbessertes Modell der "F"-Serie: Nach sorgfältiger Analyse von Jahren des Feldeinsatzes und der Einsatzabschlußberichte bietet Northrup jetzt ein verbessertes Modell der PRC-42 Wasp und PRC-44 Yellowjacket an. Die "F"-Serie zeichnet sich durch verstärkten Schutz gegen Handfeuerwaffenbeschuß, verbessertes Handling, einen verbesserten Motor, um den Leistungsstandard zu halten, sowie eine reduzierte Signatur aus. Alle Northrup-Vertretungen bieten Rabatte auf Komplettanlagen des Maschinenparks eines Kunden.

Optionspaket der F-Serie: HDG 3; R/P 3/9; SIG 5/7; 110k¥

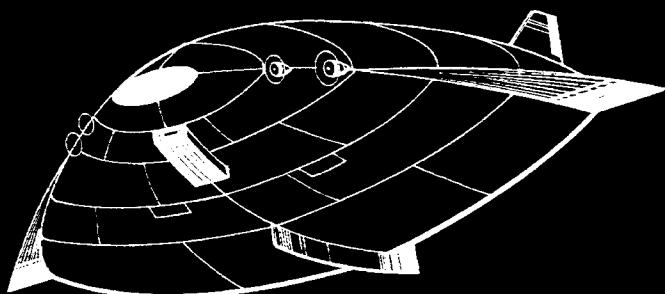


07

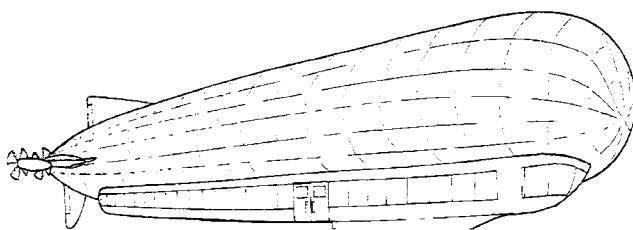


LUFTSCHIFFE

>>>>[HÄTTE WOHL KAUM JEMAND GEDACHT, DASS DIE ZEPPELINE ZURÜCKKOMMEN. ABER DIE VORTEILE - GERADE FÜR DEN SCHWERLASTTRANSPORT ÜBER OZEANE ODER BEI SCHLECHTEN LANDEBAHNEN - SIND UNÜBERSEHBAR. MAN SOLLTE HALT NUR NICHT AUF DIE IDEE KOMMEN, EINEN ZEP FÜR EINEN EUROFIGHTER ZU HALTEN ...]<<<<
—ARCO <19:20:44/26-OKT-54>



AIRBUS AL 800



Mit der AL 800 hat Airbus Industries sich erstmals auf den Markt für Passagierluftschiffe gewagt und auf Anhieb einen Achtungserfolg errungen. Die Maschine dürfte die ökonomischste Möglichkeit überhaupt darstellen, große Menschenmengen an weit entfernte Orte zu transportieren. Die Beibehaltung der Ellipsoid-Form führt zu deutlich niedrigeren Produktionskosten.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
AL-800	4	80/200	10/3	5	4	2M¥

Sitze: 2 + 4 Schalensitze im Cockpit

Einstieg: Bodenluke zum Cockpit, 2 + 2 Standardseitentüren

Verbrauch: 30 l/100 km

Treibstoff: IC/4.500 Liter

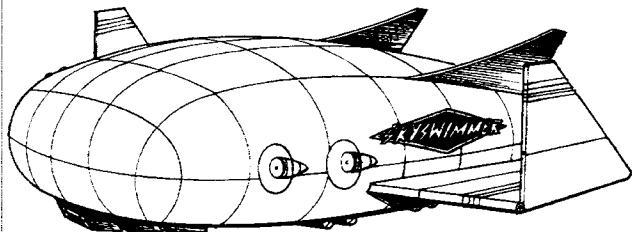
Zuladung: je nach Passagierzelle

Mittelstrecken-Version: 8 Vierpersonen-Kabinen, 8 Zweipersonen-Kabinen, 640 Sitzbänke in zweistöckiger 3-Gang-3-Anordnung, Bordrestaurant, Lounge, 8 Toiletten, 2 Unterhaltungszentren, Satkom- und Satnav-Systeme; +480 k¥

Langstrecken-Version: 1 Schlafabteil für 72 Personen, 36 Sechspersonen-Kabinen, 36 Vierpersonen-Kabinen, 18 Einzelkabinen, 2 Bordrestaurants, Lounge, 12 Toiletten, 2 Unterhaltungszentren, Satkom- und Satnav-Anlage; +1,2M¥

>>>>[Das Schlafabteil in der Langstreckenversion ist ein fliegendes Sarghotel, die "Restaurants" sind Aldiburger oder Automatencafés, der bordeigene Matrixzugang bricht bisweilen zusammen – aber sonst ist es schon ein Erlebnis, über die Sahara oder die pazifische Inselwelt zu gondeln ...]<<<<
—Ratt <23:05:36/21-AUG-54>

AIRSHIP INDUSTRIES SKYSWIMMER



Als reines Freizeit-SHAPELY-Luftschiff besteht der Hauptantrieb des Skyswimmer aus solarelektrisch betriebenen, kardanisch aufgehängten und geführten Propellern, wobei Mini-Turboprops als Reservesystem für den Notfall zur Verfügung stehen. Die Reichweite des Skyswimmer ist unbegrenzt, soweit das Wetter mitspielt, und durch sein einzigartiges Klappspitzendesign an den Tragflächen ist er nicht auf konventionelle Flugfelder oder Helipads beschränkt. Das Flugdeck und die Passagierskabine bilden ein zentrales Rückgrat für das gesamte Gefährt, wobei die Kabinenfront etwa zwei Meter über das vordere Ende des Flugrumpfes hinausragt. Die Maße betragen ohne den Flugrumpf 18 mal 7 Meter.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Skyswimmer	3	90/180*	6/3	8	2	100k¥

Sitze: 2 + 4 Bank

Einstieg: 2 + 2 Standard

Verbrauch: **

Zuladung: 30 LE***

* elektrisch; nur Turboprop: GS 60/120; bei dualem Antrieb: GS 110/220.

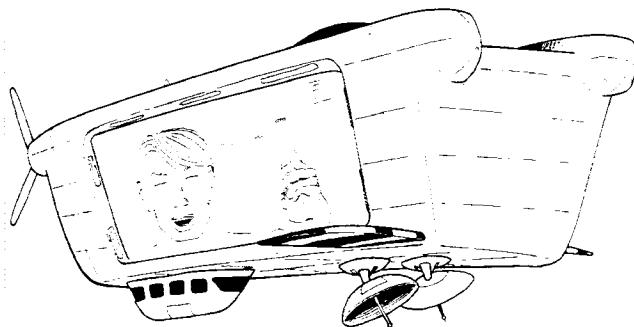
**) Der elektrische Verbrauch beträgt an sonnigen Tagen Null, da die Außenfläche dieses Luftschiffes aus SunCell™-Einheiten besteht, die 400 EE pro Stunde liefern. Die Energie für den Elektroantrieb kommt je nach Wunsch direkt aus den Solarzellen oder aus einer 200-EE-Speicherbatterie, und das mit einer Rate von 15 EE/100 km. Die Turboprops haben einen Verbrauch von 10 l/100 km und von 5 l/100 km bei dualem Antrieb. Für sie steht ein 125-Liter-Tank zur Verfügung.

***) Ladebucht kann zu einem zusätzlichen Passagierabteil umgerüstet werden. Jede LE an zusätzlicher Fracht oder Ausrüstung reduziert die Geschwindigkeit um -5/-15 und erhöht den Verbrauch um 2%.

>>>>[Super geeignet für den High-Tech-Überwachungspiloten oder den Schmuggler mit hochwertigen Gütern von geringer Masse. Die minimale Signatur und die praktisch unbegrenzte Reichweite machen die Mühle zu einem Muß, Chummers.]<<<<
—Blue Angel <21:13:43/21-05-52>

>>>>[Unbestätigten Gerüchten zufolge benutzen Erwachte Kräfte in Mittel- und Südamerika modifizierte Skyswimmer mit Sensoren und/oder Bewaffnung zum Schutz vor Schmugglern. Natürlich kann es sich dabei um einen bedeutungslosen Punkt handeln, da sie gerüchteweise sogar echte Drachen benutzen!]<<<<
—Nightmare <11:48:32/29-05-52>

FUCHI-ZEPPELIN AD-401



Als erstes Produkt einer Kooperation zwischen Fuchi und den Zeppeleinwerken gibt es seit 2054 den AD-401, ein Luftschiff speziell für Werbezwecke, auf dem Markt. Die ungewöhnliche Form der Auftriebszelle ermöglicht es, große Werbeflächen (bis zu 48 x 27 m) zu plazieren, während die bordeigenen Sendeanlagen in der Lage sind, vier Rundfunk- und zwei Trideokanäle lokal zu verbreiten. Der Elektroantrieb und die geringe Besatzungszahl sorgen schließlich dafür, daß die Werbemaßnahmen nicht zu kostspielig werden. Neben Werbeunternehmen setzen vor allem Lokalsender den AD-401 gerne zur Berichterstattung von Großveranstaltungen ein.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
AD-401	4	60/120	8/3	7*	3	240k¥

Sitze: 3 Schalenplätze im Cockpit, 3 Sitzbänke in der Sendestation

Einstieg: Bodenluke + 2 Standard

Verbrauch: 40 EE/100 km **Treibstoff:** ImpElec/300 EE

Zuladung: 12 LE Stauraum + 50 LE Laderaum**

*) mit deaktivierten Sendeanlagen und Werbeflächen; im Betriebsmodus ist ein AD-401 natürlich nicht zu übersehen

**) noch freie Ladekapazität; die Sendeanlagen (für Radio, TV und 3V, mit ECM Stufe 4) und ihre Bedienungskonsolen sowie die Steuerungseinheiten für die Werbeflächen verbrauchen insgesamt 60 LE. Der freie Raum wird häufig mit Kameras, entsprechender Sensorik und Beobachtungsdrohnen für Live-Übertragungen genutzt.

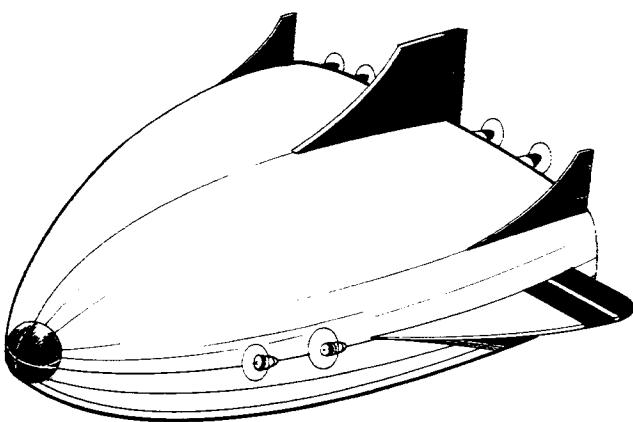
>>>>[Nicht gerade fix, aber gerade als Beobachtungsplattform hervorragend geeignet, zumal man jede Menge Elektronik unterbringen kann, die man sonst nur miniaturisiert und schweineteuer bekommt.]<<<<

—Spot <03:25:19/19-SEP-54>

>>>>[An der Geschwindigkeit läßt sich noch ein bißchen feilen, genauso wie an der Signatur.]<<<<

—Arco <22:29:46/22-SEP-54>

GOODYEAR COMMUTER-47



Ein kleines SHAPELY-Luftschiff, das vor allem für den persönlichen Gebrauch oder zur Managerbeförderung gedacht ist. Der Commuter-47 beruht auf dem heute üblichen dreieckigen Flugrumpf, aber im Gegensatz zum LZ-2049 sind Flugdeck und Passagiereinrichtungen vollständig in der 25 x 10 Meter messenden Flugzelle enthalten. Die Steuerkabine befindet sich im Bug und ist von einer Spezialglaswand umschlossen, die guten Ausblick nach vorne, oben und unten bietet.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Commuter-47	3	150/300	8/3	8	2	225k¥

Sitze: 2 + 1 Sitzbänke

Einstieg: 1 + 2 Standard

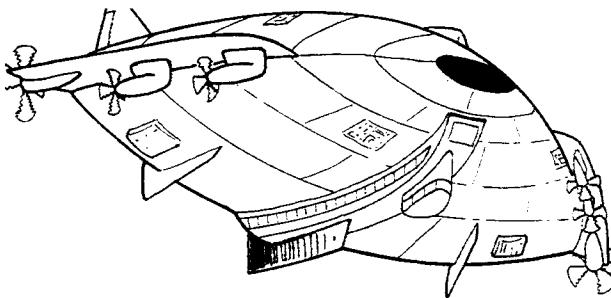
Verbrauch: 15 l/100 km **Treibstoff:** IC/600 Liter

Zuladung: 75 LE*

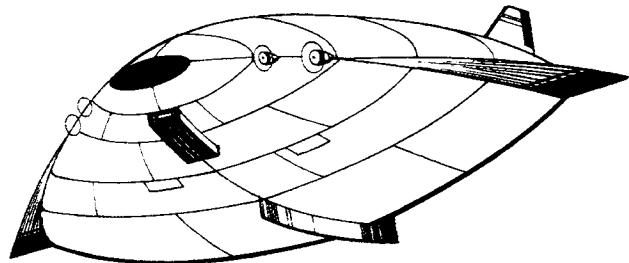
*) Die Passagierbucht weist eine Kapazität von 50 LE auf, normalerweise in einer Konfiguration mit sechs Einzelschalensitzen, Toilette/Erforschungskabine und Kommunikationsanlage, obwohl auch andere Arrangements angeboten werden. Die Ladebucht hat eine interne Kapazität von 25 LE.

>>>>[Seid vorsichtig mit der Mühle, Leute! Ich bin beinahe mit einer abgestürzt und verbrannt. Sie hatte erst 50 Prozent Schaden eingesteckt, als der linke Motor einfach ausfiel – keine Warnung, kein Garnix. Ich denke, die Ärsche haben an der internen Struktur gespart.]<<<<
—Elfbasher <05:42:21/12-08-52>

>>>>[Man sollte vorsichtig sein, weil strukturelle Schäden an diesen Viechern schlecht zu erkennen sind. Die Mühle kann ganz okay aussehen, aber wer weiß schon, was vielleicht durch die Haut gedrungen ist und sich an 'ner Verstrebung zu schaffen gemacht hat?]<<<<
—Pumper <19:34:51/17-08-52>



Diese reine Exportversion des großen Frachluftschiffs erfreut sich in Afrika, Südamerika und Ozeanien großer Beliebtheit, da sie sowohl über ein enormes Frachtvolumen als auch eine bis ins Extrem getriebene Wartungsfreundlichkeit verfügt. Die 2040 erstmals gezeigte SHAPELY-Maschine war mit ihren Abmessungen von 234 Metern Spannweite und 110 Metern Länge bis zur Einführung der 2051-C das größte existierende Luftschiff überhaupt.



Der LZ-2049 ist das neueste SHAPELY(SHaped Airfoil Positive Enhanced Lift, Auftriebsunterstützungsform)-Luftschiff der berühmten Zeppelinwerke. Das für den kommerziellen Einzlkunden gedachte Luftschiff (bei dem jedoch trotzdem nicht an Qualität gespart wurde) nutzt den inzwischen üblichen dreieckigen Flugrumpf, wobei die Steuersektion und das Passagier-/Frachtdeck in die Tragfläche integriert sind. Die Flugzelle besteht aus den üblichen verstärkten Kohlefaserverbindungen, und die Außenflächen wurden dort, wo zusätzliche Verstärkung erforderlich ist, mit Platten einer Metalllegierung abgedeckt. Die Spannweite beträgt 65 m, die Länge vom Bug bis zum Heck 26 m. und von der vorderen Tragflächen spitze zum Heck sind es 24 m. Der Vorteil des bauartbedingten Auftriebes ohne Energieverbrauch und Brandgefahr ist für jedes lenkbare Luftschiff ein wichtiges Verkaufskriterium, und niemand macht das besser als die anerkannten Meister auf diesem Gebiet, die Zeppelinwerke!

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
LZ-2040/mi2	3	100/200	13/3	6	2	1,5M¥

Sitze: 4 Schalensitze im Cockpit

Einstieg: 2 Standard

Verbrauch: 30 l/100 km **Treibstoff:** IC/4.500 Liter

Zuladung: 15 LE Stauraum + 6.500 LE Laderraum*

*) normalerweise sechs Sieben-Meter-Container (zwei neben-, drei hintereinander), entweder als reine Frachteinheiten oder als Passagiermodule für jeweils 30 Personen auf Schalensitzen (10 Reihen in 2-Gang-1-Anordnung) mit 2 Toiletten und Flugbegleiterstation, Einstieg 2 Standard + Hecktür (zu den anderen Modulen); + 25 k¥ pro Frachtcontainer, + 50 k¥ pro Passagiercontainer. Die verbleibenden 500 LE Frachtraum werden in den Passagierversionen meist mit einer Bordküche und einem kleinen Restaurant bestückt; bei den Frachversionen dienen sie für Stückgut. Hier finden sich auch die Schlafkabinen der Besatzung.

>>>>[Die Containerlösung ist für den Passagiertransport nicht ganz das Gelbe vom Ei, aber als Frachtschlepper ist die 2040 allemal hervorragend geeignet.]<<<<

—Arco <00:40:56/12-AUG-54>

>>>>[Wie nicht anders zu erwarten, gibt es – vor allem in den Entwicklungsländern – eine ganze Menge privater militärischer Konversionen auf Containerbasis, namentlich Luftlandeschiffe und fliegende Hospitale.]<<<<

—Jagdpanther <20:14:24/19-AUG-54>

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
LZ-2049	3	100/250	12/6	8	2	750k¥

Sitze: 2 + 2 Sitzbänke im Cockpit

Einstieg: 1 + 2 Standard + 1 doppelformatig

Verbrauch: 25 l/100 km **Treibstoff:** IC/2.500 Liter

Zuladung: 2.000 LE*

Optionen: Bei den Passagiermodulen handelt es sich um spezielle Sieben-Meter-Container. Ein solches Modul bietet 32 Personen auf Schalensitzen Platz (10 Reihen in Zwei-Gang-Eins-Anordnung, 1 Reihe aus 2 Plätzen am Einstieg) und weist darüber hinaus eine Toilette und eine Flugbegleiterstation auf. Einstieg ist 2 Standard mit zusätzlicher Hecktür, durch die weitere angekoppelte Module erreichbar sind. Nach außen führen die Seitentüren und eine weitere Tür hinten. Der Stückpreis beträgt 50k¥.

Angriffsmodule sind spezielle Sieben-Meter-Container von doppelter Breite (das Äquivalent zweier seitlich montierter Einheiten), die entweder für den Transport von 80 Soldaten dienen können oder als Frachtmodul, als Kommandoposten, als Kommunikationszentrale, als Sanitätsstation oder sogar zum Transport von Fahrzeugen (oder von Fahrzeugen + Fracht + Soldaten). Fahrzeuge beanspruchen in einem solchen Modul das Hunderfache ihrer Rumpfstufe an Platz. Der Preis beträgt 150 Prozent eines einzelnen Sieben-Meter-StandardsContainers für jede Truppen-/Frachteinheit. Die Preise für Spezialmodule schwanken beträchtlich.

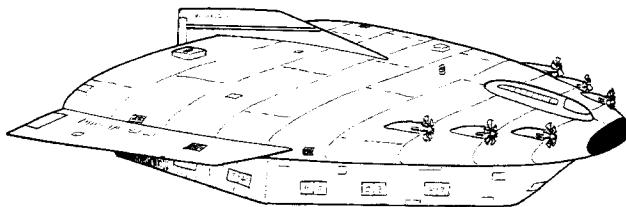
*: Die Ladebucht hat eine Kapazität von 2.000 LE, genug für zwei Sieben-Meter-Standardcontainer (mit jeweils 1.000 LE intern). Ein einzelner Fünfzehn-Meter-Standardcontainer kann an einer Außenbefestigung befördert werden.

>>>>[Eine Superidee, Chummers. Funktioniert in jedem wichtigen Aspekt wie 'n Heli, aber der Treibstoffverbrauch ist viel günstiger. Mit Rückenwind beträgt er sogar nur ein Viertel des Normalen!]<<<<

—Fliegender Bayer <15:12:34/21-07-52>

>>>>[Die Zeppelinwerke haben eine wohlverdiente Reputation für Qualität und Leistung, und man sollte diesem Produkt den Vorzug vor der Konkurrenz geben. Aber vergeßt nicht, daß man einen unverschämten Preis dafür bezahlen muß, Chummers.]<<<<

—Red Thunder <09:57:12/29-07-52>



Das Nachfolgemodell des 2040er "Monster"-Luftschiffs hat sich bereits jetzt einen Platz als das weltweit wichtigste Lastluftschiff der großen Lufttransportunternehmen gesichert. Die weiterentwickelte SHAPELY-Form sorgt für ein Maximum an Treibstoffausnutzung, was die niedrige Geschwindigkeit des 2051-C allernal wettmacht. Lizenzbauten des 2051-C werden in Aztlan, Azania und Neuseeland gefertigt.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
LZ-2051-C	3	80/170	14/3	10	3	1,2M¥

Sitze: 2 + 2 Sitzbänke im Cockpit

Einstieg: 1 Standard + Laderampe

Verbrauch: 12,5 l/100 km **Treibstoff:** IC/4.000 Liter

Zuladung: 8.000 LE*

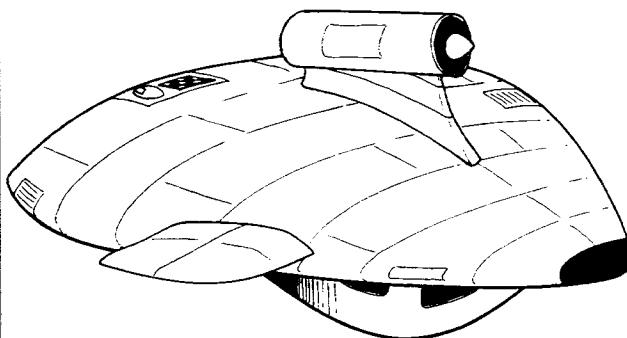
*) Im Laderaum können bis zu acht Sieben-Meter-Standardcontainer (jeweils 1.000 LE) untergebracht werden. Außenfracht ist nicht vorgesehen. Der Ladebereich ist keine Druckkabine und nicht an das Bordenergienetz angeschlossen.

>>>>[Es gibt zwar keine offiziellen Versionen für den Passagier- oder Truppentransport, aber ich habe schon einige ganz interessante Privat-(lies: Kon-)Modifikationen gesehen.]<<<<

—Rodriguez <02:18:35/12-AUG-54>

>>>>[Daß es keine Passagierversionen gibt, liegt eindeutig an einer Absprache zwischen LZ und Airbus.]<<<<

—Konwacht <23:01:26/14-AUG-54>



Mit der Markteinführung der Mikro stellt die Friedrichshafener Ideenschmiede jetzt nicht nur das größte, sondern auch das kleinste Luftschiff der Welt her: Die SHAPELY-Gaszelle mißt nur 12 x 6 x 3 Meter. Dank ihrer hervorragenden Umweltverträglichkeit und ihrer kinderleichten Handhabung hat die Mikro so etwas wie eine Renaissance der Luftschiffahrt in Deutschland herbeigeführt, zumal sie mit dem 3A-Schein geflogen werden kann.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
LZ-51/3-Mikro	3	120/280	6/3	8	2	140k¥

Sitze: 2 + 2 Schalensitze

Einstieg: 2 Standard

Verbrauch: 5 l/100 km **Treibstoff:** IC/200 Liter

Zuladung: 8 LE Stauraum + 10 LE Frachtraum

>>>>[Mit dem 3A-Schein kann nur die kastrierte Fassung geflogen werden, die es auf 150 Höchstgeschwindigkeit bringt. Aber wen kümmert das schon?]<<<<

—Arco <02:35:46/10-SEP-54>

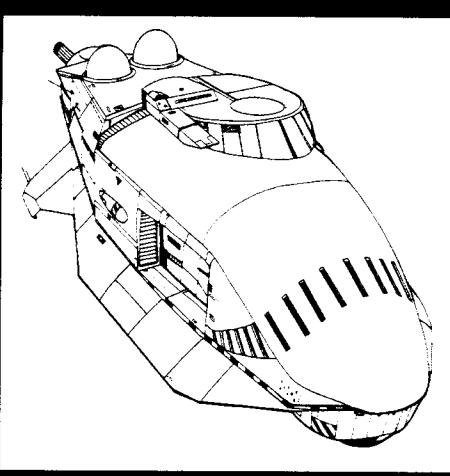
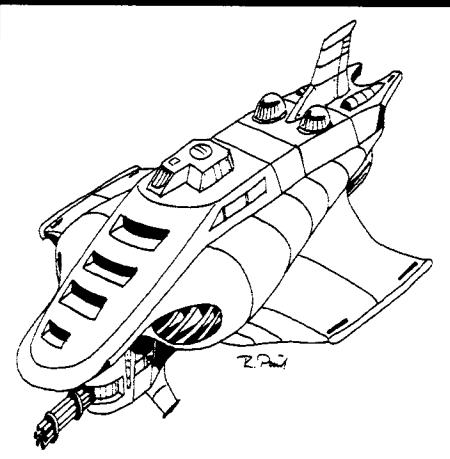
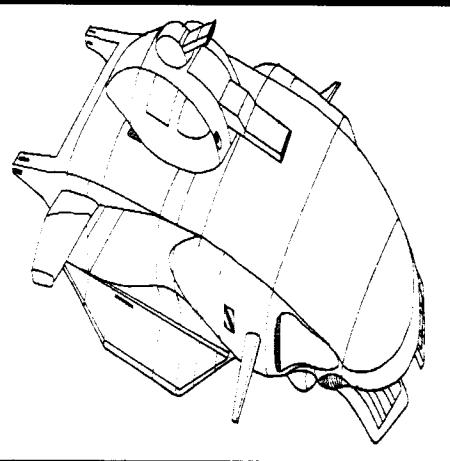
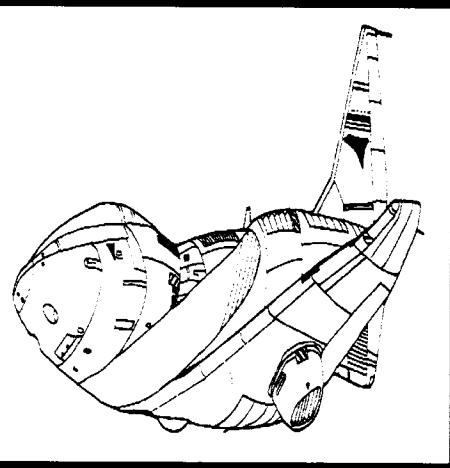
>>>>[Dafür bietet die 51-mü eine fantastische Rundumsicht, läßt sich mit guter Sensorik bestücken und ganz passabel fernlenken. Eine Art große Condor also.]<<<<

—Spot <21:17:44/15-SEP-54>

RIGGER-HANDBUCH /// LUFTFAHRZEUGE

/// VEKTORSCHUBMASCHINEN

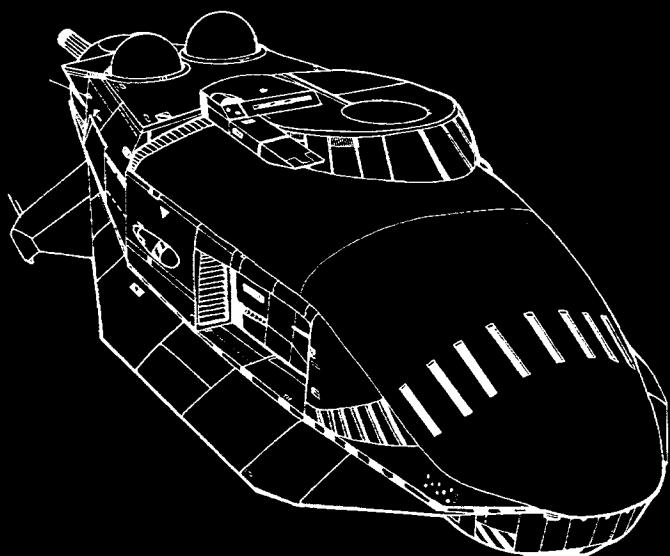
90



08

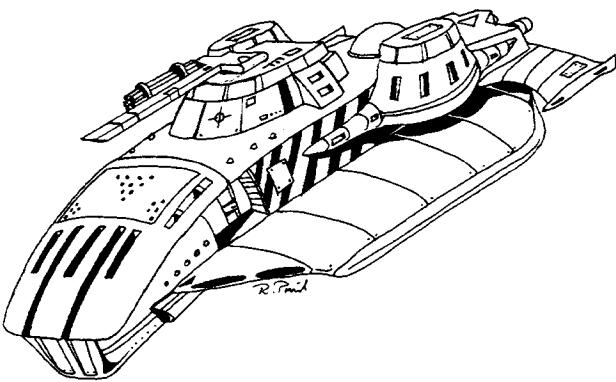
VEKTORSCHUB-MASCHINEN

>>>>[DIE AUF DEN NÄCHSTEN SEITEN PRÄSENTIERTEN MASCHINEN SIND ZWAR HÖCHSTWAHRSCHEINLICH JENSEITS EURER BUDGETGRENZEN, ABER ICH DENKE, ES INTERESSIERT EUCH, WAS DIE GEGENSEITE SO AUFFÄHRT, WENN DIE KACKE W-I-R-K-L-I-C-H AM DAMPFEN IST.]<<<<
—SYSOP <19:00:00/26-OKT-54>



AZTECH LOBO

MILSPEC



Der Lobo ("Wolf") von Aztechnology ist dem bekannten GMC Banshee recht ähnlich, jedoch etwas länger und gut 10 Prozent breiter als sein UCAS-Verwandter. Obwohl diese Vektorschubmaschine offiziell als Aufklärungsfahrzeug geführt wird, erlauben ihr Bewaffnung und Panzerung, sich auch mit leichten Kampfpanzern anzulegen. Dieser Schweber ist das Standard-Vektorschubfahrzeug in Aztlan, aber auch in einigen anderen Ländern der Welt verbreitet.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Lobo	3	400/850	7/21	4	3	12M¥

Sitze: 1 + 2 Schalensitze

Einstieg: 3 Turmluken + Heckklappe

Verbrauch: 300 l/100 km

Treibstoff: 3.000 Liter

Zuladung: 25 LE Frachtraum

Sensoren: Militärisch II (7)

ECM/ECCM: Mil. III(6)/Mil. III(5)

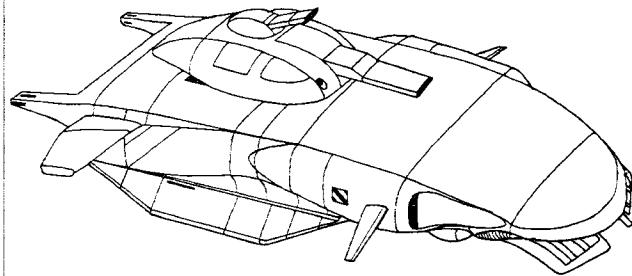
Weitere Merkmale: Üblicherweise mit einer Relampago-Railgun und einer koaxial montierten Victory (mit 2.500 Schuß) bewaffnet (beide flakfähig). In der Kommandantenkuppel ist ein SMG mit 750 Schuß untergebracht, zwei kleine, unabhängig steuerbare Seitentürme beherbergen jeweils einen gepanzerten Vierfach-Raketenwerfer. Je nach Situation können auch extern Dreifach-Raketenwerfer auf dem Vor- und Achterdeck angebracht werden (jeweils fest nach vorn bzw. hinten ausgerichtet), oder zwei Drohnenhangars, die dann typischerweise mit Liebre-Drohnen (siehe S.100) bestückt sind.

>>>>[Die niedrigere Geschwindigkeit der Lobo im Vergleich zum Banshee ist praktisch irrelevant, da es selten zum Kampf Schweber gegen Schweber kommt. Und falls das doch passiert, sollte die Banshee sich auch wirklich auf ihre Geschwindigkeit verlassen und abhauen.]<<<<

—Jagdpanther <23:44:01/23-OKT-54>

CAS/GD STONEWALL

MILSPEC



Der Schwere Kampfpanzer vom Typ "Stonewall", wie ihn die Konföderierten Amerikanischen Staaten in letzter Zeit einsetzen, bleibt für die UCAS-Geheimdienste ein wenig rätselhaft. Die an dieser Stelle genannten Informationen sind rein spekulativer Natur und basieren auf Berichten und Dokumentationen, die via

>>>>[Block gelöscht: 16,2 Mp]<<<<

Strategische Geheimdienstberichte melden, das Fahrzeug würde entweder nur per Vektorschub oder von einer Kombination aus Vektorschub- und Hoverantrieb bewegt. Die Signatur liegt jedoch deutlich unter dem Wert, den man aufgrund von Simulationsprojektionen erwarten würde.

Die Bewaffnung soll primär aus dem neuen Ares EG-200 bestehen, einem kinetischen Railgun-System (entspricht der konventionellen 180-mm-Version), programmierbar entweder auf den Fernmodus mit langsamer Wiederaufladung oder einen Schnellade-Schnellfeuermodus. Verschiedene Munitionskonfigurationen werden angeboten. Das Geschütz ist voll automatisiert und mit Sensoren synchronisiert, um volles Reaktionsfeuer zu gewährleisten.

Bei der Sekundärbewaffnung handelt es sich entweder um eine Rotations-Autokanone oder um das neue VMR-Rotations-Fahrzeuglasersystem von Winter Weapon Systems. Beide sollen angeblich auf einem Turm mit variablem Profil montiert sein, was sie voll luftabwehrtauglich macht.

Der Stonewall kann darüber hinaus mit externen Lenkwaffen- oder Raketenhalterungen oder zwei Drohnenhangars ausgestattet werden. Unbestätigte Meldungen erwähnen ein Perimeter-Anti-Personen-System, das wahrscheinlich Richtungslechette benutzt. Die Besatzungsstärke ist unbekannt, aber man geht von einem direkten kybernetischen Interface aus.

Spekulationen über den Aufbau der Panzerung gehen weit auseinander, aber das Geheimdienstdokument RSD-10829-AS12 stuft sie als sehr geeignet für die Abwehr von äußeren, zielgerichteten paratägl

>>>>[DATEN VERÄNDERT:::::TEILWEISER DATENVERLUST 23,65 Mp]<<<<

>>>>[Folgende Daten sind zwar rein hypothetisch, sollten aber im +/- 10%-Bereich zutreffen:

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Stonewall	3	700/1350	8/21	6	4	??

Sitze: 4 Schalensitze

Einstieg: 3 Turmluken + kleine Heckklappe

Verbrauch: 800 l/100 km

Treibstoff: 4.000 Liter

Sensoren: Militärisch II (7)

ECM/ECCM: Mil. III(6)/Mil. III(6)

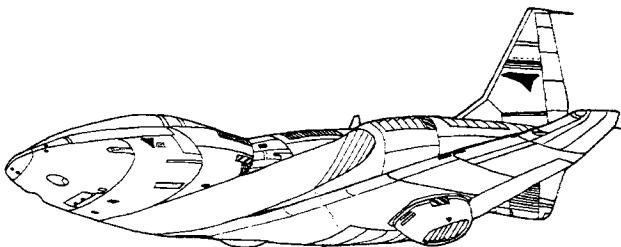
plus oben erwähnte Bewaffnung.]<<<<

—Mad Merc <22:00:48/16-JUL-54>

FEDERATED-BOEING EAGLE

GMC BANSHEE

MILSPEC



Theoretisch ist diese Maschine nur für qualifizierte Militäreinkäufer erhältlich, aber das Europawerk von F-B genießt den üblichen Ruf, an jedermann zu verkaufen, der die erforderlichen Nuyen vorweist. Beim Eagle handelt es sich um eine lineare Weiterentwicklung des Harrier-Senkrechtstarters von British Aerospace aus dem zwanzigsten Jahrhundert, aber er bietet Überschallgeschwindigkeit, eine variable Einstellung der Schubmaschinen und VTOL-Tauglichkeit. Das Standardmodell ist ein einsitziger Jäger mit variabler Tragflächengeometrie, um das Flugverhalten bei hohen wie niedrigen Geschwindigkeiten zu optimieren. Eine zweisitzige Ausbildungsversion wird ebenfalls angeboten. Der Eagle ist allwettertauglich. Das 2048er Modell enthält serienmäßig eine umfassende Flugelektronik von militärischer Qualität, aber das UCAS-Militär hat seine Eagles mit 2050er Elektronik aufgepeppt.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Eagle	3	900/1800*	5/12	5	3	50M¥

Sitze: 1 Schalensitz**Einstieg:** Kanzeldach**Verbrauch:** 500 l/100 km**Treibstoff:** 3.000 Liter**Zuladung:** 5 LE**Sensoren:** Militärisch II (7)**ECM/ECCM:** Mil. I (4)/Mil. II (5)

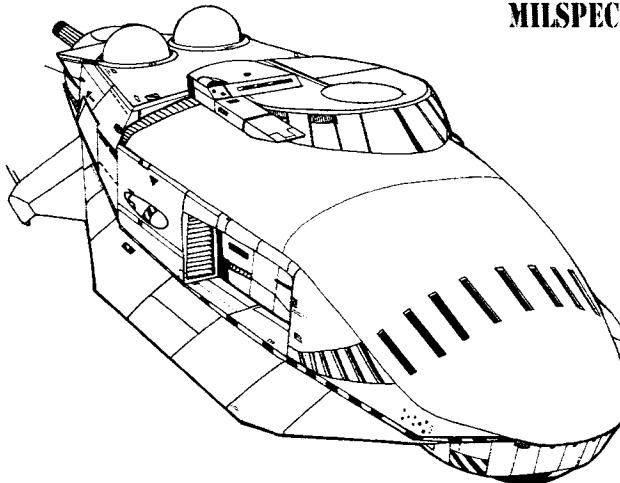
Weitere Merkmale: Die Waffenbestückung ist unterschiedlich, aber das Standardmodell hat zwei Hardpoints im Bug, ausgestattet mit zwei 250-Schuß-Victory-Kanonen. Erhältlich sind auch zwei Hardpoints unter dem Rumpf an der Mittellinie mit je 10 LE, zwei Hardpoints an den Tragflächen (innen) mit je 5 LE und zwei Hardpoints an den Tragflächen (außen) mit je 2 LE, die mit einer Vielzahl an Waffen bestückt werden können.

*) mit Nachbrenner: 2.250; Verbrauch: 0,1 km pro Liter

>>>>[Die Vektorschubtriebwerke verleihen dem Eagle einen echten Vorteil gegenüber Standardjägern. Die Maschine ist VIFF-tauglich, das heißt, sie kann im Vorwärtsflug den Vektor verändern und dadurch den Gegner fast nach Belieben über sich hinausschießen lassen. Man kann sie lenken, als wäre sie in der Geschwindigkeit jedem schnelleren Flugzeug, mit dem sie es zu tun bekommt, einigermaßen gleichwertig!]<<<<

—Steel Lynx <21:09:23/27-08-52>

MILSPEC



Beim Banshee handelt es sich um einen Standard-Militärschweber für Späheinsätze und leichte Sicherheitsarbeit, und er wird zur Zeit von etlichen Staaten und großen Söldnerorganisationen benutzt. (Es halten sich hartnäckige Gerüchte, daß auch Konzerne dieses Fahrzeug einsetzen, obwohl sie >>>>[Block gelöscht: 9 Mp]<<<<) Der Banshee beruht auf einer Standardkonfiguration mit großem Geschützturm im Zentrum des hinteren Decks und mit Antrieb vorne rechts und Fahrer vorne links. Das Fahrzeug ist in drei Sektionen unterteilt: Fahrersektion vorne, Kampfsektion in der Mitte und Nutzsektion hinten. Den Durchstieg zwischen den Sektionen ermöglichen schwer gepanzerte Schiebewände, die von der Kampfsektion aus abgeschlossen werden können. Räder ohne Eigenantrieb sorgen für eine stabile Manövriereigenschaft. Einzelheiten und zu Waffen und internen Optionen zum Basischassis sind weiter unten aufgeführt.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Banshee	3	650/1000	6/18	5	2	10M¥+

Sitze: 1 + 2 Schalensitze**Einstieg:** 3 Kuppeldecken + 1 Heckklappe**Verbrauch:** 250 l/100 km**Treibstoff:** IC/2.000 Liter**Zuladung:** 30 LE Fracht**Sensoren:** Militärisch II (7)**ECM/ECCM:** je Militärisch II (5)

Scoutvariante: Die Nutzsektion bietet vier Schalensitze und 10 LE Stauraum für Ausrüstung. Die Turmbestückung besteht aus einer automatisch gespeisten Vigilant-AK mit 1.250 Schuß, einer koaxialen SK mit 2.500 Schuß (beide flakfähig) und einem gepanzerten Vierkammer-Lenkwannewerfer an der linken Turmseite. Bei der Kommandantenkuppel handelt es sich um einen Mikroturm mit 500-Schuß-SMG; die Kanonierskuppel enthält einen Drehbolzenaufsatz für ein 100-Schuß-MMG. Externe Hardpoints mit R/P: 4/4 können an den Rumpfseiten angebracht werden, jeweils für eine einzelne schwere Waffe (+2 LE Munition) oder für 500 l Treibstoff in einem selbstschließenden, ungepanzerten Container, der auf Befehl abgestoßen werden kann.

Unterstützungsvariante: Dieses Modell bietet Klappbankplätze für vier Personen und eine mit der Scoutvariante identische Bewaffnung. Die zusätzlichen 20 LE Stauraum in der Nutzsektion werden für Munitionsreserven genutzt. Die Zusammensetzung dieser Munitionsladung schwankt, aber im allgemeinen umfaßt sie acht zusätzliche Lenkwaffen, 6 LE für die Autokanone, 3 LE für die Sturikanone, 2 LE für das SMG und 1 LE für das MMG.

>>>>[Ich würde die angegebene Pilotstufe nicht übertrieben ernst nehmen, Chummers. Die UCAS-Militärversion verfügt serienmäßig über einen scheußlichen, Pseudo-KI-Autopiloten, der volle NOE-Tauglichkeit bei nur leichter Verschlechterung im Fahrverhalten bietet. Soll diese Falschinformation nur eine kleine Überraschung für Freaks wie uns sein?]<<<<

—Nightmare <01:32:58/03-02-52>

>>>>[Ich bin mir ziemlich sicher, daß jemand vor einigen Wochen ein paar Banshees durch Hell's Kitchen in Puyallup geheizt hat, denn ich habe dort Bauten gesehen, die von mindestens so etwas wie einer Vigilant durch die Mangel gedreht worden sind. Was beim Großen Geist geht dort eigentlich vor? Weiß jemand von euch Chummers was darüber?]<<<<

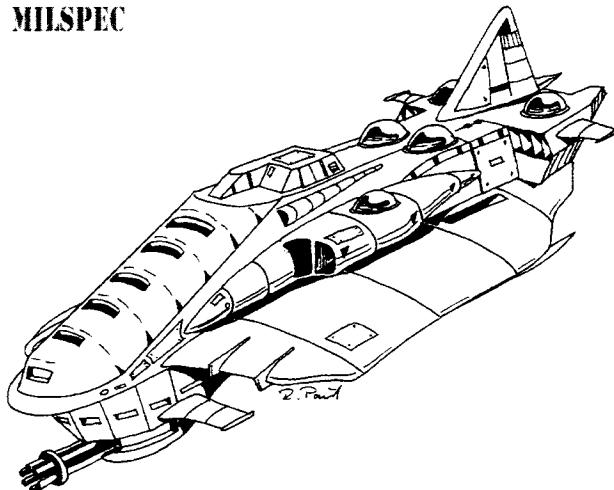
—Chrome Dome <20:12:43/09-08-52>

>>>>[Es halten sich hartnäckige Gerüchte, die Metroplex-Regierung würde einige Banshees an die Revolutionäre Volksarmee von Neuguinea verkaufen, ein direkter Verstoß gegen das UCAS-Verbot bezüglich Waffenverkäufen an die Rebellen. Wer kann schon sagen, woher die RVANG die Nuyen hat, um sich eine solche Bewaffnung zuzulegen, aber das könnten genau die Leute sein, die die Barrens umflügen.]<<<<

—SPD <23:45:15/09-08-52>

GMC HARPY

MILSPEC



Die speziell im Auftrag von Lone Star gefertigte 'Harpyie' stellt die "kleinere Schwester" der bekannten GMC Banshee dar und ist speziell für Sicherheitsanforderungen und das Manövrieren in engen Straßenschluchten ausgelegt – was jedoch nicht heißen soll, daß die Maschine auf dem offenen Land nicht einzusetzen wäre.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Harpy	3	600/850	5/15	6	2	8M¥

Sitze: 1 + 2 Schalensitze

Einstieg: 2 Topluken in den Türen

Verbrauch: 150 l/100 km

Treibstoff: 1.500 Liter

Zuladung: 25 LE Frachtraum

Sensoren: Sicherheit II (5)

ECM/ECCM: je Sicherheit III (3)

Weitere Merkmale: Die übliche Bewaffnung besteht aus einer Vanquisher mit 2.000 Schuß im Turm; die Kommandantenkuppel ist als Mikroturm mit einem MMG (500 Schuß) ausgeführt und an jeder Seite des Fahrzeugs findet sich ein gepanzerter (3/9) Doppelraketenwerfer. (Für den Einsatz der Lone Star-typischen Land Shark-Lenkwaffen müssen diese Werfer speziell umgebaut werden, was aber häufig der Fall ist.)

>>>>[Glücklicherweise ist dieses Monstrum so teuer, daß es nicht allzu verbreitet ist.]<<<<

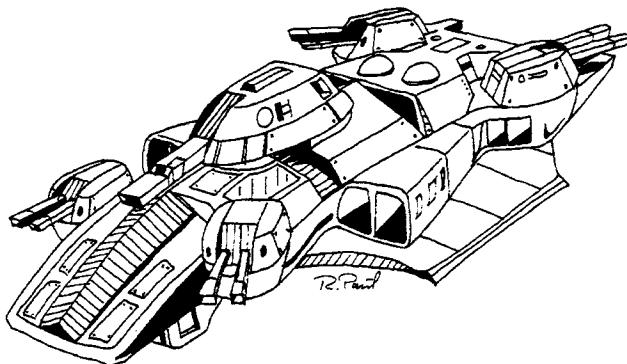
—Grunt <22:34:47/23-07-54>

>>>>[Ein Fahrzeug, das in 'engen Straßenschluchten' manövriren kann, ist auch in den Rockies zu gebrauchen, wie einige Kumpel von mir zu ihrem Leidwesen feststellen mußten.]<<<<

—Flying Maggot <01:04:26/30-08-54>

RUHRMETALL BEHEMOTH

MILSPEC



Der Behemoth gilt – zusammen mit den entsprechenden amerikanischen und russischen Entwicklungen – als das letzte Wort in Sachen Militärtechnologie. Eine Kombination von Bodeneffekt- und Vektorschubanztrieb verleiht diesem Panzer eine überragende Beweglichkeit. Kombiniert mit der hauseigenen Armalloy-Sandwichpanzerung, der modernen 80mm-Gausskanone, dem Argus FlaRak-System, den vier Hochgeschwindigkeits-Oerlikons und dem FireTek-Feuerleitsystem ersetzt dieser Panzer einen kompletten Panzerzug aus älteren Modellen!

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Behemoth	5	60/320*	8/24	3	2	8M¥**

Sitze: 4 Schalensitze

Einstieg: Topluke, Turmluke, Bodenluke

Verbrauch: 300 l/100 km*

Treibstoff: 2.500 Liter

Zuladung: 8 LE Stauraum

Sensoren: Militärisch I (6)

ECM/ECCM: je Militärisch I (4)

Weitere Merkmale: Details der Elektronik unterliegen der Geheimhaltung, jedoch kann man davon ausgehen, daß die meisten Fahrzeuge mit besserer Sensorik und ECM/ECCM ausgestattet sind. Die Grundbewaffnung besteht aus der 80/80-Gauss-KwK mit 200 Schuß Munition im Turm, 4 flakkönnen Mikrotürmen mit je einem Oerlikon HV-SMG und 5.000 Schuß Munition und einer 4-fach SAM-Startanlage mit insgesamt 16 Lenkwaffen.

