

SHADOWRUN

10743

RIGGER 3.01D



RIGGER 3.01D



FANTASY PRODUCTIONS

INHALT

EINLEITUNG	6	Über den Wolken	20
LEBEN AUF DER ÜBERHOLSPUR	7	Leinen los	21
Fahrzeuge im Alltag	7	Andere Spezialisten	21
Lizenzen und Registrierung	9	DER RIGGER	22
Versicherung	9	Charaktererschaffung	22
Reisen	9	Auswahl der Attribute	24
Moderne Gefahren	10	Auswahl der Fertigkeiten	24
Fahrzeuge der Sechsten Welt	11	Neue Fertigkeiten	24
Steuerungssysteme	11	Optionale Regel: Manöverspezialisierung	25
Unfallschutzsysteme	12	Wahl der Ressourcen	25
Sicherheitssysteme	12	Würfelpools	25
Elektronische Systeme	12	Gaben und Handicaps	25
Nummernschilder	13	Rigger und Implantate	25
Sonderausstattung	13	Datenbuchen	25
Automatische Steuerung	13	Die Fahrzeug-Steuereinrichtung	26
AutoNav-Systeme	13	ASIST-Rückkopplung	27
GridGuide	15	Rigger und andere Implantate	27
GridGuide-Komponenten	15	Weitere Rigger-Implantate	28
GridGuide-Hosts	15	Rigger und Cybermantie	28
Verkehrsmanagement	15	Rigger und Magie	28
Gesetzhüter	15	Instandhaltung und Betriebskosten	29
Abdeckung	15	Betriebskosten	29
GridGuide und Elektronische Kriegsführung	16	Lebensstil	29
Hacking	16	SENSOREN UND ELEKTRONISCHE KRIEGSFÜHRUNG	30
GridLink	16	Spezielle Sensorenregeln	30
Fernwartung	16	Hinzufügen/Aufrüsten von Komponenten	30
Fernabschaltung	17	Blinde Zonen	32
Fahrzeug-Hacking	17	Energienstufen und Schiffssensoren	32
Fahrzeugtransponder	17	Electronic Deception (ED)	32
Nummernschilder	17	Electronic Counter-Deception (ECD)	32
Videoüberwachung	17	Sonar	33
Fernabschaltung manipulieren	18	Passives Sonar	33
Drohnen	18	Aktives Sonar	33
Power Player	19	Aufwirbelung	34
Pole Position: Ares Macrotechnology	19	Thermoklinen	35
Dicht gefolgt von: Saeder-Krupp	19	Elektronische Kriegsführung	35
Straßenkämpfer	19	Infiltration von Fernsteuernetzwerken	36
Dritter Gang	19	MJI	37

Regenerierung des MIJI-Schadens	40	Schiffe und Magie	58
Wiederherstellung verlorener Trägersignale	40	Hexerei	58
Neustart des Fernsteuernetzwerks	40	Geister	59
DROHNEN	41	U-Boote	59
Das Fernsteuernetzwerk	41	Tiefe	60
Netzwerklisten	42	Unterwassergelände	60
Einbau des Fernsteuerdecks	42	Unterwasserdrohnen	60
Auswurfschock	42	Torpedos	60
Gruppennetzwerke	42	U-Boot-Kampf	60
Das BattleTac-IVIS	43	BESONDERE FAHRZEUGREGELN	61
IVIS-Probe	43	Besondere Fahrzeugattribute	61
IVIS-Pool	43	Rumpf	61
Pilotstufen	44	Treibstoff	62
Autosofts	44	Wirtschaftlichkeit	62
Roboter	44	Aufbau-/Zerlegungszeit	62
Lernpool	44	Start-/Landeprofil	62
Oberste Direktive	44	ED/ECD	62
Initiative	44	Lernpool	62
Dronen, Roboter und die Matrix	44	Stress	62
SICHERHEITSRIGGER	45	Anwendung von Stress	63
Geschlossene SimSinn-Systeme	45	Stress und Systemversagen	64
Der Sicherheitswert	46	Heben und Ziehen von Objekten	64
GSS-Komponenten	46	Lastproben	64
Aktive Sicherheitsrigger	46	Bedingungen	64
Wahrnehmung durch ein GSS	46	Nebenwirkungen von Lastproben	65
Vorteile eines GSS	48	Langstreckentransporte	65
Handlungen in einem GSS	48	Anhänger	65
Freie Handlungen	48	Monorails und Schienenfahrzeuge	66
Einfache Handlungen	48	Mechanische Arme und Beine	66
Komplexe Handlungen	48	Armproben	66
Zugriff auf Sicherheitssysteme	49	Fertigkeitsproben	67
Erster Schritt: Zugangspunkt anzapfen	49	Nahkampfangriffe	67
Zweiter Schritt: Verschlüsselung überwinden	49	Mechanische Beine	67
Dritter Schritt: Systemkonfiguration und -protokolle anpassen	50	Luftkissenfahrzeuge	67
Vierter Schritt: Riggerkampf	50	Lufffahrzeuge	68
Matrix-Angriffe auf Sicherheitssysteme	50	Gipfelhöhe	68
SCHIFFE UND UNTERSEEBOOTE	51	Tiefflug	68
Schiffsattribute	51	Start und Landung	68
Geschwindigkeit und Aufwirbelung	52	Low-Altitude-Vehicles (LAVs)	69
Schiffsrumpf	52	Semiballistische und Suborbitalmaschinen	69
Schiffspanzerung	52	Semiballistische Flugzeuge	69
Signatur (Normal/Sonar)	52	Suborbitalflugzeuge	71
Sonar	52	ERWEITERTE REGELN	72
Tauchtiefe	52	Variabler Energieverbrauch	72
Schiffsoperationen	52	Aufgebrauchter Treibstoffvorrat	74
Crews	52	Flugmanöver	74
Gelände	54	Drohnen	75
Schiffeskampf	54	Treibstoffqualität	75
Fahrzeugfaktor	54	Operationskosten	75
Rammen	54	Berechnung der Operationskosten	75
Auf Grund laufen	55	Operationskosten und reguläre Instandhaltung	75
Entern	55	Qualitätsfaktor	76
Schiffswaffensysteme	55	Komplexer Aufbau	76
Kampf mit Anti-Schiff-Raketen und Torpedos	55	Montagsmodell	76
Raketen und Torpedos mit erhöhter Reichweite	56	Optimierter Aufbau	77
Abwehrsysteme	56	Prachtexemplar	77
Schiffsschaden	57	Prototyp/Gebrauchtwagen	77
Anti-Schiff-Waffen und normaler Schaden	57	Sicherheitsmodell	77
Schiffe und normaler Schaden	57	Sicherheitsmängel	77
Schadenskontrolle	57	Spezialanfertigung	77
Leckschlagen	58	Stabilität	77
Sinken	58	Störanfälligkeit	77
Schiffsreparatur	58	Subsystemschaden	77
		Hinweise zu Subsystemschäden	78
		Reparatur von Subsystemschäden	80



Alternative Fahrzeugkampfgeln	80	Electronic Warfare	99
Fahrzeuge und normaler Kampf	80	Performance Profile (Fahrzeugart)	100
Alternativer Ramm- und Aufprallschaden	81	Sharpshooter	100
Alternative Regeln für Sensorproben	82	Anderes Spielzeug	100
Optionale Regel: Geschütz	83	Smartschild	100
Elektrische Transmitterabstrahlung	83	Ölsprüher	100
Zielerfassung abschütteln	84	Transponderbibliothek-Chip	100
Erweiterte Fernsteuerregeln	84	Rauchgenerator	101
Programmierte Drohnenkommandos	84	Nagelstreifen	101
Backup-Kanäle	84	Unterbrecherchip	101
Serversystem für Schädelinterne Fernsteuerdecks	85	Schockstreifen	101
Erweiterte Regeln für Elektronische Kriegsführung	85	FAHRZEUGDESIGN	102
Reichweite und teilweise MIJI-Angriffe	85	Der Designprozess	102
MIJI auf mehrere Kanäle	85	Auswahl des Chassis	104
Funkfeuer	85	Auswahl des Antriebes	110
Drücker	85	Hinzufügen von Designoptionen	111
NEUES SPIELZEUG	86	Hinzufügen von Fahrzeugmodifikationen	112
Fahrzeugwaffen	86	Berechnung des Fahrzeugpreises	113
AN/EDQ-12 Air-Defense Naval Directed-		Fahrzeugdesignoptionen	114
Energy Weapons System (ANDREWS)	88	Spieldinformationen	114
Ares Firelance Fahrzeuglaser	88	Funktionelle Steigerungen	115
Harpunenkanone	88	Designverbesserungen	116
Bordgeschütze	88	Extras	119
FN Piranha Mini-Torpedo Launcher	89	Robotoptionen	120
Aztechnology Relámpago Medium Railgun	89	Spielleiterentscheidung	121
Ares Vaporizer Heavy Railgun	89	FAHRZEUGMODIFIKATION	122
Ares Vengeance & Vanquisher Miniguns	89	Der Modifikationsprozess	122
Ares Vigilant & Victory Autocannons	91	Fahrzeugteile	124
Aztechnology Xicohtencatl Light Railgun	91	Der Mechaniker	124
Fahrzeugmontierte Raketen und Torpedos	91	Do-it-yourself	124
Saab-Saker AIM-11R	91	Gewicht- und Platzanforderungen	124
UM-199 Kingfisher	91	Berücksichtigung von Modifikationen beim Fahrzeugdesign	124
Mitsubishi-GM Outlaw	91	Modifikationen	124
Textron Rocket-Assisted Self-Contained Mine System	92	Modifikations- und Designspezifikationen	125
Loral-Vought Silencer Advanced Anti-Radiation		Antriebsmodifikationen	125
Munitions (AARM)	92	Modifikationen der Steuersysteme	127
Anti-Schiff-Raketen und Torpedos	92	Modifikationen der Schutzsysteme	131
RUR-15D Anti-Submarin Rocket	92	Signaturmodifikationen	134
Javelot Aerial Defense Missile	93	Modifikationen an Waffenhalterungen	135
MK 197 Multi-Role Advanced Capability Torpedo	93	Modifikationen an elektronischen Systeme	142
UGM-188 Sea Saber	93	Zubehör	148
SS-N-49 Sirocco	94	FAHRZEUGLISTE	156
Torpedoköder	94	Ein Fahrzeug finden	156
Torpedosonde	94	Die legale Methode	156
Cyberware	94	Connections	157
Schlangenaugen-Interface	94	„Leihen“	157
Schlangenaugen FDDM-Modul	96	Klassifizierte Fahrzeuge	157
Cyberdeck-Komponenten	96	Autos	158
Systemsteuerungsemulator (SSE)	96	Boote	172
Fernsteuerdeck-Komponenten	96	Drohnen	176
Multimedia-Display	96	Flugzeuge	184
BattleTac™-FDDM	96	Hovercrafts	188
BattleTac™-IVIS	96	Motorräder	191
Trampstecker	98	Rotormaschinen	194
Interkom	98	Schiffe	199
Fernsteuerdeck-Biofeedback-Filter	98	Spezialfahrzeuge	201
Fernsteuerungs-Verschlüsselungsmodul (FSVM)	98	Unterseeboote	204
Rigger-Entschlüsselungsmodul	98	Vektorschubmaschinen	206
Riggerprotokollemlator	99	ANTRIEBSTABELLE	208
Signalverstärker	99	CHASSISTABELLE	215
Speicherbank	99	FAHRZEUGBOGEN	219
Autosofts	99	FERNSTEUERUNGSBOGEN	220
Clearsight	99	FAHRZEUGÜBERSICHT	221
Datalink	99		

RIGGER-HANDBUCH 3.01D – CREDITS

Autoren

Jon Szeto, Rich Tomasso

Zusätzliche Texte

Rob Cruz, David Lyons, Michelle Lyons, Richard Mulvihill,
Kenneth Peters, John Schmidt, Michael Yates

Produktentwicklung

Rob Boyle, Michael Mulvihill

Lektorat FASA

Rob Cruz, Michelle Lyons, Michael Yates

Shadowrun Development

Line Developer

Michael Mulvihill

Assistant Developer

Rob Boyle

Redaktion FASA

Donna Ippolito, Sharon Turner Mulvihill, Davidson Cole,
Rob Cruz, Michelle Lyons, Michael Yates

Künstlerische Redaktion

Cover Art

Mark Zug

Illustrationen

Doug Andersen, Tom Baxa, Peter Bergting, Joel Biske,
Doug Chaffee, Thorsten Felden, Tom Fowler, Mike Jackson,
Scott James, Jeff Laubenstein, John Paul Lona, Kevin Long,
Larry McDougal, Dave Martin, Jim Nelson, Mark Nelson,
Terese Nielsen, Ralf Paul, Tom Peters, Zach Plucinski, Steve Prescott,
Stefanie Schmidt, Shane White, Mark Zug

HERSTELLUNG FANPRO

Übersetzung aus dem Amerikanischen

Mario Hirdes

Redaktion

Frank Werschke

Satz, Layout und Covergestaltung

Frank Werschke

Lektorat

Doris Heinzmann, Frank Werschke

Fahrzeugkonvertierung und -neudesign

Jens Ullrich, Janko Weßlowsky

Belichtung

DTP-Studio Meyer, Düsseldorf

Druck

Druckerei Krull GmbH, Neuss

Spezieller Dank geht an:

Jens Ullrich für die unermüdliche Fehlersuche.
Tobias Hamelmann für die Lösung eines Gasproblems.
Ed Preis für russische Fahrzeugnamen.
Sabine Haubold für die Katze.

BISHER SIND BEI FANTASY PRODUCTIONS FOLGENDE SHADOWRUN-PRODUKTE ERSCHIENEN:

Shadowrun 2.01D	10700	Chrom & Dioxin	10727
Silver Angel 2.01D	10701	Nordamerika-Quellenbuch	10728
Straßensamurai-Katalog	10702	Harlekins Rückkehr	10729
DNA/DOA	10703	Schattenlichter	10730
Asphalttschungel	10704	Kompodium	10731
Mercurial	10705	Almanach der Hexerei	10732
Grimoire	10706	Walzer, Punks & Schwarzes ICE	10733
Flaschendämon	10707	High Tech & Low Life	10734
Deutschland in den Schatten	10708	Handbuch Konzernsicherheit	10735
Schlagschatten	10709	Cyberpiraten	10736
Virtual Realities 2.01D	10710	Konzernkrieg	10737
Dreamchipper	10711	Länder der Verheißung	10738
Königin Euphoria	10712	Spielleiterschirm / Critter	10739
Handbuch der Erwachten Wesen 1:		Shadowrun 3.01D	10740
Nordamerika	10713	First Run	10741
Shadowtech	10714	Schattenzauber 3.01D	10742
Harlekin	10715	Rigger 3.01D	10743
Die Universelle Bruderschaft	10716	Arsenal 2060	10744
Rigger-Handbuch	10717	Renraku-Arktologie: Shutdown	10745
Brennpunkte	10718	Mensch und Maschine 3.01D	10746
Seattle-Quellenbuch	10719	Matrix	10747
Kreuzfeuer	10720	Das Jahr des Kometen (In Vorb.)	10748
Drachenjagd	10721	Brainscan	10749
Cybertechnology	10722	Unterwelt-Quellenbuch	10750
Real Life	10723	Kompodium 3.01D	10751
Megakons	10724	Deutschland in den Schatten II (In Vorb.)	10752

Es handelt sich hierbei um eine Bibliographie und nicht um ein Verzeichnis der lieferbaren Titel; es ist leider unmöglich, alle Titel ständig vorrätig zu halten. Bitte fordern Sie bei Ihrem Händler oder direkt beim Verlag ein Verzeichnis der lieferbaren Shadowrun-Produkte an. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Sollten Sie noch Fragen zu **Shadowrun** haben, kontaktieren Sie uns unter folgender Adresse:

Fantasy Productions GmbH,

Postfach 1416,

40674 Erkrath

oder unter [HTTP://WWW.FANPRO.COM/](http://www.fanpro.com/)

Anmerkung der deutschen Redaktion

Wie Sie sicher feststellen werden, ist dieses Buch 24 Seiten dicker als das amerikanische Original. Und trotzdem ist der verbliebene Platz so gering, dass ich Sie hier in aller Kürze informieren muss.

Dieses Buch enthält nicht nur wesentlich mehr Bilder, folgend dem Grundsatz, den wir schon mit dem Arsenal 2060 verfolgt haben, sondern auch weniger Fehler. Wir haben einige größere Änderungen an Regeln, Fahrzeugen und Ausrüstung vorgenommen, die auch in die nächste Druckauflage der amerikanischen Version dieses Buches mit übernommen werden. Darüber hinaus finden Sie neue Fahrzeugchassis, alle Fahrzeuge aus den älteren deutschen Publikationen sowie zahlreiche komplett neue Fahrzeuge, die speziell für dieses Buch angefertigt wurden, um einige bestehende Lücken zu schließen. Sollten Sie also Unterschiede zwischen der aktuellen deutschen und amerikanischen Version vorfinden, gelten im Zweifelsfall die hier enthaltenen als 'offiziell'.

In diesem Sinne, viel Spaß auf der Überholspur!

~ Frank „Crazy“ Werschke

Shadowrun® ist ein eingetragenes Warenzeichen von Wizkids LLC.

Rigger 3™ ist ein Warenzeichen von Wizkids LLC.

Copyright © 2001 by FASA Corporation.

Copyright der deutschen Ausgabe © 2001 by Fantasy Productions GmbH,

Erkrath, Germany.

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.

ISBN 3-89064-743-X

Printed in Germany

1 2 3 4 5 6 06 05 04 03 02 01

EINLEITUNG

Rigger 3.01D ist ein fortgeschrittenes Regel- und Ausrüstungsbuch für alle Schmiermaxen, Gearheads, Hobbyschrauber und alle anderen, die ihr Gehirn mit Fahrzeugen oder Drohnen verschmelzen. *Rigger 3.01D* erweitert und ergänzt bestehende Regeln für das Rigggen und Drohnen aus dem *Shadowrun-Grundregelwerk 3.01D* und bietet Informationen über Nichttrigger und Fahrzeuge sowie ein schnelles Fahrzeugkampfsystem für Situationen, in denen die Dramaturgie mehr zählt als realistische Aufprallregeln.

Neben jeder Menge neuer Ausrüstung bietet *Rigger 3.01D* eine Zusammenstellung von Material aus bereits veröffentlichten *Shadowrun*-Publikationen, die nicht mehr gedruckt werden oder noch auf den Regeln von *Shadowrun 2.01D* basieren. Hierzu gehören unter anderem Informationen aus dem *Rigger 2*, *Kreuzfeuer*, *Straßensamuraikatalog*, *Aztlan*, *Cyberpiraten* und *Real Life*. Alle Verweise auf *Shadowrun*-Regeln beziehen sich auf *Shadowrun 3.01D*. Andere Regelbücher, die zusammen mit diesem Buch verwendet werden können, sind das *Shadowrun-Kompendium 3.01D*, *Mensch und Maschine 3.01D*, *Matrix* und das *Arsenal 2060*.

Rigger 3.01D beginnt mit dem Kapitel *Leben auf der Überholspur*, das eine kurze Darstellung von Fahrzeugen im Alltag enthält. Das Kapitel beschreibt, wie Fahrzeuge im Jahr 2061 benutzt werden, vom Führerschein über Zulassung und Versicherung bis hin zu elektronischen Interfaces und autonomer Fahrzeugsteuerung. Darüber hinaus wird das GridGuide-System beschrieben (sowohl für legale Fahrer, als auch für Rigger, die LoneStar austricksen wollen) und ein Blick auf Diebstahlsicherungen, das Hacken von Fahrzeugen und auf normale Sicherheitssysteme geworfen. Das Kapitel schließt mit einem *Who-is-Who* der Fahrzeugbauer.

Die Attribute, Fertigkeiten (auch einige neue), Gaben, Handicaps, Würfelpools und Ressourcen, die wichtig für einen Rigger sind, werden im Kapitel *Der Rigger* behandelt. Die Ausrüstung und die Implantate, die ein Rigger braucht, um ein Fahrzeug oder eine Drohne richtig zu riggen, werden ebenso beschrieben wie Regeln für Wartung und Lebensstil.

Das Kapitel *Sensoren und Elektronische Kriegsführung* deckt Methoden ab, mit denen sich Rigger vor ihren Freunden und Feinden verstecken können. Regeln für das Hinzufügen und Aufrüsten von Komponenten, über den Toten Winkel von Sensoren, Schiffs- und Langstreckensensoren und sogar Sonar werden ebenfalls vorgestellt. Elektronische Kriegsführung wird eingeführt, um Spielern neue Angriffs- und Verteidigungsformen an die Hand zu geben, und reicht von einfacher Signalstörung bis hin zur nichtautorisierten Steuerung der Drohnen und Fahrzeuge eines anderen Riggers.

Die wichtigsten Werkzeuge eines Riggers sind Drohnen. Das Kapitel *Drohnen* stellt zusätzliche Optionen für den Einsatz von Drohnen vor, einschließlich Regeln für Autosofts – hoch entwickelte Drohnensoftware, die Drohnen größere Freiheit und Intelligenz verschafft. Von einer Drohne mit Autosoft ist es nur ein kleiner Schritt bis zu einem ausgewachsenen Roboter (die ebenfalls in diesem Kapitel behandelt werden).

Rigger können einfach alles „fahren“ – dazu gehören auch spezielle Sicherheitssysteme. Diese *Sicherheitsrigger* sind eine wichtige Säule im Kampf gegen Shadowrunner und kontrollieren Gebäude anstelle von Fahrzeugen. Regeln für das Hacken von verriggtten Sicherheitssystemen werden ebenfalls in diesem Kapitel vorgestellt.

Das Kapitel *Schiffe und Unterseeboote* stellt wirklich große Marineschiffe vor. Daneben enthält es auch ausführliche Informationen

über Unterseeboote, die im *Shadowrun*-Universum zunehmend an Bedeutung gewinnen. Neue Attribute wie Schiffsrumpf, Schanzkleid und Sonar werden eingeführt und beschrieben, zusammen mit Regeln für den Schiffskampf und Schaden (von Rammsschaden über Entern bis hin zu Leckschäden und dem Sinken von Schiffen).

Das Kapitel *Besondere Fahrzeugregeln* behandelt alle Regeln, die charakteristisch für spezielle Fahrzeuge und Fahrzeugarten sind. Es bietet auch fortgeschrittene Regeln für Treibstoff, Wirtschaftlichkeit, Start und Landung sowie den Aufbau und die Zerlegung von Drohnen. Fahrzeugstress – der unsichtbare Schaden am Fahrzeug – wird ebenfalls beschrieben. Schließlich enthält das Kapitel Regeln für das Heben und Ziehen von Objekten, Anhänger, Langstreckentransporte, mechanische Arme und Beine, Hovercrafts, Flugzeuge und Suborbitalmaschinen.

Im Abschnitt *Optionale Regeln* werden Regeln für Fahrzeugkampagnen vorgestellt, zum Beispiel Treibstoffregeln für unterschiedlichen Treibstoffverbrauch, optionale Regeln für Langzeitwartung, Gaben und Handicaps für Fahrzeuge und Schaden an Fahrzeugsubsystemen. Andere fortgeschrittene Regeln verschaffen einen tieferen Einblick in die Funktionsweise von Fernsteuerdecks und die Elektronische Kriegsführung. Ferner werden zwei alternative Regelsysteme für den Kampf vorgestellt. Das erste System integriert Fahrzeuge in den Standardkampf, während das zweite System die Ramm- und Aufprallregeln einem deutlichen Facelifting unterzieht. Beide Systemen können mit den existierenden *SR3.01D*-Regeln kombiniert werden.

Neues Spielzeug bietet jede Menge Ausrüstung für den echten Techfreak. Zu den vorgestellten Waffen gehören Raketen, Torpedos und sogar Harpunenkanonen. Es werden Accessoires für Fernsteuerdecks, neue Cyberware-Pakete, Cyberdeck-Komponenten und anderes Handwerkzeug vorgestellt – von Autosofts über Ölprüber bis hin zu Smartschildern.

Nichts wünscht sich ein Rigger sehnlicher, als sein eigenes Fahrzeug zu bauen. Das Kapitel *Fahrzeugdesign* gibt den Spielern alle Werkzeuge in die Hand, die er genau zu diesem Zweck benötigt. Neben Chassis und Antrieben enthält das Kapitel alle Designdetails die man braucht.

Ein eigenes Fahrzeug zu entwerfen ist zwar cool, aber es gibt auch jede Menge Modifikationen und Optionen, mit denen ein Spieler bereits existierende Fahrzeuge aufmotzen kann. Das Kapitel *Fahrzeugmodifikation* deckt dieses Gebiet mit fast 100 unterschiedlichen Modifikationen vollständig ab. Von ultramoderner Panzerung bis hin zu Nitro-Injektoren für den Extrakick bietet es alles, was das Riggerherz begehrt. Daneben bietet das Kapitel Regeln für Mechaniker, für das Auftreiben von Ersatzteilen und für ihren Einbau.

Die *Fahrzeugliste* ist eine vollständige Sammlung aller existierenden Fahrzeuge, die komplett an die aktuellen Regeln von *Rigger 3.01D* angepasst wurden. Die Liste enthält nicht nur die Werte der Fahrzeuge, sondern auch Beschreibungen und die Namen ähnlicher Modelle, die vom Spielleiter alternativ genutzt werden können. Das Kapitel bietet auch Regeln für Shadowrunner, die sich von Fahrzeughaltern ein Fahrzeug „ausleihen“ wollen.

Das Buch schließt mit ausführlichen Chassis- und Antriebstabellen ab, die für das Fahrzeugdesign benötigt werden und endet mit einem Datenblatt für Fernsteuernetzwerke und Drohnen sowie einigen nützlichen Tabellen zum schnellen Nachschlagen.

LEBEN AUF DER ÜBERHOLSPUR



Fahrzeuge (und ihre kleinen Brüder, die Drohnen) gelten im *Shadowrun*-Universum als selbstverständlich. Ihnen fehlt der Glamour von Cyberware, der Glanz der Magie und der Hype der Matrix. Und doch würde die Welt ohne sie stillstehen, schließlich würde niemand mehr an den Ort gelangen, an der er möchte. Wenn die Mägie die Seele der Gesellschaft der Sechsten Welt ist und die Matrix ihr Gehirn, dann sind Fahrzeuge ihr Blut.

Das folgende Kapitel beschreibt die Rolle, die Fahrzeuge im Alltag der Welt von *Shadowrun* spielen.

FAHRZEUGE IM ALLTAG

Aus mehreren Gründen befinden sich heutzutage weniger Fahrzeuge im Eigentum von Privatpersonen als noch zu Beginn des 21. Jahrhunderts. Die Verfügbarkeit preiswerter, sicherer und schneller öffentlicher Verkehrsmittel ist wohl die Hauptursache für diese Entwicklung – sie sind wirtschaftlicher als eigene Fahrzeuge, für die man Treibstoff kaufen muss, die versichert werden müssen und gewartet werden wollen. Außerdem ist die Wahrscheinlichkeit, im eigenen Auto überfallen oder durch einen GridGuide-Ausfall lahm gelegt zu werden, um einiges niedriger. Darüber hinaus haben die zahlreichen geschützten Enklaven, die sich selbst versorgen, und die Möglichkeit der Telearbeit den Bedarf an Automobilen enorm gesenkt. Smog und andere sichtbare Aspekte der Umweltverschmutzung haben das Umweltbewusstsein der Menschen gefördert und halten viele Leute davon ab, sich ein eigenes Auto zuzulegen.

Die Erfordernisse des Lebens in einer modernen Großstadt haben dafür gesorgt, dass wirtschaftliche Kompaktwagen und Motorräder erheblich beliebter sind als Benzin schluckende Pick-Ups und Sport Utility Vehicles (SUVs). Fahrzeuge, die gerade groß genug sind, um eine oder zwei Personen aufzunehmen, und die einen kleinen Kofferraum haben, sind einfacher zu parken und zu pflegen und werden oft mit preiswertem Strom oder Methan angetrieben.

Dieser Trend bedeutet nicht, dass schnelle und große Benzinschlucker auf der Strecke geblieben sind. Mit Benzin (und auch Diesel) angetriebene Fahrzeuge werden von den Hardlinern unter den Umweltschützern zwar noch immer geächtet, doch zumeist handelt es sich bei diesen Fahrzeugen um Transportlaster und leistungsstarke Sportwagen. Außerdem sind selbst die Fahrzeuge, die heutzutage den höchsten Schadstoffausstoß haben, umweltfreundlicher als die meisten Fahrzeuge aus dem späten 20. Jahrhundert.

Ungeachtet dieser Entwicklung gelten Fahrzeuge in vielen Kreisen noch immer als Statussymbol bzw. als ein Zeichen persönlicher Freiheit. Go-Gangs und Streuner treten besonders heftig für die Unabhängigkeit und den Nervenkitzel eines Lebens auf dem Asphalt ein, doch auch zahlreiche andere Subkulturen genießen den Geist der Mobilität.



LIZENZEN UND REGISTRIERUNG

Obwohl sich Shadowrunner meist nicht darum kümmern, gehört doch einiges an Behördenrennerei dazu, wenn man ein Fahrzeug legal besitzen und nutzen möchte. Ein Führerschein oder die richtige Versicherung für den Thunderbird, zumindest aber gefälschte Dokumente, können einem Rigger die ein oder andere Nacht hinter Gittern ersparen.

Führerschein

Die meisten Staaten verlangen einen Führerschein, wenn man ein Fahrzeug fahren möchte, das größer ist als ein Motorroller. Die Voraussetzungen für den Erwerb eines Führerscheins sind unterschiedlich, umfassen jedoch in der Regel eine Fahrprüfung und einen schriftlichen Test, mit dem ein Fahrer die Kenntnis der Verkehrsregeln nachweist. Genau wie jede andere wichtige Information wird der Führerschein zum Betrieb eines Fahrzeuges mit der SIN verknüpft und auf einem registrierten Credstick gespeichert. Zu den gespeicherten Daten gehören auch Beschränkungen (Brillen, Fahrzeugklassen und so weiter) sowie Unfalldaten, Verstöße gegen die Verkehrsregeln und die damit im Zusammenhang stehenden Strafen (z.B. Führerscheinentzug) und andere Informationen, die in dem jeweiligen Staat für wichtig erachtet werden. Der Führerschein ist auch mit dem persönlichen Bankkonto verknüpft, damit die Bußgelder für Verkehrsünden automatisch abgebucht werden können.

Pilotenscheine unterliegen weitaus strengeren Anforderungen, besonders für größere Luftfahrzeuge, Helikopter und Thunderbirds. Je nach Größe und Komplexität des Luftfahrzeugs reichen diese Anforderungen von einigen wenigen Theoriestunden und einer Sim-Sinn-Simulation bis hin zu Tausenden von Flugstunden mit kleineren Luftfahrzeugen und mehrere Tage dauernden Prüfungen.

Viele Staaten und extraterritoriale Konzerne haben Abkommen getroffen, so dass ein Fahrzeugführer sich nicht noch einmal einer Prüfung unterziehen muss, um in anderen Gebieten dieser Welt ein Fahrzeug zu steuern. Dies gilt insbesondere für die meisten nordamerikanischen und europäischen Staaten.

Fahrzeugregistrierung

In den meisten Staaten verlangen die Gesetze, dass der Eigentümer eines Fahrzeuges sein Fahrzeug anmeldet bzw. registriert. Der Eigentümer bekommt ein Nummernschild und die Anmeldung ist eine Voraussetzung für den Abschluss einer Versicherung. Genau wie beim Führerschein werden die Registrierungsdaten auf dem registrierten Credstick des Fahrzeughalters gespeichert. Die Registrierungsgebühren (darunter fallen auch Fahrzeugsteuern) sind in der Regel relativ niedrig und belaufen sich im Durchschnitt auf etwa 50 Nuyen pro Fahrzeug und Jahr. Wenn ein Fahrzeugführer mit einem nicht angemeldeten Fahrzeug angehalten wird (was natürlich auch bedeutet, dass er das Fahrzeug nicht versichert hat), hat dies meist die sofortige Beschlagnahmung des Fahrzeugs zur Folge.

Die Registrierungsdaten werden meistens mit anderen Informationen verknüpft, wie zum Beispiel der SIN des Eigentümers, dem Transponder- und, falls vorhanden, dem mobilen Komcode des Fahrzeugs.

Gefälschte Dokumente

Sowohl Führerscheine als auch Registrierungsdaten können gefälscht werden, was jedoch ziemlich schwierig ist und besser von Experten aus der Unterwelt erledigt werden sollte. Die Kosten für gefälschte Dokumente sind identisch mit den Preisen für gefälschte Credsticks und werden in dem Abschnitt *Gefälschte Credsticks und IDs*, S. 239, SR3.O1D, erläutert.

Das Frisieren bereits existierender Führerschein- und Registrierungsdaten ist beinahe genauso schwierig. Hierzu müssen die si-

cheren Dateien der jeweiligen Behörde geknackt und modifiziert werden. In der Regel sind die Hosts dieser Behörden mit Orange-Schwer oder Rot-Durchschnitt klassifiziert und gegen Matrix-Angriffe gut geschützt.

VERSICHERUNG

Wer ein Fahrzeug zulassen möchte, muss es fast immer versichern und die entsprechende Versicherung ist meistens der größte Kostenfaktor beim Betrieb eines Fahrzeugs. Als Faustregel mag gelten, dass die jährlichen Versicherungsprämien etwa 1 Prozent des Grundpreises eines Fahrzeuges betragen. Eine Vollkasko-Versicherung, die sogar selbst verursachte und verschuldete Schäden übernimmt, kostet meist zwischen 2 und 3 Prozent des Grundpreises pro Jahr. Durch Unfälle und Bußgeldverfahren können diese Prämien erheblich steigen.

Eine Versicherung bringt allerdings den Vorteil mit sich, dass die Versicherung bei einem Unfall die Reparaturkosten oder sogar den Anschaffungspreis für einen Neuwagen erstattet. Versicherungen zahlen allerdings nicht, wenn das Fahrzeug zum Zeitpunkt des Unfalls für illegale Aktivitäten genutzt wurde. Wer ein Fahrzeug ohne Versicherung führt, wird meist mit Führerscheinentzug, einer Beschlagnahmung des Fahrzeuges und einer saftigen Geldbuße bestraft (manchmal sogar alles gleichzeitig).

REISEN

Genau wie alles andere, was mit Technik zu tun hat, ist das Steuern eines Fahrzeuges im Jahr 2060 vielfältiger als in der guten alten Zeit.

Straßen und Autobahnen (Highways)

Der Straßenverkehr hat sich überall in der Welt kaum verändert. Der Verkehr wird noch immer mit Ampeln und Verkehrszeichen gelenkt und in einigen Staaten fährt man noch immer auf der linken Straßenseite (England, Hongkong, Australien und Japan). In den meisten Megaplexen wurden Verkehrsmanagement- und Navigationssysteme wie zum Beispiel GridGuide (siehe S. 15) installiert, um Verkehrsstaus zu vermeiden und Fahrzeuge an Unfallstellen vorbeizusteuern. Systeme wie GridLink (siehe S. 16) versorgen elektrische Fahrzeuge direkt auf der Straße mit Energie. Viele Straßen haben Spuren, die ausschließlich für Drohnen und selbstgelenkte Fahrzeuge bestimmt sind, und senken die Gefahren, die von chaotisch gesteuerten manuell gelenkten Fahrzeugen ausgehen. Trotz dieser Maßnahmen sind Verkehrsstaus noch immer an der Tagesordnung, besonders wenn die Grid-Systeme gestört sind oder sogar ganz ausfallen.

Öffentliche Verkehrsmittel und Taxi-Unternehmen

In jeder Stadt gibt es ganze Flotten aus Bussen, mit denen besonders während der Hauptverkehrszeiten große Menschenmassen transportiert werden. U-Bahnen, Schwebebahnen und Monorails gelangen ebenfalls zum Einsatz. In bestimmten Städten oder Gegenden sind diese Verkehrsmittel mit Müll verschmutzt und mit Graffiti dekoriert. Obwohl diese Verkehrsmittel vergleichsweise günstig sind, wirken sie für Fremde oft wie Irrgärten und Diebe und Betrüger treiben dort ihr Unwesen. Zu den häufigsten Sicherheitsmaßnahmen gehören Kameras und Panicbuttons, doch mitunter werden auch Drohnen, bewaffnete Gardisten und Schutzhunde eingesetzt.

Taxis sind in vielen Städten noch immer ein alltäglicher Anblick. Sie können mit einer einfachen Matrix-Message gerufen werden und in den Innenstädten sieht man sie an fast jeder Kreuzung. Minivans kommen mittlerweile häufiger zum Einsatz als normale Autos, denn sie können mehr Fahrgäste und Gepäck transportieren und bieten genügend Platz für Trolle. Um die Fahrer gegen Überfälle und



andere Verbrechen zu schützen, hat der Fahrer elektronisch die Kontrolle über die Türen. Darüber hinaus ist der hintere Bereich der Fahrgastzelle durch eine verspiegelte Panzerglasscheibe (Barrierrstufe 8) vom Fahrer getrennt. Einige Taxis verfügen über Sicherheitssysteme, mit denen Störenfriede gewaltfrei außer Gefecht gesetzt werden können (z.B. Neurostun-Systeme oder Taser-Platten in den Sitzen). Oftmals werden die Fahrzeuge auch mit Kameras überwacht; die Bilder werden entweder aufgezeichnet oder an eine Zentrale gesendet.

Immer öfter werden auch automatische Taxis eingesetzt, mit denen die Personalkosten der Taxi-Unternehmen erheblich gesenkt werden. Diese Drohnentaxis sind ein beliebtes Ziel für Bandengewalt und Randalierer, weshalb sie meist nur in besseren Gegenden eingesetzt werden.

Helikopter und Kipprotor-Maschinen und Luftschiffe (LTAs) sind beliebter denn je und besonders Konzern-Execs nutzen sie gern und oft. Viele Konzernklaven betreiben eigene Lufttaxi-Unternehmen und ermöglichen es den Angestellten, weit über dem ungewaschenen Pöbel zu reisen, der zu den Hauptverkehrszeiten im Stau steckt.

Nur wenige Taxi-Unternehmen wagen sich in die Barrens oder ähnliche gefährliche Gebiete mit Sicherheitsstufen von D, E oder Z (siehe S. 108, *New Seattle*). Einige waghalsige Rigger betreiben spezielle Taxi-Unternehmen in solchen Gegenden. Sie haben Namen wie „Combat Cab“ und bieten ihre Dienste in den Schatten an. Diese Rigger steuern bewaffnete und gepanzerte Fahrzeuge und machen ganz bestimmt keine Reklame. Die Gebühren sind hoch, doch in Gegenden, in denen ein Spaziergang nicht ratsam ist, sind diese Taxis ihr Geld durchaus wert.

Züge, Wasserverkehr und Fluglinien

Fast überall auf der Welt gibt es noch normalen Zugverkehr, auch wenn dieser in Nordamerika oft nur noch für Frachttransporte genutzt wird. In Europa ist es noch immer üblich, zwischen zwei Städten oder Ländern mit dem Zug zu reisen.

In vielen Gebieten wurden normale Züge und U-Bahnen durch Monorails ersetzt. Monorails sind Bahnen, die auf einer einzelnen Schiene fahren. Sie sind schneller, sicherer, wirtschaftlicher und meist auch leiser.

Maglev-Bahnen sind Monorails, die mit der Magnetschwebetechnik angetrieben werden. Sie sind weitaus schneller als kon-

ventionelle Züge und werden meist für Städteverbindungen eingesetzt.

Boote und Schiffe haben sich in den vergangenen Jahrzehnten kaum verändert, obwohl sich die schnelleren Tragflächenboote vor allem im Bereich der Fährverbindungen steigender Beliebtheit erfreuen. Mini- und Mikrotauchboote gelten besonders bei der Konzernelite als trendy, sind aber auf Grund des enormen Kostenfaktors nicht sehr wirtschaftlich und eignen sich nicht für den Massentransport.

Langstreckenflüge sind seit der Einführung von High-Speed-Civil-Transport-Jets (HSCT-Jets), Semiballistischen Flugzeugen und Suborbitalflügen weitaus schneller geworden. HSCT-Jets sind Überschallflugzeuge, die nach dem Vorbild der Concorde konstruiert wurden und ungefähr mit dreifacher Schallgeschwindigkeit reisen. Suborbitalflugzeuge reisen mit Hilfe leistungsfähiger SCRAMjet-Turbinen in der äußeren Erdatmosphäre. Sie erreichen eine Höhe von bis zu 23 Kilometer und fliegen mit fast Mach 8. Semiballistische Flugzeuge sind eher Raketen als Flugzeuge. Sie starten und landen genau wie konventionelle Flugzeuge. Nach dem Start begeben sie sich jedoch in eine fast vertikale Position und starten Triebwerke, deren Schub sie in einer parabolischen Flugbahn aus der Atmosphäre in das Weltall katapultiert. Eine Reise von Tokio nach Seattle dauert mit einem schnellen HSCT-Jet etwa vier Stunden und mit einem Semiballistischen oder Suborbitalflugzeug weniger als eine Stunde.

MODERNE GEFAHREN

Obwohl moderne Technologien die Sicherheitsstandards der meisten Transportmittel erhöht haben, hat sich die Zahl der Gefahren durch die wachsende Ungleichheit zwischen der Unterschicht und den Megakons und die Phänomene der Erwahten Welt im Laufe der letzten Jahrzehnte erhöht.

Go-Gangs und Highway-Gangster

Die größte Gefahr geht in einem Sprawl von gewalttätigen Go-Gangs aus. In der Nacht werden die Highways zu einem Spielplatz für gefährliche Gangs. Go-Gangs fahren meist schnelle und billige Motorräder, tragen Gebietsstreitigkeiten aus, terrorisieren Norms aus purem Spaß an der Freude und spielen Katz und Maus mit den Cops. Car-jacking, Überfälle (Go-Gangs nennen ihre Gebühren gerne „Wegezoll“) und Angriffe sind die Lieblingsbeschäftigungen von

Go-Gangs, obwohl sich auch Fahrzeugkämpfe und Beschleunigungsrennen großer Beliebtheit erfreuen. Hin und wieder kommt es vor, dass Go-Gangs Straßenblockaden errichten oder sich in das Grid-Guide-System hacken, um Fahrzeuge in Hinterhalte zu lenken.

Auch die weiten Straßen der ländliche Gebiete außerhalb der Sprawls sind beliebte Jagdgebiete der herumstromernden Biker und Streuner. Diese Schlägerbanden verfügen meist über größere Maschinen und sind schwer bewaffnet. Vor allem aber setzen sie gerne Geländefahrzeuge ein und sind auch abseits des Asphalts mobil.

Die Sicherheitsagenturen reagieren unterschiedlich auf diese Gefahren. Da es aus logistischen Gründen unmöglich ist, alle Straßen zu patrouillieren, verteilen viele Polizeidienststellen Reiseratgeber und überlassen den Gangs in den Nachtstunden die Straßen. Wohlhabende Konzernklaven sind selbstverständlich hermetisch abgeriegelt und lassen Go-Gangs erst gar nicht hinein. Einige Sicherheitsagenturen versuchen, hart gegen Go-Gangs durchzugreifen. Sie überwachen die Gangs mit Drohnen und greifen mit massiver Gewalt durch. Schwer befestigte Straßenblockaden und -kontrollen sind keine Seltenheit und sollen sowohl Gangs als auch Fahrer mit nicht registrierten Fahrzeugen und Schmuggler einschüchtern. Zivilstreifen werden häufiger als früher eingesetzt, besonders Fahrzeuge mit photovoltaischer Farbkontrolle, die es den Streifen ermöglicht, die Fahrzeuge von einem Moment auf den nächsten zu „markieren“, falls es erforderlich ist.

Extraterritorialität

Zusammen mit der Balkanisierung und der starken Zunahme von Grenzen hat die Extraterritorialität der Konzerne zu einer noch höheren Zahl von Gebieten geführt, die nicht für alle zugänglich sind. Besondere Bedeutung hat diese Entwicklung in den Innenstädten erlangt, in denen die Gebäude extraterritorialer Megakonzerne einen eigenen Luftraum haben (der sich bis zu einer Höhe von 1.200 Metern kegelförmig über dem Gebäude erstreckt) und auf Luftraumverletzungen mit Raketenbeschuss oder noch schlimmeren Maßnahmen reagieren. Konzerne müssen ihren Luftraum kennzeichnen, um Luftreisende vor unerwarteten Abwehrmaßnahmen zu schützen.

Umweltbedingungen und Pannen

In der Sechsten Welt lauert eine unendliche Vielfalt von Gefahren auf Fahrzeuge. Viele paranormale Kreaturen betrachten Fahrzeuge scheinbar als eine Art „Dosenfutter“, andere Wesen sind einfach nicht vertraut genug mit der Metamenschheit, um einem sich nähernden Fahrzeug aus dem Weg zu gehen. Auch weltliche Gefahren stellen eine ständige Bedrohung dar – saurer Regen und Schlaglöcher von der Größe eines ausgewachsenen Trolls. Die Verkehrsmanagementsysteme arbeiten nicht fehlerfrei und fallen regelmäßig aus. Ein einziger Fehler kann dazu führen, dass Fahrzeuge stundenlang in einem Stau stehen oder sogar am Straßenrand stehen gelassen werden müssen, weil der Treibstoff ausgeht.

FAHRZEUGE DER SECHSTEN WELT

In den letzten fünfzig Jahren hat die moderne Technik das Automobil grundlegend verändert. Ob selbststeuernde Autonavigationssysteme oder umweltfreundliche Kraftstoffzellen – im Jahre 2061 verfügen Autos über Möglichkeiten, die sich Henry Ford oder Björn Saab nicht einmal in ihren wildesten Träumen vorstellen konnten. Darüber hinaus haben sich die Fahrgewohnheiten der meisten Leute durch die sozialen Auswirkungen der Informationsrevolution, des Erwachens und der weltweiten Balkanisierung erheblich verändert, was die Hersteller bei der Entwicklung neuer Modelle berücksichtigt haben.

STEUERUNGSSYSTEME

Viele Fahrzeuge werden noch immer ganz altmodisch von einem Menschen gelenkt, der Pedale, Getriebe und so weiter bedient. Fahrzeuge, die mit einem Datenport (siehe S. 128) ausgerüstet sind, können auch über eine Datenbuchse und ein ausrollbares Glasfaserkabel gesteuert werden. Wenn ein Fahrzeug außerdem mit einem Riggeradapter (auch Fahrzeugadapter genannt, siehe S. 130) ausgestattet ist, können Fahrer, die eine Riggerkontrolle implantiert haben, mit dem Fahrzeug verschmelzen. Beachten Sie, dass diese Fahrzeuge noch immer über manuelle Kontrollen verfügen, sofern nicht die Designoption *Keine manuellen Steuerelemente* (siehe S. 117) gewählt wurde.

Virtuelle Armaturen

Ein Charakter, der sich via Datenbuchse in ein Fahrzeug einstößt, sieht ein „virtuelles Armaturenbrett“. Dieses virtuelle Armaturenbrett verbessert die Wahrnehmung des Charakters mit SimSinn-Steuerelementen und -Anzeigen. Sensorische Daten (z.B. thermographische Bilder und Radarscans) und andere Informationen erscheinen auf der Windschutzscheibe oder werden im Stil eines „Head-up-Displays“ in einem virtuellen Sichtfenster eingeblendet. SimSinn-Buttons, virtuelle Schalthebel und andere Steuerelemente erscheinen auf glatten Oberflächen im Inneren des Fahrzeugs oder schweben im Raum und können minimiert oder ausgeblendet werden, wenn der User dies wünscht. Der Charakter kann jedenfalls weiterhin alles sehen und hören, was um ihn herum vorgeht (vor allem in der Fahrgastzelle), und behält die physische Kontrolle über seinen Körper.

Die Steuerung eines Fahrzeugs mit virtuellen Armaturen bringt gewisse Vorteile, aber auch einige Nachteile mit sich, die im Abschnitt *Datenbuchsen* auf S. 25 dargestellt werden.

Man in the Machine

Das Rigger eines Fahrzeugs geht um einiges weiter als die Steuerung mit virtuellen Armaturen. Wenn ein Rigger mit einer Maschine verschmilzt, erfährt er eine vollständig andere Wahrnehmung und verliert die gesamte Wahrnehmung seines eigenen Körpers. Das Fahrzeug wird sein Körper, und körperliche Aktionen werden in Befehle für das Fahrzeug übersetzt. Die Details dieser SimSinn-Erfahrung schwanken von Modell zu Modell. Manche Modelle übersetzen den sensorischen Input in eine Sicht aus der Vogelperspektive, während andere Modelle einen „Rundum-Fensterblick“ generieren.

Weitere Einzelheiten über das Rigger eines Fahrzeugs finden Sie in dem Abschnitt *Die Fahrzeug-Steuereinrichtung*, S. 25.

Andere Steuerungssysteme

Wenn ein Fahrzeug mit einem Fernlenkadapter (siehe S. 128) ausgestattet ist, kann es wie eine Drohne von einem Rigger mit einem Fernsteuerdeck kontrolliert werden. Drohnen können im Kapitänsmodus (siehe S. 154, *SR3.01D*) gelenkt werden, was der Nutzung von virtuellen Armaturen ähnelt. In diesem Fall erscheinen allerdings Pop-up-Fenster im Sichtfeld des Users, in die Sichtaufnahmen aller Drohnen, die Position aller Drohnen aus der Vogelperspektive oder beliebige andere Display-Informationen, die der User sehen möchte, eingeblendet werden. Falls ein Rigger (vorausgesetzt, dass er ein FSE-Implantat besitzt) eine Drohne direkt kontrollieren möchte, „springt“ er virtuell in eines der Fenster – daher stammt auch der Ausdruck „in eine Drohne springen“. Im Kapitänsmodus behält ein Rigger weiterhin den körperlichen Kontakt zu seiner unmittelbaren Umgebung; viele Rigger blenden jedoch jede andere Form von sensorischem Input aus, um nicht abgelenkt zu werden und sich ganz auf ihre Drohnen konzentrieren zu können.



Metamenschen

Da Zwerge und Trolle enorme Schwierigkeiten haben, ein Fahrzeug zu steuern, das für die Größe eines Menschen konzipiert wurde, müssen Fahrzeuge modifiziert werden, um den ungewöhnlichen Größen gerecht zu werden. Weitere Informationen finden Sie unter *Maßgeschneiderte Kontrollen*, S. 129.

UNFALLSCHUTZSYSTEME

Die meisten Staaten verlangen von den Herstellern, dass Fahrzeuge, die im Straßenverkehr genutzt werden sollen, mit Sitzgurten und Airbags für die vorderen Insassen ausgestattet werden. Viele Staaten verlangen auch, dass sich auch die Personen auf der Rückbank angurten, und ahnden Verstöße mit hohen Bußgeldern. Die meisten Shadowrunner und Sicherheitskräfte deaktivieren die Airbags, die bereits bei einem kleineren Aufprall ausgelöst werden können – im Falle eines Falles eine extreme Behinderung. Sitzgurte und Airbags können auch den schnellen Ausstieg erschweren, wenn ein Fahrzeug in einen Unfall verwickelt wurde.

Um die Insassen eines Fahrzeugs vor bestimmten Formen der Magie zu schützen, haben die meisten modernen Fahrzeuge getönte oder verspiegelte Fenster.

Als Sonderanfertigungen sind zahlreiche weitere Unfallschutzsysteme erhältlich (siehe S. 131), darunter unter anderem das Advanced Passenger Protection System (APPS), Sicherheitskabinen, Überrollbügel, Enviroseal-Systeme und sogar Lebenserhaltungssysteme. Einige Fahrzeuge sind gepanzert und verfügen mitunter sogar über spezielle Verteidigungssysteme wie zum Beispiel getarnte Panzerung und Smartpanzerung.

Unfallschutzregeln

Jedes Mal, wenn ein Fahrzeug durch einen Aufprall einen Schaden von Mittel oder höher oder auf Grund einer anderen Ursache einen Schaden von Schwer oder höher erleidet, würfeln Sie für jeden Airbag 1W6. Bei einem Ergebnis von 1-3 explodiert der Airbag und schränkt die Bewegungsfreiheit und Sicht des Insassen eine Kampfrunde lang ein. Ein Airbag wird automatisch ausgelöst, wenn der Schaden auf dem Zustandsmonitor einen Stand erreicht, an dem das Fahrzeug zerstört ist.

Wenn ein Charakter bei einem Aufprall oder Unfall angegurtet ist oder durch einen Airbag geschützt wird, wird das Schadensniveau für diesen Insassen um eine Stufe gesenkt.

Um einen Gurt anzulegen, benötigt ein Charakter in der Regel eine Komplexe Handlung. Das Abschnallen geht schneller und erfordert nur eine Einfache Handlung. Ein Charakter, der von einem Sitzgurt und/oder Airbag geschützt wurde, muss eine Stärke(4)-Probe schaffen, um aus dem Fahrzeug auszusteigen.

Airbags können relativ einfach mit einer Probe auf eine entsprechende Fahrzeug (B/R)-Fertigkeit gegen einen Mindestwurf von 4 deaktiviert werden. Der Grundzeitraum hierfür beträgt fünf Minuten. Beachten Sie, dass es für Motorräder weder Sitzgurte noch Airbags gibt.

SICHERHEITSSYSTEME

Im Jahr 2061 werden Fahrzeuge nicht mehr mit einem Schlüssel geöffnet oder gestartet. Stattdessen werden Standard-Magschlösser eingesetzt, die den berechtigten Fahrer mit Passcodes, Karten oder biometrischen Scans identifizieren. Je nach Sicherheitssystem können Fahrzeuge so programmiert werden, dass sie im Falle eines Missbrauchs einen lauten Alarm auslösen oder die Polizei benachrichtigen. In der Unterwelt bekommt man auch Sicherheitssysteme, die den Dieb mit Stromschlägen abschrecken oder Sprengstoffe auslösen.

Einige Sicherheitssysteme greifen auf die Fahrzeugsensoren zu und geben Warnungen ab, wenn sich jemand dem Auto zu sehr nähert, der nicht eine magnetische Karte bei sich trägt, die ihn als autorisierten Nutzer ausweist. Die meisten dieser Warnungen sind vorprogrammiert, doch manche Rigger modifizieren sie durch bedrohlichere Inhalte. Diese Systeme können auch so programmiert werden, dass sie aktiv werden, sobald ein Dieb das Fahrzeug berührt. Viele Sicherheitssysteme funktionieren mit einem einfachen Funksender, mit dem der Besitzer das System ein- und ausschalten kann, wenn er sich in der Nähe des Autos aufhält. Ausgefeiltere Systeme ermöglichen es dem Besitzer, sein Fahrzeug über Funk zu starten und zu bedienen.

Sicherheitssysteme und -optionen werden ausführlich ab S. 129 beschrieben. Systeme wie GridGuide bieten zusätzliche Sicherheitsoptionen (siehe S. 15).

Fahrzeugeinbruch und -diebstahl

Um in ein Fahrzeug einzubrechen, muss man das externe Magschloss des Fahrzeugs entsprechend der Standardprozedur überwinden (siehe S. 235, *SR3.O1D*) und die zusätzlichen Sicherheitssysteme überlisten. Wenn das Magschloss für die Fahrzeugsteuerung (manuell, Datenport oder Riggeradapter) ausgeschaltet wurde, kann das Fahrzeug gestartet, gesteuert und auf sonstige Weise bedient werden.