*) GS bei Hover-Betrieb beträgt 60 (bei einem Verbrauch von 300 l/100 km), im Vektorschubmodus 320 (bei einem Verbrauch von 500 l/100 km)

**) Preis für das Basismodell mit der hier angegebenen Ausstattung.

>>>>[Die niedrige Geschwindigkeit und miserable Beweglichkeit in Verbindung mit der Panzerung rechtfertigen den Begriff der 'Fahrenden Festung'. Die Behemoths werden gerne als Zentraleinheit in einem schweren Panzerzug eingesetzt, da ihre Flak-Kapazitäten die restlichen Fahrzeuge mit decken können.]<<<<

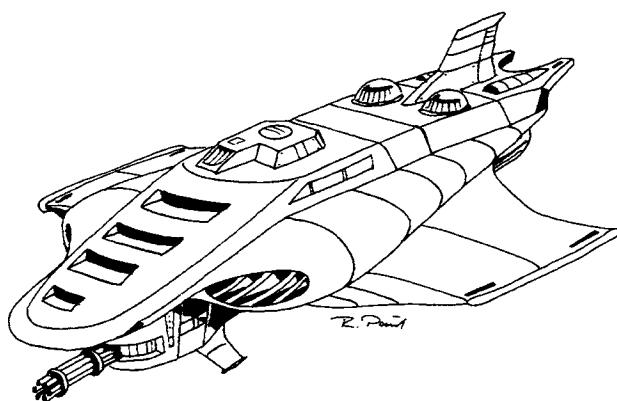
—Jagdpanther <22:44:20/11-SEP-54>

>>>>[Der einzige Schwachpunkt ihrer Panzerung – wenn man überhaupt davon reden kann – sind die MG-Türme und der Raketenstarter.]<<<<

—Mad Merc <02:16:56/12-SEP-54>

SAEDER-KRUPP SLEIPNIR

SECURITY



Auf der 2054er Prager Avionika überraschte Saeder-Krupp mit diesem Modell eines leichten Vektorschub-Überwachungsfahrzeugs, das deutlich auf den bislang von GMC dominierten Sicherheitsmarkt zielt. Der Sleipnir ist als Zweipersonen-Fahrzeug mit vielen halbautonomen Systemen ausgelegt und besticht vor allem durch seine elektronische Ausrüstung, wobei jedoch auch an aktiver und passiver Bewaffnung nicht gespart wurde.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
Sleipnir	2	500/750*	4/12	6*	4	8M¥

Sitze: 1 + 1 Schalensitze

Einstieg: 1 Top-, 1 Bodenluke

Verbrauch: 180 l/100 km

Zuladung: 4 LE Stauraum

Sensoren: Sicherheit II (5)

Weitere Merkmale: Üblicherweise wird der Sleipnir vollgeriggt und mit Fly-by-Wire-Systemen (2) ausgeliefert. Die ECM/ECCM-Komponenten unterstützen auch die Fernlenleinrichtungen für die beiden an Bord befindlichen SK-Silvereye-Rotodrohnen (die mit speziellen Schleusen im Flug ausgesetzt und aufgenommen werden können). Die Basisbewaffnung besteht aus einer Rotations-Sturmkanone mit 500 Schuß Munition im Turm, 2 seitlichen Doppelstartern für je 2 Luft-Luft-Raketen sowie einem 360°-Mikroturm in der Bodenwanne, der meist mit einem LMG (1.000 Schuß) und einem automatischen Granatwerfer (50 Schuß) bestückt ist.

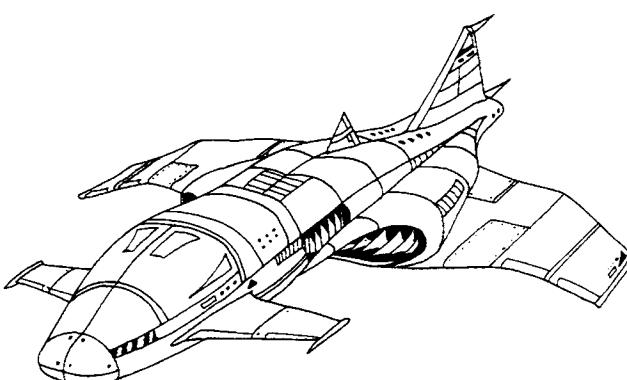
* im speziellen Stealth-Modus (mit mantelstrahl-gekühltem Triebwerk): GS 300/450, SIG 8

>>>>['Vollgeriggt' bedeutet in diesem Fall, daß natürlich auch die Drohnensteuerung komplett kybernetisch ausgelegt ist. Alles in allem ein fürchterlich gutes Design. Die Kontruppen in Berlin, die Frankfurter Plexgarde und natürlich die SK-Teams selbst fliegen neuerdings Sleipnirs.]<<<<

—Atze <04:26:30/16-JUL-54>

TOYOTA-SINGARM VTF-II

MILSPEC



Dieses japanisch-singapurische Kooperationsprodukt (basierend auf einer israelischen Weiterentwicklung einer südafrikanischen Eagle-Kopie) ist vor allem im südostasiatischen und pazifischen Raum als Nahaufklärungs- und Bodenunterstützungsflugzeug verbreitet. Wichtiges Verkaufsargument ist die sprichwörtliche Wartungsfreundlichkeit, die aus dem robusten Design folgt. Die modulare Bauweise erlaubt den Einbau verschiedenster elektronischer und avionischer Systeme.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Preis
VTF-II	2	750/1500	4/12	6	3	35M¥

Sitze: 1+1 integrierte Schalensitze

Einstieg: voll klappbares Kanzeldach

Verbrauch: 400 l/100 km

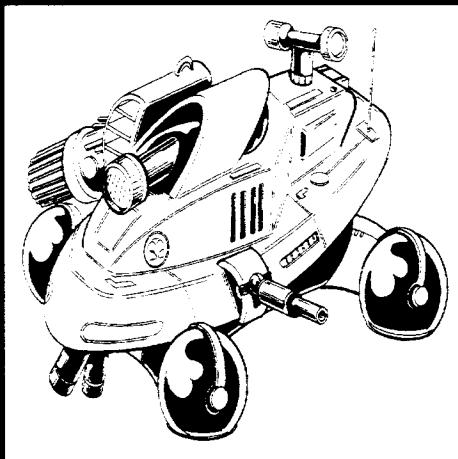
Zuladung: 3 LE Stauraum

Sensoren: Militärisch I (6)

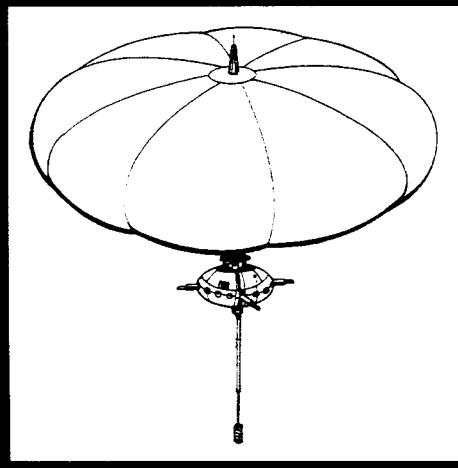
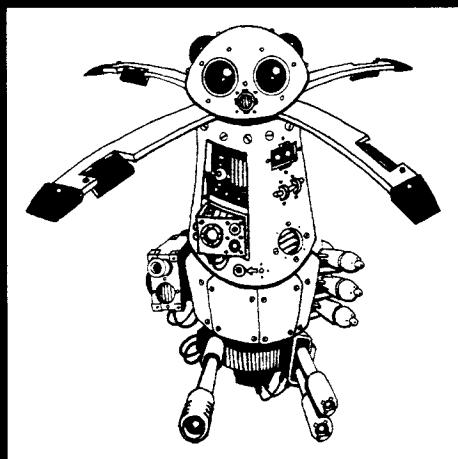
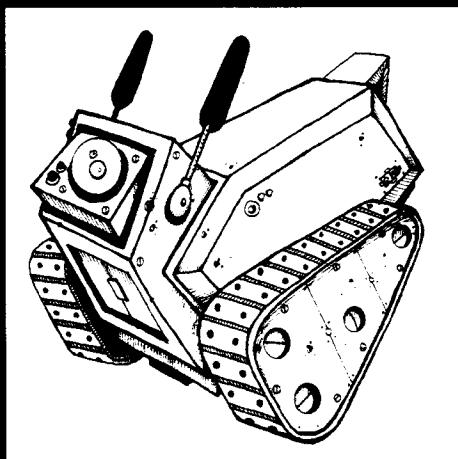
Weitere Merkmale: Voll optronisches Fly-by-Wire-System (2) und integrierte Steuerung, Sitze als Schleudersitze mit Crashkäfig ausgeführt. In der Basisversion ist die Maschine mit einer Vigilant-AK mit 1.000 Schuß ausgestattet; je nach Endversion können verschiedene Sensor- und Waffenausstattungen eingebaut werden.

>>>>[Die Beweglichkeit dieses Babys ist p-h-ä-n-o-m-e-n-a-l! Ich bin in Thailand mal zwei Jahre lang Unterstützungsmissionen geflogen – so ein Gefühl gibt's nicht wieder.]<<<<
—Ace without Eights <23:46:20/21-AUG-54>

>>>>[In Japan selbst soll es angeblich voll geriggte Versionen geben. Ist zwar bestimmt schweineteuer, scheint den Aufwand aber zu lohnen. Außerdem bastelt man gerade an einem Abfangmodell, das deutlich schneller sein soll.]<<<<
—Spec Freak <04:39:01/28-AUG-54>



09



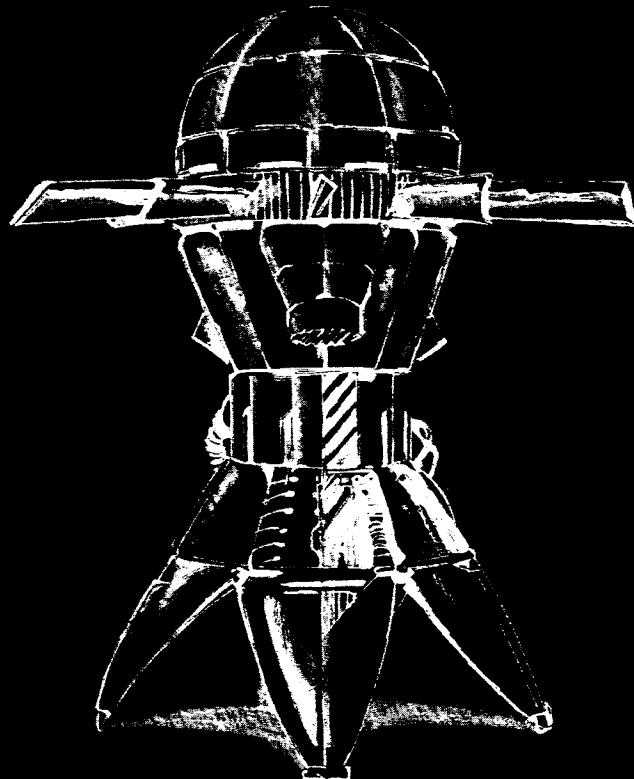
DROHNEN

>>>>[EINES DER WICHTIGSTEN UND DOCH HÄUFIG VERNACHLÄSSIGTEN GEBIETE, FÜR DAS SICH RIGGER INTERESSIEREN SOLLTEN, IST DAS DER DROHNEN UND FERNGESTEUERTEN SYSTEME, DIE MAN AUS DER SICHERHEIT DER EIGENEN FAHRZEUG-STEUEREINRICHTUNG ODER RIGGER-STEUERZELLE BEDIENT. WIR IM MEGASCHICKEN HQ VON TRBB (NUR 'N WITZ, CHUMMERS!) HABEN DIESEN WICHTIGEN PUNKT JEDOCH NICHT VERGESSEN UND JEDE MÜHE AUF UNS GENOMMEN, UM EUCH EINEN AKTUELLEN ÜBERBLICK ÜBER DIE WICHTIGEREN POSTEN IM BEREICH DER HEUTE ERHÄLTLICHEN DROHNEN UND FERNSTEUER-SYSTEME ZU BIETEN.]<<<<

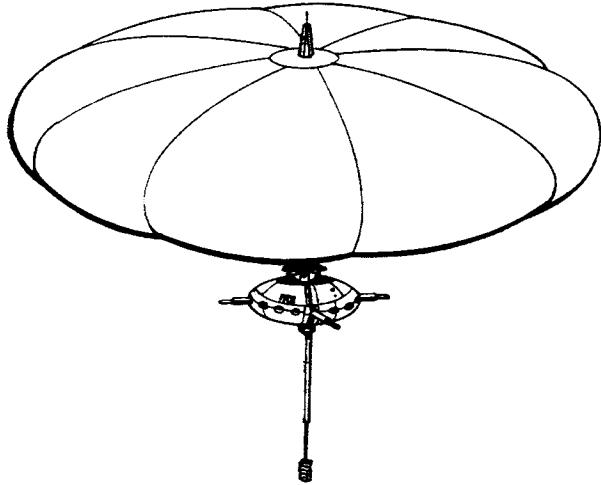
—NIGHTMARE & PUMPER <13:23:02/29-07-52>

>>>>[UND WIR HABEN UNS ERLAUBT, EINEN END-2054ER UPDATE DRANZUHÄNGEN.]<<<<

—SYSOP <19:01:34/26-OKT-54>



AERODESIGN SYSTEMS CONDOR LDSD-23



Der Condor treibt den Begriff "Spitzenprodukt" auf die Spitze. Diese jüngste Langzeitdrohne von AeroDesign kann fast unmöglich geortet werden. Sie läuft komplett mit Solarenergie und ist im Interesse besseren Auftriebes mit Wasserstoff gefüllt. Der ganz aus sensor-transparenten und soweit wie möglich auch lichttransparenten Materialien (einschließlich der elektrischen Leitungen aus nichtmetallischem Elektroplast, dem Wasserstoffgaszellen Auftrieb verleihen) gebaute und von solarelektrischen Turboprops angetriebene Condor stellt eine erstaunliche technologische Entwicklung dar. Ein ausbaufähiges Standardsensorpaket ist im Kaufpreis inbegriffen.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Fracht	Preis
Condor	5	20/60	1/0	10	1	1LE*	2.500€

Typ: Luftschiff

Einsatzdauer:** Tageslicht: unbegrenzt; Nacht: 8 Stunden
Aufbau-/Abbauzeit: 3 Minuten

Sensorpaket: Standard (1)

Landungs-/Startprofil: VTOL

Weitere Merkmale: Fernsteuerungsadaption installiert. 2 LE stehen für verbesserte Sensoren, ECM/ECCM oder Riggerkontrollen zur Verfügung.

*) Solange der Condor nicht aufgeblasen ist, benötigt er 1 LE Laderaum; in aufgeblasenen Zustand sind es 10 LE.

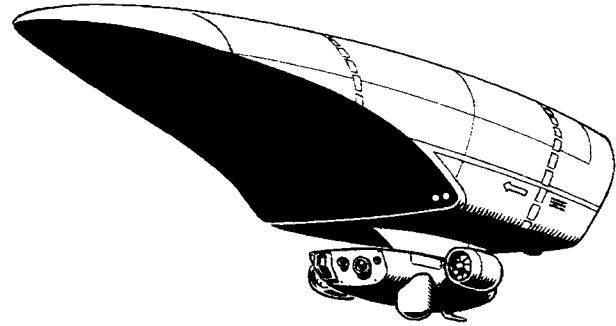
**) Die Bordbatterien liefern nachts acht Stunden Sensorbetriebszeit, aber nur in einer stationären Position über einem angegebenen Zielpunkt. Jede Minute Bewegung mit maximal Reisegeschwindigkeit kostet sechs Minuten Energie; jede Minute Bewegung mit mehr als Reisegeschwindigkeit kostet zwölf Minuten Energie. Bei Tageslicht gelten keinerlei derartige Einschränkungen.

>>>>[Diese kleinen Schönheiten können auch mit jeweils einem Firmpoint vom Format einer einzelnen MP bestückt werden, gerade ausreichend, um irgendeinem Typ einen häßlichen Schrecken einzutragen – wie eine Menge wirrer Hotshots in NG rausgefunden haben. Senkt aber die Geschwindigkeit um die Hälfte.]<<<<
—True Blue <17:13:43/01-04-52>

>>>>["Bursche von Mister Kill-kill von Regierung" – einer dieser Aussie-Schläger, die in Neuguinea gedient haben, wie?]<<<<
—Yussuf Bey <09:04:52/03-04-52>

AERODESIGN SYSTEMS CONDOR II LD SD-41

SECURITY



Die auf dem populären SHAPELY-Design (SHaped Airfoil Positive Enhanced Lift – Auftriebsunterstützungsform) beruhende Condor-II-Drohne ist eine ideale Plattform für ausgedehnte Aufklärungs- und Überwachungseinsätze. Die Drohne ist leichter als Luft und benötigt somit nur minimalen mechanischen Auftrieb, was Signatur und Treibstoffverbrauch niedrig hält. Die Condor II wurde aus der bahnbrechenden Condor-LDSD-23-Drohne entwickelt, aber man hat die Solarzellen durch hochergiebige Batterien ersetzt, um die Flugzeiten zu verlängern.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Fracht	Preis
Condor II	5	30/90	1/3	11	3	4 LE	45k¥

Typ: Luftschiff

Verbrauch: 10 EE/100 km **Energie:** 15 EE

Einsatzdauer: begrenzt durch Energievorrat

Aufbau-/Abbauzeit: 5 Minuten

Sensorpaket: Standard (1)

Landungs-/Startprofil: VSTOL/VTOL

Weitere Merkmale: Fernsteuerungsadaption installiert. 3 LE stehen für Sensoren, ECM/ECCM oder Fahrzeugsteuereinrichtung zur Verfügung.

>>>>[Warum Leute aufs Spiel setzen, wenn es nicht sein muß? Heutzutage sehe ich eine Menge Condors, Condor-II und Dalmatiner über den Schlachtfeldern. Finanziell gut betuchte Einheiten (lies: Konzentruppen) packen sogar BattleTac-Elektronik mit umfassendem Sensorpaket hinein. Was man mit taktischen Informationen dieses Umfangs alles anstellen kann!]<<<<
—Widgit <04:20:14/05-12-54>

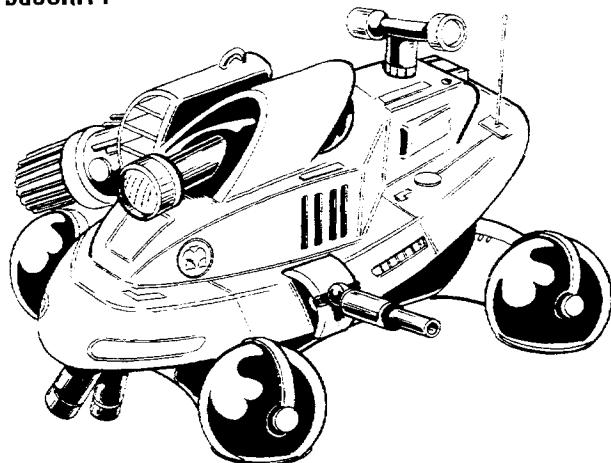
>>>>[Drohnen sind zu verwundbar. Jeder Hund mit einer Rakete kann sie runterholen. Okay, die Signatur ist gut, aber trotzdem sind die Dinger zu einfache Ziele. Ich benutze sie seit ein paar Jahren nicht mehr.]<<<<
—Wombat Warrior <21:48:39/06-12-54>

>>>>[Nur weil Drohnen so gut bummeln können, muß man es damit nicht unbedingt übertreiben. Ich habe schon oft erlebt, wie schlecht ausgebildete Drohnenlenker ein Ziel ausmachten und es umkreisen ließen, während sie irgend jemandem erzählten, was sie entdeckt hatten. Schlechter Zug!]<<<<
—Matador <18:20:00/07-12-54>

>>>>[Die Drohne sollte immer in Bewegung bleiben, selbst wenn sie mit Autopilot fliegt.]<<<<
—Flyer XX <02:19:10/10-12-54>

ARES GUARDIAN

SECURITY



Ares präsentiert genau das Richtige für Ihre Sicherheitsanforderungen in großen Hallen oder in weitläufigen Geländeabschnitten: die Guardian-Serie – Vektorschubdrohnen, die klein genug sind, um sie auch innerhalb geschlossener Gebäude zu verwenden, dabei so robust, daß sie auch für gefährlichere Außenaufgaben eingesetzt werden können. Die Bauweise erlaubt eine Vielzahl von Konfigurationen.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Fracht	Preis
Guardian	4/6	30/60	4/12	6	3	20 LE	75k¥

Typ: Vektorschub

Verbrauch: 20 EE/100 km **Energie:** 30 EE
Einsatzdauer: Begrenzt durch Energievorrat; 2 Stunden
Aufbau-/Abbauzeit: 3 Minuten

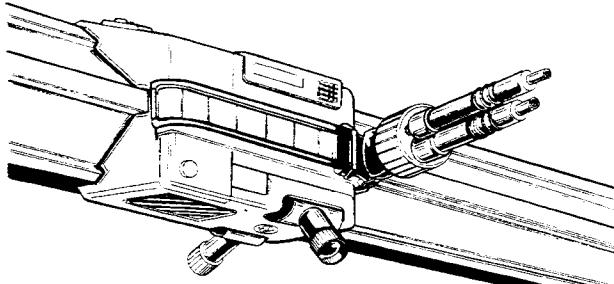
Sensorpaket: Sicherheit I (4)

Landungs-/Startprofil: VTOL

Weitere Merkmale: Der Mikroturm der Guardian kann jede der Sentinel-Waffenplattformen verwenden; spezielle Halterungen für Gastanks erlauben auch den Einsatz von Squirt- oder Cascade-Systemen; Fernsteuerungsalaption installiert, weitere 3 LE stehen für eine Riggersteuerung oder andere elektronische Optionen zur Verfügung.

>>>>[Eine Vektorschubdrohne? Echt schräg. Kann man sich kaum vorstellen.]<<<<
—Ernie <00:26:48/28-12-54>

ARES SENTINEL P



Auf der Basis des erfolgreichen Sentry-Systems basiert diese Gebäudesicherung, die in stationärer und mobiler Variante existiert (nur letztere ist hier von Interesse). Die Sentinel P ist auf einem Monorail-Schiensystem montiert, das je nach Auslegung einen vollen oder spezialisierten Sicherheitsperimeter garantiert. Die Drohne bezieht ihre Energie aus dem Gebäudenetz, kann aber im Notfall natürlich auf eine Backup-Energieversorgung zurückgreifen. Verschiedene Waffenplattformen erhältlich!

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Fracht	Preis
Sentinel P	5	10	4/12	6	3	—	60k¥*

Typ: Haussystem/Schienenfahrzeug

Verbrauch: — **Energie:** 2 EE
Einsatzdauer: unbegrenzt am Gebäudenetz; Backup: 2 Stunden

Aufbau-/Abbauzeit: —

Sensorpaket: Sicherheit I (4)

Weitere Merkmale: Die Sentinel kann jede der unten aufgeführten Waffenplattformen verwenden.

* Jeder Meter Schiene (Montagemöglichkeit an Wänden, unter der Decke oder auf Zäunen) für das Sentinel-System kostet 100 ¥ und kann an die gewöhnliche Hausversorgung angeschlossen werden. Eine spezielle Allwetter-Außenvariante kann für 10 k¥ Aufschlag geordert werden.

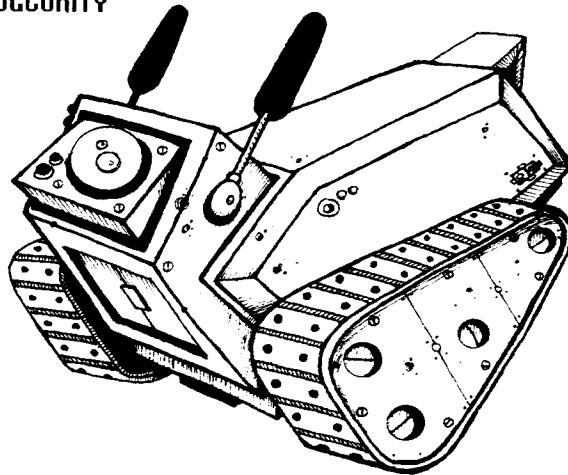
Sentinel-Waffenplattformen: Typ 1 (Squirt II mit 40 Schuß, Defiance Super Shock mit 20 Ladungen; 3 k¥), Typ 2 (Ares Viper mit 75 Schuß, Narcoject-Pistole mit 20 Schuß; 3,5 k¥), Typ 3 (HK-227S mit 150 Schuß, Narcoject-Gewehr mit 20 Schuß; 5 k¥), Typ 4 (Ares MP-LMG mit 500 Schuß, Ares-Cascade mit 200 Schuß, nur für die Guardian-Serie verwendbar, 7,5 k¥)

>>>>[Das Schienensystem scheint nur auf den ersten Blick eine Einschränkung zu sein. Wenn die Dinger hoch genug montiert sind, steht ihnen zum einen nichts auf dem Boden im Weg, zum anderen haben sie ein prima Schußfeld.]<<<<
—Taurus <23:00:32/23-12-54>

>>>>[Deutlicher Schwachpunkt der Anlage ist das Schienensystem, sowohl energetisch als auch was die Beweglichkeit angeht.]<<<<
—Gorgo <02:16:58/26-12-54>

AZTECHNOLOGY GCR-23C CRAWLER

SECURITY



Diese auf einem Chassis vom Format eines großen Brotkastens beruhende Drohne mit Gummikettenantrieb ist für Späheinsätze per Fernsteuerung in unwegsamem und städtischem Terrain gedacht. Während der Crawler einerseits langsam ist, schafft er andererseits Hänge von bis zu 45 Grad und zeichnet sich sogar durch einen Spezialmodus zum Ersteigen von Treppen aus. Sein elektrischer Antrieb hält mit einer Standardladung im Bewegungsmodus vier Stunden durch. Die Drohne kann sich im Überwachungsgebiet selbst an eine geeignete Energiequelle anschließen. Im stationären Modus laufen die Sensoren mit einer vollen Ladung 24 Stunden lang. Ein Standardsensorpaket gehört zur Serienausstattung, und man kann stärkere Sensoren nachrüsten, um die Leistungsfähigkeit des Systems zu erhöhen.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Fracht	Preis
Crawler	4/4	5/15	1/0	4	1	2LE*	1.250¥

Typ: Bodenfahrzeug

Einsatzdauer:** 24 Stunden im stationären Modus

Aufbau-/Abbauzeit: Keine

Sensorpaket: Standard (1)

Weitere Merkmale: Fernsteuerungsadaption installiert. 2 LE stehen für verbesserte Sensoren, ECM/ECCM oder Riggerkontrollen zur Verfügung.

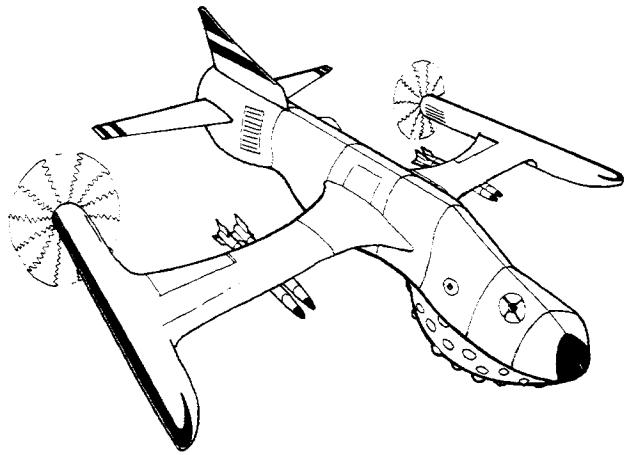
*) Zwei LE Laderraum sind nötig, um die Drohne in einem anderen Fahrzeug zu verstauen.

**) Jede Minute Einsatz im mobilen Modus mit Reisegeschwindigkeit oder weniger zählt wie sechs Minuten Einsatz im stationären Modus, in dem lediglich die Sensoren aktiv sind. Jede Minute Einsatz im mobilen Modus mit mehr als Reisegeschwindigkeit zählt wie zwölf Minuten im stationären Modus mit ausschließlichem Sensorenbetrieb.

>>>>[Wie oft habe ich mit meinem vertrauenswürdigen Crawler ansonsten "sichere" Gebiete ausgekundschaftet! Man kann genügend zusätzliche Batterien in diese Drohne stopfen, um die Einsatzdauer um 50 Prozent zu erhöhen. Natürlich kostet das anderthalb K extra für Modifikationen und Hochleistungs-Spezialzellen, aber was zum Teufel soll's, Informationen sind heutzutage das einzige, was zählt, nicht wahr, Chummers?]<<<<
—Public Eyewash <00:03:32/20-07-52>

AZTECHNOLOGY LIEBRE

MILSPEC



Der Liebre ("Hase") von Aztech zeigt eine deutliche Anlehnung an das Konzept der überaus erfolgreichen CAS Wandjina – zwar etwas weniger robust, deutlich langsamer und weniger bewaffnet, dafür mit einem exzellenten Sensorpaket ausgestattet und deutlich preiswerter. Aztech (und Aztlan) sieht die Drohne für Überwachungs- und Verfolgungsmissionen, selten einmal für Angriffsmissionen vor. Eine Version kann auch als vorgeschoßener Artilleriebeobachter und Zielfinder eingesetzt werden.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Fracht	Preis
Liebre	3/5	180/360	4/3	5	4	40LE	60k¥

Typ: Kipptorotor-Flugzeug

Verbrauch: 25 l/100 km

Treibstoff: MultiF/400 Liter

Zuladung: —

Einsatzdauer: je nach Treibstoff

Aufbau-/Abbauzeit: 10 Minuten

Sensorpaket: Sicherheit I (4)

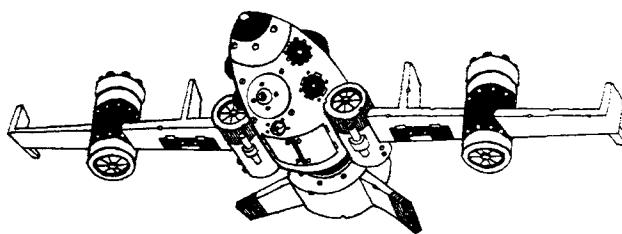
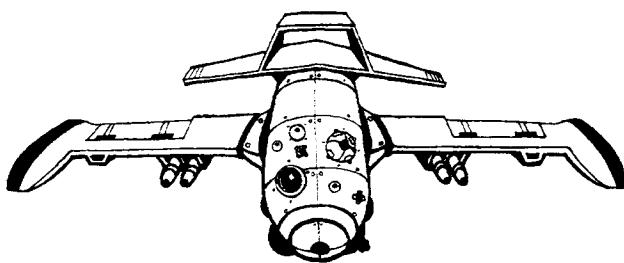
Landungs-/Startprofil: VSTOL

Weitere Merkmale: Die normale Bewaffnung besteht aus einem zentral montierten Rotations-MMG mit 1.000 Schuß und je einer Lenkwaffe unter den Tragflächen; Fernsteuerungsadaption installiert. 2 LE stehen für verbesserte Sensoren, ECM/ECCM oder Riggerkontrollen zur Verfügung.

Optionen: Die Artilleriebeobachter-Version weist Sicherheit-II-Sensoren (5) und Sicherheit-III-ECM/ECCM (je 3) auf, dazu Markierungssysteme je nach verwendeten Raketen – verzichtet dafür auf das MG; Preis 1,1 M¥

>>>>[Die sind wirklich nur für ihre vorgesehenen Zwecke geeignet – ein deutlicher Rückschritt gegenüber dem Wandjina.]<<<<

—Mad Merc <20:44:18/12-OKT-54>



Der Wandjina (Hexenmeister) ist das Ergebnis von siebenundzwanzig Jahren Erfahrung des Unternehmens Commonwealth Aerospace bei der Ausstattung der australischen Streitkräfte mit Gefechtsdrohnen, kombiniert mit den Verbesserungen, die auf sieben Jahren Kampferfahrung in einigen der ungastlichsten Landschaften der Welt beruhen. Diese Kampfdrohne lässt sich leicht von der Angriffs- zur Luftabwehrkonfiguration und umgekehrt umbauen, den beiden gebräuchlichsten Einsatzformen für Drohnen im Operationsgebiet Neuguinea/Neubritannien. Zu beiden Konfigurationen gehört eine erweiterte Sensorenbestückung, die der Drohne eine beispiellose Überwachungskapazität verleiht, zusätzlich zu der Fähigkeit, nötigenfalls den Schwanz einzuziehen. Nur für Käufer mit einem gültigen Endverbraucherzertifikat seitens eines Konzerns oder eines Staates erhältlich.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Fracht	Preis
Wandjina	3/5	250/500	5/6	4/8	4	50LE	75k¥

Typ: Kipptorotor-Flugzeug

Verbrauch: 35 l/100 km

Treibstoff: IC/350 Liter

Zuladung: 2 LE

Einsatzdauer: je nach Treibstoff

Aufbau-/Abbauzeit: 5 Minuten

Sensorpaket: Hochentwickelt (3)

Landungs-/Startprofil: STOL

Weitere Merkmale: Der Verbrauch steigt auf 50 l/100 km, wenn die Drohne im Schleichmodus (HDG 5, SIG 8) agiert. Fernsteuerungsadaption installiert.

Die Waffenbestückung kann unterschiedlich ausfallen, beruht jedoch auf einem Hardpoint mit einer Vengeance- oder Vanquisher-Minigun und 1 LE Munikapazität im Bug, einem Firmpoint mit 1 LE Munikapazität an jeder Tragfläche und drei externen Hardpoints. Zuladung an der Rumpfmittellinie 4 LE, unter den Tragflächen 2 x 2 LE. Bei voller Bestückung sinkt die Geschwindigkeit auf 175/250.

>>>>[Paßt auf diese Mutts auf, die sind heiß! Ich habe gehört, die Metroplexgarde würde sie draußen in Fort Lewis und im Stadtkampfsimulator testen. Die Bodenklopfer machen sich gegenseitig verrückt und verschaffen den Typen vom weiten blauen Himmel endlos schlaflose Nächte. Wenn ich es richtig mitbekommen habe, möchte die Air Force die Dinger unter ihre Kontrolle bekommen, um sie ganz tief zu vergraben. Typischer Vogel-Strauß-Bockmist dieser Fliegerfrizen.]<<<<

—Nightmare <05:32:53/19-05-52>

>>>>[Ich habe gehört, diese Wirrköpfe würden sie als "flüsternden Tod" bezeichnen – sie mögen sie gar nicht leiden.]<<<<

—Newshound <21:15:32/21-05-52>

>>>>[Ich habe Gerüchte gehört, wenigstens ein großer Konzern hätte ein paar davon für verdeckte Einsätze im Sea-Tac-Gebiet importiert – aber welcher?]<<<<

—Steel Lynx <18:05:01/27-08-52>

Als Neuling auf dem Gebiet der Überwachungstechnologie beweist CyberSpace Designs schon mit dem ersten Modell, daß es mit den ganz Großen mithalten kann. Anscheinend handelt es sich bei der Dalmatiner-Aufklärungsdrohne um eine Tragflächendrohne mit konventionellem Turboprop-Antrieb, im Interesse vielseitiger Anwendung mit einer geräumigen Sensorkapsel ausgestattet. Das sinnreiche Design des Antriebssystems verleiht ihr jedoch begrenzte Schwebefähigkeit, einen "Schleichmodus" und wenn gewünscht auch VTOL-Tauglichkeit – zusätzlich zu den konventionelleren Landungen auf freiem Feld oder in Fangnetzen. Eine Standardsensoranlage ist im Kaufpreis inbegriffen.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Fracht	Preis
Dalmatiner	3	35/105	2/0	4	2	6LE*	15k¥

Typ: Flugzeug

Verbrauch: 7 l/100 km

Treibstoff: 50 Liter

Zuladung: 1 LE

Einsatzdauer: je nach Treibstoff

Sensorpaket: Standard (1)

Aufbau-/Abbauzeit: 5 Min. mit zusammengefalteten Tragflächen

Landungs-/Startprofil: VSTOL (notfalls auch VTOL)

Weitere Merkmale: Fernsteuerungsadaption installiert. 2 LE stehen für verbesserte Sensoren, ECM/ECCM oder Riggerkontrollen zur Verfügung.

Optionen: Bewaffnete Variante: HDG 3, GS 35/105, R/P 4/3, SIG 5, PIL 3, Transport 12, Verbrauch 12 km/Liter, Waffenbestückung 2 LE, zwei Firmpoints installiert. Preis 30k¥.

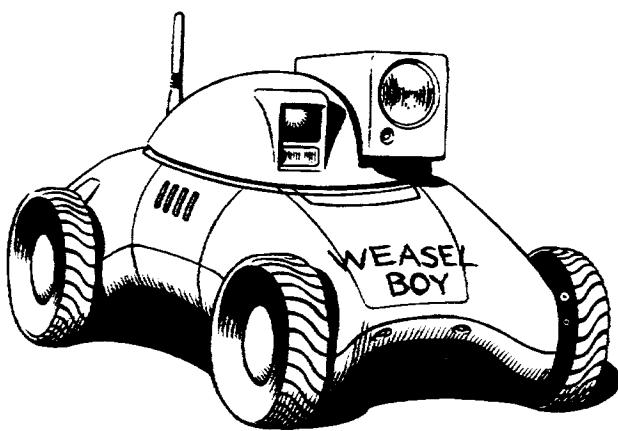
*) 6 LE Laderaum werden benötigt, um die Drohne mit zusammengefalteten Tragflächen zu transportieren. Bei ausgeklappten Tragflächen benötigt man 10 LE; die Aufbau-/Abbauzeit sinkt dann auf drei Minuten.

>>>>[Gerüchte vermelden, der Name Dalmatiner wär so 'n modischer Witz des Design-Teams – und wenn ich diesen albernen Jingle von ihnen noch mal zu hören kriege, dann, schwör' ich, mache ich Müll aus ihrem Konzerncomputer! Davon mal abgesehen ist der Schleichmodus super, mit um 50 Prozent besserer Signatur, aber der Verbrauch beträgt dabei fast das Fünffache des regulären Wertes. Der Schwebemodus ist 'ne feine Sache, aber er schlürft den Tank etwa zehnmal so schnell leer wie üblich.]<<<<

—Nightmare <21:15:25/21-07-52>

>>>>[Wau, wau!]<<<<

—Die Jungs von CyberSpace <11:15:21/01-08-52>

FERRET RPD-VI**SECURITY**

Das kleine, lautlose Ferret RPD-VI ist die perfekte, wartungsarme Perimeter-Sicherheitsdrohne. Das mit modernsten Sensoren und einem intelligenten Autopiloten ausgestattete "Frettchen" kann lautlos ein Gebiet patrouillieren, die zentrale Sicherheit alarmieren, wenn es einen Eindringling aufspürt, und letzteren auf Anforderung mit einem Scheinwerfer oder einem Lasermarkierer hervorheben. Für mehrere Morgen Land sollte man etliche dieser Maschinen einsetzen. Dann kommt nichts am Ferret vorbei!

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Fracht	Preis
Ferret	3/5	10/30	1/3	8	3	1 LE	155k¥

Typ: Bodenfahrzeug

Verbrauch: 5 EE/100 km **Energie:** 10 EE

Einsatzdauer: beschränkt durch Energievorrat

Aufbau-/Abbauzeit: 3 Minuten

Sensorpaket: Sicherheit I (4)

Weitere Merkmale: Fernsteuerungsadaption und Suchscheinwerfer installiert. 3 LE stehen für Sensoren, ECM/ECCM oder Fahrzeugsteuereinrichtung zur Verfügung. Lasermarkierer gehört nicht zur Serienausstattung.

>>>>[In Hochsicherheitseinrichtungen sind diese Dinger beliebt. Man verstaut sie im ganzen Gelände, und ein Eindringling weiß nie, wo die nächste Drohne steckt, weil die kleinen Bastarde sich nach dem Zufallsprinzip bewegen. Das arme Schwein, das sie erwischen, decken sie komplett ein – mit Licht, Laser, Sensoren und allem. Das nächste, was der arme Hund mitkriegt, ist, daß Sentry-Selbstschußanlagen aus allen Richtungen zu ballern anfangen. Da die Ferrets den Knarren sagen, wo sie hinschießen sollen, verfehlten sie auch nichts.]<<<<

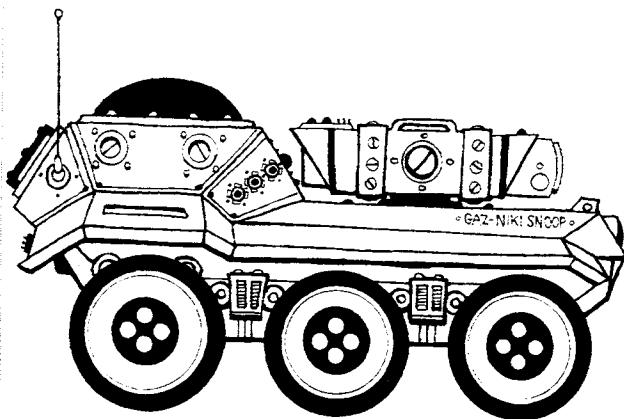
—Shadow Vault <23:21:01/02-12-54>

>>>>[Ferrets sind nur dann ein Problem, wenn man sich leise reinschleicht. Wenn's nicht drauf ankommt, schmeiß 'ne Granate hin. Killt die Dinger wie Fliegen!]<<<<

—Howler <20:18:41/04-12-54>

>>>>[Sie sind im Feld nutzlos, es sei denn, man gibt ihnen eine digitale Karte (Softmap) von der Gegend. Ohne sowas ist der Autopilot fast hilflos. Wo also ist das Problem?]<<<<

—Searcher Stue <04:19:18/06-12-54>

GAZ-NIKI GNRD-71BIS SNOOPER**SECURITY**

Der auf ein Ersuchen der Sicherheitspolizei der Polnischen Union entwickelte Snooper ist ein Meisterwerk russisch-polnischen Designs und wird von einer Anzahl mitteleuropäischer Regierungs- und Konzern-Sicherheitsorganisationen eingesetzt. Jetzt wird er zum erstenmal auch in Nordamerika angeboten! Diese Drohne von der Größe eines mittleren Brotlaibes läuft auf sechs Ballonreifen mit jeweils unabhängigem elektrischem Antrieb. Zwischen jeweils zwei Rädern befindet sich ein Gelenk, was es der Drohne ermöglicht, mit ordentlicher Geschwindigkeit auch schwierigstes Terrain zu überqueren. Ein ausbaufähiges Standardsensopaket ist vorhanden, und die Audio-/Videoaufnahme verfügt über einen ausfahrbaren Balken, der es dem Bediener ermöglicht, bis zu drei Meter hohe Hindernisse zu überblicken, oder aus gleichem Abstand um eine Ecke zu blicken oder durch eine Öffnung von wenigstens fünf Zentimeter Durchmesser.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Fracht	Preis
Snooper	4/3	25/75	1/0	5	1	1 LE*	1.750¥

Typ: Bodenfahrzeug

Einsatzdauer:** 6 Stunden im stationären Modus

Aufbau-/Abbauzeit: keine

Sensopaket: Standard (1)

Weitere Merkmale: Fernsteuerungsadaption installiert. 2 LE stehen für verbesserte Sensoren, ECM/ECCM oder Riggerkontrollen zur Verfügung.

* Ein LE Laderaum ist nötig, um die Drohne auf einem anderen Fahrzeug zu verstauen.

**) Jede Minute Höchstgeschwindigkeit zählt wie zwölf Minuten Einsatzdauer. Jede Minute mit Reisegeschwindigkeit zählt wie sechs Minuten Einsatzdauer.

>>>>["Meisterstück russisch-polnischen Designs" – puh! Großer Geist, nächstes Mal erzählen sie uns was von "franko-italienischer Effizienz" oder "anglo-schottischem Design-Flair" oder irgendso'n Scheiß! Diese kleinen Scheißdinger genießen in Osteuropa einen legendären Ruf für mangelnde Zuverlässigkeit, Chummsigkeit!]<<<<

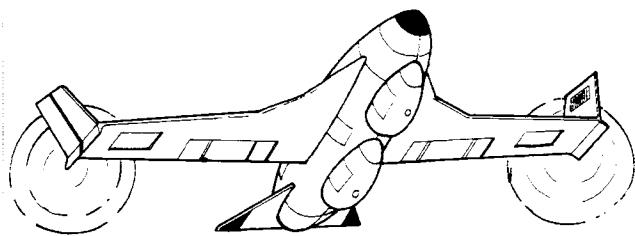
—Bad Boris <12:14:38/18-07-52>

>>>>["Bad Boris", puh! Großer Geist, sollen wir diesem Chum-pal eigentlich glauben?]<<<<

—Joe the Gadget Man 2 <22:27:51/21-07-52>

GENERISCHE AUFKLÄRUNGS DROHNE

SECURITY



Üblicherweise handelt es sich bei diesen Drohnen um Tragflächenmaschinen (bisweilen mit Kipprotor), die spezielle Start-/Landevorrichtungen wie einen Drohnenhangar oder ein Fangnetz benötigen. Im Gegensatz zu Überwachungsdrohnen sind sie für längere Flüge ausgelegt. Alle diese Drohnen sind mit Fernsteuerungsadaption ausgestattet.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Fracht	Preis
Aufklärungsdrohne	3	35/100	2/0	3	2	8 LE*	15k¥

Typ: Flugzeug

Verbrauch: 8 l/100 km

Treibstoff: IC/50 Liter

Zuladung: 2 LE

Einsatzdauer: je nach Treibstoff

Aufbau-/Abbauzeit: 5 Minuten*

Sensorpaket: Standard (1)

Landungs-/Startprofil: STOL

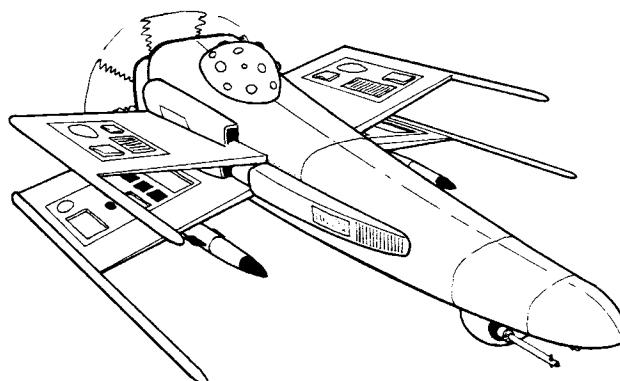
Weitere Merkmale: Bewaffnete Varianten sind meistens mit 2 Firmpoints oder einem Hardpoint ausgestattet; Fernsteuerungsadaption installiert. 2 LE stehen für verbesserte Sensoren, ECM/ECCM oder Riggerkontrollen zur Verfügung.

*) gilt, wenn sie mit zusammengefalteten Flügeln transportiert werden; bei ausgeklapptem Tragwerk benötigen sie 10 LE Frachtraum, dafür aber nur 3 Minuten Aufbauzeit.

Bekannte Typen: Fast jede Waffen- oder Flugzeugfabrik von Rang und Namen stellt heutzutage UAVs (unmanned aerial vehicles, die klassische Bezeichnung für fliegende Drohnen) her, denen dann meist nach Verwendungsland entsprechende militärische Kürzel gegeben werden. Als besonders zuverlässig gelten Systeme von IAI (Israel, das 2052er Modell), Azanian Aerospace (Südafrika, die TN-3-Serie), Nissan (Japan/UCAS, die Telespot-Serie und die auf S. 105 erwähnte Spotter) und IFMU (ADL, die Bussard-3k-Serie).

GENERISCHE JÄGERDROHNE

SECURITY



Als Jägerdrohnen werden die bewaffneten Versionen von Aufklärungs- oder Überwachungsdrohnen bezeichnet, die meist über etwas bessere Sensorik und zwei Firm- oder einen Hardpoint verfügen. Die wenigen spezialisierten Jägerdrohnen (wie die CAS Wandjina oder die Aztech Liebre) sind jeweils Spezialanfertigungen. Alle Jägerdrohnen sind mit Fernsteuerungsadaption ausgestattet.

Tragflächen-Jägerdrohne

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Fracht	Preis
Jägerdrohne	3	30/90	4/0	3	2	8 LE*	25k¥

Typ: Flugzeug

Verbrauch: 8,5 l/100 km

Treibstoff: MultiF/50 Liter

Zuladung: —

Einsatzdauer: je nach Treibstoff

Aufbau-/Abbauzeit: 5 Minuten*

Sensorpaket: Verbessert (2)

Landungs-/Startprofil: STOL

Weitere Merkmale: Meist mit einem Hardpoint sowie 2 Firmpoints für Raketen oder Raketenabwehrsysteme ausgestattet; Fernsteuerungsadaption installiert. 2 LE stehen für verbesserte Sensoren, ECM/ECCM oder Riggerkontrollen zur Verfügung.

*) gilt, wenn sie mit zusammengefalteten Flügeln transportiert werden; bei ausgeklapptem Tragwerk benötigen sie 10 LE Frachtraum, dafür aber nur 3 Minuten Aufbauzeit.

Rotor-Jägerdrohne

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Fracht	Preis
Jägerdrohne	4	30/60	3/3	3	2	5LE	20k¥

Typ: Rotormaschine

Verbrauch: 15 l/100 km

Treibstoff: 20 Liter

Zuladung: 2 LE

Einsatzdauer: je nach Treibstoff

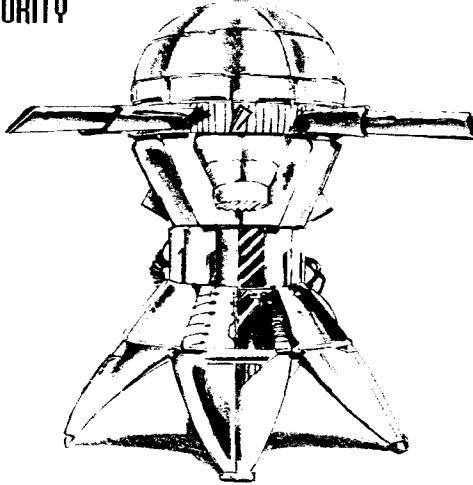
Aufbau-/Abbauzeit: 3 Minuten

Sensorpaket: Verbessert (2)

Landungs-/Startprofil: VTOL

Weitere Merkmale: Meist mit einem als Unterrumpf-Mikroturm ausgeführten Hardpoint sowie 2 Firmpoints für Raketenabwehrsysteme ausgestattet; Fernsteuerungsadaption installiert. 2 LE stehen für verbesserte Sensoren, ECM/ECCM oder Riggerkontrollen zur Verfügung.