ELEKTRONISCHE SYSTEME

Autofahren macht nur halb so viel Spaß ohne einen Subwoofer und eine aufgemotzte Stereoanlage. Normale Autoradios gehören der Vergangenheit an und wurden durch moderne Chipplayer, Matrix-Radio und Auto-Trideosysteme ersetzt. Obwohl das Benutzen eines Sim-Players während der Fahrt verboten ist, haben viele Autos auch einen eingebauten Sim-Player. In einen Elektronikport, auch Elektronikbuchse genannt (siehe S. 144), der an die Energieversorgung des Fahrzeugs angeschlossen ist, kann fast jedes elektronische Gerät eingesteckt werden.

Bordcomputer

Im Jahr 2061 sind alle Fahrzeuge (auch Motorräder) mit Bordcomputern ausgestattet, die an das AutoNav-System, die Sensoren, die Sicherheitssysteme, den Datenport und/oder den Riggeradapter angeschlossen sind. Genau wie ein normaler Heimcomputer kann ein Bordcomputer Daten speichern, einfache Anwendungen starten und so weiter. Zwar verfügt ein Standardcomputer nur über 100 MP Speicher, doch für 20 Nuyen pro Megapuls kann der Speicher erhöht werden.

Matrix-Verbindung

In der Welt von *Shadowrun* verfügen die meisten Fahrzeuge über eine Matrix-Verbindung. Jeder Bordcomputer hat ein eingebautes Mobiltelefon, das über die Armaturen bzw. die virtuellen Armaturen bedient wird. Wenn der Besitzer für dieses Mobiltelefon einen Account bei einem Matrix Service Provider (MSP) hat (siehe S. 36, *Matrix*), kann er mit dem Telefon Anrufe entgegennehmen, Faxe empfangen und versenden und so weiter. Über die Matrix-Verbindung kann ein User sogar im Schneckenmodus auf die Matrix zugreifen (siehe S. 42, *Matrix*). Die Bordtelefone besitzen allerdings nicht die Bandbreite, die für eine SimSinn-Verbindung mit der Matrix erforderlich ist. Wenn ein Charakter mit einem Cyberterminal oder einem Cyberdeck in einem Fahrzeug in die Matrix möchte, benötigt er eine andere mobile Matrix-Verbindung (in der Regel Mobilfunk oder Satellit, siehe S. 57, *Matrix*).

Händler-MSP

Viele Automobilhersteller und -händler bieten eigene MSP-Dienste an, die auf die Bedürfnisse von Fahrern zugeschnitten sind. Oft bekommt ein Käufer beim Kauf eines Neuwagens ein Jahr lang einen kostenlosen MSP-Account. Mit diesen Accounts ist es möglich, mit dem eingebauten Trideo Matrix-Sendungen (siehe *MSP-Dienste*, S. 35, *Matrix*) zu empfangen. Viele dieser Fahrzeug-MSPs bieten zusätzliche Service-Leistungen an, wie zum Beispiel den Download von aktuellen AutoNav-Dateien, Wetter- und Verkehrsberichte, Notdienste und Zimmerbuchungen in Hotels und Tischreservierungen in Restaurants.

Fahrzeugtransponder

Die eingebauten Mobiltelefone dienen gleichzeitig als Transponder und senden ständig den Transpondercode, das Kennzeichen, das Fahrzeugmodell und die Geschwindigkeit an die unmittelbare Umgebung. Wenn das Fahrzeug über ein AutoNav-GPS-System verfügt, sendet der Transponder auch die Position des Fahrzeugs und seine Fahrrichtung.

Diese Transponder dienen unterschiedlichen Zwecken. Zunächst stellen sie eine zusätzliche Sicherheitsmaßnahme dar, denn das Fahrzeug kann von AutoNav-Systemen leichter erkannt werden. Die Signatur eines Fahrzeugs, dessen Transponder aktiv ist, wird um 1 gesenkt. Außerdem stehen sie in ständigem Kontakt mit Verkehrsmanagementsystemen wie zum Beispiel GridGuide (S. 15), die das Fahrzeug registrieren und dem Fahrer den Zugriff auf das GridGuide-System gewähren. Schließlich können die Fahrzeuge von Gesetzeshütern überwacht und identifiziert werden, die den Verkehr über GridGuide und ähnliche Systeme überwachen und Verstöße ahnden.

Selbstverständlich betrachten sowohl Shadowrunner als auch Sicherheitsagenturen einen Transponder als lästig, weshalb sie ihn entweder über den Bordcomputer deaktivieren oder ganz abklemmen. In manchen Staaten wird verlangt, dass die Transponder ständig aktiv sind. Wenn ein Fahrzeug ohne Transponder von GridGuide oder einem ähnlichen System registriert wird, wird das Nummernschild gescannt und der Eigentümer des Fahrzeugs via E-Mail von dem Problem in Kenntnis gesetzt – natürlich mit der Auflage, das Problem innerhalb von sieben Tagen zu beheben.

Für Zwecke des Jamming und der Elektronischen Kriegsführung weisen Transponder eine Energiestufe von 1 auf. Luftfahrzeuge und Schiffe verfügen über Transponder mit einer größeren Reichweite, deren Energiestufe 3 beträgt.

NUMMERSCHILDER

Die meisten Nummernschilder sehen aus wie ihre Vorgänger während der Jahrhundertwende. Es handelt sich um einfache Metallplatten mit einem alphanumerischen Kennzeichen. Die meisten Staaten verlangen, dass sowohl an der Vorderseite als auch an der Rückseite des Fahrzeugs ein Nummernschild angebracht wird, damit automatische Kameras das Fahrzeug jederzeit identifizieren können. Obwohl einige Staaten mit Strichcodes experimentiert haben, die mit Laserscannern gelesen werden können, hat sich die Bilderkennungstechnologie so stark weiterentwickelt, dass alphanumerische Kennzeichen auf Videoaufnahmen inzwischen leichter zu erfassen und zu identifizieren sind als die Strichcodes.

Die Polizei führt regelmäßig Zufallskontrollen durch, um Autos aufzuspüren, die gestohlen wurden oder deren Nummernschild nicht zu dem Fahrzeug passt.

SONDERAUSSTATTUNG

Die oben beschriebenen Systeme und Optionen sind nur einige wenige Beispiele für die Ausrüstung, mit der Fahrzeuge in der Welt von *Shadowrun* ausgestattet werden können. Es gibt viele andere Optionen, von Cabriolets bis hin zu SunCell-Batterien. All diese Optionen werden in den Kapiteln *Fahrzeugdesign* und *Fahrzeugmodifikation* beschrieben (siehe S. 102-155).

AUTOMATISCHE STEUERUNG

Metamenschen sind Sklaven der Bequemlichkeit und nichts ist bequemer, als sich zurückzulehnen und das Fahrzeug selbst navigieren und fahren zu lassen.

AUTONAV-SYSTEME

Annähernd jedes Fahrzeug, das fliegt, schwimmt oder fährt, verfügt über die ein oder andere Art von Autonavigation (meist kurz „AutoNav“ genannt). Die einfachste Form von Autonavigation ist ein Anti-Kollisionssystem, das mit Hilfe von Entfernungssensoren (in der Regel durch Ultraschall) feststellt, wenn sich ein großes Objekt (zum Beispiel ein Auto oder eine Person) zu sehr nähert, und entsprechend die Geschwindigkeit reduziert oder ein Ausweichmanöver einleitet. Auf Grund gesetzlicher Bestimmungen verfügen fast alle Fahrzeuge (selbst Motorräder) über dieses Standardsystem.

Weitere Einzelheiten über AutoNav-Systeme finden Sie auf S. 127.

Autonome AutoNav-Systeme

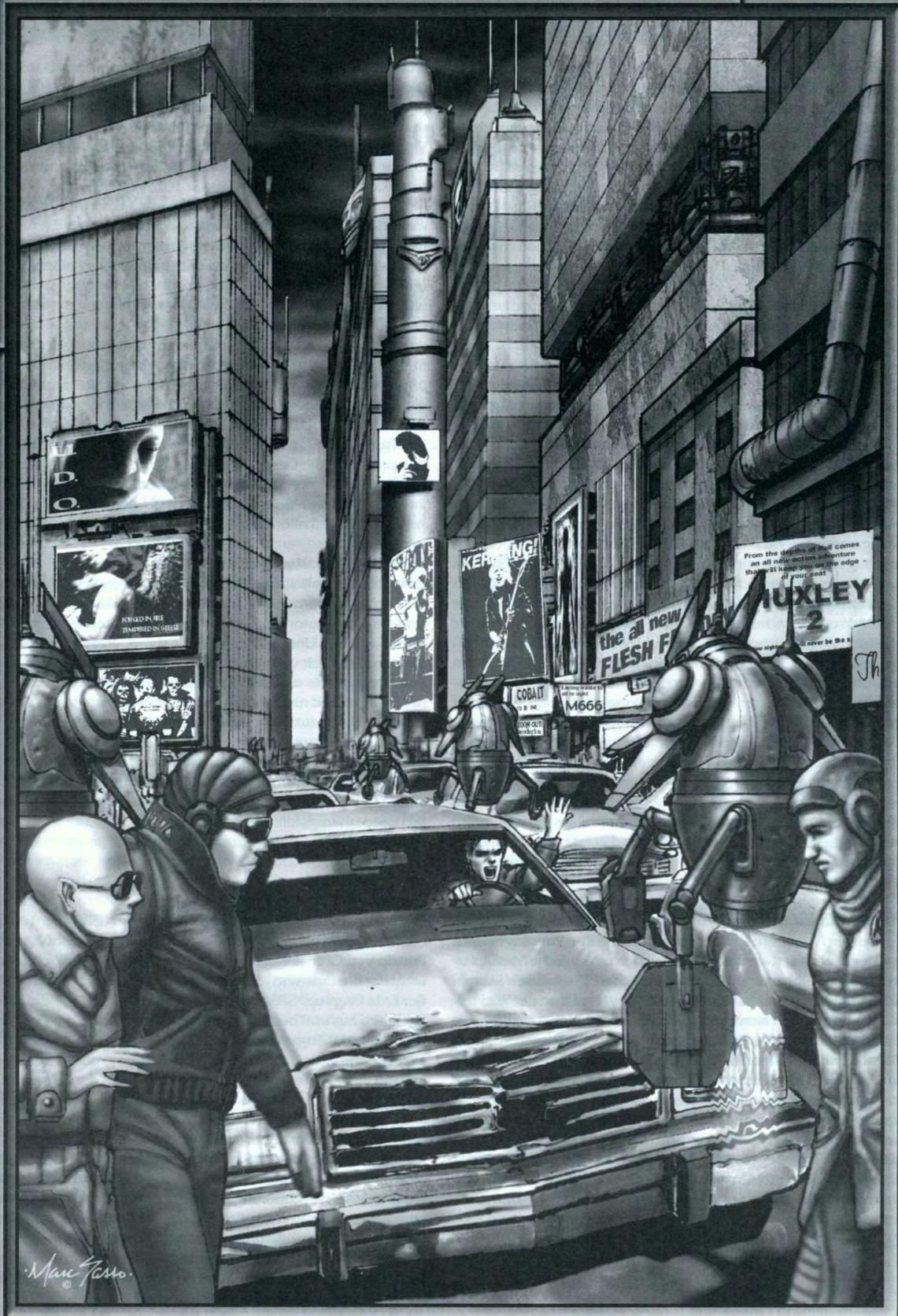
Obwohl Anti-Kollisionssysteme vorübergehend die Kontrolle über ein Fahrzeug übernehmen können, um einen Unfall zu vermeiden, sind sie nicht „autonom“. Autonome Navigationssysteme, die ein Fahrzeug ohne Unterstützung des Fahrers von A nach B steuern können, sind weit verbreitet, gehören aber noch nicht zur „Grundausstattung“. Die meisten autonomen AutoNav-Systeme arbeiten mit örtlichen Leit- und Verkehrsmanagementsystemen wie GridGuide (siehe S. 15) zusammen. Selbst Motorräder können mit autonomen AutoNavs ausgestattet werden, benötigen für diesen Zweck allerdings eine spezielle Gyrostabilisierung (siehe S. 129).

Wenn das autonome AutoNav-System ausfällt, wird der Fahrer automatisch benachrichtigt und die manuelle Kontrolle unverzüglich wiederhergestellt. Wenn der Fahrer nicht reagiert, steuert das AutoNav-System das Fahrzeug automatisch an den Straßenrand und sendet einen Notruf.

AutoNav-GPS

Das bekannte Globale Positionierungssystem (GPS) dient noch immer als wichtiger Bestandteil des modernen Transportwesens. Das Prinzip von GPS ist einfach: Ein ausgedehntes Satellitennetzwerk umkreist die Erde und jeder Satellit sendet ein eigenes Signal. Auf der Erde fängt ein GPS-Empfänger das Signal von mindestens vier Satelliten aus und bestimmt mittels Triangulation die Position mit Breitengrad, Längengrad und sogar der aktuellen Höhe. Für sich allein genommen haben diese Daten keinen großen Nutzen, doch anhand einer Karte (auf Papier oder Chip) kann der Fahrer mit Hilfe dieser Daten seine aktuelle Position ermitteln, wobei die Genauigkeit von dem eingesetzten System abhängt. Alle AutoNav-Systeme mit Stufe 2 oder höher verfügen über GPS-Empfänger.

Trotz allem hat das GPS gewisse Nachteile. Die alten Satelliten müssen jeweils ein großes Gebiet abdecken, wodurch das Signal relativ schwach und störungsempfindlich ist. Unter der Erde oder in einem Gebäude aus massivem Gestein ist GPS praktisch nutzlos. Dasselbe gilt für große urbane Sprawls, in denen es meist zu viele elektronische Störsignale gibt, um ein klares Signal zu empfangen. Für Störversuche und zum Zwecke Elektronischer Kriegsführung haben GPS-Signale eine Energiestufe von 2.



L
D
O

REIGN IN THE
TEMPERED IN STEEL

REIGN IN THE
TEMPERED IN STEEL

FACE

KEEPING!

KEEPING!

COBALT
M666

the all new
FLESH F

From the depths of Hell comes
an all new action-adventure
that'll keep you on the edge
of your seat

MUXLEY
2

Marc Gasto



GRIDGUIDE

GridGuide ist ein Navigationssystem, das in mehreren Megaplexen (vor allem in Nord- und Südamerika und in den Küstengebieten rund um den Pazifik) eingesetzt wird. GridGuide kombiniert die Funktionalität des GPS-Systems mit der Rechenpower eines Matrix-Hosts, um den Verkehr zu regulieren.

GRIDGUIDE-KOMPONENTEN

GridGuide verwendet ein Netzwerk aus Sensoren, die strategisch günstig an Autobahnbrücken, entlang der wichtigsten Straßen und über Straßenkreuzungen an Funktürmen und Laternen installiert wurden. Jede GridGuide-Einheit besteht aus drei Komponenten – einer Transponderantenne, einem Richtungsradar und einer Videokamera.

GridGuide-Einheiten haben eine Sensorstufe von 1.

Transponder

Die Transponder empfangen Signale von allen Fahrzeugen auf der Straße und senden selbst. Jede Sensoreinheit sendet ihre Position, damit die AutoNav-Systeme an Bord der Fahrzeuge die Position berechnen können. Darüber hinaus empfangen die Antennen die Signale der Fahrzeuge auf der Straße, identifizieren sie und senden die Daten an den GridGuide-Host.

GridGuide-Transponder haben eine Energiestufe von 1 und können leicht gestört werden.

Richtungsradar

Das Richtungsradar überwacht den Verkehr und ermittelt die Zahl der Fahrzeuge auf den Fahrspuren und ihre jeweilige Geschwindigkeit. Diese Daten werden an den Matrix-Host des GridGuide-Systems übermittelt, der die Verkehrsdichte in einem bestimmten Gebiet berechnet. Wenn ein bestimmter Wert überschritten wird, beginnt das GridGuide-System, den Verkehr über andere Straßen zu leiten.

Video

Auch die Videokameras werden zur Überwachung des Verkehrs eingesetzt. Am Ende jeder Straße ist eine Kamera montiert, die unter anderem auch die Nummernschilder liest. Die Daten dieser Kameras werden oft auch von Gesetzeshütern abgerufen und dienen zur Bekämpfung von Straßenkriminalität. Es überrascht daher kaum, dass GridGuide-Kameras ein beliebtes Ziel von Gangs und Randalierern sind. Die Kameras sind aus diesem Grund oft mit dicken Gehäusen ausgestattet, die sie vor den häufigen Anschlägen schützen.

GRIDGUIDE-HOSTS

Das Gebiet, das von GridGuide-Systemen überwacht wird, ist in mehrere Unterabschnitte gegliedert, die von unterschiedlichen Matrix-Hosts gesteuert werden. Diese GridGuide-Hosts sind häufig in PLTGs vernetzt, die von den Kommunalregierungen betrieben werden. Sie verarbeiten alle Verkehrsdaten und wenn es nötig sein sollte, lenken die Hosts den Verkehr in andere Unterabschnitte, um Staus zu vermeiden.

In der Matrix erscheinen diese Hosts als riesige holographische Karten, auf denen die Positionen der identifizierten Fahrzeuge mit Icons gekennzeichnet sind. Ein Eindringling kann aus diesen Hosts nützliche Informationen gewinnen. Nähere Einzelheiten finden Sie unter *Hacking*, S. 16.

VERKEHRSMANAGEMENT

Jede Straße in einem Megaplex besitzt eine „maximale Verkehrsdichte“, welche die Höchstzahl von Fahrzeugen angibt, die sich zu einem bestimmten Zeitpunkt auf der Straße befinden sollen. Die Aufgabe von GridGuide lautet, den Verkehr so zu steuern, dass dieser Wert auf keiner Straße überschritten wird.

Darüber hinaus muss das System auf Unfälle, andere Notfälle und Baustellen reagieren. Wenn ein Fahrer einen Unfall hat, weiß GridGuide als Erstes Bescheid. Das System verständigt die Gesetzeshüter, Rettungsteams und sogar einen Abschleppwagen, und beordert diese an den Ort des Geschehens. Wenn ein Fahrer sein Auto gern selbst lenken möchte, informiert ihn GridGuide über seine aktuelle Position und schlägt sogar höflich alternative Strecken vor. Wenn man zur Arbeit fährt, wird während der Fahrt mitunter mehrmals umgeleitet, je nach Verkehrslage.

Das System überwacht auch die Parkplätze in einem Sprawl. Wenn GridGuide ein Auto aufspürt, das auf einem kostenpflichtigen Parkplatz steht, zeichnet es die Dauer der Parkzeit genau auf. Sobald das Fahrzeug von diesem Parkplatz wieder entfernt wird, bucht GridGuide automatisch die Parkgebühr vom Konto des Fahrzeughalters ab. Wenn das Konto nicht gedeckt ist, erhält der Halter des Fahrzeugs später eine Rechnung per E-Mail.

GESETZESHÜTER

GridGuide bietet den Gesetzeshütern eine Reihe von Einsatzmöglichkeiten. Die Polizei muss sich nicht mehr um die Verkehrsüberwachung kümmern, denn dafür ist GridGuide zuständig. GridGuide führt automatisch Geschwindigkeitskontrollen durch und verhängt unverzüglich entsprechende Bußgelder, die automatisch vom Konto des Fahrzeughalters abgebucht werden. Außerdem erhöht sich automatisch der Punktestand des Verkehrssünder (falls in dem jeweiligen Staat ein Verkehrssündenregister geführt wird). Autofahrer müssen sich nicht länger mit Verkehrskontrollen und Gerichtsterminen herumärgern: GridGuide, AutoNav und Sensordaten sind hinreichende Beweismittel. Auf diese Weise bekommen sie nur eine freundliche Verwarnung vom Bordcomputer und der Rest wird automatisch erledigt.

Darüber hinaus genießen Rettungswagen, Löschzüge und Polizeifahrzeuge eine bevorzugte Behandlung bei GridGuide. Das System steuert automatisch Ampelanlagen und Verkehrssignale, damit die Einsatzfahrzeuge ihren Einsatzort schnellstmöglich erreichen. Wenn es zu einer Verfolgungsjagd kommt, leitet GridGuide automatisch den Verkehr um, um rechtschaffene Bürger zu schützen.

Schließlich speichert GridGuide von allen registrierten Fahrzeugen die Fahrtstrecken, Parkdauer und ähnliche Informationen. Diese Daten werden bei Verbrechen zur Ermittlung von Tatverdächtigen verwendet.

ABDECKUNG

Systeme wie GridGuide wurden für die Überwachung ganzer Sprawls konzipiert, doch selbst bei optimaler Arbeitsleistung können sie diese Aufgabe unmöglich erfüllen. Aus diesem Grund überwacht GridGuide meist nur die wichtigsten Verkehrswege in einem Metroplex – kleine Gassen, Parkplätze und -garagen werden nicht überwacht. GridGuide gelangt zwar zum Teil auch in ländlichen Gebieten und auf Autobahnen zum Einsatz, allerdings ist die Abdeckung in abgelegeneren Gebieten unvollständig.

Darüber hinaus kann GridGuide nur in solchen Gebieten eingesetzt werden, in denen die Sensoranlagen regelmäßig gewartet werden, was bedeutet, dass wirtschaftlich schwache Gebiete eines



Sprawls nur eingeschränkt oder gar nicht abgedeckt werden. In den Barrens von Seattle gibt es überhaupt kein GridGuide-System und die Anlagen in den äußeren Bezirken von Auburn und Everett funktionieren eher schlecht als recht. Je niedriger die Sicherheitsstufe in einem Gebiet, desto geringer die GridGuide-Abdeckung. Gebiete mit einer Sicherheitsstufe von C besitzen bestenfalls eine lückenhafte Abdeckung, in Gebieten mit einer Sicherheitsstufe von D oder Z gibt es überhaupt kein GridGuide-System.

Aufgrund des Orwell'schen Potentials von GridGuide werden die Sensoranlagen oft von Randalierern beschädigt. Die Videokameras sind das Hauptziel. Sie sind leicht auszumachen, können verkauft werden und scheinen eine hervorragende Zielscheibe für Schießübungen abzugeben. Transponderantennen werden oft abgebrochen und dienen Gangs als Wimpel für ihre Fahrzeuge. Einige Gangs haben sogar Radaranlagen gestohlen und benutzen sie zur Überwachung des Gebiets in der Nähe ihrer Hauptquartiere.

GridGuide ist nicht das einzige System dieser Art. Das in Deutschland entwickelte ALI (Autoleit- und Informationssystem) wird vor allem in Mitteleuropa, im Nahen Osten und in Teilen Afrikas eingesetzt. In vielerlei Hinsicht sind GridGuide und ALI identisch, allerdings deckt ALI auch größere Teile des Autobahnnetzes ab.

GRIDGUIDE UND ELEKTRONISCHE KRIEGSFÜHRUNG

Transpondersignale sind relativ schwach, und so ist es nicht schwierig, einen ganzen Stadtbezirk oder noch größere Gebiete mit Störsignalen außer Gefecht zu setzen. Mit Hilfe von Electronic Deception (siehe S. 32) ist es möglich, GridGuide mit falschen Daten zu speisen. Wenn ein solches System richtig bedient wird, kann man sogar eine enorme Anzahl von „Geisterfahrzeugen“ erzeugen, die dazu führt, dass GridGuide verzweifelt versucht, den Verkehr umzuleiten, um die Verkehrsdichte zu senken. Auf diese Weise können sich Shadowrunner einen Fluchtweg bahnen oder Polizeifahrzeuge die Verfolgung von Tatverdächtigen erschweren.

HACKING

GridGuide-Hosts stellen für viele Decker eine große Versuchung dar, denn sie enthalten enorme Mengen an Daten über Fahrzeugbewegungen. Ein Hacker in einem GridGuide-Host kann ein Fahrzeug aufspüren, auf der Fahrt durch den Metroplex verfolgen und sogar umleiten, wenn es AutoNav nutzt. Verkehrsdaten in einem Host können auch gefälscht werden, damit GridGuide manuell gesteuerte Fahrzeuge mit falschen Navigationsdaten versorgt.

Da von einem Missbrauch des GridGuide-Systems eine große Gefahr ausgeht, sind die Matrix-Hosts des Verkehrsmanagementsystems gut geschützt und können in der Regel mit Rot-Schwer klassifiziert werden. Darüber hinaus wimmelt es in den Hosts von Sicherheitsdeckern mit Stufen von Gleichwertig oder Überlegen (siehe *Top-Runner*, S. 83, *SR-Kompendium 3.01D*). Schwarzes IC kommt regelmäßig zum Einsatz und die meisten Hosts haben einen Backup-Host (wenn nicht sogar zwei), damit im Falle eines Systemversagens keine Daten verloren gehen und es nicht zu einem Verkehrschaos kommt.

Wenn es einem Decker gelingt, die Sicherheitsmaßnahmen zu umgehen, hat er viele Möglichkeiten. Um die Daten eines bestimmten Fahrzeuges aufzuspüren, ist eine erfolgreiche Systemoperation *Datei lokalisieren* erforderlich. Um die Datenübertragung zwischen einem Fahrzeug und dem GridGuide-System zu überwachen, muss ihm die Operation *Peripherie überwachen* gelingen. Diese Daten kann der Decker mit der Operation *Peripherie editieren* manipulieren. Falls ein Fahrzeug nicht über ein eigenes AutoNav-System mit

GPS-Verbindung verfügt, kann seine Position mit der Operation *Triangulieren* ermittelt werden. Wird das Fahrzeug von dem AutoNav gelenkt, kann der Decker dem Fahrzeug mit der Operation *Peripherie kontrollieren* Kommandos erteilen und das Auto in einen Unfall verwickeln oder umleiten. Darüber hinaus kann der Decker noch weitere Informationen erhalten und andere Befehle übermitteln. Weitere Informationen hierzu finden Sie in dem Abschnitt *Fernzugriff* weiter unten. Informationen über die zurückgelegten Strecken eines Fahrzeugs kann der Decker mittels der Operation *Datei lokalisieren* gewinnen und mit der Systemoperation *Datei editieren* manipulieren oder sogar löschen.

GRIDLINK

Das GridLink-System wird oft zusammen mit GridGuide betrieben, funktioniert allerdings auch selbstständig. GridLink ermöglicht elektrischen Fahrzeugen, zu fahren, ohne intensiv - wenn überhaupt - auf eigene Energiereserven zugreifen zu müssen. Elektromagnetische Spulen in die Straßen interagieren mit GridLink-Einheiten (siehe S. 125) in den Fahrzeugen. Es entsteht genügend Strom, um ein Auto unter normalen Bedingungen mit Energie zu versorgen. Die meisten Systeme sind so eingestellt, dass sie die Fahrzeuge nur mit so viel Energie versorgen, dass diese die Höchstgeschwindigkeit maximal um 10 km/h überschreiten können.

Auf Grund der physikalischen Struktur des GridLink-Systems können Straßenschäden die Leistungsfähigkeit des Systems beeinträchtigen. Die Spulen sind wasserdicht, können also bei mildem Wetter uneingeschränkt arbeiten. Frost, Erdbeben und ähnliche Faktoren, durch die eine Straße in Mitleidenschaft gezogen werden kann, können jedoch zu Ausfällen führen. Auch Straßenschäden infolge von Unfällen großer Fahrzeuge können GridLink beschädigen. Darüber hinaus müssen Straßenarbeiten gut koordiniert werden, damit die Energieversorgung nicht unterbrochen wird.

Fahrer, deren Fahrzeuge mit einer GridLink-Einheit ausgestattet sind, müssen sich in besseren Gegenden (Sicherheitsstufe B und höher) keine Gedanken über den Energieverbrauch machen, solange sie sich an die Geschwindigkeitsbegrenzungen halten. Wenn die Höchstgeschwindigkeit überschritten wird, liefert GridLink nicht genügend Strom und das Fahrzeug muss auf die eigene Energiequelle zurückgreifen. Hin und wieder kommt es in großen Städten vor allem während der Hauptverkehrszeit zu Überlastungen und Systemausfällen, die man vor allem daran erkennt, dass Autos mit aufgebrauchter Energiereserve auf der Straße liegen bleiben.

Das GridLink-System wird überwacht und die Nutzer werden anhand ihrer GridLink-Einheiten identifiziert. Die monatliche Rechnung wird automatisch von dem Konto des Fahrzeughalters abgebucht. Die Gebühren schwanken von Stadt zu Stadt, belaufen sich aber durchschnittlich auf etwa 10 Nuyen, geteilt durch die Wirtschaftlichkeit (Näheres über die Wirtschaftlichkeit finden Sie auf S. 62).

FERNWARTUNG

Die Vernetzung moderner Fahrzeuge ermöglicht den Zugriff (und auch die Manipulation) aus der Ferne und macht Fahrzeuge zugleich verwundbar. Über eine Mobilfunkverbindung oder eine andere drahtlose Verbindung kann aus der Ferne auf den Bordcomputer zugegriffen werden. Hierzu benötigt der User den Komcode des Fahrzeuges und den Passcode (oder Passkey) des Bordcomputers. Jedes Fahrzeug besitzt einen einzigartigen Passcode, der von dem Hersteller installiert wird. Der Händler-MSP kann auf den Fahrzeugcomputer zugreifen, um technische Diagnosen durchzuführen oder im Notfall Hilfe zu leisten. Obwohl dieser Passcode angeblich sicher ist, haben clevere Hacker Mittel und Wege, um an den Code zu

gelangen. Auch Sicherheitsagenturen sind dafür bekannt, diese Passcodes für die heimliche Überwachung von Fahrzeugen einzusetzen. Aus diesem Grund deaktivieren viele Shadowrunner den Passcode. Hierfür ist eine erfolgreiche Computer-8-Probe erforderlich.

Die Fernwartung verschafft dem User Zugang zu einer Reihe von Daten: Sensorinformationen, technischen Diagnosen, programmierten AutoNav-Daten und so weiter. Der Computer kann auch die Schlösser des Fahrzeugs öffnen und schließen, Scheinwerfer an- und ausschalten, den Motor starten und abstellen und so weiter. Händler-MSPs führen auf Wunsch des Kunden Fern Diagnosen durch, öffnen ihm die Wagentür, wenn er den Passcode vergessen hat, und so weiter. Die meisten Händler-MSPs werden auch benachrichtigt, wenn ein Airbag ausgelöst wird. In diesem Fall liest der MSP sofort die Sensordaten des Fahrzeugs aus und aktiviert den Lautsprecher des Mobiltelefons, um die Insassen zu fragen, ob sie Hilfe benötigen. Falls notwendig, verständigt der MSP den nächstgelegenen Notdienst.

FERNABSCHALTUNG

Eine weitere Sicherheitsvorkehrung für den Endkunden ist die so genannte Fernabschaltung. Dabei handelt es sich um einen Sicherheitschip, der das Fahrzeug abschaltet und den oder die Insassen einsperrt, wenn der Bordcomputer via Mobilfunk oder AutoNav den korrekten Abschaltungscode empfängt. In der Theorie ermöglicht dieser Chip der Polizei, ein gestohlenen oder fliehendes Fahrzeug abzuschalten und das Risiko durch Verfolgungsjagden zu reduzieren. Die Zahl der Autodiebstähle ist dadurch zwar im Laufe der letzten Jahre gesunken, doch diese Sicherheitsoption eröffnet auch Möglichkeiten für den Missbrauch.

Sobald der Sicherheitschip den Abschaltungscode empfängt, führt der Bordcomputer eine Reihe von Maßnahmen aus. Zunächst werden alle Befehle des Fahrers blockiert – Steuerung, Gaspedal, Bremse, elektrische Türen, elektrische Fenster und sogar Kommunikationssysteme (einschließlich Panicbuttons) gehorchen dem Fahrer nicht länger. In einem zweiten Schritt wird das AutoNav-System angewiesen, auf der Stelle an den Straßenrand oder an einen bestimmten Ort zu fahren. Wenn das Fahrzeug nicht über ein autonomes AutoNav verfügt, bremst es das Fahrzeug vorsichtig ab und hält es an. Um das Fahrzeug wieder zu aktivieren, muss der Abschaltungscode einfach ein zweites Mal gesendet werden.

Selbstverständlich ist dieser Chip das Erste, was ein Rigger, der etwas auf sich hält, aus seinen Fahrzeugen und Drohnen entfernt. Shadowrunner haben es sich allerdings angewöhnt, diesen Chip genauso zu benutzen wie die Polizei, und es wird sogar von Fällen berichtet, in denen ein solcher Chip in Fahrzeuge eingebaut wurde, die zuvor keinen Abschaltungschip hatten. Weitere Informationen über den Unterbrecherchip finden Sie auf S. 101.

Genau wie Transpondercodes und andere Fahrzeugdaten werden Abschaltungscode in gut geschützten Matrix-Hosts der entsprechenden Zulassungsbehörden gespeichert, deren Systemsicherheit sich meist mit Rot-Schwer klassifizieren lässt.

FAHRZEUG-HACKING

Shadowrunner sind nicht gerade bekannt dafür, sich gerne von der Polizei ins Handwerk pfuschen zu lassen, und sind auch nicht gerade begeistert davon, sich von GridGuide ausbremsen zu lassen.

FAHRZEUGTRANSPONDER

Wenn man nicht unnötig Aufmerksamkeit auf sich ziehen möchte, darf man den Transponder nicht einfach deaktivieren. Aus diesem Grund haben sich Shadowrunner einige Alternativen ausgedacht.

Transpondercodes fälschen

Eine Möglichkeit besteht darin, einen Decker dazu zu bringen, eine falschen Transpondercode einzurichten. Solange der Transpondercode mit den Daten der Zulassungsbehörde übereinstimmt, bemerkt niemand den Unterschied. Um einen falschen Transpondercode zu implementieren, muss der Decker in einen Host eindringen (in der Regel Orange-Schwer oder Rot-Durchschnitt) und die Operationen *Datei lokalisieren* und *Datei editieren* durchführen. Der Transponder selbst muss über den Fahrzeugcomputer umprogrammiert werden, wozu eine erfolgreiche Computer (Programmierung)-Probe gegen einen Mindestwurf von 6 und ein Grundzeitraum von zehn Minuten erforderlich sind.

Transponderbibliotheken

Eine Alternative zu einem gefälschten Transpondercode ist die Installation einer Transponderbibliothek. Eine Transponderbibliothek ist nichts weiter als ein Programm, das den Transpondercode alle paar Sekunden mit einem neuen Code überschreibt. Dadurch wird es erheblich schwieriger, die Position eines bestimmten Fahrzeugs zu ermitteln. Nähere Informationen über Transponderbibliotheken befinden sich auf S. 100.

NUMMERSCHILDER

Die einfachste Methode, die Überwachung eines Nummernschild zu verhindern, besteht darin, die Nummernschilder zu entfernen oder mit so viel Schmutz zu bedecken, dass sie nicht mehr zu entziffern sind. Mit beiden Methoden macht sich ein Fahrer allerdings verdächtig und zieht womöglich die Aufmerksamkeit der Gesetzeshüter auf sich.

Nummernschilder stehlen

Es ist nicht schwer, ein Nummernschild zu stehlen. Alles, was man braucht, ist ein Schraubendreher und eine Minute Zeit. Wenn jedoch eine Polizeistreife oder -drohne das Fahrzeug scannt, könnte das Fahrzeugmodell und/oder der Transpondercode nicht stimmen. Dieser Trick funktioniert also am besten, wenn ein Decker sich in den Host der Zulassungsbehörde hackt und die Daten so ändert, dass sie zusammenpassen (wofür die Operationen *Datei lokalisieren* und *Datei editieren* auf einem Host mit Sicherheitsstufe Orange-Schwer oder Rot-Durchschnitt ausgeführt werden müssen).

Smartschilder

Die Hightech-Lösung für das Problem ist die Verwendung von „Smartschildern“. Wie der Beschreibung auf S. 100 entnommen werden kann, bestehen Smartschilder aus einem Material, das gestanzte Ziffern imitiert. Wer ein solches Schild genauer unter die Lupe nimmt, bemerkt allerdings, dass das Nummernschild nicht echt ist. Smartschilder können mit einer Transponderbibliothek verknüpft werden, damit das Kennzeichen immer zu dem Transpondercode passt, der gerade gesendet wird.

VIDEOÜBERWACHUNG

Viele Shadowrunner haben sich damit abgefunden, dass ihr Fahrzeug von den Videokameras des GridGuide-Systems überwacht wird. Sie haben sich angewöhnt, ihre Autos nach einem Run abzustoßen oder auf Runs gestohlene Autos zu benutzen.

Eine elegantere Option ist die Verwendung von Chamäleonfarbe, um das Auto zu tarnen. Chamäleonfarbe ändert ihre Farbe infolge elektrostatischer Entladungen. Sie kann nicht so gut kontrolliert werden wie Rutheniumfarbe, doch sie ermöglicht es dem Fahrer, die Fahrzeugfarbe schnell zu ändern. Nähere Einzelheiten finden Sie auf S. 152.



DROHNEN

Wie bereits auf S. 153, *SR3.01D*, beschrieben wurde, ist eine Drohne ein Fahrzeug, das entwickelt wurde, um ohne (meta)menschliche Unterstützung zu operieren. Diese grundlegende Definition umfasst alles, von kleinen Krabblern über automatische Stadttaxis bis hin zu großen Frachtzügen, die führerlos von Küste zu Küste fahren und nur anhalten, um aufzutanken.

Viele Drohnen verrichten ihre Arbeit im Verborgenen. Die meisten Drohnen findet man in industriellen Anlagen und Fabriken, und sie erledigen Aufgaben, die für Menschen als zu schwierig oder gefährlich gelten. Die meisten dieser industriellen Aufgaben sind derart eintönig und automatisiert, dass sie kaum einer Überwachung bedürfen. Solche Drohnen werden in der Regel von einem Slave Node des Hostsystems der Fabrik gesteuert. Es ist zwar technisch möglich, kommt aber nur höchst selten vor, dass ein Rigger in eine industrielle Drohne „springt“ – sie sind nicht sehr mobil und besitzen nur geringe Kampfkraft.

Obwohl Drohnen auf Straßen, Schienen, Wasserwegen und in der Luft eigenständig Fahrzeuge steuern, sind sie kein alltäglicher Anblick. Sie sind zwar hervorragende Fahrer, doch die Vorstellung, dass sich Drohnen die Autobahn mit echten Menschen teilen, macht Manager von Verkehrsleitsystemen und die Öffentlichkeit nervös. Ein schwerer Unfall einer Drohne könnte folgenreichere Gerichtsverfahren und eine höchst negative Berichterstattung in den Medien zur Folge haben. Auf der Straße werden Drohnen hauptsächlich in zwei Bereichen eingesetzt. Zum einen beim Ferntransport, wo sie menschliche

Fahrer abgelöst haben, um das Risiko des Sekundenschlafs aus der Welt zu schaffen. Zum anderen finden sie Verwendung als markierte und leicht zu erkennende urbane Taxis, die auf vorgegebenen Strecken verkehren.

Drohnen sind zwar als Fahrer auf Straßen höchst unbeliebt, erfreuen sich aber umso größerer Beliebtheit, wenn es darum geht, Straßen zu reinigen und zu warten. Polizisten setzen Drohnen als mobile Ampelanlagen ein und müssen sich nicht mehr selbst mit der Kelle auf die Straße stellen und mit den Armen herumwedeln, um den Verkehr zu lenken. Drohnen eignen sich auch hervorragend für den Bau, die Wartung und Reparatur von Straßen, Schienen und Wasserwegen und sind zweifellos weitaus produktiver als Straßenarbeiter, die an heißen Sommertagen mit Helmen und orangenen Westen herumstehen und den Verkehr behindern. Darüber hinaus werden Drohnen auch für andere öffentliche Aufgaben wie den Feuerschutz und das Verlegen von (Strom- und Matrix-) Kabeln eingesetzt.

Rettungseinheiten setzen Drohnen ein, um gefährdete Gebiete auf ausströmendes Gas oder gefährliche Chemikalien zu überprüfen und bei Schiffungslücken unter Wasser nach Überlebenden zu suchen.

Hausreinigungsdrohnen haben mittlerweile in den Häusern der Menschen ihren festen Platz, obwohl sie für Normalverdiener noch immer zu teuer sind. Bei der Highsociety sind humanoide Butler und Hausdiener sehr populär – dasselbe gilt für exotische „Drohnenhaustiere“.

Die Drohnen, mit denen Shadowrunner hauptsächlich zu tun bekommen, sind jedoch Überwachungs- und Sicherheitsdrohnen. Über-

FERNABSCHALTUNG MANIPULIEREN

Die meisten Shadowrunner werden mit dem Unterbrecherchip fertig, indem sie ihn abklemmen, und betrachten die Angelegenheit damit als erledigt. Um den Chip über den Bordcomputer zu deaktivieren, ist eine Computer(6)-Probe erforderlich, um ihn physisch zu entfernen, benötigt der Charakter eine Elektronik(5)-Probe. Für beide Maßnahmen ist ein Mindestzeitraum von zehn Minuten anzusetzen. Die Abschaltungs-codes sind in den Unterbrecherchip programmiert und können deshalb nicht geändert werden. Um den Code zu ändern, muss ein völlig neuer Chip installiert werden.

Es gibt jedoch auch Leute, die sich überhaupt nicht mit der Idee anfreunden können, dass ihnen jemand „ins Lenkrad greifen kann“, und wer könnte ihnen das verübeln? Diese Runner manipulieren das System, damit es über einen konventionellen Fernzugriff nicht mehr bedient werden kann und stattdessen über eine andere drahtlose Verbindung ausgelöst wird. Für diesen Zweck isolieren sie einfach den Unterbrecherchip, damit der Computer ihn nicht mehr ansprechen kann, wenn ein Abschaltungssignal über die Mobilfunkverbindung oder das AutoNav-System eintrifft. Anschließend programmieren sie den Chip so, dass er durch eine andere Quelle aktiviert werden kann – in der Regel ein Mobiltelefon oder einen Funksender ihrer Wahl. Auf diese Weise können sie das Auto noch immer abschalten, wenn es notwendig werden sollte. Für diese Veränderung muss der Charakter eine Computer (Programmierung)(6)-Probe und eine Elektronik(5)-Probe würfeln. Der Grundzeitraum für die Aufgabe beläuft sich auf 30 Minuten.

wachungsdrohnen sind die häufigere Variante. Sie werden für legale Zwecke wie Verkehrsüberwachung und Wetterbeobachtung wie auch für anrüchlichere Zwecke wie Spionage und das Schießen von Paparazzi-Fotos eingesetzt.

Die meisten Shadowrunner haben auch schon einmal in den Lauf einer bewaffneten Sicherheitsdrohne geblickt. Bewaffnete Drohnen werden großzügig in überwachten Bereichen eingesetzt, wo sie patrouillieren und Gegenmaßnahmen ergreifen, wenn jemand eindringt, der nicht dorthin gehört. Trotz ihrer überlegenen Kampfkraft sind Kampfdrohnen bei den Militärs nicht sehr beliebt. Krieg ist eine völlig unberechenbare Situation, und wie man bei den Wüstenkriegen erleben konnte, haben Drohnen große Schwierigkeiten damit, sich an die ständig ändernden Umstände auf einem modernen Schlachtfeld anzupassen. Außerdem sind Taktiker nicht gerade begeistert bei dem Gedanken, dass Tötungsmaschinen ohne menschliche Überwachung Seite an Seite mit befreundeten Einheiten oder in der Nähe von Zivilisten wüten.

POWER PLAYER

Die Herstellung von Fahrzeugen verschlingt gewaltige Ressourcen und erfordert einen enormen Einsatz von Kapital, Arbeit und Rohstoffen. Die Herstellung von Automobilen, die Luftfahrt und der Schiffbau werden ausschließlich von den größten Unternehmen beherrscht.

In all den Produktionsbereichen und auf allen Spezialgebieten gibt es nur zwei Unternehmen, die in allen Bereichen dominieren – Ares Macrotechnology und Saeder-Krupp. Die meisten anderen Megakonzerne und einige wenige Kons aus der zweiten Reihe haben sich auf den einen oder anderen Bereich spezialisiert und halten sich aus anderen Bereichen weitgehend heraus.

POLE POSITION: ARES MACROTECHNOLOGY

Mit der Übernahme von General Motors im Jahr 2059 hat Ares seinen Ruf als die Nummer eins unter den Fahrzeugherstellern zementiert. Schon vor der Übernahme von GM hatte Ares seine Position in der Luft- und Raumfahrtindustrie mit dem Kauf der NASA von den Vereinigten Staaten gefestigt. Darüber hinaus besitzt General Dynamics (ein Tochterunternehmen von Ares Arms) einen großen Marktanteil im Bereich des Schiffbaus. Mit der Übernahme von GM bekam Ares bekannte Marken aus der Luxusklasse (Cadillac und Pontiac, um nur zwei zu nennen) und dem Bereich der Komponentenfertigung (AC Delco, Powertrain). Unter den weniger bekannten Tochtergesellschaften befinden sich Mostrans, der russische Hovercraft-Hersteller, und Pratt & Whitney, der ehrwürdige Hersteller von Turbinen.

DICHT GEFOLGT VON: SAEDER-KRUPP

Es überrascht kaum, dass das größte industrielle Konglomerat Europas Platz zwei hinter Ares einnimmt. Unter den Töchtern des Megakons Saeder-Krupp, der aus dem bekannten bayerischen Autohersteller BMW hervorging, befinden sich unter anderem Messerschmitt-Kawasaki, das Eurocar-Autokonsortium, Vulkan und GIAT Industries. Darüber hinaus wirkt Saeder-Krupp fleißig hinter den Kulissen und besitzt mehrere große Zulieferer und Hersteller von Autokomponenten. Das Einzige, was Saeder-Krupp davon abhält, am Thron von Ares zu rütteln, ist der starke Fokus des europäischen Konzerns auf Gütern und Dienstleistungen der Schwerindustrie wie zum Beispiel Stromerzeugung, Maschinenbau und Rohstoffgewinnung.

STRASSENKÄMPFER

Überraschenderweise handelt es sich bei den führenden Automobilherstellern größtenteils um AA-Konzerne (abgesehen von den beiden Großen). Der einzige AAA-Konzern neben Ares und Saeder-Krupp, der sich hier behaupten kann, ist Mitsuhamas. Eine mögliche Erklärung für dieses Phänomen ist sicherlich, dass die Entwicklung von Fahrzeugen enorm viel Kapital frisst und die meisten Megakons ihre Finger gern in *jedem* Kuchen haben. Deshalb können sich nur wenige Konzerne wirtschaftlich genügend konzentrieren, um auf dem Automobilmarkt eine Macht darzustellen.

Chrysler-Nissan

Die Hochzeit des amerikanischen Autoherstellers und seines japanischen Konkurrenten im Jahr 2038 hat für einige merkwürdige Bettgefährten gesorgt. Obwohl Chrysler (dem Konzern gehört auch der europäische Autohersteller Daimler-Benz) das Konglomerat offiziell beherrscht, ist Nissan die wirkliche Macht auf dem Thron. Seit der Fusion hat Chrysler-Nissan seinen Marktanteil in der Automobilindustrie kontinuierlich ausgebaut und erst im Jahr 2060 Toyota übernommen.

Ford

Ford ist der einzige der großen drei amerikanischen Autohersteller, der seine Unabhängigkeit bewahren konnte, und hat einen schweren Stand. Ford konnte bis jetzt überleben, indem es dem Konzern gelang, Ares und Chrysler-Nissan gegeneinander auszuspielen. Außerdem ist es Ford gelungen, in den Markt der Zulieferer und Autokomponenten einzudringen und über die Tochter European Motor Company (bestehend aus den Autoherstellern Opel, Peugeot, Skoda, Jaguar, Range Rover und Citroën) außerhalb Nordamerikas Fuß zu fassen. Darüber hinaus mischt Ford seit der Übernahme von Mazda und Kia auf dem asiatischen Markt mit. Schließlich hat Ford einen exklusiven und äußerst lukrativen Vertrag für die Herstellung einiger DocWagon- und LoneStar-Fahrzeuge, obwohl die Konkurrenz schon mehrmals versucht hat, Ford diese Cash Cows abzunehmen.

Mitsuhamas

Auch, wenn Mitsuhamas nur wenige Marken besitzt, hat der Konzern doch einen Fuß in der Tür zum Automobilmarkt. Mitsuhamas produziert vor allem Autokomponenten, insbesondere Drohnen, Roboter und elektronische Steuerungssysteme. Der Konzern ist auch Marktführer im Bereich Riggerkontrollen und anderer Riggerausrüstung. Eine offene Wunde ist Ares' BattleTac-IVIS- und FDDM-Drohnen-System und der Megakon entwickelt zurzeit eine eigene Produktreihe in diesem Bereich.

DRITTER GANG

Der restliche Automobilmarkt wird von mehreren Konzernen umkämpft, deren Größe von AAA bis A reicht. Die einzigen beiden Megakonzerne, die noch etwas zu melden haben, sind Azteckon und Renraku. Beachtenswert sind Konzerne aus der zweiten Reihe wie Saab und Daihatsu-Caterpillar. Unter den multinationalen Konzernen aus der dritten Reihe sind Honda und Mitsubishi, die beide ihre Finger in anderen Märkten haben, indem sie Motoren für andere Fahrzeugarten herstellen (Honda im Schiffbau und Mitsubishi in der Luftfahrt).



Erwähnenswert sind darüber hinaus noch die verschiedenen Hersteller spezieller Fahrzeugkomponenten, die von AutoNav-Systemen über Druckwandler bis hin zu Thermostaten alles herstellen. Die meisten dieser Zulieferer sind äußerst klein. Unter ihnen befinden sich einige multinationale Konzerne aus der dritten Reihe und einige nationale Hersteller. Auf Grund ihrer geringen Größe und der Beschränkung auf Nischenmärkte konnten sie ihre Unabhängigkeit bewahren. Die meisten Zulieferer werden von den großen Konzernen durch Knebelverträge und Wettbewerbsverbote an der langen Leine gehalten. (Delphi Harrison, ein in Michigan ansässiger Zulieferer, ist ein solches Unternehmen. Durch seine Verträge mit GM ist er jedoch faktisch bloß eine weitere „Tochter“ von Ares Macrotechnology.)

ÜBER DEN WOLKEN

Obwohl die Luft- und Raumfahrtindustrie sowohl die Luft-, als auch die Raumfahrt abdeckt, haben Luft- und Raumfahrt beide ihre Eigenheiten und erfordern eigene Forschungs- und Produktionsstätten. Dementsprechend haben beide Branchen ihre eigenen Schwergewichte.

Auch die Luftfahrtindustrie ist ein Gebiet, das erstaunlicherweise von AA-Konzernen dominiert wird. An der Spitze stehen (natürlich nach Ares und Saeder-Krupp) zwei Westküstenkonzerne, nämlich das in Seattle ansässige Unternehmen Federated Boeing und die Lockheed Corporation, die ihren Sitz in Kalifornien hat. Erst dicht dahinter folgt Novatech, denn der Konzern verlor an Territorium, weil er nach der Abspaltung von Fuchi zunächst seine Vermögenswerte schützen musste.

Federated Boeing

Als größtes unabhängiges Luftfahrtunternehmen ist Federated Boeing bekannt für seine herkömmlichen und Suborbital-Passagierflugzeuge. Der Hauptkonzern konzentriert sich auf die Produktion von Passagiermaschinen und militärischen Maschinen (Frachtmaschinen, Treibstofftransporter und Elektronische Kriegsführung). Die Produktion von Kampffägern und Bombern fällt in die Zuständigkeit des Tochterunternehmens McDonnell Douglas.

Lockheed

Der Hersteller von Kampffägern ist in Wirklichkeit ein Konglomerat aus vier Luftfahrtunternehmen: Lockheed, Martin Marietta, Northrup und Grumman, weshalb Insider das Unternehmen auch oft „LockMart-North“ nennen. Lockheed ist vor allem für seine Starrflügelkampfflugzeuge bekannt, produziert mittlerweile allerdings auch Luftdrohnen (Starrflügel-, Rotor- und Vektorschubdrohnen), Autogyros und Luftschiffe in zivilen und Kampfvarianten.

Lockheed mischt auch in den Bereichen Bordelektronik und Steuerdisplays mit, ebenfalls größtenteils im Rüstungsbereich. Lockheed besitzt viele kleinere Unternehmen, die sich auf viele unterschiedliche Gebiete spezialisiert haben, von Head-up-Displays über Smart-Autopilotensysteme bis hin zu modernster Radartechnik.

Novatech

Obwohl Novatech nur wenige Luftfahrzeuge herstellt, darf man den Konzern nicht unterschätzen, denn er ent-

wickelt State-of-the-Art-Bordelektronik und -Antriebssysteme. Über die Tochtergesellschaft Walker Aerodesign besitzt Novatech einen großen Marktanteil in den Bereichen Bordelektronik und Navigationssysteme. Unter den wenigen Luftfahrzeugen, die Novatech herstellt, befinden sich insbesondere Überschall-HSCT-Transporter und Suborbitalflugzeuge.

Novatech besitzt auch viele frühere Fuchi-Unternehmen, die unter anderem Software für Flugradaranlagen produzieren.

Sikorsky-Bell

Dieses Joint Venture zwischen den amerikanischen Helikopterherstellern Sikorsky und BeLTV hat in Zusammenarbeit mit Kamov Aeronautics einen Giganten entwickelt, der praktisch den gesamten Rotormaschinenmarkt dominiert. Die wichtigsten Konkurrenten des Joint Ventures sind vor allem das in Italien ansässige multinationale Unternehmen Agusta-Cierva und Hughes (der Hersteller des bekannten Stallion und des Helikopters vom Typ Airstar).

Auf der Rollbahn

Mehrere andere AAA- und AA-Konzerne haben ihre Finger in der Luftfahrtindustrie. Darunter befinden sich das deutsche Konglomerat IFMU, Airbus, Renraku Asien, Aztechnology (über die Töchter Embraer und Dassault) sowie der britische Waffenhersteller IWS.

LEINEN LOS

Auf Grund des immensen Kapitalaufwands, der für den Bau eines Schiffs erforderlich ist, beschäftigen sich nur die größten Unternehmen mit der Entwicklung von Marine- und Schifffahrtstechnologie. Die Schiffbauer haben lange Zeit außerhalb des Rampenlichts gearbeitet, doch Dunkelzahns Vermächtnis, das den Bau einer Unterwasser-Arkologie vorsieht, hat der Industrie wieder reichlich Publi-city beschert.

Kvaerner-Maersk

Die vielleicht größte Neuigkeit ist die Fusion des norwegischen Unternehmens Kvaerner mit dem dänischen Schiffbauer Maersk. Infolge des gestiegenen Interesses an Marinetechnologie, das durch Dunkelzahns Vermächtnis verursacht wurde, und der Übernahme von Fuchi Pan-Europa durch den Konkurrenten Shiawase bündelten die beiden skandinavischen Konzerne ihre Kräfte, um auf dem Markt stärker auftreten zu können. Aus der Fusion der beiden Konzerne ging der größte Schiffbaukonzern der Welt hervor, der sogar die Schifffahrtzweige von Ares und Saeder-Krupp in den Schatten stellt.

Shiawase

Der Hersteller des ersten Konzernkriegsschiffs nach Einführung der Extraterritorialität war lange Zeit weltweit als der führende Schiffbauer bekannt. In der jüngsten Vergangenheit musste Shiawase tatenlos mit ansehen, wie der eigene Marktanteil stetig schrumpfte, verursacht durch die Fusion der beiden größten AA-Schiffbauer und die Tatsache, dass Yamatetsu und Wuxing die Bühne betraten. Shiawase spezialisiert sich im Wesentlichen auf die Konstruktion von schweren Überwasserfahrzeugen für zivile und militärische Zwecke.