GENERISCHE ÜBERWACHUNGSDROHNE SECURITY



Diese Rotormaschinen sind normalerweise mit Infrarot- und Lichtverstärker-Video-Scannern ausgestattet (akustische Sensoren fallen meist wegen des Rotorengeräusches aus), die die empfangenen Bilder entweder direkt übermittelt oder für spätere Aufzeichnungen speichert. Alle Drohnen dieses Typs sind mit Fernsteuerungsadaption ausgestattet.

HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Fracht	Preis
Überwachungsdrohne	4	35/70	2/0	3	2 5LE*	10k¥

Typ: Rotormaschine

Verbrauch: 13 l/100 km

Zuladung: 2 LE

Einsatzdauer: je nach Treibstoff

Aufbau-/Abbauzeit: 3 Minuten

Sensorpaket: Standard (1)

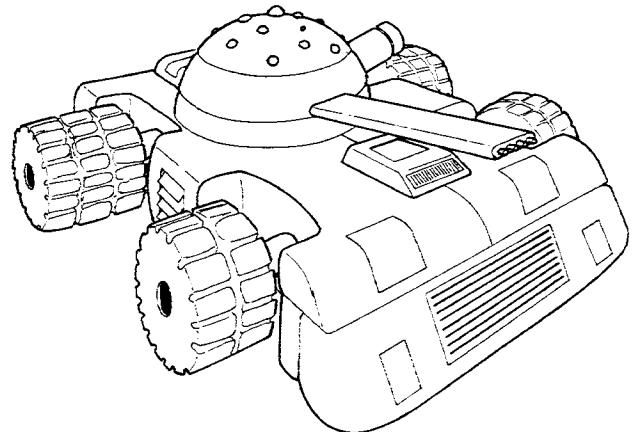
Landungs-/Startprofil: VTOL

Weitere Merkmale: Fernsteuerungsadaption installiert. 2 LE stehen für verbesserte Sensoren, ECM/ECCM oder Riggerkontrollen zur Verfügung.

Optionen: Bewaffnete Varianten verfügen meist über zwei Firm oder einen Hardpoint.

Bekannte Typen: Neben den unter den Aufklärungsdrohnen erwähnten Firmen gibt es im Bereich generischer Rotor-UAVs mit Saeder-Krupp (Silvereye-Serie) und Agusta noch zwei wichtige Konkurrenten in diesem hart umkämpften Markt.

GENERISCHES PATROUILLENFAHRZEUG SECURITY



Als Ferngesteuerte Patrouillenfahrzeuge (FPF) werden für gewöhnlich leicht bewaffnete Kettenfahrzeuge (seltener Radfahrzeuge) bezeichnet, die in erster Linie für Grenzsicherungsaufgaben eingesetzt werden. Die Sensorsausstattung beruht meist auf Infrarotsystemen. Alle FPF sind mit Fernsteuerungsadaption versehen.

HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Fracht	Preis
Patrouillenfahrzeug	3	35/70	3/6	3	2 25 LE	10k¥

Typ: Bodenfahrzeug

Verbrauch: 7,5 l/100 km

Zuladung: 2 LE

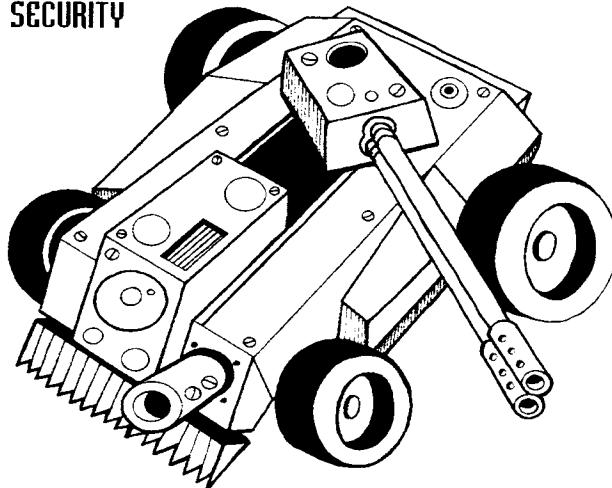
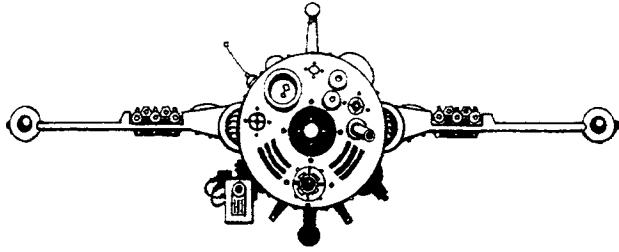
Einsatzdauer: je nach Treibstoff

Aufbau-/Abbauzeit: 2 Minuten

Sensorpaket: Verbessert (2)

Weitere Merkmale: Patrouillenfahrzeuge sind normalerweise mit einem Hardpoint (meist einem Mikroturm) und einem Firmpoint ausgestattet; Fernsteuerungsadaption installiert. 2 LE stehen für verbesserte Sensoren, ECM/ECCM oder Riggerkontrollen zur Verfügung.

Bekannte Typen: Neben einigen russischen und australischen Typen ist vor allem Ruhrmetall für seine zuverlässigen FPFs der Maus-Serie bekannt.



Der Spotter ist bereits seit seiner Markteinführung 2039 die Standard-Aufklärungsdrohne für lange Distanzen und bietet auch in den 2050ern weiterhin alles, was er für seine Einsätze benötigt. Die STOL-Tauglichkeit ist mit einer verbesserten Flugzellenintegrität gekoppelt, die das Einholen per Crashnet ermöglicht, wo keine Landebahnen zur Verfügung stehen. Eine umfassende Bestückung mit Standardsensoren ist im Kaufpreis inbegriffen.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Fracht	Preis
Spotter	3	35/100	2/0	3	2	8LE*	12,5k¥

Typ: Flugzeug

Verbrauch: 7,5 l/100 km **Treibstoff:** 35 Liter

Zuladung: 1 LE

Einsatzdauer: je nach Treibstoff

Aufbau-/Abbauzeit: 3 Minuten

Sensorpaket: Standard (1)

Weitere Merkmale: Fernsteuerungsadaption installiert. 2 LE stehen für verbesserte Sensoren, ECM/ECCM oder Riggerkontrollen zur Verfügung.

*) Acht LE Laderraum werden benötigt, um die Drohne in einem anderen Fahrzeug zu verstauen, wenn die Tragflächen zusammengefaltet sind. Mit ausgeklappten Tragflächen beansprucht die Drohne zwölf LE Laderraum, und die Aufbau-/Abbauzeit sinkt auf zwei Minuten.

Optionen: Bewaffnete Variante: HDG 3, GS 30/90, R/P 4/0, SIG 4, Fracht 15 LE, Verbrauch 9 km/Liter, zwei Firmpoints sind installiert; 20k¥

Der Dobermann ist für Außenlinienpatrouillen und die Verteidigung von Standorten gedacht, wo hohe Werte auf dem Spiel stehen. Dazu ist er mit Infrarot- und Bewegungssensoren ausgestattet, die bei Tag und Nacht mit gleicher Effizienz arbeiten. Seine schwere Panzerung und die gleichermaßen schwere Bewaffnung sorgen dafür, daß Möchtegern-Eindringlinge einer Begegnung mit dieser Drohne lieber aus dem Weg gehen – und Abschreckung ist bereits der halbe Sieg!

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Fracht	Preis
Dobermann	3/5	35/70	3/6	3	2	20LE*	10k¥

Typ: Bodenfahrzeug

Verbrauch: 5 l/100 km **Treibstoff:** 25 Liter

Zuladung: 1 LE

Einsatzdauer: je nach Treibstoff

Aufbau-/Abbauzeit: 2 Minuten

Sensorpaket: Hochentwickelt (3)

Weitere Merkmale: Die Bewaffnung beruht auf einem Mikroturm und einem einzelnen, nach vorne fixierten Firmpoint, beide ohne gesonderte Lagerkapazität für Muni. Eine verbreitete Konfiguration besteht aus zwei LMG im Turm, das eine mit Gelgeschossen geladen, das andere mit Standardmuni, und einem Defiance-Super-Shock-Taser auf dem Firmpoint. Eine Fernsteuerungsadaption ist installiert; 2 weitere LE stehen für verbesserte Sensoren, ECM/ECCM oder Riggerkontrollen zur Verfügung.

>>>>[Dobermann – ach du liebe Güte, wohl doch eher ein pensionierter, halbblinder Labrador. Die "serienmäßigen" Wärme- und Bewegungssensoren sind selbst gegen die einfachsten Gegenmaßnahmen praktisch nutzlos. Du brauchst nur mit Leuchtspurmunition zu ballern, und der Dobermann feuert fröhlich darauf, anstatt auf dich. Auch der Autopilot ist von zweifelhaftem Nutzen. Er funktioniert nur auf dem Gelände, auf dessen Schutz sie eingestellt wurde. Nur ein klein bißchen jenseits der Grenze blockiert er, und das war's dann mit dem Dobermann.]<<<<

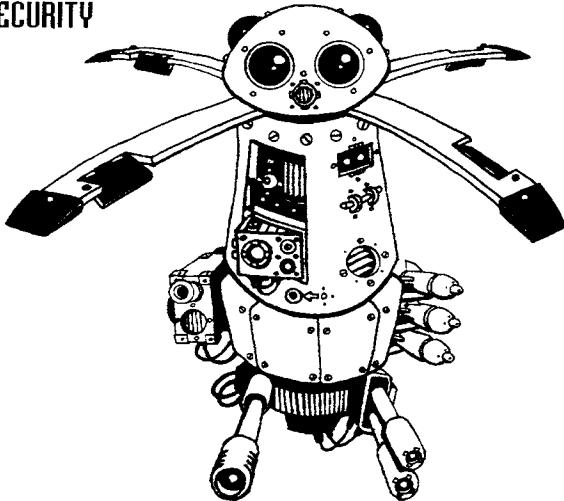
—Wheelie <17:03:46/23-07-52>

>>>>[Du redest von den Serienmodellen. Von Aztechnology weiß man, daß sie sowohl die Sensorsysteme als auch die Autopiloten ihrer Dobermänner auswechseln, also sollte man bei ihnen lieber nicht diese Tricks probieren. Die Dinger können zum Beispiel mühelos menschliche Körperwärme aus einem chaotischen Hintergrund herauspicken.]

—SPD <07:32:43/29-08-52>

MCT-NISSAN ROTORDROHNE

SECURITY



Sensoren und Elektronik von Mitsuhamu. Motor und Flugzelle von Nissan – Namen Ihres Vertrauens! Diese Rotordrohne ist ein Modell, an dem sich sämtliche Helidrohnen auf Jahre hinaus messen müssen! Das Basismodell bietet volle Heli-Flugemulation, überlegenes Handling, eine volle Ladung Standardsensoren, alles im Kaufpreis inbegriffen, und reichlich Treibstoff an Bord für ausgedehnte Überwachungsinsätze. Start und Wiederaufnahme können entweder jeweils am Boden vorgenommen werden, wobei das einfahrbare Dreifußstativ zum Einsatz kommt, oder auf einem speziellen Fahrzeugaufsatzz. In manchen Ländern verbieten örtliche oder landesweite Gesetze den Verkauf von Rotordrohnen, die mit mehr als dem Basissensorpaket bestückt sind, es sei denn, zum Zeitpunkt der Bestellung würde eine entsprechende Lizenz vorgelegt.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Fracht	Preis
Rotordrohne	4	35/70	2/0	3	2	5LE*	7.500€

Typ: Rotormaschine

Verbrauch: 12,5 l/100 km

Treibstoff: 25 Liter

Zuladung: 1 LE

Einsatzdauer: je nach Treibstoff

Aufbau-/Abbauzeit: 3 Minuten

Sensorpaket: Standard (1)

Landungs-/Startprofil: VTOL

Weitere Merkmale: Fernsteuerungsadaption installiert. 2 LE stehen für verbesserte Sensoren, ECM/ECCM oder Riggerkontrollen zur Verfügung.

*) Fünf LE Frachtraum werden benötigt, um diese Drohne an Bord eines anderen Fahrzeuges zu verstauen.

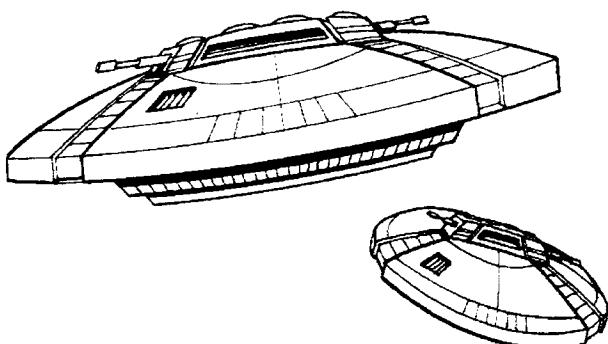
Optionen: Bewaffnete Variante: GS 30/65, R/P 4/0, SIG 4, Fracht 7 LE, Verbrauch 5 km/Liter, Treibstoff 35 Liter; zwei Firm-points und verbesserte Sensoren (2) installiert; 12.500€

>>>>[Als ob Mitsuhamu einen Dreck auf Legalität geben würde! Sie verkaufen die Dinger an jeden, Chummers. Sie schlagen einfach 'ne "Liefergebühr" drauf, je nachdem, wie hart die örtlichen Gesetze in dieser Hinsicht sind. (Scheint so, als wären 10 – 20 Prozent das übliche.)]<<<<

—Ripperjock <10:02:29/29-07-52>

SIKORSKY-BELL MIKROSKIMMER

SECURITY



Der Mikroskimmer ist eine Luftkissendrohne von der Größe eines Müllimerdecks, die eine komplette Garnitur Standardsensoren mit hoher Geschwindigkeit über jede Art von Gelände befördert, einschließlich Wasserflächen. Diese voll elektrisch betriebene, schwimmtaugliche Drohne hat im mobilen Modus eine Einsatzdauer von vier Stunden und ist vollständig wasserdicht.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Fracht	Preis
Mikroskimmer	5	30/90	1/0	3	1	2LE*	2.750€

Typ: Hovercraft

Einsatzdauer:** 8 Stunden im stationären Modus

Aufbau-/Abbauzeit: keine

Sensorpaket: Standard (1)

Weitere Merkmale: Fernsteuerungsadaption installiert. 1 LE steht für verbesserte Sensoren oder ECM/ECCM zur Verfügung.

*) 2 LE Laderraum werden benötigt, um die Drohne in einem anderen Fahrzeug zu verstauen.

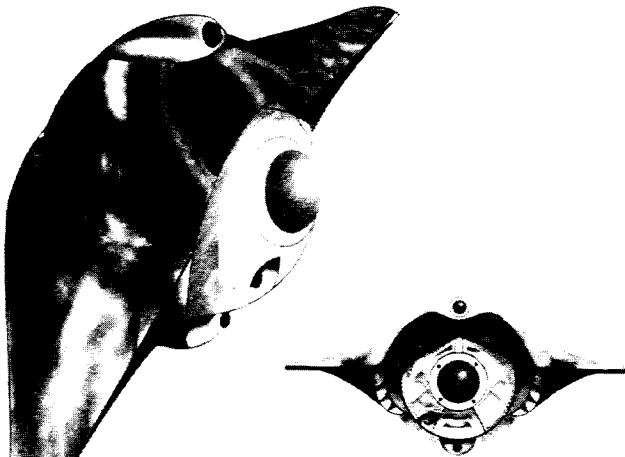
**) Jede Minute mobiler Modus mit Reisegeschwindigkeit oder weniger zählt wie sechs Minuten Einsatzdauer. Mit mehr als Reisegeschwindigkeit zählt jede Minute wie zwölf Minuten Einsatzdauer.

>>>>["Schwimmtauglich" – ein interessantes Wort! Diese blöden Frisbees sind etwa so schwimmfähig wie Siebe. Bei absolut ruhigem Wetter (und wir sprechen hier von spiegelglattem Wasser, Chummers!) können sie über Wasser bleiben. In allen anderen Fällen sind sie Geschichte, sobald sie aufhören, sich zu bewegen! Glück glück glück.]<<<<

—Wheelie <19:15:32/21-07-52>

STRATO-9 ÜBERWACHUNGSDROHNE

SECURITY



Lone Star verwendet die Strato 9, eine mit exzellenten Sensoren ausgestattete Rotordrohne mit guter Schwebekapazität, seit ungefähr anderthalb Jahren als Höhenaufklärer, um ein Gelände abzusichern, bevor das Bodenteam eintrifft. In neuester Zeit finden sich auch Lizenzbauten anderer Firmen.

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Fracht	Preis
Strato-9	3/4	35/100	2/0	3	2	5 LE	450 k¥

Typ: Rotormaschine

Verbrauch: 14 l/100 km

Treibstoff: MultiF/30 Liter

Einsatzdauer: je nach Treibstoff

Aufbau-/Abbauzeit: 5 Minuten

Sensoren: Sicherheit II (5)

ECM: Sicherheit II (2)

Landungs-/Startprofil: VTOL

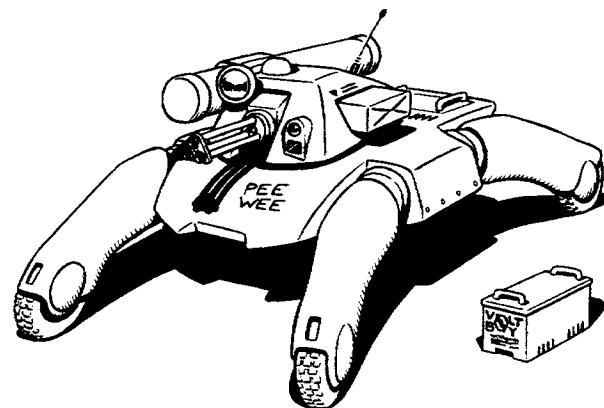
Weitere Merkmale: Fernsteuerungsadaption installiert; die übliche Bewaffnung besteht aus einem MMG mit 100 Schuß Munition (3 Punkte Rückstoßdämpfung, Vergrößerung-3/IR-Zielsucher)

>>>>[Das Ding ist nichts weiter als ein verdammter fliegender Scharfschütze!]<<<<

—Toad <22:35:40/11-SEP-54>

WINTER SYSTEMS STEEL LYNX

MILSPEC



Stehen Sie einem eingegrabenen Feind gegenüber? Schicken Sie einen Steel Lynx! Diese Bodenkampfdrohne von Winter Systems ist eine verstärkte Kampfmaschine, darauf ausgelegt, selbst die stärkste Verteidigungsstellung zu säubern. Die leichte Polykeramikpanzerung verbindet exzellenten Schutz vor Handfeuerwaffen mit Schnelligkeit und Manövrierefähigkeit. Machen Sie den Luchs scharf und gehen Sie auf die Jagd!

	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Fracht	Preis
Steel Lynx	4/6	40/80	4/12	5	2	20LE	15k¥

Typ: Bodenfahrzeug

Verbrauch: 30 EE/100 km

Energie: 30 EE

Einsatzdauer: beschränkt durch Energievorrat

Aufbau-/Abbauzeit: 3 Minuten

Sensorpaket: Standard (1)

Weitere Merkmale: Fernsteuerungsadaption installiert. 8 LE stehen für Sensoren, ECM/ECCM, Fahrzeugsteuereinrichtung oder Waffen zur Verfügung. Zu den gebräuchlichen Einbauten gehören spezialisierte Hardpoints sowie ein Mikroturm, auf dem ein LMG, HVAR, Flechetgewaffen usw. installiert werden können. Das austauschbare Energiepaket kostet 3 k¥.

>>>>[Das UCAS-Militär verwendet immer mehr Steel Lynxs und erprobt sie als Teile mechanisierter Infanterieeinheiten, bei denen der Schützenpanzer auch die Aufladestation und einen Vorrat von Ersatzenergiepaketen mitführt. Alle paar Stunden holen sie die Drohne herein und tauschen das Energiepaket aus. Der Lenker sitzt die ganze Zeit geschützt im APC. Nettes Verfahren!]<<<<

—Winter Rat <06:00:31/06-12-54>

>>>>[Kein Wunder, daß du die Dinger kennst, wo du doch bei Winter Systems auf der Gehaltsliste stehst! Grins!]<<<<

—Hangfire <21:28:46/07-12-54>

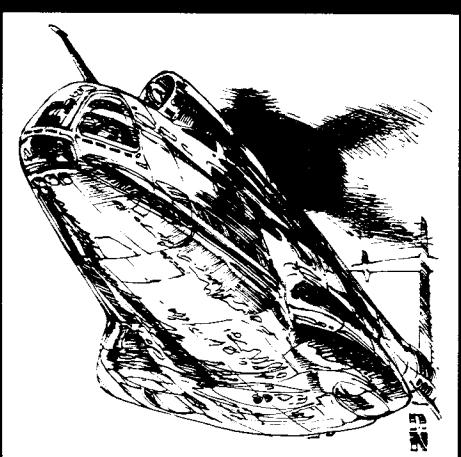
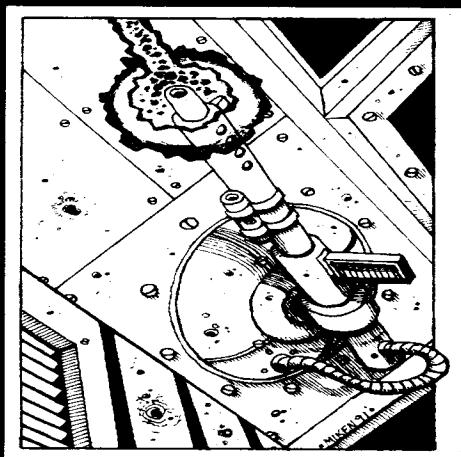
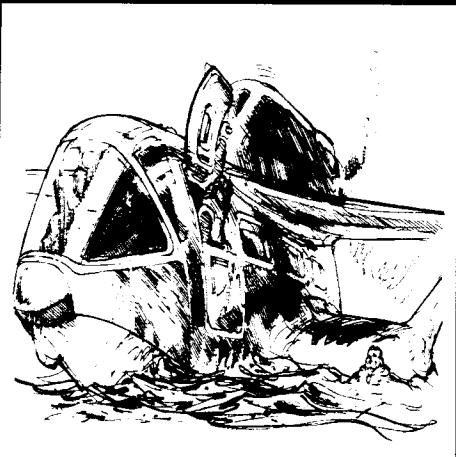
>>>>[Ich habe auch nie was anderes behauptet, oder?]<<<<

—Winter Rat <08:20:19/09-12-54>

>>>>[HEH! Die haben meinen Namen geklaut! Ich gehe vor Gericht!]<<<<

—Steel Lynx <19:10:18/10-12-54>

10



REGELN

>>>>[HOIHOIHOI, CHUMMERS! HABT IHR EUCH SATTGESEHEN AN DEN SCHICKEN KARREN? GUT, DENN JETZT WIRD'S NOCH MAL ERNST: ES FOLGEN DIE RIGGER V.2.01.D-REGELN. WIE WIR SCHON WEITER VORNE ERWÄHNT HABEN, DECKEN SIE SICH NICHT HUNDERTPROZENTIG MIT DENEN DES ORIGINALS, SIND ABER - WENN UNS KEIN BUG MEHR BELÄSTIGT - GENAU SO WASSERDICHT UND STIMMIG.

WENN EUCH DIE VORGESTELLTEN REGELMODIFIKATIONEN NICHT GEFALLEN, HABT IHR NATÜRLICH - WIE BEI ALLEN REGELN - DAS RECHT, SIE NACH EUREM GUSTO ZU MODIFIZIEREN. IM KRISENFALL - UND BITTE, BEVOR IHR DIE KNARREN ZIEHT - GILT NATÜRLICH DIE AMERIKANISCHE ORIGINALAUSGABE, SO KA?

WIR HABEN GANZ HINTEN NOCH EINEN SCHWUNG OPTIONALE REGELN UND EXTRAS DRANGEHÄNGT - VIELLEICHT FINDEN SIE JA AUCH EUREN GEFALLEN. WIR HÄTTEN ZWAR NOCH EIN PAAR MP AN DATEN GEHABT, ABER WEGEN DES CHRONISCHEN PLATZMANGELS HABEN WIR NUR DIE WICHTIGSTEN THEMEN GESTREIFT ...]<<<<
-SYSOP <19:05:28/26-OKT-54>

FAHRZEUG- ATTRIBUTE

In den vorangegangenen Kapiteln wurde jedes Fahrzeug nach Faktoren wie *Handling*, *Geschwindigkeit*, *Rumpf/Panzerung*, *Signatur*, *Autopilot* und *Preis* eingestuft. Einige dieser Werte sind leicht zu verstehen, da sie praktisch mit den gleichlautenden Angaben in den **Shadowrun**-Grundregeln identisch sind oder weil sie sich selbst erklären.

Aus Gründen der Einfachheit und Vollständigkeit werden jedoch die verschiedenen Fahrzeug-Attribute sämtlich an dieser Stelle erläutert.

HANDLING (HDG)

Dieses Attribut steht für die Manövrierbarkeit des Fahrzeugs. Je höher die Stufe, desto schwieriger ist es zu lenken. Die meisten Bodenfahrzeuge weisen ein Stufe aus zwei Zahlen auf, die durch einen Schrägstrich getrennt sind. In diesen Fällen steht die erste Zahl für das Handling unter Normalbedingungen und die zweite für das Handling unter ungewöhnlichen Bedingungen. Bei Bodenfahrzeugen bezieht sich das auf das Straßen- und Geländehandling.

Andere Fahrzeuge (namentlich Boote und viele Luftfahrzeuge) weisen nur eine Handlingstufe auf, die unter allen Bedingungen gilt.

GESCHWINDIGKEIT (GS)

Bei der Geschwindigkeit handelt es sich um einen weiteren zweiteiligen Wert, der zum einen die Standardreisegeschwindigkeit und zum anderen die Höchstgeschwindigkeit in **Meter pro (Fahrzeug-)Kampfrunde** angibt.

Um die Geschwindigkeit außerhalb von Kampfrunden zu erhalten, multipliziert man die Listenangaben mit 1,2. Dadurch erhält man die Geschwindigkeit in **Kilometern pro Stunde**.

Auf die Angabe von Beschleunigungs- und Verzögerungswerten wurde der Einfachheit halber verzichtet.

Bei Flugzeugen mit festen Tragflächen kann man davon ausgehen, daß die Geschwindigkeit, bei der das Flugzeug durchzusacken beginnt (das heißt die Minimalgeschwindigkeit), 50 Prozent der angegebenen Standardreisegeschwindigkeit beträgt.

RUMPF (R)

Der Rumpf ist ein Maß, das sowohl die Strukturfestigkeit des Fahrzeugs als auch eine ungefähres Angabe seiner relativen Größe beinhaltet. Die Rumpfstufe dient (bei ungepanzerten Fahrzeugen) auch als individuelle Panzerung für alle Personen innerhalb des Fahrzeugs. Näheres finden Sie unter **Fahrzeuge, Waffen und Magie** auf Seite 119.

PANZERUNG (P)

Die Panzerung ist ein Maß für den Schutzwert des Fahrzeugs gegen Waffenschäden. Fahrzeugpanzerung ist eine Kombination aus der Standardpanzerung, wie Charaktere sie tragen, und einer Barrierenstufe. Näheres finden Sie unter **Fahrzeuge, Waffen und Magie** auf Seite 119.

SIGNATUR (SIG)

Die Signatur repräsentiert die Anfälligkeit des Fahrzeugs für elektronische, akustische und Wärmeortung. Je höher die

Stufe, desto schwieriger ist das Fahrzeug zu orten. Die Stufe gibt den Mindestwurf für jede Sensoren-Wahrnehmungsprobe gegen das Fahrzeug an.

In Einzelfällen kann der Spielleiter die Signatur je nach verwendetem Sensor (Radar, IR, ...) modifizieren.

PILOT (PIL)

Dieser Wert steht für die Fähigkeit des Autopiloten, das Fahrzeug zu beherrschen und Gefährdungen für sein weiteres Vorankommen zu erkennen. Der Autopilot assistiert somit bei der Lenkung des Fahrzeugs. Siehe dazu **Autopilot**, S. 129.

PREIS

Es handelt sich (zumindest bei den frei erhältlichen Zivilfahrzeugen) um den empfohlenen Verkaufspreis des Herstellers. Die Verfügbarkeit von Fahrzeugen kann grob durch den Wert Preis/10.000 ermittelt werden. Der Grundzeitraum ist gleich der Hälfte der Verfügbarkeit (abgerundet) in Tagen.

Der Straßenindex beträgt 0,75 für die Preiskategorie bis 10.000¥, 1 bis 50.000¥ und 2 für über 50.000¥ (vergleiche auch **SRII, S. 184**).

(Diese Angaben zu Straßenindex und Verfügbarkeit gelten natürlich ebenfalls nur für frei erhältliche Zivilfahrzeuge. Genaue Angaben finden Sie (wenn nötig) bei den jeweiligen Fahrzeugen.)

SITZE

Unter diesem Stichwort ist angegeben, über wie viele Sitze und welche Art von Sitzen das Fahrzeug verfügt. Die Reihenfolge der Informationen gibt auch die Anordnung der Sitze in der Kabine/dem Passagierabteil/Cockpit des Fahrzeugs an (so bedeutet zum Beispiel eine Angabe von 1 + 2 einen Sitz vorne und zwei Sitze dahinter).

EINSTIEG

Der Einstieg steht für die Zahl und die Art von Zustiegs- und Zuladungsmöglichkeiten des Fahrzeugs. Sind mehrere Angaben vorhanden, so gibt ihre Reihenfolge wie bei den **Sitzen** die Anordnung im Fahrzeug wieder.

VERBRAUCH

Die Verbrauchsangabe informiert darüber, wieviel Treibstoff oder Energie das Fahrzeug verbraucht. Weitere Informationen dazu folgen unter **Treibstoffverbrauch**, S. 114, im Kapitel über die **Fahrzeugbedienung**.

ENERGIE/TREIBSTOFF

Dieser Wert gibt an, welchen Treibstoff das Fahrzeug verbraucht und wieviel Treibstoff (oder Energie) bei vollem Tank oder voller Batterie an Bord mitgeführt wird.

ZULADUNG

Diese Angabe steht dafür, wieviel Gepäck oder sonstiges Material (in Ladeeinheiten, LE) im Kofferraum (normalerweise im Heck), in sonstigen Ablagemöglichkeiten oder in der Ladebucht eines Fahrzeugs mitgeführt werden können.

Demzufolge erfordert jedes Verfahren, bei dem es zu Veränderungen an einem Fahrzeug kommt, Berechnungen in Begriffen der Ladeeinheit. Will man die Frachtkapazität in LE messen, so kann über den Daumen gepeilt angenommen werden, daß 1 LE 25 Kilogramm entspricht.

(Die LE ist eine reine Bezeichnungsgröße: es besteht **keine** direkte Beziehung zwischen einem LE-Wert und der Masse oder dem Volumen des Fahrzeugs. Möchte man also den tatsächlichen Betrag an Fracht-LE bestimmen, die in einer speziellen Ladebucht transportiert werden können, muß man die tatsächlichen LE mit verschiedenen Werten multiplizieren.)

STANDARDFRACHT

Die Standardfracht gibt das Ausmaß an Zuladung an, die das Fahrzeug bei der angegebenen Reise- und Höchstgeschwindigkeit transportieren kann. Befördert oder zieht ein Lastwagen oder eine Zugmaschine weniger als die Standardfracht, steigt die Geschwindigkeit um +5/+15. Ist ein Lastwagen oder eine Zugmaschine unbeladen, steigt die Geschwindigkeit um +10/+30.

Ein Lastwagen oder eine Zugmaschine, der oder die mehr LE transportiert oder zieht, als die Standardfracht angibt, erleidet die nachfolgenden Geschwindigkeitseinbußen:

Überladung	GS-Einbuße	Verbrauch
Bis zur 2fachen	1/2 Geschwindigkeit	200%
2-3fache	1/4 Geschwindigkeit	300%
mehr als 3fache	Unmöglich	-

LANDUNGS-/STARTPROFIL

Das Landungs-/Startprofil eines Fluggeräts wird in einer der folgenden Kategorien angegeben: Normal, STOL (*Short Takeoff and Landing*; kommt mit kurzen Start- oder Landebahnen aus), VSTOL (*Very Short Takeoff And Landing*; sehr kurze Start- oder Landebahnen), konventionelle VTOL (*Vertical Takeoff and Landing*; Senkrechtstarter), Heliokopter und Luftschiefe. Weitere Informationen zu Start- und Landevorgängen sind im Kapitel **Fahrzeugbedienung** zu finden.

EINSATZDAUER

Die Einsatzdauer gibt an, wie lange eine Drohne im statio-nären Sensormodus betrieben werden kann. Im jeweiligen Fahrzeugeintrag ist erläutert, wie man daraus die Einsatzdauer in anderen Modi herleiten kann.

AUFBAU-/ABBAUZEIT

Dieser Wert gibt an, wie lange es dauert, eine Drohne aufzubauen oder sie für die Lagerung zu zerlegen. Alle Drohnen benötigen unabhängig von ihrer Aufbau-/Abbauzeit eine Kampfrunde (3 Sekunden), um aus ihrem inaktiven Lagerstatus "hochzufahren".

FRACHT

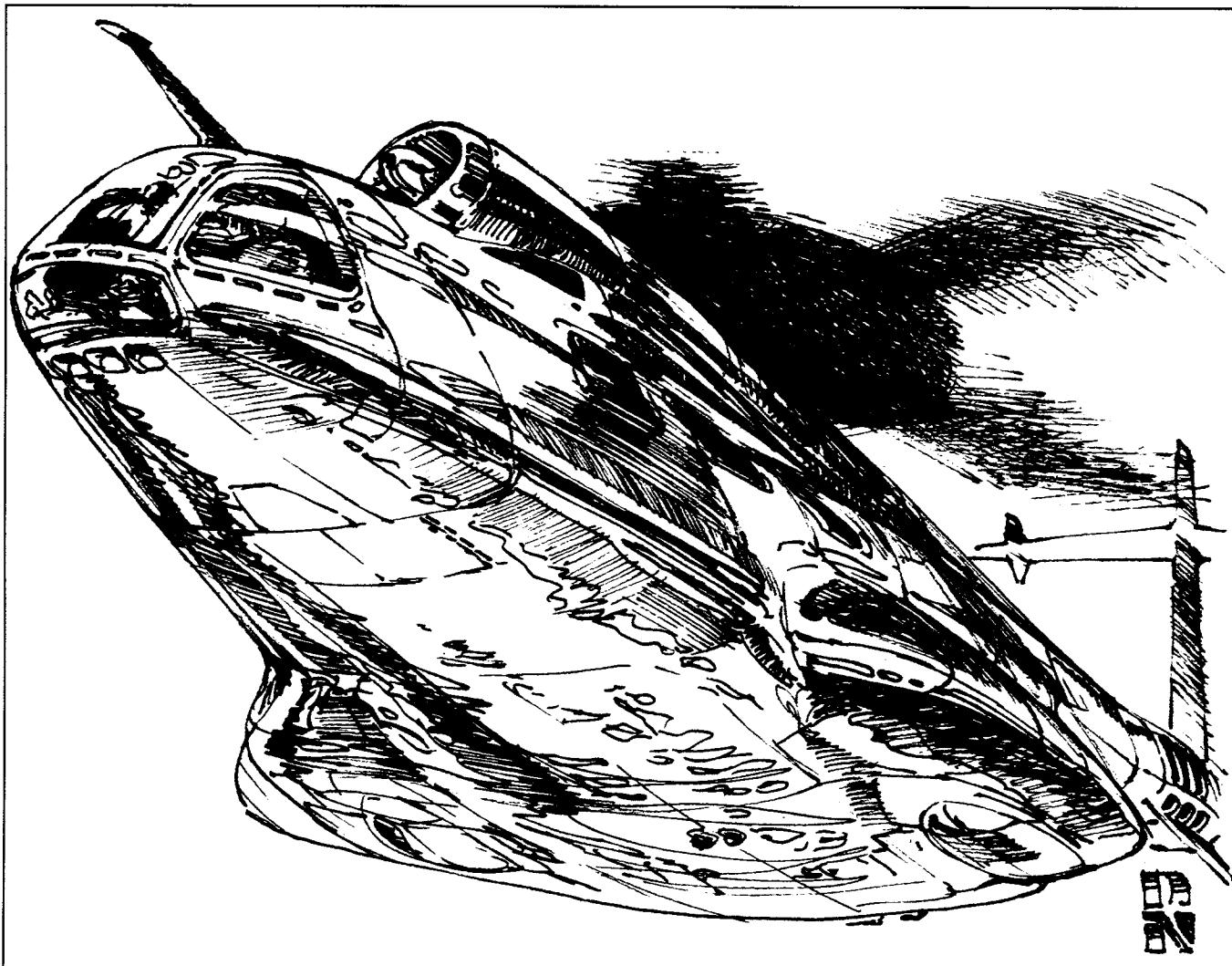
Bei Dronen gibt dieser Eintrag an, wieviele LE benötigt werden, um die Drohne im Laderaum eines anderen Fahrzeugs zu verstauen.

SENSOREN

An dieser Stelle ist angegeben, welche Arten von Sensoren zur Standardausstattung einer Drohne (oder eines Militärfahrzeugs) gehören. Es ist durchaus möglich, diese Ausstattung zu verändern. Näheres dazu unter **Fahrzeugzubehör** (S. 129ff.) und **Sensoren** (S. 143).

ECM/ECCM-STUFEN

Hierbei handelt es sich um die ECM (*Electronic Counter-measures*)- bzw. ECCM (*Electronic Counter-Countermeas-ures*)-Stufe eines Fahrzeuges. Näheres dazu folgt auf den Seiten 143f..



FAHRZEUG-BETRIEB

Dieser Abschnitt behandelt all jene Aspekte bei der Bedienung von Fahrzeugen, die nicht unbedingt während des Fahrzeugkampfes (siehe das folgende Kapitel) stattfinden müssen. Es handelt sich hierbei um eine Zusammenfassung und Anpassung aller Regeln aus dem **Shadowrun**-Grundregelwerk (**V.2.01D**) und aus verschiedenen Quellenbüchern.

EINSATZ VON FAHRZEUGFERTIGKEITEN

Normale Fahrzeugbedienung erfordert überhaupt keinen Einsatz von Würfeln. Sofern die Umstände nicht sehr ungünstig sind, können die meisten Leute ein Fahrzeug, mit dem sie umzugehen gelernt haben, sicher und problemlos lenken (d.h., jemand, der gewöhnliche Pkw bedienen kann, sollte auch beim Wechsel auf ein anderes Modell keine Schwierigkeiten haben).

SITUATIONSMODIFIKATOREN

Unglücklicherweise gehören Schattenläufer nicht zu den "meisten Leuten". Sie fordern ihren Fahrzeugen Sachen ab, bei denen selbst der zähste Fahrlehrer gleich tot umfallen würde. Wenn solche Situationen eintreten, kann der Spielleiter die **Handlingstufe des Fahrzeugs als Mindestwurf** für eine Probe auf die entsprechende Fahrzeug-Fertigkeit ansetzen und die folgenden Situationsmodifikatoren darauf zur Anwendung bringen. Diese Modifikatoren gelten lediglich für Situationen außerhalb von Kämpfen. Ein Rigger mit einer Fahrzeugsteuerung kann je nach Situation (Spielleiterentscheidung) auch Würfel aus dem Steuerpool für diese Probe heranziehen.

Modifikatoren bei Fahrzeugbedienung

Situation	Modifikator
Komplexe Steuereinrichtung	+1
Unvertrautes Fahrzeug	
Streßfreie Situation	+1
Streßsituation	+3
Große Version des Fahrzeugtyps	+2
Sehr große Version des Fahrzeugtyps	+3
Schlechte Umstände	+2
Furchtbare Umstände	+4
Rigger am Steuer	-(Stufe der FSE x 2)

Komplexe Steuereinrichtung bedeutet hierbei, daß eine Unzahl von Kontrollen vor dem Fahrer aufgebaut ist, die dieser nicht sofort erkennen und benutzen kann. Die Bedienung von Kettenfahrzeugen (Baumaschinen, Panzern) fällt für Auto-Kenner ebenso darunter wie die Steuerung von Kipprotor-/Schwenkflügelmaschinen für Hubschrauberpiloten.

Unvertrautes Fahrzeug bezieht sich auf die Frage, ob der Fahrer ein solches Fahrzeug schon einmal gelenkt hat. Dabei spielt in der Tat das genaue Modell eine Rolle. ("Wo, bei allen Geistern, ist in dieser Scheißkarre eigentlich die Wischerbedienung?") Eine **Streßfreie Situation** ist in diesem Fall der 'Normalbetrieb', während alle Verfolgungsjagden, Hochgeschwin-

digkeitsfahrten, Heckenschützen, ausrastende Passagiere u.ä. auf jeden Fall eine **Streßsituation** bewirken.

Die Frage, ob es sich um eine **Große** oder **Sehr Große Version des Fahrzeugtyps** handelt, läßt sich ebenfalls anhand von Beispielen beschreiben: Große Autos sind z.B. alle typischen Lkw (wie die Ares Master-Serie), sehr große Autos sind alle Sattelzüge, aber auch alle Wagen, die gleichzeitig groß und schwer sind (will heißen, natürlich alle Schützen-, Späh- und Kampfpanzer); große Motorräder sind sämtliche schweren Chopper (*Scorpions*, *Vikings* u.ä.) usw. Ob es sich bei einem Fahrzeug um eine Große/Sehr Große Version des Typs handelt, ist bei den Abbildungen jeweils als +2/+3 angegeben.

Schlechte Umstände stehen für miserable Sicht, regennasse Straßen, Sturmböen und dergleichen, während **furchtbare Umstände** schon auf Glatteis, einen Hurrikan, dichten Nebel (oder am besten alles zusammen) schließen lassen.

Ein **Rigger am Steuer** erhält natürlich nur dann einen Vorteil, wenn das Fahrzeug entsprechend ausgestattet ist.

Whizkid ist ein Rigger. Er hat sich auch in Flugzeuge vertieft – oder, um genau zu sein, in Hubschrauber. Er besitzt Rotormaschinen-Fertigkeit auf Stufe 6. Als Rigger hat er sich auf Fernbedienung konzentriert und sich auf Festrotoren spezialisiert. Er kann jede Festrotormaschine – ob nun per Fernbedienung oder eingestöpselt – auf Stufe 8 lenken.

Whizkid ist mit seinem Ares Dragon plötzlich in eine Sturmbö geraten und beschließt zu landen, bevor es schlimmer wird. Der Chopper ist groß (+2), und die Bö sorgt für schlechte Umstände (+2). Whizkids Fahrzeugsteuereinrichtung der Stufe 1 sorgt für -2. Zu schade, daß er vorher noch nie einen Dragon geflogen hat (+1), aber wenigstens wird er nicht beschossen.

Der Mindestwurf wird durch die Handlingstufe des Dragon angegeben (5), woraus sich durch die Modifikatoren ein endgültiger Mindestwurf von 8 ergibt. Whizkid würfelt 1, 2, 3, 3, 5, 6, 6 und 6. Durch erneutes Werfen der drei Sechsen erzielt er 1, 1 und 4, was seine Komplettliste an Endergebnissen auf 1, 2, 3, 3, 5, 7, 7 und 10 bringt. Das letzte Ergebnis rettet ihm die Haut, denn damit hat er immerhin einen Erfolg erzielt. Der Dragon setzt sicher auf.

WEITERE MODIFIKATOREN

Hierzu zählen vor allem der Zustand von Fahrer und Fahrzeug (**Fahrer verwundet**, **Fahrzeug beschädigt**), der die entsprechenden Modifikationen gemäß dem Zustandsmonitor mit sich bringt. (Betrunken oder unter Drogen stehende Fahrer weisen in diesem Zusammenhang das Äquivalent einer mittleren oder schweren Betäubung auf.)

GELÄNDE

Welche Manöver ein Fahrzeug ausführen kann, wird auch von der Art Gelände bestimmt, auf dem es sich bewegt. Ein Sportwagen, der durch eine weite, offene Salzwüste fährt, kommt viel schneller voran als einer, der sich durch den Innenstadtverkehr schlängelt. Auch ein Flugzeug, das seine Bahn an einem klaren Himmel zieht, kommt besser zurecht, als wenn es in einen furchtbaren Sturm gerät.

Shadowrun klassifiziert Geländetypen nach den Begriffen Offenes, Normales, Schwieriges und Unwegsames Gelände, jeweils bezogen auf die verschiedenen Fahrzeugtypen. Es dürfte ersichtlich sein, daß das, was für einen Sportwagen unwegsam ist, ein Flugzeug noch lange nicht vor dieselben Probleme stellt ...

Offenes Gelände bedeutet flache Gegenden ohne Gebäude, Bäume oder andere herausragende Kennzeichen. Leere,

nächtliche Autobahnen fallen ebenfalls unter diese Kategorie. Für Flugzeuge bedeutet es wolkenlosen Himmel und für Schiffe ruhiges Wasser.

Normales Gelände bedeutet eine typische Landschaft und gewundene Straßen, überwiegend offen, jedoch mit gelegentlichen Hindernissen. Flugzeuge finden unter diesem Begriff einen teilweise bewölkten Himmel vor und Schiffe leichten Seegang.

Schwieriges Gelände kann sich auf Vorstadtstraßen beziehen, offenem Wald, hügelige Gegenden und so weiter. Nebel, Regen oder Dunkelheit verändern Normales Gelände zu Schwierigem. Bedeckter Himmel und Regen ergeben Schwierige Bedingungen für Flugzeuge und hoher Seegang bewirkt dasselbe für Schiffe.

Unwegsames Gelände umfaßt städtisches Straßengewirr, Ödland und dichten Wald. Dunst, grelles Licht oder schwache Lichtverhältnisse verändern Schwieriges Gelände zu Unwegsamem. Rauch, dichter Nebel oder völlige Dunkelheit verändern Normales Gelände zu Unwegsamem. Starke Winde bewirken Unwegsame Bedingungen für Flugzeuge und Stürme dasselbe für Schiffe.

AUSWIRKUNGEN DES GELÄNDES

Bewegt sich ein Bodenfahrzeug abseits von Straßen, steigt seine Handlingstufe (das heißt, es gilt der zweite Wert) und sinkt die Geschwindigkeit (der Wert sinkt bei Fahrzeugen ohne spezielle Geländeaufhängung auf die Hälfte).

Außerhalb von Kampfsituationen ergibt widriges Gelände keine Modifikatoren auf eine entsprechende Fahrzeugfertigkeits-Probe (vom erschwertem Handling einmal abgesehen). Geländemodifikatoren werden in diesem Fall unter den Umständen (Situationsmodifikatoren, s.o.) abgehandelt.

Im Kampf ist die Beschaffenheit des Geländes jedoch der entscheidende Faktor für die Modifikation der Positions-, Flucht- und Crashproben. (Näheres hierzu finden Sie auf den Seiten 116 ff.)

LUFTKISSENFAHRZEUGE UND GELÄNDE

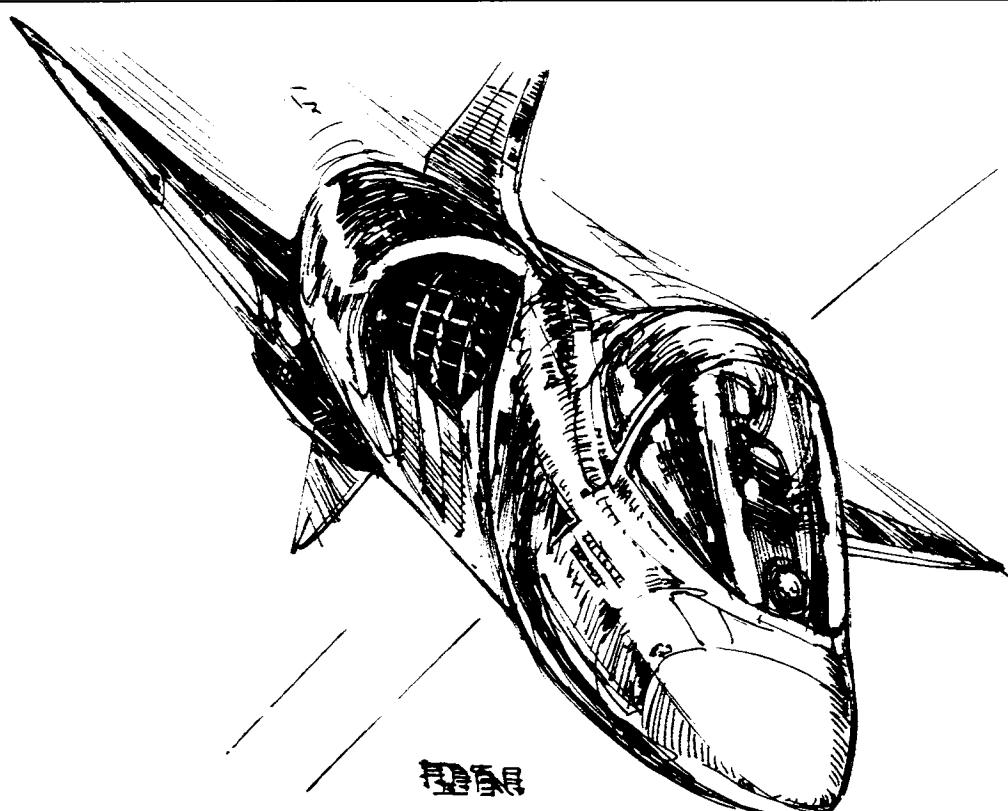
Für Luftkissenfahrzeuge gelten andere Geländekategorien als für konventionelle Bodenfahrzeuge, obwohl dieselben Begriffe benutzt werden.

LKF-Geländekategorien

Kategorie	Beschreibung
Offen	Alle relativ flachen Gegenden, einschließlich leicht gewellter Ebenen, ruhiger bis nur leicht aufgerührter Wasserflächen und normalerweise unpassierbarer Geländeformen wie Sümpfe, Moore, Marschen und ähnliches.
Normal	Ähnlich dem offenen Gelände, aber mit verstreuten leichten Hindernissen (leichtes bis dichtes Gebüsch, Bäche, ausgedehnte leichte Hänge und so weiter).
Schwierig	Darunter fällt jede Geländeform, in der man lediglich sorgfältig lenken muß, zum Beispiel Vorstadtstraßen, Kurven, Hügel, mittlerer Wald und so weiter.
Unwegsam	Jedes Gelände, in dem man außerordentlich präzise lenken muß, wie dichtes städtisches Straßengewirr, Ödland, dichter Wald, stürmische See und so weiter.

Zu beachten ist, daß LKF nicht mit wirklich ausgedehnten Hängen (Entscheidung des Spielleiters) fertig werden und im allgemeinen auch keine seitlichen Hänge bewältigen: das Fahrzeug rutscht einfach herunter.

Aufgrund der dämpfenden Effekte der seitlichen gummierter 'Schürzen' eines LKF erleidet ein solches Fahrzeug beim Crash höchstens Schweren Schaden (unabhängig davon, ob es sich auf einer Straße oder im Gelände befindet).



START- UND LANDEBAHNEN FÜR FLUGZEUGE

Flugzeuge benötigen jeweils bestimmte Bodenflächen, um zu starten und zu landen. Die von den verschiedenen Flugzeugkategorien benötigten Distanzen sind der nachstehenden Tabelle zu entnehmen.

Start- und Landebahnen

	Startdistanz	Landedistanz
Normal	1.000 m (1.500 m beladen)	2.000 m (3.000 m beladen)
STOL	250 m (625 m beladen)	500 m (1.250 m beladen)
VSTOL	125 m (300 m beladen)	250 m (625 m beladen)
VTOL	Keine	Keine

Maschinen mit Schwimmern (also nicht spezielle Wasserflugzeuge) benötigen doppelt so lange Start- und Landedistanzen. Drohnen mit einem anderen Landungs-/Startprofil als VTOL benötigen 10 Prozent der in obenstehender Tabelle angegebenen Strecke. Luftschiefe mit einem anderen Landungs-/Startprofil als VTOL benötigen die Hälfte der in der Tabelle angegebenen Strecke.

Jedes Flugzeug ist in der Lage, wie Maschinen unterer Kategorien zu agieren, wobei die Reihenfolge VTOL – VSTOL – STOL – Normal gilt. Das heißt, ein STOL-taugliches Flugzeug kann auf Wunsch als normales Flugzeug geflogen werden. Dadurch spart man beträchtliche Mengen Treibstoff (siehe nachstehend unter **Treibstoffverbrauch**).

TREIBSTOFFVERBRAUCH

Trotz vieler Entwicklungen im Bereich der Energietechnik ist auch im Jahre 2055 das *perpetuum mobile* noch nicht erfunden. Das heißt, daß Fahrer sich immer noch mit dem Problem leerer Tanks herumschlagen müssen. Auch wenn es in den meisten 'zivilisierten' Gegenden keine Schwierigkeiten macht. Sprit oder Batterien aufzutreiben, sollte man doch den Gedanken an Ersatzkanister im Hinterkopf behalten ...

BODENFAHRZEUGE UND BOOTE

Für alle Bodenfahrzeuge und Boote ist jeweils eine Zahl angegeben, die den Verbrauch von fossilem Treibstoff oder elektrischer Energie (in Litern oder EE pro 100 Kilometern) bei Reisegeschwindigkeit nennt. Der Verbrauch bei anderen Geschwindigkeiten ist der nachstehenden Tabelle zu entnehmen.

Verbrauchstabelle

GS	Elec/ImpElec	IC/MultiF
Bis zu Reise-GS	Grundwert	Grundwert
darüber, bis Reise-GS x 2	Grundwert x 2,5	Grundwert x 2
darüber, bis Höchst-GS	Grundwert x 5	Grundwert x 3
Verfolgungsjagd	Grundwert x 2,5	Grundwert x 3
Stop & Go	Grundwert x 2	Grundwert x 1,5

LUFTKISSENFAHRZEUGE

Der Verbrauch bei Luftkissenfahrzeugen ist immer gleich, unabhängig von Geschwindigkeit oder Gelände.

FLUGZEUGE, HUBSCHRAUBER UND SCHWEBER

Die Verbrauchsangabe gilt für Reisegeschwindigkeit oder weniger. Bei höheren Geschwindigkeiten steigt der Verbrauch

auf das Doppelte. Bei Verfolgungsjagden beträgt er das Vierfache des normalen Wertes.

Auch der Start- und Landemodus der Maschine beeinflußt den Verbrauch:

In der Kategorie **Normal** wird kein zusätzlicher Treibstoff verbraucht (in der allgemeinen Verbrauchsangabe enthalten).

Ein **STOL**-Start verbrennt 10 Prozent des Treibstoffvorrats an Bord (20 % im beladenen Zustand); eine **STOL**-Landung 5 bzw. 10 Prozent, so daß beispielsweise eine unbeladene **STOL**-Maschine 15 % ihres Treibstoffvorrats verbrennt, nur um zu starten und wieder zu landen.

Ein **VSTOL**-Start verbraucht 20 % des Tankinhalts (30 % im beladenen Zustand); für Landungen gilt wieder die Hälfte. Somit benötigt eine unbeladene **VSTOL**-Maschine 30 % ihres Treibstoffvorrates, um zu starten und wieder zu landen.

Ein konventionelles **VTOL**-Flugzeug oder ein Schweber verbraucht 40 Prozent seines Treibstoffvorrats, um zu starten (60 % im beladenen Zustand), bei Landungen wiederum die Hälfte. Dies gilt auch für Kipprotor- und Kippflügelmaschinen.

Bei **Helikoptern**, **Drohnen** und **Luftschiffen** benötigen Starts und Landungen keinen zusätzlichen Treibstoff (der Verbrauch ist in der Grundangabe berücksichtigt).

Im Schwebemodus fällt bei schwebefähigen Flugzeugen (ausgenommen Drohnen) pro Minute ein Zehntel ihres normalen Verbrauchs an.

**FAHRZEUG-
STEUEREINRICHTUNGEN**

Um als Rigger aktiv zu werden, benötigt man ein Cybersystem, das unter der Bezeichnung Fahrzeug-Steuereinrichtung (FSE) oder Riggerkontrolle bekannt ist. Mit ihrer Hilfe kann der Rigger ein entsprechend ausgestattetes Fahrzeug kybernetisch lenken, indem er sich direkt einstöpselt oder ein Fernsteuerdeck benutzt.

Der Rigger wird damit zum Fahrzeug, d.h., sämtliche Sensorik und Motorik des Fahrzeugs werden zu seiner eigenen, während seine eigenen fünf Sinne und sein Bewegungsapparat teilweise ausgeschaltet bzw. überlagert werden (ähnlich den Sperrschaltungen bei Cyberdecks und SimSinn-Geräten).

Die Riggerkontrolle verleiht dem Rigger Vorteile wie Zuschläge auf Reaktion und Initiative sowie den Zugriff auf den Steuerpool.

RIGGER- UND FAHRZEUG-INITIATIVE

Ein Rigger erhält Zuschläge auf Reaktion und Initiative nur durch die Fahrzeug-Steuereinrichtung, während er ein Fahrzeug kybernetisch lenkt – egal ob per Direktverbindung mit dem Fahrzeug oder per Fernverbindung über ein Riggerdeck. Andere Arten von reaktions- und initiativsteigernder Cyberware helfen einem Rigger *nicht*, solange er eingestöpselt ist.

DER STEUERPOOL

Der Steuerpool hilft Riggern bei Proben, die mit Fahrzeugsteuerung und -bedienung zu tun haben – also beim Fahren oder Fliegen (S. 112) und bei Positionsproben (S. 116).

Der Steuerpool eines Riggers ist durch die *Reaktion* gegeben und wird nur durch die benutzte Fahrzeug-Steuereinrichtung (+2 pro Stufe der FSE) modifiziert. Reaktionsboni aus anderen Quellen wirken sich auf diesen Pool nicht aus.

Der Steuerpool wird entsprechend den üblichen Poolregeln aufgefrischt. Spezielle Regeln bezüglich des Steuerpools und Positionsproben finden Sie unter **Fahrzeugkampf** auf Seite 116.

Die Höchstanzahl Steuerpoolwürfel, die man für eine Probe

in Sachen Fahrzeugsteuerung hinzuziehen darf, ist gleich der Grundanzahl Würfel, die poolunabhängig für die Probe zur Verfügung stehen – das heißt, gleich der Stufe in der Fertigkeit, die eingesetzt wird.

Nur Charaktere mit einer Fahrzeug-Steuereinrichtung (einer Riggerkontrolle) haben einen Steuerpool.

FAHRZEUG-HANDLUNGEN UND -BEFEHLE

Ein einzelnes Fahrzeug zu lenken, erfordert eine komplexe Handlung, egal, wie viele man zur selben Zeit unter Kontrolle hat. Zum Beispiel kann ein Rigger, der gerade zwei Drohnen lenkt, nur einer davon per Komplexer Handlung einen Befehl erteilen. Soll jedoch derselbe Befehl an mehr als eine Drohne gehen – zum Beispiel "Verläßt diesen Bereich" oder "Greift dieses Ziel an" –, so kann der Rigger sie als Gruppe steuern.

Weist eine Drohne oder ein anderes ferngelenktes Fahrzeug einen Autopiloten auf, kann der Rigger seinem Gerät Befehle vom Umfang eines Satzes erteilen, wie "Umkreise diese Gegend", "Schieß auf jeden, der durch diese Tür kommt", "Folge dem Wagen", usw.

Je spezifischer und detaillierter der Befehl, desto größer ist allerdings das Risiko, daß er den Autopiloten verwirrt. Der Spielleiter sollte die Komplexität des Befehls abschätzen (auf der Grundlage der *Fertigkeiten-Erfolgstabelle, SR II, S. 68*) und dem Rigger dann den entsprechenden Mindestwurf für die Probe nennen, damit er die Möglichkeit hat, die Komplexität doch noch einmal herabzusetzen, ehe er den Befehl ausdrücklich erteilt. (Man kann davon ausgehen, daß Computer im Jahr 2053 einfache Sprachstrukturen klar verstehen und interpretieren können, ebenso davon, daß der Rigger die Fähigkeiten seines Autopiloten kennt.)

Der Spielleiter würfelt dann die Probe auf die Pilotstufe des Fahrzeugs gegen den ermittelten Mindestwurf. Nur ein Erfolg ist nötig, damit die Drohne die Anweisung ausführt. Je mehr Erfolge erzielt werden, desto mehr Spielraum hat die Drohne bei der Interpretation des Befehls zum Vorteil des Riggers. Das kann soweit gehen, daß der Spielleiter den Rigger entscheiden läßt, was die Drohne angesichts eines Umstands tut, der in gewisser Weise den Anweisungen zuwiderläuft.

Am besten geht man davon aus, daß eine Drohne ungefähr dem entspricht, was man gemeinhin "Hundeverstand" nennt – also fähig zu Befehlsreaktionen, die dem Niveau eines außergewöhnlich intelligenten und sehr gut ausgebildeten Hundes entsprechen. Je höher die Pilotstufe, desto ausgeprägter der Hundeverstand.

FERNSTEUERDECKS

Fernsteuerdecks ermöglichen es, Drohnen und andere Fernlenkfahrzeuge aus der Distanz zu bedienen und zu lenken, wie es obenstehend beschrieben wird. Jeder Slave Port eines Decks ermöglicht die Steuerung einer Drohne oder eines anderen ferngelenkten Fahrzeugs. Somit ermöglicht ein Fernsteuerdeck mit drei Slave Ports die Steuerung von bis zu drei Geräten, obwohl nur eines pro Komplexer Handlung (siehe oben) befehligt werden kann.

Die Stufe eines Fernsteuerdecks entspricht der Anzahl der installierten Slave Ports. Das Gewicht beträgt Stufe x 1,5 kg, der Preis Stufe x 5.000 ¥; Verfügbarkeit 4/72 Stunden, Straßenindex 2.

Fernsteuerdecks können mit ECCM-Systemen ausgestattet werden, um ECM-Blockaden entgegenzuwirken, jedoch können nur miniaturisierte ECCM-Systeme ins Deck eingebaut werden (siehe Seite 144).

Man beachte, daß ein Standard-Fernsteuerdeck nicht kybernetischer Natur ist.

Cyberfernsteuerdecks (die die vollen Fahrzeug-Steuerboni gewähren) wiegen 1,5 kg pro Stufe, kosten 25.000 ¥ pro Stufe und sind mit 6/72 Stunden bei Straßenindex 2 verfügbar.

Es können nur solche Fahrzeuge ferngelenkt werden, die mit der entsprechenden Fernsteuerung ausgerüstet wurden. Nähere Informationen finden Sie unter **Fernlenkadapter** im Kapitel **Fahrzeugzubehör** auf Seite 136.

Alle Erfolgsproben für ein ferngesteuertes Fahrzeug unterliegen den folgenden Modifikatoren:

Fernsteuerungs-Modifikatoren

Situation	Modifikator
Städtische Umgebung	+1
Direkter Sichtkontakt	0
Unterbrochener Sichtkontakt	+1
Elektrischer Sturm	+2
Fahrzeug beschädigt	je nach Schaden
Pilot verletzt	je nach Schaden
Kybernetische Steuerung	-(Stufe der FSE)
ECM eingesetzt	Siehe ECM-Regeln, S. 143f.

Der Modifikator für **Städtische Umgebung** gilt in stark urbanisierter Umgebung wie in Innenstädten oder Industrieparks eines Asphaltschungels.

Direkter Sichtkontakt bezieht sich auf jede Situation, in der sich eine Drohne deutlich und ohne Störungen im Blickfeld des Riggers am Fernsteuerdeck befindet.

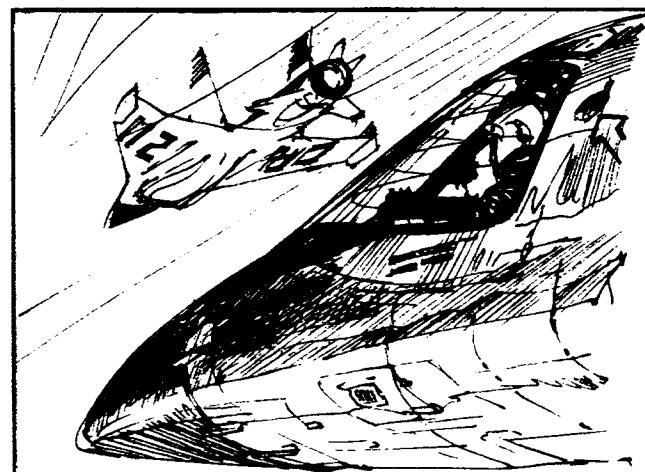
Unterbrochener Sichtkontakt nennt den Modifikator für Situationen, in denen der Sichtkontakt vom Fernsteuerdeck zur Drohne von Gebäuden, Bergen oder anderen signifikanten Hindernissen unterbrochen wird.

Elektrischer Sturm nennt den Modifikator, wenn eine Drohne in einem elektrischen Sturm agiert.

Fahrzeug beschädigt bezieht sich auf die Mindestwurfssteigerung, die beschädigte Fahrzeuge unterliegen (siehe Tabelle der **Fahrzeugschadensmodifikatoren** auf S. 122).

Pilot verletzt benennt die üblichen Modifikatoren für körperlichen und geistigen Personenschaden.

ECM eingesetzt bezieht sich auf Störungen durch ECM-Systeme. Weitere Informationen dazu in den Abschnitten über **ECM** und **ECCM**.



FAHRZEUGE IM KAMPF

FAHRZEUGKAMPF

Shadowrun ist ein Rollenspiel, und das Fahrzeugkampfsystem spiegelt das wider. Es soll keine präzise, detaillierte Simulation von Fahrzeugkämpfen sein, sondern vielmehr ein Instrument, mit dessen Hilfe die Schlüsselemente von Verfolgungsjagden in einer relativ einfachen und schnellen Art und Weise ins Spiel umgesetzt werden können.

Bei der Gestaltung dieses Systems wurden viele Handlungen, Ereignisse und Ergebnisse bei Verfolgungsjagden im Interesse des Spielflusses abstrahiert. Es wird zum Beispiel davon ausgegangen, daß die Geschwindigkeiten der am Kampf beteiligten Fahrzeuge dem Fahrzeugtyp und dem Gelände jeweils angepaßt sind. Die tatsächliche Geschwindigkeit muß nie angegeben werden.

FAHRZEUG-ATTRIBUTE

Fahrzeuge haben Attributstufen, ganz ähnlich denen von Charakteren (aber nicht direkt mit Charakter-Stufen vergleichbar). Eine genaue Erklärung der verwendeten Fahrzeug-Attribute finden Sie auf den Seiten 110f..

FAHRZEUGKAMPFRUNDEN

Für Fahrzeuge gilt weitgehend dieselbe Kampfrundensequenz (**SRII, S. 78**) wie für Charaktere, von ein paar Unterschieden abgesehen. Fügen Sie die folgenden Zusatzschritte in die Sequenz ein:

1. Initiativbestimmung: Vor der Initiativbestimmung führen Sie erst die nachstehenden Schritte A und B für die Rigger aus. Sobald das geschehen ist, wird die Initiative normal ermittelt.

A. Zuteilung von Würfeln aus dem Steuerpool: Der Rigger muß sich entscheiden, wie viele Würfel aus seinem Steuerpool für den Rest der Fahrzeugrunde zur Verfügung stehen und wie viele für die Positionsprobe herangezogen werden.

B. Positionsproben würfeln: Würfeln Sie Positionsproben (siehe unten) für alle an der Kampfrunde beteiligten Fahrzeuge. Die Zahl der Würfel wird durch die geeignete Fahrzeugfertigkeit angegeben, zuzüglich Steuerpoolwürfel. Der Mindestwurf ist gleich dem Handling des Fahrzeugs, nach Gelände modifiziert. Der Ausgang hängt von der Anzahl der Erfolge ab sowie davon, ob das Fahrzeug flieht, verfolgt oder kämpft.

2. Handlungen ausführen: Die Charaktere führen wie üblich ihre Handlungen aus, jedoch innerhalb der Parameter, die Sie im Abschnitt **Durchführen der Handlungen**, S. 117, erläutert finden.

3. Die nächste Kampfrunde beginnt: Vor dem Beginn der nächsten Kampfrunde muß ein Rigger gegebenenfalls seine Fluchtprobe würfeln.

A. Würfeln der Fluchtproben (Abschluß der Runde): Rigger, die sich bei der Positionsprobe zur Flucht entschließen, können nun versuchen, endgültig zu entkommen. Nähere Informationen dazu finden Sie unter **Fluchtproben**, S. 118f..

ZUTEILUNG VON STEUERPOOLWÜRFELN

Der Rigger muß sich an diesem Punkt entscheiden, wie viele Würfel aus seinem Kampfpool er für den nächsten Schritt, die *Positionsprobe*, einsetzen möchte. Dabei nicht verwendete Poolwürfel können nach Bedarf für andere Zwecke genutzt werden. Der Steuerpool wird zu Beginn jeder Handlungsphase des Riggers aufgefrischt, allerdings jeweils abzüglich der Poolwürfel, die für die Positionsprobe eingeteilt wurden.

WÜRFELN DER POSITIONSPROBE

Zu Beginn jeder Kampfrunde und vor Bestimmung der Initiative müssen für alle an der folgenden Runde beteiligten Fahrzeuge Positionsproben gewürfelt werden. Damit werden die relativen Positionen der am Kampf beteiligten Fahrzeuge festgestellt. Die Fahrer können dabei unterschiedliche Absichten verfolgen: Flucht, Verfolgung oder Kampf.

Flucht bringt den Versuch zum Ausdruck, das Fahrzeug aus dem Kampfgeschehen herauszumanövrieren oder Verfolgern zu entrinnen. Der Fahrer möchte den Abstand zu anderen Fahrzeugen vergrößern, damit eine Flucht möglich wird.

Verfolgung steht für das genaue Gegenteil dazu. Ein verfolgender Fahrer möchte den Abstand zu einem fliehenden Fahrzeug verringern, um es an der Flucht zu hindern.

Kampf ist die Absicht des Fahrers, der sich in erster Linie bemüht, einen freien Schuß auf den Gegner zu erhalten, oder besser gesagt, so viele freie Schüsse wie nur möglich. Es geht also vor allem um eine günstige Position.

Die verschiedenen Kampfparteien legen ihre Absichten geheim fest und legen sie erst offen, nachdem die Positionsproben gewürfelt wurden.

Abgelegt wird die Positionsprobe auf die Fahrzeugfertigkeit des Fahrers gegen einen Mindestwurf gleich der Handlingsstufe des Fahrzeugs, modifiziert durch das Gelände, in dem sich das Fahrzeug bewegt und den Zustand des Fahrzeugs. Konsultieren Sie die nachstehende Tabelle. Wenn der Fahrer über einen Steuerpool verfügt, kann er die Würfel mitbenutzen, die er vor der Initiativebestimmung für die Positionsprobe eingeteilt hat.



Zählen Sie die Erfolge aller Parteien. Was die einzelne Partei mit ihren Erfolgen macht, hängt davon ab, ob sie fliehen, verfolgen oder kämpfen möchte.

Modifikatoren für Positionsproben

Gelände	Modifikator
Offen	0
Normal	+1
Schwierig	+2
Unwegsam	+4
Fahrzeug beschädigt	je nach Schaden
Fahrer verletzt	je nach Schaden
Rigger am Steuer	-(2×Stufe der FSE)

FLIEHENDE FAHRZEUGE

Jeder Erfolg bei der Positionsprobe ermöglicht es einem fliehenden Fahrzeug, eine Anzahl Meter gleich seiner Reisegeschwindigkeit zurückzulegen. Würfelt zum Beispiel der Fahrer eines Fahrzeugs mit Reisegeschwindigkeit 20 vier Erfolge bei der Positionsprobe, legt er 80 Meter zurück.

Zusätzlich kann jeder Charakter an Bord pro zwei Erfolge einmal ein Verfolgerfahrzeug angreifen (je nach Waffenverfügbarkeit, egal ob einfache oder komplexe Handlung). Werden also beispielsweise sechs Erfolge erzielt, können Charaktere an Bord jeweils bis zu drei Angriffe auf Verfolgerfahrzeuge ausführen. Ein Charakter, der in der laufenden Kampfrunde jedoch nur zwei Handlungen frei hat, kann in diesem Fall auch nur zwei Handlungen ausführen. Nur wenn er ohnehin drei oder mehr Handlungen frei hat, kann er nach einer Positionsprobe mit sechs Erfolgen auch drei Handlungen durchführen.

Am Ende der laufenden Kampfrunde hat ein fliehendes Fahrzeug die Chance, allen Verfolgern definitiv zu entkommen. Nähere Einzelheiten dazu finden Sie unter **Fluchtprobe** auf Seite 118f..

Behalten Sie die Anzahl der Erfolge bei der Positionsprobe im Auge, da sie auch Auswirkungen auf die Fluchtprobe hat.

VERFOLGENDE FAHRZEUGE

Verfolgerfahrzeuge können ihre Erfolge aus der Positionsprobe ähnlich einsetzen wie fliehende Fahrzeuge, nur daß sie so viele Meter gutmachen, wie ihre Reisegeschwindigkeit angibt, multipliziert mit der Anzahl der Erfolge.

Insassen des Fahrzeugs können ebenfalls einmal pro zwei Erfolge einen Angriff auf das fliehende Fahrzeug durchführen.

Verzeichnen Sie die Anzahl der Erfolge aus der Positionsprobe, da sie später Auswirkungen auf die Fluchtprobe hat.

KÄMPFENDE FAHRZEUGE

Diese Option ist nun etwas, das man von echten Kriegern erwarten kann. Wenn man diese Wahl trifft, muß man unter Umständen das Fahrzeug in eine andere Position bringen (soweit es eine bisherige Flucht oder Verfolgung anbetrifft), um den Angriff durchführen zu können.

Für jeweils zwei Erfolge haben sie Gelegenheit, den Abstand zwischen sich und dem gegnerischen Fahrzeug um so viele Meter zu vergrößern oder zu verkürzen, wie ihre Reisegeschwindigkeit angibt.

Die Insassen von Fahrzeugen (inklusive des Fahrers versteht sich), deren Lenker Kampf im Sinn haben, können maximal so viele Angriffe auf ein gegnerisches Fahrzeug durchführen, wie die Anzahl der Erfolge bei ihrer Positionsprobe angibt.

RELATIVE ENTFERNUNGEN

Wenn ein Fahrzeug zu einem anderen aufschließt, indem es im Verlauf einer Kampfrunde eine größere Entfernung zurück-

legt, so kann der Fahrer innerhalb gewisser Grenzen die genaue Entfernung nach eigenem Ermessen festlegen. Nehmen wir als Beispiel an, daß zwei Fahrzeuge zu Beginn einer Kampfrunde 20 Meter weit voneinander entfernt sind. Das fliehende Fahrzeug legt 30 Meter zurück, das verfolgende 45 Meter. Das verfolgende Fahrzeug hat damit 15 Meter gutgemacht und ist bis auf 5 Meter an das fliehende herangekommen. Der Fahrer des Verfolgerfahrzeugs kann den tatsächlichen Abstand nun nach eigenem Ermessen festlegen, allerdings in dem Rahmen zwischen 20 Metern (der Ausgangsentfernung) und 5 Metern (der größtmöglichen erreichten Annäherung).

Fahrzeuge, die sich einander auf weniger als 1 Meter nähern, können sich rammen. Es kommt jedoch nur zur Kollision, wenn sich einer der Fahrer entschließt, eine komplexe Handlung aufzuwenden, um das andere Fahrzeug zu rammen (siehe unten unter **Rammen**).

LUFTFAHRZEUGE UND GELÄNDE

Wenn sowohl Boden- als auch Luftfahrzeuge an einer Auseinandersetzung beteiligt sind – wenn zum Beispiel ein Hubschrauber ein Motorrad verfolgt –, spielt höchstwahrscheinlich mehr als ein Geländetyp eine Rolle. Der Spielleiter möchte vielleicht auch Faktoren wie Gebäudehöhen und ähnliches bei der Festlegung der für die Fahrzeuge geltenden Geländetypen berücksichtigen. So könnte sich das Motorrad aus unserem Beispiel auf *schwierigen* Vorstadtstraßen bewegen, während sich der Hubschrauber am Himmel in *offenem* Gelände befindet. Würde das Motorrad dagegen durch eine Innenstadt kreuzen (*unwegsames Gelände*), könnte sich der Hubschrauber – bedingt durch die Wolkenkratzer der City – mit denselben Schwierigkeiten (*unwegsamem Gelände*) konfrontiert sehen.

INITIATIVBESTIMMUNG

Nun wird es für die Beteiligten Zeit, nach dem üblichen Verfahren die Initiative zu bestimmen. Charaktere, die ein Fahrzeug mit Hilfe einer Fahrzeug-Steuereinrichtung lenken, können die durch dieses Cybersystem erhaltenen Zuschläge auf Reaktion und Initiative mit heranziehen. Berücksichtigen Sie auch Initiativmodifikatoren aufgrund erlittenen Fahrzeug- oder Personenschadens, wodurch die effektive Reaktionsstufe des Fahrers gesenkt wird.

Ein Rigger ermittelt nur ein Initiativeergebnis, unabhängig von der Anzahl der Fahrzeuge unter seiner Kontrolle. Es gilt das niedrigste Initiativeergebnis für alle von ihm gesteuerten Fahrzeuge. Weisen alle denselben Schadensstatus auf, ergibt sich natürlich auch in allen Fällen derselbe Wert. Haben die Fahrzeuge Schaden in unterschiedlicher Höhe eingesteckt, benutzen Sie den Wert für das Fahrzeug in der schlechtesten Verfassung.

DURCHFÜHREN DER HANDLUNGEN

Die an der Kampfrunde beteiligten Spielercharaktere können nun in den entsprechenden Kampfphasen ihre Handlungen ausführen. Denken Sie daran, daß jeder Charakter nur eine begrenzte Anzahl Angriffe gegen ein feindliches Fahrzeug führen kann, je nach den Ergebnissen der Positionsprobe.

Der Fahrer muß wenigstens eine komplexe Handlung – es spielt keine Rolle, welche – für die Beherrschung des Fahrzeugs aufwenden. Er muß dafür keine extra Probe ablegen, sondern einfach die Handlung investieren. Tut er das nicht, muß er nach Abschluß seiner letzten Handlung in dieser Runde eine Crashprobe würfeln (siehe unten unter **Crashprobe**).

Der Fahrer darf Steuerpoolwürfel heranziehen, um die Probe gegen feindliche Angriffe zu unterstützen, jedoch nicht gegen Kampfzauber oder für den Schadenswiderstandsteil der Crashprobe. Würfel aus dem Steuerpool stehen auch für eventuelle Handlingproben zur Verfügung.

CRASHPROBE

Crashproben fallen in jeder Kampfphase an, in der das Fahrzeug mindestens Schweren Schaden erleidet oder der Fahrer auf eine Kontrollhandlung (siehe oben) verzichtet. Der Fahrer würfelt dabei auf die entsprechende Fahrzeugfertigkeit gegen einen Mindestwurf, der auf der Handlingstufe des Fahrzeugs beruht. Die situationsabhängigen Modifikatoren sind der nachstehenden Crashproben-Tabelle zu entnehmen.

Scheitert die Probe, so erleidet das Fahrzeug einen Crash. Das Powerniveau des Crashes entspricht der durch 10 geteilten Geschwindigkeit des Fahrzeugs, wobei abgerundet wird. Auch das Schadensniveau beruht auf der Geschwindigkeit, wie der Aufprall-Tabelle zu entnehmen ist.

Crashproben

Situation	Modifikator
Gelände:	
Offen	-1
Normal	0
Schwierig	+2
Unwegsam	+4
Fahrzeug beschädigt	je nach Schaden
Fahrer verletzt	je nach Schaden
Rigger am Steuer	-(2 x Stufe der FSE)

Aufprallschaden

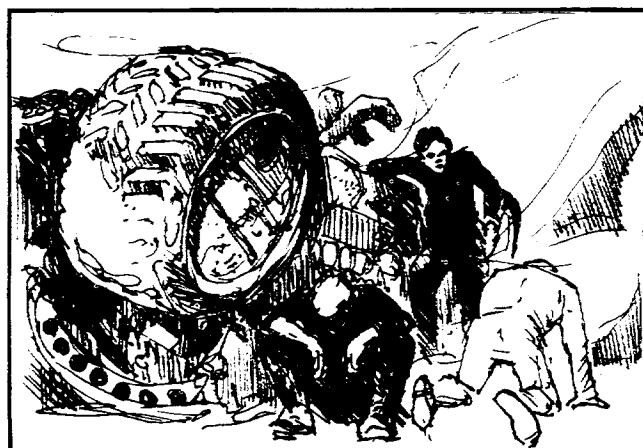
Geschwindigkeit	Schadensniveau
1 – 20	Leicht(L)
21 – 60	Mittel(M)
61 – 200	Schwer(S)
201+	Tödlich(T)

Die Schadenswiderstandsprobe wird auf das Rumpf-Attribut des Fahrzeugs plus die (abgerundete) halbe Panzerungsstufe gewürfelt, gegen einen Mindestwurf gleich dem Powerniveau des Crashes.

Dieses Powerniveau wird lediglich um den vollen Betrag der Fahrzeugpanzerung gesenkt, nicht auch noch durch den Rumpfwert wie bei Waffenschaden. Jeweils zwei Erfolge reduzieren das Schadensniveau um eine Stufe.

Steuerpoolwürfel dürfen *nicht* für diese Probe benutzt werden.

Personen an Bord des Fahrzeugs können durch den Crash verletzt werden. Wird der Schaden durch die Schadenswiderstandsprobe des Fahrzeugs gänzlich aufgehoben, brauchen sich auch die Fahrgäste keine Sorgen zu machen.



Erleidet das Fahrzeug jedoch Schaden, sind die Fahrgäste einem Angriff gleich dem Crashschaden ausgesetzt. Der Schadenscode wird durch den Crashschaden angegeben, den das Fahrzeug effektiv erleidet.

Hat der Crashschaden anfänglich Niveau T und wird per Widerstandsprobe auf M reduziert, so sind die Fahrgäste einem Angriff mit dem Powerniveau des Crashes, aber auf Mittlerem Schadensniveau ausgesetzt.

Es werden dann Widerstandsproben wie im Nahkampf gewürfelt. Kampfpoolwürfel stehen dabei nicht zur Verfügung, und nur Stoßpanzerung zählt.

Ein Crash stoppt die Fortbewegung des Fahrzeugs für den Rest der Kampfrunde und macht jeden bei der Positionsprobe errungenen Distanzgewinn zunicht.

Ein Fahrer muß auch dann eine Crashprobe würfeln, wenn er im Lauf der Kampfrunde keine komplexe Handlung darauf verwandt hat, das Fahrzeug zu beherrschen. Die Crashprobe findet in diesem Fall statt, nachdem die letzte Handlung des Fahrers in der Runde durchgeführt wurde, und sie wird wie oben beschrieben abgewickelt.

Erleidet ein Fahrzeug durch Waffeneinsatz so viel Schaden, daß es zerstört ist, so ist das Ergebnis ein automatischer Crash.

RAMMEN

Wenn die Distanz zwischen zwei Fahrzeugen weniger als 1 Meter beträgt, kann sich ein beteiligter Fahrer zum Rammen entschließen. Regeltechnisch gesprochen, zwingt er damit den Fahrer des gegnerischen Fahrzeugs zu einer Crashprobe.

Zur Durchführung des Ramm-Manövers wird für jedes der beiden Fahrzeuge gewürfelt.

Die Anzahl Würfel ergibt sich jeweils aus der Fahrzeugfertigkeit des Fahrers plus Rumpfstufe plus halbe Fahrzeugpanzerung (abgerundet), abzüglich der Handlingstufe des Fahrzeugs. Der Mindestwurf wird durch das Rumpf-Attribut des gegnerischen Fahrzeugs zuzüglich seiner halben Panzerungsstufe und abzüglich eines Geländemodifikators angegeben.

Benutzen Sie den Modifikator für das Gelände, in dem sich das verfolgende Fahrzeug bewegt. (Es ist natürlich sehr schwierig, einem Luftfahrzeug zu entkommen.)

Das Fahrzeug, das die geringere Anzahl an Erfolgen erzielt, muß eine Crashprobe würfeln. Bei Gleichstand kommt es nicht zu einem Crash.

Rammen

Gelände	Modifikator
Offen	0
Normal	-2
Schwierig	-3
Unwegsam	-4

FLUCHTPROBE

Fahrer, die sich bei der Positionsprobe zur Flucht entschlossen haben, können nun am Ende der Runde versuchen, endgültig zu entkommen. Vergleichen Sie zunächst die bei der Positionsprobe erzielten Erfolge. Sind für das verfolgende oder kämpfende Fahrzeug mehr Erfolge gefallen, so ist der Fluchtvorschlag automatisch gescheitert.

Konnte das fliehende Fahrzeug mehr Erfolge verbuchen, steht ihm jetzt eine Chance zur endgültigen Flucht offen. Für das Verfolgerfahrzeug wird eine Fluchtprobe gegen einen Mindestwurf gleich der Zahl der Nettoerfolge des fliehenden

bei der Positionsprobe gewürfelt, modifiziert anhand der nachstehenden Tabelle.

Fluchtproben-Modifikatoren

Gelände	Modifikator
Offen	-4
Normal	-2
Schwierig	0
Unwegsam	+2

Das verfolgende Fahrzeug darf für die Probe die höchste Intelligenzstufe der Charaktere heranziehen, die das fliehende Fahrzeug sehen können. Wird dabei kein Erfolg erzielt, ist das fliehende Fahrzeug entkommen.

BEGINN EINER NEUEN RUNDE

Starten Sie jetzt die nächste Kampfrunde mit den Zuteilungen von Steuerpoolwürfeln für die neuen Positionsproben.

FAHRZEUGE, WAFFEN UND MAGIE

Waffen verwenden gegen Fahrzeuge (feste Ziele) im Prinzip dieselben Schadenscodes wie gegen Charaktere (weiche Ziele), allerdings mit ein paar Unterschieden und Einschränkungen.

SCHADENSWIDERSTAND

Bei Fahrzeugen ohne spezielle Fahrzeugpanzerung zählt das Rumpf-Attribut als Kompositpanzerung (Stoß- und Ballistikstufe) und reduziert das Powerniveau des Angriffs. Ansonsten wird der Waffenschaden normal ermittelt. Der Rumpf des Fahrzeugs gibt auch die Anzahl Würfel für die Schadenswiderstandsprobe an.

Das Schadensniveau wird um eine Stufe herabgesetzt (T zu S, S zu M, M zu L). Waffen, die von vornherein eine L-Einstufung haben, gelten als wirkungslos gegen Fahrzeuge, es sei denn, Spezialmunition würde benutzt oder ein empfindlicher Teil angegriffen (siehe **Ziele ansagen, SR II, S. 92**).

GEPANZERTE FAHRZEUGE

Bei Angriffen gegen Fahrzeuge mit Fahrzeugpanzerung zählt letztere als Barrierenstufe. Das heißt, wenn das Grundpowerniveau der angreifenden Waffe ohne Modifikatoren für vollautomatisches oder Salvenfeuer nicht die Stufe der Fahrzeugpanzerung übertrifft, kann sie sie nicht durchschlagen.

Power- und Schadensniveaus von Granaten und anderen Sprengsätzen werden auf dieselbe Art angepaßt, mit Ausnahme von Anti-Fahrzeug-Raketen und -Lenkwaffen. Diese beiden Typen weisen panzerbrechende Gefechtsköpfe auf, so daß das Schadensniveau nicht reduziert wird. Wohl aber sinkt das Powerniveau um die Stufe der Fahrzeugpanzerung.

Beim Schadenswiderstand wirkt ein Fahrer, dessen Fahrzeug eine Panzerung aufweist, eine Anzahl Würfel gleich dem Rumpf zuzüglich der halben Panzerungsstufe gegen einen Mindestwurf gleich dem Powerniveau der Waffe abzüglich der addierten Stufen von Rumpf und Fahrzeugpanzerung. Rigger dürfen dabei auch Würfel aus dem Steuerpool benutzen, und zwar bis in Höhe der Handlingstufe des Fahrzeugs.

SCHEIBENBRUCH

Obwohl das Fahrzeugschadenssystem von **Shadowrun** nicht mit genauer Schadenslokalisierung arbeitet, wird es



manchmal nötig zu ermitteln, ob die Fenster eines Fahrzeugs zu Bruch gegangen sind oder nicht.

Wir gehen bei einem Zivilfahrzeug, das Mittleren Schaden erleidet, davon aus, daß ein oder zwei Fenster herausplatzen oder zertrümmert werden. Militär- und Sicherheitsfahrzeuge sind jedoch mit verstärkten Scheiben ausgestattet, die erst bei Schwerem Schaden zu Bruch gehen.

Luftfahrzeuge mit zertrümmerten oder aus dem Rahmen gerissenen Fenstern müssen sofort auf eine sichere, sauerstoffreiche Höhe hinabgehen. Da sich keine Fahrzeugregel in **Shadowrun** mit der Höhe beschäftigt, dient diese Anmerkung mehr der rollenspielerischen Seite.

BESCHUSS BEWEGLICHER ZIELE

Wenn Angriffe gegen ein in Bewegung befindliches Ziel vorgetragen werden, finden Sie die zusätzlichen manöverbedingten Modifikatoren in der nachstehenden Tabelle. Vergleichen Sie jeweils die Geschwindigkeit des feuernden Fahrzeugs oder des Fahrzeugs, aus dem heraus Charaktere feuern, mit der Geschwindigkeit des Ziels. Bei stillstehenden Angreifern wird Geschwindigkeit 5 veranschlagt. Wenn die Fahrzeugkampfregelein auf den vorherigen Seiten benutzt werden, vergleichen Sie jeweils die Reisegeschwindigkeiten.

Bewegliche Ziele

Relative Geschwindigkeiten	Modifikator
Ziel langsamer oder gleich schnell wie Angreifer	0
Ziel bis zu doppelt so schnell wie Angreifer	+2
Ziel bis zu dreimal so schnell wie Angreifer	+4
Ziel mehr als dreimal so schnell wie Angreifer	+6

BESCHUSS FLIEGENDER ZIELE

Fahrzeugwaffen, die nicht auf flaktauglichen Aufsätzen sind (siehe **Hardpointaufsätze**, S. 137f.), erhalten -4 auf den Mindestwurf, wenn sie gegen fliegende oder erhöhte Ziele außerhalb ihres eigentlichen Schußfeldes gerichtet werden. Näheres dazu unter den Beschreibungen der diversen Waffen-aufsätze ab Seite 137.

Flaktaugliche Aufsätze bringen keine Erschwernisse mit sich.

KAMPFZAUBER GEGEN FAHRZEUGE

Nur physische Kampfzauber, die physikalischen Schaden anrichten, haben Auswirkungen auf Fahrzeuge. Manazauer wirken sich auf Bewußtsein und auf Lebewesen aus, während physische Zauber physikalische Erscheinungen beeinflussen.

Wird ein physischer Kampfzauber gegen ein Fahrzeug gerichtet, lautet der *Mindestwurf 8*, bedingt durch die aufwendige technologische und elektronische Natur des Geräts. Das Fahrzeug widersteht dem Schaden durch eine normale Spruchwiderstandsprobe (wie sie auch eine Person in diesem Fahrzeug versuchen kann), um die Erfolge des zaubernden Magiers auszugleichen. Für die Widerstandsprobe des Fahrzeugs wird eine Anzahl Würfel geworfen, die durch das Rumpf-Attribut plus der halben Panzerungsstufe (falls vorhanden) angegeben wird. Der Mindestwurf ist gleich der Kraftstufe des Zaubers.

Ein Spielercharakter kann dem Fahrzeug Spruchabwehrwürfel zur Verfügung stellen, was in manchen Fällen ein besonders wirkungsvoller Einsatz dieser Würfel ist (siehe dazu **Spruchabwehr, SRII, S. 132**).

Erzielt der angreifende Zauberer mehr Erfolge bei der Sprucherfolgsprobe als das Fahrzeug mit der Spruchwiderstandsprobe, richtet er Schaden an. Dieser wird in derselben Art und Weise berechnet wie bei Charakteren.

Spieleanleiter und Spieler seien an dieser Stelle auf den Abschnitt **Zaubersprüche und Astralraum, SRII, S. 149**, verwiesen. Nach den Regeln dieses Abschnitts weisen Fahrzeuge einfache, begrenzte Auren auf, die sie für physische Kampfzauber verwundbar machen. Der Versuch ist jedoch schwierig, und daraus ergibt sich der hohe Mindestwurf. Ein Fahrzeug gilt

als geschlossene Einheit. Zwar stehen beispielsweise Räder und Windschutzscheibe nicht direkt in Zusammenhang (und bestehen natürlich auch aus unterschiedlichen Materialien), aber sie sind Bestandteile derselben Konstruktion. Bedingt durch die "ganzheitliche Aura" eines Fahrzeugs kann ein Zauberer seine Magie auch nicht gegen ausgewählte Bestandteile des Fahrzeugs einsetzen. Einzelziel-Kampfzauber wie die Blitz- und Geschoßsprüche wirken sich auf Fahrzeuge wie flächenwirksame Zauber aus. Es ist daher nicht möglich, zuerst einen flächenwirksamen Zauber einzusetzen und sich dann Einzelteile des Fahrzeugs herauszupicken, um sie noch einmal separat zu attackieren.

SCHÄDIGENDE MANIPULATIONSZAUBER GEGEN FAHRZEUGE

Schädigende Manipulationszauber wirken sich wie reguläre Waffen auf Fahrzeuge aus und werden auch entsprechend behandelt. Sie unterliegen jedoch nicht den Senkungen von Power- und Schadensniveau.

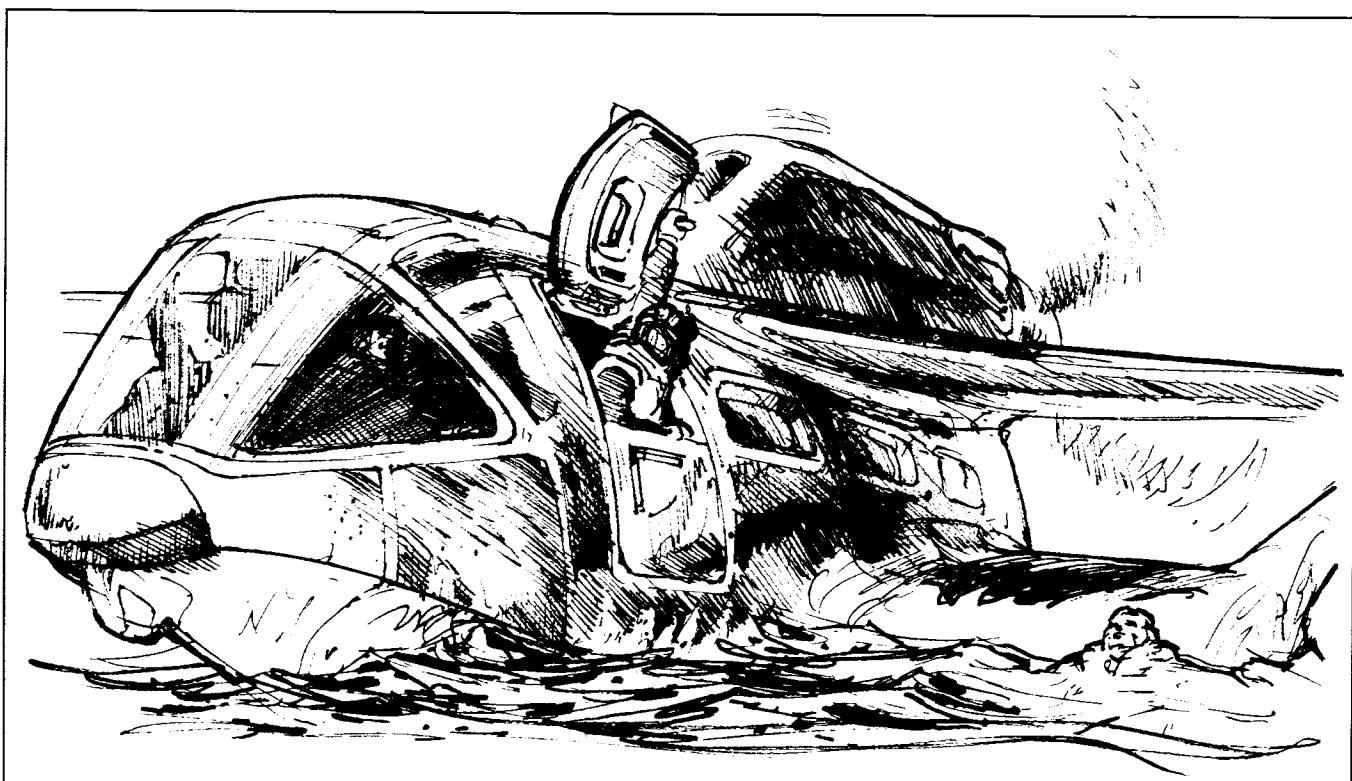
AUF WÄNDE PRALLEN

Manchmal krachen Fahrzeuge in Hindernisse hinein, ohne daß ihre Fahrer dies wollen. Unter bestimmten Bedingungen wird das in einer Kampfrunde durch die Crashprobe simuliert. Manchmal ist jedoch ein anderes System erforderlich, um das Ergebnis eines Aufpralls zu ermitteln. Am besten ist dies anhand eines Beispiels illustriert:

Sagen wir, Nick Nightmare donnert auf seinem Aurora-Rennmotorrad durch das nächtliche Seattle, während Bilder einer kaum legalen Ausschweifung sein winziges Gehirn voll in Anspruch nehmen. Er hat keine Ahnung davon, daß ein magisches Wunderkind einen Barrierezauber auf seinem Weg errichtet hat. Blind und mit einem erwartungsfrohen Grinsen im Gesicht, orgelt Nick mitten hinein.