Yamatetsu

Der Konzern, der noch vor nicht allzu langer Zeit ein kleines Licht in der Schiffsindustrie war, hat nach dem Vertrag mit der Draco Foundation über die Errichtung der ersten autarken Unterwasser-Arkologie einen großen Satz nach vorne gemacht. Darüber hinaus hat die Zusammenarbeit mit der russischen Marine dem Konzern dabei geholfen, die Division Marinetechnologie nach vorne zu katapultieren. Die Erfahrung in der Entwicklung von Unterwasserbooten verschafft Yamatetsu einen leichten Vorsprung vor seinen Konkurrenten in der Schiffsindustrie.

Renraku

Renraku ist dank der Töchter in Australien und im südwestlichen Pazifik führend in der Entwicklung und Herstellung von kleinen Wasserfahrzeugen. Renraku verfügt auch über Erfahrung im Bereich Unterwassertechnologie, obwohl der Konzern auf diesem Gebiet nur ungefähr im mittleren Feld angesiedelt ist.

Proteus AG

Durch die Errichtung der Arkoblocks in der Nordsee verfügt Proteus über ein beeindruckendes Wissen im Bereich Offshore-Arkologien, doch um das Know-how im Bereich Schifffahrt (sowohl unter als auch über Wasser) ist es weniger gut bestellt. Der Bereich Schifffahrt ist zwar zufrieden stellend, doch im Vergleich mit der Konkurrenz eher Durchschnitt.

Wuxing

Da die Schifffahrt eines der Hauptgeschäftsfelder des Konzerns ist, war Wuxing bislang eher Endverbraucher als Schiffbauer. Seitdem der in Hongkong ansässige Konzern einen Sitz im Konzern-Gerichtshof hat, hat er jedoch durchaus einige Schiffbau-Anlagen erworben. Zu Beginn des Jahres 2061 gewann Wuxing die Ausschreibung der Kantonesischen Konföderation für den Bau von sechs neuen Zerstörern der *Soohung*-Klasse.

ANDERE SPEZIALISTEN

In einem Bereich, der so vielseitig ist wie die Fahrzeugindustrie, gibt es für Konzerne genügend Gelegenheiten, sich in einem Nischenmarkt breit zu machen. Die folgenden Konzerne sind Beispiele für Unternehmen, die sich auf wenige Produkte spezialisieren.

Ruhrmetall

Obwohl der Konzern sein Dasein im Schatten seines Nachbarn Saeder-Krupp fristet, hat sich das Unternehmen einen Namen in der Produktion von schweren Konstruktionsfahrzeugen, Triebwagen, Lokomotiven und gepanzerten Kampffahrzeugen gemacht. Tatsächlich dominiert Ruhrmetall die Eisenbahnindustrie in Eurasien und Afrika. Ruhrmetall-Lokomotiven sind ein alltäglicher Anblick auf den Schienen von Johannesburg bis Wladiwostok.

Mesametric

Der in der Sioux Nation beheimatete Maschinenbauer gab sein Debüt im Jahr 2058 mit der Kodiak, einer Drohne, die für militärische und Konstruktionszwecke geeignet ist. Seitdem hat Mesametric ein Rekordwachstum erlebt und ist zu einem der führenden Hersteller militärischer Fahrzeuge in den Staaten Sioux Nation und Pueblo Nation geworden.

DER RIGGER



Ein Rigger ist weder Fisch noch Fleisch, kein Decker und auch kein Straßenkämpfer. Er ist vielleicht der eigentümlichste und verkannteste Charakter im *Shadowrun*-Universum. Dieses Kapitel erläutert die Werte eines Riggers und stellt diese Art des Charakters detailliert vor, um den Prozess der Charaktererschaffung zu veranschaulichen.

CHARAKTERERSCHAFFUNG

Riggercharaktere können sowohl mit dem Prioritätensystem (S. 54, *SR3.01D*) als auch mit dem Punktesystem (S. 13, *SR-Kompendium 3.01D*) erschaffen werden.

In der Welt von *Shadowrun* kann jeder, der im Besitz eines Führerscheins ist, ein Auto fahren, und viele fahren nicht nur mit dem Auto, sondern besitzen auch andere Fahrzeuge. Rigger unterscheiden sich allerdings von normalen Autofahrern, denn sie *verschmelzen* mit ihrem Fahrzeug und kontrollieren es auf eine Art und Weise, die einem Nichttrigger völlig fremd ist. Wenn Decker die Elite des Cyberspace sind, dann sind Rigger die Herren des Asphalts.

Riggers spielen in vielen Lebensbereichen eine Rolle. Sie fahren Taxis und Trucks, steuern Schiffe und Luftfahrzeuge. Rigger lenken Kameradrohnen für Reporterteams, kontrollieren automatisierte Produktionsanlagen und unterstützen Bauarbeiter mit schweren Maschinen. Auch Sicherheitsbehörden, Polizeieinheiten, Notdienste und das Militär setzen Rigger ein. Rigger sind meist Arbeitstiere und obwohl ihr Wissen so spezialisiert und so technisch ist, als dass sie als Arbeiter betrachtet werden könnten, verrichten sie mit ihren Händen Arbeiten und übernehmen Funktionen, die eigentlich nicht zu dem Bild eines typischen Anzugträgers passen (obwohl ihre Bezahlung durchaus gut genug ist). Viele Rigger arbeiten jahrelang bis spät in die Nacht, um die Anschaffungskosten für die Implantate und Lizenzen einzuspielen, die es ihnen ermöglichen, ihrer Profession überhaupt nachzugehen. Andere Rigger dienen dem Konzern, der sie angeheuert und die Rechnungen für ihre Ausrüstung bezahlt hat.

Rigger fahren auch in der Unterwelt. Viele Mitglieder von Go-Gangs und Teenager, die den Asphalt lieben gelernt haben, trainieren ihre Fahrkünste, ihre mechanischen Fertigkeiten und ihre Reflexe und werden *Shadowrunner* oder Kriminelle. Kriminelle Organisationen und einflussreiche Gangs sind auf Schmuggler angewiesen, um illegale Güter über die Grenzen zu bringen – und niemand schmuggelt besser als ein Rigger mit einem T-Bird.





Männer und Frauen werden Rigger, weil sie süchtig sind nach dem Geschwindigkeitsrausch oder nichts mehr genießen, als einen Motorblock auseinander zu nehmen und wieder zusammenzusetzen.

Angehörige aller metamenschlichen Rassen werden Rigger und sie alle haben spezielle Qualitäten. Zwerge sind prädestiniert für das Steuern kleiner Fahrzeuge, während Orks und Trolle oft in der Schifffahrt und im Produktionsbereich eingesetzt werden, wo ihre Größe und Stärke von Vorteil ist. Letztlich ist es aber nicht die körperliche Hülle, die bei einem Rigger den Ausschlag gibt. Wenn man eine Drohne lenkt oder das Sicherheitssystem eines Gebäudes kontrolliert, zählen schnelle Reaktion, Willensstärke und Talent.

AUSWAHL DER ATTRIBUTE

Das wichtigste Attribut eines Riggers ist seine Reaktion, denn sie bestimmt den Steuerpool und dient zum Ausweichen auf die meisten Fahrzeugfertigkeiten. Die Reaktion basiert auf Schnelligkeit und Intelligenz, was auch diese beiden Attribute zu wichtigen Eigenschaften eines Riggers macht. Intelligenz ist besonders nützlich, denn sie wird für die Wahrnehmung über Sensoren eingesetzt und ist mit der Fertigkeit Geschütze (mit der fahrzeugmontierte Waffen abgefeuert werden) und den meisten technischen Fertigkeiten verknüpft. Auch Willenskraft ist ein wichtiges Attribut, besonders, wenn sich der Rigger gegen einen Auswurfschock und eine ASIST-Überlastung zur Wehr setzt oder mit einem anderen Rigger um die Kontrolle eines Sicherheitssystems kämpft.

AUSWAHL DER FERTIGKEITEN

Rigger müssen in einer Reihe unterschiedlicher Fertigkeiten bewandert sein, wenn sie ihren ersten Run überleben wollen. Am wichtigsten sind natürlich die Fahrzeugfertigkeiten, gefolgt von Bauen/Reparieren-Fertigkeiten und den Fertigkeiten Geschütze und Elektronik, die ebenfalls sehr hilfreich sein können. Da es viele unterschiedliche Fahrzeug- und Bauen-/Reparieren-Fertigkeiten gibt, sollten Rigger bei der Charaktererschaffung eine höhere Priorität auf Fertigkeiten als auf Attribute legen.

Bauen/Reparieren-Fertigkeiten

Rigger benötigen Bauen/Reparieren-Fertigkeiten für die Modifikation und Ausrüstung von Fahrzeugen und für die Reparatur beschädigter Fahrzeuge. Neben den normalen Fahrzeug (B/R)-Fertigkeiten benötigen Rigger und Mechaniker vor allem die Elektronik- und Computer (B/R)-Fertigkeiten, um bestimmte Fahrzeugkomponenten wie zum Beispiel Pilotprogramme für Drohnen, Electronic Countermeasures (ECM) und Drive-by-Wire-Systeme zu installieren und zu reparieren.

Wenn eine bestimmte Installations- oder Reparaturaufgabe Proben auf mehrere B/R-Fertigkeiten erfordert, müssen dem Charakter alle Proben gelingen, um die Aufgabe zu bewältigen.

Sollte eine B/R-Probe scheitern und eine andere Probe gelingen, kann der Charakter die gescheiterte Probe wiederholen, doch der Mindestwurf steigt bei jedem weiteren Versuch um 1. Der Mindestwurf wird erst dann wieder auf den ursprünglichen Wert gesenkt, wenn der Spielercharakter seine B/R-Fertigkeit steigert.

Möchte ein Charakter den Grundzeitraum für eine Aufgabe reduzieren, darf er hierzu die Erfolge aus allen Proben addieren. Zeigen allerdings bei einer dieser Proben alle Würfel eine Eins, gilt die gesamte Aufgabe als katastrophal gescheitert.

Elektronik

Bestimmte Spezialisierungen der Elektronikfertigkeit sind für Rigger besonders nützlich. Die Spezialisierung Kontrollsysteme gilt für alle Aktionen mit einem Fernsteuerdeck, während die Spezialisierung Elektronische Kriegsführung für die Durchführung von MIJI-Proben (siehe *Elektronische Kriegsführung*, S. 35) gedacht ist.

NEUE FERTIGKEITEN

Es folgt eine kurze Darstellung neuer Fertigkeiten und Spezialisierungen. Die verkürzten Fertigkeiten oder, bei Spezialisierungen, die übergeordnete Fertigkeit stehen hinter der Fertigkeit bzw. Spezialisierung in Klammern.

Mechanische Armsteuerung (Reaktion)

Diese Fertigkeit umfasst die Steuerung künstlicher Arme und anderer mechanischer Gliedmaßen, mit denen zum Beispiel Gegenstände aufgehoben und bewegt werden.

Ausweichen: Reaktion, Läufer

Spezialisierungen: spezielles Fahrzeug

Semiballistische Maschinen (Reaktion)

Die Fertigkeit Semiballistische Fahrzeuge deckt die Steuerung raketengetriebener Luftfahrzeuge mit parabolischer Flugbahn ab, die für schnelle internationale Flugverbindungen eingesetzt werden. Sie gehört zu der Fertigkeitengruppe Flugzeuge, Rotormaschinen, Suborbitalmaschinen, Vektorschubmaschinen und Luftschiffe. (B/R)

Ausweichen: Flugzeuge, Rotormaschinen, Suborbitale Maschinen, Vektorschubmaschinen und Luftschiffe

Spezialisierungen: Spezielles Fahrzeug, Fernsteuerung

Suborbitalmaschinen (Reaktion)

Diese Fertigkeit bezieht sich auf die Lenkung suborbitaler Luftfahrzeuge (siehe S. 71). Sie gehört zu der Fertigkeitengruppe Flugzeuge, Rotormaschinen, Semiballistische Maschinen, Vektorschubmaschinen und Luftschiffe. (B/R)

Ausweichen: Flugzeuge, Rotormaschinen, Semiballistische Maschinen, Vektorschubmaschinen und Luftschiffe. (B/R)

Spezialisierungen: Spezielles Fahrzeug, Fernsteuerung

Raupenfahrzeuge (Reaktion)

Diese Fertigkeit deckt die Steuerung von Bodenfahrzeugen ab, die sich auf Ketten bewegen (zum Beispiel Panzer und Bulldozer). Sie gehört zu der Fertigkeit Auto. (B/R)

Ausweichen: Auto

Spezialisierung: Spezielles Fahrzeug, Fernsteuerung

Fahrzeugtaktik (Spezialisierung von Taktik kleiner Einheiten)

Die Spezialisierung der Aktionsfertigkeit Taktik kleiner Einheiten (S. 51, *M&M 3.01D*) ermöglicht es den Charakteren, die Taktik kleiner Fahrzeuggruppen zu koordinieren. Die Spezialisierung funktioniert mit dem BattleTac-IVIS, das Drohnen koordiniert, die auf einer gemeinsamen Mission sind. Weitere Informationen über den Einsatz dieser Fertigkeit finden Sie in dem Abschnitt *Das BattleTac-IVIS* (S. 96).

Läufer (Reaktion)

Diese Fertigkeit umfasst die Steuerung von Fahrzeugen und Drohnen, die sich auf mechanischen Beinen fortbewegen. (B/R)

Ausweichen: Reaktion, Mechanische Armsteuerung

Spezialisierungen: Spezielles Fahrzeug, Fernsteuerung

OPTIONALE REGEL: MANÖVERSPEZIALISIERUNG

Wenn ein Spielleiter diese Regel zulässt, kann sich ein Charakter bei einer beliebigen Fahrzeugfertigkeit (Auto, Motorrad, Rotormaschinen und so weiter) auf ein bestimmtes Fahrzeugmanöver spezialisieren – Beschleunigen/Bremsen, Manövrieren, Rammen oder Verbergen. Die Spezialisierung greift stets dann, wenn der Charakter mit dem entsprechenden Fahrzeugtyp das Manöver ausführt. Ein Charakter, der mit seinem Eurocar Westwind einen Truck rammen möchte, könnte für die Steuerprobe beispielsweise die Spezialisierung Auto (Rammen) einsetzen. Die unterschiedlichen Manöver werden auf den Seiten 141–145 des *SR3.01D* erläutert.

WAHL DER RESSOURCEN

Riggercharaktere benötigen bei der Charaktererschaffung jede Menge Nuyen, für die notwendigen Implantate (besonders die Datenbuchse und die Riggerkontrolle) einerseits und für den Kauf und die Aufrüstung ihres Fernsteuerdecks und ihrer Fahrzeuge und Drohnen andererseits. Neben den Fertigkeiten sollte den Ressourcen daher die höchste Priorität zugewiesen werden.

Connections

Bei der Auswahl der Connections sollte der Mechaniker (siehe S. 257–258, *SR3.01D*) für einen Rigger die erste Wahl sein, denn ein Rigger benötigt immer gebrauchte Fahrzeuge, Ersatzteile und professionelle Reparaturen. Andere Connections wie Techniker, Schieber, Schmuggler und Waffenhändler können ebenfalls nützlich sein – ganz besonders, was den Kauf von Fahrzeugwaffen, technischen Spielzeugen und anderen illegalen und teuren Gegenständen betrifft.

Lebensstil und Fahrzeuge

Wie auf S. 240, *SR3.01D*, erläutert wird, umfassen die Mittel- und Oberschicht-Lebensstile die Kosten für die Wartung und den Besitz eines Fahrzeuges. Beachten Sie, dass kein Charakter ein Fahrzeug bekommt, nur weil er einen Lebensstil erwirbt – das Fahrzeug muss mit eigenen Ressourcen bezahlt oder während des Spiels beschafft werden. Der Lebensstil deckt lediglich die Kosten für Benzin, Parkgebühren und Grundinspektionen eines einzelnen Fahrzeuges ab, das sich im Besitz des Charakters befindet. Wenn der Charakter kein Fahrzeug hat, gelten die Kosten für Taxis, öffentliche Verkehrsmittel und Chauffeurdienste als gedeckt. Weitere Informationen finden Sie in dem Abschnitt *Instandhaltung und Betriebskosten*, S. 29.

WÜRFELPOOLS

Wenn ein Rigger in eine Maschine eingestöpselt ist, kommen mehrere Würfelpools zum Einsatz – vor allem der Steuer- und der Kampfpool. Der neue IVIS-Pool wird angewendet, wenn der Rigger Drohnen steuert, die mit dem IVIS ausgestattet sind. Die folgenden Regeln für Würfelpools ergänzen die Würfelpoolregeln auf den S. 43–44 des *SR3.01D*.

Steuerpool

Auf S. 44 des *SR3.01D* wird erläutert, dass der Steuerpool zu allen Proben hinzugezogen werden kann, die direkt mit der Steuerung eines verriggteten Fahrzeuges zu tun haben. Er steht für Manöverproben, für Ausweich- und Schadenswiderstandsproben zur Verfügung, aber nicht für das Abfeuern von Fahrzeugwaffen oder den Einsatz von Fahrzeugsensoren. Der Steuerpool kann nicht für die Kontrolle von Sensoren oder für Elektronische Kriegsführung verwendet werden und steht auch nicht für die Steuerung eines Fernsteuerwerkzeuges im Kapitänsmodus zur Verfügung.

Aufgabenpool

Würfel aus dem Aufgabenpool stammen aus der Implantation eines Enzephalons oder Zerebralboosters (siehe S. 22 und 82, *M&M 3.01D*) und können für B/R-Proben sowie für Computer- und Elektronikproben eingesetzt werden. Der Aufgabenpool ist besonders für Rigger von Nutzen, denn er unterstützt sie bei der Steuerung von Drohnen und der Elektronischen Kriegsführung (siehe *Drohnen*, S. 41, und *Elektronische Kriegsführung*, S. 35).

Würfel aus dem Aufgabenpool, die ein Charakter durch ein Chipbuchsen-Expertensystem (siehe S. 21, *M&M 3.01D*) erhält, gelten nur für die Fertigkeit oder Spezialisierung, die er gerade eingeworfen hat.

IVIS-Pool

Der IVIS-Pool steht Riggern zur Verfügung, die mit dem IVIS ausgestattete Drohnen steuern. Bei dem Einsatz eines IVIS kann der Rigger den IVIS-Pool einsetzen, um Gruppenaufgaben zu ergänzen. Weitere Einzelheiten finden Sie in dem Abschnitt *Das BattleTac-IVIS*, S. 96.

GABEN UND HANDICAPS

Viele der im *Shadowrun*-Kompendium aufgeführten Gaben und Handicaps können die Leistung eines Riggers beeinträchtigen. Insbesondere die Gaben und Handicaps Fahrzeugempathie, Datenbuchsen-Juckreiz, SimSinn-Desorientierung, Blindheit, Taubheit, Grem-lins, Resistenz gegen Signalspitzen, Empfindliches Nervensystem, Orientierungssinn und Vertrautes Terrain können die Fähigkeiten eines Riggers erheblich vergrößern, aber auch enorm einschränken. Attributgaben können einen positiven Effekt auf den Steuerpool haben, wenn sie sich auf die Reaktion auswirken. Viele Leute leiden unter Phobien gegen Roboter und Drohnen, was als gewöhnliche Phobie gilt. Diese „Robophobie“ entspringt oftmals einer traumatischen Erfahrung mit automatisierten Maschinen und ist besonders verbreitet bei den Opfern des Alptrauums, der sich in der Renraku-Arkologie zutrug.

RIGGER UND IMPLANTATE

Datenbuchsen und Riggerkontrollen sind für Riggercharaktere absolut unentbehrlich. Viele andere Implantate, wie zum Beispiel Orientierungssysteme und Talentleitungen, können die Leistungsfähigkeit eines Riggers ebenfalls erhöhen.

DATENBUCHSEN

Jeder Charakter mit einer Datenbuchse (ob Rigger oder nicht) kann sich in ein Fahrzeug einstecken, das mit einem Datenbuchsenport (siehe S. 128) ausgestattet ist. Charaktere mit Datenbuchsen können auch Fernsteuernetzwerke im Kapitänsmodus kontrollieren.

Jedes Mal, wenn ein Charakter ein Fahrzeug mit virtuellen Armaturen (siehe S. 11) steuert, erhält er einen Reaktionsbonus von +1 für alle fahrzeugbezogenen Proben, sowie –1 für alle Handlingproben. (S. 134, *SR3.01D*) Er erleidet allerdings einen Mindestwurfmodifikator von +1 auf alle Proben, die nichts mit der Steuerung des Fahrzeugs zu tun haben (z.B. das Abfeuern einer Pistole aus dem Seitenfenster).

Elektrodenetz

Elektrodenetze werden auf den Kopf des Fahrers gesetzt (weitere Informationen finden Sie auf S. 17, *Matrix*). Mit Hilfe eines Elektrodenetzes kann sich ein Fahrer über einen Datenport in ein Fahrzeug oder auch in ein Fernsteuerdeck (im Kapitänsmodus) einstecken, er erhält allerdings keinen Reaktionsbonus. Er kann nicht mit der Maschine verschmelzen oder in eine Drohne springen. Fahrzeug-Steuereinrichtungen sind nicht mit Elektrodenetzen kompatibel.



DIE FAHRZEUG-STEUEREINRICHTUNG

Die Fahrzeug-Steuereinrichtung (FSE) ist ein Cyberware-Implantat (siehe S. 301, *SR3.01D*), das den Rigger von allen anderen *Shadowrun*-Charakteren unterscheidet. Ohne diese Cyberware ist der Rigger bloß ein weiterer Charakter, der ein Auto lenken kann. Die FSE (auch Riggerkontrolle genannt) übersetzt die neuralen Impulse des Riggers in unterschiedliche Fahrzeugbefehle – Anhalten, Beschleunigen, links fahren, Geschütze abfeuern, Sensoren abfragen und so weiter. Das Fahrzeug reagiert fast ohne zeitliche Verzögerung auf die mentalen Kommandos des Riggers.

Die Fahrzeug-Steuereinrichtung verleiht dem Rigger einen Steuerpool sowie einen Reaktions- und Initiativebonus im Fahrzeug- und Drohnenkampf. Andere Reaktions- und Initiativeboni werden nicht angewendet; im Fahrzeug- und Drohnenkampf ist die FSE für einen Rigger die einzige Quelle solcher Boni.

Wie die FSE funktioniert

Im Prinzip übersetzt die FSE Signale aus dem Mittelhirn, um viele unterschiedliche und komplexe Systeme eines Fahrzeuges zu kontrollieren. Als in den 20er Jahren des Jahrhunderts SimSinn erfunden wurde, machten sich die Wissenschaftler eine interessante Eigenschaft des menschlichen Gehirns zu Nutze: Das Mittelhirn (besonders der Thalamus und das Zerebellum) ist ein unglaublich leistungsfähiger Datenkoordinator und kann automatisch Millionen von Stimuli unterschiedlicher Körperteile in die entsprechenden Abschnitte der Hirnrinde leiten. Vor allem aber ist das Mittelhirn für das Gleichgewicht verantwortlich und sorgt dafür, dass Hunderte von Muskeln harmonisch zusammenarbeiten.

Die FSE verknüpft die Datenverarbeitungs- und Synchronisationsfähigkeit des Mittelhirns (die normalerweise für die Steuerung des Gleichgewichts und die Muskelkoordination sorgt) mit einem komplexen elektromechanischen System – zum Beispiel mit einem Fahrzeug oder einem Sicherheitssystem. Aus diesem Grund werden die Modifikatoren für das Ausweichen von Fahrzeugfertigkeiten auf die Reaktion halbiert, wenn der Charakter in eine FSE eingestöpselt ist. Ihre Grenze findet eine FSE allerdings in der „Bandbreite“ des Mensch-Maschine-Interface: Die Verarbeitungskapazität des Gehirns ist gewaltig und überschreitet die Kapazität eines solchen Interface um ein Vielfaches. Hochstufige Implantate (Riggerkontrollen mit Stufe 2 oder 3) sind stärker mit dem Mittelhirn vernetzt (und kosten daher auch mehr Essenz) und können die Kapazitäten des Gehirns stärker nutzen.

Unglücklicherweise macht die Cyberware, die man benötigt, um die parallele Verarbeitungskapazität des Mittelhirns zu nutzen, das Gehirn anfällig für neurale Schäden. Selbstverständlich verfügt eine FSE über einige Filter, die einen Teil des Hintergrundrauschens und die Signalspitzen herausfiltern. Doch im Fall der Zerstörung eines Fahrzeuges oder bei einem Auswurfschock ist die Signalstärke viel zu hoch, als dass sie von einem solchen Filter auf ein unschädliches Niveau herabgesetzt werden könnte.

FSE-Effekte

Damit ein Rigger in den Genuss der Vorzüge einer FSE (Steuerpool und gesteigerte Reflexe, siehe S. 301, *SR3.01D*) gelangt, müssen zwei Komponenten zusammenarbeiten – das FSE-Implantat und der Riggeradapter des Fahrzeuges (S. 130). Fehlt eine dieser beiden

Komponenten, erhält der Fahrer weder einen Steuerpool noch die erhöhten Reflexe beim Steuern des Fahrzeugs.

Wenn ein Rigger in die Maschine geht, dominiert die SimSinn-Erfahrung in der Wahrnehmung des Riggers. Sowohl Fernsteuerwerke als auch Riggeradapter besitzen RAS-Override-Einheiten (siehe S. 23, *M&M 3.01D*). Ein Rigger kann die SimSinn-Wahrnehmung ausblenden, indem er sich konzentriert, und auf diese Weise zeitweilig die Kontrolle über seinen Körper erlangen, sollte dies einmal erforderlich sein. In diesem Fall erleidet er allerdings einen Mindestwurfmodifikator von +8 auf alle körperlichen Aktionen und Wahrnehmungsproben.

Beachten Sie, dass die FSE-Boni nicht für Rigger gelten, die ein Fernsteuernetzwerk im Kapitänsmodus kontrollieren. Der Rigger erhält in diesem Fall jedoch noch immer einen Reaktionsbonus von +1 für alle fahrzeugbezogenen Aufgaben sowie einen Mindestwurfzuschlag von +1 auf alle Proben, die nichts mit der Steuerung der Drohnen oder Fahrzeuge zu tun haben.

ASIST-RÜCKKOPPLUNG

Bestimmte Angriffe wie z.B. Partikelstrahlen und bestimmte Zaubersprüche verursachen elektrischen Schaden bei dem Zielobjekt. Wenn ein solcher Angriff gegen ein Fahrzeug gerichtet wird, das von einem Rigger kybernetisch (sei es mit virtuellen Armaturen, im Kapitänsmodus oder direkt in der Maschine) gesteuert wird, erzeugt er einen massiven ASIST-Ausschlag, der zu erheblichen Nervenschäden führen kann. In manchen Fällen kann eine solche ASIST-Rückkopplung einem Rigger im wahrsten Sinne des Wortes das Gehirn rösten.

Die Regel für ASIST-Rückkopplungen wird angewendet, wenn ein kybernetisch gesteuertes Fahrzeug von einem elektrischen Angriff getroffen wird. Dazu gehören auch die Zapper-Rakete (siehe S. 74, *Arsenal 2060*), das ANDREWS-Partikelwaffensystem (S. 88), der Zauber Blitzstrahl (S. 195, *SR3.01D*) und jeder andere Zauber mit dem elementaren Blitzeffekt (siehe S. 52, *Schattenzauber 3.01D*). Wenn ein solcher elektrischer Angriff einem Fahrzeug oder einer Drohne Schaden zufügt (der Schaden durch die Widerstandsprobe des Fahrzeugs also nicht unter L gesenkt wird), muss der Charakter mit seiner Willenskraft eine Schadenswiderstandsprobe würfeln. Das Poverniveau des Angriffs beträgt 4 plus die Stufe der Riggerkontrolle (falls vorhanden). Wenn der Charakter eine Drohne ferngesteuert lenkt, reduzieren Sie das Poverniveau um 2. Das Schadensniveau ist eine Stufe höher als der Schaden, den das Fahrzeug erlitten hat. (Falls es sich um Schiffsschaden handelt, wird das Poverniveau für jede Schadensstufe um 2 erhöht.) Charaktere, die ein Fahrzeug oder eine Drohne mit virtuellen Armaturen oder im Kapitänsmodus steuern, erleiden nur Betäubungsschaden. Rigger, die ein Fahrzeug direkt kontrollieren, erleiden Körperlichen Schaden.

Wenn ein Fahrzeug durch einen elektrischen Angriff Schweren oder Tödlichen Schaden erleidet, wehrt sich ein Rigger nur gegen den Schaden durch die ASIST-Rückkopplung. Er muss sich nicht gegen den Schaden zur Wehr setzen, der von dem Fahrzeug übertragen wird (siehe *Riggerschaden*, S. 145, *SR3.01D*).

Monkeywrench, ein Drohnenrigger, steuert direkt eine GM-Nissan Doberman und dient seinen Teamkollegen, die nach einem verpatzten Run aus der Renraku-Arkologie fliehen, als Rückendeckung. Als sich die Drohne um eine Ecke bewegt, stürmt ein Magier aus einem Laboratorium und schleudert einen 6T-Blitzstrahl auf die Drohne. Ken, Monkeywrenchs Spieler, schafft zwei Erfolge bei der Schadenswiderstandsprobe und senkt den Schaden auf M. Da es sich um einen elektrischen Angriff handelt, muss sich Monkeywrench auch gegen die ASIST-Rückkopplung zur Wehr setzen.

Monkeywrench hat eine Stufe-2-FSE, das Poverniveau des Angriffs beträgt 6 (4 + 2). Monkeywrench steuert die Drohne allerdings aus der Ferne, wodurch der Mindestwurf wieder auf 4 gesenkt wird. Die Drohne hat einen Mittleren Schaden erlitten, was für den Rigger ein Schadensniveau von S bedeutet (eine Stufe höher). Da Monkeywrench die Drohne direkt gesteuert hat, handelt es sich bei dem Schaden um Körperlichen Schaden. Ken muss für Monkeywrench eine Schadenswiderstandsprobe gegen einen Körperlichen Schaden von 4S würfeln.

RIGGER UND ANDERE IMPLANTATE

Aufgrund der Art und Weise, wie die FSE mit dem menschlichen Gehirn interagiert, funktionieren bestimmte kybernetische und Bio-ware-Implantate beim Rigger anders als bei normalen körperlichen Handlungen.

Zerebralbooster

Indirekte Steigerungen der Reaktion durch einen Zerebralbooster (der die Intelligenz erhöht) gelten auch, wenn ein Rigger in ein Fahrzeug oder ein Fernsteuerdeck eingestöpselt ist.

Reflexbooster

Wenn nicht ausdrücklich etwas anderes angegeben ist, haben Steigerungen der Schnelligkeit, Reaktion oder Initiative durch Implantate keinen Einfluss auf die Reaktion oder den Steuerpool eines Riggers, während er in ein Fahrzeug eingestöpselt ist. Zu diesen Implantaten gehören Adrenalinpumpen, Cybergliedmaßen, Hochleistungs-gelenke, Move-by-Wire-Implantate, Reaktionsverstärker, Hyperschilddrüsen, Synapsenbeschleuniger und Reflexbooster. Auch Verstärkte Reflexe sind inkompatibel mit Riggerkontrollen und können nicht zusätzlich zu einer Riggerkontrolle implantiert werden.

SimRigs

SimRigs können zwar zusätzlich zu einer Riggerkontrolle implantiert werden, doch ein SimRig im „Wiedergabemodus“ kann nicht aktiviert werden, während ein Charakter mit seiner FSE ein Fahrzeug riggt.

Talentleitungen und Aktionssofts

Da die Steuerung eines verriggtten Fahrzeugs ausschließlich durch das Gehirn eines Riggers geschieht, funktionieren Talentleitungen nicht, wenn der Rigger in einer Maschine ist. Anders ausgedrückt kann man ein Fahrzeug nicht gleichzeitig riggen und mit Aktionssofts steuern. Ein Charakter, der ein Fahrzeug fernlenkt, kann ebenfalls keine Talentleitungen oder Aktionssofts benutzen.

Beachten Sie, dass ein Charakter, der ein Fahrzeug manuell steuert, während er in das virtuelle Armaturenbrett eingestöpselt ist, Talentleitungen und Aktionssofts einsetzen kann, da er das Fahrzeug nicht kybernetisch steuert. In diesem Fall unterdrückt seine Aktionssoft seine natürliche Fertigkeit jedoch, weshalb er seine normalen Fahrzeugfertigkeiten und seinen Steuerpool für dieses Fahrzeug nicht verwenden kann.

Wissensofts und Datensofts können von einem Rigger auch dann genutzt werden, wenn er in einer Maschine ist.

Smartverbindungen

Wenn ein Rigger eingestöpselt ist, kann er seinen Smartverbindungsbonus einsetzen, sofern seine Fahrzeugwaffen eine Smartgunverbindung haben. Die FSE übernimmt die Funktion des Sichtdisplays und die I/O-Verbindung zwischen dem Rigger und dem Fahrzeug. Nichtsdestoweniger benötigt der Rigger ein Smartgunset (siehe S. 139) für das Fahrzeug, um die Verbindung zu der Waffe herzustellen.



WEITERE RIGGER-IMPLANTATE

Einige Implantate bieten Riggern spezielle Möglichkeiten. Das Schädelinterne Fernsteuerdeck (CRD) und andere Riggerware (siehe S. 25, *M&M 3.01D*) ermöglichen es Riggern, Drohnen über Implantate zu steuern, damit sie keine auffällige Ausrüstung mit sich herumschleppen müssen und diskret operieren können. Der Cybergliedmaßen-Signalbooster (S. 39, *M&M 3.01D*) ist ein nützliches Zubehör für solche Implantate, da er die Signalstärke und die Reichweite des Riggers erhöht. Das Orientierungssystem (S. 19, *M&M 3.01D*) ist ebenfalls äußerst hilfreich, besonders wenn es mit dem AutoNav eines Fahrzeugs oder mit GridGuide vernetzt wird. Diese Kombination erhöht die Fähigkeit des Riggers zu navigieren, Routen zu kalkulieren, Karten anzulegen und so weiter.

RIGGER UND CYBERMANTIE

Cybermantie erlaubt es einem Charakter, mehr Cyberimplantate zu tragen, als sein Essenzattribut es eigentlich gestatten würde. (Regeln für Cyberware und Essenz finden Sie auf S. 296, *SR3.01D*. Grundlegende Cybermantieregeln befinden sich auf S. 58, *M&M 3.01D*.)

Die meisten Rigger dürften nicht so viele Implantate benötigen, um Cybermantie anwenden zu müssen, wenn sie nicht gerade ihre Leistungsfähigkeit außerhalb eines Fahrzeugs erhöhen wollen. Rigger, die sich für Cybermantie entscheiden, können während des Riggens eine gefährliche Nebenwirkung erleben – eine erhöhte Gefahr, „sich in ihren Beobachtungen zu verlieren“ (siehe S. 61, *M&M 3.01D*).

Da Rigger die neuronalen Reize ihres Körpers gegen die Impulse einer Maschine austauschen, laufen sie Gefahr, sich in ihren Maschinen zu verlieren und zu vergessen, dass sie Menschen sind. Aus diesem Grund wird sich der Induzierte Gedächtnisstimulator (IGS) bei einem Rigger weitaus öfter einschalten als bei einem Nichttrigger-Zombie.

Rigger-Zombies versinken in ihren Beobachtungen, wann immer sie bei einer Wahrnehmungsprobe mit einem modifizierten Mindestwurf von 4 oder höher (anstatt 5 oder höher) ausschließlich Erfolge erzielen. Darüber hinaus wird der IGS nicht erst nach fünf gescheiterten Willenskraftproben eingeschaltet, wenn der Charakter diesem Zustand entkommen möchte, sondern bereits nach zwei gescheiterten Proben.

RIGGER UND MAGIE

Trotz verbreiteter Vorurteile und Stereotype erleiden die meisten magisch aktiven Charaktere keine Handicaps, wenn sie SimSinn-Technologie einsetzen. Ungeachtet dieser Tatsache kommt es äußerst selten vor, dass ein Erwachter Charakter Rigger wird – schlicht und ergreifend deshalb, weil die erforderliche Cyberware zu einem Essenzverlust führt, der seinen magischen Fähigkeiten erheblichen Schaden zufügt. Einige Ausgebrannte sind Rigger geworden, um sich auf eine neue Tätigkeit zu fokussieren. Es wird sogar von magisch Begabten berichtet, die ihr gesamtes Talent durch Riggerware zerstörten, bevor sie überhaupt erfuhren, dass sie es hatten.

Einige Adeptenkräfte haben Einfluss auf die Handlungen eines Riggers: Geschärfte Sinne, Kampfsinn und einige Kräfte, die sich positiv auf Attribute und Fertigkeiten auswirken. Physische Zauber, die Einfluss auf die Intelligenz oder Reaktion eines Riggers haben, wirken sich auch auf den Steuerpool und die Reaktion des Riggers aus.

Magie kann auch im Fahrzeugkampf die ein oder andere unterschiedliche Wirkung haben (siehe S. 150–151, *SR3.01D*).

len. Beachten Sie, dass auch die Waffe mit einem Smartgunsystem ausgestattet sein muss (siehe S. 281, *SR3.01D*).

Fahrzeugschützen, die nicht über eine FSE verfügen, benötigen das gesamte Smartgunset, um eine Fahrzeugwaffe mit einer Smartgun nutzen zu können. Um die Verbindung zwischen dem Schützen und der Waffe herzustellen, braucht man auch in diesem Fall ein Smartgunset.

Taktische Computer

Wenn ein Rigger einen Taktischen Computer (siehe S. 24, *M&M 3.01D*) nutzt, während er in einem Fahrzeug ist, steht ihm der sensorische Input seiner natürlichen oder kybernetischen Sinnesorgane nicht zur Verfügung, da sie durch den RAS-Override der FSE blockiert werden. Außerdem kann jeder Sensorstufenpunkt des Fahrzeugs als ein zusätzlicher Sinnesinput gezählt werden. Genau wie bei allen anderen Anwendungsmöglichkeiten des Taktischen Computers werden nur diejenigen Sinnesinputs angerechnet, die für die entsprechende Kampfsituation angemessen sind.

Basiswert ÷ 100 + (Stresspunkte des letzten Monats x 10) = monatliche Betriebskosten

Josie Cruise besitzt vier Fahrzeuge: Einen verriggtten und schwer modifizierten Hughes Stallion, einen verriggtten und modifizierten Leyland-Rover, einen unmodifizierten Eurocar Westwind 2000 und eine Aztechnology GCR-23C-Drohne. Im letzten Monat haben die Fahrzeuge keine Stresspunkte erleiden müssen, weshalb sich die monatlichen Betriebskosten wie folgt berechnen:

Fahrzeug	Basiswert	1% des Basiswerts
Modifizierter Hughes Stallion	500.000	5.000
Modifizierter Leyland-Rover	40.000	400
Eurocar Westwind 2000	100.000	1.000
Aztechnology GCR-23C	1.250	13

Gesamtbetriebskosten = 6.413 Nuyen

INSTANDHALTUNG UND BETRIEBSKOSTEN

Ausrüstungsgegenstände sind genau wie Connections – wenn man sich nicht um sie kümmert, kümmern sie sich nicht um einen. Selbst unter normalen Umständen müssen Fahrzeuge regelmäßig gewartet werden, um einwandfrei zu funktionieren. Bedenkt man den halsbrecherischen Fahrstil der meisten Rigger, wird regelmäßige Wartung zu einem noch wichtigeren Faktor.

Beachten Sie, dass die folgenden Wartungsregeln nicht identisch sind mit den SOTA-Regeln auf S. 85, SR-Kompendium 3.01D. SOTA spiegelt technologische Neuerungen und das Veralten von Ausrüstungsgegenständen und Maschinen wider. Die Wartungsregeln simulieren die Abnutzung durch normalen Gebrauch.

BETRIEBSKOSTEN

Zu den Betriebskosten eines Fahrzeugs gehören die Kosten für routinemäßige Wartungsarbeiten (Ölwechsel, kilometerabhängige Inspektionen, halbjährliche Inspektionen und so weiter), Benzinverbrauch und dergleichen mehr. Um die monatlichen Betriebskosten eines Fahrzeugs zu ermitteln, berechnet man zunächst den Basiswert des Fahrzeugs. Der Basiswert entspricht dem Grundpreis des Fahrzeugs in Nuyen zuzüglich aller Modifikationen und der Sonderausstattung. (Der Grundpreis eines Fahrzeugs entspricht dem normalen Preis, der im Quellenbuch angegeben ist, und nicht dem durch die Verfügbarkeit und den Straßenindex modifizierten Preis, den ein Charakter schließlich bezahlt.) Die Kosten aller Fahrzeuge aus bereits veröffentlichten Quellenbüchern können Sie der *Fahrzeugliste* entnehmen, die auf S. 156 beginnt.

In einem nächsten Schritt ermitteln Sie die Anzahl der Stresspunkte (siehe S. 62), die ein Fahrzeug im Laufe des letzten Spielmonats gesammelt hat. Der Spielleiter entscheidet, ob ein Fahrzeug Stresspunkte erleidet.

Die monatlichen Betriebskosten für ein Fahrzeug belaufen sich auf 1 Prozent des Basiswertes (Basiswert ÷ 100, aufgerundet) zuzüglich der mit 10 multiplizierten Stresspunkte aus dem letzten Monat.

LEBENSSTIL

Der Lebensstil, den ein Rigger unterhält, kann die Betriebskosten eines Fahrzeuges senken, da durch den Lebensstil Reise- und Transportkosten abgedeckt werden. Ein Mittelschicht-Lebensstil senkt die monatlichen Betriebskosten um 200 Nuyen, ein Oberschicht-Lebensstil senkt die monatlichen Betriebskosten um 1.500 Nuyen und ein Luxus-Lebensstil reduziert die monatlichen Betriebskosten um 3.000 Nuyen. Charaktere können diese Ermäßigung nach freiem Ermessen auf unterschiedliche Fahrzeuge verteilen.

Josie Cruise unterhält einen Mittelschicht-Lebensstil. Da ihr der Lebensstil einen Rabatt von 200 Nuyen gewährt, sinken ihre monatlichen Betriebskosten von 6.413 auf 6.213 Nuyen.

Nach einem erfolgreichen Run, von dem sie einige tropische Pflanzen aus Amazonien mitbrachte, kann Josie ihren Lebensstil sechs Monate lang auf Luxus erhöhen. In diesen sechs Monaten erhält Josie einen Rabatt von 3.000 Nuyen auf ihre Betriebskosten, wodurch ihr monatlicher Aufwand auf 3.413 Nuyen sinkt.

Verweigerung der Betriebskosten

Wenn ein Charakter sich weigert, die monatlichen Betriebskosten zu bezahlen, steigt die Gefahr, dass seine Fahrzeuge liegen bleiben. Für jeden Monat, in dem ein Fahrzeug nicht gewartet wird, rechnen Sie auf jede Stressprobe (siehe S. 62) des Fahrzeugs einen kumulativen Modifikator von -1 an. Je länger ein Fahrzeug nicht gewartet wird, desto größer die Wahrscheinlichkeit, dass eine Stressprobe scheitert.

Ein Charakter kann diesen Modifikator senken, indem er zusätzliche Wartungsarbeit in das Fahrzeug investiert. Neben den Betriebskosten für den aktuellen Monat kann der Charakter die Betriebskosten für den vergangenen Monat bzw. die vergangenen Monate entrichten. Außerdem muss der Charakter eine Fahrzeug (B/R)-Probe gegen einen Mindestwurf von 4 würfeln (der Grundzeitraum für diese Probe beträgt zwei Stunden). Gelingt ihm die Probe, sinkt der Modifikator für die Stressprobe um 1. Scheitert die Probe, sind die Nuyen verloren, doch der Zustand des Fahrzeugs wurde nicht verbessert. Wenn ein Charakter die Betriebskosten mehrere Monate nicht bezahlt hat, muss er die gesamten Betriebskosten nachzahlen und für jeden Monat eine Fahrzeug (B/R)-Probe würfeln.

Nach einem Missverständnis mit der UCAS Air Force im Luftraum von Seattle ist Josie Cruise gezwungen, sich zwei Monate im Council zu verbergen, bis sich der Rauch gelichtet hat. Da sie ihren Eurocar Westwind in ihrer Garage in Tacoma stehen lassen musste, kann sie das Auto zwei Monate nicht warten. Infolgedessen erleidet der Westwind einen Modifikator von -2 auf alle Stressproben.

Als Josie in den Metroplex zurückkehrt, steckt sie ein wenig Arbeit in das Auto, um die notwendigen Wartungsarbeiten nachzuholen. Sie gibt 1.000 Nuyen zusätzlich aus und schafft die Auto (B/R)(4)-Probe – der Stressprobenmodifikator wird auf -1 gesenkt. Für den zweiten Monat gibt sie weitere 1.000 Nuyen aus, scheitert diesmal allerdings bei der B/R-Probe. Der Modifikator von -1 für diesen Monat bleibt erhalten, bis sie das Geld und die Zeit für eine weitere Probe investiert.

SENSOREN UND ELEKTRONISCHE KRIEGSFÜHRUNG



Dieses Kapitel bietet neue Sensorregeln, die zur Ergänzung der grundlegenden Sensorregeln des Grundregelwerks dienen (siehe S. 135–138, *SR3.01D*). Unter anderem umfasst das Kapitel neue Regeln für Sonar, Electronic Deception, Elektronische Kriegsführung und Signalstörung.

SPEZIELLE SENSORREGELN

Sensoren sind die wichtigste – zur Hölle! – sie sind die *einzig*e Möglichkeit für Rigger, die Umgebung ihres Fahrzeugs wahrzunehmen. Ein Rigger benutzt die Sensoren, um die Umwelt zu sehen, zu hören und zu fühlen – von dem Fußgänger auf dem Bürgersteig bis hin zu den Sirenen des Polizeiautos um die Ecke. Sensoren versetzen einen Rigger in die Lage, Ziele auszumachen und zu identifizieren, die mehrere Kilometer entfernt sind, zwei Orte gleichzeitig visuell zu beobachten oder einen betrügerischen Cop auf Chip aufzunehmen.

Die Sensorstufe eines Fahrzeugs ist ein Maßstab für die Fähigkeit der Fahrzeugsensoren, fremde Objekte wahrzunehmen. Die Stufe bestimmt, wie viele Würfel dem Spieler für eine Sensorprobe zur Verfügung stehen, und gibt an, welche Komponenten das Sensorsystem des Fahrzeugs enthält.

Die folgenden Regeln bieten Richtlinien für den Einsatz von Sensoren in speziellen Situationen. Grundlegende Sensorregeln finden Sie auf S. 135, *SR3.01D*.

HINZUFÜGEN/AUFRÜSTEN VON KOMPONENTEN

Spieler können ihr Fahrzeug aufrüsten und spezifische Sensorkomponenten hinzufügen. Ein Spieler kann ein Sensorsystem mit Stufe 4 oder geringer beispielsweise mit einer Blitzkompensation ausstatten oder die teleskopische Vergrößerung des Systems aufrüsten.

Die Kosten für ein solches Upgrade entsprechen den ursprünglichen Kosten des Sensorsystems, multipliziert mit 0,10 und der Anzahl der Stufen, um die der Spieler das System aufrüsten möchte. Die Sensorkosten entnehmen Sie dem Kapitel *Fahrzeugmodifikation* auf S. 142.



Skyrie möchte die Sensoren ihrer Späherdrohne (Sensorstufe 1) mit einer 150-fachen Bildvergrößerung ausstatten. In Skyries Kasse herrscht zur Zeit Ebbe, also beschließt sie, nur die Vergrößerung aufzupeppen und nicht das gesamte Sensorsystem.

Der Grundpreis für die Stufe-1-Sensoren der Späherdrohne beträgt 5.000 Nuyen. Skyrie möchte das Bildvergrößerungssystem um zwei Stufen anheben, also betragen die Kosten für das Upgrade 1.000 Nuyen ($5.000 \times 0,10 = 500$; $500 \times 2 = 1.000$).

BLINDE ZONEN

Natürliche Geländehindernisse können Sensoren blockieren und so genannte „blinde Zonen“ erzeugen, in denen sich Fahrzeuge, Charaktere und andere Objekte der Entdeckung durch Fahrzeugensoren entziehen können.

Wenn ein Spielleiter eine detaillierte topographische Karte des Spielgebietes besitzt, kann er blinde Zonen entlang der Reiseroute der Spielercharaktere bestimmen. Blinde Zonen tauchen zumeist hinter großen Höhen auf (z.B. bei Steilküsten, Gebirgsrücken, steilen Hängen).

Ein Objekt in einer blinden Zone kann nicht durch Sensorproben erfasst werden und blinde Zonen selbst entziehen sich ebenfalls der Wahrnehmung durch Sensorproben. Ein Charakter kann die ungefähre Lage von blinden Zonen schätzen, indem er eine topographische Karte oder die Geländedarstellung eines AutoNav mit Stufe 3 (oder höher) analysiert. Um die Lage der blinden Zonen zu ermitteln, muss der Charakter eine Intelligenz(5)-Probe oder eine Probe auf eine entsprechende Wissensfertigkeit ablegen, welche die Region abdeckt. Wenn die Probe gelingt, kann der Charakter die Lage der blinden Zonen bestimmen. Scheitert die Probe, schätzt er sie nur ungefähr ein.

ENERGIESTUFEN UND SCHIFFSENSOREN

Die überschüssige Energie von Schiffsmaschinen (siehe *Schiffe und U-Boote*, S. 51) kann die Signalstärke elektronischer Geräte erhöhen und so die Übertragungs- und Abtastreichweite von Sensoren steigern und ihre Anfälligkeit für Elektronische Kriegsführung verringern. Jedes elektronische Gerät eines Schiffs, beispielsweise Sensoren, ECM, ECCM, Kommunikationssysteme, besitzt eine maximale Energiestufe. Die maximale Energiestufe wird ermittelt, indem man die Systemstufe mit der um 1 erhöhten Rumpfstufe multipliziert (Gerätestufe \times [Rumpfstufe + 1]). Eine Schiffsmaschine bietet maximal eine Steigerung der Energiestufe (siehe *Modifizieren der Energiestufe*, S. 137, *SR3.01D*) gleich der quadrierten Rumpfstufe des Schiffs. Die Energiestufe eines einzelnen elektronischen Systems kann maximal um die Hälfte der verfügbaren Energiestufenpools erhöht werden.

Die Reichweite eines Oberflächenabtastsystems ist auf Grund der Krümmung der Erde auf 35 Kilometer begrenzt. Diese Entfernung wird oft auch Horizontlinie genannt. Diese Einschränkung gilt nicht für elektronische Sensoren, die mit Luftfahrzeugen interagieren (wie zum Beispiel Luftradar). Sie gilt auch nicht für Luftfahrzeuge. Es ist eine alte Marinetaktik, Luftfahrzeuge zur Horizontlinie zu entsenden, wo sie als Kommunikationsrelais fungieren und die Sensorreichweite des Schiffs erhöhen.

ELECTRONIC DECEPTION (ED)

Electronic Deception (ED) sendet falsche oder irreführende Signale an feindliche Sensoren. ED kann einem Sensor vorgaukeln, dass ein Ziel mit einer anderen Geschwindigkeit oder in eine andere Rich-

tung fliegt. Darüber hinaus kann ED jeden Versuch vereiteln, ein Ziel anhand seiner Signatur zu identifizieren.

Wenn ein Fahrzeug mit einem ED-System ausgestattet ist, addieren Sie die ED-Stufe auf die Zahl der Erfolge, die benötigt werden, um das Fahrzeug zu entdecken oder zu erfassen. Scheitert die Sensorprobe, gibt der Spielleiter ein falsches Ergebnis an, das die Sensoren und den sie einsetzenden Spieler „täuscht“.

ED-Systeme erzeugen flächenwirksame Effekte und ihre Reichweite ist abhängig von der Energiestufe, die ihnen zugewiesen wird. Dementsprechend kann ein ED-System einen Sensor innerhalb seiner Reichweite täuschen, hat allerdings keinen Einfluss auf Sensoren außerhalb dieser Reichweite. Die Aktivierung oder Deaktivierung der ED gilt als Einfache Handlung.

Monkeywrench wurde angeheuert, um die flüchtige Riggerin Mirage zu fangen. In den letzten sechs Stunden hat er in seinem Fahrzeug (Sensorstufe 4) in der Nähe von Gravelly Lake bei Fort Lewis kampaert und darauf gewartet, dass Mirage auf ihrem Run nach Tacoma über ihn hinwegfliegt. Mirage fliegt in ihrem Helikopter Shadowstorm, der ein ED-System mit Stufe 4 hat.

Sobald Mirage in Reichweite von Monkeywrenchs Sensoren gelangt, bittet der Spielleiter Ken, Monkeywrenchs Spieler, eine Sensorprobe zu würfeln. (Shadowstorm hat eine Signatur von 3, was der Spielleiter Ken jedoch nicht erzählt.) Ken wirft vier Würfel und erzielt 1, 4, 4 und 8 – unter normalen Umständen drei Erfolge. Mirage hat jedoch das ED-System (Stufe 4) ihres Shadowstorms, weshalb Monkeywrench sieben Erfolge benötigt, um das Ziel zu identifizieren. Monkeywrenchs Sensoren werden getäuscht. Der Spielleiter informiert Ken, dass Monkeywrenchs Sensoren ein kleines Flugobjekt orten – viel zu klein für einen Helikopter. Monk ist enttäuscht und beobachtet weiter den Luftraum. Er bemerkt nicht, dass er ausgetrickt wurde, bis Mirages Helikopter an ihm vorbeifliegt.

ELECTRONIC COUNTER-DECEPTION (ECD)

Electronic Counter-Deception (ECD) verwendet Reality-Check-Routinen, um die Effekte von ED-Systemen auszuschalten. Genau wie ihr Bruder ECCM beeinflusst ECD nicht ganze Gebiete, sondern nur bestimmte Fahrzeuge.

ECD bietet zusätzliche Würfel für eine Sensorprobe, um die Effekte von ED-Systemen zu bekämpfen. (Spieler sollten für ECD-Würfel eine andere Farbe verwenden, um sie von den regulären Sensorwürfeln zu unterscheiden.) Wenn ein Spieler eine Sensorprobe ablegt, wirft er eine Anzahl Würfel gleich seiner Sensorstufe plus eine Anzahl Würfel in Höhe der ECD-Stufe. Wenn Sie die Auswirkung eines ED-Systems ermitteln, ziehen Sie die ED-Stufe von der Zahl der Erfolge der Sensoren und des ECD-Systems ab. Erfolge der ECD-Würfel gelten nur für das ED und helfen nicht gegen die Erfolge normaler Sensorwürfel.

Da ECD die Emissionen von ED-Systemen herausfiltert, entzieht es dem elektronischen Sender des Fahrzeugs Energie und reduziert daher die effektive Reichweite der Fahrzeugsensoren und erhöht ihre Anfälligkeit für Störversuche. Um diese Tatsache widerzuspiegeln, subtrahieren Sie die ECD-Stufe von der Energiestufe des Fahrzeugs. Die Aktivierung und Deaktivierung des ECD-Systems kostet eine Einfache Handlung.

Monkeywrench unternimmt einige Tage später einen weiteren Versuch, Mirage aufzuspüren. Dieses Mal hat er seine Sensoren mit einem Stufe-3-ECD ausgerüstet.