Was nun passiert, hängt davon ab, um welche Art von Barrierezauber es sich konkret handelt.

Falls das Wunderkind eine normale Manabarriere errichtet hat, bereitet das Nick durchaus schon Probleme. Die Aurora-Rennmaschine, alles andere als ein Lebewesen, bret-



tert weiter durch die lauschige Nacht. Ob Nick allerdings noch darauf sitzt, ist eine andere Frage.

Für Nick ist der Aufprall derselbe wie auf eine stoffliche Wand. Die Geschwindigkeit, mit der er auftrifft, entspricht der, die sein Motorrad drauf hatte. Für ihn als Lebewesen zählt die Manabarriere als eine tatsächliche stoffliche Mauer mit einer Barrierenstufe gleich der Kraft des Zauberspruchs. Ergo kann es durch den Aufprall zu Verletzungen kommen.

Das Powerniveau des Aufpralls ist gleich der Geschwindigkeit des Fahrzeugs in Metern pro Kampfrunde, geteilt durch 10 (und gegebenenfalls abgerundet). Hätte Nick also die Höchstgeschwindigkeit seiner Maschine von 210 Metern pro Kampfrunde drauf gehabt, läge das Powerniveau bei üblichen 21. Bei der Reisegeschwindigkeit von 70 Metern pro Kampfrunde wären es 7. (Nebenbei: Zwei Maschinen, die frontal zusammenkrachen, müssen ihre Einzelgeschwindigkeit addieren, um die Netto Geschwindigkeit des Aufpralls zu ermitteln.) Der Schaden wird genauso wie bei einer Crashprobe ermittelt, also konsultieren Sie den entsprechenden Abschnitt, um den geschwindigkeitsabhängigen Schadenscode festzustellen.

Käme es im Zuge einer Kampfrunde zu diesem Zwischenfall (sagen wir, als Ergebnis der Handlung eines fiktiven Magiers), würde das Powerniveau auf der Grundlage der Reisegeschwindigkeit ermittelt.

Als der arme Nick in die Barriere knallt, entspricht das einem Angriff mit 21T. Er würfelt nun eine normale Schadenswiderstandsprobe. Ist er sich des herannahenden Aufpralls vorher bewußt, kann er Würfel aus dem Kampfpool hinzunehmen. Wäre Nick eher gemächlich mit 70 Metern pro Kampfrunde dahingeschnürt, läge der Schadenscode bei 7S. Beachten Sie, daß Panzerung Nick hier nicht hilft, da ein Manazuber nicht durch Panzerung gestoppt werden kann.

Wie Schadenswirkungen an Wänden gehandhabt werden, finden Sie unter **Sprengwirkung gegen Barrieren, SRII, S. 97**. Zaubersprüche, deren Barrierenstufe (Kraft) auf 0 sinkt, sind damit zunicht gemacht. Wird der Spruch nicht zunicht gemacht, baut er sich bei der nächsten Handlung des Zauberers automatisch wieder auf.

Hätte Nick in einem geschlossenen Fahrzeug gesessen, hätten er und das Fahrzeug die Manabarriere munter durchquert und wären völlig unbeeinflußt geblieben.

Trifft er auf einen physischen Barrierazauber oder eine stoffliche Wand, steckt die Aurora mit im Schlamassel. Die Maschine prallt dann sogar eher auf die Barriere als Nick, und die Auswirkungen dieses Aufpralls werden abgehantelt, bevor Nick an die Reihe kommt. Für Nick gilt das oben beschriebene Verfahren auch in diesem Fall, während das Motorrad seine Schadenswiderstandsprobe auf sein RumpfAttribut plus die (abgerundete) halbe Panzerungsstufe würfelt.

Sollte die Barriere in Folge des Aufpralls brechen (auf 0 reduziert werden), muß Nick eine Crashprobe nach den Regeln auf S. 118 ablegen. Bricht die Barriere nicht, ist Nick (wie jeder andere Fahrgast in solchen Fällen) einem Angriff vom selben Powerniveau ausgesetzt wie das Motorrad, aber mit einem um eine Stufe niedrigeren Schadensniveau.

FAHRZEUGMONTIERTE WAFFEN

Fahrzeugmontierte Waffen können durch zwei Methoden eingesetzt werden: mit sensorunterstützter Zielerfassung (durch Einsatz der Bordsensoren) oder mit der üblichen optischen Zielerfassung. Das Fahrzeug muß zumindest mit Sensoren der Stufe I (Standard) ausgestattet sein, damit sensorunterstützte Zielerfassung möglich ist. Die optische Zielerfassung funktioniert entweder durch normales Sehen oder durch die Fahrzeugsensoren (in erster Linie computerverstärktes Multispek-

tralvideo). Die Verfahren sind in beiden Fällen leicht unterschiedlich.

SENSORUNTERSTÜTZTE ZIELERFASSUNG

Hierbei kommen die Bordsensoren des Fahrzeuges zum Einsatz, um die Erfassung des Ziels, das Einschwenken und das Abfeuern der Waffe zu erleichtern. Sensoren und ihr Einsatz werden auf den Seiten 143f. des vorliegenden Bandes im Detail beschrieben.

Für die Erfolgsprobe zur Zielerfassung mit einer sensorunterstützten Waffe wirft man eine Anzahl zusätzlicher Würfel gleich der Sensorenstufe des Fahrzeuges. Die Grundzahl an Würfeln ist auch hier gleich der entsprechenden Waffenfertigkeit des schießenden Charakters oder der Pilotstufe der Drohne. Der Mindestwurf wird ungeachtet der Entfernung (und sei es auch die absolut äußerste Reichweite der verwendeten Waffe) nur durch die Signatur des Zielfahrzeugs angegeben. Die Signatur des Zielfahrzeugs kann jedoch durch installierte ECM-Systeme modifiziert sein. Näheres dazu auf den Seiten 143f.

Nur die Modifikatoren der folgenden Tabelle kommen darüber hinaus zur Anrechnung.

Sensorunterstützte Zielerfassung

Situation	Modifikator
Städtische Umgebung	+2
Direkter Sichtkontakt (außer bei Lenkwaffen)	-4
Unterbrochene Sicht (außer bei Lenkwaffen)	0
Angreifendes Fahrzeug beschädigt	nach Schaden
ECM eingesetzt	siehe ECM-Regeln

Der Modifikator für **Städtische Umgebung** gilt, wenn der Kampf in stark urbanisierter Umgebung wie in Innenstädten, Industrieparks oder anderen bedeutenden Nicht-Wohngebieten eines Asphaltdschungels stattfindet.

Direkter Sichtkontakt bezieht sich auf jede Situation, in der sich die beteiligten Fahrzeuge ständig und klar in Sichtkontakt voneinander befinden. Dieser Modifikator wird in erster Linie bei Flugzeugen angerechnet; bei Bodenfahrzeugen gilt er nur, wenn der Kampf auf gänzlich freiem Gelände stattfindet. Selbstlenkende Geschosse (Waffen mit einer Intelligenzstufe) scheren sich nicht um diesen Modifikator.

Der Modifikator für **Unterbrochenen Sichtkontakt** ist schon eher Standard. Er kommt zur Anwendung, wenn der Sichtkontakt zwischen den beteiligten Fahrzeugen immer wieder von Hindernissen wie Gebäuden, Bäumen, Bergen, Rauch und ähnlichem unterbrochen wird. Normales, schwieriges und unwegsames Gelände führen fast immer zu diesem Modifikator. Selbstlenkende Geschosse (Waffen mit einer Intelligenzstufe) sind nicht davon betroffen.

Ist das angreifende **Fahrzeug beschädigt** oder der **Pilot verletzt**, gilt wie immer der entsprechende Schadensmodifikator (je nach Leichtem, Mittleren oder Schweren Schaden).

Nähere Informationen zum **ECM**-bedingten Modifikator sind auf den Seiten 143f. des vorliegenden Bandes zu finden.

Der Waffenschaden wird wie üblich berechnet.

LENKWAFFENFEUER

Intelligente Waffen greifen bei der Zielerfassung nicht auf die Bordsensoren des Fahrzeuges zurück, sondern auf ihre eigenen Systeme. Alle Lenkwaffen weisen eine Intelligenzstufe auf, die zur Geschützfertigkeit des feuерnden Charaktes addiert wird, um die Gesamtzahl der Würfel für die Erfolgsprobe zu bestimmen. Sind ECM vorhanden, besteht der Mindestwurf immer in der modifizierten Signatur des Zielfahrzeugs.

>>>[FAHRZEUGE IM KAMPF]<<<

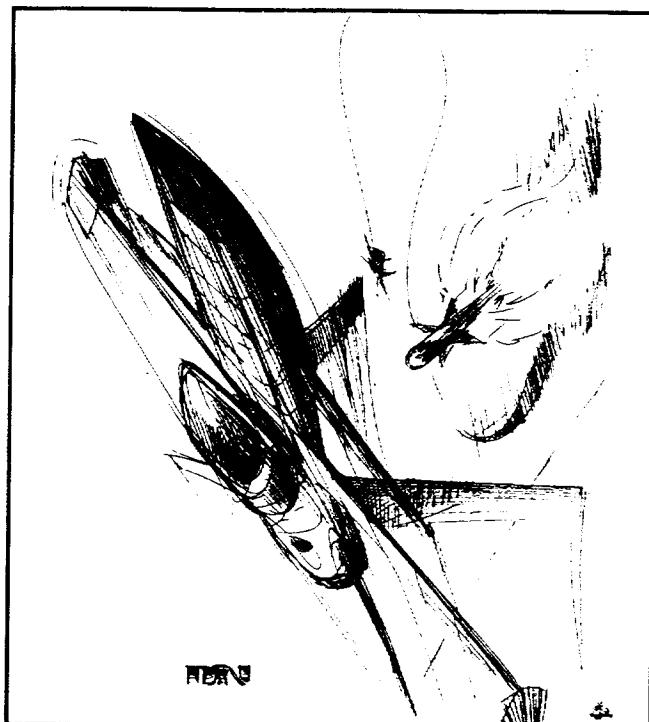
Verfügt das angreifende Fahrzeug über ECCM, kann es mit deren Hilfe den ECM des Zielfahrzeugs entgegenwirken und auf diese Weise die Lenkwaffe unterstützen.

Für Lenkwaffen gilt jeweils eine Mindestdistanz. Auf eine Entfernung, die unter der Angabe für kurze Entfernung auf der **Reichweitentabelle** (S. 140) liegt, macht sich der Gefechtskopf nicht scharf, ehe er das Ziel trifft. Man kann diesen Effekt ausschalten, aber das ist auch riskant, da die Lenkwaffe womöglich vorzeitig detoniert, sobald sie den Werfer verläßt. Sind die Sensoren der Lenkwaffe beim Start bereits aktiv, würfelt man eine Erfolgsprobe auf die Intelligenzstufe der Waffe gegen Mindestwurf 2. Wird dabei wenigstens 1 Erfolg erzielt, zieht die Lenkwaffe korrekt ihre Bahn und explodiert beim Aufprall. Fallen bei der Probe nur Einsen, detoniert der Gefechtskopf in 2W6 Metern Entfernung zum Werfer.

RAKETENFEUER

Eine ungelenkte Rakete ist ein 'dummes' Geschoß – ein Triebwerk mit einem Gefechtskopf an der Spitze. Die Sensorstufe des Fahrzeugs wirkt sich bei Raketenfeuer ebenso aus wie bei anderen Waffen (s.o.).

Bei Mehrfachraketen repräsentiert jeder erzielte Erfolg eine Rakete, die das Ziel getroffen hat. Der Rest verstreut sich nach den Streuungsegeln in **SRII**, S. 96/97. Für jede weitere Rakete beträgt die Abweichung 3W6. Es gibt keine Möglichkeit, diese Streuung in irgendeiner Weise zu reduzieren.



OPTISCHE ZIELERFASSUNG

Die optische Zielerfassung beruht auf Sichtkontakt oder auf Videosystemen für das sichtbare Spektrum. Sie wird normalerweise angewandt, wenn ein Fahrzeug gar keine Sensorensysteme aufweist oder wenn in hohem Maße örtliche Interferenzen durch ECM-Aktivität oder ähnliche Störungen vorliegen.

Die Erfolgsprobe beruht auf dem Standardverfahren für Feuerwaffen. Die Zahl der verwendeten Würfel wird durch die entsprechende Waffenfertigkeit des Schützen angegeben. Der Mindestwurf beruht auf der Entfernung, modifiziert durch entsprechende Fernkampfmodifikatoren (**SRII**, S. 89 sowie die Tabelle **Bewegliche Ziele** im vorliegenden Band, S. 119).

Lenkwaffen können nicht per optischer Zielerfassung eingesetzt werden. Für optisch gezielte Raketen gilt das gleiche Verfahren wie gerade beschrieben. Siehe aber **Raketenfeuer** unter **Sensorunterstützte Zielerfassung**, was die Bestimmung des Einschlages angeht.

FAHRZEUGSCHADEN

Auch Fahrzeuge weisen den üblichen Zustandsmonitor auf, und zwar mit den Schadensniveaus Leicht, Mittel, Schwer und Zerstört. Die Regel, daß Charaktere Modifikatoren aufgrund ihres Schadensstatus erhalten, gilt auch für Fahrzeuge.

Die folgende Tabelle zeigt die Schadensauswirkungen bei Fahrzeugen. Ein **Fahrzeugschadensmodifikator** gilt für alle Proben, in die das Fahrzeug einbezogen ist. Der **Initiativemodifikator** reduziert die effektive Reaktion des Charakters, der das Fahrzeug steuert. Der **Geschwindigkeitsmodifikator** gilt gleichermaßen für Reise- und Höchstgeschwindigkeit.

Fahrzeugschadensmodifikatoren

Fahrzeug-schaden	Mindest-wurf	Initiative-wert	Geschwindigkeit
Leicht	+1	-1	Unverändert
Mittel	+2	-2	75%
Schwer	+3	-3	50%

ZERSTÖRUNG GERIGGTER FAHRZEUGE

Ein Charakter, der Fahrzeug oder eine Drohne kybernetisch lenkt, geht die Gefahr eines schädlichen Feedbacks ein, wenn das Fahrzeug zerstört wird.

Wird das Fahrzeug, das der Rigger steuert, zerstört, so muß er eine Willenskraft-Probe gegen einen 6M-Betäubungsschaden ablegen. Ein Erfolg senkt den Schaden auf Leicht, ein weiterer verhindert jegliche Betäubung.

Im Fall der Vernichtung einer aktiv gelenkten Drohne muß der Charakter eine Willenskraft-Probe gegen einen 6L-Betäubungsschaden zu erleiden. Auch hier reicht ein Erfolg aus, um den Schaden zu senken.

FAHRZEUG-TUNING

Dieses Kapitel enthält Regeln und Richtlinien für die Umrüstung bzw. Verbesserung von serienmäßig produzierten Fahrzeugen, wie sie in den ersten Kapiteln des vorliegenden Bandes vorgestellt werden.

Die Spieler sollten bedenken, daß manche Sicherheitsfahrzeuge und die meisten militärischen Fahrzeuge Spezialanfertigungen unter Verwendung modernster Technologien und Produktionsverfahren darstellen, was ihnen teilweise erlaubt, gegen die Regeln zu verstößen.

Aus dem gleichen Grunde sind Sicherheits- und Militärfahrzeuge in einer solchen Vielzahl an Konfigurationen und Varianten erhältlich, daß es sinnlos wäre, sie alle aufzulisten. Viele dieser Varianten treiben jedoch die Fähigkeiten des Chassis und des Motors bis an die Grenze des Zusammenbruchs.

Natürlich kommt nur die schiere Kreativität des halbverrückten Straßenmechanikers mit seiner treuen und zuverlässigen Lötlampe an die Vielfalt spezialgefertigter Sicherheits- und Militärfahrzeuge heran.



Zuerst einmal wollen wir uns jedoch um die Grundlagen kümmern, wie sie schon in den **Shadowrun**-Grundregeln beschrieben sind:

EINSATZ VON B/R-FERTIGKEITEN

Charaktere, die mit einer Aufgabe aus dem Bereich Bauen und Reparieren befaßt sind, interessieren sich in erster Linie dafür, wie lange diese dauert. Ein erfolgreicher Charakter kann die benötigte Zeit verkürzen. Teilen Sie den Zeitraum, der für das Unterfangen angegeben ist, durch die Zahl der erwürfelten Erfolge, um zu ermitteln, wieviel Zeit das Unternehmen in Anspruch nimmt (siehe **Sich Zeit lassen, SRII, S. 68**)

Als Richtlinie für die Zeit, die man benötigt, etwas zu bauen, entnehmen Sie den Preis eines vergleichbaren Objektes einer Preisliste (z.B. **SRII, S. 254**), und teilen Sie diesen durch eine bestimmte Zahl, um die Bauzeit in Stunden zu ermitteln. Teilen Sie durch 10 bei Objekten, die mit Waffen zu tun haben, durch 20 bei Fahrzeugen sowie durch 50 bei Elektronik, Cyberware oder sonstiger technischer Ausrüstung. Alltagsdinge haben normalerweise einen Mindestwurf von 4, komplexere mechanische oder elektronische Sachen einen von 6. Die ausgesprochenen Exoten fangen bei 8 an.

Zu den verschiedensten Fertigkeiten und Fertigkeitengruppen gibt es jeweils entsprechende Bauen/Reparieren-Fertigkeiten, wobei in unserem Zusammenhang nur folgende interessieren: Luftfahrzeuge, Schiffe, Elektronik, Feuerwaffen, Bodenfahrzeuge, Geschütze.

Im allgemeinen gelten die folgenden Modifikatoren. So lange die Arbeit nicht unter extremem Zeitdruck durchgeführt wird, kommt ein eventueller Verletzungsmodifikator des Mechanikers nicht zum Tragen, sondern kann unter Arbeitsbedingungen gefaßt werden.

Bauen/Reparieren-Tabelle

Situation	Mindestwurf
Arbeitsbedingungen:	
Schlecht	+2
Furchtbar	+4
Ausgezeichnet	-1
Werkzeug ist:	
Nicht verfügbar	in der Regel kein Wurf erlaubt
Unpassend	+2
Nachschlagemöglichkeiten vorhanden:	+/-0
Arbeiten aus dem Gedächtnis	+(5 - Intelligenz)

Ausgezeichnete **Arbeitsbedingungen** finden sich in einer aufgeräumten Werkstatt, bei unverletztem Mechaniker und ohne Zeitdruck; schlechte Arbeitsbedingungen sind durch zeitweilige Stromausfälle, nötige Heimlichkeit und Arbeiten unter Stress gekennzeichnet, während furchtbare Bedingungen für ständige Kurzschlüsse, Beschuß, extremen Zeitdruck und ähnliches stehen.

Unpassendes **Werkzeug** ist z.B. eine Basis-Kiste, wo eigentlich eine Fahrzeug-Kiste erforderlich wäre. Eine Fahrzeug-Kiste zur Hand zu haben, wenn ein Fahrzeug-Laden erforderlich wäre, gilt als Nicht verfügbares Werkzeug.

Vorhandene **Nachschlagemöglichkeiten** beziehen sich natürlich immer auf das Spezialthema, an dem gerade gearbeitet wird. Es kann – für Mechaniker mit gut sortierten Hirnwindungen – bisweilen jedoch vorteilhafter sein, aus dem **Gedächtnis** zu arbeiten und nicht ständig nachschlagen zu müssen.

WERKSTATTARBEIT

Kommen wir jetzt also zum 'Eingemachten'. zur täglichen Arbeit des Mechanikers – der Modifikation und Reparatur von Fahrzeugen aller Art.

REPARATUR VON FAHRZEUGEN

Fahrzeuge gehen manchmal kaputt, und die Chancen stehen gut, daß es mit all diesen neuen Regeln noch viel häufiger passiert als vorher. Die Fahrzeugkampfregeln auf den vorangegangenen Seiten erklären genau, welche Art Schaden Ihr Fahrzeug jeweils erlitten hat. Hier erfahren Sie, wie man das wieder hinkriegt.

Vergessen Sie nicht, daß Reparaturen (wie Fahrzeugumrüstungen) den doppelten Grundzeitraum und die dreifachen Teilekosten mit sich bringen, wenn jemand anderes sie für den Charakter erledigt.

Aufgrund der Komplexität von Fahrzeugen und all den darin enthaltenen Systemen wurde das Fahrzeugschadens- und -reparatursystem stark abstrahiert. Wer ein Modell für Schäden an Fahrzeugsystemen haben möchte, dem empfehlen wir, dazu die **Cyberware-Schadensregeln** aus dem **Strabensamurai-Katalog**, S. 93–95, entsprechend anzupassen.



Grundzeitraum: 2 Tage pro Schadenskästchen

Fertigkeit: entsprechende Fahrzeug-B/R-Fertigkeit

Mindestwurf: Anzahl der Fahrzeugschadenskästchen

Benötigte Ausrüstung:

L-Schaden: Fahrzeugkiste

M-Schaden: Fahrzeugladen

S+-Schaden: Fahrzeugwerkstatt

Preis der Teile: 5% des Fahrzeuggesamtpreises pro Schadenskästchen

VERBESSERUNG DER GE SCHWINDIGKEIT

Die vier grundlegenden Methoden zur Verbesserung der Geschwindigkeit eines Fahrzeugs bestehen im Austausch des Motors, Installation eines Hochleistungsmotors, Turboaufladung und Tuning. Obwohl es möglich ist, einen Hochleistungs- oder getunten Motor aufzuladen, ist es nicht möglich, einen Hochleistungsmotor zu tunen. Sämtliche hier beschriebenen Modifikationen erfordern den Einsatz einer Fahrzeugwerkstatt.

AUSTAUSCH DES MOTORS

Die Tabelle auf der gegenüberliegenden Seite nennt die relativen Größen und Preise der diversen Standard-Motoren, die ein bestimmtes Fahrzeug und einen bestimmten Chassis-typ antreiben können. Wenn Spieler nicht so recht wissen, welchen Motor sie für einen Eigenentwurf benutzen sollen, besteht eine Lösung darin, den Fahrzeugtyp mit der Rumpf-spalte zu vergleichen (jeweils der Basisrumpf angegeben).



Der **Grundzeitraum** für einen Motorenwechsel beträgt zwei Tage. Der **Mindestwurf** für die entsprechende Fahrzeug(B/R)-Probe ist 4.

Die Motoren von Luftkissenfahrzeugen, Wasserfahrzeugen, Rotormaschinen, Flugzeugen sowie sämtlicher Drohnen können im Rahmen der vorliegenden Regeln nicht ausgetauscht werden. Das liegt an vielen Faktoren, von denen nicht der unbedeutendste in den Veränderungen an Rumpf oder Flugzelle besteht, die ebenfalls nötig wären. Alternativen für die Motorenumbauung dieser Fahrzeugtypen können unter Tuning und Turboaufladung nachgeschlagen werden.

Sollte die Absicht darin bestehen, die Geschwindigkeit des Fahrzeugs durch einen neuen Antrieb zu erhöhen, sollte man lieber einen Hochleistungsmotor als einen stärkeren Motor aus der Tabelle installieren.

HOCHLEISTUNGSMOTOREN

Hochleistungsmotoren sind spezielle, vom Hersteller selbst modifizierte Serienmotoren mit einer höheren Geschwindigkeit als der Standardmotor eines Fahrzeugs. Das kostet jedoch etwas. Der Austausch eines Motors gegen seine Hochleistungsvariante verändert die Werte wie folgt:



Die Installation eines Hochleistungsmotors verläuft ansonsten genauso wie die eines Austauschmotors (siehe oben). Der Unterschied besteht nur darin, daß der **Mindestwurf** für die Bauen/Reparieren-Probe 5 beträgt.

Geschwindigkeitszuwachs: +50%

Verbrauch: +50% zum Grundwert

Preis: x 2 (IC); x 2,5 (MultiF); x 3 (Elec); x 3,5 (ImpElec); jeweils entsprechend der Tabelle auf Seite 125.

Signatur: -1 (insgesamt)

Auch hier gilt wieder: Im Rahmen der vorliegenden Regeln können Luftkissen- und Wasserfahrzeuge, Rotormaschinen und andere Flugzeuge einschließlich entsprechender Drohnen nicht mit Hochleistungsmotoren ausgestattet werden.

TURBOAUFLADUNG / BOOSTING

Dieses Verfahren umfaßt Modifikationen des Standardmotors, ob es sich dabei nun um einen Elektromotor (Elec) handelt, einen verbesserten Elektromotor (ImpElec), einen Multitreibstoffmotor (MultiF) oder eine Standardverbrennungsmaschine (IC).



Der **Grundzeitraum**, um einen Motor zu boosten, beträgt 1 Tag pro Stufe der Aufladung. Der **Mindestwurf** für die entsprechende Fahrzeug-B/R-Probe ist gleich dem Stufenzuwachs, +2 bei Boden- und Wasserfahrzeugen, +3 bei Luftkissenfahrzeugen, Drohnen und Flugzeugen sowie +4 bei Rotormaschinen. Darüber hinaus steigt der Mindestwurf für jede Arbeit an diesem Motor nun für immer um +1 für jede installierte Boosterstufe.

Das Fahrzeug erhält für jeden GS-Zuwachs von +5/+15 (also jede Stufe) folgende Leistungsmodifikatoren:

Maximalzuwachs: 25% der Listengeschwindigkeit (eine Zuwachsstufe ist immer möglich)

Verbrauch: +5% (IC/ImpElec); +10% (MultiF/Elec)

Preis: +10% (IC/ImpElec); +15% (MultiF); +20% (Elec)

Signatur: -1

TUNING

Das Tuning ist ein Vorgang, bei dem beträchtliche Umbauten am vorhandenen Motor vorgenommen werden, um das Leistungsvermögen deutlich zu erhöhen. Ein solches Verfahren erfordert viel Aufwand und Geld.



Der **Grundzeitraum** beträgt 5 Tage pro Zuwachsstufe, und der **Mindestwurf** für die Bauen/Reparieren-Probe ist gleich dem Stufenzuwachs, +3 bei Boden- und Wasserfahrzeugen, +4 bei Luftkissenfahrzeugen, konventionellen Flugzeugen und Drohnen/FPFs sowie +5 bei Rotormaschinen.

Für jede Zuwachsstufe von +10/+30 auf Geschwindigkeit gelten die folgenden Modifikatoren:

Maximalzuwachs: +50% der ursprünglichen Geschwindigkeit (eine Zuwachsstufe ist immer möglich)

Verbrauch: +10% (IC/ImpElec); +20% (MultiF/Elec)

Preis: +25% für erste Stufe und +15% für jede weitere (IC); +40%/+20% (MultiF); +50%/+25% (Elec); +20%/+30% (ImpElec)

Signatur: -2 (insgesamt)

Selbst wenn die Installation erfolgreich verläuft, bringt das Tuning immer die Gefahr mit sich, daß Motorenteile später einmal unter Belastung versagen. Nach einer erfolgreichen Installationsprobe würfelt der Spielleiter verdeckt eine weitere Probe auf die entsprechende B/R-Fertigkeit des Charakters gegen das Doppelte des vorherigen Mindestwurfs. Verläuft diese Probe erfolgreich, wird der Motor nicht versagen. Fällt kein Erfolg, besteht jedesmal, wenn der Motor auf mehr als Reisegeschwindigkeit getrieben wird, bzw. pro Fahrzeugkampfrunde (siehe Fahrzeugkampf, S. 116) die Gefahr eines Ausfalls.

In einem solchen Fall wirft der Spielleiter 2W6. Das Ergebnis nennt die Zahl der Fahrzeugrunden (oder Minuten, wenn das Fahrzeug außerhalb einer Kampfsituation hart beansprucht wird) bis zum Motorenversagen. Sobald letzteres eintritt, wirft man 1W6 und konsultiert die nachstehende Tabelle.

Motorenversagen

1W6 Resultat

1	Fahrzeug verliert 10% GS
2	Fahrzeug verliert 20% GS
3	Fahrzeug verliert 30% GS
4	GS -30%; +1 auf Handling
5	GS -30%; +2 auf Handling
6	Motor fällt aus; keine Fortbewegung möglich

REPARATUR



Die Reparatur eines Motors, der versagt hat, beansprucht einen **Grundzeitraum** von so vielen Stunden, wie das obige W6-Ergebnis beträgt, und geht gegen einen **Mindestwurf** in gleicher Höhe.

Motorenwechsel

	Typ	Rumpf	Motor	Verbrauch	GS	Preis
Autos, Pickups und Lieferwagen						
	Kompakt	1	Elec ImpElec IC MultiF	25 EE 30 EE 1,67 l 1,11 l	20/60 25/75 35/105	2.500¥ 7.500¥ 8.000¥ 6.000¥
	Klein	2	Elec ImpElec IC MultiF	35 EE 40 EE 2 l 1,33 l	20/60 25/75 35/105 30/90	5.000¥ 15K¥ 16K¥ 10K¥
	Standard	3	Elec ImpElec IC MultiF	40 EE 50 EE 3,33 l 2,22 l	20/60 25/75 35/105 30/90	7.500¥ 22,5 K¥ 24K¥ 18K¥
	Groß	4	Elec ImpElec IC MultiF	50 EE 60 EE 5 l 3,33 l	20/60 25/75 35/105 30/90	10K¥ 30K¥ 32K¥ 20K¥
	Luxus	5	Elec ImpElec IC MultiF	65 EE 75 EE 6,67 l 5 l	20/60 25/75 35/105 30/90	15K¥ 45K¥ 48K¥ 30 K¥
Motorräder						
	Klein	1	Elec ImpElec IC	10 EE 15 EE 0,83 l	25/75 30/90 35/105	1.500¥ 4.500¥ 5.000¥
	Mittel	2	Elec ImpElec IC	15 EE 25 EE 1,11 l	25/75 30/90 35/105	3.000¥ 9.000¥ 10K¥
	Groß	3	Elec ImpElec IC	20 EE 30 EE 1,67 l	25/75 30/90 35/105	4.500¥ 13,5K¥ 15K¥
Lieferwagen und leichte Trucks						
	Leicht	4	ImpElec IC MultiF	60 EE 6,25 l 4,17 l	25/60 30/75 35/85	25K¥ 30K¥ 50K¥
	Mittel	5	ImpElec IC MultiF	90 EE 8,33 l 6,25 l	25/60 30/75 35/85	35K¥ 40K¥ 65K¥
	Schwer	6	ImpElec IC MultiF	120 EE 10 l 6,67 l	25/60 30/75 35/85	45K¥ 55K¥ 75K¥
Zugmaschinen						
	Leicht	4	ImpElec IC MultiF	80 EE 12,5 l 8,33 l	20/50 25/60 30/70	40K¥ 50K¥ 85K¥
	Mittel	5	ImpElec IC MultiF	120 EE 16,67 l 10 l	20/50 25/60 30/70	60K¥ 75K¥ 130K¥
	Schwer	6	ImpElec IC MultiF	150 EE 25 l 16,67 l	20/50 25/60 30/70	90K¥ 115K¥ 200K¥

VERBESSERUNG DES HANDLING

Die Handlingstufe eines (Boden-)Fahrzeuges beruht auf der Aufhängung. Man kennt verschiedene Arten, das Handling zu verbessern, wobei vom Fahrzeugtyp abhängt, was in dieser Beziehung jeweils möglich ist. Dazu gehören Entfernung des Riggersystems oder Autopiloten, verbesserte Aufhängung, Einbau einer Geländeauflage, Verbesserung der Lenksysteme und Einbau eines elektrischen Systems.

ENTFERNUNG EINES BESTEHENDEN RIGGERSYSTEMS ODER AUTOPILOTEN

Die Entfernung des Riggersystems oder Autopiloten senkt die Handlingstufe um 1.



Der **Grundzeitraum** beträgt eine Anzahl Tage gleich dem Rumpfwert des Fahrzeugs, und der **Mindestwurf** lautet 4.

VERBESSERTE AUFLÄNGUNG

Man kann die Aufhängung eines Fahrzeugs verbessern, wobei die Kosten und die Zuwachsstufen von der Art des Fahrzeugs abhängen. Das Verfahren ist jedoch bei allen Fahrzeugen gleich.



Der **Grundzeitraum** für eine Umrüstung der Aufhängung beträgt 1 Woche pro Stufe der Modifikation. Der **Mindestwurf** für die Installationsprobe beträgt 10 abzüglich der gewünschten neuen Handlingstufe.

Alle Chassis- oder Rumpfformen haben ein **Basishandling von 3**. Das Geländehandling (wo überhaupt möglich) beträgt im allgemeinen den zweifachen Wert. Das Handling von Schiffen, LKWs, Flugzeugen, Rotormaschinen und entsprechenden Drohnen kann nicht auf diese Weise verbessert werden.

Autos (auch 4WD), Lieferwagen und Leichte Trucks

Eine verbesserte Aufhängung modifiziert nur das Straßenhandling. Das Geländehandling beträgt weiterhin das Doppelte des ursprünglichen Straßenhandlings.

Handling: -1/0 pro Zuwachsstufe (max. -2/0)
Preis: +10% des Fahrzeugpreises pro Zuwachsstufe

Motorräder

Verbessert das Straßen- und das Geländehandling gleichermaßen.

Handling: -1/-1 pro Zuwachsstufe (max. -2/-2)

Preis: +10% des Fahrzeugpreises pro Zuwachsstufe

Trucks und Zugmaschinen

Eine verbesserte Aufhängung modifiziert nur das Straßenhandling. Das Geländehandling beträgt weiterhin das Doppelte des ursprünglichen Straßenhandlings.

Handling: -1/0 pro Zuwachsstufe (max. -2/0)

Preis: +10% des Fahrzeugpreises pro Zuwachsstufe

EINBAU EINER GELÄNDEAUFLÄNGUNG

Eine Geländeauflage verbessert das Geländehandling auf Kosten der Straßengeschwindigkeit und des Verbrauchs. Diese Umrüstung ersetzt die Serienaufhängung komplett durch neue Bauteile. Deshalb unterliegt das Fahrzeug auch nicht dem üblichen Anstieg der Handlingstufe auf das Doppelte, wenn es durchs Gelände gesteuert wird. Ein Nachteil ist jedoch, daß die Handlingstufe auf der Straße (nur dort) um 1 Punkt steigt.



Siehe oben unter **Verbesserte Aufhängung**, was das Umrüstungsverfahren angeht.

Das Handling von Wasser- und Luftkissenfahrzeugen, von Flugzeugen, Rotormaschinen und Drohnen kann verständlicherweise nicht auf diese Art verbessert werden.

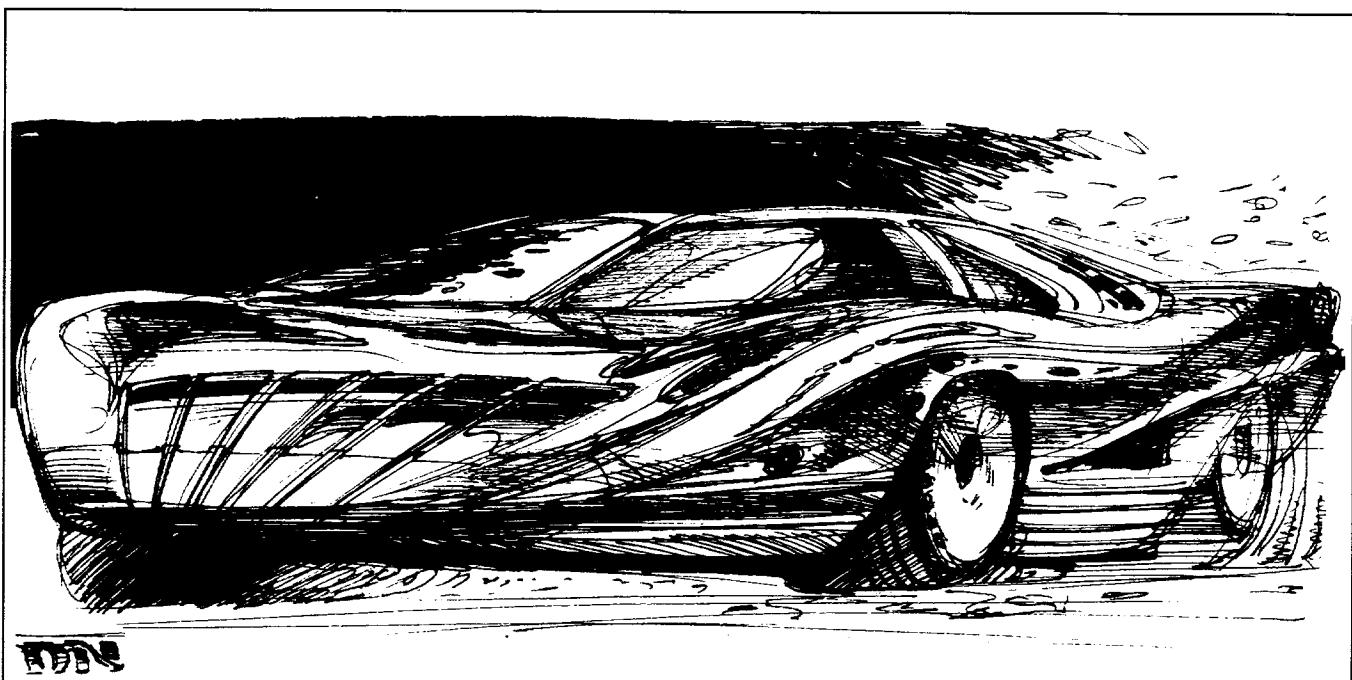
Autos, Lieferwagen, Leichte Trucks

Handling: +1/-1 pro Zuwachsstufe, maximal +2*/-2

Preis: +35% pro Stufe

Geschwindigkeitseinbußen: -5/15* (auf der Straße), -10/30* (im Gelände); (*: einmalige Einbuße, ungeachtet der Anzahl der Zuwachsstufen)

Verbrauch: +10% (auf der Straße), +20% (im Gelände)



Motorräder

Handling: +1/-1 pro Zuwachsstufe, maximal +2/-2

Preis: +20% pro Stufe

Geschwindigkeitseinbußen: -5/-15* (auf der Straße), -10/-30* (im Gelände); (*: einmalige Einbuße, ungeteilt der Anzahl der Zuwachsstufen)

Verbrauch: +20% (auf der Straße), +40% (im Gelände)

Trucks und Zugmaschinen

Handling: Geländehandlingstufe sinkt auf das Anderthalbfache des Handlinggrundwertes

Geschwindigkeitseinbußen: -5/-15* (auf der Straße), -10/-30* (im Gelände); (*: einmalige Einbuße, ungeteilt der Anzahl der Zuwachsstufen)

Preis: +50% des Fahrzeugpreises

Verbrauch: +25% (Straße), +50% (Gelände)

VERBESSERTE RUDERKONTROLLE

Man kann das Handling von Wasserfahrzeugen durch Einbau besserer Ruder und Leitflächen verbessern. Bei Tragflügelbooten gilt diese Steigerung nur, wenn die Tragflächen eingesetzt werden.

 Das Umrüstungsverfahren funktioniert wie unter **Verbesserte Aufhängung** weiter oben erläutert.

Handling: -1 pro Stufe (max. -2)

Preis: +15% des Fahrzeugpreises pro Stufe

VERBESSERTE LENKSYSTEME

Man kann das Handling von Tragflügelbooten und Luftkissenfahrzeugen durch den Einbau besserer Lenksysteme und Oberflächen steigern. Ein Tragflügelboot erhält diesen Bonus nur zugesprochen, wenn es die Tragflügel einsetzt.

 Das Umrüstungsverfahren funktioniert wie unter **Verbesserte Aufhängung** weiter oben erläutert.

Handling: -1 pro Stufe (max. -2)

Preis: +20% des Fahrzeugpreises pro Stufe

EINBAU EINES FLY-BY-WIRE-SYSTEMS

Man kann das Handling von Flugzeugen, Rotormaschinen, Vektorschubmaschinen und entsprechenden Drohnen durch die Installation fortgeschrittener, computergesteuerter Fly-by-Wire-Systeme verbessern. Die meisten Maschinen sind heute ohnehin mit Basisversionen solcher Systeme ausgestattet.

 Der **Grundzeitraum** für die Umrüstung beträgt eine Anzahl Monate gleich der Rumpfstufe des Flugzeugs, aber der Vorgang erfordert drei verschiedene Erfolgsproben. Dabei handelt es sich um eine entsprechende **Fahrzeug-B/R(4)-Probe**, eine **Computer(4)-Probe** und eine **Elektronik(4)-Probe**. Die Erfolge aus allen Proben können für die Verkürzung des Grundzeitraumes eingesetzt werden.

Handling: -1 pro Stufe (max. -2)

Preis: +25% des Fahrzeugpreises bei Flugzeugen und Rotormaschinen; +100% des Fahrzeugpreises bei Drohnen

VERBESSERUNG DES RUMPFES

Da die Rumpfstufe eines Fahrzeugs gleichzeitig als Schutz vor leichten Waffen gilt, werden Rigger sie zweifellos verbessern wollen.



Der **Grundzeitraum** für diese Umrüstung beträgt das Doppelte der gewünschten Rumpfstufe in Tagen. Die gewünschte Rumpfstufe gibt den **Mindestwurf** für die Installationsprobe an.

Maximale Rumpfstufe: 8 (oder +100% bei Motorrädern, Flugzeugen, Rotormaschinen und Drohnen)

Geschwindigkeitseinbußen: -1% pro Zuwachsstufe bei Boden- und Wasserfahrzeugen; -5% pro Zuwachsstufe bei Luftfahrzeugen jeder Art

Preis: 1.000¥ (500¥ bei Motorrädern) für den ersten Punkt; +500¥ x ursprüngliche Rumpfstufe für jeden weiteren Punkt

VERBESSERUNG DER PANZERUNG

Spieler möchten sicherlich die Fahrzeugpanzerung zum Schutz vor schweren Waffen verstärken.



Der **Grundzeitraum** für diese Umrüstung beträgt einen Tag für jeweils 3 Panzerungsstufen. Die Anzahl der Tage entspricht dem **Mindestwurf**.

Maximale Panzerungsstufe: Rumpfstufe des Fahrzeugs x 3 (ursprüngliche Rumpfstufe x 3 bei Motorrädern und Flugzeugen)

Geschwindigkeitseinbußen: -5%/-15% pro 3 volle Punkte

Verbrauch: +10% pro 3 Punkte

Handling: +1 für jeweils 6 volle Punkte

Preis: 850¥ (600¥ bei Motorrädern) pro Punkt bis zur ursprünglichen Rumpfstufe; 1.700¥ für jeden weiteren Punkt

VERBESSERUNG DER SIGNATUR

Die verbreiteten Optionen zur Verbesserung der Signatur lauten: passive Wärmeabschirmung, aktive Wärmeabschirmung und passive Geräuschabschirmung.

PASSIVE WÄRMEABSCHIRMUNG

Dieses Verfahren umfaßt den Einbau wärmeblockierender und -absorbierender Materialien in den Rumpf eines Fahrzeugs, um die Signatur in ihrem Wärmeanteil zu senken.

Der Vorteil besteht darin, daß die erhöhte Signaturstufe erschwert, das Fahrzeug zu orten, und daß auch die Multisensorenköpfe von Anti-Fahrzeug-Lenkwaffen es schwerer haben, ihr Ziel zu erfassen.



Der **Grundzeitraum** für den Einbau beträgt 1 Tag pro Stufe Wärmemaskierung. Der **Mindestwurf** ist 4.

>>>[FAHRZEUGTUNING]<<<

Passive Wärmeabschirmung ist nur bei Verbrennungsmotoren (IC und MultiF) möglich. Für jeweils +1 (max. +50%) bemisst sich der Preis wie folgt:

Bodenfahrzeuge: 5.000¥ x Rumpfstufe oder 3.750¥ x Rumpfstufe und +1/+1 auf Handling

Motorräder: 6.000¥ x Rumpfstufe

Trucks und konventionelle Flugzeuge: 7.500¥ x Rumpfstufe

Zugmaschinen und Helikopter: 10K¥ x Rumpfstufe

Luftkissenfahrzeuge: 3.750¥ x Rumpfstufe

Wasserfahrzeuge und Luftschiffe: 2.500¥ x Rumpfstufe

Spieler müssen den Umfang der Wärmeabschirmung getrennt vermerken, da er als positiver Mindestwurfmodifikator des Fahrzeugs gegen Wahrnehmungsproben angerechnet wird, bei denen wärmespürende Ortungstechniken eingesetzt werden.

AKTIVE WÄRMEABSCHIRMUNG

Diese Maßnahme umfaßt die Installation von leistungsstarken Kühlsystemen, deren Aufgabe es ist, vorübergehend die vom Fahrzeug abgestrahlte Wärme zu absorbieren. Eine derartige Umrüstung ist nur bei getunten IC- und MultiF-Motoren möglich (nicht jedoch bei Motorrädern, obwohl auch anderslautende Gerüchte kursieren!). Jede Tuningstufe ermöglicht die Installation von bis zu zwei Stufen aktiver Wärmeabschirmung, von denen jede die Signatur des Fahrzeugs um 1 erhöht. Der Preis für die Umrüstung beträgt:

Maximalstufe: +5 Signatur

Preis: +100% des Gesamtpreises für das Motorentuning beim ersten Punkt, +25% bei jedem weiteren Punkt

Geschwindigkeitseinbußen: -5/-15 pro Punkt, wenn die aktive Wärmeabschirmung eingeschaltet ist; andernfalls keine Einbußen (bei Trucks und Zugmaschinen gilt dieser Abzug für den Standardfrachtbonus)

Systemdauer: [60 - (Abschirmung x 5)] Minuten

Betreibt man das Kühlsystem länger als die angegebene Dauer, riskiert man eine Beschädigung des Motors. Nach Ablauf der Systemdauer muß das System zehn Minuten lang abgeschaltet werden, um die gespeicherte Wärme abzuge-

ben. In dieser Abschaltphase beträgt die Fahrzeugsignatur nur 2, ungeachtet einer möglichen weiteren Wärmeabschirmung.

PASSIVE GERÄUSCHMASKIERUNG

Eine passive Geräuschabschirmung funktioniert ähnlich wie eine passive Wärmeabschirmung, nur daß hier die Absicht besteht, die vom Fahrzeug erzeugten Geräusche zu dämmen. Die Stufe des Fahrzeuges in passiver Geräuschmaskierung gilt als Modifikator für alle akustischen Wahrnehmungsproben.



Der **Grundzeitraum** für diese Modifikation beträgt eine Woche pro Stufe der Geräuschmaskierung. Auch der **Mindestwurf** ist durch die Stufe gegeben.

Diese Umrüstung ist für alle Motorentypen erhältlich. Für jeweils +1 (max. -4) beträgt der Preis:

Bodenfahrzeuge: 2.500¥ x Rumpfstufe

Motorräder, Trucks und Luftschiffe: 3.750¥ x Rumpfstufe

Zugmaschinen: 5.000¥ x Rumpfstufe

LKFs, Flugzeuge, Helis: 25.000¥ x Rumpfstufe

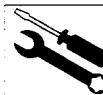
Wasserfahrzeuge: 2.500¥ x Rumpfstufe

VERBESSERUNG DES AUTOPILOTEN

Näheres zu diesem Thema finden Sie auf Seite 129f.

ZUSÄTZLICHE TREIBSTOFFKAPAZITÄT

Es ist möglich, Fahrzeuge mit IC und MultiF-Motoren mit um bis zu 25 Prozent größeren Tanks auszustatten. Die Batteriestärke von Elec/ImpElec-Motoren kann um -20%/-40% erhöht werden.



Der **Grundzeitraum** für den Einbau verbesselter Energieversorgung beträgt 12 Stunden, der **Mindestwurf** 4.

Die Kosten sind minimal und betragen nur 1¥ pro Liter oder pro Punkt EE-Zuwachs. Die Vergrößerung von Tank oder Batterien bedingt jedoch einen Verlust von Ladekapazität: 1LE pro angefangener 25 Liter oder pro angefangener 50 EE.

FAHRZEUGZUBEHÖR

Was wäre ein Rigger ohne sein Fahrzeug? Und was wäre das Fahrzeug ohne diese spezialgefertigten, handverlesenen Zubehörteile? Auf den nachstehenden Seiten wird eine breite Auswahl an Zubehör geboten, um damit die vorher in diesem Buch vorgestellten Fahrzeuge bestimmten Anforderungen anzupassen.

Eine allgemeine Richtlinie für das Ausmaß möglicher Umbauten an einem Fahrzeug ist der Betrag an LE (Ladeeinheiten), der jeweils unter **Zuladung** in den Fahrzeugbeschreibungen angegeben ist. Diese Zahl gibt an, wieviel Platz im Fahrzeug für Zuladung vorhanden ist. Manche Fahrzeuge, vor allem verschiedene Lkw, weisen eine zusätzliche Kapazität für "echte" Frachten auf. Auch dieser Platz steht (begrenzt) für Einbauten zur Verfügung, aber dadurch sinkt natürlich die Frachtkapazität.

Außer diesen LE kann man noch ein paar zusätzliche LE zusammenkratzen, indem man die 'Beinfreiheit' und den Nutzraum des Fahrzeuges senkt. Die Zahl der LE durch Opferung von Beinfreiheit ist in der Regel gleich dem Doppelten der unmodifizierten Rumpfstufe. Man sollte jedoch nicht übersehen, daß ein Verbrauch dieses Raumes buchstäblich bedeutet, den Platz mit Ausrüstungsgegenständen vollzustopfen, der normalerweise für die Ellbogen, Beine und Köpfe der Fahrzeuginsassen vorgesehen ist. Dadurch wird das Fahrzeug nicht nur unbequem, sondern es führt auch dazu, daß ein Highway-Cop, der den Rigger anhält, weil er zu tief durch seine persönliche Geschwindigkeitszone geflogen ist, viel eher bemerken wird, daß das Fahrzeug, nun, sagen wir mal, nicht ganz dem Serienstandard entspricht.

Wie bei den übrigen Fahrzeugumrüstungen auch beziehen sich die Grundzeiträume, Fertigkeiten und Mindestwürfe unter den Zubehöreinträgen auf den Abschnitt **Sich Zeit lassen, SRII**, S. 68. Der Preis der Teile steht für den Grundpreis der Teile, die man benötigt, um das Zubehör zu installieren.

Ein Rigger muß natürlich mit seinem Mechaniker verhandeln, um sie zu kriegen, aber sobald er sie hat, kann er sie auch selbst einbauen – vorausgesetzt, er verfügt über die Ausrüstung, die unter der Rubrik **Benötigte Ausrüstung** angegeben ist. (Näheres über Kisten, Läden und Werkstätten steht auf **S. 244 in SRII**.) Sollte der Rigger es vorziehen, eine andere Person mit der Arbeit zu beauftragen (den Wagen in eine Werkstatt geben), erfordert das den doppelten Grundzeitraum und die dreifachen Teilekosten.

Wie weiter unten angegeben beanspruchen manche Zubehörteile zusätzlichen Platz im Fahrzeug und fressen die verfügbaren LE auf (siehe oben). Der Betrag LE, die das Zubehör beansprucht, ist in der Beschreibung jeweils angegeben. (Man sollte nicht vergessen, daß das LE-Konzept auf 'Fuzzy-Logic' beruht, um einen Standard für die Beseitigung und/oder Installation von Anlagen im Fahrzeug zu schaffen. Der LE-Betrag dient auch dazu, die reine Transportkapazität mancher Fahrzeuge abzuschätzen. Obwohl eine gewisse Beziehung zwischen den Ausrüstungs-LE und den Fracht-LE besteht, ist sie nicht linear. Dem Spielleiter sei hiermit ans Herz gelegt, gesunden Menschenverstand walten zu lassen.)

STANDARDZUBEHÖR

Unter Standardzubehör sind Einbauten zu verstehen, bei denen man sich vorstellen kann, daß sie auch der Durchschnittsbürger gerne in seinem Fahrzeug installiert haben möchte. Es ist sehr unwahrscheinlich, daß jemand den Charakter mit einem argwöhnischen Seitenblick bedenken oder einen garstigen Anruf bei Lone Star tätigen wird, wenn er sich nach Standardzubehör erkundigt. (Es sei denn natürlich, daß ein Dreimetertröll mit einem Ganzkörpertattoo einen "schicken Dreh" für seinen ausgemusterten Banshee haben möchte.)

AUTOPILOT

Autopilotensysteme (die man korrekter als Kollisions-Vermeidungssysteme bezeichnen müßte – besonders die weniger hoch entwickelten) werden für die meisten Fahrzeuge angeboten. Die Grundtypen sind nachstehend beschrieben.

Die Systemstufe des Autopiloten steht für die Anzahl der Zusatzwürfel eines eingestölpelten Riggers, mit denen er jede handlingbezogene Probe unterstützen kann. Die Pilotstufe wird auch zu einem evtl. vorhandenen Steuerpool hinzugerechnet und frischt sich mit ihm auf.

Die Installation eines Autopiloten-Systems beliebiger Stufe setzt den Handling-Wert des Fahrzeugs um 1 herauf.

Die Fahrzeuginsassen können es dem Fahrzeug überlassen, sich selbst zu lenken (vorausgesetzt, das Autopilotensystem ermöglicht es). In diesem Fall geht man davon aus, daß das Fahrzeug über die entsprechende Fahrzeugfertigkeit verfügt, und zwar mit einer Stufe gleich der des Autopiloten. Die speziellen Regeln dafür sind unter dem jeweiligen Autopiloten aufgeführt.

AUTOPILOT STUFE 1

Dieses einfachste System bietet nur rudimentäre Kollisionswarnsysteme. Das Fahrzeug kann sich nicht selbst lenken. Flugzeuge, Helikopter und Vektorschubmaschinen sich nicht einmal selbst in der Luft halten.

Dies ist die einzige Form von Autopilot, über die ein nicht mit Riggerkontrolle ausgestattetes (zweirädriges) Motorrad verfügen kann.



Grundzeitraum: 2 Tage

Fertigkeit: entsprechende B/R-Fertigkeit

Mindestwurf: 4

Preis der Teile: 500¥ pro Punkt unmodifizierter Rumpfstufe

Benötigte Ausrüstung: Fahrzeugwerkstatt

LE: keine

AUTOPILOT STUFE 2

Dieses etwas höher entwickelte System kann sich mit einem Verkehrsleitnetz verbinden und nach Erhalt der Verkehrsdaten aus diesem System Alternativrouten zum Zielort vorschlagen.

Durch Benutzung eines Standardkartenchips (für alle größeren Städte und für gut ausgebauten Überlandrouten wie US-Interstates oder ADL-Autobahnen erhältlich. Auflösung nach Straßen und Hausnummern. Preis je ca. 25¥) kann es auch einer dort verzeichneten Route folgen, solange sie nicht durch unebenes Gelände führt. Ein solches Gelände (definiert durch Geltung von Geländeerschwernissen) würde das System rasch außer Funktion setzen. Alle relevanten Mindestwürfe werden verdoppelt.

Dies ist der einfachste Autopilot für ein Luftfahrzeug, der diejenen Namen auch verdient, will heißen, einen vorgesteckten Kurs halten und einfache Trimmungen vornehmen kann. (Dies gilt analog auch für Wasserfahrzeuge.)



Grundzeitraum: 4 Tage

Fertigkeit: entsprechende B/R-Fertigkeit

Mindestwurf: 4

Preis der Teile: 5.000¥ pro Punkt unmodifizierter Rumpfstufe

Benötigte Ausrüstung: Fahrzeugwerkstatt

LE: keine

AUTOPILOT STUFE 3

Dieses im Vergleich zur Stufe 2 deutlich leistungsfähigere Modell bewältigt problemlos auch unebenes Gelände, wenn

es einer vorprogrammierten Route folgt. (Kartenchips, die jeweils einen ganzen UCAS-Bundesstaat oder ein ADL-Bundesland abdecken, sind für jeweils 50¥ erhältlich; Auflösung: alle Nebenstraßen und -wege, grobe Geländehindernisse, ca. 5 Meter.)



Grundzeitraum: 4 Tage
Fertigkeit: entsprechende B/R-Fertigkeit
Mindestwurf: 4
Preis der Teile: 10k¥ pro Punkt unmodifizierter Rumpfstufe
Benötigte Ausrüstung: Fahrzeugwerkstatt
LE: keine

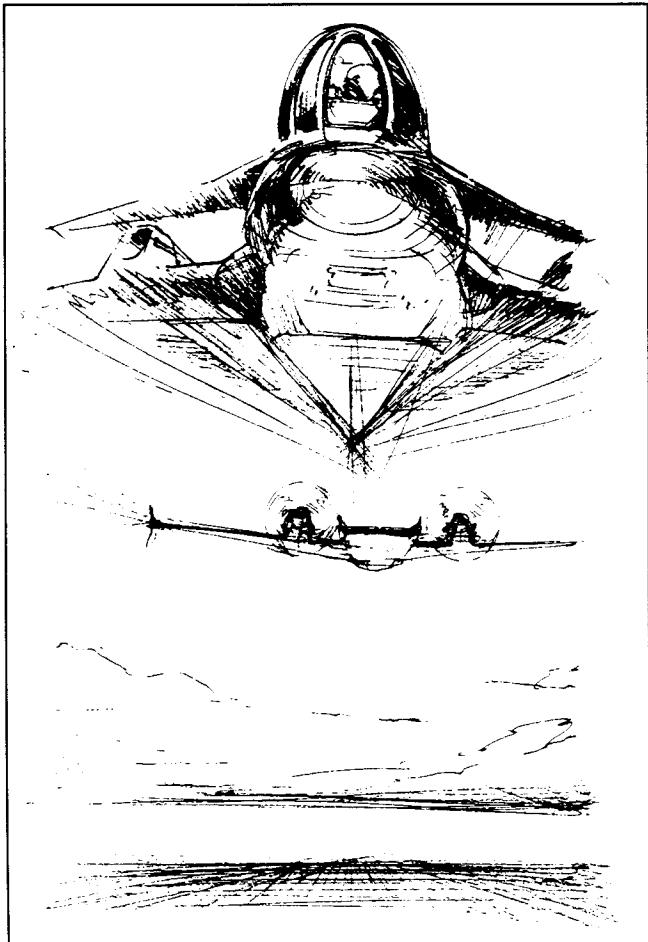
AUTOPILOT STUFE 4

Dieses technologisch anspruchsvollste Pilotensystem, das noch an Privatpersonen oder nichtstaatliche Körperschaften verkauft wird, funktioniert sowohl in städtischer Umgebung wie im Gelände, solange entsprechende Kartenchips verfügbar sind (siehe oben unter **Stufe 3**; detailliertere Auflösung möglich. 250¥ pro Chip).

Dieser Autopilot kann nicht nur selbst eine Route planen, sobald er Zielortinstruktionen erhalten hat, sondern auch eine Alternativroute einschlagen, wenn örtliche Bedingungen dies wünschenswert machen. (Diese Aussagen gelten auch für Luft- und Wasserfahrzeuge.)



Grundzeitraum: 6 Tage
Fertigkeit: entsprechende B/R-Fertigkeit
Mindestwurf: 4
Preis der Teile: 25k¥ pro Punkt unmodifizierter Rumpfstufe
Benötigte Ausrüstung: Fahrzeugwerkstatt
LE: keine



AUTOPILOT STUFE 5

Gerüchte wollen wissen, daß das Militär über Autopiloten von Stufe 5 oder mehr verfügt. Es handelt sich dabei um ausgewachsene Expertensysteme, die auch die Sensoren sowie die offensiven und defensiven Systeme eines Fahrzeugs steuern können. Sie sind auf dem freien Markt nicht zu erhalten, und jede Preisschätzung wäre rein spekulativ.

Würde ein Autopilot Stufe 5 oder höher existieren, könnte der Fahrzeuglenker mit seiner Hilfe das Äquivalent von zwei Komplexen Handlungen ausführen. Die zweite Handlung würde zwar auf Grundlage der Pilotstufe abgewickelt, aber der Fahrer könnte sie mit Steuerpoolwürfeln unterstützen.

Es kursieren auch Gerüchte des Inhalts, diese militärischen Expertensysteme könnten mit komplexen Zielerfassungskriterien und komplexen Einsatzprofilen programmiert werden.

BOOTS RUMPFRÜSTUNGEN

Eine solche Modifizierung macht das Chassis von Luftkissenfahrzeugen ausreichend wasserdicht, um auf jedem Meer schwimmen zu können, eine sehr nützliche Eigenschaft, wenn bei Fahrten über Wasser der Motor versagt oder absichtlich abgeschaltet wird.



Grundzeitraum: 4 Tage
Fertigkeit: Schiffe (B/R)
Mindestwurf: 3
Preis der Teile: 500¥ pro Punkt unmodifizierter Rumpfstufe
Benötigte Ausrüstung: Fahrzeugwerkstatt
LE: keine

CABRIODACH

Solche Umrüstungen werden für Fahrzeuge angeboten, die normalerweise Hardtops aufweisen und keine Flügeltüren oder Dacheinstiegsmöglichkeiten haben. Das Hardtop wird vollständig durch ein Klappdach ersetzt, das auf Befehl aus- oder eingefahren werden kann. *Falls nicht auch ein Überrollbügel installiert wird, verdoppeln sich die Mindestwürfe aller Schadenswiderstandsproben der Insassen nach einem Crash.*



Grundzeitraum: 3 Tage
Fertigkeit: Bodenfahrzeuge (B/R)
Mindestwurf: 3
Preis der Teile: 10% des Fahrzeug-Grundpreises + 2.500¥
Benötigte Ausrüstung: Fahrzeuggladen
LE: keine

CRASHKÄFIG

Der sogenannte Crashkäfig ist eine High-Tech-Option, die jedoch bei den meisten Fahrzeugen nur als spätere Aufrüstungsmaßnahme in Betracht kommt. Sie verstärkt den serienmäßigen Insassenschutz und entspricht einem vollständig gepolsterten und hydraulisch gefederten Schalensitz, der den Fahrgast beim Crash schützt. Im Falle eines Crashes erhält der Fahrgast durch einen Crashkäfig sechs Zusatzwürfel für die Schadenswiderstandsprobe.

Die Kosten und LE in Klammern gelten, wenn man Crashkäfige für Charaktere mit Konstitutionsstufen über 6 installiert.

Dieses Zubehör ist nicht für Motorräder erhältlich.



Grundzeitraum: 2 Tage
Fertigkeit: entsprechende B/R-Fertigkeit
Mindestwurf: 4
Preis der Teile: 3.500¥ (4.000¥) pro Sitz
Benötigte Ausrüstung: Fahrzeuggladen
LE: 7 (8)

DATENVERBINDUNG

Eine Datenverbindung ermöglicht es einem Charakter mit Datenbuchse, sich in das Fahrzeug einzustöpseln und es mit rudimentären Cyberbefehlen zu steuern. Eine Fahrzeug-Steuereinrichtung ist dafür nicht erforderlich, nur eine Datenbuchse am Charakter. Neben dem eigentlichen Port werden auch verschiedene Teile an mechanischer und elektronischer Hardware im Fahrzeug installiert, um die Cybersteuerung zu ermöglichen.

Durch die Verwendung einer Datenverbindung steigt die Reaktionsstufe des Charakters, der das Fahrzeug lenkt, um 2. Die Installation der dazugehörigen Kontroll-Hardware erhöht die Handlingstufe des Fahrzeugs um 1.

Eine Fahrzeug-Steuereinrichtung kann nicht richtig mit einer einfachen Datenverbindung zusammenarbeiten. Man benötigt schon einen kompletten Fahrzeugadapter (siehe **Fahrzeugadapter** auf S. 136), um in den Genuss der vollen Reaktions- und Initiativeboni der Cyberware zu kommen.

Grundzeitraum, Mindestwurf, Preis der Teile und LE werden bei Motorrädern verdoppelt.



Grundzeitraum: 1 Woche

Fertigkeit: entsprechende B/R-Fertigkeit

Mindestwurf: 4

Preis der Teile: 2.500¥

Benötigte Ausrüstung: Fahrzeugwerkstatt

LE: 2

DIEBSTAHLSSICHERUNG

Diebstahlssicherungen gibt es in allen Formen und Größen: man könnte mit ihnen ein eigenes Quellenbuch füllen. Aus diesem Grund werden sie hier in abstrakter Form vorgestellt. Bei Stufen von 1 – 10 (vielleicht sogar höher) repräsentiert jeder Stufenpunkt eine Anzahl Würfel für eine vergleichende Probe gegen die entsprechende Fertigkeit des Charakters, der in das Fahrzeug einbrechen möchte. Gewinnt das System, aktiviert sich die Diebstahlssicherung – ob das nun ein automatischer Telefonanruf bei Lone Star ist oder die plötzliche Explosion des Fahrzeugs. Spielleiter und Spieler sollten die Details des Systems gemeinsam ausarbeiten.



Grundzeitraum: 2 Stunden pro Stufe

Fertigkeit: entsprechende B/R-Fertigkeit

Stufe	Preis	Ausrüstung	MW	LE
1–3	100¥/Punkt	Kiste	3	–
4–6	400¥/Punkt	Laden	4	1
7–9	1.000¥/Punkt	Werkstatt	5	1
10+	5.000¥/Punkt	Werkstatt	6	2

ELEKTRONIKFACH

Ein solches Fach wird für elektronische Einrichtungen benötigt, für die ein Gewicht angegeben ist (siehe **SRII** oder entsprechende Quellenbücher); für Gegenstände ohne Gewichtsangabe ist keine LE-Zuteilung nötig. Wo das aber der Fall ist, muß man 1 LE für 10 Kilogramm aufwenden, mindestens jedoch 1 LE. Die Kosten betragen 5 Prozent vom Wert des installierten Gerätes, wenn es vom Fahrzeug mit Energie versorgt wird, und 10 Prozent, wenn es eine eigene Energieversorgung hat.



Grundzeitraum: 1 Tag

Fertigkeit: entsprechende B/R-Fertigkeit

Mindestwurf: 3

Preis der Teile: wie angegeben

Benötigte Ausrüstung: Fahrzeuggladen

LE: wie angegeben

ENVIROSEAL™

Das EnviroSeal™-System stattet die Fahrgastkabine eines Fahrzeugs mit gasdichten Verschlüssen (oder optional mit wasserdichten Verschlüssen) aus. Dabei ist zu bedenken, daß das Öffnen von Fenstern, Türen oder Luken die Integrität der Versiegelung unterbricht, solange das Fahrzeug offensteht. Das System umfaßt keinerlei Form von Lebenserhaltung für die Fahrzeuginsassen.

Für Unterwassereinsätze muß der Motorblock getrennt versiegelt werden.

Leichter Fahrzeugschaden durchbricht die Versiegelung. Notflicken, um solche Löcher abzudichten, sind zum bescheidenen Preis von jeweils 5¥ erhältlich. Natürlich kann es zu einer gewissen Kontaminierung kommen, auch wenn das Loch relativ rasch abgedichtet wird. Mittlerer oder höherer Fahrzeugschaden kann nicht ohne Reparaturarbeiten am Fahrzeug abgedichtet werden.

Ein solches System ist nicht für Motorräder erhältlich.



Grundzeitraum: 1 Tag

Fertigkeit: entsprechende B/R-Fertigkeit

Mindestwurf: 3

Preis der Teile:

Gassiegel: 250¥/Punkt unmodifizierten Rumpfs

Wassersiegel: 750¥ pro Punkt

Motorensiegel: 1.000¥ pro Punkt

Benötigte Ausrüstung: Fahrzeugwerkstatt

LE: 1 (+1 für Motorensiegel)

EXTERNER GEPÄCK-/FRACHTRAUM

Dieses Zubehör umfaßt Vorrichtungen wie Dachgepäckträger auf Autos oder außenmontierte Frachtkoffer oder Topcases an Motorrädern. Deshalb ist dafür keine LE-Zuteilung an sich erforderlich. Das Fahrverhalten des Fahrzeuges wird jedoch beeinflußt: jede Anzahl LE gleich der unmodifizierten Rumpfstufe des Fahrzeugs senkt die Geschwindigkeit um -5/-15%. Für je drei solcher Zuwächse steigt die Handlingstufe um 1.

Luftfahrzeuge verwenden die eingeklammerten Werte. Bei ihnen sinkt die Geschwindigkeit um -5/-15% pro LE entsprechend der unmodifizierten Rumpfstufe.



Grundzeitraum: 1 Tag (2 Tage)

Fertigkeit: entsprechende B/R-Fertigkeit

Mindestwurf: 2 (4)

Preis der Teile: 250¥ (400¥) pro zugeteilter LE

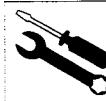
Benötigte Ausrüstung: Fahrzeuggladen

LE: keine

FAHRGASTSICHERHEITSSYSTEM (ADVANCED PASSENGER PROTECTION SYSTEM, APPS™)

Diese Nachrüstung, die man manchmal auch als Serienausstattung teurer Wagen antrifft, besteht aus speziellen Sicherheitsgurten, zusätzlichen Airbags an allen Sitzen und spezial-verstärkter Innenverkleidung. Bei einem Crash hat das Fahrzeug dadurch einen zusätzlichen Panzerungspunkt und erhält jeder Insasse zwei Zusatzwürfel für die Schadenswiderstandsprüfung. Um das Fahrzeug jedoch nach einem solchen Crash zu verlassen, muß man eine Stärke(5)-Probe schaffen.

Das APPS ist nicht für Motorräder erhältlich.



Grundzeitraum: 1 Woche

Fertigkeit: entsprechende B/R-Fertigkeit

Mindestwurf: 4

Preis der Teile: 2.500¥ pro Sitz

Benötigte Ausrüstung: Fahrzeugwerkstatt

LE: 1

FRACHTANHÄNGER

Frachtanhänger werden von Zugmaschinen gezogen und in drei Grundgrößen angeboten: 7 Meter, 10 Meter und 20 Meter Länge. Verschiedene Varianten sind erhältlich:

Pritschenanhänger befördern Frachten offen, werden aber manchmal mit einer Plane abgedeckt. Sie können Frachtcontainer (siehe unten) oder Stückgut im Wert von 400, 600 bzw. 800 LE aufnehmen. Ein 7-Meter Anhänger (Rumpf 1) kostet 10k¥, ein 10-Meter-Anhänger (Rumpf 2) 15k¥ und ein 20-Meter-Anhänger (Rumpf 3) 20k¥.

Kastenanhänger sind vollständig geschlossen. Die 7m-Version (1.000 LE, Rumpf 2) kostet 20k¥, die 10m-Version (1.500 LE, Rumpf 3) kostet 30k¥ und die 20m-Version (2.000 LE, Rumpf 3) 40k¥. Alle Kastenanhänger weisen das Äquivalent von 3 Punkten Panzerung auf.

Kühlanhänger sind nahezu mit Kastenanhängern identisch, außer daß sie gekühlt werden. Der Grundpreis steigt dadurch jeweils um 15 k¥. Alle Kühlanhänger weisen das Äquivalent von 6 Punkten Panzerung auf.

Bei **Tankanhängern** ist ein Flüssigkeitentank auf dem Chassis montiert. Ein 7m-Anhänger kostet 50k¥ und nimmt 50.000 Liter auf (Rumpf 3). Ein 10m-Anhänger kostet 75k¥ und nimmt 75.000 Liter auf (Rumpf 4). und ein 20m-Anhänger kostet 100k¥ und nimmt 100.000 Liter auf (Rumpf 4). Alle Tankanhänger verfügen über das Äquivalent von 9 Punkten Panzerung.

FRACHTCONTAINER

Frachtcontainer werden für den Transport auf Pritschenanhängern, besonders konstruierten leichten Trucks, mit Frachtflugzeugen, Pritschenschieneinwagen und Ozeanfrachtern angeboten. Es gibt sie in drei Grundgrößen: 7 Meter (1.000 LE, Rumpf 1, 5k¥), 10 Meter (1.500 LE, Rumpf 2, 8k¥) und 20 Meter (2.000 LE, Rumpf 3, 10k¥).

GRIDLINK™-SYSTEM

Die Installation eines solchen Systems, das nur bei Elektrofahrzeugen möglich ist, erfordert umfangreiche Modifikationen am Fahrzeug selbst.

Bei mit GridLink™ ausgestatteten Fahrzeugen braucht man sich keine Gedanken um den Verbrauch zu machen, solange man sich in den besseren Gebieten (Sicherheit B oder besser)

einer mit diesem Energieversorgungssystem ausgestatteten Stadt bewegt und dabei unterhalb der Reisegeschwindigkeit bleibt. Das ins Straßenbett integrierte Pendlernetz ist dazu gedacht, Fahrzeuge mit ausreichend Energie zu versorgen, solange sie sich nur mit normaler Verkehrsgeschwindigkeit bewegen. Besonders zur Stoßzeit in größeren Städten überlädt sich manchmal das GridLink™-Energienetz und bricht zusammen, wobei es zahlreiche Autofahrer gestrandet zurückläßt (zumindest diejenigen, die ihre bordeigenen Batterien in letzter Zeit nicht aufgeladen haben).

Benutzer des Systems müssen eine monatliche Gebühr entrichten, die auf der Grundmasse ihres Fahrzeuges beruht. Der monatliche Betrag ergibt sich aus der (unmodifizierten) Rumpfstufe x 100¥ bei Standard-Autos, aus Rumpf x 25¥ bei Motorrädern und Rumpf x 250¥ bei Trucks und Zugmaschinen.



Grundzeitraum: 2 Tage

Fertigkeit: Bodenfahrzeuge (B/R)

Mindestwurf: 4

Preis der Teile: 600¥

Benötigte Ausrüstung: Fahrzeugwerkstatt

LE: 3

LEBENSERHALTUNGSSYSTEM

Man kann ein Lebenserhaltungssystem mit eigener Energieversorgung installieren, das Atemluftversorgung und -reinigung sowie eine rudimentäre Klimaregelung bietet und mit einem EnviroSeal™-System gleichzeitig gas- und wasserdicht abgeschottet werden kann. Jede LE, die für das Lebenserhaltungssystem abgestellt wird, liefert zehn Personenstunden (zehn Stunden für eine Person, fünf für zwei usw.).



Grundzeitraum: 1 Tag

Fertigkeit: entsprechende B/R-Fertigkeit

Mindestwurf: 3

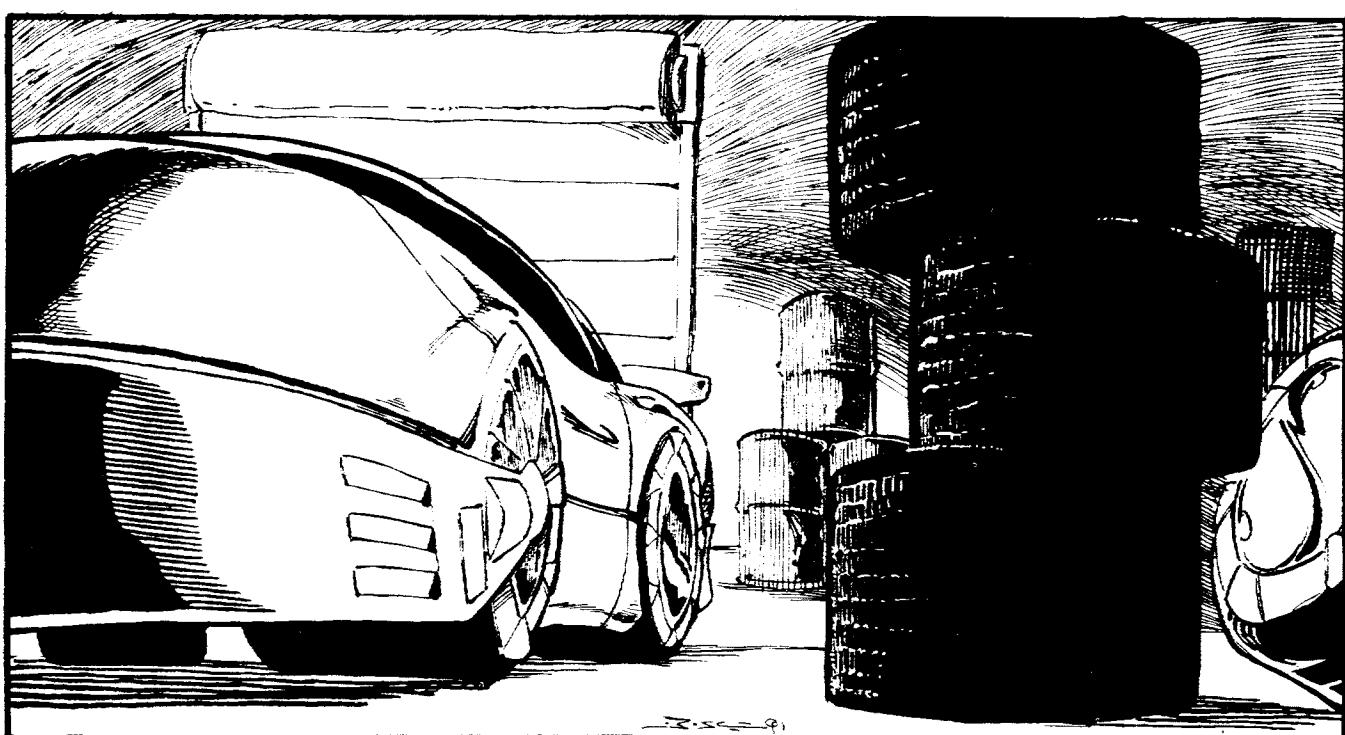
Preis der Teile: 500¥ + 100¥ pro Personenstunde

Benötigte Ausrüstung: Fahrzeugladen

LE: 1 pro 10 Personenstunden

REIFEN

Verschiedene Reifentypen sind für fast alle Arten von



Fahrzeugen erhältlich: Standard-, Hochleistungs-, Gelände-, Dual- und Sicherheitsreifen sind die gewöhnlichen (freiverkäuflichen) Optionen.

Reservereifen beanspruchen eine Anzahl LE gleich der halben unmodifizierten Rumpfstufe des Fahrzeugs, gegebenenfalls abgerundet.

 Für das Aufziehen benötigt man jeweils einen Standardwerkzeugkasten. Der **Grundzeitraum** für einen Reifenwechsel beträgt 15 Minuten; der **Mindestwurf** beträgt 3.

Unter **Standardreifen** sind die üblichen Massenprodukte zu verstehen. Ihr Einsatz halbiert (abgerundet) die positiven Auswirkungen von Handling-Umrüstungen.

Hochleistungsreifen sind bei verbesserter Aufhängung erforderlich. Sie heben die positiven Auswirkungen von Geländeaufhängung im Geländemodus vollständig auf.

Geländereifen sind bei Geländeaufhängung erforderlich. Bei jeder anderen Aufhängung verhalten sie sich wie Standardreifen.

Dualreifen ermöglichen es dem Fahrzeug, sowohl im Straßen- wie im Geländemodus ohne Abzüge zu agieren.

Sicherheitsreifen sind eine für alle hier genannten Reiftypen erhältliche Option. Sie geben ihnen einen Schutzwert in Höhe einer Panzerjacke (5/3).

Standardreifen:

Rumpf x 50¥ pro Reifen

Hochleistungsreifen:

Rumpf x 75¥ pro Reifen

Preis:

Rumpf x 125¥ pro Reifen

Dualreifen:

Rumpf x 250¥ pro Reifen

Sicherheitsreifen:

Basispreis + 200¥ pro Reifen

SCHALENSITZ

Ein Schalensitz nimmt eine einzelne Person mit maximal Konstitution 6 auf und bietet mehr Komfort als eine Standard-Sitzbank. Charaktere mit einer Konstitution von mehr als 6 benötigen einen 'großen' Schalensitz (Werte in Klammern). Die Entfernung eines Schalensitzes macht 5 LE (6 LE) Raum frei.

Schalensitze können gepanzert werden, um Schutz vor Beschuß zu bieten. Jeder Panzerungspunkt gibt dem Charakter einen Zusatzwürfel für die Schadenswiderstandsprobe gegen Angriffe, denen er im Fahrzeug ausgesetzt ist, vorausgesetzt, der Angriff erfolgt von hinten oder von der Seite. Jeder Panzerungspunkt kostet 1.250¥, und es können bis zu 4 Panzerungspunkte installiert werden.

Grundzeitraum:

1 Tag 

Fertigkeit:

entsprechende B/R-Fertigkeit

Mindestwurf:

3

Preis der Teile:

700¥ (750¥)

Benötigte Ausrüstung:

Fahrzeugladen

LE:

5 (6)

SCHEINWERFEROPTIONEN

Standard- sowie außen montierte oder "Schlafaugen"- Scheinwerfer sind in Serienchassis typen fertig integriert, aber es werden auch andere Optionen angeboten. Für alle Optionen gilt der gleiche Installationsvorgang. Beim Einbau mehrerer Optionen steigt nur der Preis für die Teile.

Schwenkscheinwerfer ermöglichen innerhalb ihres Standardaufsatzes einen Ausleuchtungswinkel von 45 Grad zu beiden Seiten der Geradeausrichtung.

Tageslichtscheinwerfer ermöglichen eine taghelle Ausleuchtung bis zu 300 Meter weit, aber in einem begrenzten Winkel (an der äußersten Grenze 20 Meter breit). Solche Scheinwerfer können auch auf einem separaten, steuerbaren

Schwenkaufsatz montiert und so als Suchscheinwerfer genutzt werden.

Fertigkeit:

entsprechende B/R-Fertigkeit

Mindestwurf:

3

Preis der Teile:

1.250¥ pro Paar (Schwenkscheinwerfer), 500¥ pro Paar (Tageslichtscheinwerfer), 600¥ (Suchscheinwerfer)

Benötigte Ausrüstung:

Fahrzeugladen

LE:

keine

SCHWIMMPAKET (FLUGZEUG)

Jedes in diesem Band aufgeführte Flugzeug und jeder darin enthaltene Heli kann für entsprechende Einsätze zum Wasserflugzeug umgerüstet werden. Bei Flugzeugen steigt der Treibstoffverbrauch bei Start und Landung dadurch um 20 Prozent (siehe **Fahrzeugbedienung**): Reise- und Höchstgeschwindigkeit sinken um 50 Prozent (obwohl der Verbrauchsgrundwert gleich bleibt). Heli können weiterhin auf festem Boden landen und verlieren nur 10 Prozent an Reise- und Höchstgeschwindigkeit.

Grundzeitraum:

4 Tage 

Fertigkeit:

Luftfahrzeuge (B/R)

Mindestwurf:

3

Preis der Teile:

10% des Fahrzeugpreises

Benötigte Ausrüstung:

Fahrzeugwerkstatt

LE:

2 + 1 für einen eventuellen Hardpoint (der nicht unbedingt installiert werden muß)

SEITENWAGEN

Motorräder können mit Seitenwagen bestückt werden. Die Größe des Seitenwagens ergibt sich wie folgt aus der unmodifizierten Rumpfstufe des Motorrades:

Rumpf	Sitze	Zuladung	Preis
1	Einzelschalensitz	4 LE	1.000¥
2	Einzelschalensitz	8 LE	2.000¥
3	1 Bank oder 2 Schalen	10 LE	3.500¥

Das Anbringen eines Seitenwagens (dauert ebenso wie das Abnehmen 15 Minuten, kein Mindestwurf, Standard-Werkzeugkiste) senkt die Geschwindigkeit um -5/15, steigert die Handlungsstufe um 1 und erhöht den Verbrauch um 10%.

Ein Seitenwagen hat dieselbe Rumpfstufe wie das Motorrad, an dem er montiert ist. Seitenwagen können in Übereinstimmung mit den üblichen Fahrzeugumrüstungsregeln auf S. 127 stärker gepanzert werden.

Man kann einen Seitenwagen mit Firmpoints bestücken (auch mit Hardpoints, aber nur solchen, die Raketen oder Lenkwaffen verschießen).

SENSOREN

Eine minimale Sensorausrüstung (Stufe 0) gehört zu jedem Autopilotenpaket. Andere Stufen müssen separat installiert werden.

Grundzeitraum:

2 Tage pro Stufe 

Fertigkeit:

entsprechende B/R-Fertigkeit

Mindestwurf:

4

Preis der Teile:

wie Sensoren

Benötigte Ausrüstung:

Fahrzeugwerkstatt

LE:

wie Sensoren

Weitere Informationen hierzu finden Sie unter **Sensoren** auf S. 143f..

>>>[FAHRZEUGTUNING]<<<

SITZBANK

Eine Sitzbank bietet anderthalb Personen Platz, zwei Sitzbänke nebeneinander (Doppelbank, z.B. eine typische Auto-Rücksitze) drei Personen, vorausgesetzt, es handelt sich um normalgroße Individuen. Eine durchgezogene Motorrad-Sitzbank (also eigentlich zwei Sitzbänke hintereinander) bietet nur zwei normalgroßen Personen Platz.

(Eine Sitzbank nimmt bis zu 6 Konstitutionspunkten eines Charakters auf. Durch entsprechendes Teilen bestimmt man, wie viele Charaktere daraufpassen.)

Sitzbänke sind bei Kompaktfahrzeugen beliebt, aber auch dort, wo ein großes Raumangebot erforderlich ist. Sitzbänke dieser Art sind für Motorräder nicht erhältlich.

Eine Sitzbank kann gepanzert werden (Preis und Wirkung siehe unter **Schalensitz**), doch diese Panzerung schützt nur vor Angriffen von hinten.



Grundzeitraum: 1 Tag
Fertigkeit: entsprechende B/R-Fertigkeit
Mindestwurf: 3
Preis der Teile: 750¥
Benötigte Ausrüstung: Fahrzeugladen
LE: 5

SITZBANK, KLAPPVERSION

Klappbänke findet man verbreitet in Fahrzeugen wie Limousinen, wo man manchmal zusätzlichen Platz für Lakaien und ähnliche Leute benötigt wird, in Kombis, wo man eine Erweiterungsmöglichkeit für den rückwärtigen Frachtraum haben möchte, und in Fahrzeugen, die einen frei konfigurierbaren Personen-/Frachtraum benötigen (Mannschaftstransporter von Sicherheitsunternehmen u.ä.). Wenn man den Sitz zusammenklappt, werden damit zwei LE Frachtraum freigemacht.

Dieses Zubehör ist für Motorräder nicht erhältlich.



Grundzeitraum: 1 Tag
Fertigkeit: entsprechende B/R-Fertigkeit
Mindestwurf: 3
Preis der Teile: 50¥
Benötigte Ausrüstung: Fahrzeugladen
LE: 5

SUNCELL™-ENERGIEVERSORGUNG

Die Installation einer derartigen Energieversorgung ist nur bei Elektrofahrzeugen sinnvoll. Dafür sind ziemlich umfangreiche Modifikationen am Fahrzeug selbst erforderlich.

Das SunCell™-System besteht aus außen montierten Solarzellen, die das Fahrzeug an sonnigen Tagen pro Stunde mit einer Rate von unmodifizierte Rumpfstufe x 50 EE (Energieeinheiten) mit Strom versorgen (bei Luftschiffen unmodifizierte Rumpfstufe x 100). Bei bewölktem Wetter ist die Energieleistung des Systems um die Hälfte niedriger, und nachts und bei witterungsbedingt sehr schlechten Lichtverhältnissen null. Bei Zugmaschinen müssen die Solarzellen auf dem Hänger montiert werden.

Dieses Zubehör ist nicht für zweirädrige Motorräder erhältlich (wohl aber für gekanzelte Trikes).



Grundzeitraum: 1 Tag
Fertigkeit: entsprechende B/R-Fertigkeit
Mindestwurf: 4
Preis der Teile: 500¥
Benötigte Ausrüstung: Fahrzeugladen
LE: 1

ÜBERROLLBÜGEL

Ein Überrollbügel unterstützt die Strukturstabilität des Fahrzeugs bei einem Crash, so daß jeder Charakter drei Würfel zur Schadenswiderstandsprüfung nach einem Crash hinzuerhält.



Grundzeitraum: 3 Tage
Fertigkeit: entsprechende B/R-Fertigkeit
Mindestwurf: 3
Preis der Teile: 2.000¥
Benötigte Ausrüstung: Fahrzeugladen
LE: 2

VERSTÄRKER SITZ

Ein verstärkter Sitz wird für jeden Ork, Troll oder sonstwie besonders großen Mitfahrer benötigt, der auf einem Motorrad Platz nehmen möchte.

Ohne einen solchen Sitz gelten Handling +1 und Geschwindigkeit -5/-15 bei Charakteren mit Konstitution 6-9



bzw. Handling -2 und Geschwindigkeit -10/-30 bei Charakteren mit Konstitution 10 oder mehr.

Die Höchstzahl (normaler) Sitze eines Motorrades wird durch die unmodifizierte Rumpfstufe angegeben (obwohl keine drei- oder mehrsitzigen Motorräder als Serienmodelle angeboten werden). Verstärkte Sitze beanspruchen jeweils 1,5 oder 2 normale, je nach Konstitution des Charakters.



Grundzeitraum: 1 Tag

Fertigkeit: Bodenfahrzeuge (B/R)

Mindestwurf: 2

Preis der Teile: 250¥

Benötigte Ausrüstung: Fahrzeugladen

LE: 1

kann man es für Unterwasseroperationen benutzen. Mehrere Optionen werden angeboten:

Die erste und einfachste nutzt die Räder als Antriebsquelle und bringt das Fahrzeug dabei auf eine Geschwindigkeit von 5/15, ungeachtet seiner normalen Geschwindigkeit. Das Handling wird um 2 erschwert. Für Überwassereinsätze muß der Motorblock nicht wasserdicht sein, bei Unterwassereinsätzen dagegen schon.



Grundzeitraum: 4 Tage

Fertigkeit: Bodenfahrzeuge (B/R)

Mindestwurf: 3

Preis der Teile: 2.500¥

Benötigte Ausrüstung: Fahrzeugwerkstatt

LE: keine

ZWEITSTEUERUNG

Eine Zweitsteuerung (die man in Bodenfahrzeugen nur selten antrifft, z.B. in Fahrschulwagen) ist ein Duplikat der Lenk- und Temporegulierungsfunktionen der Primärsteuerung und ist letztgenannter dabei untergeordnet. Ein gutes Beispiel für Zubehör dieser Art ist der Arbeitsplatz des Copiloten in einem Flugzeug.

Nicht für Motorräder erhältlich.



Grundzeitraum: 1 Woche

Fertigkeit: entsprechende B/R-Fertigkeit

Mindestwurf: 4

Preis der Teile: 400¥

Benötigte Ausrüstung: Fahrzeugwerkstatt

LE: 2

Die nächste Umrüstungsstufe umfaßt die Installation eines Propellers oder eines anderen Antriebssystem, das mit dem normalen Fahrzeugmotor verbunden ist. Dadurch wird eine Geschwindigkeit von 10/30 erreicht und bleibt das Handling unmodifiziert.



Grundzeitraum: 1 Woche

Fertigkeit: Bodenfahrzeuge (B/R)

Mindestwurf: 4

Preis der Teile: 7.500¥

Benötigte Ausrüstung: Fahrzeugwerkstatt

LE: 2

Die letzte Option umfaßt die Installation von Wasserstrahldüsen und Impellern, die vom Fahrzeugmotor angetrieben werden. Hierdurch wird eine Geschwindigkeit von 15/45 erreicht und bleibt das Handling unmodifiziert.



Grundzeitraum: 2 Wochen

Fertigkeit: Schiffe (B/R)

Mindestwurf: 5

Preis der Teile: 15.000¥

Benötigte Ausrüstung: Fahrzeugwerkstatt

LE: 3

SPEZIALZUBEHÖR

Spezialzubehör soll ein Fahrzeug für spezielle Zwecke nutzbar machen und ist damit nichts, was der Durchschnittsbürger sich für sein Fahrzeug wünschen würde. Die nachfolgend genannten Anlagen können sich für den Geschäfts- und Sicherheitsbetrieb als nützlich erweisen, garantieren praktisch aber mindestens ein oder zwei hochgezogene Brauen bei Vertretern des Gesetzes.

ABWURFTANKS FÜR FLUGZEUGE

Abwurftanks können an Hardpoints unter den Tragflächen bzw. der Rumpfunterseite befestigt werden.

Jede Hardpoint-LE nimmt bis zu 100 Liter Treibstoff auf. Jeweils 100 Liter zusätzliche Treibstoffkapazität senken die Geschwindigkeit des Flugzeuges um -5/-15, und für jeweils 200 Liter mehr steigt die Handlingstufe um 1.



Die Montage von Abwurftanks dauert **zehn Minuten** (**kein Mindestwurf**, Standard-Werkzeugkiste).

Die Tanks können im Flug abgeworfen werden, wenn der Pilot eine komplexe Handlung dafür aufwendet. Die Flugeigenschaften der Maschine steigen dadurch sofort.

Der Preis eines Abwurftanks beträgt 200¥ pro 100 Liter Aufnahmefähigkeit. Man geht von Rumpf 1 und Panzerung 3 als Basiswerte der Tanks aus. Der Treibstoff selbst kostet natürlich extra (siehe **Fahrzeugbedienung**).

AMPHIBIENPAKET FÜR BODENFAHRZEUGE

Ein solches Paket macht das Fahrzeug tauglich für Amphibieneinsätze. Ist es darüber hinaus wasserdicht (z.B. mittels EnviroSeal™) und verfügt über ein Lebenserhaltungssystem,

DROHNENHALTERUNG

Drohnen, die in der Luft von ihrem Trägerfahrzeug aus gestartet werden sollen, müssen mit einer Drohnenhalterung an diesem Fahrzeug befestigt werden. Dabei handelt es sich um eine Hardware, die die Drohne enthält, in eine Startposition befördert und dann abschießt. Die Halterung ermöglicht auch die Wiederaufnahme der Drohne, während das Mutterfahrzeug weiter in Bewegung bleibt.

Für den Abschuß der Drohne muß keine Probe gewürfelt werden, aber es sind zwei komplexe Handlungen erforderlich: einmal, um die Drohnenhalterung zu aktivieren, und die zweite für den Start der Drohne. Die Drohne bewegt sich anschließend entweder mit der gegenwärtigen Geschwindigkeit des Trägerfahrzeugs oder mit ihrer eigenen Reisegeschwindigkeit, je nachdem, welche höher ist. Wird eine Rotordrohne von einem stationären Fahrzeug aus abgeschossen, kann man davon ausgehen, daß sie im Schwebemodus startet.

Die Wiederaufnahme der Drohne erfordert eine Handlingprobe durch den Fahrer des aufnehmenden Fahrzeugs (keine Handlung erforderlich). Gleichzeitig muß der Lenker der Drohne eine Handlingprobe würfeln. Scheitert einer der beiden Würfe, wurde die Drohne nicht an Bord genommen. Scheitern beide Proben, kommt es zum Crash zwischen ihr und dem Trägerfahrzeug.

Im Grunde handelt es sich bei einer Drohnenhalterung um einen geschlossenen Minihangar, der die Drohne ebenso schützt, wie er zu ihrem Abschuß und ihrer Wiederaufnahme dient. Die Halterung hat dieselbe Panzerungsstufe wie das Fahrzeug selbst, aber nur die halbe Rumpfstufe (abgerundet).



Grundzeitraum: 1 Tag pro Rumpfpunkt

Fertigkeit: Luftfahrzeuge (B/R)

Mindestwurf: 4

Preis der Teile: 1.000¥ pro Rumpfpunkt

Benötigte Ausrüstung: Fahrzeugwerkstatt

LE: Die für die Unterbringung der Drohne erforderlichen LE +2.

FAHRZEUGADAPTER (RIGGERSTEUERUNG)

Unter diesen Begriff fallen die diversen Teile an mechanischer und elektronischer Hardware, die in einem Fahrzeug installiert sein müssen, damit es von einem Rigger kybernetisch gesteuert werden kann. Für ein umfassendes Rigger-Interface ist zusätzlich eine Datenverbindung erforderlich.

Außer den 2 für die Datenverbindung benötigten LE nimmt der Fahrzeugadapter weitere 2 LE in Anspruch.

Steuert ein mit einer Riggerkontrolle vercyberter Charakter ein mit Fahrzeugadapter entsprechend ausgerüstetes Fahrzeug, erhält er damit Zugriff auf den Steuerpool und auf die umfassenden Reaktions- und Initiativsteigerungen, die auf der Cyberware beruhen.

Der Einbau einer Riggersteuerung erhöht den Handlungswert des Fahrzeuges um 1 Punkt.



Grundzeitraum: 1 Woche

Fertigkeit: entsprechende B/R-Fertigkeit

Mindestwurf: 4

Preis der Teile: 2.800¥

Benötigte Ausrüstung: Fahrzeugwerkstatt

LE: 2 (4)

FERNLENKADAPTER

Mit diesem Zubehör kann jedes Fahrzeug zur Fernsteuerung ausgerüstet werden. Besonders effektiv wird die Fernsteuerung natürlich, wenn sie von einem Rigger kybernetisch ausgeführt wird. Dazu ist zusätzlich ein Fahrzeugadapter erforderlich (siehe dort).



Grundzeitraum: 1 Woche

Fertigkeit: entsprechende B/R-Fertigkeit

Mindestwurf: 4

Preis der Teile: 2.500¥ pro Punkt unmodifizierter Rumpfgröße

Benötigte Ausrüstung: Fahrzeugwerkstatt

LE: 2

INTEGRIERTE STEUERUNG

Von einem solchen Zubehör spricht man, wenn man die primären Steuer-Interfaces eines Fahrzeugs (für Lenkung, Geschwindigkeit und ähnliches) als schnell reagierende Steuereinrichtung in die Armlehne eines gepanzerten Schalensitzes einbaut (eine Joystick-Steuerung, gekoppelt mit elektronischen oder optronischen Servomechanismen). Dadurch erhöhen sich die Reflexe des Fahrzeuglenkers, und durch die Entfernung der ursprünglichen Steuer-Interfaces werden auch LE frei.

Eine Integrierte Steuerung kann nur dann als Zweitsteuerung benutzt werden, wenn die Primärsteuerung erhalten bleibt. Die Entfernung der Standard-Primärsteuerung eines Fahrzeugs macht 3 LE frei.

Sobald eine Integrierte Steuerung eingebaut ist, erhöht sich durch ihre Verwendung die Reaktionsstufe des Fahrzeuglenkers um 1, solange er das Fahrzeug führt. Militärfahrzeuge (und viele große Passagierflugzeuge) verfügen von vornherein über ein solches Zubehör.