Als Shadowstorm in die Reichweite von Monkeywrenchs Sensoren gelangt, bittet der Spielleiter Ken, eine Aktive Sensor-



probe zu würfeln. Ken wirft vier rote Würfel (für seine Stufe-4-Sensoren) und drei blaue Würfel (für sein Stufe-3-ECD). Die roten Würfel zeigen 3, 3, 4 und 5, während die blauen Würfel 1, 4 und 9 zeigen. Shadowstorm hat noch immer eine Signatur von 3, was bedeutet, dass Monkeywrench insgesamt sechs Erfolge hat. Wenn man Shadowstorms ED-Stufe von 4 subtrahiert, bleiben zwei Erfolge übrig, was noch immer für eine Ortung genügt. Monkeywrench entdeckt einen Helikopter, doch die Ortung genügt nicht, um den Typ des Helikopters zu bestimmen.

Hätte Mirage ihr ED-System nicht aktiviert, hätte Ken bei seiner Sensorprobe vier Erfolge erzielt, was für eine detaillierte Ortung genügt hätte. In diesem Fall wäre Monkeywrench nicht nur in der Lage gewesen, zu erkennen, dass es sich bei dem Helikopter um einen Agusta-Cierva Plutocrat handelt, sondern hätte auch genügend Hinweise gewonnen, um festzustellen, dass es sich bei dem Helikopter tatsächlich um Shadowstorm handelt.

Erfolge	Ergebnis
0	Kein Kontakt. Das Objekt wird vom Schiff nicht entdeckt.
1	Unbekanntes Objekt. Das Schiff hat das Objekt entdeckt, kann es allerdings nicht identifizieren.
2	Objekt identifiziert. Das Schiff hat das Objekt entdeckt und kann bestimmen, um was es sich handelt (eine biologische Lebensform, ein Schiff, ein U-Boot oder ein Tiefflieger)
3	Detaillierter Kontakt. Das Schiff kann den genauen Typ des Objektes erkennen (ein Wal, eine Fregatte, ein Atom-U-Boot, ein Helikopter und so weiter)
4+	Das Schiff kann am Objekt Eigenheiten feststellen, die es von anderen Objekten desselben Typs unterscheiden.

MODIFIKATOREN FÜR PASSIVES SONAR

Ortendes Schiff ist an der Wasseroberfläche	+3
Entfernung zu Objekt beträgt weniger als 1/3 der Maximalentfernung	-1
zwischen 1/3 und 2/3 der Maximalentfernung	0
mehr als 2/3 der Maximalentfernung	+2

SONARPROBEN

SONAR

Reguläre Sensorsysteme sind für die Ortung von Objekten unter Wasser ungeeignet. Wasser absorbiert Licht und elektromagnetische Energie bereits in geringen Tiefen und schränkt auch die Verwendung thermographischer Sensoren erheblich ein. Aus diesem Grund verwenden Schiffe Sonar, um Unterwasserobjekte zu orten.

Sonarsysteme gibt es in zwei Kategorien: passiv und aktiv. Passive Sonarsysteme orten Geräusche von äußeren Quellen; die Art des Objekt, die Entfernung und Richtung werden durch die Art des Geräusches bestimmt. Aktives Sonar sendet einen hohen Ton aus und zieht aus dem Echo Rückschlüsse über die Umgebung.

PASSIVES SONAR

Passives Sonar spürt Geräusche aus äußeren Quellen (zum Beispiel Schiffen, Flugzeugen im Tiefflug, Meereslebewesen oder U-Booten) auf. Die aufgespürten Geräusche werden anschließend analysiert, um die Art, die Entfernung und die Richtung der Schallquelle zu ermitteln.

Passives Sonar arbeitet ein wenig anders als normale Sensorsysteme. Die Ortungsreichweite basiert nicht auf der Leistungsfähigkeit des Systems, sondern auf der Geräuschquelle. Eine laute Quelle, wie zum Beispiel der Dieselmotor eines großen Frachters, kann in Entfernungen von bis zu hundert Kilometern geortet werden; ein Atom-U-Boot mit abgeschirmtem Rückstoßantrieb kann nur in geringer Entfernung geortet werden.

Um die Entfernung zu ermitteln, bis zu der ein Objekt geortet werden kann, teilt man 50 Kilometer durch die Sonarsignatur des Objektes. Das Resultat entspricht der Anzahl Kilometer, die das Geräusch übertragen wird. Nur ein passives Sonar, das sich innerhalb dieser Entfernung befindet, kann das Objekt orten.

Würfeln Sie eine Sonarprobe, um zu ermitteln, ob ein passives Sonar ein Objekt entdeckt. Verwenden Sie eine Anzahl Würfel gleich der Sonarstufe des ortenden Schiffes. Der Mindestwurf entspricht

der Sonarsignatur des zu ortenden Objektes, modifiziert durch entsprechende Modifikatoren aus der Tabelle *Modifikatoren für passives Sonar*.

Die Zahl der Erfolge bestimmt das Ergebnis des Ortungsversuchs. Konsultieren Sie hierzu die Tabelle *Sonarproben*.

Toter Winkel

Alle Schiffe, über Wasser und unter Wasser, haben einen „toten Sonarwinkel“, der hinter dem Heck des Schiffes liegt. Dieser blinde Bereich, auch *Baffles* genannt, ist ein 120-Grad-Winkel, der im Heck zusammenläuft. Das Schiff kann in diesem Bereich keine Sonarortung vornehmen, es sei denn, es schleppt ein spezielles Kabelsonar nach (siehe S. 145).

AKTIVES SONAR

Aktives Sonar gibt ein hochtoniges „Ping“ von sich und lauscht auf das Echo, wenn das Signal von einem anderen Objekt reflektiert wird. Aktives Sonar erhöht die Fähigkeit eines Schiffes, ein anderes Objekt zu orten, erheblich, macht das Schiff jedoch auch „sichtbarer“ für andere Schiffe.

Um ein Objekt zu orten, wirft der Spieler, der das Schiff mit dem aktiven Sonar kontrolliert, eine Sonarprobe. Der Mindestwurf ist gleich der Sonarsignatur des zu ortenden Objektes. Jedes Schiff innerhalb der Reichweite des aktiven Sonars kann geortet werden. Konsultieren Sie die Tabelle *Sonarproben*, um das Ergebnis der Probe zu ermitteln.

Aktives Sonar wird in zwei Modi eingesetzt: *taktisches Ping* und *Yankee-Ortung*.

Taktisches Ping

In diesem Modus wird die Reichweite des aktiven Sonars mit der folgenden Formel berechnet: Sonarstufe x 2.500. Das Ergebnis gibt die Reichweite des Systems in Metern an.



Jedes Mal, wenn ein Schiff ein taktisches Ping sendet, gilt für alle Sonarsignaturen innerhalb der Reichweite des aktiven Sonars ein Modifikator von -2, einschließlich der Sonarsignatur des ortenden Schiffes. Dieser Modifikator gilt sowohl für Sonarproben als auch für Geschütze-Proben beim Unterwasserkampf (siehe *U-Bootkampf*, S. 60). Beachten Sie, dass ein Schiff, das ein taktisches Ping sendet, mit Hilfe des passiven Sonars weiterhin Schiffe außerhalb der Reichweite des taktischen Pings orten kann. Der Signaturmodifikator von -2 gilt jedoch nicht für diese Ortungen, da sie außerhalb der Reichweite des aktiven Sonars stattfinden.

Signaturmodifikatoren durch ein taktisches Ping sind kumulativ, doch weitere Quellen, die Pings senden, bieten lediglich einen kleinen Vorteil. Wenn sich ein Schiff oder ein U-Boot innerhalb der Reichweite von zwei oder mehr solcher Quellen befindet, wird die Sonarsignatur für jede zusätzliche Quelle um -1 gesenkt, bis hin zu einem maximalen Modifikator von -4.

Yankee-Ortungen haben eine Stufe, mit der man die Lautstärke und die Reichweite einer Ortung ermittelt. Die Grundlautstärke eines Schiffes entspricht dem Rumpfabtribut, doch sie kann durch Modifikationen erhöht werden. (Boote, die keine Rumpfstufe haben, können keine Yankee-Ortungen durchführen.) Natürlich kann ein Schiff seine Lautstärke jederzeit herabsetzen, um das Risiko einer Entdeckung durch den Feind zu reduzieren. Die Reichweite der unterschiedlichen Lautstärken entnehmen Sie der Tabelle *Reichweite von Yankee-Ortungen*. Alle Schiffe, die sich in Reichweite des Sonars aufhalten, erleiden einen negativen Modifikator auf ihre Sonarsignaturen, den sie ebenfalls der Tabelle entnehmen können. Darüber hinaus erhalten alle Schiffe, die nicht weiter als die dreifache Reichweite der Yankee-Ortung entfernt sind, Zusatzwürfel für alle Sonarproben. Die Zahl der Zusatzwürfel entspricht der Lautstärke des Sonars.

Nach einem wagemutigen Überfall auf eine Offshore-Anlage von Aztechnology in den Küstengewässern vor Corpus Christi ist die berühmte Piratengang, die als Hunleys Raiders bekannt ist, auf der Flucht vor der Aztlanmarine. Die Piraten lauern in den Tiefen des Golfes von Aztlan in ihrem Unterseeboot, der Captain Morgan, einem alten französischen U-Boot der Agusta-Klasse (Sonarsignatur 6).

Verfolgt wird die Captain Morgan von einem nuklearen Kampf-U-Boot der Aztlanmarine, der BAA Zacetas (Sonarsignatur 8). Im vollen Vertrauen auf seine Überlegenheit ordnet der Skipper der Zacetas den Einsatz des aktiven Sonars an (Stufe 4).

Die Reichweite des Pings der Zacetas beträgt 4 x 2.500, also 10.000 Meter. Als das Sonar der Zacetas aktiv wird, sinkt die Sonarsignaturstufe aller Objekte innerhalb eines Radius von zehn Kilometern um 2. Das gilt auch für die Zacetas selbst, deren Sonarsignatur von 8 auf 6 fällt. Wenn sich die Zacetas der Captain Morgan auf weniger als 10.000 Meter nähert, fällt deren Sonarsignatur von 6 auf 4.

Zu diesem Zeitpunkt beschließt ein Anti-U-Boot-Helikopter, in den Kampf einzugreifen, und setzt das aktive Sonar seines Tauchsensorelais ein, um die Captain Morgan zu orten. Das Tauchsonar des Helikopters hat eine Stufe von 4 (und damit eine Reichweite von 10.000 Metern) und der Helikopter ist weniger als 10.000 Meter von der Zacetas und der Captain Morgan entfernt.

Da sich die Captain Morgan in Reichweite des aktiven Sonars der Zacetas und des Tauchsonars des Helikopters befindet, erleidet sie insgesamt einen Modifikator von -3 auf ihre Sonarsignatur (-2 durch das aktive Sonar der Zacetas und -1 durch den Helikopter). Die Captain Morgan hat damit eine modifizierte Sonarsignatur von 3.

Auch die Zacetas erleidet einen Modifikator von -3 auf ihre Sonarsignatur, die folglich von 8 auf 5 sinkt.

Yankee-Ortungen

Yankee-Ortungen stoßen laute Sonarsignale aus, wie sie auch von Marineschiffen im 20. Jahrhundert verwendet wurden. Bei einer Yankee-Ortung kann man beinahe sicher sein, dass man alle Schiffe aufspürt, die sich in der Nähe aufhalten, doch sie hat zur Folge, dass alle anderen Sonarsensoren auch das ortende Schiff entdecken.

REICHWEITE VON YANKEE-ORTUNGEN

Lautstärke	Reichweite	Sonarsignatur-Modifikator
0	125 Meter	0
1	500 Meter	-1
2	1 km	-2
3	2 km	-3
4	3 km	-4
5	4,5 km	-5
6	6 km	-6
7	8 km	-7
8	10 km	-8
9	12,5 km	-9
10+	Lautstärke + 5 km	-10

Trotz der Bemühungen der Aztlanmarine konnte die Captain Morgan einer Ortung entgehen. Der frustrierte Skipper des Jäger-U-Boots, der BAA Zacetas, beschließt, dass es Zeit für eine Yankee-Ortung wird.

Die Zacetas hat eine maximale Lautstärke von 5 (ihre Rumpfstufe) und hält sich nicht zurück. Die maximale Reichweite der Yankee-Ortung beträgt 4,5 Kilometer. Die Zacetas erhält fünf Zusatzwürfel für ihre Sensorprobe zur Ortung der Morgan; außerdem wird die Signatur der Morgan auf 1 (6 - 5) reduziert. Die Morgan erhält allerdings denselben Bonus gegen die Zacetas und ihre Besatzung macht einen Torpedo startbereit, um ihren Vorteil aus der reduzierten Signatur der Zacetas zu ziehen.

AUFWIRBELUNG

Die Geräusche, die von aufgewirbelten Luftblasen an den Spitzen von Propellerblättern oder den Leitwerken von Rückstoßantrieben verursacht werden, nennt man „Aufwirbelung“. Dieser Lärm ist direkt proportional zur Antriebskraft des Schiffes und macht es für andere Sonarsysteme „sichtbarer“.

Ein Schiff, das mit einer Geschwindigkeit fährt, die seine Aufwirbelungsschwelle überschreitet, reduziert seine Sonarsignatur auf Grund der Aufwirbelungsgeräusche um 2 (auf die normale Signatur hat dies keine Auswirkungen). Wenn ein Schiff mit einer Geschwindigkeit unterwegs ist, die über seinem Geschwindigkeitsattribut liegt, senkt die Aufwirbelung die Sonarsignatur um 4.

Ein Unterseeboot kann die Aufwirbelungsgeräusche reduzieren, indem es in eine größere Tiefe taucht, da der höhere Wasserdruck der Luftblasenbildung entgegenwirkt. U-Boote, die in Tiefen unterhalb von 500 Metern unterwegs sind, senken ihre Aufwirbelung um 1. Ab einer Tiefe von 1.000 Meter reduzieren U-Boote ihre Aufwirbelung um 2.

THERMOKLINEN

Thermoklinen sind Grenzen zwischen dem durch das Sonnenlicht erwärmten Wasser nahe der Wasseroberfläche und dem kaltem Wasser in der Tiefe. Im Zweiten Weltkrieg, als die U-Boot-Technologie weit genug war, um U-Booten Tauchtiefen von mehr als 400 Metern zu ermöglichen, entdeckten U-Boot-Mannschaften, dass sie vor Schiffssonar sicher waren, wenn sie tief genug tauchten, da sie sich dann unterhalb einer Thermalgrenze befanden.

Spieltechnisch treten Thermalgrenzen etwa alle 100 bis 200 Tiefenmeter auf (je nach Unterwassertopographie, vorherrschenden Strömungen und anderen Umweltfaktoren). Der Spielleiter bestimmt, in welcher Tiefe die Thermalgrenzen liegen. Objekte auf der anderen Seite einer Thermalgrenze können weder von aktivem noch von passivem Sonar geortet werden. Torpedos und Drohnen, die eine Thermalgrenze passieren, können solche Objekte allerdings orten, sobald sie die andere Seite der Thermalgrenze erreicht haben.

Yankee-Ortungen können Thermoklinen durchdringen, doch wenn mittels einer solchen Ortung ein Schiff auf der anderen Seite einer Thermokline aufgespürt werden soll, unterliegen die Sonarproben einem Modifikator von +8. Dieser Modifikator gilt sowohl für das ortende Schiff als auch für zufällige Lauscher.

Die Entdeckung und Kartierung von Thermoklinen ist eine relativ einfache Sache. U-Boote, die für Riggeroperationen ausgerüstet sind, orten Thermoklinen automatisch. In dem SimSinn-Rig erscheinen Thermoklinen als wellige Linien mit unterschiedlichen Farben, die anzeigen, ob die Thermoklinen über oder unter dem U-Boot sind.

Während das Katz-und-Maus-Spiel zwischen der *Zacetas* und der *Captain Morgan* weitergeht, lauert ein konföderiertes Unterseeboot, die *CSS Vicksburg*, zwölf Kilometer östlich der *Zacetas* unter einer Thermokline. Die Sonarsignatur der *Zacetas* wird durch ihre Lautstärke auf 3 (8–5) gesenkt. Die *Vicksburg* erleidet einen Modifikator von +8 für Sonarortungen auf der anderen Seite der Thermokline, also beträgt ihr Mindestwurf 11 (3+8). Weil die *Zacetas* Yankee-Ortung einsetzt, erhält die *Vicksburg* allerdings fünf Zusatzwürfel für ihre Sonarprobe. Die *Vicksburg* hat das *Aztlan-U-Boot* nun geortet, während die *Zacetas* von der neuerlichen Gefahr noch nichts ahnt, da die *Vicksburg* außerhalb der Reichweite der Yankee-Ortung taucht.

ELEKTRONISCHE KRIEGSFÜHRUNG

Netzwerke aus ferngesteuerten Drohnen sind durch Elektronische Kriegsführung verwundbar, da sie Befehle über Funkfrequenzen übertragen. Die Befehlssignale eines solchen Netzwerkes können elektronisch „gestört“ werden, indem man die Übertragungen von und zu den Drohnen blockiert oder das Riggernetzwerk mit falschen Informationen füttert.

Auf Grund des speziellen MSST-Protokolls, das von Fernsteuer-netzwerken verwendet wird, unterscheiden sich die Regeln für Elektronische Kriegsführung gegen Fernsteuer-netzwerke von den Regeln für Electronic Countermeasures gegen Sensorsysteme oder gewöhnliche Kommunikationssysteme (siehe *Elektronische Störsignale (ECM)*, S. 138, SR3.01D).

Elektronische Kriegsführung kann unterschiedliche Erfolgegrade haben. Anders als ECM, das ein Funksignal vollständig blockiert,



kann Elektronische Kriegsführung einfach die Qualität der Netzwerke reduzieren und dadurch die Steuerung erschweren oder einem Intruder (die militärische Bezeichnung für einen „Eindringling“) die Kontrolle über die gegnerischen Drohnen verschaffen. Zu einer vollständigen Blockierung von Signalen kommt es nur höchst selten.

Elektronische Kriegsführung ist ein zweistufiger Vorgang. Zunächst muss der Intruder das Signal des Zielnetzwerkes abfangen und infiltrieren. Anschließend kann der Intruder eine von vier aggressiveren Operationen gegen das Netzwerk durchführen – Meaconing, Intrusion, Jamming oder Interference (gemeinhin als *Mi/JI* bekannt).

INFILTRATION VON FERNSTEUERNETZWERKEN

Die Netzwerk-Infiltration ist der erste Schritt der Elektronischen Kriegsführung. Infiltration erfordert Fingerspitzengefühl und ist ein Angriff, der es dem eindringenden Rigger ermöglicht, die gegnerischen Aktivitäten zu erkunden, bevor er aggressivere Maßnahmen einleitet. Infiltration ist nicht identisch mit dem einfachen Abfangen von Signalen durch das Überwachen von Funkfrequenzen (siehe *Überwachungsgeräte*, S. 289, *SR3.01D*). Während das Scannen ein passives Lauschen darstellt (ähnlich wie das Abhören eines Telefonanrufs), erfordert die Infiltration die Interaktion des Riggers mit dem gegnerischen Fernsteuernetzwerk.

Ein Rigger kann Elektronische Kriegsführung gegen ein Fernsteuernetzwerk erst dann einleiten, wenn er die gegnerischen Funksignale abgefangen und die verwendete Frequenzmodulation erkannt hat. Das bedeutet, der Intruder muss die wechselnden Frequenzen des Kommando-, SimSinn- und Systemkanals des gegnerischen Netzwerkes ausmachen und infiltrieren.

Riggernetzwerk-Kanäle

Jedes Fernsteuernetzwerk verwendet drei unterschiedliche Kanäle – den Kommando-, den SimSinn- und den Systemkanal.

Der Kommandokanal überträgt Signale, die direkt die Bewegungen und Handlungen der Drohnen steuern, und sendet logistische und taktische Informationen zwischen dem Fernsteuerdeck und den Drohnen.

Der SimSinn-Kanal überträgt audiovisuelle und SimSinn-Daten zwischen den Drohnen, dem Fernsteuerdeck und dem Rigger.

Der Systemkanal dient zur Übermittlung von Daten zur Sicherung der Netzwerkintegrität und überwacht den Status der Drohnen. Der Kanal überträgt auch Daten der Nebenfunktionen, z.B. für indirekte Feuerangriffe oder Smartverbindungs-signale.

Kanäle infiltrieren

Um einen dieser Kanäle zu infiltrieren, muss dem Intruder genügend Energie zur Verfügung stehen, um seine eigenen Signale an das gegnerische Deck zu senden. Das Zieldeck muss sich innerhalb der Reichweite des Decks des Intruders befinden – und umgekehrt (die Reichweite elektronischer Geräte hängt von der Energiestufe ab, siehe *Energiestufen und Reichweite*, S. 137, *SR3.01D*).

Wenn diese Bedingung erfüllt ist, kann der Intruder versuchen, das gegnerische Netzwerk zu infiltrieren, indem er mit Elektronik (Elektronische Kriegsführung) gegen einen Mindestwurf von 6 würfelt. Der Mindestwurf unterliegt einem Modifikator, der sich aus der Differenz zwischen der Stufe des gegnerischen Fernsteuerdecks und dem Protokollemlator (siehe S. 99) des Intruders ergibt. Die Infiltration eines Fernsteuernetzwerkes ist eine Komplexe Handlung und erfordert einen Grundzeitraum von zehn Kampfrunden.

Für jeden Erfolg, den er bei dieser Infiltrationsprobe erzielt, infiltriert der Intruder einen der Netzwerk-Kanäle. Wenn der Intruder

keinen Kanal spezifiziert hat, entscheidet der Spielleiter, welchen Kanal bzw. welche Kanäle der Angreifer infiltriert hat. Der angreifende Rigger kann zusätzliche Erfolge aufwenden, um den Grundzeitraum zu senken, oder Erfolge opfern, um den Infiltrationsfaktor (siehe *Infiltration entdecken* weiter unten) zu erhöhen.

Die Kanalinfiltration ermöglicht dem angreifenden Rigger, mittels einer Einfachen Handlung alle Informationen abzufangen, die über den Kanal übertragen werden. Außerdem kann der Eindringling eine Komplexe Handlung aufwenden, um bestimmte Informationen über das Netzwerk abzufragen, die normalerweise über diesen Kanal übertragen werden. Wenn der Eindringling den SimSinn-Kanal infiltriert, kann er sehen und hören, was die gegnerischen Drohnen mit ihren Sensoren wahrnehmen. Wenn der Eindringling den Systemkanal infiltriert, erhält er auf der Stelle Informationen über die Position, die Reiserichtung, den Munitions- und Schadensstatus aller Drohnen des gegnerischen Netzwerkes. Wenn er den Kommandokanal infiltriert, kann der Rigger die Kommandos belauschen, die der Rigger des gegnerischen Netzwerkes seinen Drohnen erteilt. Beachten Sie, dass ein Rigger dem gegnerischen Netzwerk *keine* Befehle senden kann – er kann das Netzwerk lediglich ausspionieren und Daten abfragen.

Deckverschlüsselung überwinden

Viele Rigger verschlüsseln ihre Decks, um sie zusätzlich gegen feindliche Rigger zu sichern. Die Verschlüsselung eines Fernsteuerdecks wird anders überwinden als die Verschlüsselung eines verringerten Sicherheitssystems (siehe *Der Sicherheitsrigger*, S. 45). Wenn das Zieldeck über Verschlüsselungsmodule verfügt, muss der Eindringling die Verschlüsselung überwinden, bevor er das Netzwerk infiltrieren kann. Verwenden Sie hierzu die Regeln für *Verschlüsselungssysteme*, S. 289, *SR3.01D*).

Sollte der Entschlüsselungsversuch scheitern, bemerkt der feindliche Rigger, dass jemand versucht, in sein Netzwerk einzudringen, und aktiviert den Alarmmodus seines Netzwerkes. Alle weiteren Infiltrationsversuche stehen einem um 2 erhöhten Mindestwurfmodifikator gegenüber. Dieser Modifikator steigt nach jedem gescheiterten Entschlüsselungsversuch um 2.

Infiltration entdecken

Wenn ein Rigger ein Fernsteuernetzwerk infiltriert, kann der gegnerische Rigger die feindliche Infiltrationsaktivität bemerken.

Ein Rigger, der ein gegnerisches Fernsteuernetzwerk infiltrieren möchte, hat eine Stufe namens Infiltrationsfaktor. Dieser Infiltrationsfaktor entspricht seiner Fertigungsstufe in Elektronik (Elektronische Kriegsführung) zuzüglich der Erfolge bei der Infiltrationsprobe. Diese Erfolge stehen nicht für andere Zwecke zur Verfügung.

Sobald ein Rigger ein Netzwerk infiltriert bzw. immer, wenn er eine Komplexe Handlung aufwendet, um bestimmte Daten abzufragen, läuft er Gefahr, dass das gegnerische Netzwerk seine Anwesenheit bemerkt. Der Spielleiter wirft eine Erfolgsprobe auf die Deckstufe des infiltrierten Fernsteuerdecks gegen den Infiltrationsfaktor des Eindringlings. Gelingt die Probe, bemerkt das Netzwerk den Intruder, alarmiert den Rigger, der das Netzwerk kontrolliert, und schaltet in den Alarmmodus. Der Rigger kann sein Netzwerk jederzeit auf die Anwesenheit eines anderen Riggers untersuchen, indem er eine Komplexe Handlung aufwendet und eine Probe auf Elektronik (Elektronische Kriegsführung) gegen einen Mindestwurf in Höhe des gegnerischen Infiltrationsfaktors wirft. Gelingt diese Probe, entdeckt er den Eindringling.



Infiltration abwehren

Die einzige todsichere Methode, einen Eindringling loszuwerden, besteht darin, alle Frequenzen und Codes des Fernsteuernetzwerkes zu wechseln. Diese Methode funktioniert zwar, doch sie erfordert enorm viel Zeit und zwingt den Rigger, sein Netzwerk „auf Eis zu legen“, bis der Neustart durchgeführt wurde.

Der Grundzeitraum für den Neustart eines Netzwerkes entspricht der doppelten Deckstufe in Kampfunden. Der Rigger kann diesen Zeitraum reduzieren, indem er eine Probe auf Elektronik (Kontrollsysteme) gegen einen Mindestwurf in Höhe der Deckstufe ablegt. Teilen Sie den Grundzeitraum durch die Anzahl der bei dieser Probe erzielten Erfolge.

Sobald der Neustart beginnt, wechselt der Rigger automatisch in den Kapitänsmodus und alle Drohnen des Netzwerkes wechseln in den Stand-by-Autopilot-Modus – Drohnen, die zuvor einen Befehl erhalten haben, führen diesen mit Hilfe der Pilotstufe weiterhin aus. Der Rigger kann keine neuen Befehle erteilen, bis der Neustart beendet ist. Darüber hinaus unterliegen alle Sensor- und Wahrnehmungsproben einem Mindestwurfmodifikator von +2.

Sobald der Neustart beginnt, bricht die Kommunikation zwischen dem Eindringling und dem gegnerischen Netzwerk auf der Stelle zusammen. Der Eindringling muss eine neue Probe würfeln, um das Netzwerk erneut zu infiltrieren, die jedoch einen um 2 erhöhten Mindestwurf aufweist (siehe *Kanäle infiltrieren*, S. 36).

Ein Eindringling kann dem gegnerischen Netzwerk nicht befehlen, die Frequenzen und Codes zu wechseln – dies steht ausschließlich in der Macht des kontrollierenden Riggers.

Die Riggerin Trixie gibt ihrem Runnerteam Rückendeckung, als es in eine Konzernanlage einbricht. Bei ihren Recherchen erfuhr Trixie von ihrem Schieber, dass die Anlage von zahlreichen Drohnen bewacht wird. In der Nacht des Runs versucht Trixie, die Netzwerk-Kanäle des Drohnennetzwerkes zu infiltrieren, während sich ihre Teamkollegen bereitmachen.

Trixie hat ein Fernsteuerdeck mit einem Stufe-6-Protokollemlator und einer Energiestufe von 8. Das Fernsteuernetzwerk des Konzerns verwendet ein Stufe-3-Fernsteuerdeck mit einer Energiestufe von 5. Da die Energiestufe der Anlage niedriger ist als ihre eigene Energiestufe, muss sich Trixie der Anlage auf neun Kilometer nähern, um das gegnerische Netzwerk zu infiltrieren.

Trixie hat Elektronik auf 4 und die Spezialisierung Elektronische Kriegsführung auf Stufe 6. Sie wirft sechs Würfel gegen einen Mindestwurf von 6. Der Mindestwurf sinkt um 3 auf 3 (die Stufe des Protokollemlators von 6 abzüglich der Deckstufe des gegnerischen Netzwerkes von 3). Bei der Probe schafft Trixie vier Erfolge. Die Riggerin beschließt, zwei Erfolge für die Erhöhung ihres Infiltrationsfaktors zu verwenden, der dadurch von 6 auf 8 steigt. Die übrigen zwei Erfolge setzt sie ein, um zwei Kanäle zu infiltrieren. Der Spielleiter bestimmt, dass es sich um den SimSinn- und den Systemkanal handelt.

Das Zielnetzwerk wirft dann eine Probe mit drei Würfeln (die Deckstufe) gegen Trixies Infiltrationsfaktor von 8. Es erzielt keinen Erfolg und bemerkt Trixies Anwesenheit nicht.

Miji

Miji (gesprochen: „Midschi“) ist eine Abkürzung, die für Meaconing (Desorientierung), Intrusion (Täuschung), Jamming (Störung) und Interference (Eingriff) steht. Intrusion, Jamming und Interference erklären sich von selbst. Meaconing ermöglicht es einem Rigger, fehlerhafte Signale in ein gegnerisches Netzwerk einzuspeisen. Es wirkt gegen Drohnen ähnlich wie der Zauber Verwirrung gegen ei-

nen Charakter. Bei allen Varianten der Elektronischen Kriegsführung stört der Eindringling die Übertragung des Zieldecks und sendet falsche Signale an gegnerische Drohnen und das gegnerische Fernsteuerdeck.

Um einen Miji-Angriff durchzuführen, muss der Rigger das Netzwerk zunächst infiltrieren (siehe *Infiltration von Fernsteuernetzwerken*, S. 36). Das Deck des Riggers und das Fernsteuerdeck des Gegners müssen sich zueinander in Kommunikationsreichweite befinden.

Die Miji-Probe

Um einen Miji-Angriff auszuführen, muss der Eindringling zunächst angeben, welche infiltrierten Kanäle er angreift, und eine Komplexe Handlung aufwenden. Sowohl der Eindringling als auch der gegnerische Rigger würfeln anschließend im Rahmen eines Erfolgswettstreits eine Miji-Probe. Erzielt der Eindringling dabei mehr Erfolge als der gegnerische Rigger, gelingt der Miji-Versuch. Schafft der gegnerische Rigger mehr Erfolge, scheitert der Versuch.

Der Eindringling wirft eine Anzahl Würfel gleich seiner Fertigkeitstufe in Elektronik (Elektronische Kriegsführung) gegen einen Mindestwurf gleich der Stufe des gegnerischen Fernsteuerdecks. Die Energiestufe des Eindringlings stellt für diese Probe Ergänzungswürfel zur Verfügung.

Auch der gegnerische Rigger wirft eine Anzahl Würfel in Höhe seiner Fertigkeitstufe in Elektronik (Elektronische Kriegsführung) unter Zuhilfenahme einer Anzahl von Ergänzungswürfeln in Höhe seiner Energiestufe. Der Mindestwurf des angegriffenen Riggers entspricht der Stufe des Protokollemlators des Eindringlings (falls der Eindringling einen Meaconing-, Intrusion- oder Interference-Angriff durchführt). Falls der Eindringling versucht, das Zielnetzwerk mit einem Jamming-Angriff zu stören, ist der Mindestwurf die ECM-Stufe des Eindringlings.

Das Resultat

Wenn der angegriffene Rigger bei der Probe obsiegt, bleiben die Netzwerk-Kanäle frei und offen. Sollte der Eindringling siegen, fügt er dem gegnerischen Kanal Schaden in Form einer Signalschwächung zu. Dieser Schaden wird auf dem Signalmonitor (siehe S. 38) des Kanals verzeichnet, was genau wie die Anwendung von normalem Schaden funktioniert. Jeder Nettoerfolg bei dem Erfolgswettstreit füllt ein Kästchen auf dem gegnerischen Signalmonitor.

Welcher Netzwerk-Kanal die Signalschwächung erleidet, wird durch die Art der durchgeführten Operation bestimmt – Meaconing, Intrusion, Jamming oder Interference. Je stärker die Signalschwächung eines Kanals ausfällt, desto höher steigt der Mindestwurf für Aktionen, die den geschwächten Kanal betreffen. Wenn alle Kästchen eines Signalmonitors ausgefüllt sind, schaltet der Eindringling das gegnerische Fernsteuerdeck effektiv aus und übernimmt vollständig die Kontrolle über die Funktionen des Kanals.

Jedes Mal, wenn ein Miji-Angriff gegen ein Fernsteuernetzwerk durchgeführt wird, weiß der gegnerische Rigger sofort, dass er angegriffen wird und einer seiner Kanäle infiltriert wurde. Der Rigger kann seine Frequenzen und Codes wechseln, um dem Miji-Angriff entgegenzuwirken (siehe *Infiltration abwehren*, oben); hierzu muss er allerdings alle Drohnenoperationen aussetzen und das System für kurze Zeit auf Stand-by schalten – und das kann ein Konzernrigger überhaupt nicht ab.

Meaconing

Bei einem Meaconing-Angriff versucht der Eindringling, die Integrität des gegnerischen Kommando- und Systemkanals zu reduzieren. Er schleust fehlerhafte Systemsignale ein, um die Pilotstufen der

SIGNALMONITORE

	Kommando-Kanal	SimSinn-Kanal	System-Kanal	
Kanal offline				Kanal offline
Schwere Signalschwächung	MW+3	MW+3	MW+3	Schwere Signalschwächung
Mittlere Signalschwächung	MW+2	MW+2	MW+2	Mittlere Signalschwächung
Leichte Signalschwächung	MW+1	MW+1	MW+1	Leichte Signalschwächung

feindlichen Drohnen herabzusetzen. Meaconing hat keine Wirkung auf den SimSinn-Kanal.

Um einen Meaconing-Angriff durchzuführen, muss das Fernsteuerdeck des Eindringlings mit einem Protokollemlator (siehe S. 99) ausgestattet sein. Der Eindringling muss zunächst den Kommando- oder Systemkanal infiltrieren. Anschließend tragen der Intruder und der Zielrigger einen MIJI-Erfolgswettstreit aus (siehe *Die MIJI-Probe*, S. 37).

Modifikatoren durch einen erfolgreichen Meaconing-Angriff gelten für Fahrproben, Geschützproben und alle anderen Proben für physische Handlungen, die mit der Pilotstufe der Drohne abgelegt werden, und darüber hinaus für IVIS-Proben. Sie gelten nicht für Verständnisproben, die Drohnen ablegen, um Befehle des gegnerischen Riggers zu interpretieren, und auch nicht für Drohnen, die direkt von dem Rigger kontrolliert werden.

Nachdem sie ihre Mission erfüllt haben, verlassen Trixie Teamkollegen die Konzernanlage. Als das Team plötzlich von mehreren Sicherheitsdrohnen angegriffen wird, beschließt Trixie, mit ihrem Deck einen Meaconing-Angriff gegen das gegnerische Netzwerk durchzuführen und die Fähigkeiten der Drohnen herabzusetzen.

Trixie hatte zuvor den SimSinn- und den Systemkanal infiltriert, doch Meaconing hat keine Wirkung auf den SimSinn-Kanal. Aus diesem Grund nimmt Trixie den Systemkanal aufs Korn. Ihre Fertigkeit in Elektronik (Elektronische Kriegsführung) beträgt 4 (6), also wirft sie sechs Würfel gegen Mindestwurf 3 (die Deckstufe des Konzernnetzwerks). Außerdem erhält sie acht Ergänzungswürfel (die Energiestufe ihres Decks beträgt 8). Sie erzielt insgesamt fünf Erfolge.

Der Konzernrigger würfelt nun seinerseits eine MIJI-Probe, und zwar mit seiner Elektronikfertigkeit von 5 gegen einen Mindestwurf von 6 (die Stufe von Trixies Protokollemlator). Er wirft außerdem fünf Ergänzungswürfel (für seine Energiestufe von 5). Er schafft nur einen Erfolg.

Trixie gewinnt den Erfolgswettstreit mit vier Nettoerfolgen, also füllt der Spielleiter vier Kästchen auf dem Signalmonitor des Systemkanals aus, was einer Mittleren Signalschwächung

entspricht. Die Konzerndrohnen müssen sich nun bei allen Handlungen mit einem Mindestwurfmodifikator von +2 auseinandersetzen.

Intrusion

Bei einem Intrusion-Angriff versucht der Infiltrator, falsche Signale in das gegnerische Netzwerk einzuspeisen. Dabei kann es sich um ein falsches Ziel für indirektes Feuer auf dem Systemkanal, um falsche Daten auf dem Kommandokanal oder sogar eine gefälschte SimSinn-Einspielung auf dem SimSinn-Signal handeln. Der Einfachheit halber werden diese gefälschten Daten als „Datenbilder“ bezeichnet, ganz gleich, um welche Art von Informationen es sich handelt.

Um einen Intrusion-Angriff aufzuführen, muss der Eindringling ein Fernsteuerdeck mit einem Protokollemlator (für die Erzeugung falscher Daten) besitzen. Intrusion kann sich gegen jeden der drei Kanäle richten.

Wenn sich der Angreifer bei dem MIJI-Erfolgswettstreit durchsetzt, erzeugt er in dem entsprechenden Kanal des Zielnetzwerks ein gefälschtes Datenbild. Da dieses Datenbild jedoch aus dem Stegreif erzeugt wird, fällt es einer realen Person nicht schwer, die Fälschung zu entlarven. Der Zielrigger sollte sofort eine Wahrnehmung(4)-Probe ablegen, um festzustellen, ob er das Datenbild als Fälschung erkennt. Etwaige Signalschwächungsmodifikatoren werden angewendet.

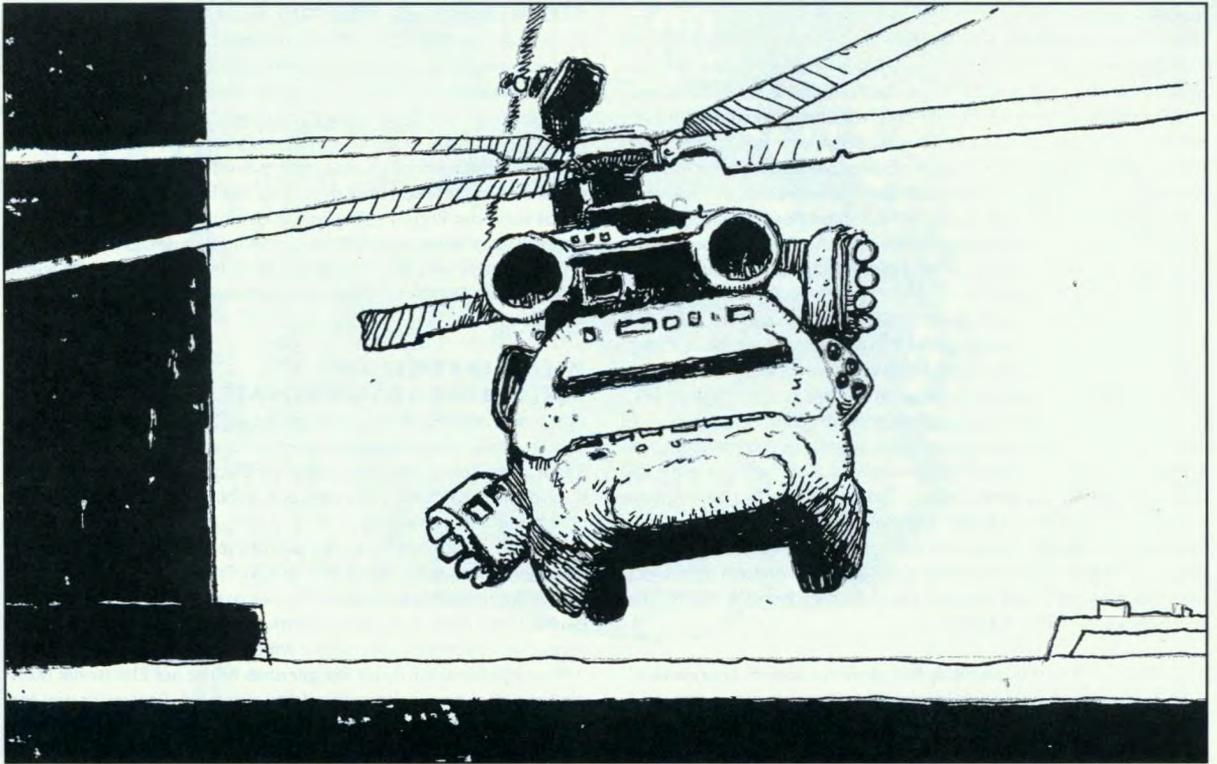
Gelingt dem Rigger die Wahrnehmungsprobe, erkennt er das Datenbild als Fälschung, doch die Drohnen betrachten es noch immer als real, bis er die Illusion aufhebt. Hierzu muss der Rigger eine Komplexe Handlung aufwenden und sein ECCM einsetzen, um den Kanal von den unautorisierten Signalen zu „befreien“. Für diesen Zweck wirft der Rigger die ECCM-Stufe seines Decks gegen einen Mindestwurf gleich der Stufe des Protokollemlators des angreifenden Riggers. Wenn der Rigger bei dieser Probe eine Anzahl Erfolge schafft, die größer ist als die Zahl der Nettoerfolge, die der Angreifer bei dem MIJI-Erfolgswettstreit erzielt hat, eliminiert er das Signal.

Scheitert die Wahrnehmungsprobe des Riggers, hält er die falschen Daten für real und reagiert entsprechend. Er könnte Drohnen auf Ziele feuern lassen, die überhaupt nicht existieren, oder einen Feind verfolgen, den es gar nicht gibt.

Wenn er möchte, kann der Eindringling eine überzeugendere Fälschung kreieren, bevor er den Intrusion-Angriff durchführt (oder jemand anderen damit beauftragt). Um realistischere Daten zu erzeugen, benötigt man einen Grundzeitraum von 1W6 + 1 Stunde. Der Fälscher wirft eine Computer (Programmierung)-Probe gegen Mindestwurf 4. Die Zahl der Erfolge dient als Mindestwurfmodifikator für alle Wahrnehmungsproben, die der Zielrigger wirft, um das Datenbild als Fälschung zu entlarven.

Josie Cruise fliegt ihr Team mit ihrem Helikopter Angelfire zu einem abgelegenen Cross Technologies-Labor. Josie nähert sich aus dem Norden, also beschließt sie, einen Intrusion-Angriff auf das Fernsteuernetzwerk der Anlage durchzuführen und einen falschen Radarkontakt im Süden zu erzeugen, um die Luftdrohnen des Konzerns abzulenken. Josie infiltriert erfolgreich den Systemkanal des Netzwerks.

Josie hat das Ablenkungsmanöver im Voraus geplant und einige Zeit an ihrem Computer verbracht, um Datenbilder von feindlichen Drohnen zu erzeugen, die sich hinter den südlichen Baumwipfeln nähern. Sie benötigte hierfür nur zwei Stunden und erzielte bei ihrer Computer-4-Probe drei Erfolge gegen einen Mindestwurf von 4.



Bei dem MIJI-Erfolgswettstreit steht Josie (Elektronik 5, Energiestufe 8, Protokollemluator 6) dem Sicherheitsrigger und dem Fernsteuernetzwerk des Konzerns (Elektronik 6, Deckstufe 4, Energiestufe 6) gegenüber. Josie wirft fünf Würfel plus acht Ergänzungswürfel gegen einen Mindestwurf von 4 und schafft fünf Erfolge. Der Konzernrigger wirft sechs Würfel mit sechs Ergänzungswürfeln gegen einen Mindestwurf von 6 und erzielt drei Erfolge. Josie gewinnt den Erfolgswettstreit mit zwei Nettoerfolgen. Die Abwehrdrohnen des Labors fliegen nach Süden und Angelfire kann sich der Anlage ungestört aus dem Norden nähern.

Darüber hinaus füllt der Spielleiter zwei Kästchen auf dem Signalmonitor des Systemkanals aus, was einer Leichten Signalschwächung entspricht. Dem Konzernrigger muss eine Wahrnehmungsprobe gegen einen Mindestwurf von 8 (4 plus 3 Erfolge aus Josies Computerprobe plus 1 für die Leichte Signalschwächung) gelingen, um zu erkennen, dass die feindlichen Drohnen überhaupt nicht existieren.

Jamming

Bei einem Jamming-Angriff setzt der angreifende Rigger Electronic Countermeasures (ECM) ein, um die gegnerischen Netzwerk-Kanäle mit elektronischem „Lärm“ zu überfluten – simpel, aber effektiv. Der Eindringling muss ein ECM-System und ein Fernsteuerdeck besitzen, um einen solchen Störangriff durchzuführen.

Wenn der Eindringling aus einem MIJI-Erfolgswettstreit erfolgreich hervorgeht, überflutet sein ECM die feindlichen Netzwerk-Kanäle mit elektronischem Rauschen und senkt ihre Signalqualität. Der Eindringling bestimmt, welcher Kanal angegriffen wird; die Auswirkungen eines solchen Störangriffes fallen je nach Kanal unterschiedlich aus.

Eine Störung des Kommandokanals verursacht eine Schwächung der Kommandosignale und addiert zu den IVIS-Proben und zu allen Verständnisproben der Drohnen (siehe *Die Erteilung von Befehlen*, S. 157, SR3.01D) den Signalmodifikator. Wenn die Störung dazu führt, dass alle zehn Kästchen des Kommandokanal-Signalmonitors ausgefüllt sind, werden die Drohnen von dem Netzwerk abgeschnitten. In diesem Fall führen sie den letzten Befehl aus, den sie erhalten haben, oder schalten in einen Modus, in dem sie nur noch zur eigenen Verteidigung Handlungen ausführen.

Eine Störung des SimSinn-Kanal-Signals führt zu einer Schwächung der SimSinn-Signale und hat einen Modifikator für alle Wahrnehmungsproben und manuellen Geschützproben zur Folge, die der Zielrigger durch eine Drohne ausführt.

Wenn der Rigger eine Drohne ferngesteuert über ein Deck steuert, beeinflusst der Signalmodifikator die Mindestwürfe und Initiative des Riggers auf dieselbe Weise wie normale Schadensmodifikatoren. Wenn ein Rigger gerade in einer Drohne ist, wenn das Trägersignal verloren geht (alle zehn Kästchen auf dem SimSinn-Kanal-Signalmonitor ausgefüllt sind), erleidet der Rigger darüber hinaus einen Auswurfschock (siehe *Auswurfschock*, S. 156, SR3.01D).

Eine Störung des Systemkanals unterbricht die Netzwerkkoordination für indirektes Feuer und zieht das BattleTac-FDDM-System (siehe S. 96) in Mitleidenschaft. Signalmodifikatoren des Systemkanals gelten auch für indirektes Feuer mit den Geschützen des Netzwerks (siehe *Indirektes Feuer*, S. 129, Arsenal 2060).

Signalmodifikatoren heben auch Vorteile durch eine Smartverbindung auf, die ein Rigger bei manuellen Geschützproben mit einer Drohne genießt. Dementsprechend gehen die Vorteile einer Smartverbindung ab einer Mittleren oder höheren Signalschwächung des Systemkanals vollständig verloren.

Interference

Mit einem Interference-Angriff versucht der Eindringling, das Zielnetzwerk mit eigenen Signalen zu füttern. Gelingt der Angriff, entreißt der Eindringling dem Zielrigger die Kontrolle über sein Netzwerk.

Um einen Interference-Angriff durchzuführen, muss der Intruder ein Fernsteuerdeck mit einem Protokollemluator besitzen. Interference beeinflusst ausschließlich den Systemkanal des Zielnetzwerks, hat also keinen Einfluss auf den SimSinn- oder Kommandokanal.

Bei einem Interference-Angriff funktioniert der MIJI-Erfolgswettstreit ein wenig anders als bei anderen MIJI-Angriffen, insbesondere wird der eigene Systemkanal des Eindringlings geschwächt, wenn er den Wettstreit verliert.

In der Kampfphase nach der ersten MIJI-Probe kann entweder der Eindringling oder der angegriffene Rigger eine Komplexe Handlung aufwenden und mit einem MIJI-Wettstreit einen weiteren Interference-Angriff oder einen Gegenangriff ausführen. Die Spieler können so lange Angriffe und Gegenangriffe durchführen, bis es einer der beiden Parteien gelingt, auf dem Signalmonitor des gegnerischen Systemkanals zehn Kästchen auszufüllen, oder bis einer der beiden Rigger das System verlässt. Der Rigger, der bei dem Gegner zuerst zehn Kästchen auf dem Systemkanalmonitor ausfüllt oder im System übrig bleibt, übernimmt die vollständige Kontrolle über das gesamte gegnerische Netzwerk. Der Verlierer wird aus dem Netzwerk ausgeworfen und erleidet einen Auswurfschock (siehe *Auswurfschock*, S. 156, SR3.01D).

M.C. Jammer (Elektronik 5, Protokollemluator 5, Energiestufe 7) führt nach einer erfolgreichen Infiltration einen Interference-Angriff gegen ein Aztechnology-Fernsteuernetzwerk aus (Elektronik 3, Deckstufe 6, Energiestufe 4).

Bei dem MIJI-Wettstreit wirft Jammers Spieler fünf Würfel plus sieben Ergänzungswürfel gegen einen Mindestwurf von 6. Der Spielleiter wirft drei Würfel plus vier Ergänzungswürfel gegen einen Mindestwurf von 5. Jammer erzielt einen Erfolg, während der Spielleiter drei Erfolge schafft. Der Spielleiter kreuzt auf Jammers Systemkanal-Signalmonitor zwei (3 - 1) Kästchen aus.

In der nächsten Kampfphase wendet der Aztechnology-Rigger eine Komplexe Handlung auf, um sich gegen den Interference-Angriff zu wehren. Jammer erzielt bei dem Erfolgswettstreit diesmal zwei Erfolge und der Spielleiter nur einen Erfolg. Dieses Mal kreuzt der Spielleiter ein Kästchen auf dem Systemkanal-Signalmonitor des Aztechnology-Systems an.

Nach zwei weiteren Interference-Wettstreiten sind auf dem Systemkanal-Signalmonitor acht Kästchen ausgefüllt und auf Jammers Systemkanal-Signalmonitor nur sechs Kästchen. Jammer führt einen weiteren Interference-Angriff durch und beide Parteien würfeln eine MIJI-Probe. Jammers Spieler schafft vier Erfolge und der Spielleiter gar keinen. Damit sind nun alle Kästchen auf dem Systemkanal-Signalmonitor des Aztech-Riggers ausgefüllt, der aus seinem System ausgeworfen wird. Jammer übernimmt die Kontrolle über das gegnerische Netzwerk und befiehlt den Drohnen, die Aztechnology-Gardisten anzugreifen.

REGENERIERUNG DES MIJI-SCHADENS

Rigger können ihr ECCM-System einsetzen, um durch MIJI-Angriffe verursachte Signalverluste zu „heilen“ und die Systemintegrität wiederherzustellen.

Hierzu muss der Rigger eine Komplexe Handlung aufwenden und eine ECCM-Probe gegen einen Mindestwurf in Höhe der um 3 erhöhten Gerätestufe des Eindringlings würfeln (je nach MIJI-Angriff die Stufe des Protokollemlators oder des ECM-Systems). Für diese Probe kann der Rigger seine Fertigungsstufe in Elektronik (Elektronische Kriegsführung) als Ergänzungswürfel einsetzen. Jeweils zwei Erfolge aus dieser Probe entfernen ein Kästchen von dem Kanalsignalmonitor. Rigger können nicht mehrere Kanäle gleichzeitig regenerieren.

WIEDERHERSTELLUNG VERLORENER TRÄGERSIGNALE

Wenn ein Fernsteuerdeck durch einen MIJI-Angriff einen Kanal verliert, geht das Trägersignal des Kanals verloren. Um wieder auf den Kanal zugreifen zu können, muss der Decker das Trägersignal des Kanals wiederherstellen. Ein solcher Verbindungsversuch erfordert eine Komplexe Handlung.

Bevor er versuchen kann, das verlorene Trägersignal wiederherzustellen, muss er zunächst eine ECCM-Probe ablegen, um den Signalverlust des entsprechenden Kanals zu regenerieren. Mindestens ein Kästchen muss regeneriert werden, bevor der Rigger versuchen kann, das verlorene Trägersignal wiederherzustellen.

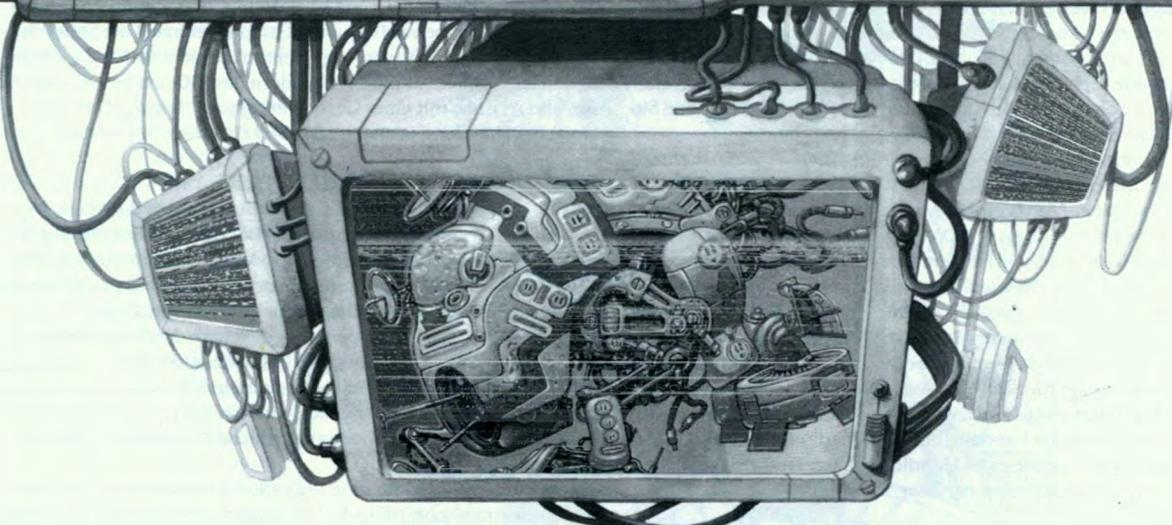
Anschließend wirft der Rigger eine Probe auf Elektronik (Kontrollsysteme) gegen einen Mindestwurf von 4. Sollten für den entsprechenden Kanal noch immer Signalmodifikatoren existieren, werden sie auf die Probe angerechnet. Auch Körperlicher oder Betäubungsschaden, den der Rigger erlitten hat, beeinflusst die Probe. Wenn der Rigger mehr Erfolge erzielt, als Kästchen auf dem Kanalsignalmonitor ausgefüllt sind, gelingt das Wiederherstellen des Trägersignals.

NEUSTART EINES FERNSTEUERNETZWERKS

Als letzte Rettung kann ein Rigger, der noch die Kontrolle über den Systemkanal seines Fernsteuernetzwerkes besitzt, sein System herunterfahren und neu starten. Hierzu muss er zunächst drei aufeinander folgende Komplexe Handlungen aufwenden, um alle Drohnen aus dem Netzwerk auszugliedern und das gesamte Netzwerk herunterzufahren. Sobald er die dritte Komplexe Handlung aufgewendet hat, geht das Fernsteuernetzwerk offline und alle Drohnen schalten in den Autopilot-Stand-by-Modus.