Grundzeitraum: 1 Woche

Fertigkeit: entsprechende B/R-Fertigkeit

Mindestwurf: 5

Preis der Teile: 1.500¥

Benötigte Ausrüstung: Fahrzeugwerkstatt

LE: 2

SCHLEUDERSITZ

Ein Schleudersitz ist ein Standard- oder gepanzerter Schalensitz mit einer kleinen Feststofffrakete und einem simplen Stabilisationssystem. Der Auslösemechanismus wird beim Einbau am Sitz oder in dessen Nähe (oder sonstwo) montiert.

Der Schleudersitz enthält auch einen Fallschirm, der sich beim Auswurf entfaltet und den Sitz und die Person darauf sicher auf den Erdboden befördert, vorausgesetzt, die Person ist sicher angeschnallt.

Im Preis dieses Zubehörs und den erforderlichen LE sind die Abwurftüllen enthalten, durch die der Sitz aus dem Fahrzeug befördert werden kann.



Grundzeitraum: 2 Tage

Fertigkeit: entsprechende B/R-Fertigkeit

Mindestwurf: 4

Preis der Teile: 3.000¥

Benötigte Ausrüstung: Fahrzeugwerkstatt

LE: 8

WAFFEN UND MONTIERUNGEN

Näheres dazu finden Sie im nächsten Kapitel über **Waffen-aufsätze**.

FAHRZEUG-

WAFFEN

WAFFENAUFsätze

Es werden diverse Mehrzweckaufsätze angeboten, angeblich nur für lizenzierte Polizei-, Sicherheits- und Militärunternehmen (sowie ein paar wenige Einzelpersonen). Natürlich besteht ein umfangreicher Schattenmarkt sowohl für Originalteile namhafter Hersteller wie auch 'Nebenstraßenvarianten', die Straßentechs für ihre unlizenzierten Riggerkunden anfertigen. Manche Waffen benötigen Spezialaufsätze, was jeweils bei den eigentlichen Waffendaten erwähnt wird. Die nachstehend erläuterten Aufsätze werden allgemein benutzt.

STATIONÄRE DREHBOLZENAUFsätze

Dieser einfachste Aufsatz besteht aus einem verstärkten Loch und einem Schwenkbolzen darin, auf dem jedes Gewehr und jede schwere Waffe montiert werden kann. Der Feuerwinkel beträgt im allgemeinen 45° an einer Seite des Aufsatzes plus 30° nach oben und 10° nach unten, zu der Seite gewandt, der der Aufsatz am nächsten liegt. Um die sich aus diesen Einschränkungen ergebenden Probleme zu reduzieren, stattet man ein Fahrzeug meist mit mehreren Drehbolzenaufsätzen aus (wo das möglich ist), entweder, um einer einzelnen Waffe einen größeren Feuerbereich zu ermöglichen, oder um mehrere Waffen zu montieren.

Es erfordert einige Zeit, eine Waffe von einem Aufsatz zum nächsten zu verlagern, besonders wenn sich das Fahrzeug bewegt: Eine Waffe zu montieren (oder von dort zu entfernen), dauert eine Kampfrunde bei Gewehren und zwei Kampfrunden bei schwereren Waffen. Ist das Fahrzeug in Bewegung, wird obendrein eine Schnelligkeit(3)-Probe fällig.

Wird eine Waffe auf einem Fahrzeug mit festem Dach montiert, braucht man eine Form von Dachluke (siehe unten). Schwere Waffen können nur auf Fahrzeugen montiert werden, die mit Überrollbügeln ausgestattet sind.

Waffen auf einem Drehbolzenaufsatz erhalten 1 Punkt Rückstoßdämpfung.



Grundzeitraum: 12 Stunden

Fertigkeit: entsprechende B/R-Fertigkeit

Mindestwurf: 2

Preis der Teile: 50¥

LE: keine

Drehaufsatz mit sich, aber sobald die Waffe einmal montiert ist, besteht nur noch selten Bedarf an ihrer Verlagerung. Bei einem Fahrzeug mit festem Dach kann der Ringaufsatz zusammen mit einer Dachluke installiert werden, die mit dem Ring rotiert, dem Schützen dabei den Rücken deckt und denselben Panzerungswert wie die Fahrzeugkarosserie hat.

Durch Montage auf einem Ringaufsatz erhält eine Waffe 1 Punkt Rückstoßdämpfung.

Ringaufsätze können bei Flugzeugen nur an der Oberseite installiert werden, auf Hubschraubern gar nicht. Eine solche Deckenmontage bedeutet, daß das Gerät nicht mehr mit Hilfe des EnviroSeal™-Systems abgedichtet werden kann.



Grundzeitraum: 1 Tag

Fertigkeit: entsprechende Fahrzeug-B/R-Fertigkeit oder Geschütze (B/R)

Mindestwurf: 3

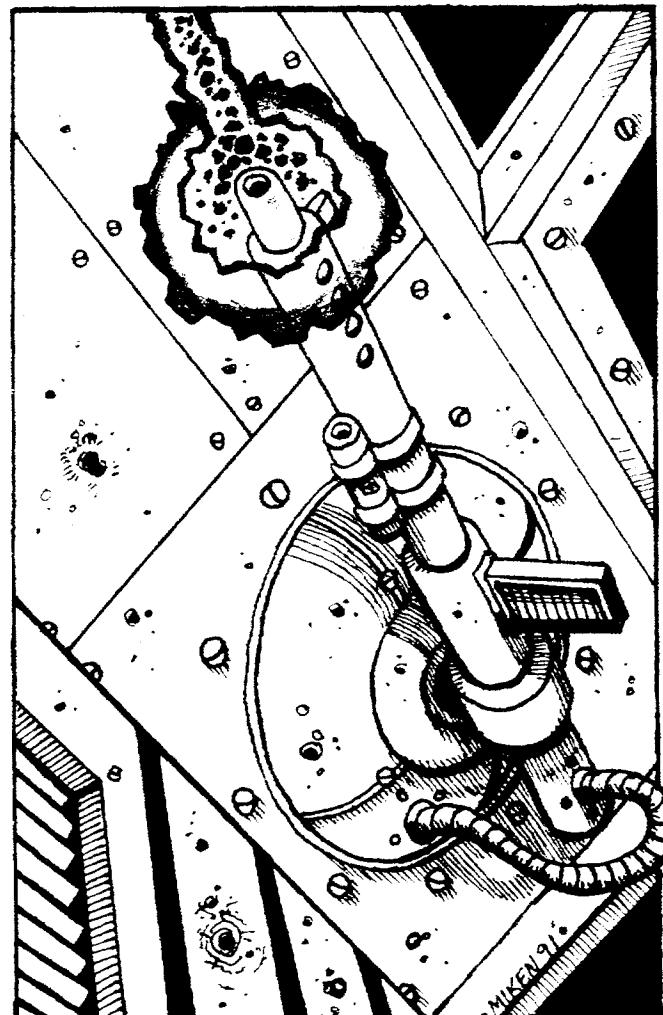
Preis der Teile: 1.500¥ (nur Ringaufsatz), 2.000¥ (Ringaufsatz und Luke), 3.000¥ (Variante für offenes Dach)

LE: keine (1 LE bei Variante für offenes Dach)

HARDPOINTAUFsätze

Auf einem Hardpoint kann man jede Waffe montieren. Aufgrund des Preises und anderer Einschränkungen reserviert man Hardpoints in der Regel für schwere Waffen (s. SRII und Quellenbücher wie den **Straßensamurai-Katalog** oder **Kreuzfeuer**) oder fahrzeugmontierte Waffen aus anderen Quellen.

Ein Zivilfahrzeug kann je einen Hardpoint für 2 volle Rumpfpunkte aufnehmen. Fahrzeuge von militärischem Zuschnitt (mit **Security** oder **Milspec** gekennzeichnet) sind strukturell für



RINGAUFSÄTZE

Eine solche Montagemöglichkeit ist schon eine Stufe höher angesiedelt als der grundlegende Drehaufsatz. Hierbei ist ein Drehaufsatz auf einem frei rotierenden Ring montiert, in dem der Schütze steht. Der Ring wird manuell bewegt und hebt mit seiner vollen Kreisrotation die Probleme des eingeschränkten Feuerbereichs bei einem Drehaufsatz. Die Schwenkmöglichkeiten nach oben und unten betragen jedoch weiterhin nur $+30^\circ/-10^\circ$. Einen solchen Aufsatz trifft man normalerweise auf Fahrzeugen mit festem Dach an, obwohl es für offene Fahrzeuge ohne Cabriodach, aber mit Überrollbügel, eine spezielle Variante des normalen Ringaufsatzes gibt.

Die Montage oder Abnahme einer Waffe auf einen bzw. von einem Ringaufsatz bringt die gleichen Probleme wie beim

>>>[FAHRZEUGWAFFEN]<<<

die Bestückung mit Hardpoints gedacht und akzeptieren einen Hardpoint für jeweils 1,5 Rumpfpunkte (also zwei Hardpoints für jeweils 3 Rumpfpunkte).

Auf Motorrädern findet nur ein Hardpoint (und zwar nur ein Festaufsatz) für jeweils 3 Rumpfpunkte Platz.

Auf Flugzeugen, Helikoptern und Drohnen können nur Mikro- oder kleine Türme montiert werden. Der Feuerbereich ist jeweils begrenzt, je nach Anbringung an der Ober- oder Unterseite der Maschine.

Für Waffen auf Hardpoints gilt der halbe Wert (abgerundet) an Rückstoßmodifikatoren. Bei der Rückstoßkompensation geht man von diesem angepaßten Wert aus.

Ein Hardpoint kann als Festaufsatz ausgelegt sein, als Außenturm, als Ausfahrturm, Fernsteuerturm und ausfahrbarer Fernsteuerturm. Jede Version wird nachstehend beschrieben.

FESTAUFSATZ

Ein Festaufsatz ermöglicht nur die Anbringung einer Waffe mit fixiertem Feuerbereich, so daß der Fahrer die Fahrzeugrichtung verändern muß, will er die Ausrichtung der Waffe deutlich verändern (eine Feinabstimmung von 5° beiderseits der fixierten Schußrichtung ist mit internen Servos möglich; der Winkel nach oben und unten ist ähnlich begrenzt).

Festaufsätze weisen meist nach vorne oder hinten, da Seitenaufsätze das Handling des Fahrzeugs negativ beeinflussen: Man addiert den Rückstoß zum normalen Handling, wenn eine Waffe von einem seitlichen Festaufsatz abgefeuert wird. Es wird sofort eine Handlingprobe erforderlich. Ein Scheitern führt zum Crash. Bei zur Seite feuern den fixierten Hardpoints an LKF wirkt sich das Doppelte des Rückstoßes aus, bei regulären Wasserfahrzeugen das Dreifache.

Die Montage für Front- und Heckaufsätze unterliegt folgenden Einschränkungen: Ein Einzelaufsatzz muß an der Mittellinie des Fahrzeugs sitzen, während ein Zwillingsaufsatz beiderseits der Mittellinie oder in der linken und rechten Seitenverkleidung Platz findet. Sollen unterschiedliche Waffen montiert werden, müssen sie beide entlang der Mittellinie sitzen, um ein Rückstoßungleichgewicht zu verhindern, das sich negativ auf das Handling auswirken würde.



Grundzeitraum: 3 Tage

Fertigkeit: entsprechende B/R-Fertigkeit

Mindestwurf: 4

Preis der Teile: Einzelaufsatzz Mittellinie 1.000¥, Doppelaufsatzz Mittellinie 1.750¥, Aufsatz an Tragflächen/Seitenverkleidungen jeweils 750¥

LE-Verbrauch: Einzelaufsatzz Mittellinie 2 LE, Doppelaufsatzz Mittellinie 3 LE, Aufsatz an Tragflächen/Seitenverkleidungen jeweils 0,5 LE

AUSSENTURM

Außentürme können nur an solchen Zivilfahrzeugen montiert werden, die man vorher mit Überrollbügel ausgestattet hat. Größe und Kapazität solcher Aufsätze schwanken: als Vergleichswert dienen hier sogenannte 'Waffenpunkte': Gewehre und LMGs beanspruchen jeweils 1 Punkt, mittlere und schwere MGs 2, Raketen und Lenkwaffen 3, Kanonen 4 Punkte.

Ein **Mikroturm** belegt einen Hardpoint und kann mit 2 Waffenpunkten bestückt werden. Ein **Kleiner Turm** belegt 2 Hardpoints und akzeptiert 4 Waffenpunkte. Ein **Mittlerer Turm** belegt 3 Hardpoints und akzeptiert 6 Waffenpunkte.

Solche Türme haben einen Rundum-Feuerbereich (Höhenrichtbereich -10°/-45°) und weisen dieselbe Standardpanzerung auf wie das Trägerfahrzeug. Für letzteres bieten sie darüber hinaus ein zusätzliches Platzangebot: Ein Mikroturm liefert 1 LE, ein kleiner Turm 2 und ein mittlerer 3 LE. Dieser Zusatzraum dient im allgemeinen als Munitionsspeicher für die

montierten Waffen oder für vom Schützen zu bedienende Sensoren oder Elektronikpakete.

Man beachte, daß es auch große und übergroße Türme gibt, die aber durch die Bank nur in Militärfahrzeugen (lies: Kampfpanzern) installiert werden. Die Waffen, mit denen sie bestückt werden können, sind einfach zu schwer für ein ziviles oder sogar ein leichtes militärisches Chassis.



Grundzeitraum: 3 Tage

Fertigkeit: entsprechende B/R-Fertigkeit

Mindestwurf: 4

Preis der Teile: Mikroturm 5k¥, Kleiner Turm 7,5k¥, Mittlerer Turm 15k¥

LE-Verbrauch: Mikroturm 2 LE, Kleiner Turm 3 LE, Mittlerer Turm 4 LE**

*: Spezielle Luftabwehrvarianten dieser Türme (Höhenrichtbereich -10°/+75°) werden zu +50% der Teilekosten und +1 LE angeboten.

**: Für den Schützen muß ein Sitz bereitgestellt werden. Für diesen Schalensitz gelten separate LE-Kosten. Er wird in den Turm eingebaut und rotiert damit. Bei allen anderen Türmen ist der Platz für den Schützen inbegriffen.

AUSFAHRTURM

Ein Ausfahrturm ist mit einem Außenturm identisch, aber er wird nur im Bedarfsfall ausgefahren und bleibt normalerweise getarnt. Es gelten jedoch bestimmte Einschränkungen. Ein Ausfahrturm bietet 1 Waffenpunkt weniger Platz als ein Standard-Außenturm: der Preis der Teile ist dreimal so hoch, und es werden die doppelten LE benötigt. Große und Übergroße Türme existieren nicht in Ausfahrversionen.

Man muß eine komplexe Handlung aufwenden, um den Turm auszufahren. Ab der nächsten verfügbaren Handlung kann er dann feuern.

FERNSTEUERTURM

Dabei handelt es sich um einen Aufsatz, der nur die Waffe selbst trägt und dessen Schütze sich im Fahrzeuginnenraum befindet, von wo aus er den Turm ausschließlich per Fernsensoren steuert. Ein Fernsteuerturm wird entweder von einem eigenen Schützen oder vom Rigger bedient. Im letztgenannten Fall zählt jedoch jeder Fernsteuerturm wie eine Drohne, was das Steuerlimit angeht (siehe **Fahrzeug-Steuerseinrichtungen** auf S. 114f. unter **Fahrzeugbedienung**).

Die drei Typen von Fernsteuertürmen sind Mikrotürme, Kleine und Mittlere, wobei jeder das Äquivalent desselben Typs an Außen- und Ausfahrtürmen darstellt. Die Waffenpunktewerte stimmen ebenfalls überein. Da Fernsteuertürme dem Schützen keinen Platz bieten müssen, beanspruchen sie weniger Raum. Die Kosten bleiben jedoch weitgehend gleich, da für den Schützen interne Fernsteuersensoren (Normallicht-video) und Servoverbindungen installiert werden müssen.

Es gibt auch hier große und übergroße Varianten, jedoch nur für schwere Militärfahrzeuge.



Grundzeitraum: 3 Tage

Fertigkeit: entsprechende B/R-Fertigkeit

Mindestwurf: 4

Preis der Teile: Mikroturm 6k¥, Kleiner Turm 9k¥, Mittlerer Turm 17,5k¥

LE-Verbrauch: Mikroturm 1 LE, Kleiner Turm 2 LE, Mittlerer Turm 3 LE

*: Spezielle Luftabwehrvarianten dieser Türme (Höhenrichtbereich -10°/+75°) werden zu +60% der Teilekosten und +1 LE angeboten.

AUSFAHR-FERNSTEUERTÜRME

Bei dieser Version handelt es sich um eine getarnte Ausgabe des Standard-Fernsteuerturms. Auch er bietet 1 Waffenpunkt weniger Platz: auch in diesem Fall steigt der Preis der Teile auf das Dreifache und verdoppeln sich die LE. Es gibt keine großen oder übergroßen Versionen von Ausfahr-Fernsteuertürmen. Es ist eine komplexe Handlung erforderlich, um den Turm auszufahren.

AUSSENGESTELLE

Außengestelle können nur Lenkwaffen oder Raketen aufnehmen. Man benötigt dafür keine Hardpoints: für die Montage braucht das Fahrzeug lediglich ein festes Dach, das Außengestell wird dann auf so etwas wie einem Dachgepäckträger befestigt! Von solchen Aufsätzen aus kann nur direkt nach vorne oder hinten gefeuert werden. Lenkwaffen werden einzeln und Raketen in den üblichen 'Wellen' abgefeuert.

Für jeden Rumpfpunkt des Fahrzeugs kann eine Rakete, Lenkwaffe oder eine 'Welle' von Kleinraketen montiert werden; eine LE-Anforderung besteht nicht.

Außengestelle können nur dann auf Luftfahrzeugen zum Einsatz kommen, wenn das Fahrzeug noch nicht mit raketenbestückten Hardpoints ausgestattet ist. Bei solchen Fahrzeugen nimmt jeder Hardpoint ein Außengestell mit einer LE-Kapazität gleich der halben unmodifizierten Rumpfstufe (abgerundet) der Maschine auf.



Grundzeitraum: 2 Tage

Fertigkeit: entsprechende B/R-Fertigkeit

Mindestwurf: 4

Preis der Teile: 750¥ Grundpreis plus 250¥ pro

Rakete/Lenkwanffe/Welle

LE: keine

FIRMPONTS

Firmpoints sind nur für Waffen unterhalb der Kategorie schwerer Waffen geeignet und bei weitem nicht so vielseitig wie Hardpoints. Auf einem Fahrzeug findet ein Firmpoint pro Rumpfpunkt Platz. Hardpoints und Firmpoints fallen allerdings unter denselben Höchstwert, so daß ein Fahrzeug mit Rumpf 3 drei Firmpoints oder einem Hardpoint und einem Firmpoint Platz bietet.

Auf Motorrädern kann nur ein Firmpoint pro 1.5 Punkten Rumpf angebracht werden.

Bei Flugzeugen und Hubschraubern kann zusätzlich zu den üblichen Waffenoptionen auf jedem Firmpoint ein LE an Lenkwaffen oder ungelenkten Raketen montiert werden.

Firmpoints haben immer einen festen Feuerbereich (normalerweise nach vorne oder hinten) und müssen in gleichen Paaren angebracht sein, wenn das Fahrzeug mehr als einen oder gar verschiedene Typen aufnehmen soll.

Ein Firmpoint bietet einen Punkt Rückstoßdämpfung.



Grundzeitraum: 1 Tag

Fertigkeit: entsprechende B/R-Fertigkeit

Mindestwurf: 4

Preis der Teile: je 750¥

LE: 1

TRUCKS UND WAFFENAUFsätze

Nur 10 Prozent der bei Trucks, Lieferwagen und ähnlichen Fahrzeugen aufgeführten Fracht-LE stehen für die Montage von Waffen zur Verfügung. (Sorry, also wird kein Charakter in der Gegend herumfahren und dabei Anhänger mit 1.000 LE an Fahrzeugwaffen mitschleppen!)

MUNITIONSKAPAZITÄT UND NACHLADEN

Die Verfügbarkeit von Munition für fahrzeugmontierte Waffen auf Hardpoints, Firmpoints und ähnlichem schwankt. Alle unten aufgeführten Preise gelten nur für die Hardware. Die Munition selbst muß separat gekauft werden.

Auf Drehbolzen- und Ringaufsätzen finden häufig normale Waffen Verwendung, die mit Standardladestreifen gefüttert werden, und Reservemuni wird normalerweise verstaut, wo man gerade Platz hat (keine Zusatzkosten). Alternativ kann man die Waffen auch für Gurtmuni umrüsten, wobei ein Gurt normalerweise das Äquivalent von fünf Streifen darstellt. Gelagert wird das Zeug überall, wo es gerade paßt.

Standard-Hardpoints bieten genug Platz für die montierte(n) Waffe(n) und das Gurtmuni-Äquivalent von zwei Streifen bei schweren Waffen und fünf Streifen bei leichteren Waffen. Jede für Munitionsförderung vorgesehene LE bietet eine zusätzliche 20-Magazine-Kapazität für schwere Waffen oder eine 50-Magazine-Kapazität für leichtere Waffen.

Bei Lenkwaffen befindet sich normalerweise ein Geschoß im Rohr. Zusätzliche LE bieten weiteren Lenkwaffen Platz, je nach LE-Anforderungen der Lenkwaffe selbst. Munilagerplatz kostet 500¥/LE bei Standardraketen und 1.000¥/LE bei Lenkwaffen. Bei Mehrfach-Raketen ist normalerweise 1-LE-'Welle' feuerbereit und bietet jede Zusatz-LE zum Preis von 1.200¥ Platz für eine weitere Welle.

Bemannte Türme bieten pro LE internem Turmraum, der dafür reserviert wurde. Speicherkapazität (in Form eines einzelnen Gurtes) für 20 Magazine bei schweren Waffen oder 50 Magazine bei leichteren Waffen. Die Kosten dafür sind bereits im normalen Preis des Turms enthalten. Zusätzliche Kapazität kann man durch Zweckentfremdung des Standardfrachtraumes gewinnen, aber von dort aus müssen die Gurte manuell eingelegt werden. Jede LE Frachtraum, die zur Munitionsförderung abgestellt wurde, faßt das Äquivalent von 50/250 Magazine für schwere/leichtere Waffen, und der Preis ist bereits in den Kosten des Standardfrachtraumes enthalten (also null).

Der interne Lagerplatz von Fernsteuertürmen ist mit dem von bemannten Türmen identisch, aber man muß Vorsorge treffen. Reservemunition automatisch einzuspeisen. Jede entsprechend eingeteilte LE bietet zu einem Preis von 1.000¥ Platz für das Äquivalent von 20/50 weiteren Magazine bei schweren/leichteren Waffen. Zu Lenkwaffen- und Raketenpreisen siehe weiter oben, aber in diesem Fall wird eine weitere LE für das Nachladesystem benötigt.

In einem Firmpoint kann Muni in der fünffachen Höhe der normalen Magazinkapazität der Waffe gelagert werden. Reserviert man eine Zusatz-LE für mehr Muni, findet darin das Äquivalent von 50 Magazine Platz.

FAHRZEUGWAFFEN

EINZELSCHUSSWAFFEN

Dies sind meist großkalibrige Waffen mit erheblicher Zerstörungskraft, die stets im Einzelschussmodus feuern. Wasserwerfer und leichte Fahrzeug-AK finden Anwendung auch im Sicherheitsbereich, während Railguns und Panzerkanonen typische Militärwaffen sind.

LEICHE FAHRZEUG-AUTOKANONE

Eine leichte Fahrzeugwaffe, die häufig im Sicherheitsbereich Verwendung findet und mit verschiedenen Munitionstypen geladen werden kann: **Panzerbrechend** (14T. -10/m), **Hochexplosiv** (12T. -1/m), **Flechette** (12T(F). -1/m), **Betäubung** (15T Bet. -2/m).

Generische Fahrzeug-AKs werden weltweit produziert, namentlich von Ares, Azanian Defence, Commonwealth Ordnance, IAI, Ruhrmetall und SingArm.

RAILGUNS

Diese Waffen (auch Gauss-Kanonen genannt) beschleunigen magnetisierbare Metallprojektile mittels eines elektromagnetischen Wechselfeldes. Die Geschosse erreichen eine so hohe Geschwindigkeit, daß sie alleine durch ihre kinetische

Energie eine enorme Zerstörungskraft aufweisen. Das Nachladen der Kanone und der Kondensatoren benötigt eine komplette Kampfrunde, so daß diese Waffen nur einmal pro zwei Runden feuern können.

Eine Gauss-Kanone verbraucht 2 LE für das Geschütz selbst, 2 weitere für die Kondensatoren sowie 1 LE für einen Munitionsvorrat von 10 Schuß, so daß sie fast nur in schweren Kampfpanzern oder Thunderbirds Platz finden.

Railguns sind an ihrem typischen, kurzen und extrem lauten Abschußknall zu erkennen.

Typische Railguns sind das Aztechnology Relampago-System (120mm Massivgeschoß) oder die Ruhrmetall Zeus-III (80mm Langprojektil).

PANZERKANONEN

Diese großkalibrigen Waffen finden sich nur im Militärbereich und sind speziell zum Einsatz gegen gepanzerte Ziele gedacht. Normalerweise werden panzerbrechende Geschosse (18T bis 24T. -10/m) verschossen, bisweilen sogar semi-intelligente Projektil, die externe Zielmarkierung benötigen.

Panzerkanonen können maximal ein Projektil pro zwei Kampfrunden verschießen: sie benötigen insgesamt 4 LE Platz (- je 1 LE für 8 Schuß Munition).

Generische Panzerkanonen werden in praktisch jedem Land der Welt gefertigt, das sich eigene Kampfpanzer leistet.

Fahrzeugwaffen

	Typ	Schaden	Modus	Gewicht	Muni	Preis	Kurz	Mittel	Lang	Extrem
Einzelschuß										
Autokanone	Kanone	nach Mun.	EM	F	10 (Streifen)	12 k¥	0-50	51-150	151-500	500-1.500
Railgun	Rail	20T	EM	F	10 (Streifen)	400 k¥	5-500	500-1.200	1,2-5k	5-12k
Panzerkanone	Kanone	nach Mun.	EM	F	8 (Streifen)	350 k¥	0-100	101-500	501-2.500	2.500-5.000
Wasserwerfer	spez.	nach Modus	EM/SM/AM	F	nach Tank	20 k¥	0-10	11-40	41-80	81-150
Automatik										
Vindicator	LMG	7S	MiniG ²	15	100er Gurt	25 k¥ ³	0-20	21-40	41-80	81-150
Vengeance	MMG	9S	MiniG ²	30	100er Gurt	50 k¥ ³	0-40	41-150	151-300	301-500
Vanquisher	SMG	10S	MiniG ²	45	100er Gurt	75 k¥ ³	0-40	41-150	151-400	401-800
Victory	SturmK	18T	AM ⁴	90	50er Gurt	90 k¥ ³	0-50	51-150	151-450	451-1.300
Vigilant	AutoK	20T	AM ⁴	F	25er Gurt	125 k¥	0-100	101-500	501-2.500	2.500-5.000
Auto-Granatwerfer	GW	nach Mun.	HM/SM	65	25er Gurt	80 k¥ ⁵	5-50	51-100	101-150	151-300
Lasersysteme										
Fahrzeuglaser	Laser	15S	HM	48	40er Batterie	300 k¥	0-50	51-150	151-450	451-1.300
Raketen										
Raketenwerfer	var.	16T		-	6	12 k¥	20-70	71-150	151-450	451-1.500
3"-Mehrachsraketen	AGR	3T/Rakete		-	0,1/Rakete	1 k¥	0-150	151-300	301-750	751-1.500
5"-Mehrachsraketen	AGR	7T/Rakete		-	0,2/Rakete	1,5 k¥	0-300	301-750	751-1.500	1,5-3k
Lenkwaffen										
Lenkwaffenwerfer	var.	16T		3-4	5	10 k¥	20-70	71-150	151-450	451-1.500
LR-SAM	SAM	13T		4	1	2,2 k¥	20-70	71-150	151-450	451-5.000
Saab-Saaker	AAM	18T		6	1	25 k¥	20-700	700-1,5k	1,5-4,5k	4,5-15k
Saab-Saaker+	AAM	18T		7	2	50 k¥	20-1.500	1,5-6k	6-12k	12-15k
Hyundai-CSA (a)	AAM	18T		8	1	100 k¥	20-3.000	3-6k	6-12k	12-15k
Hyundai-CSA (b)	AAM	18T		9	2	150 k¥	20-5.000	5-10k	10-20k	20-50k
Dragon's Breath Dogfight	AAM	20T		8	2	500 k¥	20-3.000	3-6k	6-12k	12-15k
Dragon's Breath Attack	AAM	20T		9	4	1,5 M¥	20-5.000	5-10k	10-20k	20-50k
Mitsubishi-GM Bandit	AGM	je nach Typ		6	1	10 k¥	20-350	351-750	751-1.500	1,5-5k
Mitsubishi-GM Super Bandit	AGM	je nach Typ		6	2	15 k¥	20-700	701-1.500	1,5-3k	3-10k

1) Nur 1 Schuß pro 2 Kampfrunden. 2) Siehe Minigun-Regeln. 3) Preis für die Fahrzeugvariante; Feldversionen kosten die Hälfte des angegebenen Preises. 4) maximal 12 Schuß pro komplexer Handlung; siehe Text. 5) Feldversion zum angegebenen Preis bei anderthalbfachem Gewicht (inklusive schwerrem Dreibein) erhältlich

WASSERWERFER

Diese Hochdruckpumpen schießen entweder im Einzelschußmodus 'Wasserbolzen' (8S Bet.). im Salvenmodus kurze Strahlen (8M Bet.) oder im 'automatischen Modus' (maximal 10 Schuß pro Handlung) lange Wasserfontänen (6M Bet.). Sie unterliegen keiner Rückstoßerschwerung und können je nach Tankgröße 'aufmunitioniert' oder an eine externe Wasserquelle angeschlossen werden.

Das Powerniveau eines Wasserwerferstrahls sinkt um 2 in Reichweite Weit und um weitere 2 in Reichweite Extrem.

Dem Strahl können Chemikalien wie Tränengas, Hyper oder Neurostun zugemischt werden.

Das Opfer eines Wasserwerferangriffs muß eine Stärkeprobe gegen das Powerniveau des Strahls ablegen, um nicht umgeworfen zu werden. Der Fahrer eines Fahrzeugs, das von einem Wasserwerferstrahl getroffen wird, muß eine Handlingsprobe gegen einen Mindestwurf ablegen, der sich aus dem halben Powerniveau des Strahls abzüglich der Rumpfstufe des Fahrzeugs berechnet. Mißlingt diese, wird sofort eine Crashprobe fällig.

Wasserwerfer können Fahrzeugen keinen direkten Schaden zufügen.

SCHNELLFEUERWAFFEN

In diese Kategorie fallen alle automatisch feuernden Waffen, die speziell für den Fahrzeugeinsatz ausgelegt sind, auch wenn von einigen dieser Waffen Feldversionen existieren. Ebenfalls in diese Kategorie fallen Schnellschuß-Granatwerfer.

(Leichte MGs verwenden Sturmgewehr-Muni, während mittlere und schwere MGs spezielle Munition benötigen.)

MINIKANONEN

Beim *Vindicator-LMG*, dem *Vengeance-MMG* und dem *Vanquisher-SMG* handelt es sich um starke Waffen, die durch ihre hohen Schußfrequenzen (und ihre Bauweise als Gatling-Gun) in die Kategorie der Minikanonen eingestuft werden. Man trifft sie fast ausschließlich auf Fahrzeugen montiert an, obwohl auch Feldaufsätze erhältlich sind.

Minikanonen verschießen prinzipiell 15 Geschosse pro Komplexer Handlung. Es gelten die normalen Regeln für automatisches Feuern (**SRII**, S.92/93), und es können auch mehrere Ziele mit Teilsalven bedacht werden, wobei jede Teilsalve mindestens 5 Schuß umfassen muß.

Der Rückstoßmodifikator beträgt jeweils 1 pro Geschoß (wobei zu beachten ist, daß LMGs noch als leichte Waffen zählen, MMGs und SMGs allerdings als schwere, und daß Hardpoints den kumulativen Rückstoßmodifikator vor der Anwendung von Rückstoßkompensatoren halbieren). Eine Rückstoßkompensation (bis zu einer Maximalstufe von 4) kostet 500¥ pro Stufe.

In der Tabelle ist das Gewicht der eigentlichen Waffe und der Batterien (Installationsgewicht in Boden- und Luftfahrzeugen) angegeben. Zu Feldaufsätzen gehört dagegen eine Radlafette mit Rundum-Schwenkbasis. Derlei Aufsätze gibt es in zwei Versionen: einen leichten Feldaufsatz (250 kg; 50k¥; nimmt 1–2 Vengeance oder 1 Vanquisher auf und bietet 2 LE Platz für Muni) und einen mittleren Feldaufsatz (500 kg; 65 k¥; nimmt 1–2 Vanquisher auf und bietet 5 LE Platz für Muni). Die Batterien liefern Energie für 10 Minuten Laufrotation, und der Aufsatz bietet eine externe Energie- und Munizufuhr. Zu beachten ist, daß keine dieser Version tragbar ist!

VICTORY-ROTATIONS-STURMKANONE

Mit dieser Waffe liegt eine fahrzeugmontierte, automatisch feuernde Version der üblichen Einzelschuß-Sturmkanone vor. Sie kann im AM maximal 12 Geschosse pro Komplexer Hand-

lung verbauen. Der Rückstoßmodifikator beträgt 2 pro Geschoß. (Bedenken Sie: Schwere Waffe auf Hardpoint.) Rückstoßdämpfung kostet 800¥ pro Stufe bis zu einer Höchststufe von 4.

VIGILANT ROTATIONS-AUTOKANONE

Diese Waffe kann bis zu 12 Geschosse pro Komplexer Handlung im vollautomatischen Modus verschießen. Die Standardversionen fahrzeugmontierter Autokanonen sind dagegen Einzelschußwaffen. Der Rückstoßmodifikator beträgt 3 pro Geschoß (auch hier: Schwere Waffe auf Hardpoint). Rückstoßdämpfung kostet 1.200¥ pro Stufe (Höchststufe 4).

AUTOMATISCHE GRANATWERFER

Diese, sowohl als Fahrzeug- als auch als Feldvariante erhältliche, transportable Artillerieeinheit findet bisweilen in Hubschraubern und leichten Panzerfahrzeugen Verwendung, wobei nicht massive Zerstörungskraft – die diese Waffen durchaus liefern können – sondern in erster Linie Verwirrung und Ablenkung durch Nebel- oder Blendgranaten die Primärfunktionen dieser Waffen sind.

Die Waffe schießt im halbautomatischen oder im Salvenmodus. Der Rückstoßmodifikator beträgt 2 pro Schuß. Übliche Munitionszuführung (für Standard-Minigranaten) ist ein 25er Gurt.

LASERSYSTEME

Mit der Markteinführung des Ares Firelance™-Systems sind Laserwaffen auch auf dem generellen Markt für Militärwaffen erhältlich, wenn auch ihre Verbreitung gering und ihr Einsatz meist auf Flugabwehr beschränkt bleibt.

Das Powerniveau einer Laserwaffe sinkt um 2 pro Entfernungsstufe jenseits von Kurz und um 1 pro 4 m Rauch, die der Strahl durchquert. Der Strahl ist panzerbrechend, erleidet aber den üblichen Abzug von einem Schadensniveau im Einsatz gegen Fahrzeugpanzerung. Ballistikpanzerung hat keinen Effekt gegen Laserstrahlen. Stoßpanzerung wird halbiert.

Die übliche Energieversorgung (1 LE HD-Batterien) reicht für 40 Schuß. Laserwaffen sind rückstoßfrei.

RAKETEN

Unter diesen Begriff fallen all jene Waffen, die aus nichts weiter als einem Triebwerk und einem Sprengkopf bestehen, also manuell oder mittels Fahrzeugsystemen auf das Ziel ausgerichtet werden und nach Abschuß in gerader Linie weiterfliegen.

Sie können in beliebigem Modus (als Boden-Luft, Luft-Boden etc.) eingesetzt werden – Hauptsache, der Schütze zielt gut genug. Näheres über das Schießen mit ungelenkten Raketen finden Sie im Kapitel **Fahrzeugbedienung** auf Seite 122.

GENERISCHER RAKETENWERFER

Der bekannte tragbare Vierfach-Raketenwerfer existiert auch in einer Fahrzeugversion, wobei jedoch Zielerfassungssensorik und Servomotoren für die genaue Ausrichtung einiges an Platz benötigen. Grundsätzlich können mit dem Raketenwerfer die im **SRII**-Grundregelwerk auf den Seiten 239/240 erwähnten Raketen verschossen werden.

GENERAL PRODUCTS

UNGELENKTE MEHRFACHRAKETEN

Mehr als ein Jahrhundert nach ihrer Einführung ist diese Waffe weiterhin bei Streit- und Sicherheitskräften auf der ganzen Welt beliebt. Ungelenkte Mehrfachraketen liefern bei nahe soviel Explosivkraft wie konventionelle Bomben, aber mit

einem beträchtlichen Distanzvorteil, der die Überlebenschancen des Flugzeuges erhöht.

Die Waffen richten 3T (3 -Rakete) bzw. 7T (5 -Rakete) pro Rakete an, die ihr Ziel trifft, und zwar kumulativ. Dies heißt, wenn aus einer Zehner-Garbe von 5 -Raketen 6 Stück ihr Ziel erreichen, erzielen sie insgesamt einen 42T-Treffer!

Ungelenkte Mehrfachraketen können nur als Luft-Boden-Waffen eingesetzt werden.

LENKWAFFEN

Dies sind semi-intelligente Systeme, die einen eigenen Zielsuchmodus aufweisen und dadurch bei der Angriffs-Erfolgsprobe ihre Intelligenzstufe zum Wert der Geschütze-

Fertigkeit des Schützen addieren. Näheres über das Schießen mit Lenkwaffen finden Sie im Kapitel **Fahrzeugbedienung**.

GENERISCHER LENKWAFFENWERFER

Die Fahrzeugversion des schultermontierten Werfers verfügt ebenfalls über ein internes 4er Magazin, das jedoch nicht mit zusätzlicher Munitionskapazität ausgestattet werden kann. Da der Werfer jedoch ohne Zielerfassungssysteme auskommt, ist er etwas platzsparender als der Werfer für ungelenkte Raketen. (Als Besonderheit sei erwähnt, daß der Ruhmetall GPRL-alpha in der Lenkwaffen-Fahrzeugvariante sogar so leicht ist, daß er noch auf einen Firmpoint montiert werden kann – aber Vorsicht vor dem Abgasstrahl!)

Die verschossenen Lenkwaffen sind die im Grundregelwerk (S. 239f.) genannten Hochexplosiv-, Antipersonen- und Antifahrzeuglenkwaffen (allesamt nur für den Boden-Boden oder Boden-Luft-Einsatz geeignet) oder die Langstrecken-SAM (**SSK**, S. 59), die nur als Boden-Luft-Lenkwaaffe zu verwenden ist.

Typische – international auf dem Waffenschwarzmarkt verbreitete – weitere fahrzeuggestützte Lenkwaffen sind im folgenden zu finden.

SAAB SAAKER AAM

Diese fahrzeugmontierten Luft-Luft-Raketen stellen eine deutliche Verbesserung im Vergleich zu den tragbaren Boden-Luft-Raketen (wie oben erwähnt) dar. Der Verkauf von Saaker AAMs wird streng kontrolliert.

HYUNDAI-CSA FORTGESCHRITTENE AAM

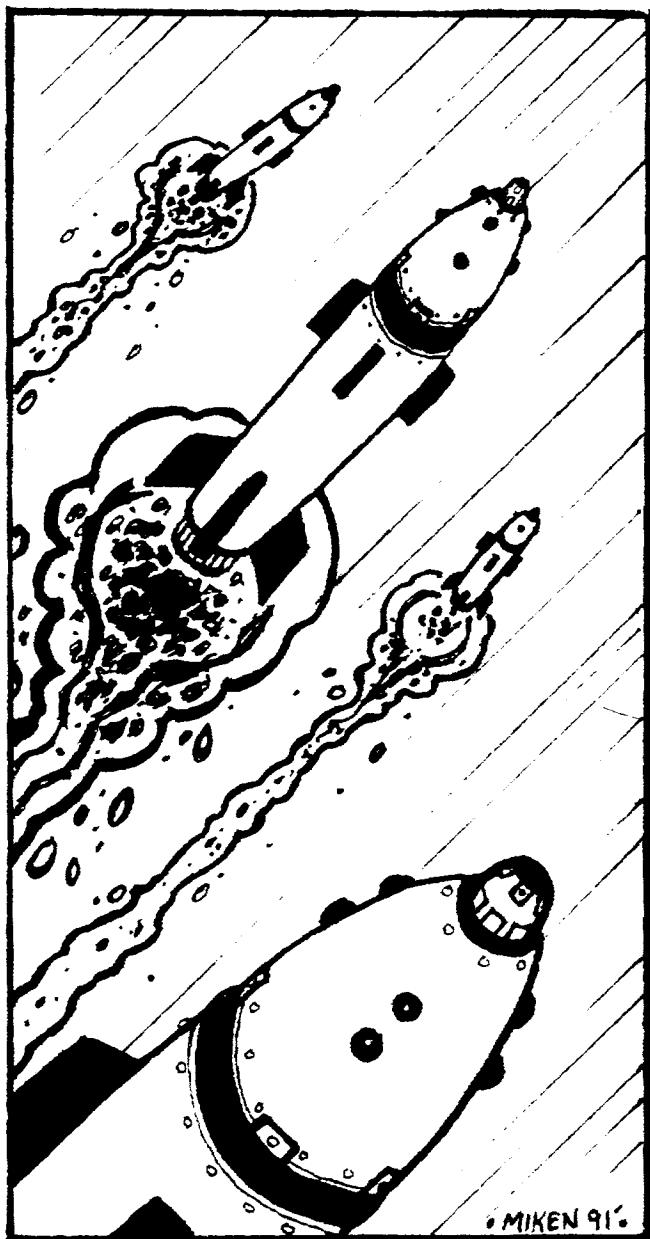
Diese Luft-Luft-Lenkwaaffe ist jetzt zum ersten Mal auf dem freien Markt für Käufer mit gültigen Endverbraucherzertifikaten erhältlich. Hyundai-CSA (Commonwealth Small Arms) verwendet nicht nur modernste Waffen- und Sensortechnologie, sondern profitierte auch von ausgiebigem Ernstfalleinsatz durch die australischen Streitkräfte.

ARES "DRAGON'S BREATH" AAM

Diese jüngste in einer Reihe Luft-Luft-Lenkwaaffen militärischen Zuschnitts ist in zwei Versionen erhältlich, der Luftkampf(Kurzstrecken)-AAM und der Angriffs(Langstrecken)-AAM. In beiden Versionen kommt eine Zielerfassungselektronik und -programmierung zum Einsatz, die die Ares Corporation bereits in der Rattlesnake-II-AAM für das UCAS-Militär verwendet hat.

MITSUBISHI-GM "BANDIT/SUPER BANDIT" AGM

Die Bandit-Luft-Boden-Lenkwaaffe von Mitsubishi-GM wird von den meisten Luftstreitkräften der Welt eingesetzt, sei es nun direkt vom Hersteller bezogen oder aus Lizenzproduktion. Diese Waffe ist auch bei konzessionierten Konzernsoldnern und Konzernsicherheitskräften beliebt. Zwei Versionen sind erhältlich, die einfache Bandit AGM und die verbesserte Super Bandit AGM. Für jede werden verschiedene Gefechtsköpfe angeboten: **Hochexplosiv** (20T; -2 pro Meter), **Flechette** (18T; -2 pro Meter) und **Panzerbrechend** (18T; -7 pro Meter).



SENSOREN

RECM

Nach dem Fahrzeug selbst kommt für einen Rigger wahrscheinlich gleich die Qualität der Sensoren dieses Fahrzeuges, seiner elektronischen Gegenmaßnahmen (ECM) und Antigegenmaßnahmen (ECCM). Diese drei Aspekte werden nachstehend getrennt erläutert, aber alle sind auf ihre jeweils eigene Art gleichermaßen wichtig.

SENSOREN

Ähnlich wie die Signaturstufe eines Fahrzeugs eine abstrakte Kombination aus elektronischen Signalen, Radarreflektionen, Wärme- und Geräuschemissionen darstellt, repräsentiert die Sensorstufe ein weites Spektrum an Ortungsfähigkeiten, darunter Wärmeortung, Geräuscherkennung, Radar, Ultraschallabtastung und Videoaufnahme mit Bilderkennungssoftware, sowohl Standard wie auch mit Vergrößerung und Lichtverstärkung.

Je höher die Signaturstufe eines Fahrzeugs, desto schwieriger fällt Sensoren die Ortung dieses Fahrzeugs, oder noch wichtiger, desto schwieriger wird eine Zielerfassung. Je höher die Sensorstufe eines Fahrzeugs, desto besser kann es andere Fahrzeuge orten und sie für die eigenen Waffensysteme in die Zielerfassung bekommen.

Die Sensorstufe funktioniert ähnlich der Intelligenzstufe einer Lenkwaffe, das heißt, sie bringt Zusatzwürfel für die jeweilige Waffenerfolgsprobe mit sich. Der Mindestwurf für solche sensorunterstützten Erfolgsproben wird stets durch die Signatur des Zielfahrzeugs angegeben, ungeachtet der Entfernung.

Die Signatur des Zielfahrzeugs kann durch den Einsatz elektronischer Gegenmaßnahmen (ECM) modifiziert werden. Deren Effizienz wiederum kann durch den Einsatz elektronischer Antigegenmaßnahmen (ECCM) beeinträchtigt werden. Weitere Informationen dazu auf S. 127. (Siehe auch **Einsatz von Ausrüstungsgegenständen, SR II, S. 184.**)

Die meisten Waffen kann man per simpler optischer Zielerfassung abfeuern. Dabei beruht der Mindestwurf auf der Entfernung zum Ziel und wird durch die normalen Fernkampfmodifikatoren beeinflusst (siehe **SR II, S. 88/89.** und **Kreuzfeuer S. 87.**) Weitere Informationen dazu unter **Sensorunterstützte Zielerfassung** auf Seite 121.

SENSORENSTUFEN

Sobald ein Fahrzeug mit Autopilot ausgerüstet ist, verfügt es automatisch auch über Sensoren der Stufe 0, die ausreichen, um das Fahrzeug zu leiten (Antikollisionsradar, Kopplung an ein Verkehrsleitsystem und ähnliches), aber für andere Aufgaben nutzlos sind.

Höhere Sensorstufen sind getrennt erhältlich, und das technologische Niveau und der Preis steigen von Stufe zu Stufe. Die ausgeklügelteren Sensoren erfordern darüber hinaus beträchtlichen Platz im Chassis.

Sensoren von Sicherheits- und Militärzuschnitt sind im allgemeinen auf der Straße nicht erhältlich.

Um mit einer Riggersteuerung ausgestattet zu werden, muß ein Fahrzeug mindestens Standardsensoren der Stufe 1 aufweisen.

Sensorstufen

Stufe	Klassifikation	Platzbedarf (LE)	Preis
0	Minimal	0	mit Autopilot
1	Standard	0	5.000¥
2	Verstärkt	1	15.000¥
3	Hochentwickelt	2	45.000¥
4	Sicherheit I	1	120.000¥
5	Sicherheit II	2	360.000¥
6	Militärisch I	3	1,25M¥
7	Militärisch II	4	3,0M¥

ELEKTRONISCHE GEGENMASSNAHMEN (ELECTRONIC COUNTERMEASURES, ECM)

ECM sind eine Kombination aktiver Systeme, die die Signatur eines Fahrzeuges erhöhen. Um ihre Wirkung zu bestimmen, wirft man eine Anzahl Würfel gleich der ECM-Stufe des eigenen Fahrzeugs gegen einen Mindestwurf gleich der Sensorstufe des gegnerischen Fahrzeugs. Die Anzahl der Erfolge addiert man anschließend zur Signaturstufe des eigenen Fahrzeugs.

Versucht mehr als ein Fahrzeug in der Gegend ECM einzusetzen, zählt nur das beste Ergebnis. Die Auswirkungen sind nicht kumulativ. Ein Fahrzeug kann seine ECM gegen viele andere Fahrzeuge einsetzen, aber man würfelt nur eine Probe dafür. Das Ergebnis vergleicht man anschließend einzeln mit den Sensorstufen der anderen Fahrzeuge.

Darüber hinaus bewirken ECM-Systeme, solange ihnen keine ECCM-Systeme entgegenarbeiten, folgende Effekte:

- sie blockieren jeden Funk in der Gegend:
- sie erhöhen die Mindestwürfe aller ferngesteuerten Drohnen oder FPFs um die Anzahl ihrer erzielten Erfolge.

ECM-STUFEN

ECM-Ausrüstung ist teuer und nimmt auch eine Menge Platz in Anspruch. Konsultieren Sie dazu die nachstehende Tabelle. Wie es für Sensoren von Sicherheits- und Militärzuschnitt ebenfalls gilt, findet man ECM-Systeme normalerweise nicht auf dem Straßenmarkt.