Für den Neustart benötigt ein Fernsteuerdeck eine Anzahl Kampfunden gleich seiner Stufe. Sobald das Deck neu gestartet ist, muss der Rigger alle Drohnen neu konfigurieren und das Fernsteuernetzwerk wiederherstellen (wahrscheinlich mit anderen Frequenzen und Protokollen). Dieser Vorgang nimmt zehn Kampfunden in Anspruch. Nachdem der Rigger diesen Systemvorgang beendet hat, ist das Fernsteuernetzwerk online und läuft wieder auf voller Signalstärke; alle Signalverluste wurden durch den Neustart aufgehoben.

DROHNEN



In den Händen eines fähigen Riggers stellt ein Fernsteuernetzwerk in einem Kampf einen gewaltigen Machtfaktor dar. Ein Fernsteuernetzwerk und mehrere Drohnen versetzen einen Rigger in die Lage, ihren Operationsradius auf ein großes Gebiet auszudehnen, ein Runnerteam zu lenken und zu kommandieren und ihm, falls nötig, Feuerschutz zu bieten.

Ein Fernsteuernetzwerk ist außerdem ein beeindruckendes Stück Technologie. Es ist eines der wenigen tragbaren Systeme, die in der Lage sind, Daten mit einer Bandbreite durch die Luft zu übertragen, die eine vollständige SimSinn-Wahrnehmung ermöglicht. Es kann sogar die SimSinn-Signale von mehreren Drohnen verwalten und sich gegen fremde Lauscher und Störversuche zur Wehr setzen.

Dieses Kapitel enthält Richtlinien für den Einsatz von Drohnen in Fernsteuernetzwerken und dient der Ergänzung der Regeln im *Shadowrun*-Grundregelwerk (S. 154, *SR3.01D*). Es enthält darüber hinaus Regeln für das BattleTac-IVIS. Schließlich bietet es Regeln für Roboter, eine junge Technologie, die nach den Ereignissen in der Renraku-Arkologie verstärkt die öffentliche Aufmerksamkeit auf sich zieht.

Eine spezielle Art des Fernsteuernetzwerks ermöglicht es einem Rigger, das Sicherheitssystem eines Gebäudes zu steuern. Regeln für diese Art des Fernsteuernetzwerkes finden Sie in dem Kapitel *Der Sicherheitsrigger* auf S. 45.

DAS FERNSTEUERNETZWERK

Obwohl das Fernsteuerdeck (FSD) eines Riggers Daten durch die Luft überträgt, handelt es sich nicht um ein gewöhnliches Funkgerät. Wer ein Fernsteuerdeck mit einem normalen Radio vergleicht, kann auch ein Fairlight Excalibur mit einem primitiven Röhrenrechner vergleichen.

FSDs verwenden eine Technologie, die auch bei High-Speed-Matrix-Zugängen (S. 32, *Matrix*) Anwendung findet. Die Daten werden mit einem hoch entwickelten Protokoll übertragen, das Mobile-Subscriber-Simsense-Technology (MSST) genannt wird. MSST ist eine Kombination aus speziellen Hard- und Software-Komponenten und kann daher nicht in Cyberdecks oder gewöhnliche Funkgeräte integriert werden.



Für ein leichteres Datenmanagement und aus Sicherheitsgründen verwendet MSST drei unterschiedliche Funkkanäle, um Drohnen zu steuern und ihnen Befehle zu erteilen – den Kommando-, den System- und den SimSinn-Kanal. Damit keiner dieser drei Kanäle einfach abgehört werden kann, verwenden FSDs eine Frequenzmodulation, die nach komplexen mathematischen Algorithmen in der Netzwerkliste (siehe S. 156, *SR3.O1D*) auf allen drei Kanälen in jeder Sekunde mehrere tausend Mal die Frequenzen wechselt. Weitere Informationen über die Funktionsweise dieser Kanäle finden Sie unter *Elektronische Kriegsführung*, S. 35.

Um zu vermeiden, dass es zu Verwirrung kommt, wenn mehrere Drohnen gleichzeitig mit dem Netzwerk „sprechen“, verwendet MSST eine Daten-Management-Methode namens Enhanced-Code-Division-Multiple-Access (E-CDMA) genannt wird. E-CDMA unterteilt einen Datenstrang in kleinere Pakete, die alle zu einer speziellen Drohne gesendet werden. Da jede Drohne weiß, welcher Teil der Datensequenz für sie gedacht ist, und nur dann Daten empfängt oder sendet, wenn sie an der Reihe ist, kann das FS-Netzwerk mehrere Übertragungen gleichzeitig überwachen. Aus diesem Grund ist die Netzwerkliste für das Netzwerk von essentieller Bedeutung. Dieses Verfahren erklärt auch, warum Drohnen in derselben Kampfphase wie der Rigger handeln; die Sequenzdisziplin, die E-CDMA erzwingt, synchronisiert die Handlungen der Drohnen und stellt sicher, dass sie gleichzeitig handeln.

NETZWERKLISTEN

Eigentlich ist die Netzwerkliste eine Software in Form einer Datenbank, die den Drohnen bestimmte Codes zuweist. Diese Codes bestimmen, welcher Teil einer Datensequenz für welche Drohne gedacht ist, und enthalten auch Schlüssel für den Algorithmus, der die Frequenzmodulation steuert und dafür sorgt, dass die Drohnen stets auf der richtigen Frequenz senden und empfangen.

In der Regel werden Netzwerklisten in speziellen Dateien gespeichert, die in die Drohnen hochgeladen werden. Die Datei konfiguriert die Liste so, dass die Drohnen zu der Liste passen und die Liste zu den Drohnen. Drohnen funktionieren also nicht nach der „Plug-and-play-Methode“, und das aus guten Gründen (Signalsicherheit, auch SIGSEC [Signal Security] genannt, ist nur einer dieser Gründe).

Um eine Drohne für eine Netzwerkliste zu konfigurieren, muss die Datei auf die Drohne überspielt werden. Dies geschieht über ein Digitalmodul, das die Drohne mit einem speziellen Datenport verbindet. Aus technischen und Sicherheitsgründen sind das Digitalmodul und der Datenport nicht mit normalen Datenbuchsen oder Cyberdeck-Ports (FUPS) (S. 60, *Matrix*) kompatibel.

Konfiguration der Netzwerkliste

Die Programmierung einer Netzwerkliste dauert mehrere Minuten. Wenn ein Rigger in einer Stresssituation oder unter schwierigen Bedingungen (jede Situation, die eine Erfolgsprobe erforderlich macht), muss dem Rigger für die Programmierung eine Elektronik(4)-Probe gelingen. Um den Grundzeitraum für diese Aufgabe zu ermitteln, multiplizieren Sie die Zahl der Drohnen auf der Liste mit 2. Das Resultat gibt den Grundzeitraum in Minuten an. Eine Netzwerkliste, die nicht sofort eingesetzt werden soll, kann auf einem digitalen Codemodul gespeichert werden.

Für die Konfiguration einer Drohne für eine Netzwerkliste (nicht zu verwechseln mit dem *Verbinden* einer Drohne mit einer Netzwerkliste) benötigt der Rigger eine spezielle Datei. Für den Zugriff braucht der Rigger ungefähr 30 Sekunden und keine Erfolgsprobe (vorausgesetzt, dass der Charakter, der die Aufgabe ausführt, schon einmal mit Drohnen gearbeitet hat; falls nicht, muss dem Charakter eine entsprechende Fahrzeugwissen-Probe gegen einen Mindestwurf von 4 gelingen).

Um von einer Netzwerkliste auf eine andere Netzwerkliste zu wechseln, muss der Rigger das FSD neu starten. Der Neustart dauert ungefähr sechs Sekunden und für jede Drohne auf der Netzwerkliste eine weitere Sekunde (um eine Liste mit sechs Drohnen zu starten, benötigt der Rigger $6 + 6 = 12$ Sekunden, was vier Kampfrunden entspricht). Drohnen auf der alten Liste verlieren auf der Stelle den Kontakt mit dem FSD, wenn der Neustart beginnt. Drohnen auf der neuen Liste gelten als passiv, nachdem das FSD neu gestartet wurde, und müssen mit einer Geschwindigkeit von einer Drohne pro Einfacher Handlung (siehe S. 157, *SR3.O1D*) aktiviert werden.

EINBAU DES FERNSTEUERDECKS

Manche Rigger bevorzugen es, ihr Fernsteuerdeck direkt und permanent in ein Fahrzeug einzubauen. Die permanente Installation eines Decks in ein Fahrzeug bietet im Wesentlichen drei Vorteile. Zunächst kann ein verdrahtetes Deck Energie von dem Fahrzeug beziehen und seine interne Energiequelle verstärken. Außerdem bietet eine solche Installation dem Rigger Schutz durch das Fahrzeug, wenn er in das Fernsteuernetzwerk eingestöpselt ist, und ermöglicht es dem Rigger, mit dem Fahrzeug zu fahren, während er in das FSD eingestöpselt ist. Schließlich wird die Energiestufe eines fest installierten FSD um das abgerundete halbe Rumpfattribut des Fahrzeuges erhöht.

Fahrzeuge müssen für eine Riggerkontrolle ausgelegt und mit einem Elektronikport (siehe S. 144) ausgestattet sein, bevor sie ein FSD aufnehmen. Fahrzeuge, die mit einem Deck verbunden sind, können nicht von dem Fernsteuernetzwerk entfernt werden.

Weitere Einzelheiten über den Einbau eines Fernsteuerdecks in ein Fahrzeug finden Sie in dem Kapitel *Fahrzeugmodifikation*, S. 122.

AUSWURFSCHOCK

Zu einem Auswurfschock kommt es, wenn ein Fahrzeug oder eine Drohne unter direkter Kontrolle eines Riggers steht und zerstört bzw. von dem Netzwerk getrennt wird. Wenn eine Drohne jedoch im Passivmodus operiert und nicht unter der direkten Kontrolle eines Riggers steht, führt eine Trennung vom Netzwerk nicht zu einem Auswurfschock. (Der Rigger spürt dann jedoch ein leichtes Stechen und merkt, dass eine seiner Drohnen zerstört wurde.) Auch wenn ein Rigger sein Netzwerk im Kapitänsmodus steuert, ist er immun gegen Auswurfschocks, es sei denn, das Netzwerk wird durch einen elektronischen Angriff gestört (siehe *Elektronische Kriegsführung*, S. 35).

GRUPPENNETZWERKE

Große Netzwerke, beispielsweise auf einem Schiff oder in einer Fabrik, sind mitunter zu komplex, um von einem einzelnen Rigger gesteuert werden zu können. Außerdem können mehrere Rigger zusammenarbeiten, um ihre Leistungsfähigkeit zu erhöhen.

Fernsteuernetzwerke, die in der Lage sind, mehrere Rigger zu unterstützen, gibt es nur auf Schiffen und in fest montierten Anlagen. Die Hardware, die notwendig ist, um mehrere kybernetisch vernetzte Rigger zu koordinieren, ist viel zu sperrig, um einfach transportiert werden zu können. Diese Netzwerke steuert ein Rigger entweder im Kapitänsmodus und kontrolliert eine der Drohnen direkt, oder der Rigger schaltet auf Stand-by. Im Stand-by-Modus unterliegt ein Rigger denselben Einschränkungen, als wäre er über einen Trampstecker online – er kann mit einem der anderen Rigger des Netzwerkes kommunizieren und sehen, was der Rigger im Kapitänsmodus sieht, doch er kann weder Befehle erteilen noch direkt in eine Drohne springen.

Nur ein Rigger kann jeweils im Kapitänsmodus operieren und nur ein Rigger kann eine Drohne direkt steuern. Wenn ein Rigger ver-

sucht, den Kapitänsmodus oder die Kontrolle über eine Drohne zu übernehmen, scheitert der Versuch automatisch. Ingenieure und Techniker bezeichnen diese Eine-Drohne-ein-Rigger-Regel als „Riggerausschlussprinzip“.

Wenn eine Drohne nicht von einem anderen Rigger kontrolliert wird, kann der Rigger im Kapitänsmodus einem Rigger im Stand-by-Modus die Kontrolle über eine Drohne zuweisen. Ein Rigger, der eine Drohne steuert, kann sich zurückziehen und in den Stand-by-Modus schalten. (Der Rigger im Kapitänsmodus kann einem Rigger auch ohne dessen Zustimmung die Kontrolle über eine Drohne entziehen.) Wenn der Kapitänstuhl frei wird (weil der steuernde Rigger in eine Drohne springt, sich ausstößelt oder ausgeworfen wird), kann ein Rigger, der sich zur Zeit im Stand-by-Modus befindet, in den Kapitänsmodus schalten. (Normalerweise einigt man sich untereinander, doch im Falle einer Meinungsverschiedenheit würfeln die Kontrahenten eine vergleichende Willenskraftprobe. Der Sieger erhält die Kontrolle über den Kapitänsmodus.)

DAS BATTLETAC-IVIS

Das normale BattleTac-System verbessert die taktische Koordination einer Gruppe von Soldaten. Das BattleTac-IVIS (Inter-Vehicle Information System) erhöht die Informationskoordination zwischen einem Fernsteuerdeck und den Drohnen. IVIS wird in Verbindung mit der Fertigkeit Taktik kleiner Einheiten (Fahrzeugtaktik) eingesetzt.

IVIS ermöglicht es einem Rigger, einer Gruppe von Drohnen komplexe Aufgaben zu stellen, und erhöht die Fähigkeit der Drohnen, komplexe und vielschichtige Taktiken einzusetzen, um ihre Befehle auszuführen. Spieltechnisch wird diese Tatsache durch Zusatzwürfel für die Verständnisprobe oder die Erzeugung eines IVIS-Pools widerspiegelt.

Um das IVIS einzusetzen, muss das Fernsteuerdeck oder das Schädellinterne FSD mit einer Mastereinheit ausgestattet sein. Ausschließlich Drohnen, deren Pilotsysteme für das BattleTac-IVIS ausgelegt sind, kommen in den Genuss der Vorzüge dieses Systems. BattleTac-IVIS-Ausrüstung wird auf S. 96 beschrieben.

IVIS-PROBE

Um IVIS einzusetzen, wirft der Rigger eine Probe auf Taktik kleiner Einheiten (Fahrzeugtaktik), bevor er für die Gruppe von Drohnen die Verständnisprobe ablegt. Der Mindestwurf für diese Probe beträgt 5.



Die Erfolge aus dieser Probe kann der Rigger entweder als Zusatzwürfel für die Verständnisprobe einsetzen, für die Erzeugung eines IVIS-Pools oder für beides. Wenn ein Rigger bei der IVIS-Probe beispielsweise fünf Erfolge schafft, kann er fünf Würfel zu der Verständnisprobe hinzuziehen oder einen IVIS-Pool mit fünf Würfeln erzeugen. Er kann aber auch beide Optionen kombinieren und zum Beispiel zwei Würfel für die Verständnisprobe einteilen und einen 3-Würfel-IVIS-Pool erschaffen.

IVIS-POOL

Der IVIS-Pool steht allen Drohnen einer IVIS-Gruppe zur Verfügung, die Drohnen erhalten also keine individuellen Pools. Der IVIS-Pool der Gruppe kann für alle Handlungen benutzt werden, die von der Gruppe ausgeführt werden, einschließlich Sensor- und Geschütze- proben. Der IVIS-Pool wird am Ende jeder Kampfunde aufgefrischt, bis die Drohnen-Gruppe ihre Aufgabe erfüllt hat oder eine neue Aufgabe zugewiesen bekommt. Ist dies der Fall, verschwindet der IVIS-Pool und der Rigger muss eine weitere IVIS-Probe würfeln, um für eine andere Aufgabe einen neuen Pool zu erzeugen. Würfel aus dem IVIS-Pool können nicht von Drohnen genutzt werden, die der Rigger direkt steuert.



PILOTSTUFEN

Wie bereits auf S. 133, *SR3.OID*, dargestellt, repräsentiert die Pilotstufe die Fähigkeit einer Drohne, autonome Entscheidungen zu treffen. Pilotsysteme sind hoch entwickelte Programme, die für bestimmte Drohnenarten entwickelt und in die Maschine eingebaut werden. Die Pilotstufe wird herangezogen, um zu bestimmen, wie gut die Drohne die Befehle eines Riggers versteht (siehe *Die Erteilung von Befehlen*, S. 157, *SR3.OID*). Wenn ein Rigger eine Drohne nicht direkt kontrolliert, wird anstelle der Fertigungsstufe des Riggers die Pilotstufe verwendet.

Spielleiter sollten zurückhaltend sein, wenn sie Pilotstufen für Proben verwenden. Meistens sind Pilotsysteme dazu programmiert, Drohnen zu manövrieren (als Fahrzeugfertigkeit zu dienen), Fahrzeugwaffen abzufeuern (als Geschützfertigkeit zu dienen) und andere Bordsysteme zu steuern (z.B. Kameras). Über diese Funktionen hinaus können die Pilotprogramme nur eingeschränkt Aufgaben übernehmen und sie sollten nicht unbedacht als Ersatz für andere Fertigkeiten und Fähigkeiten verwendet werden (Autosoftware und Roboterfunktionen eignen sich besser für diesen Zweck).

Wenn der Spielleiter es wünscht, muss die Pilotsoftware angepasst werden, wenn eine Drohne neue Waffen- oder Bordsysteme erhält. Die Anpassung eines Pilotsystems funktioniert ähnlich wie das Aufrüsten eines Programms (S. 81, *Matrix*) und erfordert eine Probe auf Computer (Programmierung) gegen die Pilotstufe. Der Spielleiter kann diese Richtlinien jedoch seinem eigenen Spiel anpassen.

AUTOSOFTS

Autosoftware sind Software-Suiten, die ein Expertensystem mit dem integrierten neuronalen Netz einer Drohne verbinden und die Fähigkeiten einer Drohne erhöhen. Sie ähneln Talentsofts und verleihen Drohnen effektiv neue Fertigkeiten. Es handelt sich um „Plug-and-play-Software-Chips“, die in jede Drohne eingesetzt werden können, die über einen Autosoft-Interpreter (S. 142) verfügt.

Die maximale Stufe einer Autosoft, die eine Drohne nutzen kann, entspricht ihrer Pilotstufe. Autosofts müssen in den Speicher des Autosoft-Interpreters geladen werden. Wenn eine Drohne mehrere Autosofts gleichzeitig einsetzt, darf deren Gesamtstufe die doppelte Pilotstufe der Drohne nicht überschreiten.

Verfügbare Autosoft-Programme werden auf S. 99 beschrieben.

ROBOTER

Roboter sind hoch entwickelte Drohnen. Genau wie normale Drohnen besitzen Roboter Pilotstufen, mit denen die Computer und die Software widerspiegelt werden, die dem Roboter eine autonome Entscheidung ermöglichen. Anders als Drohnen besitzen Roboter eine komplexere Programmierung und Computertechnologie, die es ihnen ermöglichen, sich veränderten Situationen anzupassen, indem sie die Entscheidungsfindungsalgorithmen modifizieren. Insgesamt können Roboter „lernen“ und ihr Verhalten anpassen, um ihre Missionen besser zu erfüllen.

Um diese Fähigkeit spieltechnisch widerzuspiegeln, steht Robotern ein so genannter Lernpool zur Verfügung. Roboter haben im Kampf darüber hinaus eine eigene Initiative.

Obwohl sie mit eingeschränkter Autonomie agieren, besitzen Roboter keine echte Intelligenz. Sie haben kein Bewusstsein und können nicht selbständig denken.

LERNPOOL

Der Lernpool entspricht der Pilotstufe eines Roboters. Mit dem Lernpool kann ein Roboter alle Erfolgsproben verbessern, für die ein

normaler Charakter seinen Kampf-, Steuer- oder Aufgabenpool einsetzen kann, sofern sie mit der obersten Direktive übereinstimmen. Genau wie ein normaler Pool wird der Lernpool zu Beginn jeder Kampfrunde aufgefrischt. Der Lernpool steht einem Roboter jedoch nicht zur Verfügung, wenn der Rigger die Maschine direkt kontrolliert.

Roboter, die mit einem BattleTac-IVIS ausgestattet sind, können auch einen IVIS-Pool verwenden. Robotern stehen sogar beide Pools gleichzeitig zur Verfügung.

OBERSTE DIREKTIVE

Die adaptive Programmierung kennt auch Grenzen. Ein Roboter kann seine adaptive Programmierung nur dann einsetzen, wenn er seine Hauptfunktion erfüllt, die auch oberste Direktive genannt wird. Wenn ein Roboter Aufgaben ausführt, die nicht mit der obersten Direktive in Verbindung stehen, kann er sich nicht an die Situation anpassen.

Die oberste Direktive beschreibt die Funktionen, für die ein Roboter seinen Lernpool einsetzen kann. Jedes Mal, wenn ein Roboter eine Aufgabe ausführt, die direkt im Zusammenhang mit dieser Direktive steht, kann er seinen Lernpool einsetzen. Wenn ein Roboter eine Aufgabe erfüllt, die das Ziel dieser Direktive nicht unmittelbar fördert, steht ihm der Lernpool nicht zur Verfügung.

INITIATIVE

Da Roboter lernen und sich anpassen können, müssen sie – anders als andere Drohnen – nicht gleichzeitig mit dem Rigger handeln. Dieser Fähigkeit wird spieltechnisch Rechnung getragen, indem Roboter eigene Reaktionsstufen und eine eigene Initiative erhalten.

Die Reaktion eines Roboters entspricht seiner doppelten Pilotstufe. Roboter haben eine Grundinitiative von 1W6, die jedoch durch die Designoption Roboterreflexe (siehe S. 120) maximal auf 4W6 gesteigert werden kann.

Lernpool und IVIS-Pool können nicht für Initiativeproben verwendet werden.

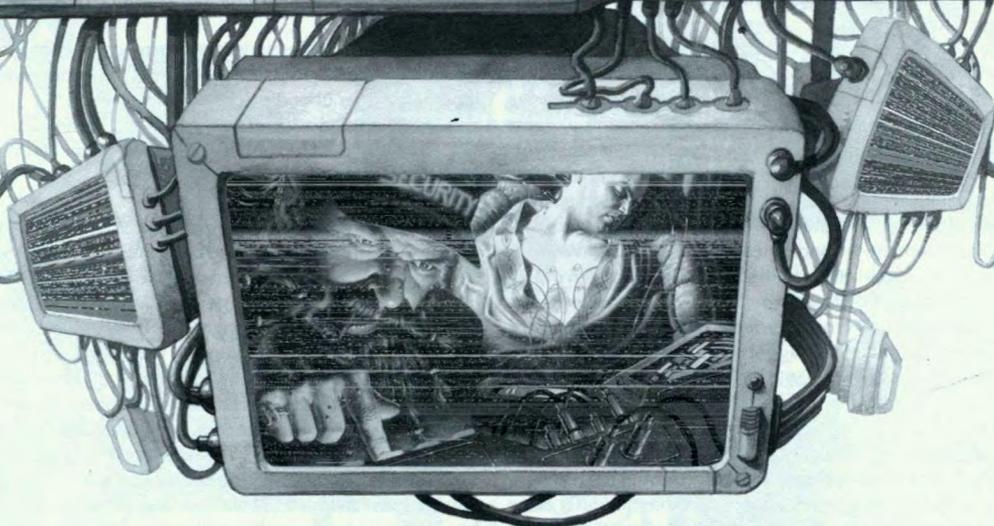
DROHNEN, ROBOTER UND DIE MATRIX

Drohnen und Roboter sind selten mit der Matrix vernetzt, einfach weil die fortgeschrittenen Protokolle und der Aufbau von Fernsteuerungsnetzwerken und Sicherheitssystemen auf Basis eines Geschlossenen SimSinn-Systems (GSS) für die Steuerung solcher Maschinen viel geeigneter sind.

Ein Matrix-User mit dem Utility Fernsteuerung (S. 72, *Matrix*) kann Drohnen oder die Komponenten und Drohnen eines vernetzten Sicherheitssystems über die Matrix manipulieren, sofern zwischen dem User und den Drohnen bzw. dem Sicherheitssystem eine Kommunikationsverbindung besteht. Diese Verbindung kann über eine mobile Verbindung (S. 57, *Matrix*), GSS oder ein an die Matrix angeschlossenes Fernsteuerdeck hergestellt werden. In einigen automatisierten Fabriken werden Drohnen auf diese Weise überwacht und gesteuert. Manche Anlagen haben sogar Semiautonome Knowbots (S. 147, *Matrix*), die sich ausschließlich um die Steuerung von Drohnen kümmern.

Obwohl Roboterpilotsysteme den Agentenprogrammen (S. 88, *Matrix*) ähneln, besitzen Roboter keine eigenen Personae und können sich auch nicht in der Matrix bewegen. Die Computer- und Pilotsysteme können im Schneckenmodus (siehe S. 42, *Matrix*) auf die Matrix zugreifen, wenngleich sie nur selten dazu programmiert werden. Die Piloten der Maschinen folgen dann simplen Programm-routinen und laden Informationen wie Wetterberichte, Karten und so weiter herab. Außer solch einfachen Aufgaben wie Informationsrecherchen können Pilotsysteme in der Matrix keine Missionen ausführen.

SICHERHEITSRIGGER



Sicherheitsrigger benutzen Geschlossene SimSinn-Systeme (GSS), um die Sicherheitssysteme von Gebäuden oder Anlagen zu kontrollieren. Mit dem GSS kann ein Rigger das Sicherheitssystem eines Gebäudes kontrollieren, genau wie ein Rigger ein Fahrzeug „fährt“. Dies wird durch eine Sicherheits-Steuereinrichtung (Riggerkontrolle) ermöglicht, die alle elektronischen Signale des GSS in neuromuskuläre Signale umwandelt und umgekehrt. Der Rigger „fühlt“ die Systemkomponenten, als wären sie Teil seines Körpers. Das Geschlossene SimSinn-System verleiht dem Rigger auch die Kontrolle über alle Drohnen, die eine Anlage patrouillieren, und versetzt ihn in die Lage, jedes Ereignis wahrzunehmen, das von einem Sicherheitssensor aufgezeichnet wird.

Beachten Sie, dass die Existenz von GSS-Systemen Sicherheitssysteme, die über die Matrix gesteuert werden, nicht überflüssig macht. GSS-Systeme und Matrix-Systeme haben ihre eigenen Stärken und Schwächen und ergänzen sich unter bestimmten Umständen sogar. Matrix-Sicherheitssysteme sind unübertroffen im Bereich der Zugangskontrolle („Wer darf wann wohin?“) und der Verkehrsüberwachung („Wer ist wann wo gewesen?“), doch ihre Reaktionsfähigkeit ist vergleichsweise schwach. GSS wiederum eignet sich hervorragend zur Sicherung einer virtuellen Telepräsenz und Krisenreaktion, schneidet allerdings schwach ab, was Verkehrsüberwachung angeht, vor allem in stark frequentierten öffentlichen Bereichen.

Die Entscheidung, ob ein Matrix-System, GSS oder beide Systeme gleichzeitig eingesetzt werden, liegt bei dem Sicherheitsmanager (sprich: Spielleiter). Manche Manager benutzen das eine System und manche das andere. Manche schützen einige Gebiete mit Matrix-Systemen und andere mit GSS. Und in manchen Fällen setzen Sicherheitsmanager in ein und demselben Gebiet Matrix-Systeme und Riggersysteme gleichzeitig ein.

GESCHLOSSENE SIMSINN-SYSTEME

Geschlossene SimSinn-Systeme umfassen ein weites Spektrum an Sicherheitsspielzeugen und -komponenten, die Shadowrunnern und anderen Kriminellen das Leben schwer machen sollen. Die technischen Möglichkeiten eines GSS sind im Sicherheitswert zusammengefasst.



DER SICHERHEITSWERT

Verrigete Sicherheitssysteme haben unterschiedlich ausgeprägte technische Fähigkeiten, so dass von ihnen unterschiedlich starke Gefahren ausgehen. Entsprechend besitzen sie eine Technologiestufe und einen Gefahrencode, die gemeinsam den Sicherheitswert eines Systems bilden.

Technologiestufe

Die Technologiestufe besteht aus einer Zahl zwischen 1 und 10, die als Maßstab für die technische Qualität eines Sicherheitssystems dient. Eine Technologiestufe von 1 repräsentiert ein antiquiertes, fast schon veraltetes System, das sich kaum von den ersten GSS unterscheidet. Eine Technologiestufe von 10 repräsentiert ein modernes Sicherheitssystem mit State-of-the-Art-Komponenten.

Spieltechnisch dient die Technologiestufe eines GSS als Mindestwurf für einen Rigger, der in ein Sicherheitssystem eindringen möchte (siehe *Zugriff auf Sicherheitssysteme*, S. 49). Die Technologiestufe dient auch als Stufe des Fernsteuerdecks des Sicherheitsriggers, falls er von einem eindringenden Rigger durch Elektronische Kriegsführung (siehe S. 35) angegriffen wird.

Gefahrencode

Der Gefahrencode ist ein Indikator für die Wachsamkeit und die Effektivität eines Sicherheitssystems. Eine Anlage kann die modernsten und besten Sicherheitssysteme haben, doch das bedeutet einen Drek, wenn das Unternehmen nicht über einen ausgeklügelten Sicherheitsplan, professionell ausgebildete Sicherheitsrigger, einen guten Technikerstab und ein aufmerksames Wartungsteam verfügt. Diese und andere weiche Faktoren bestimmen den Gefahrencode eines Sicherheitssystems.

Der Gefahrencode wird durch eine Farbe angegeben – Blau, Grün, Orange oder Rot. Eine Farbe gibt die Anzahl Erfolge an, die ein eindringender Rigger erzielen muss, wenn er auf ein Sicherheitssystem zugreifen möchte (S. 49). Beachten Sie, dass der Gefahrencode *nicht* während des Riggerkampfes angewendet wird und auch dann nicht gilt, wenn ein Rigger die Kontrolle über ein verrigetes Sicherheitssystem übernommen hat.

GSS-KOMPONENTEN

Das Herz eines GSS ist die System-Steuereinrichtung, eine nicht tragbare Workstation. Sie ähnelt in etwa einem Fernsteuerdeck, ist allerdings viel, viel größer und besitzt die Kapazität, um mit Dutzenden von Systemkomponenten zu kommunizieren und sie zu koordinieren. Der Rigger stößelt sich in die System-Steuereinrichtung ein und wird damit zum „Gehirn“ des GSS. Die System-Steuereinrichtung befindet sich normalerweise in einem gut bewachten Hochsicherheitstrakt der Anlage – meist im Sicherheitskontrollraum.

Ein GSS kann mit vielen unterschiedlichen Systemkomponenten ausgestattet werden. Manche Komponenten sind fast schon Standard und sind in fast alle GSS integriert. Einige andere sind optional. Letztendlich entscheidet der Spielleiter, welche Komponenten und Fähigkeiten Sicherheitssysteme in seinem Spiel haben.

Zu den Standardkomponenten eines GSS gehören eine Video- oder Trideoüberwachung, Mikrophone, Magschlösser, Tür- und Fenstersensoren, Druck- und Bewegungssensoren, Cyberware- und Waffendetektoren, Chemsniffer, Funk-Transceiver (für die Kommunikation mit den Sicherheitsgardisten), Waffensysteme und Drohnen. Zu einem GSS können auch Überwachungsgeräte (siehe S. 289, *SR3.01D*), spezielle Receiver zur Überwachung der Funkfrequenzen in der Umgebung und Entschlüsselungssysteme (falls die entdeck-

ten Funksendungen verschlüsselt sind) gehören. Die Stufen dieser Systemkomponenten entsprechen meist der Technologiestufe des GSS, doch der Spielleiter kann sie nach eigenem Ermessen anpassen. Regeln für die Entdeckung und das Überwinden von Sicherheitssystemen finden Sie auf S. 232, *SR3.01D*, und S. 89, *SR-Kompendum 3.01D*.

GSS-System-Steuereinrichtungen haben oft auch ein oder mehrere Simlinks und Trampstecker, so dass ein anderer Rigger dem Sicherheitsrigger über die Schulter blicken kann.

Schließlich sind auch einige Gebäudesysteme wie z.B. Klimaanlage, Licht und die Heizung mit dem GSS vernetzt und können von dem Sicherheitsrigger manipuliert werden.

Drohnen

Verrigete Sicherheitssysteme haben auch Geschlossene SimSinn-Systeme. Alle SimSinn-Daten und alle sensorischen Daten werden über fest installierte Leitungen an das GSS übermittelt, damit sie nicht abgehört oder abgefangen werden können. Obwohl auch die Drohnen, Geschützstände und so weiter mit dem GSS verdrahtet sind, sind sie nicht unbedingt stationär. In der Regel können sich solche Drohnen und Geschützstände auf fest installierten Schienen bewegen (oft an der Decke) oder sind über ausfahrbare und flexible Glasfaserkabel an das GSS angeschlossen. Fest installierte Drohnen sind immun gegen Elektronische Kriegsführung. Ein eindringender Rigger muss manuell auf ein GSS zugreifen, um die Kontrolle über die Drohnen zu übernehmen (siehe S. 49).

Da manche Sicherheitsmanager Drohnen mit größerer Mobilität bevorzugen, kommt es nicht selten vor, dass System-Steuereinrichtungen auch mit einem Fernsteuerdeck für die Steuerung mobiler Drohnen ausgestattet sind. In diesen Fällen wird das GSS für alle Komponenten mit Ausnahme der mobilen Drohnen verwendet, die durch ein Fernsteuernetzwerk gesteuert werden (meist im Kapitänsmodus). Die Höchstzahl an Drohnen, die ein Rigger auf diese Weise steuern kann, entspricht der Stufe seines Fernsteuerdecks (d.h. der Technologiestufe des Systems). Drohnen, die auf diese Weise gesteuert werden, sind verwundbar durch Elektronische Kriegsführung.

AKTIVE SICHERHEITSRIGGER

Wenn sich ein Sicherheitsrigger in das GSS einstößelt und „aktiv“ wird, spricht man auch davon, dass er „in den Körper“ geht. Über Nervenimpulse kann er sich eine dreidimensionale Karte des Sicherheitssystems anzeigen lassen, den Status und die Informationen der Sensoren als körperliche Wahrnehmung spüren und das System steuern.

Normalerweise operieren die Sicherheitssysteme eines GSS (Drohnen, Waffensysteme, Sicherheitstüren, Gasventile, Kameras und so weiter) im „Autopilot-Modus“, wenn sie nicht unter der aktiven Kontrolle des Riggers stehen. Sobald ein Gerät eine Anomalie aufspürt oder ein automatischer Alarm ausgelöst wird, benachrichtigt der Hauptcomputer des Systems den Sicherheitsrigger und verwendet sensorische Reize, um seine Aufmerksamkeit zu erregen.

WAHRNEHMUNG DURCH EIN GSS

Der Rigger erfährt den lokalen Funkverkehr, der von den Systemsensoren aufgefangen wird, als akustische Reize. Bestimmte Sensoreinputs, beispielsweise das Öffnen und Schließen einer GSS-gesteuerten Tür oder nicht identifizierte Personen, die durch einen Flur gehen, nimmt der Rigger als Reize seines Tastsinns auf seiner Haut wahr. Die Bedeutung des Ereignisses bestimmt die Stärke des Reizes – so ist das Öffnen einer Tür zu einem geschützten Bereich





vielleicht nur ein kleines Jucken auf der Haut, während wichtigere Auslöser starke körperliche Reize erzeugen, um den Rigger auf die Bedeutung des Ereignisses aufmerksam zu machen.

Wenn ein Sicherheitsrigger in eine bestimmte Systemkomponente oder -komponentengruppe des GSS „springt“, nimmt er auf der Stelle akustisch und optisch die unmittelbare Umgebung der Komponente wahr, und zwar bis hin zu einem einzelnen Raum mit einer Größe von weniger als 100 Quadratmetern und einem Flur mit einer Länge von weniger als 25 Metern. Der Rigger behält jedoch über seinen Tastsinn die Übersicht über die Vorgänge im restlichen Sicherheitssystem. Sicherheitsrigger können in eine Drohne oder in ganze Gruppen aktiver Sicherheitskomponenten eines bestimmten Bereiches (z.B. eines Raums oder Flurs) springen. Im letzteren Fall kann der Rigger die Türen, die Klimaanlage, die Geschützstände und ähnliche Komponenten des Bereichs kontrollieren.

WAHRNEHMUNGSPROBEN

Ereignis

- Sicherheitstür/-fenster/-tor wird geöffnet oder geschlossen
- Erfolgreiche Manipulation eines Magschlosses
- Sicherheitsgerät wird zerstört
- Sicherheitsgerät wird vorsichtig deaktiviert
- System befindet sich im Alarmzustand

Beachten Sie, dass ein Rigger ausschließlich Ereignisse wahrnehmen kann, die von seinem GSS erfasst werden. Wenn ein Konzern beispielsweise mehrere Geschlossenen SimSinn-Systeme für unterschiedliche Bereiche einer Anlage installiert hat, weiß der Rigger nicht, was in den Bereichen vor sich geht, die nicht von seinem GSS abgedeckt sind.

Sicherheitswahrnehmungsproben

Um zu ermitteln, ob ein Decker ein wichtiges Ereignis wahrnimmt, wirft der Spielleiter eine geheime Wahrnehmungsprobe für den Rigger, wann immer es zu einem solchen Ereignis kommt. Gelingt die Probe, bemerkt der Rigger das Ereignis. Die Mindestwürfe für die Wahrnehmungsprobe können Sie der Tabelle *Wahrnehmungsproben* entnehmen.

VORTEILE EINES GSS

Sicherheitsrigger erhalten den Initiativebonus der Fahrzeug-Steuer-einrichtung und anderer Implantate (siehe *Der Rigger*, S. 22). Wenn der Rigger „in den Körper geht“, hat er mit Ausnahme seines Karmapools keinen Zugriff auf irgendwelche Pools. Der Rigger erhält allerdings Zugriff auf seine Würfelpools, sobald er in eine Drohne, einen Raum oder einen Korridor springt.

Wenn ein eindringender Rigger auf das GSS zugreift, erhält er ebenfalls den Initiativebonus seiner FSE. Ein eindringender Rigger kann seinen Aufgabenpool (nicht den Steuerpool) nutzen, um die Verschlüsselung zu besiegen oder die Systemprotokolle anzupassen.

Wenn ein Sicherheitsrigger und ein eindringender Rigger in einen Riggerkampf (siehe S. 50) verwickelt sind, können beide Rigger ihre Steuerpools einsetzen.

HANDLUNGEN IN EINEM GSS

In einem Geschlossenen SimSinn-System können Rigger die folgenden Handlungen ausführen:

FREIE HANDLUNGEN

Sensoren aktivieren/deaktivieren: Der Rigger kann die Sensoren einer einzelnen Drohne aktivieren oder deaktivieren. Aktivierte Sensoren liefern ab Beginn der nächsten Kampfphase Informationen.

Waffensystem einschalten/ausschalten: Der Rigger kann einer einzelnen Drohne oder einem einzelnen Geschützstand den Befehl erteilen, ein bestimmtes Waffensystem zu aktivieren oder zu deaktivieren.

Handlung verzögern: Der Rigger kann nach den normalen Regeln seine Handlung hinauszögern.

Statusbericht abfragen: Der Rigger kann den Status des Sicherheitssystems kontrollieren.

Beobachten: Ein Rigger kann durch die Sensoren einer einzelnen Drohne, eines Raums oder eines Flurs beiläufig die Umgebung beobachten. Diese Handlung entspricht der normalen Freien Handlung *Beobachten* (S. 156, SR3.01D).

Ein Wort sprechen: Der Rigger kann ein Signal über das Interkom in einen Raum, eine Gruppe von Räumen, den Abschnitt eines Flurs oder die gesamte Anlage senden. Diese Handlung wird entsprechend den normalen Kampfregeln ausgeführt (siehe S. 105, SR3.01D).

Automatischen Alarm unterdrücken: Der Rigger kann innerhalb der Beschränkungen, die in dem Abschnitt *Wahrnehmung durch ein GSS* dargestellt wurden, einen automatischen Alarm unterdrücken.

EINFACHE HANDLUNGEN

Genau beobachten: Der Rigger kann durch eine einzelne Drohne, einen Raum oder den Abschnitt eines Flurs genaue Beobachtungen anstellen (siehe S. 106, SR3.01D).

In eine Drohne springen: Der Rigger übernimmt die direkte Kontrolle einer einzelnen Drohne (siehe *Modus Operandi*, S. 154, SR3.01D).

Funkverkehr überwachen: Der Rigger kann die Funkkommunikation auf einer einzelnen Funkfrequenz überwachen.

KOMPLEXE HANDLUNGEN

Raum kontrollieren: Der Rigger kann direkt ein Waffensystem, eine Sicherheitstür oder ein anderes mechanisches Sicherheitssystem in einem Raum oder dem Abschnitt eines Flurs kontrollieren. In diesem Modus stehen dem Rigger alle Boni (siehe *Vorteile eines GSS*) und Würfelpools zur Verfügung.

Ein Waffensystem abfeuern: Der Rigger kann ein aktiviertes Waffensystem einer einzelnen Drohne oder eines Geschützstandes abfeuern. Rigger können ihren Kampfpool nur dann verwenden, wenn die Drohne oder der Raum, den sie kontrollieren, unter ihrer direkten Kontrolle steht (siehe *Vorteile eines GSS*).

Einen Befehl erteilen: Der Rigger kann einer Drohne oder einer Gruppe von Drohnen einen Befehl erteilen. Die Höchstzahl von Drohnen, die ein Rigger gleichzeitig befehlen kann, entspricht der Stufe seines Fernsteuerdecks (siehe *Die Erteilung von Befehlen*, S. 157, SR3.01D).

Eine Drohne steuern: Wenn er in eine Drohne gesprungen ist, kann der Rigger sie direkt steuern. Es stehen ihm sämtliche Boni (siehe *Vorteile eines GSS*) und Würfelpools zur Verfügung. Weitere Einzelheiten finden Sie in dem Abschnitt *Einsatz von Drohnen*, S. 153–154, SR3.01D.

GEFAHRENCODES

Niveau	Zahl der Erfolge	Beschreibung
Blau	1	Geringe Gefahr/Wachsamkeit. Ein Konzernrigger aus der Abteilung Fuhrpark steht auf Abruf als Rigger zur Verfügung. Drohnen und Defensivsysteme verwenden Betäubungswaffen und -munition.
Grün	2	Mittlere Gefahr/Wachsamkeit. Das Unternehmen beschäftigt einen pflichtbewussten Rigger, doch der arbeitet nur auf Abruf. Tödliche Maßnahmen durch Drohnen und automatische Sicherheitssysteme werden nur eingeleitet, wenn sie von einem (meta)menschlichen Gardisten während eines Alarms genehmigt werden.
Orange	3	Hohe Gefahr/Wachsamkeit. Vollzeitrigger sind 24 Stunden täglich eingestöpselt. Das System setzt tödliche Gewalt ein, selbst wenn kein Alarm ausgelöst wurde. Die gesamte Netzwerkkommunikation ist verschlüsselt.
Rot	4	Maximale Gefahr/Wachsamkeit. Sicherheitssysteme und -personal befinden sich ständig in Alarmbereitschaft. Die gesamte Netzwerkkommunikation ist verschlüsselt.

Ein Gerät einschalten/abschalten: Wenn der Decker einen Raum oder einen Flurabschnitt direkt kontrolliert, kann er andere Geräte wie Gasventile, Sprinkleranlagen und das Licht ein- und ausschalten. Der Rigger kann auch die Einstellung von Geräten ändern, beispielsweise von Thermostaten und Ventilatoren.

ZUGRIFF AUF SICHERHEITSSYSTEME

Wenn sich ein Rigger nicht den Weg durch eine Legion von Gardisten bahnen möchte, um in die Sicherheitszentrale zu gelangen, in der der Sicherheitsrigger sitzt, muss er dem gegnerischen Rigger die Kontrolle über das Sicherheitssystem entreißen, indem er auf das Netzwerk zugreift.

Anders als Fernsteuernetzwerke, die Informationen über Funk übertragen, kommunizieren GSS-Netzwerke über Glasfaserkabel und unterirdische Stromkabel. Aus diesem Grund sind GSS immun gegen MIJI-Angriffe. Um einem Sicherheitsrigger die Kontrolle über ein GSS zu entreißen, muss der eindringende Rigger das Netzwerk anzapfen und den kontrollierenden Rigger im Riggerkampf besiegen. Dieser Vorgang besteht aus vier Schritten, die jeweils eine komplexe Handlung erfordern:

1. Zugangspunkt anzapfen
2. Verschlüsselung überwinden
3. Systemkonfiguration und -protokolle anpassen
4. Riggerkampf

Um diese Schritte auszuführen, benötigt der Rigger die folgende Ausrüstung:

- Fernsteuerdeck
- Protokollemluator
- Datenwanze (falls notwendig)
- Rigger-Entschlüsselungsmodul

ERSTER SCHRITT: ZUGANGSPUNKT ANZAPFEN

Der Rigger muss einen Punkt des Geschlossenen Systems finden, über den er das Netzwerk anzapfen kann. Auf die meisten verriggt Systeme kann außerhalb einer Konzernanlage nicht zugegriffen werden, also muss der Rigger meist physisch in das geschützte Gebiet eindringen, um einen solchen Punkt zu finden.

Jedes Gerät, das an ein GSS-Netzwerk angeschlossen ist (z.B. Kameras, Sicherheitstüren und Waffenports), kann als Zugangspunkt dienen. Das Gerät muss unter Umständen zunächst geöffnet werden, wozu eine Probe auf Elektronik (B/R) oder eine ähnliche Fertigkeit gegen einen Mindestwurf von 4 erforderlich ist – und worauf der Sicherheitsrigger aufmerksam werden kann. Um ein Fernsteuerdeck an ein solches Gerät anzuschließen, benötigt der Rigger eine Datenwanze (siehe S. 32, *Matrix*).

Die Stufe der Wanze muss mindestens der Deckstufe des FSD entsprechen oder der Rigger kann das Netzwerk nicht anzapfen. Falls die Wanzenstufe kleiner ist als die Technologiestufe des GSS, subtrahieren Sie die Wanzenstufe von der Technologiestufe. Das Resultat sollte als Mindestwurfmodifikator auf alle Handlungen angewendet werden, die der eindringende Rigger in dem System durchführt.

Hin und wieder kommt es vor, dass verriggtte Sicherheitssysteme mit offenen Datenports ausgestattet sind, über die der Sicherheitsrigger sein FSD an verschiedenen Orten der Anlage an das Netzwerk anschließen kann. Solche Datenports sind allerdings meist gut getarnt, befinden sich in gesperrten Sicherheitsbereichen und sind meist mit Magschlössern und anderen Geräten geschützt.

ZWEITER SCHRITT: VERSCHLÜSSELUNG ÜBERWINDEN

Viele GSS-Netzwerke verschlüsseln jede Form der Datenübermittlung. Wenn ein fremder Rigger auf ein solches System stößt, kann er ein Entschlüsselungsmodul (siehe S. 98) einsetzen und eine Entschlüsselungsprobe ablegen, um die Kommunikation des Systems zu entschlüsseln.

Für die Probe steht ihm eine Anzahl Würfel gleich der Stufe des Entschlüsselungsmoduls zur Verfügung. Darüber hinaus kann der Rigger seine Fertigkeit Elektronik (Elektronische Kriegsführung) als Ergänzungsfertigkeit verwenden. Auch Würfel aus dem Aufgabenpool stehen für diese Probe zur Verfügung. Der Mindestwurf für diese Probe entspricht der Verschlüsselungsstufe des Systems (die meist identisch mit der Technologiestufe des GSS ist).

Der Eindringling überwindet die Verschlüsselung, wenn er bei dieser Probe eine Anzahl von Erfolgen erzielt, die durch den Gefahrencode angegeben wird (siehe Tabelle *Gefahrencodes*, oben). Falls die Probe scheitert, wechselt das System in den Alarmzustand.



DRITTER SCHRITT: SYSTEMKONFIGURATION UND -PROTOKOLLE ANPASSEN

Nicht alle verriggtten Systeme sind gleich konfiguriert und benutzen dieselben Protokolle. Wenn ein Rigger bereits vor dem Angriff weiß, welche Konfiguration und Protokolle das System verwendet, hat er einen großen Vorteil. Er kann sein FSD an die Protokolle anpassen und automatisch mit dem System synchronisieren, wenn er das Netzwerk anzpft. In diesem Fall kann der Rigger den vierten Schritt auslassen.

Wenn der eindringende Rigger die Systemprotokolle nicht kennt, muss er sie auf die harte Tour herausfinden, indem er das Netzwerk anzpft und versucht, die Konfiguration aus dem Stegreif zu analysieren und zu emulieren. Hierzu benötigt der Rigger einen Protokollemlulator (siehe S. 99) für sein FSD.

Um zu ermitteln, ob der Eindringling sein Deck mit Hilfe des Emulators mit dem System synchronisieren kann, muss er eine Probe auf Elektronik (Elektronische Kriegsführung) würfeln. Als Ergänzungswürfel steht ihm eine Anzahl Würfel gleich der Stufe des Emulators zur Verfügung. Auch Würfel aus dem Aufgabenpool können für diese Probe verwendet werden. Der Mindestwurf für diese Probe wird durch die Technologiestufe des Systems angegeben.

VIERTER SCHRITT: RIGGERKAMPF

Nachdem der eindringende Rigger die ersten drei Schritte geschafft hat, muss er sofort mit dem Sicherheitsrigger um die Kontrolle über das System kämpfen. Härte, Verteidigungsprogramme und Intrusion Countermeasures haben in diesem Kampf keine Bedeutung, denn ein verriggttes System wird über die Hardware gesteuert und nicht über Software. Die beiden Rigger benutzen Hardware, um sich anzugreifen und realen Schaden zuzufügen. Der Riggerkampf richtet sich nach der folgenden Sequenz:

Initiative

Beide Rigger ermitteln ihre Initiative nach den normalen Regeln. Der Rigger mit dem höheren Ergebnis handelt zuerst. Dieser Wurf kann auch im Rahmen einer normalen Kampfgrundensequenz gemacht werden. Genau wie bei einem normalen Kampf handelt ein Rigger in jeder zehnten Kampfphase der Kampfunde.

Angriff/Rückzug

Der Rigger mit dem Initiativeresultat kann entscheiden, ob er angreifen oder sich zurückziehen möchte. Ein Angriff erfordert eine Komplexe Handlung.

Falls der Rigger angreift, legen beide Kontrahenten eine vergleichende Willenskraftprobe ab. Beide Rigger können ihren Steuerpool einsetzen, allerdings maximal eine Anzahl Würfel gleich ihrer Willenskraftstufe.

Der Rigger mit der höheren Zahl von Erfolgen fügt seinem Gegner (Willenskraft)/M-Betäubungsschaden zu. Für jeweils zwei Nettoerfolge steigt das Schadensniveau um eine Stufe. Der unterlegene Rigger wirft mit seiner Willenskraft eine Schadenswiderstandsprobe, die er mit Würfeln aus dem Steuerpool verstärken kann. Wenn einer der beiden Rigger bewusstlos wird (nach zehn ausgefüllten Schadenskästchen), wird er aus dem System geworfen, das von nun an automatisch unter der Kontrolle des anderen Riggers steht.

Wenn einer der beiden Rigger beschließt, sich von dem Kampf zurückzuziehen, stöpselt er sich aus dem Netzwerk aus und überlässt das System der Kontrolle des anderen Riggers. Ein solcher Rückzug erfordert eine Freie Handlung. Der erneute Zugriff auf das System erfordert eine Komplexe Handlung.

Kampfende

Der Kampf dauert an, bis sich einer der beiden Rigger aus dem Kampf zurückzieht oder besiegt wird.

Wenn es dem Eindringling gelingt, den Sicherheitsrigger zu besiegen, kann der Eindringling das verriggtte System und/oder die Drohnen beliebig steuern. Außerdem erhält der Eindringling den Zugriff auf alle Informationen, die dem besiegten Sicherheitsrigger zur Verfügung standen.

Gruppennetzwerke

Wenn ein GSS für mehrere Rigger ausgelegt ist (siehe S. 42), kämpft der Rigger immer nur gegen einen Sicherheitsrigger, nämlich dem im Kapitänsmodus. Sobald er diesen Rigger besiegt hat, kann ein anderer Sicherheitsrigger versuchen, dem Eindringling durch einen Riggerkampf die Kontrolle über das System wieder zu entreißen.

Andere Handlungen im Kampf

Solange der Sicherheitsrigger und der Eindringling in einen Riggerkampf verwickelt sind, können sie keine anderen Handlungen ausführen, bis der Kampf beendet ist.

MATRIX-ANGRIFFE AUF SICHERHEITSSYSTEME

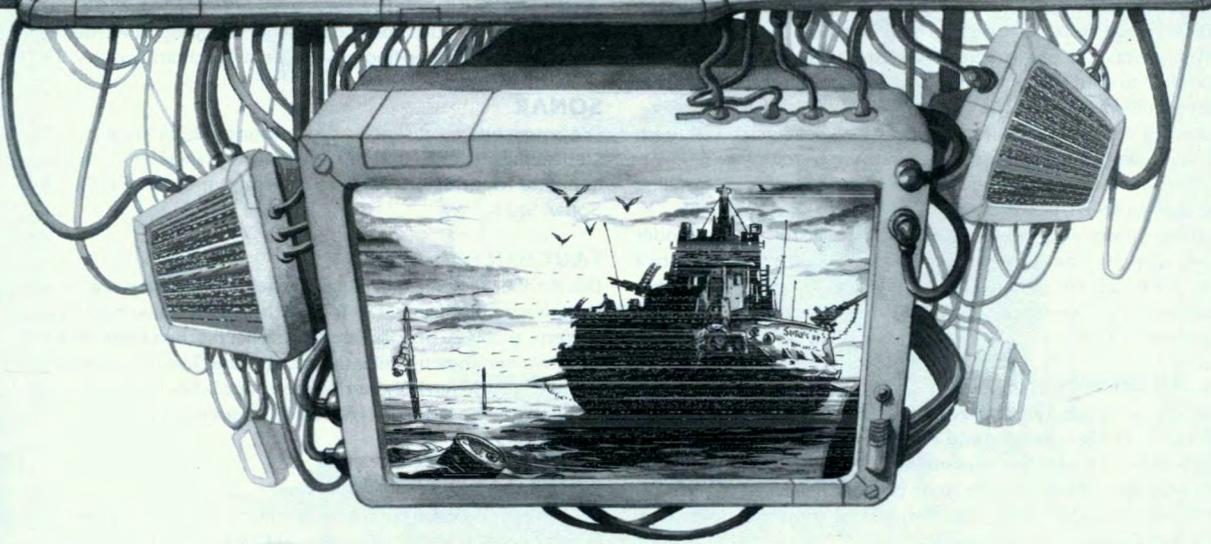
Es ist möglich, in ein verriggttes GSS zu decken, doch ein Decker kann ein solches System niemals so effektiv kontrollieren, wie es ein Rigger kann (Rigger greifen direkt auf das System zu, während Decker das User-Interface modifizieren müssen, um das System mit Programmen zu steuern).

Um in ein verriggttes Sicherheitssystem zu decken, muss ein Decker sein Cyberdeck mit einem Systemsteuerungsemulator (SSE, S. 96), einem Protokollemlulator (S. 99) und dem Utility Fernsteuerung (siehe S. 72, *Matrix*) ausstatten. Der Decker greift nach den normalen Regeln auf das System zu (siehe *Zugriff auf Sicherheitssysteme*, S. 49). Wenn das System verschlüsselt ist, kann der Decker entweder das Entschlüsselungsmodul (S. 98) oder das Utility Entschlüsselung (S. 220, *SR3.01D*) verwenden.

Der Kampf zwischen einem Decker und einem Rigger in einem verriggtten System folgt den Regeln für den Riggerkampf, allerdings mit den folgenden Einschränkungen für den Decker:

- Es können keine Matrix-Programme eingesetzt werden.
- Der Decker erleidet einen Modifikator von +1 auf alle Proben. Die Reaktion des Deckers wird um 2 gesenkt und er erhält keine Initiativwürfel durch einen Realitätsfilter oder eine Reaktionsverstärkung (er bekommt allerdings den Standardbonus für einen peren DNI).
- Der Decker hat keinen Hackingpool, bekommt aber einen Steuerpool gleich der aufgerundeten halben Stufe des Emulationsutility.
- Sowohl der Decker als auch sein Icon erleiden Schaden, als würden sie von nichtletalem Schwarzem IC angegriffen (siehe S. 230, *SR3.01D*). Panzerungutilities, Härte und ICCM-Filter bieten normalen Schutz.

SCHIFFE UND UNTERSEEBOOTE



Dieses Kapitel weitet die Fahrzeug- und Riggerregeln auf Wasser- und Unterwasserfahrzeuge aus. Es beschäftigt sich vor allem mit größeren Schiffen, die auch auf großen Seen und den Weltmeeren fahren können, bietet aber auch Regeln für Unterseeboote.

SCHIFFSATTRIBUTE

Im *Shadowrun*-Spieluniversum ist ein Schiff definiert als ein Wasserfahrzeug mit einer Gesamtlänge von mehr als 50 Metern und einer Wasserverdrängung von mehr als 100 Tonnen. Alles, was kleiner ist (an Länge, Verdrängung oder beidem), wird als Boot klassifiziert. Wenn in diesem Kapitel von einem Wasserfahrzeug die Rede ist, bezieht sich die Regel sowohl auf Schiffe als auch auf Boote.

Schiffe, die auf hoher See fahren, können sehr große Fahrzeuge sein. Ein Flugzeugträger der *Nimitz*-Klasse aus dem zwanzigsten Jahrhundert zum Beispiel, der mindestens 300 Meter lang und 40 Meter breit ist und mehr als 95.000 Tonnen Verdrängung hat, kann in seinem Rumpf ein kleines Dorf verstecken! Wegen der schieren Größe, die Schiffe erreichen können, kann eine Anwendung der üblichen *Shadowrun*-Regeln problematisch werden: Ein *Nimitz*-Flugzeugträger hätte nach den üblichen Fahrzeugregeln einen Rumpfwert von mehr als 100! Hundert Würfel bei einer Schadenswiderstandsprobe gegen eine Anti-Schiff-Rakete (die durchaus ein Powerniveau von 50 oder mehr haben könnte) zu werfen mag zwar beeindruckend sein, ist in einem *Shadowrun*-Spiel jedoch nicht besonders praktisch.

Um diesen Größenfaktor besser in Betracht zu ziehen, haben Schiffe Schiffswerte und Fahrzeugattribute, die sich von den üblichen Fahrzeugattributen, wie sie im *Shadowrun*-Grundregelwerk erklärt werden, unterscheiden. Die neuen Schiffsattribute und modifizierte existierende Fahrzeugattribute werden auf den folgenden Seiten beschrieben.

GESCHWINDIGKEIT UND AUFWIRBELUNG

Neben dem üblichen Geschwindigkeitsattribut besitzen Schiffe noch einen weiteren Wert, der *Aufwirbelungsschwelle* genannt wird. Aufwirbelung entsteht, wenn sich ein Schiff mit hoher Geschwindigkeit fortbewegt. Wenn sich ein Schiff schneller als seine Aufwirbelungsschwelle fortbewegt, erzeugt es genügend Aufwirbelungslärm, um seine Sonarsignatur zu senken. Dadurch wird das Schiff für Sonar einfacher zu entdecken und verwundbarer gegen Torpedoangriffe (siehe *Aufwirbelung*, S. 34).

Bei den Werten des Schiffes wird die Aufwirbelungsschwelle nach der normalen Geschwindigkeit in Klammern angegeben.

Da Boote kleiner sind und die Turbulenzen durch die Maschine geringer ausfallen, haben Boote keine Aufwirbelungsschwelle.

In Seefahrerkreisen werden Geschwindigkeiten in Knoten oder Seemeilen pro Stunde gemessen. Eine Seemeile entspricht etwa 1,85 Kilometern pro Stunde. Um die Geschwindigkeit eines Schiffes in Knoten zu ermitteln, dividieren Sie das Geschwindigkeitsattribut durch 1,54.

SCHIFFSRUMPF

Statt eines normalen Rumpfwertes haben Schiffe ein Schiffsrumpfattribut, das Größe, Gewicht und Widerstandsfähigkeit des Schiffes repräsentiert. Das Schiffsrumpfattribut funktioniert genauso wie das Rumpfattribut, nur dass es für einen größeren Maßstab gilt. Die Tabelle *Schiffsrumpf* listet verschiedene Schiffsrumpfwerte und die entsprechende Schiffstonnage auf.

Außer Schiffen oder Unterseebooten können auch andere Fahrzeuge ein Schiffsrumpfattribut besitzen. Um ein Schiffsrumpfattribut zu haben, muss das Fahrzeug eine Tonnage von über 100 Tonnen und eine Gesamtlänge von mehr als 50 Metern haben.

Um die Anzahl von Hard- und Firmpoints zu ermitteln, die an einem Schiff mit einem Schiffsrumpfattribut montiert werden können, quadrieren Sie die Schiffsrumpfstufe und addieren 4 (Schiffsrumpf x Schiffsrumpf + 4). Das Ergebnis entspricht der Anzahl der „Montagepunkte“, die ein Schiff besitzt. Ein Hardpoint kostet zwei Montagepunkte, ein Firmpoint kostet einen Montagepunkt.

SCHIFFSPANZERUNG

Das Attribut Schiffspanzerung ist das Schiffäquivalent des normalen Panzerungsattributs und hat im Schiffskampf die gleiche Funktion wie die Panzerungsstufe beim normalen Fahrzeugkampf. Hinweise zur Umrechnung von Schiffsrumpf und Schiffspanzerung in Rumpf und Panzerung finden Sie unter *Rammen*, S. 54.

SCHIFFSRUMPF

Schiffsrumpfattribut	Schiffstonnage (in Tonnen)
1	100–200
2	201–500
3	501–1.000
4	1.001–5.000
5	5.001–10.000
6	10.001–25.000
7	25.001–50.000
8	50.001–100.000
9	100.001–250.000
10+	über 250.000

SIGNATUR (NORMAL/SONAR)

Jedes Schiff hat eine Signaturstufe, die aus zwei Zahlen besteht. Die erste Zahl gibt die normale Signatur eines Schiffes an. Dieser Wert wird für Radar-, Infrarot- und andere normale Fahrzeugensoren verwendet. Die zweite Zahl bezeichnet die Sonarsignatur, die angibt, wie gut ein Schiff von Sonarsystemen aufgespürt werden kann. Nähere Informationen finden Sie in dem Abschnitt *Sonar*, S. 33.

SONAR

Die Sonarstufe repräsentiert die Leistungsfähigkeit des Sonarsystems eines Schiffes und des Wellenanalysesystems, das Sonarkontakte identifiziert. Nähere Informationen finden Sie unter *Sonar*, S. 33.

TAUCHTIEFE

Das Attribut Tauchtiefe gilt für U-Boote, Minisubs und alle anderen Unterwasserfahrzeuge. Die Tauchtiefe gibt die maximale Tiefe (in Metern) an, bis zu der das Fahrzeug sicher tauchen kann. Wenn ein Unterwasserfahrzeug tiefer taucht, als seine Tauchtiefe angibt, erleidet es durch den höheren Wasserdruck Schaden. Nähere Informationen finden Sie in dem Abschnitt *Überschreitung der Maximaltiefe*, S. 60.

SCHIFFSOPERATIONEN

Wegen ihrer Größe und ihres Bestimmungszwecks operieren Schiffe grundlegend anders als normale Fahrzeuge. Dieser Abschnitt enthält Regeln für die Führung eines Schiffes außerhalb des Kampfes.

CREWS

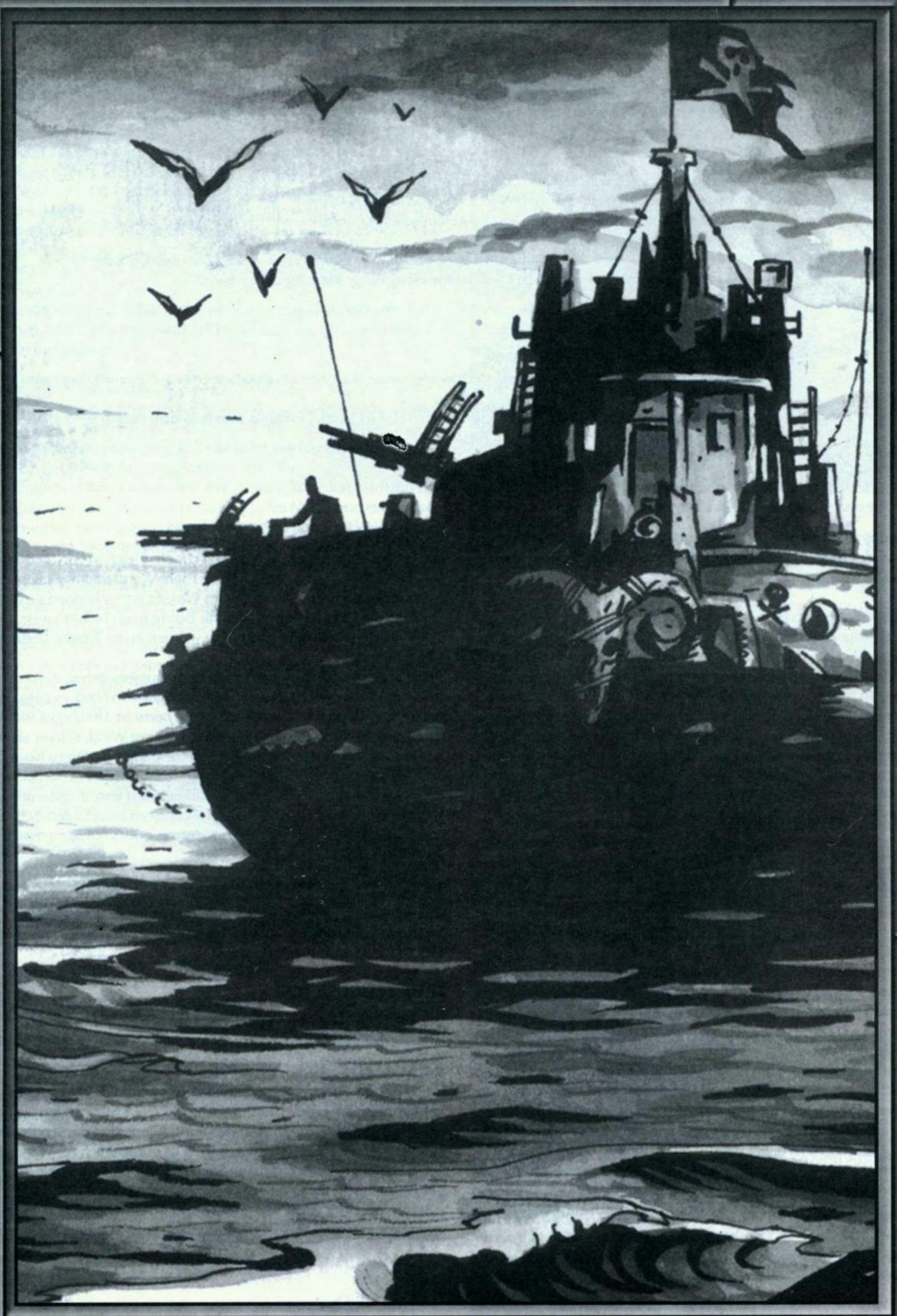
Schiffe sind große, komplizierte Maschinen, die nicht von einer einzelnen Person bedient werden können, selbst wenn sie auf Riggerkontrolle ausgelegt sind. Auch wenn Robotik, Automation und computergestützte Selbstwartung die erforderlichen Mannschaftsstärken drastisch gesenkt haben, braucht man doch immer noch mehr als eine Person, um ein Schiff vernünftig zu führen. Ein Schiff benötigt eine Crew, die es wartet, repariert, seine vielfältigen Funktionen bedient und dafür sorgt, dass es ohne Störungen und Probleme auf Kurs bleibt. Die Schiffsbesatzung wird entsprechend ihrer Funktion in vier Kategorien unterteilt: Steuermannschaft, Kanoniere, Kommunikationscrew und Maschinisten.

Steuermannschaft

Die Steuermannschaft ist für die Bedienung, Manövrierung und Navigation eines Schiffes zuständig. Dank der Fortschritte der modernen Technologie wie GPS und SINS (Ship Inertial Navigational Systems) werden diese Funktionen normalerweise von einer einzelnen Person, dem Steuermann, oder dem AutoNav-System des Schiffes wahrgenommen. Der Steuermann legt alle erforderlichen Fahrproben bei Fahrzeugoperationen oder im Fahrzeugkampf ab. Wenn ein Schiff für eine Riggerkontrolle ausgelegt ist, kann der Steuermann das Schiff riggen oder über einen Datenport und auch manuell steuern.

Kanoniere

Die Kanoniere bedienen die Waffensysteme des Schiffes. Wenn nicht anders angegeben, erfordert jedes Waffensystem mindestens ein Mannschaftsmitglied zur Bedienung. Allerdings kann ein Schiff auch unter der Kontrolle eines GSS-Netzes operieren, das Maritimes Waffenkontrollnetzwerk genannt wird, wobei jede „Waffe“ (Geschütztürme, Boden-Luft-Raketen, Raketen für Oberflächenziele,



GELÄNDEARTEN

Boote

Gelände	Beschreibung
Offen	Offenes Wasser wie Seen, Ozeane oder Buchten.
Normal	Gewässer mit leichten Hindernissen wie große Flüsse oder Häfen.
Schwierig	Gewässer mit einer beträchtlichen Anzahl gefährlicher Hindernisse wie die Everglades oder die Anlegebereiche eines Hafens.
Unwegsam	Wasser mit vielen gefährlichen Hindernissen wie Stromschnellen, Felsenküsten, Sandbänken oder extrem verstopfte Häfen mit vielen kleinen Booten (wie Hongkong, Venedig oder Miami).

Schiffe

Gelände	Beschreibung
Offen	Offenes Wasser ohne Land in Sichtweite.
Normal	Gewässer mit Inseln, Felsen oder Riffen in Sichtweite. Gewässer innerhalb einer Seemeile (circa zwei Kilometern) Entfernung vom Festland.
Schwierig	Gewässer mit vielen Inseln und Riffen, Buchten, die zu Häfen führen, Gewässer innerhalb einer halben Seemeile (circa einem Kilometer) Entfernung zur Küste.
Unwegsam	Häfen und Küstenbereiche.

Torpedos usw.) als eine „Drohne“ innerhalb des Netzwerkes behandelt wird. Weitere Informationen finden Sie unter *Schiffswaffensysteme*, S. 55.

Kommunikationscrew

Die Kommunikationscrew ist verantwortlich für die Bedienung aller Ortungs-, Sonar- und Kommunikationssysteme sowie der Kampfsysteme für Elektronische Kriegsführung. Auf nicht verriggtten Schiffen ist ein bestimmter Teil der Mannschaft für die elektronischen Systeme zuständig (jeweils ein Crewmitglied für Kommunikation, Ortung, ECM/ECCM usw.). Wenn ein Schiff jedoch für eine Riggerkontrolle ausgelegt ist, kann der Steuermann alle elektronischen Systeme über die Fahrzeug-Steuerleinrichtung bedienen. Beachten Sie, dass die elektronischen Systeme eines Schiffes nicht von einem AutoNav-System bedient werden können.

Maschinisten

Die Maschinisten warten das Schiff, reparieren Schäden und sorgen für die allgemeine Instandhaltung. Die Mindestzahl von Maschinisten, die man für ein Schiff braucht, ermittelt man, indem man das um 1 erhöhte Schiffsrumpfattribut quadriert [(Schiffsrumpf + 1)²].

Wenn ein Schiff nicht über die Minimalbesetzung verfügt, sammelt es Stress an und läuft Gefahr, auf hoher See schlappzumachen. Für jeden fehlenden Maschinisten erleidet das Schiff einen Modifikator von -1. Dieser Modifikator wird auf alle Stressproben angerechnet, die das Schiff ablegen muss. Wenn das Schiff beispielsweise drei Tage mit einer um einen Maschinisten zu kleinen Crew auf hoher See ist, erleidet es einen Modifikator von -3 auf alle Stressproben. Wenn der Stressmodifikator auf -10 steigt, erleidet das Schiff automatisch einen Stresspunkt und der Modifikator sinkt wieder auf 0, steigt allerdings wieder an, wenn weiterhin ein Maschinist fehlt. Sobald das Schiff wieder über eine volle Maschinistencrew verfügt, kann für jede erfolgreiche Schiffe (B/R)(4)-Probe ein Modifikator von -1 beseitigt werden. Der Grundzeitraum für diese Probe beträgt 24 Stunden.

GELÄNDE

Die Geländearten für Schiffe sind nicht die gleichen wie für Boote. Da Schiffe größer sind, brauchen sie mehr Wenderaum. Außerdem sind sie breiter und liegen tiefer im Wasser, daher können sie nicht auf flachem Wasser fahren, das für Boote noch befahrbar ist. Die Geländearten für Schiffe und Boote werden in der Tabelle *Geländearten* erläutert.

Die in der Tabelle beschriebenen Bedingungen gehen davon aus, dass das Wetter gut ist, dass wenig oder gar kein Niederschlag und nur leichter Wind (weniger als 40 km/h) herrscht. Unruhiges Wetter (Dauerregen, Gewitterschauer oder mäßiger Wind, stärker als 40 km/h) senkt die Geländekategorie um eine Stufe (Offen zu Normal, Normal zu Schwierig und Schwierig zu Unwegsam). Schlechtes Wetter (schwere Unwetter oder starker Wind von annähernd Orkanstärke) reduziert die Geländekategorie um zwei Stufen. Schwere Stürme wie Orkane, tropische Stürme oder Hurrikans machen jedes Gelände Unwegsam.

SCHIFFSKAMPF

Der Schiffskampf folgt den Regeln für Fahrzeugkampf, wie er im *Shadowrun-Grundregelwerk* beschrieben wird (S. 138–145, *SR3.01D*).

FAHRZEUGFAKTOR

Für Schiffe ist der Fahrzeugfaktor (S. 138, *SR3.01D*) stets eine negative Zahl. Sie entspricht stets -(Schiffsrumpf x 5).

RAMMEN

Wenn ein Schiff ein anderes Schiff rammt, wird dies wie ein normales Rammen behandelt (siehe s. 143, *SR3.01D*). Verwenden Sie dabei den Schiffsrumpfwert statt des Rumpfwerts und die Schiffspanzerung statt der Panzerung, wo immer es erforderlich ist. Wenn ein Schiff Schaden erleidet, müssen Sie eine Crashprobe würfeln, wenn der Angriff nicht auf Offenem Gelände geschieht.

Wenn ein Boot (oder ein anderes Standardfahrzeug) ein Schiff rammt (oder umgekehrt), sieht die Situation etwas anders aus. Wenn



das Rammen erfolgreich verläuft, behandeln Sie die Situation so, als wäre das Boot mit einer Wand oder Barriere kollidiert. Die Barriestufe des Schiffes wird wie folgt berechnet: (Schiffsrumpf + Schiffsanzug) x 8.

Wenn das Boot die Barriere nicht durchdringt, nimmt das Schiff keinen Schaden. Wenn das Fahrzeug durchbricht, erleidet das Schiff Mittleren Schaden. Befindet sich ein Charakter in der Nähe der Stelle, an der das Boot den Schiffsrumpf durchbrochen hat, muss er eine Schadenswiderstandsprüfung gegen (Rumpf des Bootes + 3)M Explosivschaden würfeln. Für jeden Meter Entfernung zwischen dem Charakter und dem Kollisionspunkt wird das Powerniveau um 1 gesenkt.

Da ein Schiff viel größer ist als ein Boot oder ein normales Fahrzeug, erleidet es niemals einen Crash, wenn es mit einem solchen Fahrzeug kollidiert.

AUF GRUND LAUFEN

Normalerweise kommt es bei einem Wasserfahrzeug zu keinem Crash, solange es nicht auf Hindernisse fährt, die über die Oberfläche des Wassers hinausragen. In flachen Gewässern können Schiffe und Boote jedoch durchaus auf Grund laufen.

Schiffe und Boote können in Normalem, Schwierigem und Unwegsamen Gelände auf Grund laufen. Jedes Mal, wenn ein Wasserfahrzeug bei einer Crashprobe scheitert, würfeln Sie 1W6 und konsultieren die Tabelle *Auf Grund laufen*. Wenn das Resultat kleiner oder gleich der für das entsprechende Gelände angegebenen Zahl ist, ist das Wasserfahrzeug auf Grund gelaufen. Andernfalls stößt es mit einem Überwasserobjekt zusammen.

Wenn ein Wasserfahrzeug auf Grund läuft, hält es augenblicklich an. Das Fahrzeug erleidet durch den Crash einen Mittleren Schaden, doch der Spielleiter kann das Schadensniveau auf Leicht senken oder auf Schwer erhöhen, je nach Beschaffenheit des Geländes oder des Hindernisses.

AUF GRUND LAUFEN

Geländeart	Schiff läuft auf Grund bei einem Würfelergebnis von:
Normal	1
Schwierig	2 oder weniger
Unwegsam	3 oder weniger

ENTERN

Für einen Enterversuch gegen ein Wasserfahrzeug muss der Angreifer zunächst ein Manöver ausführen (S. 142–143, SR3.01D), um direkt neben oder über (im Falle eines Flugzeugs) das Wasserfahrzeug zu gelangen. Die Annäherung an das Opfer nimmt eine ganze Kampfrunde in Anspruch. Zu Beginn der nächsten Kampfrunde können die Charaktere Handlungen zum Entern des Wasserfahrzeuges ankündigen.

Oftmals sind die Decks des angreifenden und des verteidigenden Schiffes unterschiedlich hoch. Wenn die Höhe des Decks des angreifenden Wasserfahrzeuges um mehr als einen Meter niedriger ist als die des verteidigenden Fahrzeuges, müssen die Charaktere an Bord des anderen Schiffes klettern oder springen, um es zu entern. Regeln zum Klettern und Springen finden Sie auf S. 44–47, SR-Kompedium 3.01D.

Da Schiffe langsame, schwerfällige Fahrzeuge sind, benutzen die meisten Enterkommandos schnellere Fahrzeuge wie Schnellboote oder Hubschrauber, um an Bord des gegnerischen Schiffes zu gelangen.

SCHIFFSWAFFENSYSTEME

Schiffswaffensysteme können mit Computersystemen gekoppelt werden. Die ersten Waffenkontrollnetzwerke (beispielsweise das AEGIS-Waffenkommandosystem) bestanden schlicht und einfach aus einem Schiffcomputernetzwerk. In den 50er Jahren des 21. Jahrhunderts waren Geschlossene SimSinn-Riggernetzwerke (ähnlich den Gebäudesicherheitssystemen) für die gleichzeitige Koordination mehrerer Schiffswaffensysteme zum Standard geworden. Diese Riggernetzwerke werden auch Maritime Waffenkontrollnetzwerke genannt. Abgesehen von den folgenden Ausnahmen gelten für sie dieselben Regeln wie für GSS.

Kontrollstationen für Maritime Waffenkontrollnetzwerke (MWKN)

Jedes MWKN besitzt eine Stufe, welche die Anzahl der Stationen des Systems angibt. Jede Kontrollstation überwacht und steuert ein einzelnes Waffensystem, beispielsweise einen Geschützturm (S. 140) oder ein Raketenkontrollsystem (S. 138) für mehrere Raketen bzw. Torpedos.

Bei Lenkwaffen (z.B. Raketen und Torpedos) lenkt die Kontrollstation die Waffe auf ihr Ziel. Dementsprechend wird die Zahl der Raketen und Torpedos, die auf einem Schiff gleichzeitig aktiviert werden können, durch die Anzahl der Kontrollstationen begrenzt.

Jede Kontrollstation verfügt über eine eigene Pilotstufe (in Höhe der MWRN-Stufe), die genau wie die Pilotstufe einer Drohne funktioniert. Ein Rigger kann das Pilotsystem einer Waffe allerdings unterdrücken und sie selbst steuern.

Rigger in einem MWKN

Anders als normale Riggernetzwerke, die von einem einzelnen Rigger gesteuert werden, können Schiffswaffennetzwerke von mehreren Riggern gemeinsam bedient werden. Bei einer solchen Konfiguration kann einer der Rigger den Kapitänsmodus (siehe S. 154, SR 3.01D) übernehmen, während die anderen Rigger einzelne Kontrollstationen oder Drohnen steuern. Auf diese Weise besitzt eine Person die generelle Kontrolle über das System, während die untergeordneten Rigger bestimmte Waffen steuern und alle Proben dieser von ihnen gelenkten Waffen mit Würfeln aus ihrem Steuerpool verstärken können.

Weitere Informationen finden Sie in dem Abschnitt *Gruppennetzwerke*, S. 42.

KAMPF MIT ANTI-SCHIFF-RAKETEN UND TORPEDOS

Im 20. Jahrhundert waren Kämpfe auf hoher See meistens Distanzkämpfe. Doch vorbei sind die Tage der Breitseiten aus Zwölf- oder Sechszehnzollkanonen. Feuerkraft auf hoher See ist heute eine Sache von Anti-Schiff-Raketen, die von Flugzeugen, U-Booten oder anderen Schiffen abgefeuert werden. Auch wenn Systeme mit kürzeren Reichweiten wie Unterwassertorpedos und konventionelle Geschütze durchaus noch ihren Platz an Bord haben, so sind Anti-Schiff-Raketen im 21. Jahrhundert doch die Waffen der Wahl.

Der Kampf mit Anti-Schiff-Raketen verläuft anders als bei anderen Fahrzeugen. Anti-Schiff-Raketen können in extrem großer Entfernung abgefeuert werden und fliegen mit relativ niedriger Geschwindigkeit (oft sogar mit Unterschallgeschwindigkeit). Der Einfachheit halber werden Torpedos genauso behandelt wie Anti-Schiff-Raketen.



Was jedoch am wichtigsten ist, Rigger können Maritime Waffenkontrollnetzwerke (siehe S. 55) verwenden, um Anti-Schiff-Raketen und Torpedos direkt ins Ziel zu lenken. Wenn ein Rigger eine Anti-Schiff-Rakete auf diese Weise „reitet“, verwendet er anstelle der Intelligenzstufe der Rakete seine Fahrzeugfertigkeit des Riggers. Zudem kann der Rigger für Raketen-/Torpedoangriffe Würfel aus dem Steuerpool verwenden.

Kurz vor dem Aufschlag „wirft“ das Maritime Waffenkontrollnetzwerk dem Rigger sicher ab, damit er keinen Auswurfschock erleidet.

RAKETEN UND TORPEDOS MIT ERHÖHTER REICHWEITE

Anti-Schiff-Raketen und Torpedos haben meistens eine Reichweite von mehr als zehn Kilometern. Aus diesem Grund können mehrere Runden verstreichen, bevor ein solches Projektil das Ziel erreicht. Die Regel für Raketen mit erhöhter Reichweite bietet eine alternative Methode, Raketenkampf abzuwickeln, wenn solche Raketen/Torpedos eingesetzt werden, und gilt für alle Anti-Schiff-Raketen und Torpedos (siehe S. 92). (Der Spielleiter kann diese Regel auch für konventionelle Raketen und Lenk Waffen verwenden, deren Reichweite größer als ein Kilometer ist.)

Wenn er diese optionale Regel einsetzen möchte, behandelt der Spielleiter solche Raketen als Fahrzeuge, die nur ein Ziel verfolgen – das Ziel zu erreichen (mit dem Manöver Beschleunigen, S. 141,

SR3.01D) und es zu treffen (mit dem Manöver Rammen, S. 143, *SR3.01D*). Wenn das Projektil mit einem Maritimen Waffenkontrollnetzwerk gelenkt wird, kann der Rigger die Waffe steuern, als wäre sie eine Drohne.

Verwenden Sie die Intelligenzstufe des Projektils für Steuerproben (oder die Fahrzeugfertigkeit des Riggers, wenn er das Projektil „reitet“). Die Waffen haben alle eine Handlingstufe von 4. Die Initiative wird folgendermaßen berechnet: Intelligenzstufe + 2W6. Wenn nicht anders angegeben, haben Bodenraketen eine Geschwindigkeit von 1.000 Metern pro Runde, Boden-Luft-Raketen haben eine Geschwindigkeit von 5.000 Metern pro Runde.

ABWEHRSYSTEME

Da Schiffe relativ große, langsame Objekte sind, stellen sie für Anti-Schiff-Raketen verhältnismäßig leichte Ziele dar. Um sich vor dieser Bedrohung zu schützen, verfügen Schiffe über Abwehrsysteme gegen Lenk Waffen.

Abwehrsysteme gegen Anti-Schiff-Waffen gibt es in zwei Varianten: Abfangraketen und Bordgeschützsysteme. Abfangraketen sind Boden-Luft-Raketen, die abgefeuert werden, um die sich nähernde Lenk Waffe abzulenken oder in die Luft zu jagen. Bordgeschütze bestehen aus Hochgeschwindigkeits-Minikanonen oder gerichteten Energiewaffen, die anfliegende Raketen vom Himmel pflücken, bevor sie das Ziel erreichen.



Lenk Waffenabwehr wird wie der Angriff auf ein Flugzeug abgewickelt und unterliegt den üblichen Fernkampfgeln (auch der Regel für Raketen mit erhöhter Reichweite, siehe oben). Die Verteidigung gelingt, wenn die Abfangsysteme des Schiffes die anfliegende Lenkwaffe im Flug zerstören können oder die sich nähernde Rakete zu einer Crashprobe zwingen und diese bei der Probe scheitert.

SCHIFFSSCHADEN

Genau wie andere Fahrzeuge haben Schiffe einen Zustandsmonitor, auf dem der Schaden durch Waffentreffer festgehalten wird.

Anti-Schiff-Waffen haben einen speziellen Schadenscode für Schiffsschaden. Der Buchstabe „M“ (für „Maritim“) am Ende eines Schadenscodes deutet auf den Schadenscode für Schiffsschaden hin (ein Schadenscode von 10SM bedeutet beispielsweise, dass die Waffe bei einem Schiff Schweren Schaden verursachen kann). Schiffe widersetzen sich Schiffsschadenscodes genauso, wie Charaktere gegen normalen Schaden Widerstandsprüben würfeln, bis auf die folgenden Ausnahmen:

Erstens senken Schiffe das Schadensniveau nicht automatisch eine Stufe herab, wie es bei normalen Fahrzeugen und normalen Waffen der Fall ist. Zweitens wird das Powerniveau des Angriffes mit der gesamten Schiffspanzerungsstufe reduziert, wenn ein Schiff angegriffen wird.

ANTI-SCHIFF-WAFFEN UND NORMALER SCHADEN

Wenn Anti-Schiff-Waffen gegen Charaktere und andere Fahrzeuge eingesetzt werden, muss der Schadenscode zunächst nach den folgenden Regeln in einen normalen Schadenscode konvertiert werden:

1. Multiplizieren Sie das Powerniveau der Waffe mit der Zahl der Stufen über Tödlich und addieren 1. (2 für LM, 3 für MM, 4 für SM und 5 für TM.)

2. Die meisten Anti-Schiff-Waffen sind Flächenwaffen und senken das Powerniveau für jeden Meter Entfernung zum Ziel um 1. Die Ausnahme von dieser Regel sind Railguns. Bei diesen Waffen wird der Schaden -3 pro Meter gesenkt, denn sie haben keine echte Sprengwirkung. Das gleiche gilt für das ANDREWS-System.

3. Wickeln Sie die Schadenswiderstandsprübe nach den normalen Regeln ab. Jeweils zwei Erfolge senken das Schadensniveau um eine Stufe - von TM auf SM, von SM auf MN und so weiter. Wenn das Schadensniveau unter LN sinkt, wird es auf T gesenkt und entsprechend den normalen Regeln weiter herabgestuft. Maritime (Anti-Schiff-) Waffen werden wie Anti-Fahrzeug-Waffen behandelt, d.h. Fahrzeuge senken das Schadensniveau eines Angriffes nicht automatisch um eine Stufe.

Wenn ein Charakter oder ein Fahrzeug den Schaden nicht auf T senken kann, füllen sie auf dem Zustandsmonitor eine Anzahl von Kästchen aus, die sie der Tabelle *Schiffsschaden* entnehmen können.

Je nachdem, wie viel überzähligen Körperlichen Schaden ein Charakter verkraften kann, kann er einen solchen Angriff mit einer LM-Waffe theoretisch überleben. Gewöhnliche Charaktere sterben allerdings bei einem noch höheren Schadensniveau auf der Stelle. Einige größere Critter (zum Beispiel Moloche und Drachen) können einen solchen Angriff möglicherweise überleben.

Wenn nichts anderes angegeben ist, kann eine Anti-Schiff-Waffe nur gegen andere Schiffe abgefeuert werden. Gewöhnliche Fahrzeuge haben einen zu kleinen Querschnitt und sind es wohl meist auch nicht wert, eine Anti-Schiff-Rakete zu verschwenden, die 300.000 Nuyen aufwärts kostet.

SCHIFFE UND NORMALER SCHADEN

In den meisten Fällen haben normale Feuerwaffen und konventionelle Anti-Fahrzeug-Waffen keine Wirkung gegen Schiffe. Allerdings können kleinere Schiffe durch Angriffe mit Anti-Fahrzeug-Waffen oder schwereren Waffen verwundbar sein.

Jedes Mal, wenn ein Schiff von einer normalen Feuerwaffe oder einer nicht Maritimen Anti-Fahrzeug-Waffe (einer mit einem Schadenscode OHNE eine „M“ am Ende) getroffen wird, wird der Schaden wie folgt berechnet:

1. Bei normalen Waffen reduzieren Sie das Schadensniveau (L, M, S, T) um eine Anzahl Stufen gleich dem Schiffsrumpfattribut plus

1. Bei normalen Anti-Fahrzeug-Waffen reduzieren Sie das Schadensniveau des Angriffes um eine Anzahl Stufen gleich dem normalen Schiffsrumpfattribut. Wenn das Schadensniveau unter L sinkt, hat die Waffe keine Wirkung. Falls nicht, entspricht das Endergebnis dem Schadensniveau eines Maritimen Angriffes (LM, MM, SM, TM).

2. Bei normalen Waffen teilen Sie das Powerniveau der Waffe um den Schiffspanzerungswert plus 1. Bei konventionellen Anti-Fahrzeug-Waffen teilen Sie das Power-

niveau einfach durch den Schiffspanzerungswert. Wenn das Ergebnis unter 2 liegt, runden Sie es auf 2 auf.

3. Würfeln Sie nun eine normale Schadenswiderstandsprübe.

Eine Piratenbande feuert eine HEM (Schaden 16T) auf einen kleinen Trawler ab (Schiffsrumpf 2, Schiffspanzerung 1) und trifft ihn an der Seite. Bevor der Trawler seine Schadenswiderstandsprübe würfelt, wird der Schaden zunächst in einen Maritimen Schadenscode umgewandelt. Zunächst sinkt das Schadensniveau (T) um drei Stufen (Schiffsrumpf 2 + 1) auf L. Anschließend wird das Powerniveau (16) durch 2 (Schiffspanzerung 1 + 1) geteilt. Der Trawler würfelt also eine Schadenswiderstandsprübe gegen einen Schadenscode von 8LM.

Charaktere, Fracht und Ausrüstung unter Deck oder im Überbau des Schiffes werden durch den Schiffsrumpf geschützt. Wie man dem Abschnitt *Rammen* (S. 54) entnehmen kann, wird die Barrierenstufe eines Schiffes wie folgt berechnet: (Schiffsrumpf + Schiffspanzerung) x 8.

Charaktere auf Deck sind nur gegen Angriffe geschützt, die von einer niedrigeren Position aus durchgeführt werden. Angriffen von oben sind sie schutzlos ausgeliefert, wenn sie sich nicht hinter einem großen Objekt auf Deck verbergen können (z.B. Frachtcontainern).

SCHADENSKONTROLLE

Während eines Schiffskampfes können Crewmitglieder, die keine Waffen bedienen oder kampfrelevante Tätigkeiten ausüben (zum Beispiel Elektronische Kriegsführung), als Schadenskontrollteams in Bereitschaft sein, um Lecks zu schließen, Brände zu löschen, beschädigte Elektronik zu reparieren usw. Um effektiv zu sein, muss ein Schadenskontrollteam mindestens aus so vielen Crewmitgliedern bestehen, wie durch das um 2 erhöhte Schiffsrumpfattribut angegeben wird.

Wenn das Schiff getroffen wird oder auf sonstige Weise Schaden nimmt, schreitet das Schadenskontrollteam zur Arbeit. Der kontrollierende Spieler wirft eine Schiffe Bauen/Reparieren-Probe mit dem höchsten Wert der B/R-Fertigkeiten der Teammitglieder. Wenn

SCHIFFSSCHADEN

Schadenscode	Schadenskästchen
LM	15
MM	21
SM	28
TM	36



das Schadenskontrollteam mehr Mitglieder hat, als durch die Minimalzahl an Mitgliedern angegeben wird, bringen jeweils zwei weitere Mitglieder einen Zusatzwürfel für die Erfolgssprobe. Auf diese Weise können bis zu drei zusätzliche Würfel gewonnen werden. Der Mindestwurf für die Bauen/Reparieren-Probe kann der Tabelle *Schadenskontrolle* entnommen werden.

Wenn bei der Probe mindestens ein Erfolg erzielt wird, wird das Schadensniveau um eine Stufe gesenkt. Um zu ermitteln, wie lange die Reparatur dauert, teilen Sie die Reparaturzeit durch die Anzahl der Erfolge. Das Ergebnis gibt den erforderlichen Zeitraum in Minuten an. Jede schwerwiegende Störung unterbricht den Reparaturvorgang, der allerdings wiederholt werden kann.

Wenn die Bauen/Reparieren-Probe keine Erfolge bringt, kann das Team den Schaden nicht reparieren, weil an Bord die erforderlichen Materialien fehlen. Die Crew muss warten, bis das Schiff in einem Hafen ist, bevor sie es reparieren kann.

Wenn Sie die Regeln für Schaden an Fahrzeug-Subsystemen (siehe S. 77) verwenden, können Schadenskontrollteams anstatt des gesamten Schiffes auch ein Subsystem reparieren. Bei der Reparatur eines Subsystems wird die volle Funktionsfähigkeit des Subsystems bereits durch einen oder mehr Erfolge bei der Bauen/Reparieren-Probe wiederhergestellt.

LECKSCHLAGEN

Wenn ein Schiff oder ein Boot von einem einzelnen Angriff Mittlern oder schlimmeren Schaden erleidet, hat es ein Leck im Rumpf und beginnt, Wasser aufzunehmen. Anschließend erleidet das Schiff alle 15 Minuten ein zusätzliches Kästchen Schaden auf seinem Zustandsmonitor. Unterseeboote bekommen alle fünf Minuten ein zusätzliches Schadenskästchen.

SCHADENSKONTROLLE

Schadensniveau	Mindestwurf	Reparaturzeit
Leicht	4	60 Minuten
Mittel	6	120 Minuten
Schwer	8	180 Minuten

Mindestwurfmodifikatoren

Schadenskontrolle unter Kampfbedingungen	+1
Schiff ist ein Unterseeboot	+2

Ein Wasserfahrzeug nimmt so lange Wasser auf, bis ein Schadenskontrollteam das Leck geflickt hat. Schadenskontrollteams, die mit der Schließung eines Lecks beauftragt sind, reduzieren bei einer erfolgreichen Schiffe (B/R)-Probe zwar nicht den Schaden, den das Schiff erlitten hat, verhindern dafür aber, dass das Schiff durch das Leck zusätzlichen Schaden erleidet.

SINKEN

Wenn alle Schadenskästchen auf dem Zustandsmonitor eines Wasserfahrzeuges ausgefüllt sind, ist der Rumpf irreparabel beschädigt und das Schiff beginnt zu sinken. Werfen Sie 4W6 und senken das Ergebnis um 9. Wenn das Gesamtergebnis unter 0 liegt, geht das Schiff am Ende der aktuellen Kampfrunde unter.

Während ein Schiff sinkt, sind alle seine Systeme außer Funktion. Wenn ein Rigger mit dem Schiff verbunden ist, wenn es zu sinken beginnt, wird er aus dem System ausgeworfen und erleidet einen

Auswurfschock (siehe S. 156, *SR3.01D*). Charaktere können die Zeit, in der das Schiff sinkt, ausschließlich dazu verwenden, um Handlungen durchzuführen, die nicht auf das Schiff bezogen sind – z.B. das Schiff verlassen, Rettungsboote zu Wasser lassen oder eine letzte Salve auf den Gegner abfeuern. Wenn das Schiff gesunken ist, sind die Charaktere im Wasser und müssen Wasser treten oder schwimmen.

Falls ein Charakter sich innerhalb des Schiffes aufhält, wenn es untergeht, ist er unter Wasser gefangen. Er muss ein Unterwasseratmegerät benutzen oder die Luft anhalten, wenn er nicht ertrinken möchte.

Bei Unterseebooten repräsentiert die Zahl zwischen Anfang und Ende des Sinkvorgangs diejenige Zeit, die für die Crew genügend Luft im U-Boot ist. Bei einem U-Boot bedeutet „untergehen“, dass die gesamte verfügbare Luft verbraucht ist.

SCHIFFSREPARATUR

Auf hoher See kann Schaden nur durch Schadenskontrolle eingedämmt werden. Andere Schiffsreparaturen können erst ausgeführt werden, wenn das Wasserfahrzeug einen Hafen angelaufen hat.

Die Schiffsreparatur folgt, wenn man einmal von einigen Ausnahmen absieht, den konventionellen Regeln für Fahrzeugreparatur (siehe S. 149–150, *SR3.01D*). Zunächst einmal ist eine Schiffsreparatur wesentlich personalintensiver und erfordert ein Reparaturteam. Die minimale Teamstärke wird folgendermaßen berechnet: Schiffsrumpf x 3. Für die Schiffe Bauen/Reparieren-Probe verwenden Sie den höchsten Wert der Schiffe (B/R)-Fertigkeiten aller Teammitglieder.

Wenn das Reparaturteam mehr Mitglieder hat, als durch die minimale Teamstärke angegeben wird, bringen jeweils vier weitere Teammitglieder einen Zusatzwürfel für die Erfolgssprobe. Auf diese Weise können bis zu drei zusätzliche Würfel erworben werden.

Der Grundzeitraum für die Schiffsreparatur entspricht einer Anzahl Tage, die wie folgt ermittelt wird: Schiffsrumpf x Anzahl der Schadenskästchen. Ein „Reparaturtag“ hat acht Arbeitsstunden. Teilen Sie den Grundzeitraum durch die Anzahl der erzielten Erfolge, um den Zeitraum zu bestimmen, der tatsächlich für die Reparatur benötigt wird. Genau wie bei der normalen Reparatur eines Fahrzeuges kann mit der Arbeit erst dann begonnen werden, wenn die Ersatzteile im Hafen eingetroffen sind.

Während einer Reparatur steht ein Wasserfahrzeug still. Wenn es in See stechen muss, während die Reparatur noch läuft, muss das

Reparaturteam zusätzliche vier Stunden (die nicht zur Reparaturzeit gerechnet werden) aufbringen, um das Schiff seetüchtig zu machen. Sobald das Schiff in den Hafen zurückkehrt, werden die Reparaturen an dem Punkt fortgesetzt, wo sie unterbrochen wurden.

SCHIFFE UND MAGIE

Wegen der enormen Größe von Schiffen gelten spezielle Regeln, wenn Magie gegen ein Schiff gewirkt wird. Außerdem dienen manche Schiffe als natürliche Domänen.

HEXEREI

Wenn Kampfzauber oder elementare Manipulationszauber gegen Schiffe gewirkt werden, werden die Schadenscodes und die Anwendung des Schadens leicht modifiziert.

1. Der Mindestwurf für Kampfzauber wird wie folgt bestimmt: Objektwiderstandsstufe des Schiffes (8) + (Schiffsrumpf x 2) + Schiffs-



panzerung. Der Mindestwurf für elementare Manipulationszauber beträgt ganz normal 4.

2. Bei Kampfzaubern reduzieren Sie das Schadensniveau (L, M, S, T) um eine Anzahl Stufen gleich dem Schiffsrumpfwert des Zieles. Bei elementaren Manipulationszaubern reduzieren Sie den Schaden um eine Anzahl Stufen gleich dem Schiffsrumpfwert + 1. Falls das Schadensniveau unter L sinkt, entfaltet der Zauber keine Wirkung.

3. Bei elementaren Manipulationszaubern teilen Sie das Power-niveau des Angriffs durch die Schiffspanzerung + 1 (es wird abgerundet). Ist das Ergebnis kleiner als 2, wird auf 2 aufgerundet.

4. Wenden Sie den Schaden nach den normalen Regeln an.

GEISTER

Geisterangriffe werden wie normale Angriffe behandelt und sind genauso effektiv (oder nutzlos) wie ihre weltlichen Gegenstücke. Die Kraft Immunität gegen normale Waffen gilt auch gegen Maritime Waffen, doch wenn man das hohe Power-niveau der meisten Maritimen Waffen in Betracht zieht, sollte man dieser Tatsache nicht zu viel Bedeutung beimessen.

Schiffe und Domänen

In gewisser Hinsicht sind Schiffe mehr als nur Fahrzeuge. Es sind auch Orte, an denen die Mitglieder der Crew zusammen essen, schlafen und arbeiten und eine kleine Gemeinschaft bilden. Aus diesem Grund ist ein Schiff groß genug, um eine Domäne zu erschaffen. Wenn ein Schiff eine Zeit lang bewohnt ist, wird es als Herddomäne betrachtet. Zu dieser Domäne gehören das Schiffsinnere sowie der Raum auf Deck bis zur höchsten Erhebung des Schiffes. Der Raum auf Deck wird auch als die Domäne von See und Himmel betrachtet. Vergessen Sie nicht, dass Naturgeister nur dann Domänengrenzen überschreiten können, wenn sie in großer Gestalt beschworen werden.

Beachten Sie auch, dass die Tatsache, dass ein bestimmtes Schiff eine Domäne darstellt, keinen besonderen magischen Schutz zur Folge hat. Es ist genauso verwundbar durch Hexerei und Geisterangriffe wie jedes andere Schiff auch. Außerdem unterscheiden sich Herdgeister, die an Bord eines Schiffes beschworen werden, in keiner Weise von anderen Herdgeistern und haben keine speziellen Vor- oder Nachteile.

Schiffe können eine Hintergrundstrahlung haben, genau wie jede andere Domäne auch. Einige Beispiele für dieses Phänomen sind die USS *Constitution* (die Gerüchten zufolge einem Freien Herdgeist als persönliche Domäne dient), die HMS *Victory* und, natürlich, die RMS *Titanic*.

U-BOOTE

Das Wachstum einiger Unterwasserindustrien und die stetige Zunahme der Piraterie haben zu einem gesteigerten Einsatz von U-Booten im *Shadowrun*-Universum geführt. Mit dem Zusammenbruch der sowjetischen und der US-Marine hat die Durchsetzung von Recht und Ordnung auf See deutlich nachgelassen und Piratenflottillen und terroristische Kampftruppen versetzen die Schifffahrt in Angst und Schrecken. Selbst die wieder erstarkte Kaiserlich Japanische Marine musste sich damit abfinden, dass ihre Flotte viel zu klein ist, um die gigantischen Ausmaße und Tiefen der Weltmeere zu kontrollieren.

Der größte Vorteil von U-Booten liegt in ihren besonderen Fähigkeiten, sich einer Entdeckung zu entziehen. Wenn ein Unterseeboot auf Tauchgang ist, kann es von der Oberfläche aus fast nicht geortet werden und auch für tauchende U-Boote ist es extrem schwierig, sich gegenseitig zu entdecken. Einige Piratenbanden, die U-Boote





GELÄNDEARTEN AM MEERESBODEN

Gelände	Beschreibung
Offen	Äußerst flacher Meeresgrund
Normal	Flacher Meeresgrund mit leichten Erhebungen
Schwierig	Zerklüftetes Gelände mit steilen Hügeln, Felsen und anderen Hindernissen
Unwegsam	Enge Schluchten und Spalten

besitzen, machen sich diese relative Unsichtbarkeit dieser Gefährte zunutze, um Handelsschiffe fast ungestraft zu überfallen.

Dieser Abschnitt enthält einige spezielle Regeln für U-Boote und andere Unterwasserfahrzeuge.

TIEFE

Die Tauchtiefe eines Unterseebootes bestimmt, wie tief es maximal tauchen kann. Wenn ein U-Boot getaucht ist, kann es nur noch durch Sonar aufgespürt werden.

Periskoptiefe

Ein U-Boot in Periskoptiefe taucht knapp unterhalb der Wasseroberfläche. In Periskoptiefe kann ein U-Boot alle seine elektronischen Systeme und Ortungsgeräte normal einsetzen. Darüber hinaus kann die Wasseroberfläche durch ein Periskop visuell überwacht werden.

Wenn ein Unterseeboot in Periskoptiefe taucht, wird es wie ein normales Boot behandelt. Es gilt allerdings ein Modifikator von +4 auf alle visuellen Wahrnehmungsproben oder Ortungsproben für die Entdeckung eines U-Bootes, da nur sein Periskop sichtbar ist. U-Boote in Periskoptiefe können auch durch Sonar geortet werden. Manche U-Boote sind in Periskoptiefe sogar leichter durch Sonar zu orten als auf visuellem oder elektronischem Wege (besonders nicht-nukleare Diesel- und Elektro-U-Boote).

Überschreitung der Maximaltiefe

Unterwasserfahrzeuge sind so konstruiert, dass sie den Innendruck wesentlich niedriger halten als den äußeren Wasserdruck. Daher können sie nur bis zu einer bestimmten Maximaltiefe sicher tauchen. Unterhalb dieser Tiefe übersteigt der Druck die Widerstandsfähigkeit des Rumpfes und sorgt dafür, dass das U-Boot durch den Wasserdruck zerquetscht wird.

Jedes Mal, wenn ein U-Boot unterhalb seiner maximalen Tauchtiefe taucht, werfen Sie in jeder Kampfrunde eine Rumpf(6)-Probe oder Schiffsrumpf(6)-Probe. Wenn die Probe misslingt, erleidet das U-Boot ein Kästchen Schaden auf seinem Zustandsmonitor. Für je 100 Meter, die das U-Boot die maximale Tauchtiefe überschreitet, steigt der Mindestwurf für diese Probe um +1.

UNTERWASSERGELÄNDE

Für aufgetauchte oder in Periskoptiefe (bis zu zehn Metern) tauchende Unterseeboote gelten die gleichen Regeln zu Geländearten wie für normale Wasserfahrzeuge. Zwischen der Periskoptiefe und dem Meeresgrund wird das Gelände meist als offen angesehen, es sei denn, es gibt dort eine beachtenswerte Anzahl an Hindernissen

(Fischschwärme, Eisberge etc.). In diesem Fall sollte der Spielleiter die Richtlinien für Luftfahrzeuge befolgen und Unterwasserhindernisse wie Wolken oder ähnliche Faktoren behandeln, die das Blickfeld einschränken können.

Unterwasserfahrzeuge, die in der Nähe des Meeresgrunds navigieren, operieren in Gelände, das dem für Flugzeuge in niedriger Höhe ähnelt. Nähere Einzelheiten entnehmen Sie

der Tabelle *Geländearten am Meeresboden*.

UNTERWASSERDROHNEN

Da Wasser Funkwellen erschwert, sind Drohnen, die unter Wasser eingesetzt werden, meist über ein Kommunikationskabel mit dem Riggernetzwerk verbunden. Diese Einschränkung begrenzt die effektive Reichweite einer Drohne natürlich auf die Länge des Kabels.

Es kommt vor, dass diese Kommunikationskabel reißen – entweder absichtlich oder durch plötzliche Bewegungen der Drohne oder des Schiffes. Um zu bestimmen, ob ein Kabel durch abrupte Bewegungen reißt, werfen Sie immer dann 2W6, wenn zwei oder mehr Würfel bei einer Fahrzeugprobe Einsen zeigen. Wenn das Ergebnis dieses Wurfes kleiner oder gleich der Anzahl der Einsen ist, reißt das Kabel bei einem Manöver.

Wenn ein Rigger die Drohne kontrolliert und währenddessen das Kabel reißt, erleidet er durch die plötzliche Unterbrechung der Verbindung einen Auswurfschock.

TORPEDOS

Genau wie Drohnen können Torpedos nach dem Abschuss über Glasfaserkabel gelenkt werden. Torpedos unterliegen denselben Schiffskampfgeln wie Anti-Schiff-Raketen (siehe S. 55). Beachten Sie, dass gelenkte Torpedos nur so lange gesteuert werden können, wie die Kabelverbindung intakt ist. Wenn das Kabel reißt (absichtlich oder nicht), muss der Torpedo das Ziel alleine treffen.

U-BOOT-KAMPF

Zu einem Schiffskampf unter Wasser kommt es stets dann, wenn es sich bei einer oder mehreren Parteien um Unterwasserfahrzeuge handelt. Im Seefahrerjargon wird ein solcher Kampf auch „U-Boot-Kampf“ genannt.

U-Boot-Kampf wird nach den Regeln für den sensorgestützten Einsatz von Waffen abgewickelt (siehe S. 152, *SR3.01D*). Anstelle der Sensorstufe wird die Sonarstufe verwendet und die Sonarsignatur ersetzt die normale Signatur.

Beachten Sie, dass Unterwasserboote einer Ortung durch Sonar entgehen können, indem sie unterhalb einer Thermokline (S. 35) tauchen. Eine Thermokline schützt U-Boote zwar vor einer Ortung, bietet allerdings keinen Schutz gegen Torpedos oder andere Anti-U-Boot-Waffen.

Wenn ein Fahrzeug die Position eines Unterwasserfahrzeuges hinter einer Thermokline kennt, kann es einen Torpedo, ein ASROC oder eine andere Anti-U-Boot-Waffe abfeuern. Der Angriff unterliegt jedoch einem Modifikator von +8 für Blindes Feuer (siehe S. 111, *SR3.01D*).

BESONDERE FAHRZEUGREGELN



Dieses Kapitel beschreibt besondere Eigenschaften, Attribute und Charakteristika von Fahrzeugen, die über die im *Shadowrun*-Grundregelwerk dargestellten Attribute hinausgehen. Es umfasst auch Regeln für spezielle Fahrzeugoperationen, den Einsatz von Fahrzeugteilen wie mechanische Arme und Beine sowie besondere Regeln für Hovercrafts, Thunderbirds und so weiter. Zudem führt dieses Kapitel neue Regeln für Stress ein, mit denen Gebrauchs- und Abnutzungserscheinungen simuliert werden sollen.

BESONDERE FAHRZEUGATTRIBUTE

Die folgenden Attribute erweitern die grundlegenden Attribute, die auf den S. 130–133 von *SR3.01* D erläutert werden.