ECM-Stufen

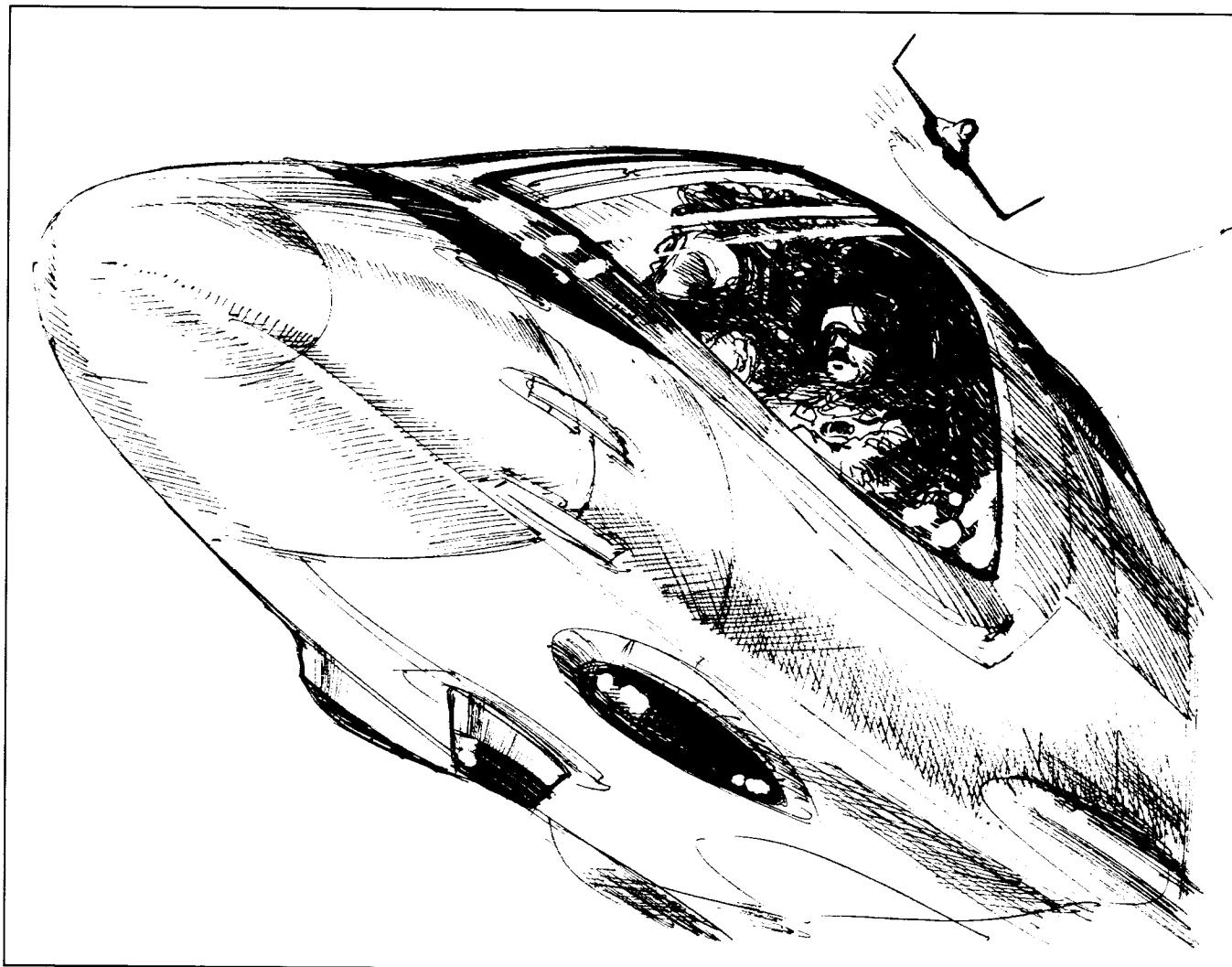
Stufe	Klassifikation	Platzbedarf (LE)	Preis
1	Sicherheit I	1	25k¥
2	Sicherheit II	2	75k¥
3	Sicherheit III	4	225k¥
4	Militärisch I	2	800k¥
5	Militärisch II	3	2,4M¥
6	Militärisch III	4	6,0M¥

ELEKTRONISCHE ANTIGEGENMASSNAHMEN (ELECTRONIC COUNTER-COUNTERMEASURES, ECCM)

ECCM dienen dazu, die Wirkungen von ECM auszugleichen. Im Gegensatz zu den flächenwirksamen ECM sind ECCM wie auch Sensoren fahrzeugspezifisch.

Um die Wirkung der ECCM-Systeme eines Fahrzeugs zu bestimmen, wirft man eine Anzahl Würfel gleich der ECCM-Stufe des Fahrzeugs gegen einen Mindestwurf gleich der ECM-Stufe des Zielfahrzeugs. Die Anzahl der Erfolge verwendet man dann direkt dazu, die Erfolge des ECM-Systems auszugleichen.

ECCM-Erfolge können aber lediglich ECM-Erfolge ausgleichen und wirken sich in keiner Weise auf die Signaturstufe des Zielfahrzeugs aus.



ECCM-STUFEN

ECCM-Systeme sind etwas billiger als ECM-Systeme, beanspruchen aber noch mehr Platz. Konsultieren Sie dazu die nachstehende Tabelle. Aufgrund ihres Sicherheits- und Militärschlitts findet man auch ECCM-Systeme im allgemeinen nicht auf dem Straßenmarkt.

ECCM-Stufen

Stufe	Klassifikation	Platzbedarf (LE)	Preis
1	Sicherheit I	2	20 k¥
2	Sicherheit II	3	70 k¥
3	Sicherheit III	5	190 k¥
4	Militärisch I	3	700 k¥
5	Militärisch II	4	2,0M¥
6	Militärisch III	5	5,0M¥

MINIATURISIERTE KOMPONENTEN

Sowohl Sensoren als auch ECM- und ECCM-Systeme können mit Ultra-HiTech-Bauteilen erworben werden, die den

Platzbedarf (sprich LE-Bedarf) der Systeme senken. Der Preis steigt dafür jedoch beträchtlich.

LE-Senkung	Preismodifikator
-1 LE	x 2
-2 LE	x 5
-3 LE	x 20
-4 LE	nicht mehr möglich

Sensoren sowie ECM- und ECCM-Systeme mit einem effektiven LE-Bedarf von Null (wie durch eine solche LE-Senkung bedingt) kann man auch in ein Fernsteuerdeck (auch ein geriggtes) integrieren. Ihr Preis steigt dadurch um weitere 10 Prozent.

ECM/ECCM VON AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDEN

Die im **Shadowrun**-Grundregelwerk (S. 184) genannten ECM/ECCM-Systeme für Ausrüstung verwenden eine andere Skalierung ihrer Werte. Sollen diese mit den hier präsentierten Fahrzeugsystemen verglichen werden, so müssen die Werte der Fahrzeugsysteme verdoppelt werden.

OPTIONALE REGELN

Wie bereits erwähnt, haben wir gegenüber der amerikanischen Ausgabe einige kleinere Veränderungen an den Daten der in diesem Buch präsentierten Fahrzeuge vorgenommen. Weitere optionale Ergänzungen – die in Absprache zwischen Spielern und Spielleiter übernommen werden können – finden Sie auf den folgenden Seiten.

FAHRZEUGBEDIENUNG

Die folgenden optionalen Regeln beziehen sich auf die Seiten 112 ff.:

STRASSENBESCHAFFENHEIT

Bisweilen soll es vorkommen, daß übelmeinende Zeitgenossen Öl oder Krähenfüße auf die Straße schütten oder daß tatsächlich einmal richtiger Winter mit Schnee oder Glatteis herrscht. Normalerweise ist dies einfache eine Modifikation der Umstände (siehe S. 112), aber da es sich meist nur um kurze Strecken handelt, die aus o.g. Gründen unplötzlich zum Weghindernis werden, hier die Modifikatoren: *Ölspur* oder *feuchte Straße +1, großer Ölfleck oder nasses Laub +2, Glatteis +3.*

Für Krähenfüße gilt +1 (nur für Radfahrzeuge), jedoch erhöhen sie die Schwierigkeit des Geländes um 1 Stufe, wenn sie ein größeren Mengen ausliegen. Außerdem bedeutet eine mißlungene Handlingprobe in diesem Fall, daß die Reifen des Fahrzeugs einem Angriff von (Geschwindigkeit/10)M ausgesetzt sind.

UNGERIGGTE FAHRER/PILOTEN

Ja, so etwas soll es auch noch geben. Im normalen Fahrzeugbetrieb wirkt sich dies so aus, daß sie schlicht und ergreifend keinerlei Poolwürfel zur Verfügung haben, um Handlingproben zu modifizieren.

In Kampfsituationen wird es schon etwas schwieriger. Auch hier haben ungeriggte Fahrer/Piloten keinen Steuerpool; sie können jedoch statt dessen Initiativevwürfel (so sie mehrere haben) für die Positionsprobe zur Verfügung stellen (siehe S. 116; diese sind dann für den Initiativevwurf nicht mehr vorhanden.) Reaktions- und initiativsteigernde Bioware, Cyberware oder Zauberei wird bei diesem Initiative-Wurf nur zur Hälfte angerechnet.

Wenn ein Samurai also aus Reflexboostern eine Initiative von 6+1W6(10+3W6) hat und er einen Würfel als Pseudo-Steuerpool einsetzt, würfelt er 8+1W6+1W6/2 für seine Initiativebestimmung.

VOLLGERIGGTE STEUERUNG

Die übliche Form der kybernetischen Fahrzeugsteuerung basiert auf der Integration der Sensorsysteme von Rigger und Fahrzeug, d.h., daß sich biologische und elektronische Systeme unterstützen. Dies bringt jedoch gewisse Verzögerungen mit sich, die nur durch vollkybernetische Steuerung umgangen werden können.

In diesem Fall schließt sich der Rigger in der Tat vollständig von der Außenwelt ab und kann diese nur noch über die Fahrzeugsysteme wahrnehmen. Dafür ist er allerdings zu au-

ßerordentlich schnellen Reaktionen in der Lage: Er erhält einen zusätzlichen Würfel für die Reaktion und muß für die kybernetische Steuerung eines Fahrzeugs/ einer Drohne/ eines Fernsteuergeschützturms nur noch eine einfache anstatt einer komplexen Handlung aufwenden.

Eine solche vollgerigte Fahrzeugsteuerung ist allerdings nur möglich, wenn die Stufe der Fahrzeugsteuerung, des Autopiloten und der Sensoren des Fahrzeugs jeweils mindestens 3 betragen.

EINSTÖPSELN

Normalerweise spielt es keine Rolle, aber in Überraschungssituationen kann es schon einmal wichtig werden: Die Boot-Routinen, die der Rigger beim Einloggen ins Fahrzeug aktiviert, benötigen 3W6 Kampfphasen, um das Fahrzeug auf vollgerigten Staus zu bringen. Dieser Grundzeitraum kann durch Erfolge aus einer Probe der FSE-Stufe mit einem Mindestwurf gleich der Autopilotstufe verringert werden.

HUNDEVERSTAND UND SENSORENSTUFE

Auf Seite 115 wird erwähnt, daß die "Intelligenz" des "Hundeverständs" einer Drohne nur vom Wert des Autopiloten abhängt. Ähnlich zu den Regeln des in **Kreuzfeuer** vorgestellten Sentry-Systems kann man jedoch in den meisten Fällen besser mit "Fertigkeiten" der Drohne arbeiten, deren Wert gleich der Summe aus der Pilot- und der Sensorstufe ist. (Eine Drohne, die über mehr Informationen verfügt, hat auch größere Entscheidungsfreiheit.)

FAHRZEUGKAMPF

Als Ergänzung zu den Regeln auf Seite 116 ff.:

LOCK-ON-ZEIT

Die Steuerelektronik von Lenkwaffen benötigt eine gewisse Zeit, um ein Ziel aufzufassen und sich scharf zu machen. Der Grundzeitraum hierfür beträgt 2W6 Kampfphasen, wobei die Zeit durch Erfolge aus einer Probe (Intelligenzstufe der Waffe gegen Signatur des Ziels) gemindert werden kann. Die Lenkwaffe kann vorher schlicht und ergreifend nicht abgefeuert werden, es sei denn, man deaktiviert die entsprechenden Sicherungen (eine einfache Handlung). In diesem Fall verhält sich eine Lenkwaffe wie eine ungelenkte Rakete – mit dem auf Seite 122 beschriebenen Risiko einer vorzeitigen Detonation!

GESCHÜTZE UND STEUERPOOL

Um es noch einmal zu erwähnen: Kybernetisch gesteuerte oder kybernetisch ferngesteuerte Waffen können bei ihrer Erfolgsprobe nicht mit dem Kampfpool des Riggers, sondern nur mit Würfeln aus dem Steuerpool unterstützt werden. Normal ferngesteuerte Waffen genießen überhaupt keine Pool-Boni!

SMARTLINK II

Nach anfänglichen Schwierigkeiten mit den neuen Smartlink-Systemen läßt sich nun sagen, daß ein korrekt eingebautes Smartlink II in der Tat auch kybernetisch gesteuerte Fahrzeugwaffen unterstützt. Dies erfordert, daß sowohl Waffe wie auch Rigger smart-II-modifiziert sind und daß der Rigger über eine Fahrzeugsteuerung von mindestens Level 2 verfügt.

Es ist ebenfalls möglich, eine kybernetisch ferngesteuerte Waffe an einer Drohne mit Smartlink-II auszustatten, wenn diese über Sensoren der Stufe 2 oder höher verfügt.

Die Performance von Lenkwaffen wird durch den Einbau eines Smartlink-II-Systems nicht verbessert.

Smartlink-II für leichtere Feuerwaffen kostet den in Kreuzfeuer angegebenen Preis, für Schwere Waffen (Geschütze)

7.500 ¥ pro Waffe; der Einbau einer gesicherten Datenverbindung (für die Smartlink-Zieldaten) zu einer Drohne kostet 5.000 ¥.

FLUGZEIT VON RAKETEN

Genau wie eine Granate nicht unbedingt sofort explodieren muß (**Kreuzfeuer**, S. 78), erreicht auch eine abgeschossene Rakete oder Lenkwaffe nicht sofort ihr Ziel. Um hier unnötige Rechenarbeit zu sparen, können Sie davon ausgehen, daß eine gewöhnliche Rakete knapp unter Schallgeschwindigkeit fliegt, also 1.000 Meter pro Fahrzeugkampfrunde zurücklegt. Das heißt, daß einem schnell reagierenden Fahrzeuglenker die Möglichkeit bleibt, Ablenkkörper auszustoßen, den Nachbrenner einzuschalten oder den Flugkörper mit einem Glückstreffer aus der Luft zu holen.

Alle gegen Flugzeuge gerichteten Raketen und Lenkwaffen (SAM, AAM) erreichen die doppelte Geschwindigkeit.

OPTIONALE GERÄTSCHAFTEN

Ein unerschöpfliches Kapitel – hier nur die wichtigsten Defensivoptionen und das in **DidS** vorgestellte Rigit!-System.

PASSIVE RADARMASKIERUNG

Neben der aktiven Störung eines Radars mittels ECM ist es auch möglich, 'Stealth'-Kapazitäten mittels einer speziellen radarabsorbierenden Beschichtung des Rumpf zu erreichen. Die solcherart erhöhte Signatur gilt als Modifikator für alle Wahrnehmungs- und Zielerfassungsproben mittels Radar.



Der **Grundzeitraum** für diese Modifikation beträgt zwei Wochen, der **Mindestwurf** 4 für Stufe 1, 6 für Stufe 2. Für eine solche Modifikation ist eine Fahrzeugwerkstatt erforderlich.

Diese Modifikation ist für alle Fahrzeugtypen erhältlich. Die Verbesserung der Signatur durch radarabsorbierende Lackierung (+1) kostet die unten angegebenen Preise, eine radarabsorbierende Beschichtung (+2) das jeweils vierfache. Für Drohnen kann die Hälfte des ermittelten Preises angenommen werden.

Bodenfahrzeuge: 4.000¥ x Rumpfstufe

Schiffe, Flugzeuge, Hubschrauber und Vektorschubmaschinen: 5.000¥ x Rumpfstufe

Luftschiffe: 3.000¥ x Rumpfstufe

ABLENKKÖRPER (CHAFFS & FLARES)

Diese Einrichtungen dienen dazu, die Suchköpfe von Lenkwaffen mittels einer Wolke radarreflektierender Streifen (Chaffs) oder thermischer Blendung (Flares) vom Fahrzeug abzulenken.

Sie erhöhen die Signaturstufe (gegen Radarortung bzw. gegen IR-Erkennung) des Fahrzeugs für die Dauer einer Fahrzeugkampfrunde um 1W6 pro ausgestoßenem Ablenkkörper und sind natürlich nur dann wirksam, wenn das Fahrzeug nach Ausstoß der ablenkenden Systeme ein Ausweichmanöver fährt (Fahrzeugfertigkeits-Probe gegen den um 2 erhöhten Handling-Wert). ECCM ist gegen Chaffs und Flares nicht wirksam.

Erreicht die Lenkwaffe keine Erfolge bei der Angriffsprobe gegen den erhöhten Signaturwert und gelingt das Ausweichmanöver, fliegt die Rakete vollkommen am Ziel vorbei; ansonsten trifft sie ihr Ziel mit der reduzierten Anzahl der Erfolge.



Der **Grundzeitraum** für den Einbau von entsprechenden Ausstoßrohren beträgt zwei Tage, der **Mindestwurf** ist 4. Für eine solche Modifikation ist ein Fahrzeugladen erforderlich.

Ein 10-Schuß-Ausstoßrohr für Ablenkkörper kostet 2 k¥ und verbraucht 1 LE. Die einzelnen Ablenkkörper kosten jeweils 250 ¥.

ÖLWERFER/KRÄHENFUSSWERFER

Auf der Basis eines Werfers für Ablenkkörper läßt sich natürlich auch ein System für Bodenfahrzeuge realisieren, das hinter einem fliehenden Fahrzeug ölfüllte Plastikbeutel oder eine Handvoll Krähenfüße (1W6 pro Schuß) auf den Boden streut. Eine solche Abwehrmaßnahme ist allerdings nur als Schatten-Improvisation erhältlich, wobei sich jedoch Systeme aus Marienbad einen gewissen Ruf von Zuverlässigkeit erworben haben.

Mehr zu den durch solche Garstigkeiten veränderten Straßenverhältnissen finden Sie auf der vorangegangenen Seite.



Der **Grundzeitraum** für den Einbau von entsprechenden Werfern beträgt zwei Tage, der **Mindestwurf** ist 4. Für eine solche Modifikation ist ein Fahrzeugladen erforderlich.

Ein 10-Schuß-Ausstoßrohr für Ölbeutel kostet 1.500 ¥ und verbraucht 1 LE, ein 25er Rohr für Krähenfüße kostet 2.500 ¥ und verbraucht 2 LE. Ölbeutel kosten 50 ¥ (120 ¥ für brennbares Öl) pro Stück, Krähenfüße 100 ¥ pro 25er Pack.

RIGIT! FORMEL 1

Das von Siemens entwickelte Rigit!-System ist ein sogenanntes "halbes" Riggersystem, das nur Datenfluß in eine Richtung erlaubt und dem Fahrer volle motorische Kontrolle über sein Fahrzeug läßt.

Rigit!-Systeme übertragen die komplette Sensorik des Fahrzeugs (auch Bodenhaftung, Kurvenstabilität, Kollisionswarnungen, Treibstoffverbrauch, ALI-Karten) direkt ins sensorische System des Piloten, so daß das Handling um 1 Punkt verbessert wird (bzw. die Handling-Abzüge des Autopiloten aufgehoben werden) und geben dem Fahrer im Fahrzeugkampf einen zusätzlichen Würfel zur Initiativbestimmung.

Rigit!-Systeme sind kompatibel mit gewöhnlichen reflexverbessernden Maßnahmen, jedoch inkompaktibel mit vollen Riggerkontrollen. Rigit! gibt dem Fahrer keinen Steuerpool.



Der **Grundzeitraum** für den Einbau der erforderlichen Sensorik beträgt sechs Tage, der **Mindestwurf** ist 5. Für eine solche Modifikation ist eine Fahrzeugwerkstatt erforderlich. Vor der Installation eines Rigit!-Systems müssen ein Autopilot und eine Sensorgrundausrüstung (jeweils Stufe 1) eingebaut sein.

Die Rigit!-Buchse für den Piloten kostet 25 k¥ und verbraucht 0,5 Punkte Essenz. Die Umrüstung eines Fahrzeugs auf das Rigit!-System kostet 5% des Fahrzeugpreises, mindestens jedoch 1.500 ¥

RIGGER UND HAUSSYSTEME

Von dem im **Corporate Security Handbook** vorgestellten Closed Circuit Simsense System (CCSS) einmal abgesehen, gibt es angeblich keine Möglichkeit für einen Rigger, stationäre Systeme zu überwachen.

Es sollte jedoch für einen Rigger mit entsprechender Hard- und Software, die die Riggerbefehle in Matrixsymbolik umsetzt, möglich sein, mit einer Art von Datenwanze (Datenleitungszapfstelle; **SRII**, S. 242) Signale zu Slave Nodes mitzuhören oder sich in den Datenstrom einzuklinken.

Um die Daten zu manipulieren (will heißen: Aufzüge oder Sicherheitskameras zu steuern), muß der Rigger eine Erfolgsprobe gegen den Slave-Wert eines Systems (**Matrix 2.0**-Regeln aus **Virtual Realities II**) ablegen, wobei er so viele Würfel zur Verfügung hat, wie die Summe aus der Stufe der Datenwanze und der Stufe seiner Riggerkontrollen beträgt.

(Dies nur als grobe Rahmenrichtlinien; eine genauere Betrachtung dieses Themenkomplexes würde sicherlich mehrere Seiten füllen.)

Eine entsprechend ausgestattete Datenwanze mit Matrix-Emulation kostet 10.000 ¥ pro Stufe (Verfügbarkeit Stufe/12 Tage, Straßenindex 1,5).

VERFÜGBARKEIT

Die auf Seite 110 zu findende Regel zur Bestimmung von Preis und Verfügbarkeit eines Fahrzeugs bedarf noch einiger Erläuterung:

Trotz allen weltweiten Handels stellt sich immer noch die Frage nach dem Ursprungsland des Fahrzeugs. Die vorne angegebenen Preise sind jeweils die Listen- oder Basispreise im Ursprungsland; über den Daumen gepeilt kann gesagt werden, daß ein Importfahrzeug (auch Re-Importe wie die BMW Blitzen) regulär etwa 25% mehr kostet als angegeben, um 2 schwieriger zu beschaffen ist und etwa die doppelte Anlieferungszeit benötigt. Der Straßenindex für ein auf dem Schwarzmarkt besorgtes Importfahrzeug steigt um 0,25.

Weiterhin stellt sich die Frage, ob es sich um ein Sicherheits- oder Militärfahrzeug (in den Abbildungen als **SECURITY** bzw. **MILSPEC** gekennzeichnet) handelt. Beide Typen können nur von lizenzierten Abnehmern regulär erworben oder von jeweils darauf spezialisierten Schiebern besorgt werden. Verfügbarkeit und Straßenindex liegen hier gänzlich im Ermessen des Spielleiters. Auch für einfache Drohnen sollte die Verfügbarkeit nie unter 6/6 Tage liegen, während für Vektorschub-Kampfpanzer 30/30 Tage ein annehmbarer Wert ist. Der Straßenindex beträgt 1 bis 1,5 bei Preisen bis 50 k¥, 1,5 bis 2 bei Preisen bis 500 k¥ und wieder 1 bis 1,5 bei Preisen darüber.

Die Regeln für Importfahrzeuge gelten prinzipiell auch für Sicherheitsfahrzeuge, was es z.B. so gut wie unmöglich macht, irgendwelche DocWagon-Ambulanzen in der ADL zu besorgen. Bei Militärfahrzeugen kann man jedoch auf diese Einschränkungen verzichten, da der Schwarzmarkt für militärisches Gerät ohnehin auf einer internationalen Basis steht.

VERFÜGBARKEIT VON AUSRÜSTUNG

Die im Kapitel Fahrzeug-Tuning erwähnten Bauteile sind prinzipiell frei erhältlich (Verfügbarkeit 2/24 Stunden), während die unter Spezialzubehör aufgeföhrten Teile ein wenig Beinarbeit erfordern, wenn man eine entsprechende Lizenz zum Erwerb hat (Verfügbarkeit 5/48 Stunden) oder über einen spezialisierten Schieber oder Mechaniker besorgt werden können (Verfügbarkeit 4/48 Stunden, Straßenindex 1,25).

Fahrzeugwaffen können fast ausschließlich über spezialisierte Schieber oder Dealer besorgt werden, wobei die Verfügbarkeit 1/10 des Preises in k¥ beträgt, der Grundzeitraum gleich diesem Wert in Tagen und der Straßenindex 1,5 bis 2.

VERFÜGBARKEIT VON SPRIT

Auch wenn es nur selten erwähnt wird, so sind doch auch im Shadowrun-Universum die Vorräte an fossilen Brennstoffen begrenzt, was sich zwar zuerst in den Preisen niederschlägt, aber unter Umständen auch einen Verfügbarkeitswurf erfordert. Im folgenden sind die Werte für die ADL angegeben (die aber für die meisten Industrieländer ohne eigene Ölförderung so übernommen werden können. (In Kriegs- und Krisengebie-

ten wie auf dem Balkan gelten trotz Industrialisierung natürlich ganz andere Maßstäbe!)

In der ADL kann man von einem Preis von 2 EC für den Liter Mehrzwecktreibstoff (darunter fällt generell alles von Methanol über Rapsöl bis zu konventionellem Diesel) und 2,5 EC pro Liter Super (der Treibstoff für IC-Motoren) oder Flugzeugtreibstoff. Deutlich billiger ist dagegen elektrische Energie (wobei an Tankstellen meist komplette Batterien ausgewechselt werden): 10 EE kosten 1 EC.

Die Verfügbarkeit von Treibstoff/Energie beträgt in der ADL 2/2 Stunden, kann nachts und in abgelegenen Gegenden aber auf 5/4 Stunden steigen.

In der ADL gibt es – von wenigen Experimentalgebieten wie Groß-Frankfurt und Stuttgart abgesehen – kein Äquivalent zum GridLink™-System. Außerdem muß wegen der stetigen leichten Bewölkung und der nördlichen Lage von einem Wert von 40 EE/Rumpfpunkt als Aufladerate von Solarzellen ausgegangen werden.

FAHRZEUGE UND RECHT

Es mag die meisten Runner zwar nicht interessieren, aber der Betrieb von Fahrzeugen findet nicht im rechtsfreien Raum statt – schon gar nicht in der ADL, deren StVO, StVZO, BiSchVO, LuVO, LuSiG und ähnliche Gesetze sicherlich mehrere Gp an Daten umfassen.

Die wichtigsten Bestimmungen sind sicherlich, daß der Fahrer eines Fahrzeugs einen gültigen Führerschein/Pilotenschein (den richtigen von insgesamt 27) vorweisen und das Fahrzeug eine gültige Allgemeine Betriebserlaubnis (ABE) haben muß. Dazu kommt die allseits beliebte Präambel der StVO (V.2052.3), die "... ständige Vorsicht und gegenseitige Rücksicht ...". Gerade die letzten Punkte sind sicherlich für einen beruflichen Rigger nicht ganz einfach einzuhalten ...

Im folgenden finden Sie eine Liste typischer Verkehrsvergehen. Die Zahlen stehen für die verhängten Geldstrafen/Führerscheinentzug/Haftstrafen.

Verkehrsvergehen

Geschwindigkeitsüberschreitungen	
bis 25%	200¥
bis 50%	1.000¥
bis 100%	2.500¥/3m/-
darüber	10.000¥/1j/3m
Falschparken	20¥-500¥
Falschparken im Sicherheitsbereich*	500¥+
div. Verkehrsvergehen**	20¥-5.000¥/bis 2j/- -2j/6m+
Gefährlicher Verkehrseingriff***	2k¥/1j/-
Führen eines Fahrzeugs ohne gültigen Führerschein	5k¥/3m/-
Führen eines Fahrzeugs ohne gültige ABE****	20k¥/1j/6m
Führen eines unlizenziert bewaffneten Fahrzeugs	50k¥/-/6m
Besitz eines unlizenzierten Sicherheitsfahrzeugs	50k¥/-/1j
Besitz eines unlizenzierten Militärfahrzeugs	50k¥/-/1j

Verwendung eines Fahrzeugs zur Durchführung eines Verbrechens erhöht die Anklagekategorie übrigens immer auf Schweren Raub, Schwere Körperverletzung etc. Der Einsatz von Fahrzeugwaffen impliziert immer eine vorsätzliche Verwendung, d.h., es gibt mit Fahrzeugwaffen keinen Totschlag, sondern nur Fahrlässigkeit oder Mord.

*) keine Haftung für Beschädigung des Fahrzeugs bei Entfernung

**) von Unzureichender Kennzeichnung von Gefahrgütern über das Nichtbeachten von Licht- und Verkehrsleitsignalen bis zu Fahren unter Einfluß betäubender Substanzen oder Gerätschaften

***) darunter fallen auch sämtliche illegalen Eingriffe ins All-Netz

****) z.B. unlizenziert gerigigte Fahrzeuge

AAM	142	Gauss-Kanonen	140	Scheibenbruch	119
Ablenkkörper	146	Gelände. Auswirkungen	112 f.	Scheinwerfer	133
Abwurftanks. Flugzeuge	135	Gelände. Luftkissenfahrzeuge	113	Schlechte/Furchtbare Umstände (Modifikator)	112
AGM	142	Geländeaufhängung	126	Schleudersitz	136
Aktive Aufhängung	126	Geländehandlung	110. 126	Schwebemodus. Treibstoffverbrauch	114
Aktive Wärmeabschirmung	128	Geländereifen	133	Schwenkscheinwerfer	133
Amphibienpaket	135	Geschütztürme	138f.	Schwieriges Gelände	113
APPS	131	Geschwindigkeit (Fahrzeug-Attribut)	110. 124f.	Schwimmer. Schwimmppaket	133
Arbeitsbedingungen (Modifikator)	123	Geschwindigkeitsüberschreitung	147	Seitenwagen	133
Auf Wände prallen	120	GridLink	132. 147	Sensoren	111. 121. 133. 143f.
Aufbau-/Abbauzeit (von Drohnen)	111	Große/Sehr Große Version (Modifikator)	112	Sensorenstufe. Hundeverstand und	o
Ausfahrbare Fernsteuereturm	139	Großer Geschützturm	138	Sensorunterstützte Zielerfassung	121
Ausfahrturm	138	Grundzeitraum (Bauen und Reparieren)	123	Sicherheitsfahrzeuge	123. 137. 147
Außengesteile	139	Grundzeitraum (Verfügbarkeit)	110	Sicherheitsstreifen	133
Außenturm	138	Handling (Fahrzeug-Attribut)	110. 126f.	Signatur (Fahrzeug-Attribut)	110. 121. 127f.. 143f.. 146
Austausch des Motors	124	Hardpoint	135. 137f.	Situationsmodifikatoren	112
Autokanone	140	Haussysteme	146	Sitzbank	134
Automatische Granatwerfer	141	Hochleistungsmotoren	124	Sitze (Fahrzeug-Attribut)	110
Autopilot	129f.	Hochleistungsstreifen	133	Slave Port. Fernsteuerdeck	115
B/R-Fertigkeiten	123	Höchstgeschwindigkeit	110	Smartlink II	145
Barrieren	119. 120	Hundeverständ	115. 145	Solarzellen	134. 147
Basishandling	126	Initiativbestimmung. Fahrzeugkampfrunde	116. 117	Spezialzubehör	135f.
Beschuß beweglicher Ziele	119	Integrierte Steuerung	136	Sprachabwehrwürfel	120
Beschuß fliegender Ziele	120	Intelligenzstufe (einer Lenkwaffe)	121	Sprachwidderstandsprobe	120
Betrunkene Fahrer (Modifikator)	112	Kampf (Manöver)	116	Städtische Umgebung (Modifikator)	115. 121
Boden-Luft-Raketen (SAM)	141	Kämpfende Fahrzeuge	116	Standardfracht	111
Boosting	siehe Turboaufladung	Kampfpoolwürfel (beim Crash)	118	Standardzubehör	129ff.
Bootstrumpf	130	Kampfzauber gegen Fahrzeuge	120	Start- und Landebahnen	114
Cabriodach	130	Kartenchips	129f.	Steuerpool	112. 114 f.. 117. 119. 129. 145f.
Chaffs & Flares	146	Kastenanhänger	132	Steuerpool. Zuteilung von Würfeln aus dem	116
Crash. Power- und Schadensniveau	118	Klappsitz	134	STOL (Short Takeoff and Landing)	111. 114
Crash. Schaden an Insassen	118. 130. 131. 134	Kleiner Geschützturm	138	Straßenbedingungen	145
Crash. Schadenswiderstand	118. 130. 131. 134	Komplexe Steuereinrichtung (Modifikator)	112	Straßenhandlung	110
Crashkäfig	130	Krähenfüße	146	Straßenindex	110
Crashprobe	117. 118. 120	Kühlanshänger	132	Stressfreie Situation (Modifikator)	112
Dachgepäckträger	131	Kühlsysteme	128	Stresssituation (Modifikator)	112
Datenverbindung	131. 136	Ladeeinheit (LE)	110. 129	Suchscheinwerfer	133
Diebstahlsicherung	131	Landungs-/Startprofil	111	SunCell	134
Direkter Sichtkontakt (Modifikator)	115. 121	Landungs-/Startprofil. Landebahnen	114	Tageslichtscheinwerfer	133
Drehbolzenaufsätze	137	Landungs-/Startprofil. Treibstoffverbrauch	114	Tankanhänger	132
Drohnenhalterung. -hangar	135	Lasersysteme	141	Topcase	131
Dualreifen	133	Lebenserhaltungssystem	132	Treibstoff	114. 147
ECCM	111. 143f.	Leichte Fahrzeug-Autokanone	140	Tuning	124
ECM	111. 143	Lenkwaffen	138f.. 142	Turboaufladung	124
ECM bei sensorunterstützter Zielerfassung	121	Lenkwaffen. Mindestdistanz	122	Überladung	111
ECM eingesetzt (Modifikator)	115. 121	Lenkwaffenfeuer	121	Überrollbügel	134
ECM/ECCM von Ausrüstungsgegenständen	144	Lenkwaffenwerfer	142	Ungelenkte Mehrfachraketen	141
Einsatz von B/R-Fertigkeiten	123	LKF	siehe Luftkissenfahrzeuge	Unterbrochener Sichtkontakt (Modifikator)	115. 121
Einsatz von Fahrzeugfertigkeiten	112	Lock-On-Zeit	145	Unvertrautes Fahrzeug (Modifikator)	112
Einsatzdauer (von Drohnen)	111	Luft-Boden-Raketen (AGM)	142	Unwegsames Gelände	113
Einstieg (Fahrzeug-Attribut)	110	Luft-Luft-Raketen (AAM)	142	Vektorschubmaschinen. Treibstoffverbrauch	114
Einstöpseln	145	Luftkissenfahrzeuge und Gelände	113	Verbesserte Aufhängung	126
Elektrischer Sturm (Modifikator)	115	Luftkissenfahrzeuge. Crash von	113	Verbesserte Lenksysteme	127
Elektronikfach	131	Luftkissenfahrzeuge. Treibstoffverbrauch	114	Verbesserte Ruderkontrolle	127
Energie/Treibstoff / Fahrzeug-Attribut)	110. 128. 135	Manipulationszauber. schädigende	120	Verbesserung der Geschwindigkeit	124
Entfernung des Autopiloten	126	Mikroturm	138	Verbesserung der Panzerung	127
Entfernung von Riggersystemen	126	Militärfahrzeuge	123. 137. 147	Verbesserung der Signatur	127. 146
EnviroSeal	131. 132	Miniaturierte Komponenten (ECM/ECCM)	144	Verbesserung des Handlings	126
Externer Frachtraum	131	Minikanonen	141	Verbesserung des Rumpfes	127
Fahrgastsicherheitssystem	131	Mittlerer Geschützturm	138	Verbrauch (Fahrzeug-Attribut)	110
Fahrzeug-Attribute	110 f.	Modifikatoren. Fahrzeugschaden	122	Verfolgende Fahrzeuge	116
Fahrzeug-Handlungen und -Befehle. Autopilot	115	Motorenversagen	125	Verfolgung. -Manöver	116
Fahrzeug-Tuning	123 ff.	Motorenversiegelung	131	Verfolgungsjagd. Treibstoffverbrauch	114
Fahrzeugadapter	136	Munitionskapazität	139	Verfügbarkeit	110. 129. 147
Fahrzeugbetrieb	112 ff.	Nachladen von Fahrzeugwaffen	139	Verkehrsvergehen	147
Fahrzeuge im Kampf	116 ff.	Nachschlagemöglichkeiten (Modifikator)	123	Versstärkter Sitz	134
Fahrzeuge und Recht	147	Normales Gelände	113	VSTOL (Very Short Takeoff and Landing)	111. 114
Fahrzeugkampf	116	Offenes Gelände	112 f.	VTOL (Vertical Takeoff and Landing)	111. 114
Fahrzeugkampfrunde	116	Ölwerfer	146	Waffenaufsätze	137ff.
Fahrzeugkampfrunde. Anzahl der Handlungen	117	Optische Zielerfassung	122	Waffenaufsätze. flaktauglich	138
Fahrzeugkampfrunde. Durchführen d. Handlungen	116	Panzerkanonen	140	Waffenaufsätze. Trucks	139
Fahrzeugkampfrunde. Initiativbestimmung	116. 117	Panzerung (Fahrzeug-Attribut)	110. 118. 119. 127	Wasserversiegelung	131
Fahrzeugkampfrunde. Positionsproben	116	Passive Geräuschmaskierung	128	Wasserwerfer	141
Fahrzeugkampfrunde. relative Entfernung	117	Passive Radarmaskierung	146	Werkzeug	123
Fahrzeugkampfrunde. Steuerpoolwürfel	116	Passive Wärmeabschirmung	127	Zerstörung von Drohnen	122
Fahrzeugkampfrunde. zurückgelegte Entfernung	117	Physische Kampfzauber	120	Zuladung. Fahrzeug-Attribut	110
Fahrzeuglaser	141	PIL	siehe Pilot)	Zusätzliche Treibstoffkapazität	128
Fahrzeugmontierte Waffen	121	Pilot (Fahrzeug-Attribut)	110. 129f.	Zweiteuerung	135
Fahrzeugpanzerung	119	Positionenproben	114. 116 f.	Zwillingsaufsatz	137
Fahrzeugschadensmodifikatoren	122	Preis	110		
Fahrzeugssteuereinrichtung	112. 114f.	Pritschenanhänger	132		
Fahrzeugwaffen	137ff.	Railguns	140		
Fahrzeugwaffen. Nachladen	139	Raketen	138f.. 141f.		
Fahrzeugwaffen. Reichweiten	140	Raketenfeuer	122		
Fahrzeugzubehör	129ff.	Raketenwerfer	141		
Falschparken	147	Rammen	117. 118		
Feedbackschaden	122	Reifen	132f.		
Fernlenkadapter	115. 136	Reisegeschwindigkeit	110		
Fernsteuerdeck	114. 115	Relative Entfernung	117		
Fernsteuerdecks und ECCM	115. 144	Reparatur von Fahrzeugen	124		
Fernsteuerdecks. kybernetische	115	Rigger am Steuer (Modifikator)	112		
Fernsteuerturm	138	Rigger und Haussysteme	146		
Festausatz	138	Rigger. Reaktion und Fahrzeuginitiative	114		
Firmpoints	139	Riggerkontrolle	siehe Fahrzeugsteuereinrichtung		
Flaktaugliche Aufsätze. -türme	120	Rigidbody-System	146		
Fliehende Fahrzeuge	116	Ringaufsatz	137		
Flucht (Manöver)	116	Rotations-Autokanone	141		
Fluchtprobe	116. 118	Rotations-Sturmkanone	141		
Flugzeit von Raketen	146	Rückstoßdämpfung	137f.		
Flugzeuge mit Schwimmern. Landebahnen	114	Rumpf (Fahrzeug-Attribut)	110. 118. 119. 127		
Fly-by-Wire-System	127	SAM	141		
Fracht (Fahrzeug-Attribut)	111	Schaden an Insassen	118. 130. 131. 134		
Frachtanhänger	132	Schadenswiderstand. Crash	118. 130. 131. 134		
Frachtcontainer	132	Schadenswiderstand. Waffeneinsatz	119. 133. 134		
Gasversiegelung	131	Schalensitz	133		

Tabellen

Ablauf der Fahrzeugkampfrunde	116
Bauen & Reparieren	123
Bewegliche Ziele	119
Crashproben	118
ECCM-Stufen	144
ECM-Stufen	143
Fahrzeugschadensmodifikatoren	122
Fahrzeugwaffen	140
Fernsteuerungs-Modifikatoren	115
Fluchtproben-Modifikatoren	119
LKF-Geländekategorien	113
Miniaturierte Komponenten	144
Modifikatoren bei Fahrzeugbedienung	112
Modifikatoren für Positionsproben	117
Motorenwechsel	125
Rammen	118
Sensorstufen	143
Sensorunterstützte Zielerfassung	121
Start- und Landebahnen	114
Treibstoffverbrauch	114
Überladung	111
Verkehrsvergehen (optional)	147



SHADOWRUN

DAS CYBERPUNK-ROLLENSPIEL VERSION 2.01 D/

CHARAKTERDATENBLATT

RIGGERIN/RIGGER

ATTRIBUTE		ZUSTANDSMONITOR				KARMA	
KONSTITUTION		LEICHTE BETBG.	MITTLERE BETBG.	SCHWERE BETBG.	TÖDL. BETBG.		
SCHNELLIGKEIT		MW +1 INIT -1	MW -2 INIT -2	MW -3 INIT -3		BEWUSST- LOS	KARMAPPOOL
STÄRKE							
CHARISMA							
INTELLIGENZ							
WILLENSKRAFT	REACTION	MW +1 INIT -1	MW -2 INIT -2	MW -3 INIT -3		BEWUSST- LOS	GUTES KARMA
ESSENZ							
MAGIE	INITIATIVE	LEICHTE WUNDE	MITTLERE WUNDE	SCHWERE WUNDE	TÖDL. WUNDE		REPUTATION
ÜBERÄHHLIGER KÖRPERLICHER SCHADEN						TODESGEFAHR!	

FERTIGKEITEN		HAUPTFAHRZEUG		ZUSTANDS-MONITOR
FERTIGKEIT	STUFE	TYP		ZERSTÖRT>
		HANDLING	REACTION/INITIATIVE (GERIGGT):	
		GESCHWINDIGKEIT	ANMERKUNGEN	
		RUMPF		
		PANZERUNG		
		SIGNATUR		
		AUTOPilot		SCHWER> MW +3 / INIT -3
		SITZE	BEWAFFNUNG	
		VERBRAUCH		
		ZULADUNG		MITTEL> MW +2 / INIT -2
		TÜREN		
		MOTOR/TREIBSTOFF		LEICHT>
		SENSOREN/ECM/ECCM		MW +1 / INIT -1

CHARAKTERSKIZZE

NOTIZEN

AUSRÜSTUNG

CONNECTIONS/INFOS

ZWEITFAHRZEUG/DROHNE			
TYP			
HANDLING	REAKTION/INITIATIVE (GERIGGT)		
GESCHWINDIGKEIT	ANMERKUNGEN		
RUMPF			
PANZERUNG	BEWAFFNUNG		
SIGNATUR			
AUTOPilot			
SITZE	TÜREN		
VERBRAUCH	MOTOR/TREIBSTOFF		
ZULADUNG	SENSOREN/ECM/ECCM		
LEICHT	MITTEL	SCHWER	ZERSTÖRT
MW +1 INIT +1	MW +2 INIT -2	MW +3 INIT -3	

DROHNE**FAHRZEUG**

TYP	ZUSTANDS-MONITOR
WERT	ZERSTÖRT>
HANDLING	
GESCHW.	
RUMPF	SCHWERER> SCHADEN
PANZERUNG	
SIGNATUR	
AUTOPilot	MITTL.> SCHADEN
SENSOREN	
ECM/ECCM	LEICHTER> SCHADEN

ANMERKUNGEN

TYP	ANMERKUNGEN		
HANDLING			
GESCHWINDIGKEIT			
RUMPF			
PANZERUNG			
SIGNATUR			
AUTOPilot			
SITZE	TÜREN		
VERBRAUCH	MOTOR/TREIBSTOFF		
ZULADUNG	SENSOREN/ECM/ECCM		
LEICHT	MITTEL	SCHWER	ZERSTÖRT
MW +1 INIT -1	MW +2 INIT -2	MW +3 INIT -3	

DROHNE**FAHRZEUG**

TYP	ZUSTANDS-MONITOR
WERT	ZERSTÖRT>
HANDLING	
GESCHW.	
RUMPF	SCHWERER> SCHADEN
PANZERUNG	
SIGNATUR	
AUTOPilot	MITTL.> SCHADEN
SENSOREN	
ECM/ECCM	LEICHTER> SCHADEN

ANMERKUNGEN

TYP	ANMERKUNGEN		
HANDLING			
GESCHWINDIGKEIT			
RUMPF			
PANZERUNG			
SIGNATUR			
AUTOPilot			
SITZE	TÜREN		
VERBRAUCH	MOTOR/TREIBSTOFF		
ZULADUNG	SENSOREN/ECM/ECCM		
LEICHT	MITTEL	SCHWER	ZERSTÖRT
MW +1 INIT -1	MW +2 INIT -2	MW +3 INIT -3	

DROHNE**FAHRZEUG**

TYP	ZUSTANDS-MONITOR
WERT	ZERSTÖRT>
HANDLING	
GESCHW.	
RUMPF	SCHWERER> SCHADEN
PANZERUNG	
SIGNATUR	
AUTOPilot	MITTL.> SCHADEN
SENSOREN	
ECM/ECCM	LEICHTER> SCHADEN

ANMERKUNGEN

TYP	ANMERKUNGEN		
HANDLING			
GESCHWINDIGKEIT			
RUMPF			
PANZERUNG			
SIGNATUR			
AUTOPilot			
SITZE	TÜREN		
VERBRAUCH	MOTOR/TREIBSTOFF		
ZULADUNG	SENSOREN/ECM/ECCM		
LEICHT	MITTEL	SCHWER	ZERSTÖRT
MW +1 INIT -1	MW +2 INIT -2	MW +3 INIT -3	

DROHNE

TYP _____

ZUSTANDS-MONITOR

WERT

ZERSTÖRT> _____

HANDLING

GESCHW.

RUMPF

PANZERUNG

SIGNATUR

AUTOPilot

SENSOREN

ECM/ECCM

SCHWERER>
SCHADENMITTL.>
SCHADENLEICHTER>
SCHADEN

ANMERKUNGEN

FAHRZEUG

TYP _____

ANMERKUNGEN

HANDLING _____

GESCHWINDIGKEIT _____

RUMPF _____

PANZERUNG _____

SIGNATUR _____

AUTOPilot _____

SITZE _____

TÜREN _____

VERBRAUCH _____

MOTOR/TREIBSTOFF _____

ZULADUNG _____

SENSOREN/ECM/ECCM _____

LEICHT

MITTEL

SCHWER

ZERSTÖRT

MW +1

INIT -1

MW +2

INIT -2

MW +3

INIT -3

DROHNE

TYP _____

ZUSTANDS-MONITOR

WERT

ZERSTÖRT> _____

HANDLING

GESCHW.

RUMPF

PANZERUNG

SIGNATUR

AUTOPilot

SENSOREN

ECM/ECCM

SCHWERER>
SCHADENMITTL.>
SCHADENLEICHTER>
SCHADEN

ANMERKUNGEN

FAHRZEUG

TYP _____

ANMERKUNGEN

HANDLING _____

GESCHWINDIGKEIT _____

RUMPF _____

PANZERUNG _____

SIGNATUR _____

AUTOPilot _____

SITZE _____

TÜREN _____

VERBRAUCH _____

MOTOR/TREIBSTOFF _____

ZULADUNG _____

SENSOREN/ECM/ECCM _____

LEICHT

MITTEL

SCHWER

ZERSTÖRT

MW +1

INIT -1

MW +2

INIT -2

MW +3

INIT -3

DROHNE

TYP _____

ZUSTANDS-MONITOR

WERT

ZERSTÖRT> _____

HANDLING

GESCHW.

RUMPF

PANZERUNG

SIGNATUR

AUTOPilot

SENSOREN

ECM/ECCM

SCHWERER>
SCHADENMITTL.>
SCHADENLEICHTER>
SCHADEN

ANMERKUNGEN

FAHRZEUG

TYP _____

ANMERKUNGEN

HANDLING _____

GESCHWINDIGKEIT _____

RUMPF _____

PANZERUNG _____

SIGNATUR _____

AUTOPilot _____

SITZE _____

TÜREN _____

VERBRAUCH _____

MOTOR/TREIBSTOFF _____

ZULADUNG _____

SENSOREN/ECM/ECCM _____

LEICHT

MITTEL

SCHWER

ZERSTÖRT

MW +1

INIT -1

MW +2

INIT -2

MW +3

INIT -3