RUMPF

Wie bereits im Grundregelwerk beschrieben wurde, spiegelt das Rumpfattribut ungefähr die Masse eines Fahrzeugs wider. Die Tabelle *Rumpfstufen* (S. 62) listet Rumpfstufen für Fahrzeuge unterschiedlicher Kategorien und Gewichte auf. Das Nominalgewicht gibt das Gewicht an, das für Berechnungen verwendet wird (wenn zum Beispiel ein Fahrzeug auf einem anderen Fahrzeug transportiert werden soll). Wenn Sie neue Fahrzeuge entwerfen (Siehe *Fahrzeugdesign*, S. 102), verwenden Sie diese Tabelle als Richtlinie zur Schätzung der ungefähren Masse eines Fahrzeugs.

Manche Kleinstfahrzeuge haben ein Rumpfattribut von „0“. Fahrzeuge mit einer Rumpfstufe von 0 können nicht gepanzert werden und werden automatisch zerstört, wenn sie von einer Waffe getroffen werden.

Auf der anderen Seite deutet eine Rumpfstufe über 10 an, dass das Fahrzeug eine noch bessere strukturelle Verstärkung hat, was sich aber nicht unbedingt in einem immens erhöhten Gewicht widerspiegeln muss. Solche extrem verstärkten Fahrzeuge trifft man ausschließlich in militärischen Bereichen an, denn für andere private oder kommerzielle Fahrzeuge ist es in der Regel nicht nötig, sie derart zu verstärken.

RUMPFSTUFEN

Rumpfstufe	Spektrum	Nominalgewicht	Fahrzeuge
0	0 – 5 kg	2 kg	Sehr kleine, handgroße Drohnen
1	6 – 75 kg	20 kg	Kleine Drohnen (Toaster- bis Zwerggröße)
2	76 – 300 kg	150 kg	Größere Drohnen (Menschen- bis Trollgröße) und Motorräder
3	300 – 750 kg	500 kg	Autos, Motorboote unter 10 Metern Länge und größere Drohnen mit festen Flügeln
4	750 kg – 2,5 t	1,5 t	Pick-ups, SUVs, kleine Transporter, kleine Flugzeuge, Standard-Helikopter
5	2,5 t – 7,5 t	4 t	Mittlere Transporter, kleine Yachten (10 bis 15 Meter)
6	7,5 t – 20 t	12 t	Traktoren, größere Transporter, Lear-Jets und Flugzeuge mit zwei Triebwerken, T-Birds
7	20 t – 30 t	25 t	Gepanzerte Personentransporter, Kampffäger, Frachthelikopter
8	30 t – 45 t	35 t	Zeppeline, große Yachten (15 bis 30 Meter), kleine Panzer
9	45 t – 60 t	50 t	Passagierflugzeuge
10+	60 t – 100 t	75 t	Panzer, große Passagier- und Frachtmaschinen

TREIBSTOFF

Der Treibstoffcode gibt die generelle Art des Treibstoffes an, der ein Fahrzeug antreibt, sowie die Größe des Tanks. Wenn ein Treibstoffcode zwei Treibstoffarten und zwei Tankgrößen angibt, bedeutet dies, dass dem Fahrzeug zwei unterschiedliche Energiequellen zur Verfügung stehen. In diesen Fällen ist der zuerst aufgelistete Treibstoff der Haupttreibstoff des Fahrzeugs.

Weitere Regeln für Treibstoffverbrauch finden Sie unter *Optionale Regeln*, S. 72.

WIRTSCHAFTLICHKEIT

Die Wirtschaftlichkeit eines Fahrzeuges gibt an, wie weit ein Fahrzeug mit einer bestimmten Menge Treibstoff reisen kann, und zwar in Kilometern pro Treibstoffeinheit. Die Wirtschaftlichkeit von Benzinmotoren (deren Verbrauch in Litern gemessen wird) wird beispielsweise in Kilometern pro Liter angegeben. Nähere Einzelheiten befinden sich in dem Abschnitt *Unterschiedlicher Treibstoffverbrauch*, S. 72.

Stand-by-Faktor

Der Stand-by-Faktor ist eine Unterstufe der Wirtschaftlichkeit, der widerspiegelt, wie viel Treibstoff ein Fahrzeug im Stillstand in einem bestimmten Zeitraum verbraucht. Für Drohnen ist diese Stufe besonders wichtig, da sie oft bewegungslos verharren, während sie spionieren und überwachen.

Um den Stand-by-Faktor eines Fahrzeuges zu berechnen, multiplizieren Sie die Wirtschaftlichkeit mit 7,5. Wenn es sich bei dem Fahrzeug um ein Luftfahrzeug in der Luft oder ein Hovercraft im Schwebemodus handelt, multiplizieren Sie die Wirtschaftlichkeit stattdessen mit 2. Wenn das Fahrzeug eine Rumpfstufe von 0 hat, multiplizieren Sie die Wirtschaftlichkeit mit einem zusätzlichen Faktor von 10 (für einen Gesamtmultiplikator von 20 für fliegende Rumpf-0-Drohnen, und 75 für andere Rumpf-0-Drohnen). Das Resultat ist der Stand-by-Faktor, der die Betriebsminuten pro Treibstoffeinheit angibt.

AUFBAU-/ZERLEGUNGSZEIT

Die Aufbau-/Zerlegungszeit ist der Zeitraum, der benötigt wird, um ein Fahrzeug für den Betrieb vorzubereiten bzw. für den Transport stillzulegen. Unabhängig von der Aufbau-/Zerlegungszeit benötigen Drohnen nach der Vorbereitung eine zusätzliche Kampfrunde zum Aufwärmen.

Platzbedarf von Drohnen

Eine zusammengebaute Drohne benötigt einen Stauraum in FP in Höhe von $[(\text{Rumpf} + 1,5) \times \text{Rumpf}]$. Es wird abgerundet.

Jede Drohne mit einer Angabe für die Aufbau-/Zerlegungszeit kann für Transport- und Lagerzwecke zerlegt werden; eine zerlegte Drohne benötigt nur ein Drittel ihres normalen Platzbedarfs (abgerundet).

Verwenden Sie das Nominalgewicht aus der Tabelle *Rumpfstufen*, um das Gewicht einer Drohne für Transportzwecke zu bestimmen.

START-/LANDEPROFIL (S/L-PROFIL)

Das Start-/Landeprofil eines Flugzeuges mit festen Flügeln beschreibt die minimale Länge der Start- bzw. Landebahn. Start-/Landeprofile gibt es in vier Kategorien: Normal, STOL (Short Takeoff/Landing), VSTOL (Very Short Takeoff/Landing) und VTOL (Vertical Takeoff/Landing). Nähere Informationen finden Sie unter *Luftfahrzeuge*, S. 68:

ED/ECD

Das Electronic-Deception-System (ED-System) eines Fahrzeuges sendet irreführende Signale über Position, Geschwindigkeit und Richtung des Fahrzeuges an Sensoren. ED erhöht die Signatur eines Fahrzeuges für Sensor- und Geschützproben und es ist erheblich schwerer, ein aktives ED-System zu erkennen als ein aktives ECM-System auszumachen.

Das Electronic-Counter-Deception-System (ECD-System) eines Fahrzeuges besteht aus Prüfroutinen, mit denen die subtilen ED-Signale aufgespürt werden. ECD hebt Modifikatoren auf Grund eines aktiven ED-Systems auf.

Weitere Informationen über den Einsatz von ED und ECD finden Sie auf S. 32.

LERNPOOL

Der Lernpool bietet einem Roboter Zusatzwürfel, die er für autonome Handlungen einsetzen kann. Weitere Einzelheiten finden Sie unter *Roboter*, S. 44.

STRESS

Die Stressstufe eines Fahrzeuges simuliert den Verschleiß und die Abnutzung eines Fahrzeuges. Jedes Mal, wenn ein Charakter ein Fahrzeug über seine normalen Grenzen hinaus einsetzt oder die Kontrolle über ein Fahrzeug verliert, steigt die Stressstufe. Jedes Mal, wenn die Stressstufe steigt, steigt die Wahrscheinlichkeit eines plötzlichen Maschinen- oder Systemversagens.



ANWENDUNG VON STRESS

Alle neuen Fahrzeuge haben eine Stressstufe von 0. Wenn ein Charakter ein gebrauchtes Fahrzeug kauft, kann es auch eine höhere Stufe aufweisen – der Spielleiter bestimmt, wie hoch die Stufe zu diesem Zeitpunkt ist.

Ein Fahrzeug kann durch zwei Ursachen Stresspunkte erleiden. Erstens, wenn ein Charakter ein Fahrzeug über seine normalen Kapazitäten hinaus einsetzt oder Extrawürfel für eine Steuerprobe einsetzt. Zweitens, wenn der Fahrer bei einer Steuerprobe scheitert (entsprechend der Stressregel der Eins, siehe S. 64).

Überschreitung der Höchstgeschwindigkeit

Die Geschwindigkeitsstufe nennt die Geschwindigkeit, mit der sich ein Fahrzeug fortbewegen kann, ohne Schaden zu nehmen. Ein aggressiver Fahrer kann die Geschwindigkeit um das 1,5-fache überschreiten, doch jedes Mal, wenn es die Geschwindigkeitsstufe überschreitet, erleidet es einen Stresspunkt.

Harte Beschleunigung

Jedes Mal, wenn ein Fahrer versucht, ein Fahrzeug mit mehr als der vierfachen normalen Beschleunigungsstufe zu beschleunigen, muss er eine Steuerprobe würfeln (S. 133, SR3.01D). Wenn die Rumpfstu-

fe größer ist als die Zahl der erzielten Erfolge, erleidet das Fahrzeug Stress. Subtrahieren Sie die Anzahl der Erfolge, die der Charakter bei der Steuerprobe erzielt hat, von der Rumpfstufe, um die Zahl der Stresspunkte zu ermitteln.

Überladung

Die Laststufe eines Fahrzeugs gibt an, wie viel Fracht es befördern kann, ohne Schaden zu nehmen. Ein Fahrzeug kann das Doppelte der normalen Last transportieren, doch für jede angebrochene Stunde, die sich das Fahrzeug im überladenen Zustand fortbewegt, erleidet es einen Stresspunkt. Nähere Informationen finden Sie unter *Langstreckentransporte*, S. 65.

Zusatzwürfel für Steuerproben

Ein Charakter kann seine Erfolgchance für eine Steuerprobe erhöhen, indem er sich mit Stresspunkten zusätzliche Würfel erkauft. Für jeden Stresspunkt, den der Fahrer in Kauf nimmt, steht ihm ein zusätzlicher Würfel zur Verfügung.

Die maximale Anzahl an Stresspunkten, die ein Charakter seinem Fahrzeug für eine Handlung zufügen kann, entspricht dem Rumpfattribut des Fahrzeugs. Steuert ein Charakter beispielsweise ein Fahrzeug mit einem Rumpfattribut von 1, erleidet das Fahrzeug für einen



zusätzlichen Würfel einen Stresspunkt. Für Schiffe und andere Fahrzeuge mit übergroßen Rumpfstufen gilt für diesen Zweck eine Rumpfstufe von 10. Drohnen mit einer Rumpfstufe von 0 kann ein Charakter keine Stresspunkte absichtlich zufügen.

Auf der Flucht vor lokalen Konzerntruppen versucht Rigger X, in einer schmalen Gasse eine Haarnadelkurve zu fahren.

Für die erforderliche Steuerprobe stehen ihm keine Würfel aus dem Steuerpool zur Verfügung, da er ihn bereits vollständig aufgebraucht hat. Er beschließt, sich einige Zusatzwürfel zu verschaffen, indem er seinem Westwind Stresspunkte zumutet. Der Westwind hat ein Rumpfattribut von 3, also kann Rigger X maximal drei Stresspunkte in Kauf nehmen, wodurch er drei Zusatzwürfel für die Steuerprobe erhält.

Stressregel der Eins

Wenn ein Charakter eine Steuerprobe verpatzt, erleidet sein Fahrzeug Stresspunkte. Jedes Mal, wenn bei einer Steuerprobe die Anzahl der Einsen die Fahrzeugfertigkeit des Fahrers erreicht oder überschreitet, erleidet das Fahrzeug 1 W6 Stresspunkte.

STRESS UND SYSTEMVERSAGEN

Stress kann unter drei Bedingungen zu einem Systemversagen führen.

Erstens, wenn ein Charakter bei einer Steuerprobe scheitert. Sollte dies geschehen, würfelt der Spielleiter für das Fahrzeug mit 2W6 eine Stressprobe gegen einen Mindestwurf in Höhe der aktuellen Stressstufe. Wenn das Fahrzeug nicht richtig gewartet wurde, modifizieren Sie das Resultat entsprechend (siehe *Verweigerung der Betriebskosten*, S. 29). Ist das Ergebnis kleiner oder gleich der Stressstufe des Fahrzeuges, versagt ein wichtiges Fahrzeugsystem und der Fahrer muss eine Crashprobe würfeln, um einen Unfall zu vermeiden.

Rigger X scheitert bei seiner Steuerprobe. Der Spielleiter wirft die Stressprobe und erzielt eine 4. Das Ergebnis ist höher als die Stressstufe des Westwind von 3, also verläuft die Stressprobe für Rigger X und das Fahrzeug ohne Folgen.

Zu einem Systemversagen kann es darüber hinaus stets dann kommen, wenn das Fahrzeug durch die Stressregel der Eins Stresspunkte erleidet. Steigt die Stressstufe auf mindestens das Doppelte der Rumpfstufe, hat dies automatisch das Versagen eines wichtigen Fahrzeugsystems (Bremsen, Lenkung etc.) zur Folge. Der Spielleiter bestimmt, welches System versagt. Der Charakter muss eine Crashprobe würfeln, um einen Unfall zu vermeiden (siehe *Unfälle*, S. 147–148, SR3.01D).

Schlussendlich kann der Spielleiter jederzeit immer dann eine Stressprobe verlangen, wenn das Fahrzeug sich fortbewegt.

Unglücklicherweise hat Rigger X bei seiner gescheiterten Steuerprobe fünf Einsen gewürfelt, was seiner Autofertigkeit entspricht – die Stressregel der Eins greift. Der Spielleiter wirft 1 W6 und erzielt eine 4, wodurch die Stressstufe auf 7 steigt. Die neue Stufe von 7 ist mehr als zweimal so hoch wie die Rumpfstufe des Westwind von 3, was ein automatisches Systemversagen zur Folge hat.

Der Spielleiter beschließt, dass einer der Reifen platzt, als das Fahrzeug die Haarnadelkurve fährt, und Rigger X eine Crashprobe würfeln muss, um nicht gegen eine Hauswand zu fahren.

Stressbeseitigung

Die Stressstufe eines Fahrzeugs kann nur gesenkt werden, wenn es in einer Werkstatt (siehe S. 288, SR3.01D) von Grund auf überholt wird.

Für eine solche Grundüberholung wirft der Charakter eine Bauen/Reparieren-Probe, deren Mindestwurf ermittelt wird, indem man die Stressprobe um 2 erhöht. Jeweils zwei Erfolge bei dieser Probe beseitigen einen Stresspunkt. Der Grundzeitraum für die Beseitigung eines Stresspunktes beträgt acht Stunden. Für die Beseitigung von zwei Stresspunkten werden 16 Stunden benötigt und so weiter. Die Stressstufe kann nicht unter 1 gesenkt werden – wenn man ein Fahrzeug einmal über sein Limit gebracht hat, funktioniert es nie wieder so gut wie vorher.

Die Kosten für eine Stressbeseitigung belaufen sich auf 50 Nuyen pro beseitigten Stresspunkt plus Arbeitszeit (falls ein Mechaniker die Wartungsarbeiten durchführt).

HEBEN UND ZIEHEN VON OBJEKTEN

Heben bezeichnet das Anheben eines Objektes von dem Boden in die Luft. Ziehen bezeichnet das Ziehen eines Objektes über eine bestimmte Distanz. Ausschließlich Fahrzeuge mit einem Kran oder einer Winde können ein Objekt anheben, doch jedes Fahrzeug kann ein Objekt auf dem Boden bewegen (vorausgesetzt, es ist mit einem Seil, einem Kabel oder einer anderen Vorrichtung an dem Fahrzeug befestigt).

Fahrzeuge und Drohnen können Objekte sicher heben und ziehen, deren Gewicht die Laststufe des Fahrzeuges/der Drohne nicht überschreitet. Zwei oder mehr Fahrzeuge können Objekte heben oder ziehen, deren Gewicht der Summe der Laststufen entspricht.

LASTPROBEN

Unter bestimmten Umständen kann ein Fahrzeug ein Objekt heben oder ziehen, dessen Gewicht die maximale Last des Fahrzeuges überschreitet. Lastproben spiegeln die Fähigkeit von Fahrzeugen wider, über kurze Distanzen (weniger als 500 Meter) ein Objekt zu bewegen, dessen Gewicht das Zwei- bis Dreifache der Laststufe beträgt. Eine Lastprobe wird zum Beispiel notwendig, wenn ein Fahrzeug ein anderes Fahrzeug aus dem Schlamm zieht oder mit einer Winde eine steile Klippe hinaufhebt, ein Schlepper ein gestrandetes Boot birgt und so weiter.

Eine Lastprobe besteht aus einer Rumpfstufe gegen einen Mindestwurf, den Sie der Tabelle *Mindestwürfe und Modifikatoren für Lastproben* (S. 65) entnehmen können. Spieler können freiwillig Stresspunkte auf sich nehmen, um zusätzliche Würfel für die Lastprobe zu erhalten (siehe *Stress*, S. 62). Scheitert die Lastprobe, gelingt es dem Fahrzeug nicht, das Objekt zu heben bzw. zu ziehen. Es erleidet nichtsdestoweniger Stresspunkte bzw. die entsprechenden Nebenwirkungen (siehe *Nebenwirkungen von Lastproben*, S. 65).

BEDINGUNGEN

Schwierige Bedingungen: Schlammige Straßen, leichte Abhänge und ähnliches Gelände sind schwierige Bedingungen für Bodenfahrzeuge. Auch schlechtes Wetter wie Regen und Schnee kann schwierige Bedingungen für Bodenfahrzeuge zur Folge haben, wenn der Boden dadurch unwegsam wird.

Luftfahrzeuge sind schwierigen Bedingungen ausgesetzt, wenn stärkerer Wind herrscht, es schneit oder regnet oder ähnlich widrige Bedingungen herrschen. Wasserfahrzeuge, die andere Wasserfahrzeuge oder schwimmende Objekte ziehen, agieren unter schwierigen Bedingungen, wenn ein stärkerer Wellengang herrscht.



Schlechte Bedingungen: Schlammgruben, Treibsand, steile Felswände, Sumpf oder überfluteter Boden bedeuten schlechte Bedingungen für Bodenfahrzeuge. Widrige Wetterbedingungen können schwierige Bedingungen (siehe oben) zu schlechten Bedingungen machen. Extrem schlechtes Wetter, verursacht durch schwere Gewitter, Schneestürme oder Große Naturgeister mit der Sturmkraft, sorgt in jeder Geländeart für schlechte Bedingungen.

Schwere Stürme oder Windböen bedeuten für Luftfahrzeuge schlechte Bedingungen. Schwerer Seegang sorgt bei Wasserfahrzeugen für schlechte Bedingungen.

Objekt steckt fest: Dieser Modifikator kommt zum Tragen, wenn das Objekt, das gehoben oder gezogen werden soll, teilweise festgewachsen ist oder feststeckt. Der Spielleiter bestimmt die genaue Höhe des Modifikators, die davon abhängt, wie fest das Objekt feststeckt. Ein Transporter, der bis zu den Achsen im Schlamm steckt, würde beispielsweise einen Modifikator von +1 zur Folge haben. Wenn ein Transporter zur Hälfte im Schlamm versunken ist, würde dies einem Modifikator von +4 entsprechen.

Ziehen ohne Rollen: Dieser Modifikator wird angewendet, wenn ein Bodenfahrzeug ein Objekt ziehen möchte, ohne in irgendeiner Form durch Rollen (auch Räder) unterstützt zu werden. Der Spielleiter kann auf diesen Modifikator verzichten, wenn der Boden glatt genug ist, damit das Fahrzeug ein Objekt ohne nennenswerten Widerstand ziehen kann (beispielsweise auf einer Ölspur oder auf Eis).

Fahrzeug ist befestigt: Dieser Modifikator gilt, wenn ein Fahrzeug festgebunden oder auf andere Weise gegen eine Fortbewegung gesichert ist. Man benötigt eine Kampfrunde, um ein Fahrzeug auf diese Weise zu sichern oder es aus seiner Befestigung zu lösen. Beachten Sie, dass ein befestigtes Fahrzeug völlig unbeweglich ist.

NEBENWIRKUNGEN VON LASTPROBEN

Ein Fahrzeug kann, wenn die Lastprobe gelingt, zwar ein Objekt ziehen oder heben, dessen Gewicht seine Laststufe überschreitet, allerdings nur mit reduzierter Geschwindigkeit und unter Inkaufnahme von Stresspunkten. Die genauen Effekte entnehmen Sie der Tabelle *Nebenwirkungen von Lastproben*.

Darüber hinaus besteht die Möglichkeit, dass ein Fahrzeug einen zusätzlichen Stresspunkt erleidet, wenn das Gewicht des Objektes die 1,5-fache Laststufe überschreitet. In diesen Fällen muss der Charakter, der das Fahrzeug steuert, für sein Fahrzeug eine Rumpf(4)-Probe würfeln. Scheitert die Probe, erleidet das Fahrzeug neben dem Stress aus der Lastprobe einen zusätzlichen Stresspunkt.

LANGSTRECKENTRANSPORTE

Ein Fahrzeug kann ein Objekt, dessen Gewicht die Laststufe überschreitet, auch über längere Distanzen (jede Distanz über 500 Meter) ziehen oder transportieren, was allerdings eine enorme Belastung für das Fahrzeug darstellt. Wenn das Gewicht des Objektes die Laststufe des Fahrzeugs überschreitet, sinkt die Beschleunigung um die Hälfte. Außerdem muss der Spieler für jede angebrochene Stunde, in der die Belastung anhält, für sein Fahrzeug eine Rumpf(4)-Probe würfeln. Scheitert diese Probe, erleidet das Fahrzeug einen Stresspunkt. Zudem wirft der Spielleiter eine Stressprobe. Das Gewicht des Objektes darf unter keinen Umständen größer sein als die doppelte Laststufe.

Langstreckentransporte erfordern grundsätzlich keine Lastprobe, doch der Spielleiter kann zu Beginn des Transports eine solche Probe verlangen, um zu prüfen, ob sich das Fahrzeug überhaupt in Bewegung setzen kann.

NEBENWIRKUNGEN VON LASTPROBEN

Gewicht des Objekts	Geschwindigkeitsreduktion	Stress
bis zur 1,5-fachen Laststufe	auf 50 Prozent	+1/Stunde
1,6-fache bis 2-fache Laststufe	auf 25 Prozent	+1/Minute

MINDESTWÜRFE UND MODIFIKATOREN FÜR LASTPROBEN

Gewicht des Objekts	Mindestwurf
0 bis Laststufe	3
1,1-fache bis 1,5-fache Laststufe	5
1,6-fache bis 2-fache Laststufe	8

Bedingungen	Mindestwurfmodifikator
Schwierige Bedingungen	+1
Schlechte Bedingungen	+3
Objekt steckt fest	+1 bis +4
Ziehen ohne Rollen (Bodenfahrzeuge)	+4
Fahrzeug ist befestigt	-2

ANHÄNGER

Im *Shadowrun*-Universum ist ein *Anhänger* ein Fahrzeug, das sich nicht aus eigener Kraft bewegen kann und ein anderes Fahrzeug benötigt, um bewegt zu werden. In diese Kategorie fallen zum Beispiel Laster, die einen Frachtcontainer ziehen, Züge mit mehreren Waggons, die von einer oder mehreren Zugmaschinen gezogen werden, Boote, die von einem Schlepper gezogen werden, und sogar Segelflieger, die von einem Flugzeug gezogen werden.

Jedes Mal, wenn ein Anhänger von einem oder mehreren Fahrzeugen gezogen wird, werden die Laststufen aller Zugmaschinen addiert, um das Gewicht zu ermitteln, das maximal bewegt werden kann. Das Gewicht kann beliebig verteilt werden, doch in der Regel wird der verfügbare Frachtraum die Reihenfolge bestimmen. Die Laststufe eines Anhängers gibt an, wie viel Gewicht mit einem Anhänger transportiert werden kann. Die Rumpfstufe eines Anhängers darf die höchste Rumpfstufe aller Zugfahrzeuge nicht überschreiten.

Immer wenn zwei oder noch mehr Fahrzeuge einen oder mehrere Anhänger ziehen, muss eines der Fahrzeuge als Führungsfahrzeug bestimmt werden, das den gesamten Zug kontrolliert. Die Handlungstufe für den gesamten Zug entspricht der um 1 erhöhten Handlungstufe, die für jeden Anhänger zusätzlich um 1 erhöht wird. Die Signatur für jedes der beteiligten Fahrzeuge wird um 2 gesenkt (bis auf ein Minimum von 1).

In einem Fahrzeugkampf gilt ein Anhänger als separates Fahrzeug mit eigenem Rumpfattribut, eigener Panzerung und eigener Signaturstufe. Wenn ein solcher Frachtzug angegriffen wird, muss der Angreifer angeben, welches der beteiligten Fahrzeuge er angreifen möchte. Alternativ kann der Spielleiter bestimmen, welches Fahrzeug von dem Angriff erwischt wurde. (Bei einem Raketen- oder Lenkwaffenangriff richtet sich der Angriff immer gegen das Fahrzeug mit der niedrigsten modifizierten Signaturstufe.) Mit Ausnahme von Fahrzeugproben, die unter Umständen nach einem Angriff erforderlich werden, hat ein Angriff auf einen Anhänger keine Folgen für das Zugfahrzeug und umgekehrt.



Anhänger können schwerere Waffen tragen, da sie keinen Motor tragen müssen. Für jeden Punkt Rumpfstufe, den ein Anhänger hat, kann er 1,5 Firm- und Hardpoints aufnehmen (es wird abgerundet). Ein Anhänger mit Rumpfstufe 1 kann also einen Firmpoint aufnehmen, ein Anhänger mit Rumpfstufe 2 kann drei Firmpoints oder einen Firm- und einen Hardpoint aufnehmen. Ein Rumpf-3-Anhänger kann vier Firmpoints, zwei Hardpoints oder jede Kombination von Firm- und Hardpoints aufnehmen, deren Summe 4 ergibt, und so weiter.

Wenn zu viele Waffen auf einem Lastzug montiert werden, hat dies jedoch negative Auswirkungen auf die Fahrstabilität. Wenn die Summe der aktiven Firm- und Hardpoints aller Zugfahrzeuge und Anhänger die Gesamtrumpfstufe aller Zugfahrzeuge überschreitet, muss der Lastzug am Ende jeder Kampfrunde eine Crashprobe ablegen, deren Mindestwurf für jeden „Waffenpunkt“ über dem Maximum um 1 erhöht wird.

Ein Ares Citymaster (Rumpf 5) zieht einen experimentellen Kampfanhänger (Rumpf 4). Da der Kampfanhänger Rumpfstufe 4 hat, kann er bis zu sechs Firm- bzw. Hardpoints fassen. In diesem Fall hat er drei Hardpoints, jeweils mit einem Minigeschützturm.

Der Citymaster und der Anhänger haben insgesamt zehn Waffenpunkte: drei auf Hardpoints montierte Minigeschütztürme auf dem Anhänger, was sechs Waffenpunkten entspricht (3 x 2 pro Hardpoint = 6), plus einen kleinen Geschützturm auf zwei Hardpoints bei dem Citymaster, was vier Waffenpunkten entspricht (2 x 2 pro Hardpoint). Die Last der Waffen überschreitet die Rumpfstufe des Citymasters um 5, was bedeutet, dass der Fahrer am Ende der Kampfrunde eine Crashprobe (mit einem Modifikator von +5) würfeln muss, wenn alle Waffen abgefeuert werden, während sich das Fahrzeug bewegt.

MONORAILS UND SCHIENENFAHRZEUGE

Monorails und Schienenfahrzeuge reisen auf einer festen Spur und werden dadurch zusätzlich stabilisiert. Aus diesem Grund gilt der Handlingmodifikator von +1 für jeden Anhänger bei Monorails und Schienenfahrzeugen nicht. Die Handlingstufe des Zuges entspricht folglich dem um 1 erhöhten Handlingwert des Führungsfahrzeugs.

Obwohl es in seiner Manövrierbarkeit eingeschränkt ist, ist ein Schienenfahrzeug kein sicheres Ziel, denn der Zugführer kann einen Angreifer beim Zielen stören oder taktische Manöver durchführen, indem er beschleunigt und bremst. Schienenfahrzeuge folgen den normalen Fahrzeugkampfregeln und haben einen Fahrzeugfaktor von -10 (siehe S. 140, SR3.01D).

MECHANISCHE ARME UND BEINE

Manche Fahrzeuge und viele Drohnen besitzen mechanische Arme und Beine. Die folgenden Regeln decken den Einsatz dieser mechanischen Geräte ab.

ARMPROBEN

Die meisten Fahrzeuge besitzen keinen Arm, weshalb die Bedienung eines solchen Gerätes unter die Fertigkeit Mechanische Armsteuerung (siehe S. 24) fällt. Um eine Bewegung mit einem mechanischen Arm auszuführen (ein Objekt aufheben, einen Schalter betätigen und so weiter), ist eine erfolgreiche Probe auf die Fertigkeit Mechanische Armsteuerung erforderlich. Der Mindestwurf für diese Probe entspricht der Handlingstufe des Fahrzeugs. Wenn das Fahrzeug von einem Rigger gesteuert wird, kann er seine Fertigkeitsstufe um Steuerpoolwürfel ergänzen. Wenn der Rigger eine



Drohne nicht direkt kontrolliert (siehe *Modus Operandi*, S. 154, *SR3.01D*), verwenden Sie die Pilotstufe der Drohne als Fertigkeitstufe.

Der Spielleiter kann den Mindestwurf senken, wenn mit dem Arm eine einfache Aufgabe ausgeführt wird, wie z.B. das Aufheben eines großen Objektes, das leicht zu greifen ist. Er kann den Mindestwurf aber auch erhöhen, wenn der Spielercharakter schwierige Aufgaben ausführt, wie das Entschärfen einer Bombe mit dem mechanischen Arm einer Drohne.

FERTIGKEITSPROBEN

Ein Charakter (oder das Pilotsystem einer Drohne) kann eine Fertigkeit verwenden, wenn ein mechanischer Arm eingesetzt wird, beispielsweise, um eine Bombe mit der Fertigkeit Sprengstoffe zu entschärfen. In diesen Fällen ist die Anzahl der Erfolge auf die Stufe des Charakters in der Fertigkeit Mechanische Armsteuerung begrenzt und ist in gewissem Ausmaß auch von der Handlungstufe des Fahrzeuges abhängig.

Wenn die Fertigkeitprobe gewürfelt wird, wirft der Charakter (oder das Pilotsystem der Drohne) auch eine Probe auf Mechanische Armsteuerung. Der Mindestwurf entspricht der Handlungstufe des Fahrzeuges. Die Zahl der Erfolge bei der Fertigkeitprobe darf die Zahl der Erfolge der Probe auf Mechanische Armsteuerung (bzw. der Pilotprobe) nicht überschreiten. Charakter, die nicht über diese Fertigkeit verfügen, weichen auf Reaktion oder die Fertigkeit Läufer aus.

Sergeant York von Lone Star Seattle versucht, eine Bombe zu entschärfen, die im Keller des Seattle Space Needle gefunden wurde. Er benutzt eine Bombenentschärfungsdrohne (Handlung 4), die über mechanische Arme verfügt. York hat die Fertigkeit Sprengstoffe auf Stufe 5 und die Fertigkeit Mechanische Armsteuerung auf Stufe 3.

Der Spielleiter legt den Mindestwurf auf 4 fest. York wirft fünf Würfel und erzielt drei Erfolge. Anschließend legt er eine Probe auf Mechanische Armsteuerung gegen Mindestwurf 4 ab und erzielt nur einen Erfolg. Das bedeutet, dass nur ein Erfolg aus seiner Sprengstoffe-Probe gilt – was in diesem Fall glücklicherweise genügt. York hat ein wenig Schwierigkeiten mit den Armen, schafft es dann aber, die Bombe zu entschärfen.

Nehmen wir nun einmal an, York besitzt die Fertigkeit Mechanische Armsteuerung nicht. In diesem Fall weicht er auf seine Reaktion von 5 aus. Sein Mindestwurf für die Probe beträgt dann 8 (Handlung 4 + 4 für das Ausweichen). Er wirft fünf Würfel und erzielt keinen Erfolg. Das bedeutet, dass seine Unerfahrenheit im Umgang mit mechanischen Armen seine Chance zerstört hat, die Bombe zu entschärfen, und die Bombe vorzeitig hochgeht. Die Drohne ist geröstet und der Keller des Needle demoliert – doch York, der fünfzig Meter entfernt in einem gepanzerten Van sitzt, ist wohlauf.

NAHKAMPFANGRIFFE

Charaktere können mechanische Arme auch für Nahkampfangriffe gegen andere Charaktere einsetzen. In diesem Fall verwendet man die Fertigkeit Mechanische Armsteuerung als Nahkampffertigkeit.

Ein Fahrzeug mit einer hohen Handlungstufe kann aus einem solchen Angriff eine schwierige Angelegenheit machen. Um dies widerzuspiegeln, steigt der Mindestwurf für die Nahkampfprobe um 1 für jeden Punkt, um den die Handlungstufe größer ist als 3. Wenn das Fahrzeug zum Beispiel eine Handlungstufe von 4 hat, steigt der Mindestwurf entsprechend um 1. Hat das Fahrzeug eine Handlungstufe von 5, steigt der Mindestwurf um 2, und so weiter.

Das effektive Powerniveau des Angriff erhält man, indem man die Rumpfstufe quadriert (Rumpfstufe x Rumpfstufe). Arme können auch höhere Stärkestufen haben (siehe S. 152).

MECHANISCHE BEINE

Fahrzeuge und Drohnen, die mechanische Beine zur Fortbewegung benutzen, verwenden die normalen Regeln für Gehen und Laufen (siehe S. 108, *SR3.01D*). Alle Modifikatoren, die für einen gehenden oder laufenden Charakter gelten, finden auch auf gehende oder laufende Fahrzeuge Anwendung.

Außerdem gelten für Fahrzeuge mit Beinen die normalen Charakterkampfregeln (siehe Kapitel *Kampf*, S. 100, *SR3.01D*) und nicht die Fahrzeugkampfregeln.

Die Geschwindigkeitsstufe eines Fahrzeuges mit Beinen gibt die Geschwindigkeit beim Gehen an. Die Laufgeschwindigkeit eines Fahrzeuges entspricht der zweieinhalbfachen Bewegungsrate beim Gehen.

Im Nahkampf können die Beine eines Fahrzeuges zum Treten benutzt werden. In diesem Fall wird die Fertigkeit Läufer als Nahkampffertigkeit verwendet und der Mindestwurf für die Angriffsprobe wird für jeden Handlungstufenpunkt über 3 um 1 erhöht. Dem Fahrer (oder dem Piloten) muss eine Crashprobe mit einem um 2 erhöhten Mindestwurfmodifikator gelingen, um einen Sturz zu vermeiden.

LUFTKISSENFAHRZEUGE

Luftkissenfahrzeuge (LKFs), die auch Hovercrafts genannt werden, können steile Hänge nicht erklimmen, da sie solche Hügel einfach hinuntersutschen würden. Der Spielleiter bestimmt, ob eine Anhöhe in einem bestimmten Gelände die Fortbewegung von Hovercrafts auf diese Weise einschränkt.

Zudem bietet die dämpfende Wirkung der gummierten Seitenschürzen eines Hovercraft dem Fahrzeug im Falle eines Unfalles zusätzlichen Schutz. Aus diesem Grund erleidet ein Hovercraft bei

GELÄNDEARTEN FÜR HOVERCRAFTS

Gelände	Beschreibung
Offen	Relativ flacher Untergrund, Wasser mit leichtem Seegang und normalerweise unwegsamer Untergrund wie Moor und Sumpf
Normal	Ähnlich wie Offenes Gelände, jedoch mit leichten Hindernissen wie Ebenen mit leichtem Buschwuchs, Flussbetten, Ebenen mit flachen Hügeln
Schwierig	Jedes Gelände, das eine einigermaßen präzise Bewegung erfordert, z.B. Vorstadtgegenden, sich windende Straßen, Hügel und leichte Wälder
Unwegsam	Jedes Gelände, das eine extrem präzise Bewegung erfordert, z.B. Innenstädte, Badlands, dichte Wälder und stürmische See

START UND LANDING

Profil	Startdistanz (in Metern)	Landedistanz (in Metern)
Normal	1.000 / 1.500	2.000 / 3.000
STOL (Short Takeoff/Landing)	250 / 625	500 / 1.250
VSTOL (Very Short Takeoff/Landing)	125 / 300	250 / 625
VTOL (Vertical Takeoff/Landing)	-	-

Wenn Flugzeuge mit festen Tragflächen versuchen, die Gipfelhöhe zu überschreiten, beginnen die Turbinen durchzusacken und fallen aus. In einem solchen Fall muss der Pilot eine Pilotprobe gegen die Handlungstufe würfeln, um die Turbinen wieder zu starten, bevor das Flugzeug abstürzt. Der Pilot kann nur eine Pilotprobe pro Kampfrunde würfeln, darf allerdings eine beliebige Anzahl von Proben ablegen, bis das Flugzeug schließlich abstürzt.

START-/LANDEMODIFIKATOREN

Bedingung	Modifikator
Wind	+2
Starker Wind	+3
Rauer/Unebener Untergrund	+1
STOL-Landung/-Start	+1
VSTOL-Landung/-Start	+3
Neigedeck	-1
Katapult, Bremskabel, Fangnetz etc.	-2

TIEFFLUG

Im Tiefflug befindet sich ein Luftfahrzeug, wenn es in äußerst niedriger Höhe nur knapp über dem Boden fliegt. In solch niedrigen Höhen können Piloten das Terrain benutzen, um sich einer Ortung durch Luftradar zu entziehen. Andererseits steigt dadurch die Gefahr eines Unfalls erheblich.

Konventionelle Luftfahrzeuge befinden sich im Tiefflug, wenn ihre Flughöhe 100 Meter unterschreitet. Bei Drohnen beläuft sich die Tieffluggrenze auf 20 Meter oder weniger. Alle Luftfahrzeuge, die sich im Tiefflug befinden, sind den Auswirkungen der Geländearten ausgesetzt, über die sie hinwegfliegen. Sensorproben gegen Luftfahrzeuge im Tiefflug unterliegen einem Modifikator von +1 (zusätzlich zu den entsprechenden Geländemodifikatoren [siehe s. 136, SR3.01D]). Da das Luftfahrzeug so dicht über der Erde fliegt, muss der Pilot eine Crashprobe (S. 147-148, SR3.01D) würfeln, wann immer er bei einer Pilotprobe scheitert.

GIPFELHÖHE

Luftfahrzeug	Gipfelhöhe (in Metern)
Thunderbird*	1.500
Zeppelin	4.000
Helikopter**	6.000
Propellermaschine (ein Motor)	12.000
Propellermaschine (zwei Motoren)	12.000
Turbinenmaschine	17.000
Kampfflieger	20.000

* einschließlich Senkrechtstarter im Vektorschubmodus

** einschließlich Kippflügelflugzeuge im Autorotations-/Schwebemodus

START UND LANDING

Luftfahrzeuge benötigen flache Gebiete, um zu starten oder zu landen. Der Platzbedarf richtet sich nach dem Start-/Landeprofil und der Frachtmenge bzw. Anzahl der Passagiere (siehe Tabelle *Start und Landung*).

Die vor dem Schrägstrich angegebene Strecke bezieht sich auf Luftfahrzeuge, die Fracht oder Passagiere befördern, deren Gewicht die Laststufe unterschreitet. Die Entfernung hinter dem Schrägstrich nennt die Strecke, die das Luftfahrzeug benötigt, wenn das Gewicht der Fracht und Passagiere der Laststufe entspricht bzw. überschreitet.

Beachten Sie, dass Luftfahrzeuge mit vertikalen Starts und Landungen (VTOLs) keine Start- und Landebahn benötigen.

einem Unfall maximal einen Schweren Schaden (siehe *Fahrzeugschaden*, S. 145, SR3.01D).

Auf Grund der besonderen Eigenschaften von Hovercrafts gelten für diese Fahrzeuge besondere Geländearten, die Sie der Tabelle *Geländearten für Hovercrafts* entnehmen können.

LUFTFAHRZEUGE

Die folgenden Regeln gelten für alle Luftfahrzeuge, sofern nicht ausdrücklich etwas anderes angegeben ist.

GIPFELHÖHE

Die Gipfelhöhe gibt die maximale Höhe an, die ein Flugzeug erreichen kann. Die Tabelle *Gipfelhöhe* listet verschiedene Gipfelhöhen unterschiedlicher Kategorien von Luftfahrzeugen auf.

Low-altitude Vehicles (LAVs), Zeppeline und Helikopter können diese Höhe unter keinen Umständen überschreiten, da sie nicht in der Lage sind, zusätzlichen Auftrieb für einen Anstieg zu erzeugen.

Start/Landung auf ungewöhnlichem Untergrund

Jedes Mal, wenn ein Charakter versucht, einen Start bzw. eine Landung auf einem ungewöhnlichen Untergrund, bei schlechten Witterungsverhältnissen oder in einer Kampfsituation durchzuführen, muss ihm eine Steuerprobe gelingen, um das Manöver zu schaffen. Zu ungewöhnlichen Start-/Landebahnen gehören Flugzeugträger, Autobahnen, Landungen auf Wasser (wenn das Flugzeug nicht dafür ausgerüstet ist), Grasebenen und so weiter.

Wenn ein Luftfahrzeug unter solchen Bedingungen starten soll, beträgt der Grundmindestwurf für die Probe 3. Bei der Landung beträgt der Grundmindestwurf 4. Es gelten alle Modifikatoren aus der Tabelle *Start-/Landemodifikatoren* und alle Modifikatoren für Steuerproben (siehe S. 134, SR3.01D).

Zudem muss sich das Luftfahrzeug gegen einen Schaden von 6L zur Wehr setzen, wenn es auf rauem bzw. unebenem Untergrund landen bzw. starten möchte. Diese Probe spiegelt den Schaden wider, den das Luftfahrzeug durch Steine, Geröll, Schlaglöcher und ähnliche Dinge erleidet.



HINWEISE ZU START-/LANDEMODIFIKATOREN

Wind: Der Windmodifikator wird angewendet, wenn auf der Start-/Landebahn Windböen herrschen. Der Spielleiter entscheidet, wann diese Bedingung erfüllt ist.

Starker Wind: Dieser Modifikator kommt zum Tragen, wenn stürmischer Wind herrscht. Der Spielleiter entscheidet, wann diese Bedingung erfüllt ist.

Rauer/Unebener Untergrund: Dieser Modifikator gilt, wenn ein Charakter versucht, ein Luftfahrzeug auf einem rauen bzw. unebenen Untergrund oder auf Kies zu starten oder zu landen. Dieser Modifikator gilt nicht für ungewöhnliche, aber glatte Rollbahnen wie z.B. ein Flugzeugträgerdeck, eine ruhige Wasseroberfläche oder eine Asphaltstraße.

STOL/VSTOL-Landung/-Start: Dieser Modifikator spiegelt die Schwierigkeit wider, mit Flugzeugen zu starten bzw. zu landen, die ein STOL- bzw. VSTOL-Profil aufweisen.

Neigedeck: Dieser Modifikator gilt auf Flugdecks, deren Neigung beim Start bzw. der Landung helfen sollen. Nähe Informationen finden Sie unter den Flugdeckooptionen auf S. 119.

Katapult-/Bremskabelsystem: Dieser Modifikator wird angewendet, wenn die Rollbahn mit einem Katapult (für Starts) oder einem Bremskabel-, Fangnetz- oder ähnlichen Bremssystem (für Landungen) ausgestattet ist. Beachten Sie, dass nicht alle Luftfahrzeuge diese Rollbahnen nutzen können. Nähere Informationen finden Sie auf S. 119.

LOW-ALTITUDE VEHICLES (LAVS)

Ein LAV (auch Schwebler oder – noch häufiger – Thunderbird oder T-Bird genannt) ist ein Luftfahrzeug, das sich hauptsächlich auf die Schubkraft von Turbinen verlässt, weniger auf aerodynamischen Auftrieb (z.B. durch Flügel). Mit Hilfe dieser Schubkraft können LAVs Manöver in relativ unwegsamem Gelände ausführen und darüber hinaus schwerer gepanzert werden als normale Luftfahrzeuge und noch immer mit relativ hoher Geschwindigkeit reisen.

In den meisten militärischen Einheiten dienen LAVs als Luftkavallerie und erfüllen Missionen wie Fronterkundung und taktische Angriffe. Die Panzerung, die ein LAV fassen kann, macht ein solches Luftfahrzeug extrem widerstandsfähig gegen Luftabwehrwaffen und Boden-Luft-Raketen – natürlich hilft diese Panzerung nicht gegen Panzerabwehrgeschosse. Glücklicherweise schneiden bodengestützte Panzerabwehrgeschosse gegen Luftfahrzeuge relativ schlecht ab, besonders, wenn diese so wendig sind wie ein LAV. Auf der anderen Seite fürchtet ein LAV-Pilot nichts mehr als einen in der Luft befindlichen Panzerjäger, wie z.B. einen Kampfhelikopter mit ferngelenkten Panzerabwehrraketen.

Auf Grund ihrer speziellen Natur bestehen für LAVs einige Sonderregeln im Hinblick auf ihr Start-/Landeprofil und ihre Manövrierbarkeit.

Start-/Landeprofil

Ein T-Bird hat ein VTOL-Profil, was bedeutet, dass er zwar senkrecht starten und landen kann, doch dadurch würde der Untergrund extremen Turbinenschüben ausgesetzt werden, weshalb in den meisten Fällen freiwillig ein VSTOL-Profil verwendet wird. Zu diesem Zweck werden oft relativ kleine Rollbahnen benutzt, um zu starten oder zu landen (etwa 120 Meter für den Start, 240 Meter zum Landen). Bei senkrechten Starts und Landungen besteht für das Bodenpersonal oder die Ausrüstung eine enorme Gefahr, Schaden zu nehmen. Außerdem handelt es sich bei dieser Art von Start bzw. Landung für den Piloten um ein schwieriges Manöver. Ein Start bzw. eine Landung auf einer Rollbahn ist also sicherer für den T-Bird und das Bodenpersonal.

Wenn ein T-Bird-Pilot im VTOL-Modus starten bzw. landen möchte, muss er eine Pilotprobe würfeln, als würde er auf ungewöhnlichem Untergrund starten oder landen. Neben anderen Modifikatoren gilt für diese spezielle Situation ein zusätzlicher Modifikator von +1. Scheitert diese Probe, erleidet das Fahrzeug automatisch zwei Stresspunkte (siehe S. 62). Der Start bzw. die Landung verläuft ansonsten normal.

Darüber hinaus werden das Bodenpersonal und die Ausrüstung der extrem heißen Luft ausgesetzt, wenn sie nicht mindestens fünfzehn Meter von dem T-Bird entfernt sind. Charaktere müssen sich gegen einen Körperlichen Schaden von 8M zur Wehr setzen. Stoßpanzerung bietet Schutz, doch für die Schadenswiderstandsprüfung stehen keine Würfel aus dem Kampfpool zur Verfügung. Jedes Fahrzeug, dessen Rumpfstufe kleiner ist als 3, muss ebenfalls eine Schadenswiderstandsprüfung ablegen, wenn es nicht mindestens fünfzehn Meter von dem startenden bzw. landenden T-Bird entfernt ist. Allerdings gilt auch hier die Schadensreduktion für Fahrzeuge, weshalb sie nur einem Schaden von 4L ausgesetzt sind.

Zudem müssen Charaktere, die sich in der Gefahrenzone aufhalten, eine Konstitution(4)-Probe würfeln, wenn sie nicht Helme mit einem speziellen Lärmschutz tragen (Bodenpersonal und Piloten tragen Helme mit einem solchen Schutz). Scheitert die Konstitutionsprobe, erleidet der Charakter einen teilweisen Verlust des Gehörs und akustische Wahrnehmungsprüfungen unterliegen künftig einem Modifikator von +1. Beachten Sie, dass Cyberohren mit einem Dämpfungssystem (S. 298, *SR3.01D*) NICHT als angemessener Schutz dienen; der Luftdruck durch den Jetwash ist einfach zu stark für diese Cyberware. (Zum Glück kann man Cyberohren immer ersetzen.)

Mindestgeschwindigkeit

Obwohl ein T-Bird mit Hilfe seiner Turbinen in relativ niedriger Höhe schweben kann, hat er nicht genügend Schubkraft, um gleichzeitig einen Vorwärts- und Aufwärtsschub zu bewerkstelligen. Um diese Schwäche auszugleichen, haben T-Birds kleine Hilfsflügel, die in größeren Höhen für zusätzlichen Auftrieb sorgen. Diese Hilfsflügel bieten allerdings nur einen begrenzten Auftrieb, weshalb ein T-Bird in größeren Höhen (ab 75 Metern) eine hohe Mindestgeschwindigkeit hat.

Wenn ein T-Bird dicht über dem Boden fliegt, erzeugt er einen Luftkisseneffekt (denselben Effekt, mit dem Hovercrafts einige Zentimeter über dem Boden schweben). Aus diesem Grund ist ein T-Bird in niedrigen Höhen nicht auf seine Hilfsflügel angewiesen und unterliegt in solchen Höhen (75 Meter und niedriger) keiner Mindestgeschwindigkeit.

Beachten Sie jedoch, dass sich ein T-Bird unterhalb von 75 Metern Höhe im Tiefflug befindet und denselben Geländemodifikatoren und Einschränkungen unterliegt wie ein Bodenfahrzeug.

SEMIBALLISTISCHE UND SUBORBITALMASCHINEN

Semiballistische und Suborbitalmaschinen sind spezielle Überschallflugzeuge, die für interkontinentale Langstreckenflüge eingesetzt werden. Mit ihren starken Raketenantrieben können sie die Erdatmosphäre für kurze Zeit verlassen. Für diesen Zweck benötigen beide Flugzeugtypen Starthilfstriebwerke und externe Zusatztanks.

SEMIBALLISTISCHE FLUGZEUGE

Semiballistische Maschinen verdanken ihren Namen dem Einsatz des Starthilfstriebwerks, den sie benötigen, um die Erdatmosphäre zu verlassen. Sie fliegen in einem parabolischen Bogen und ihr Flugprofil ähnelt sehr den interkontinentalen ballistischen Raketen, mit



denen sich die Vereinigten Staaten und die Sowjetunion im Kalten Krieg gegenseitig bedrohten. Obwohl Semiballistische Flugzeuge Flügel haben, verwenden sie diese nur, um während des Wiedereintritts und bei der Landung zu manövrieren. Während des größten Teils des Fluges fliegen Semiballistische Flugzeuge in einer derart großen Höhe, dass die Luft zu dünn ist, um einen aerodynamischen Auftrieb zu erzeugen.

Semiballistische Flugzeuge heben wie normale Flugzeuge unter teilweiser Nutzung ihrer Triebwerke ab. Wenn das Flugzeug eine bestimmte Flughöhe erreicht (die sog. Vorstarthöhe, etwa 12.000 Meter über der Erdoberfläche) und sich in ausreichender Entfernung zu dicht besiedelten Gebieten befindet, richtet es seine Nase nach oben und schaltet in den Vollschubmodus, um die äußere Atmosphäre zu erreichen. Diese Höhe wird in der Regel nach etwa einer halben Stunde nach dem Start erreicht.

Bei ungefähr 90 Kilometern Höhe (kurz unterhalb eines erdnahen Orbits) schalten sich die Triebwerke ab. (Zu dieser Zeit haben sie bereit über 95% des Treibstoffs verbraucht.) Von diesem Punkt an ziehen Schwerkraft und Massenträgheit das Flugzeug in einem freien Fall zurück zur Erde.

Sobald das Semiballistische Flugzeug wieder in die Atmosphäre eintritt (was ungefähr in 16 Kilometern Höhe geschieht), nutzt es seine Flügel, um zu bremsen und leichte Korrekturen an der Flugbahn vorzunehmen. Zu diesem Zeitpunkt befindet sich das Flugzeug bereits in der Landephase des Fluges, reist allerdings noch immer mit extrem hoher Geschwindigkeit. Wenn es auf der Rollbahn aufsetzt, hat es noch immer eine Geschwindigkeit von über 300 km/h! Semiballistische Flugzeuge sind auf externe Hilfen angewiesen (z.B. Bremskabel oder Fangnetze), um rechtzeitig vor dem Ende der Rollbahn zum Stillstand zu kommen. Da sich bei der Landung kaum noch Treibstoff in den Tanks befindet, genießen Semiballistische Flugzeuge bei ihrem Landeanflug höchste Priorität – sie können nicht in eine Warteschleife geschickt werden.

Steuerung von Semiballistischen Flugzeugen

Es ist höchst unwahrscheinlich, dass Spielercharaktere jemals ein Semiballistisches Flugzeug steuern, doch wenn es einmal dazu kommen sollte, kann der Spielleiter die folgenden Regeln verwenden.

Um ein Semiballistisches Flugzeug zu steuern, benötigt man die Fertigkeit Semiballistische Maschinen (siehe S. 24).

Die aufgeführte Geschwindigkeit eines Semiballistischen Flugzeuges gibt die Manövriergeschwindigkeit an, mit der ein Semiballistisches Flugzeug reist, während es sich im Teilschubmodus der kritischen Abschusshöhe nähert. Selbstverständlich können Semiballistische Flugzeuge weitaus schneller fliegen, doch es gelten die normalen Regeln für das Überschreiten der Geschwindigkeitsstufe eines Fahrzeuges.

Wenn sich ein Semiballistisches Flugzeug auf das Verlassen der Atmosphäre vorbereitet, benötigt es 20 Kampfrunden (eine Minute), um die richtige Position einzunehmen und seine Nase nach oben zu richten. In dieser Phase erleidet das Semiballistische Flugzeug einen zusätzlichen Modifikator von -10 auf seinen Manöverwert. Sobald das Semiballistische Flugzeug die richtige Position eingenommen hat und in Richtung äußere Erdatmosphäre reist, ist es durch

Fahrzeugkampf effektiv nicht mehr angreifbar. Es fliegt zu schnell für andere Fahrzeuge! Nachdem es in die Umlaufbahn eingetreten ist, erleidet das Semiballistische Flugzeug keine Stresspunkte durch das Überschreiten der Höchstgeschwindigkeit.

Um die Flugzeit eines Semiballistischen Flugzeuges zu ermitteln, gehen Sie davon aus, dass es mit einer effektiven Reisegeschwindigkeit von 12.000 km/h reist. Ein semiballistischer Flug von Seattle nach Tokio (eine Strecke von etwa 14.000 km) dauert also ungefähr eine Stunde und fünf Minuten ($14.000 \div 12.000$). (Die tatsächliche Geschwindigkeit eines Semiballistischen Flugzeuges ist weitaus höher und liegt bei ungefähr 24.000 km/h oder Mach 19, doch die Flugbahn führt zunächst weg von der Erdoberfläche.)

Reisen mit Semiballistischen Flugzeugen

Es ist weitaus wahrscheinlicher, dass Spielercharaktere in einem Semiballistischen Flugzeug als Passagiere reisen. Die folgenden Regeln gelten für Passagiere an Bord eines Semiballistischen Flugzeuges.

Zwischen dem Start und dem Erreichen der Abschusshöhe verhalten sich Semiballistische Flugzeuge wie normale Linienmaschinen und die Charaktere können sich ganz normal verhalten. Die



Wände eines Semiballistischen Flugzeuges haben eine Barrierenstufe von (Flugzeugrumpf + Flugzeugpanzerung) x 8.

Wenn ein Semiballistisches Flugzeug die Atmosphäre verlässt, sind die Charaktere Gravitationskräften ausgesetzt und unterliegen im Hinblick auf körperliche Aktivitäten gewissen Einschränkungen. Wenn das Flugzeug in den Vollschubmodus wechselt, erfährt der Charakter eine Beschleunigung von 1 g. Alle fünf Minuten steigt die Beschleunigung um 1 g, bis zu einem Maximum von 5 g. Während die Charaktere den Gravitationskräften ausgesetzt sind, unterliegen alle ihre körperlichen Erfolgsproben einem Mindestwurfmodifikator von + (g-Kraft + 3). Außerdem müssen sie sich jede Minute gegen einen Betäubungsschaden von (g-Kraft + 5)L zur Wehr setzen. Charaktere, die in ihrem Sessel sitzen, erleiden keinen Betäubungsschaden, unterliegen jedoch noch immer dem Mindestwurfaufschlag für körperliche Erfolgsproben. Der Spielleiter sollte von den Spielern Erfolgsproben mit einem Mindestwurf von 1 (plus den Modifikatoren durch die g-Kraft) verlangen, wenn sie körperliche Handlungen ausführen, für die normalerweise keine Probe erforderlich ist (zum Beispiel Einstöpseln oder einen Ausrüstungsgegenstand gebrauchsfertig machen).

Sobald das Semiballistische Flugzeug den Gipfelpunkt (den höchsten Punkt des Fluges) erreicht hat, werden die Triebwerke abgeschaltet und das Flugzeug befindet sich im freien Fall. In dem Semiballistischen Flugzeug wird dadurch für einen bestimmten Zeitraum ein Zustand der Schwerelosigkeit erzeugt.

Wenn ein Semiballistisches Flugzeug mit dem Landeanflug beginnt, unterliegt es wieder normalen Flugbedingungen, obwohl es noch immer sehr schnell ist. Die Charaktere können sich wieder normal bewegen. Durch das abrupte Abbremsen bei der Landung müssen Charaktere, die nicht angeschnallt sind, eine Schnelligkeit-8-Probe würfeln. Scheitert die Probe, sind sie einem Körperlichen Schaden von 8S ausgesetzt.

Da Semiballistische Flugzeuge die Erdatmosphäre verlassen, treten Zauberer in eine Manaverzerrung ein (siehe S. 85, *Schattenzauber 3.01D*). Nachdem etwa 20 Prozent der Reisezeit verstrichen sind, beginnt die Hintergrundstrahlung mit 1 und steigt dann in jeder weiteren Runde um einen Stufenpunkt, bis zu einem Maximum von 10. Die Hintergrundstrahlung bleibt auf Stufe 10, bis ungefähr 80 Prozent der Reisezeit verstrichen sind, und fällt dann pro Kampfrunde um einen Stufenpunkt.

Flüge in einem Semiballistischen Flugzeug sind sehr teuer. Tickets in der Economy-Klasse kosten ungefähr 0,2 Nuyen pro Kilometer bei einer Mindeststrecke von 4.000 Kilometern. Reisen in der 1. Klasse kosten ungefähr 1 Nuyen pro Kilometer.

SUBORBITALFLUGZEUGE

Suborbitalflugzeuge reisen größtenteils wie normale Linienmaschinen. Sie starten wie ein gewöhnliches Flugzeug und steigen im normalen Winkel und mit normaler Geschwindigkeit, bis sie eine gewisse Entfernung zu dicht besiedelten Gebieten und eine bestimmte Höhe erreicht haben. Diese Höhe wird Übergangshöhe genannt und beträgt in der Regel 12.000 Meter. In dieser Höhe werden raketenartige Antriebe zugeschaltet, um weiter zu beschleunigen und bis zu einer Höhe von ungefähr 23.000 Metern zu steigen. In dieser Höhe ist die Luft viel zu dünn für konventionelle Turbinen, weshalb Suborbitalflugzeuge auch einen Raketenantrieb benutzen. In dieser Höhe legen Suborbitalflugzeuge den größten Teil der Strecke zurück, bis sie sich auf die Landung vorbereiten. Vor dem Landeanflug senken Suborbitalflugzeuge ihre Flughöhe auf etwa 10.000 bis 12.000 Meter und landen wie normale Flugzeuge.

Anders als ein Semiballistisches Flugzeug ist ein Suborbitalflugzeug nicht an seine Flugroute gebunden, wenn es mit hoher Geschwindigkeit reist. Der Pilot kann das Reiseziel während des Flu-

ges ändern oder sogar wenden und zurückfliegen (sofern noch genügend Treibstoff im Tank ist). Um ein Manöver auszuführen, muss das Suborbitalflugzeug die Flughöhe jedoch wieder auf Übergangshöhe reduzieren und die Geschwindigkeit auf normale Manövriergeschwindigkeit senken. Im Suborbitalflug erreicht das Flugzeug eine Spitzengeschwindigkeit von mehr als 12.000 km/h – eine drei Sekunden dauernde 0,5-Grad-Kurve würde den Piloten also einer Kraft von mehr als 8 g aussetzen!

Steuerung von Suborbitalflugzeugen

Ein Charakter wird wahrscheinlich eher einen Faustkampf mit einem Drachen überleben, als ein Suborbitalflugzeug zu fliegen. Sollte es einmal doch dazu kommen, finden die folgenden Regeln Anwendung.

Um ein Suborbitalflugzeug zu steuern, benötigt man die Fertigkeit Suborbitalmaschinen (siehe S. 24).

Die aufgeführte Geschwindigkeitsstufe eines Suborbitalflugzeuges gibt die Manövriergeschwindigkeit an, mit der ein Suborbitalflugzeug bis zum Erreichen der Übergangshöhe reist. Semiballistische Flugzeuge können weitaus schneller fliegen, doch es gelten die normalen Regeln für das Überschreiten der Geschwindigkeitsstufe eines Fahrzeuges.

Wenn ein Suborbitalflugzeug in den Suborbitalflug schalten oder ihn verlassen möchte, benötigt es 15 Sekunden (fünf Kampfrunden), um die Reishöhe und -geschwindigkeit zu verändern und den Flugmodus zu wechseln. In dieser Phase erleidet das Suborbitalflugzeug einen zusätzlichen Modifikator von -10 auf seinen Manöverwert. Ein Suborbitalflugzeug im Suborbitalflug kann nicht in einen Fahrzeugkampf verwickelt werden, da es für die meisten Fahrzeuge viel zu schnell ist und diejenigen Fahrzeuge, die schnell genug sind, wegen der eigenen Geschwindigkeit nicht manövrieren können, um das Flugzeug abzufangen. Suborbitalflugzeuge erleiden keine Stresspunkte, solange sie sich im Suborbitalflug befinden.

Im Suborbitalflug haben alle Suborbitalmaschinen eine Höchstgeschwindigkeit von 10.000 km/h (ungefähr Mach 8). Ein Suborbitalflug von Seattle nach Tokio (14.000 km) dauert also ungefähr eine Stunde und fünfundsiebzig Minuten.

Reisen mit Suborbitalflugzeugen

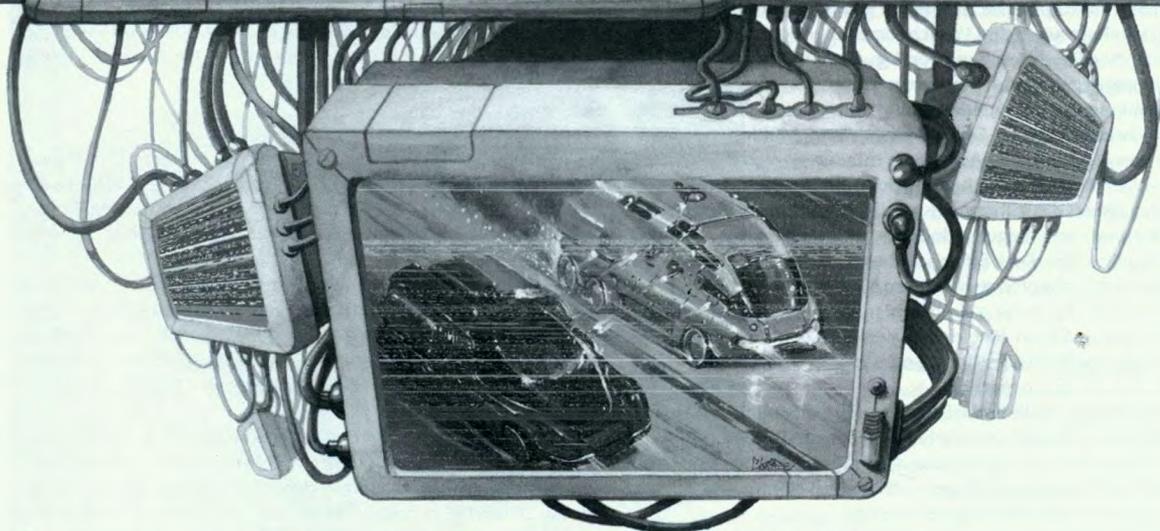
Zwischen dem Start und dem Erreichen der Übergangshöhe verhalten sich Suborbitalflugzeuge wie normale Flugzeuge und die Charaktere können sich ganz normal verhalten. Die Wände eines Suborbitalflugzeuges haben eine Barrierenstufe von (Flugzeugrumpf + Flugzeugpanzerung) x 8.

Wenn ein Suborbitalflugzeug in den Suborbitalflug wechselt oder ihn beendet, sind die Charaktere großen Gravitationskräften ausgesetzt. Wenn das Flugzeug in den Suborbitalflug wechselt, erfahren die Charaktere eine Beschleunigung von 1 g, die alle fünf Minuten um 1 g steigt, und zwar bis zu einem Maximum von 3 g. Anschließend bleibt die g-Kraft bei 3 g und fällt dann alle fünf Minuten um 1 g.

Suborbitalflugzeuge reisen nicht hoch genug, um die Erdatmosphäre zu verlassen, weshalb magisch aktive Charaktere keinen Manaverzerrungen ausgesetzt sind. Im Suborbitalflug sind die Maschinen allerdings extrem schnell, weshalb astral projizierende Charaktere (und Geister) mit schneller Bewegung (siehe S. 173, *SR3.01D*) reisen müssen, um nicht abgeschüttelt zu werden. Und da ein Suborbitalflugzeug bis zu 10.000 km/h schnell ist, muss ein Zauberer oder Geist eine beachtliche Magie- bzw. Kraftstufe von mindestens 10 besitzen, um mitzuhalten.

Suborbitalflüge sind ein wenig günstiger als semiballistische Flüge, haben aber noch immer ihren Preis. Tickets in der Economy-Klasse kosten ungefähr 0,15 Nuyen pro Kilometer, Reisen in der 1. Klasse ungefähr 0,75 Nuyen pro Kilometer. Die Mindeststrecke beträgt 4.000 Kilometer.

ERWEITERTE REGELN



Die folgenden Regeln für Fortgeschrittene sind für *Shadowrun*-Spieler gedacht, die ihrem Spiel im Hinblick auf Fahrzeugoperationen zusätzlichen Realismus verleihen und es komplexer gestalten wollen (Mathe!). Es bietet Spielern Optionen, die alltägliche Situationen wie auch außergewöhnliche Bedingungen abdecken, denen Charaktere während eines Runs in den Schatten oft ausgesetzt sind. Da viele dieser Regeln eine beträchtliche Rechenarbeit benötigen, sollten sie als *optionale* Regeln betrachtet werden. Spieler und Spielleiter können diese Regeln überarbeiten und nur diejenigen aussuchen, die ihr Spiel in einem Maße verbessern, das den erhöhten Arbeitsaufwand rechtfertigt.

Dieses Kapitel beinhaltet Regeln für den Verbrauch, für die Wartung und die Kosten während einer Mission, Qualitätsfaktoren (wie gut die Fahrzeuge gebaut sind) und Subsystemschaden, detaillierte Fernsteuerungsregeln, Optionen für die Elektronische Kriegsführung sowie zusätzliche Regeln für Geschütze, die sich mit der elektrischen Transmitterabstrahlung von Fahrzeugen befassen.

VARIABLER ENERGIEVERBRAUCH

Die Wirtschaftlichkeit gibt den Verbrauch eines Fahrzeuges an, wenn es mit normaler Geschwindigkeit reist. Die Wirtschaftlichkeit wird in Kilometern pro Treibstoffeinheit angegeben.

Wenn ein Fahrzeug schneller reist als mit normaler Geschwindigkeit oder in einen Kampf verwickelt wird, verbraucht es viel mehr als unter normalen Bedingungen. In diesem Fall wird der Verbrauch mit einer modifizierten Wirtschaftlichkeit angegeben, die Sie der Tabelle *Wirtschaftlichkeit* entnehmen können (siehe S. 74).



WIRTSCHAFTLICHKEIT

Fahrzeuggeschwindigkeit

Kleiner als Geschwindigkeitsstufe
Ein- bis eineinhalbfache Geschwindigkeitsstufe
Fahrzeugkampf

Wirtschaftlichkeit

Grundstufe
Grundstufe ÷ 2
(Grundstufe ÷ 2) + 0,5

Sein T-Bird hat eine Handlingstufe von 4. Alle anderen Modifikatoren heben sich gegenseitig auf, so dass der modifizierte Mindestwurf für die Steuerprobe 4 beträgt. Zak erzielt fünf Erfolge. Multipliziert man die Beschleunigung des T-Birds mit 5, so erhält man 250. Zak holt also 250 zusätzliche Streckenmeter aus dem T-Bird heraus und geht erst nach 15.250 Metern runter.

FLUGMANÖVER

Manöver

Manöver	Multiplikator
STOL-Start	0,8
Fracht größer als Laststufe	0,7
STOL-Landung	0,9
VSTOL-Start	0,7
Fracht größer als Laststufe	0,55
VSTOL-Landung	0,85
VTOL-Start	0,6
Fracht größer als Laststufe (Schwenkflügelflugzeug)	0,4
VTOL-Landung (Schwenkflügelflugzeug)	0,8

Multiplikator

FLUGMANÖVER

Die Wirtschaftlichkeit von Flugzeugen mit festen Flügeln geht davon aus, dass die Maschine normal startet bzw. landet. Bei kürzeren Starts oder Landungen oder vertikalen Flugmanövern (STOL, VSTOL oder VTOL) verbraucht ein Luftfahrzeug mehr als normalerweise. Bei einem STOL-Start verbraucht ein Flugzeug beispielsweise 20 Prozent seines ursprünglichen Treibstoffvorrats. Ein Flugzeug, dessen Frachtgewicht seine Last überschreitet, verbraucht ebenfalls mehr Treibstoff. Um zu ermitteln, wie viel Treibstoff nach einem dieser Manöver noch im Tank ist, multiplizieren Sie den ursprünglichen Treibstoffvorrat mit dem entsprechenden Multiplikator, den Sie der Tabelle Flugmanöver entnehmen können.

Diese Regeln gelten nicht für Helikopter, Zeppeline oder LAVs.

AUFGEBRAUCHTER TREIBSTOFFVORRAT

Wenn der Energievorrat eines Fahrzeugs aufgebraucht ist, verliert es pro Kampfrunde an Geschwindigkeit, und zwar in Höhe der doppelten Beschleunigungsstufe. Um zu ermitteln, wie weit das Fahrzeug noch kommt, verwenden Sie die folgende Formel:

Freilauf = $(0,75 \times \text{Ausgangsgeschwindigkeit}^2) \div \text{Beschleunigungsstufe}$

Ein Fahrer kann versuchen, die Freilaufdistanz zu erhöhen, indem er eine Fahrzeugprobe wirft. Jeweils zwei Erfolge verlängern die Distanz um die Beschleunigungsstufe.

Wu Pi, ein „freier Unternehmer“ in der Konzernenklaue Hongkong, bringt eine Ladung Computerchips von dem abgelegenen Distrikt Tsuen Wan zu wohlhabenden Kunden in Wladiwostok, Russland. Wus Embraer-Dassault Mistral kann VSTOL-Manöver durchführen, und das ist auch gut so, denn Wu muss von einem kleinen Plateau starten, das zwischen zwei extrem steilen Bergen liegt. Er hat eine Rollfläche von 150 Metern – gerade genug für einen VSTOL-Start.

Die Mistral hat einen Standardtreibstoffvorrat von 2.000 Litern, also bleiben nach dem Start noch 1.600 Liter übrig $(2.000 \times 0,8)$. Die Mistral hat eine Wirtschaftlichkeit von 2 km pro Liter, also kommt Wu Pi nach seinem Start noch 3.200 Kilometer weit.

Zak transportiert mit seinem T-Bird, den er liebevoll Grey Ghost nennt, Schmuggelware vom Pueblo Corporate Council in den CAS-Sektor der Denver Front Range Free Zone. Unglücklicherweise fliegt er gegen Ende der Tour ein wenig zu niedrig und reißt die Außenhülle seines Tanks auf, dessen Inhalt sich nun über die Rocky Mountains ergießt. Als sich Zak dem CAS-Sektor mit einer Geschwindigkeit von 1.000 Metern pro Runde nähert, stottern die Turbinen des T-Birds und verrecken – der Treibstoff ist bis zum letzten Tropfen verbraucht.

Grey Ghost hat eine Beschleunigung von 50, verliert also pro Runde 100 Meter an Geschwindigkeit. Das bedeutet, dass der T-Bird nur noch fünf Runden lang in der Luft bleibt. Bis zum Bodenkontakt legt der T-Bird noch 15.000 Meter $[(0,75 \times 1.000^2) \div 100]$ zurück.

Dummerweise würde der T-Bird in den Badlands runtergehen. Hinter den Badlands liegt jedoch ein flacher Grasstreifen, also versucht Zak, ein wenig mehr aus dem T-Bird herauszuholen.

Er hat die Fertigkeit Vektorschubmaschinen auf 6 und nimmt zu seiner Steuerprobe drei Würfel aus dem Steuerpool hinzu.

Aufgebrauchter Treibstoffvorrat

Wenn einem Luftfahrzeug der Treibstoffvorrat ausgeht, muss der Pilot eine Crashprobe würfeln, sobald die Geschwindigkeit unter die Mindestgeschwindigkeit fällt. Schafft er die Probe, gelingt dem Piloten eine Notlandung. Das Fahrzeug erleidet 1W6 Stresspunkte und muss sich gegen einen Schaden von 6L wehren. Die Passagiere und die Fracht erleiden allerdings keinen Schaden.

Wenn die Crashprobe scheitert, stürzt das Luftfahrzeug auf der Stelle ab. Wenden Sie den Unfallschaden nach den normalen Regeln an. Wenn Sie den Schaden berechnen, nehmen Sie die Mindestgeschwindigkeit und gehen davon aus, dass das Luftfahrzeug die Distanz zurücklegt, die nach den oben genannten Regeln ermittelt wurde.

Als T-Bird besitzt Grey Ghost in etwa die Aerodynamik eines Backsteins und hat eine Mindestgeschwindigkeit von 600 Metern pro Runde. Die Ausgangsgeschwindigkeit betrug 1.000 Meter pro Runde und der T-Bird hat pro Runde 100 Meter an Geschwindigkeit verloren, was bedeutet, dass Zak vier Runden nachdem der Tank leer ist, eine Crashprobe würfeln muss.



Für diese Probe nimmt Zak vier Würfel aus dem Steuerpool und wirft seine Fertigkeit Vektorschubmaschinen (6) gegen einen Mindestwurf von 4 (die Handlungstufe des T-Birds). Er erzielt vier Erfolge, also landet Grey Ghost mit einem starken Ruck und ohrenbetäubendem Quietschen – sowohl der T-Bird als auch Zak sind ohne Schaden davongekommen.

DROHNEN

Drohnen verbrauchen Treibstoff, solange sie aktiv sind. Verwenden Sie die zweite Wirtschaftlichkeitsstufe deiner Drohne, genannt Stand-by-Faktor, um zu ermitteln, wie viel Treibstoff eine Drohne verbraucht, wenn sie stillsteht.

TREIBSTOFFQUALITÄT

Heutzutage sind nicht alle Treibstoffarten gleich. Benzin gibt es beispielsweise als Normal, Super, Bleifrei. Kerosin gibt es in noch mehr Sorten. Besserer Treibstoff erhöht die Leistungsfähigkeit eines Fahrzeugs und kostet dafür mehr. Qualitativ geringwertiger Treibstoff ist zwar billiger, was aber auf Kosten der Leistungsfähigkeit geht.

Um es einfach zu halten, gibt es Treibstoff bei *Shadowrun* in drei Sorten – Billig, Normal und Premium. Normaler Treibstoff hat keinen Einfluss auf die Fahrzeugleistung oder -betriebskosten (siehe *Instandhaltung und Betriebskosten*, S. 29). Alle Fahrzeuge funktionieren mit normalem Treibstoff, wenn der Charakter keine andere Qualität wählt. Die Auswirkungen von billigem und Premiumtreibstoff entnehmen Sie der Tabelle *Treibstoffeffekte*.

Spielleiter können auch eigene Treibstoffsorten in das Spiel einführen, wenn sie möchten. Um die Auswirkung einer Treibstoffart auf die Betriebskosten und die Wirtschaftlichkeit zu ermitteln, bestimmen sie zunächst die Veränderung der Beschleunigungsstufe. Als Faustregel mag gelten, dass eine Treibstoffsorte die Beschleunigung maximal um 5 erhöhen oder senken sollte.

OPERATIONSKOSTEN

Die Regeln für *Instandhaltung und Betriebskosten* (S. 29) gehen davon aus, dass ein Rigger sein Fahrzeug für „normale“ Shadowruns einsetzt (beispielsweise für einen Einbruch in ein Forschungslabor innerhalb der Grenzen des Seattle-Metropolplexes). Wenn ein Rigger andere Abenteuer unternimmt (z.B. Schmuggeln, Langstreckenoperationen, Schattenhandel in der Denver Front Range Free Zone), können Spieler und Spielleiter die Regel für Operationskosten verwenden, um die Kosten für Instandhaltung, Treibstoff und andere Faktoren zu ermitteln.

In der militärischen Logistik werden die Operationskosten genutzt, um die ungefähren Kosten für Wartung, Treibstoff etc. zu schätzen, und zwar auf Basis der Kilometerleistung. Je mehr Kilometer ein Fahrzeug zurücklegt (durch Missionen, Manöver und Routinestrecken), desto mehr Treibstoff verbraucht es und desto höher

TREIBSTOFFEFFEKTE

Treibstoffqualität

Billig

Effekte

Reduzieren Sie die Betriebskosten um 5 Prozent (die normalen Betriebskosten werden mit 0,95 multipliziert).

Die Beschleunigung sinkt um 2.

Reduzieren Sie die Wirtschaftlichkeit um 10 Prozent (die normale Wirtschaftlichkeit wird mit 0,9 multipliziert)

Premium

Erhöhen Sie die Betriebskosten um 5 Prozent (die normalen Betriebskosten werden mit 1,05 multipliziert).

Die Beschleunigung steigt um 2.

Erhöhen Sie die Wirtschaftlichkeit um 10 Prozent (die normale Wirtschaftlichkeit wird mit 1,1 multipliziert)

Treibstoffart

Beschleunigungsanstieg

Für jeden Anstieg der Beschleunigung um einen Stufenpunkt erhöhen Sie die Betriebskosten um 2 Prozent.

Für jeden Anstieg der Wirtschaftlichkeit um einen Stufenpunkt senken Sie die Wirtschaftlichkeit um 1 Prozent.

Beschleunigungsreduktion

Für jede Senkung der Beschleunigung um einen Stufenpunkt senken Sie die Betriebskosten um 2 Prozent.

Für jede Senkung der Wirtschaftlichkeit um einen Stufenpunkt erhöhen Sie die Wirtschaftlichkeit um 1 Prozent.

ist der Verschleiß. Entsprechend benötigt ein Fahrzeug, das fast nur im Fuhrpark herumsteht, so gut wie gar keinen Treibstoff und einen geringeren Wartungsaufwand.

BERECHNUNG DER OPERATIONSKOSTEN

Um die Operationskosten eines Fahrzeuges zu ermitteln, berechnen Sie zunächst den Basiswert eines Fahrzeuges und seiner Optionen anhand der Preise, die Sie der *Fahrzeugliste* (S. 156) und den Kapiteln *Fahrzeugdesign* (S. 102) und *Fahrzeugmodifikation* (S. 122) entnehmen können. Dividieren Sie den Basiswert (ohne Straßenindex) durch 100.000 und runden das Ergebnis auf das nächste Zehntel ab. Das Ergebnis gibt die Operationskosten eines Fahrzeuges in Nuyen pro Kilometer an.

Um die Operationskosten für ein bestimmtes Abenteuer zu berechnen, multiplizieren Sie die Gesamtzahl an Kilometern, die innerhalb dieses Szenarios gefahren wurden, mit den Operationskosten. Das Ergebnis sind die gesamten Betriebskosten dieses Fahrzeuges für dieses Abenteuer.

OPERATIONSKOSTEN UND REGULÄRE INSTANDHALTUNG

Spielleiter können die regulären Instandhaltungs- und Betriebskostenregeln mit den Regeln für Operationskosten kombinieren, indem sie sich für eine der folgenden Optionen entscheiden.

Aufteilen der Kosten

Um die Kosten aufzuteilen, reduzieren Sie sowohl die monatlichen Betriebskosten als auch die Operationskosten um die Hälfte. Der Charakter entrichtet die Hälfte der normalen Instandhaltungskosten für das Fahrzeug, ganz gleich, ob er das Fahrzeug benutzt oder nicht. Außerdem zahlt er die halben Operationskosten, die in einem Monat entstehen.



Oft genutzte Fahrzeuge

Bei dieser Option verwenden Sie die Operationskosten für Fahrzeuge, die der Charakter regelmäßig benutzt (in jedem Abenteuer). Die regulären Betriebskosten gelten für Fahrzeuge, die der Charakter seltener benutzt (nicht mehr als einmal pro Monat).

Große Kilometerleistung

Bei dieser Option werden die Operationskosten nur dann angesetzt, wenn die Kilometerleistung eines Fahrzeuges oder einer Drohne in einem Abenteuer einen bestimmten Schwellenwert überschreitet. Der Spielleiter bestimmt den Schwellenwert und kann sich dabei an folgendem Richtwert orientieren: 200 Kilometer pro Abenteuer für normale Fahrzeuge, 50 Kilometer pro Abenteuer für Drohnen.

Für die Wartung und Instandhaltung von Fahrzeugen, die diesen Schwellenwert nicht überschreiten, werden die regulären Betriebskosten angesetzt.

QUALITÄTSFAKTOR

Was *Shadowrun*-Charakteren ihre Gaben und Handicaps, ist für Fahrzeuge der Qualitätsfaktor. Er repräsentiert schwer bestimmbare Faktoren bei der Herstellung eines Fahrzeuges – beispielsweise Aufmerksamkeit im Detail, Controlling-Maßnahmen und professionelle Arbeit. Diese Faktoren haben einen Einfluss auf den Kaufpreis, die Leistung, die Haltbarkeit und die Wartungskosten. Qualitätsfaktoren, die eine erhöhte Leistungsfähigkeit bewirken, erhöhen auch den Preis. Andere Faktoren senken den Preis, aber dafür auch die Fahrzeugleistung.

Spieler wählen Qualitätsfaktoren während des Fahrzeugdesigns (siehe *Fahrzeugdesign*, S. 102). Der Qualitätsmodifikator wird zu dem Preisfaktor addiert, der zur Bestimmung des endgültigen Fahrzeugpreises verwendet wird (siehe *Bestimmung des Fahrzeugpreises*, S. 113). Ein Fahrzeug kann keinen Qualitätsfaktor mit einem negativen Qualitätsmodifikator wählen, wenn der Preisfaktor dadurch unter 0,1 fallen würde.

KOMPLEXER AUFBAU

Modifikator: -0,30

Fahrzeuge mit einem komplexen Aufbau haben einen komplexen Motoraufbau, was Arbeiten an dem Fahrzeug erschwert.

Charaktere, die an einem solchen Fahrzeug Arbeiten durchführen, erhalten einen Modifikator von +2 auf alle Bauen/Reparieren-Proben.

MONTAGSMODELL

Modifikator: -0,15 pro Stufe (maximal 4 Stufen)

Ein Montagmodell ist schlecht konstruiert, schlampig gebaut und die Betriebskosten sind höher als sein Wert.

Für jeweils einen Stufenpunkt erhöhen sich die Betriebskosten des Fahrzeugs um 25 Prozent. Weitere Informationen über *Instandhaltung und Betriebskosten* finden Sie auf S. 29.

OPTIMIERTER AUFBAU

Modifikator: +0,25

Ein Fahrzeug mit einem optimierten Aufbau hat einen gut durchdachten Motor und Chassis, was Arbeiten an dem Fahrzeug erleichtert.

Charaktere, die an einem solchen Fahrzeug arbeiten, erhalten einen Modifikator von -1 auf alle Bauen/Reparieren-Proben.

PRACHTEXEMPLAR

Modifikator: +0,10 pro Stufe (maximal 3 Stufen)

Ein Prachtexemplar wurde mit einem Blick fürs Detail und einem hohen Maß an Professionalität hergestellt. Die Einzelteile sind allesamt Qualitätsarbeit und das Fahrzeug läuft besser, hat weniger Verschleiß und niedrigere Betriebskosten als vergleichbare Fahrzeuge seiner Art.

Für jede Stufe reduzieren Sie die Betriebskosten um 20 Prozent. Weitere Informationen über *Instandhaltung und Betriebskosten* finden Sie auf S. 29.

PROTOTYP/GEBRAUCHTWAGEN

Modifikator: -0,60

Ein Prototyp ist ein Fahrzeug, das für experimentelle Zwecke gebaut wurde. Aus diesem Grund bietet es zahlreiche unerwartete Überraschungen, die man erst entdeckt, wenn sie auftreten. Auch ein Gebrauchtwagen kann verborgene Macken haben, die bei einer ersten Inspektion oder Testfahrt noch nicht auftreten.

Ein Prototyp/Gebrauchtwagen beginnt mit 1W6 verborgenen Stresspunkten. Diese Stresspunkte werden erst enthüllt, wenn sie sich auf die Fahrzeugleistung auswirken (wenn ein Charakter das Fahrzeug über Limit beansprucht oder die Stressprobe der Eins ihr schreckliches Haupt erhebt). Spielleiter können die Stresspunkte relativ schnell aufdecken oder damit warten, bis sich im Laufe eines Abenteuers eine günstige Gelegenheit bietet. Sobald sie aufgedeckt wurden, werden die verborgenen Stresspunkte zu den regulären Stresspunkten addiert und können nach den normalen Regeln beseitigt werden (siehe *Stress*, S. 62).

SICHERHEITSMODELL

Modifikator: +0,15

Ein Sicherheitsmodell verfügt über zusätzliche Sicherheitsverfahren, die Passagieren bei einem Unfall zusätzlichen Schutz bieten.

Fahrzeuginsassen in einem Sicherheitsmodell erhalten einen Mindestwurfmodifikator von -1 für Widerstandsproben gegen Schaden durch einen Unfall oder Aufprall. Dieser Modifikator kommt nicht zum tragen, wenn das Fahrzeug selbst Schaden erleidet oder wenn Passagiere Schaden durch Waffen widerstehen müssen.

SICHERHEITSMÄNGEL

Modifikator: -0,15

Ein Fahrzeug mit Sicherheitsmängeln verfügt lediglich über unterdurchschnittliche Sicherheitsmaßnahmen für die Fahrgäste, weil der Hersteller in diesem Bereich gespart hat, um so die Kosten möglichst niedrig zu halten.

Fahrzeuginsassen in einem Fahrzeug mit Sicherheitsmängeln erhalten einen Mindestwurfmodifikator von +1 auf Schadenswiderstandsproben bei Unfällen oder Kollisionen.

Dieser Modifikator kommt nicht zum tragen, wenn das Fahrzeug selbst Schaden erleidet oder wenn Passagiere Schaden durch Waffen widerstehen müssen.

SPEZIALANFERTIGUNG

Modifikator: -0,20

Spezialanfertigungen sind Fahrzeuge mit einem speziellen Aufbau und Chassis. Aus diesem Grund ist es schwieriger, nachträglich Fahrzeugoptionen hinzuzufügen. Verdoppeln Sie die Komponentenkosten und den Grundzeitraum für alle nachträglich hinzugefügten Fahrzeugmodifikationen bei Spezialanfertigungen.

STABILITÄT

Modifikator: +0,50 pro Stufe (maximal 2 Stufen)

Stabilität bedeutet, dass ein Fahrzeug solide gebaut wurde und extreme Belastung relativ gut verkraften kann.

Für jeden Stufenpunkt erhält das Fahrzeug einen Modifikator von -1 auf alle Stressproben (siehe *Stress*, S. 62).

STÖRANFÄLLIGKEIT

Modifikator: -0,50 pro Stufe (maximal 2 Stufen)

Ein störanfälliges Fahrzeug reagiert empfindlich auf Überbeanspruchung und bricht leicht zusammen.

Für jede Stufe Störanfälligkeit erleidet das Fahrzeug einen Modifikator von +1 auf alle Stressproben (siehe *Stress*, S. 62).

SUBSYSTEMSCHADEN

Jedes Mal, wenn ein Fahrzeug Schaden erleidet, können ein oder auch mehrere Subsysteme beschädigt werden. Das Verfahren zur Bestimmung von Subsystemschaden ähnelt den Regeln zur Ermittlung von Verletzungseffekten (siehe S. 138, *M&M 3.01D*).

Um zu bestimmen, ob es zu einem Subsystemschaden kommt, vergleichen Sie das höchste Würfelergbnis bei der Schadenswiderstandsprobe mit der Anzahl der Schadenskästchen, die das Fahrzeug durch den Angriff erlitten hat. Wenn das Würfelergbnis mindestens der Anzahl der Schadenskästchen entspricht, konnte ein Subsystemschaden vermieden werden. Ist das höchste Würfelergbnis kleiner als die Anzahl der Schadenskästchen, subtrahieren Sie die Anzahl der Schadenskästchen von dem Würfelergbnis und teilen das Resultat durch 2 (abrunden). Die endgültige Zahl gibt an, wie viele Subsysteme beschädigt wurden.

Für jedes beschädigte Subsystem werfen Sie 1W6 und konsultieren die Tabelle 1 in der Tabelle *Subsystemschaden* (siehe S. 78), oder wählen Sie einfach eine Kategorie aus Tabelle 1. Als Nächstes konsultieren Sie die entsprechende Tabelle und werfen die angegebene Anzahl Würfel, um das beschädigte Subsystem zu bestimmen (der Spielleiter kann natürlich auch ein Subsystem auswählen). Wenn das beschädigte Fahrzeug nicht über das Subsystem verfügt, betrachten Sie dies als „kein Subsystemschaden“ oder würfeln erneut.

Schließlich werfen Sie 1W6 und konsultieren Tabelle 8 (S. 79), um das Ausmaß des Schadens an dem Subsystem zu bestimmen. Beschreibungen der Schäden finden Sie unter *Hinweise zu Subsystemschäden*, S. 78. Systeme, die dort nicht aufgeführt sind, tauchen an anderen Stellen dieses Buches auf.

Designoptionen können nicht beschädigt werden.

SUBSYSTEMSCHADEN

Tabelle 1: Systemkategorie

1W6	Kategorie	Tabelle
1	Fahrzeugelektronik	Tabelle 2
2	Fahrzeugsteuerung	Tabelle 3
3	Komponente	Tabelle 4
4	Waffensysteme	Tabelle 5
5	Motor	Tabelle 6
6	Chassis	Tabelle 7

Tabelle 2: Fahrzeugelektronik

1W6	Kategorie
1	ECM
2	ECCM
3	Sensorsysteme
4	Andere Fahrzeugelektronik oder neuer Wurf auf dieser Tabelle
5	ECD
6	ED

Tabelle 3: Fahrzeugsteuerung

1W6	Kategorie
1	Riggeradapter
2	AutoNav
3	Fernsteuerungsverbindung
4	Handling
5	Drive-by-Wire-System
6	Andere Fahrzeugsteuerung oder neuer Wurf auf dieser Tabelle

Tabelle 4: Komponente

2W6	Kategorie
2	APPS
3	Amphibiensystem
4	Diebstahlsicherung
5	Kommunikationssystem
6	Drohnenhalterung
7	Enviroseal
8	Externes Frachtgestell
9	Lebenserhaltung
10	Scheinwerfer
11	Spielleiter bestimmt <i>beliebiges</i> Fahrzeugteil oder wirft erneut auf Tabelle 1
12	Würfeln Sie zweimal auf Tabelle 1

Tabelle 5: Waffensysteme

1W6	Kategorie
1-2	Geschützturm
3-4	Fahrzeugwaffe
5-6	Zielerfassungssystem

HINWEISE ZU SUBSYSTEMSCHÄDEN

Extremer Rumpfschaden: Der Angriff hat einen strukturellen Schwachpunkt im Chassis des Fahrzeuges erwischt. Bei einem Leichten Schaden reduzieren Sie die Rumpfstufe um 1 (Fahrzeuge mit einer Rumpfstufe von 1 erleiden keinen Schaden). Bei einem Mittleren Schaden reduzieren Sie die Rumpfstufe um die Hälfte (aufrunden). Bei einem Schweren Schaden sinkt die Rumpfstufe auf ein Drittel des ursprünglichen Wertes (aufrunden). Bei einem tödlichen Schaden wird das Chassis völlig zerstört und es kommt automatisch zu einem Unfall.

Die Basiskosten für die Reparatur des Fahrzeuges hängen vom Schadensniveau ab:

Schadensniveau	Basiskosten
Leicht	Urspr. Fahrzeugpreis x 0,1
Mittel	Urspr. Fahrzeugpreis x 0,2
Schwer	Urspr. Fahrzeugpreis x 0,4
Tödlich	Urspr. Fahrzeugpreis x 0,6

Panzerbrechender Treffer: Der Angriff senkt die Effektivität der Fahrzeugpanzerung. Leichter Schaden reduziert die Panzerung um einen Punkt, Mittlerer Schaden um drei Punkte, Schwere Schaden um sechs Punkte und Tödlicher Schaden um zehn Punkte. Panzerungspunkte, die auf diese Weise verloren gehen, sind vernichtet und können nur durch ein Ersetzen der Panzerung wiederhergestellt werden.

Beachten Sie, dass sich diese Regel von den Panzerungsregeln im *Arsenal 2060* (S. 126) unterscheidet. Wenn der Spielleiter möchte, können beide Regeln nebeneinander angewendet werden.

Motortreffer: Der Angriff beschädigt den Motor, wodurch die Beschleunigungs-, die Geschwindigkeits- und die Laststufe sinken. Bei einem Leichten Schaden multiplizieren Sie diese Stufen mit 0,9 und runden ab, um die neuen Stufen zu ermitteln. Bei einem Mittleren Schaden multiplizieren Sie diese Stufen mit 0,7 und runden ab, um die neuen Stufen zu ermitteln. Bei einem Schweren Schaden multiplizieren Sie diese Stufen mit 0,4 und runden ab, um die neuen Stufen zu ermitteln. Wenn der Motor einen Tödlichen Schaden erleidet, fällt er aus. Das Fahrzeug wird langsamer (pro Kampfrunde um die zweifache Beschleunigungsstufe) und der Fahrer muss eine Crashprobe würfeln.

Die Basiskosten für die Reparatur des Motors hängen vom Schadensniveau ab:

Schadensniveau	Reparatur-Basiskosten für den Motor
Leicht, Mittel	(Fahrzeugbasispreis + Motortuning-Kosten) x 0,3
Schwer, Tödlich	(Fahrzeugbasispreis + Motortuning-Kosten) x 0,6



Tank: Der Angriff hat das Treibstoffsystem getroffen. Bei einem Leichten Schaden multiplizieren Sie den Treibstoff, der sich zur Zeit im Tank befindet, mit 0,01. Das Ergebnis ist die Menge an Treibstoff, die pro Runde aus dem Tank entweicht. Bei einem Mittleren Schaden verwenden Sie einen Multiplikator von 0,05, bei einem Schweren Schaden einen Multiplikator von 0,1. Wenn der Tank einen Tödlichen Schaden erleidet, reißt er auseinander und der Fahrer muss eine Crashprobe würfeln. (Spielleiter mit einer pyromanischen Veranlagung können auch eine Probe würfeln, um festzustellen, ob der Tankschaden zu einem Kabelbrand oder zu einer Treibstoffexplosion führt.)

Schadensniveau Reparatur-Basiskosten

Leicht, Mittel	Ursprünglicher Fahrzeugpreis x 0,1
Schwer, Tödlich	Ursprünglicher Fahrzeugpreis x 0,3

Handling: Der Angriff trifft den Primärschaltkreis des Steuerungssystems. Erhöhen Sie das Handling des Fahrzeuges bei einem Leichten Schaden um 1, bei einem Mittleren Schaden um 2 und bei einem Schweren Schaden um 3. Wenn das Handling einen Tödlichen Schaden erleidet, versagt die Steuerung komplett und es kommt automatisch zu einem Unfall.

Fahrgastzelle: Durch den Angriff fliegen Splitter durch die Fahrgastzelle. Inzwischen müssen eine Schadenswiderstandsprüfung gegen Körperlichen Schaden werfen. Das Powerniveau entspricht dem halben Powerniveau des Fahrzeugangriffes, abgerundet (nach Reduzierung durch die Panzerung). Das Schadensniveau entspricht dem Resultat des Wurfes auf Tabelle 8.

Riggerkontrollen: Der Angriff unterbricht Verbindungen in der Riggerkontroll-Hardware und erzeugt einen ASIST-Rückschlag. Der Rigger muss einen Widerstandswurf gegen Körperlichen Schaden ablegen. Das Powerniveau entspricht dem Powerniveau des Fahrzeugangriffes (nach Reduzierung durch die Panzerung). Das Schadensniveau entspricht dem Resultat des Wurfes auf Tabelle 8.

Zielerfassungssystem: Der Angriff beschädigt wichtige Sensoren oder elektronische Komponenten, die das Zielerfassungssystem steuern. Raketen, sensorgestützte Waffensysteme und Smartwaffen erhalten einen Modifikator, dessen Höhe sich nach den Richtlinien in Tabelle 8 bemisst. Wenn das Zielerfassungssystem einen Tödlichen Schaden erleidet, kann das Fahrzeug keine Ziele mehr erfassen und keine Smartwaffen mehr abfeuern. Es kann nur noch einfache Raketen, Kanonen oder Feuerwaffen aktivieren.

Der Grundzeitraum für die Reparatur des Zielerfassungssystems wird wie folgt berechnet: Ursprüngliche Kosten des Sensorsystems x 0,10 x Zahl der Schadenskästchen.

SUBSYSTEMSCHADEN (FORTSETZUNG)

Tabelle 6: Motor

1W6	Kategorie
1	GridLink
2	Turbolader/Supraleitantrieb
3	Motortreffer
4	Motortuning-Teile
5	Nitro-Injektor
6	SunCell

Tabelle 7: Chassis

1W6	Kategorie
1	Tank
2	Fahrgastzelle
3	Extremer Rumpfschaden
4	Panzerbrechender Treffer
5	Würfeln Sie erneut auf Tabelle 1
6	Würfeln Sie zweimal auf Tabelle 1

Tabelle 8: Ausmaß des Schadens

1W6	Kategorie
1-2	Leichter Schaden. Das beschädigte Subsystem funktioniert mit reduzierter Effizienz. Reduzieren Sie einen Bonus oder Extrawürfel, den das beschädigte Subsystem bietet, um 1. (Wenn es keinen Bonus oder Zusatzwürfel gibt, erhöhen Sie den Mindestwurf für Erfolgsproben dieses Systems um +1.)
3-4	Mittlerer Schaden. Das beschädigte Subsystem ist erheblichen Fehlfunktionen ausgesetzt. Reduzieren Sie einen Bonus oder die Anzahl der Zusatzwürfel, die das beschädigte Subsystem bietet, um die Hälfte. (Wenn es keinen Bonus oder Zusatzwürfel gibt, erhöhen Sie den Mindestwurf für Erfolgsproben dieses Systems um +3.)
5	Schwerer Schaden. Das beschädigte System ist außer Betrieb, kann allerdings repariert werden.
6	Tödlicher Schaden. Das beschädigte System ist irreparabel zerstört und kann nur noch ausgetauscht werden.

Geschützturm: Der Angriff beschädigt den Servomechanismus eines Geschützturmes (wenn das Fahrzeug mehrere Geschütztürme hat, kann der Spielleiter einen der Türme auswählen). Waffen, die von diesem Turm abgefeuert werden, unterliegen einem Modifikator, der sich nach den Richtlinien in Tabelle 8 bemisst. Wenn der Geschützturm einen Tödlichen Schaden erleidet, kann er nicht mehr bewegt und auch nicht aktiviert werden.

Balthazar flüchtet mit seinem Saab Dynamite (Rumpf 3) von dem Schauplatz eines verpatzten Shadowruns. Bevor er sich aus dem Staub machen kann, erwischt ein Gardist sein Auto mit einem Sturmgewehr und fügt dem Saab einen Schaden von



4T zu. Balthazar wirft die drei Rumpfwürfel seines Saabs, um den Schaden abzuwehren, und erzielt 1, 4 und 4. Das genügt, um den Schaden auf Schwer zu senken, doch es kommt zu einem Subsystemschaden.

Balthazars Mindestwurf, um Schaden an einem Subsystem zu vermeiden, betrug 6 (die Anzahl der Schadenskästchen). Sein höchstes Würfelerggebnis war 4, also erleidet ein Subsystem einen Schaden ($6 - 4 = 2$; $2 \div 2 = 1$).

Der Spielleiter wirft 1W6 und erzielt eine 1 – Fahrzeugsteuerung (Tabelle 1). Er wirft nun auf Tabelle 3 und erzielt eine 4 – Handling. Er geht zu Tabelle 8 und wirft mit 1W6 eine 3 – Mittlerer Schaden. Als er anschließend den Hinweis zu einem Subsystemschaden an dem Handling liest, stellt er fest, dass ein Mittlerer Handlingschaden die Handlungstufe um 2 erhöht. Der Spielleiter erzählt Balthazar, dass der Gardist ein Steuerungsinterface erwischt hat und das Auto schwerfällig auf Richtungsänderungen reagiert.

REPARATUR VON SUBSYSTEMEN

Für die Reparatur von Modifikationen und Komponenten verwenden Sie mit Ausnahme der folgenden Hinweise die normalen Reparaturregeln.

Um die Kosten für die Ersatzteile zu bestimmen, multiplizieren Sie die Anzahl der Schadenskästchen mit 0.5. Anschließend multiplizieren Sie das Resultat mit den Kosten der defekten Modifikation bzw. Komponente.

Der Mindestwurf für die Reparaturprobe hängt entsprechend den Standardregeln von dem Schadensniveau ab (L, M, S oder T). Der Grundzeitraum ist identisch mit dem Grundzeitraum für die Installation der Modifikation oder Komponente.

Nähere Informationen zu den Kosten von Modifikationen und Komponenten sowie den Grundzeiträumen finden Sie in dem Kapitel *Fahrzeugmodifikation*, S. 122.

ALTERNATIVE FAHRZEUGKAMPFREGELN

Es folgen einige optionale Regeln zur Ergänzung der im *Shadowrun*-Grundregelwerk dargestellten Regeln für den Fahrzeugkampf (S. 138, SR3.01D).

FAHRZEUGE UND NORMALER KAMPF

Unter bestimmten Bedingungen ist es einfacher, ein Fahrzeug als Nichtspielercharakter (NSC) zu betrachten und normale Kampfregeln zu verwenden, als einen Kampf nach den Regeln für Fahrzeugkämpfe abzuwickeln. Dies gilt besonders in Situationen, in denen in einen Kampf mehr Fußgänger als Fahrzeuge verwickelt sind (wenn beispielsweise zwei Kampfdrohnen einem Runnerteam Feuerschutz geben).

Um Fahrzeuge als NSCs zu behandeln, müssen ihre Bewegungsraten ermittelt werden. Die normale Bewegungsrate eines Fahrzeuges entspricht seiner Beschleunigung. Die Laufgeschwindigkeit wird ermittelt, indem man die Geschwindigkeit durch die Handlungstufe dividiert (und das Ergebnis abrundet). Die Laufgeschwindigkeit muss mindestens doppelt so

hoch sein wie die Gehgeschwindigkeit. Ein Fahrzeug kann sich in einer Kampfrunde auch schneller als mit der Laufgeschwindigkeit fortbewegen, und zwar mit einer maximalen Bewegungsrate gleich der Geschwindigkeit. Hierfür muss dem Fahrer eine Fahrzeugprobe gelingen, für die er eine komplexe Handlung aufwenden muss.

Im Fernkampf folgen Fahrzeuge den normalen Regeln für Fahrzeuggeschütze. Ein Rigger, der ein Fahrzeug steuert oder eine Drohne direkt steuert, kann mit seinem Steuerpool auch eine Ausweichen-Probe würfeln. Wenn eine Drohne oder ein Fahrzeug nicht direkt von einem eingestöpselten oder verriggeten Charakter gesteuert wird, ist diese Ausweichen-Probe nicht möglich. Roboter können ihren Lernpool zum Ausweichen verwenden, wenn sie dazu programmiert wurden, Gefahren zu erkennen und auszuweichen.

Wenn ein Fahrzeug keine mechanischen Arme oder Beine hat (siehe S. 66), kann es auch keine Nahkampfangriffe durchführen (wenn man einmal von einem Rammangriff absieht). Charaktere können jedoch ihre Nahkampfwaffen gegen Fahrzeuge (und Fahrzeuginsassen) einsetzen, wenn sie nahe genug herankommen. Da Fahrzeuge selbst keinen Gegenangriff durchführen können, bekommen sie die volle Wucht des Angriffes zu spüren. Es gelten allerdings die normalen Regeln für Fahrzeugschaden durch Nahkampfwaffen.

Bei diesem System benutzen die Fahrzeuge keinen Manöverwert. Bis auf Rammen (siehe S. 143, SR3.01D) können sie auch keines der Fahrzeugmanöver ausführen, die im *Shadowrun*-Grundregelwerk aufgeführt sind. Wenn sich ein Fahrzeug einem anderen Fahrzeug



auf Kontaktreichweite nähern kann, kann es eine Rammprobe würfeln. Modifikatoren auf Grund des Manöverwertes und der Geschwindigkeit sollten allerdings unter diesen Bedingungen ignoriert werden. Charaktere und Fahrzeuge, die Ziel eines Rammgriffes werden, können versuchen, dem Angriff auszuweichen. Berechnen Sie den Schaden auf dieselbe Weise wie Fahrzeugschaden durch Aufprall (S. 145, SR3.01D) und verwenden Sie die Bewegungsrate als Geschwindigkeit.

Alle anderen Fahrzeughandlungen (Sensornaben, Elektronische Kriegsführung und so weiter) können nach den normalen Regeln abgewickelt werden.

ALTERNATIVE REGELN ZU RAMM- UND AUFPRALLSCHADEN

Alternativ zu den im *Shadowrun*-Grundregelwerk aufgeführten Regeln Ramm- und Aufprallschaden können auch die folgenden Regeln verwendet werden. Diese Regeln berücksichtigen insbesondere die unterschiedliche Masse der beteiligten Fahrzeuge. Sie ergänzen die Regeln in den Abschnitten *Rammen* (S. 143, SR3.01D), *Fahrzeugschaden durch Aufprall* (S. 145, SR3.01D) und *Kollision mit Fußgängern* (S. 148, SR3.01D).

Die Rammprobe

Die Probe, die für das Rammen erforderlich ist, ist identisch mit der auf S. 143 des SR3.01D aufgeführten Regel. Es gelten alle relevanten Modifikatoren aus der Tabelle *Modifikatoren für Rammversuche* (S. 143, SR3.01D).

Richtung der Kollision

Die Richtung des Stoßes kann eine erhebliche Wirkung auf den Schaden und die Geschwindigkeit haben. Wenn es zu einer Kollision kommt, bestimmen Sie zunächst die Richtung der Kollision: Vorne, Hinten, Seite oder T-Treffer. Wenn der Charakter ein Fahrzeug aus einer bestimmten Richtung rammen möchte, muss er sich zunächst in Position manövrieren (siehe S. 142, SR3.01D).

Vorne: Die Fahrzeuge fahren frontal aufeinander zu und prallen direkt oder fast vorne aufeinander.

Hinten: Beide Fahrzeuge fahren in dieselbe Richtung. Das hintere Fahrzeug ist schneller und rammt das vordere Fahrzeug.

Seite: Beide Fahrzeuge bewegen sich in etwa Seite an Seite in dieselbe oder entgegengesetzte Richtung und kollidieren seitlich.

T-Treffer: Die Fahrzeuge kollidieren im 90-Grad-Winkel und bilden eine „T-Formation“.

Fahrzeugschaden durch Aufprall

Bei diesem System hängt der Aufprallschaden von zwei Faktoren ab, nämlich von der relativen Geschwindigkeit der beiden Objekte zueinander und der unterschiedlichen Masse.

Das Grundsadensniveau wird für beide Fahrzeuge getrennt berechnet und hängt von einem Vergleich der beiden Rumpfstufen ab. Setzen Sie das Rumpfattribut eines Fahrzeuges jeweils in Relation zu dem Rumpfattribut des anderen Fahrzeuges und konsultieren Sie

SCHADENSNIVEAU EINES AUFPRALLS

Rumpfattribut des Fahrzeuges ist:

zweimal so hoch wie die Rumpfstufe des anderen Fahrzeuges
höher als die Rumpfstufe des anderen Fahrzeuges
identisch mit der Rumpfstufe des anderen Fahrzeuges
kleiner als die Rumpfstufe des anderen Fahrzeuges

Schadensniveau

Leicht (L)
Mittel (M)
Schwer (M)
Tödlich (T)

POWERNIVEAU EINES AUFPRALLS

Richtung der Kollision

Vorne
Hinten
Seite
T-Treffer

Powerniveau

(Kombinierte Geschwindigkeit beider Fahrzeuge) ÷ 10
(Differenz der Geschwindigkeit beider Fahrzeuge) ÷ 10
(Höhere Geschwindigkeit ÷ 2) ÷ 10
(Geschwindigkeit des rammenden Fahrzeuges) ÷ 10

GESCHWINDIGKEITSVERÄNDERUNG DURCH EINEN AUFPRALL

Richtung der Kollision

Vorne

Hinten

Seite
T-Treffer

Geschwindigkeitsveränderung

Wenn beide Fahrzeuge überleben oder zerstört werden, wird die Geschwindigkeit bei beiden auf 0 gesenkt. Wird eines der Fahrzeuge zerstört, sinkt die Geschwindigkeit des siegreichen Fahrzeuges um die Geschwindigkeit des zerstörten Fahrzeuges.

Addieren Sie die Geschwindigkeit beider Fahrzeuge und dividieren Sie das Ergebnis durch 2.

Beide Fahrzeuge behalten ihre Geschwindigkeit bei. Die Geschwindigkeit beider Fahrzeuge sinkt um die Hälfte (abrunden).

die Tabelle *Schadensniveau eines Aufpralls*. Fahrzeuge mit einem Rumpfattribut von 0 werden behandelt, als hätten sie einen Rumpfwert von 0,5.

Das Powerniveau des Aufpralls basiert auf der Geschwindigkeit des Fahrzeuges bzw. der Fahrzeuge sowie der Richtung der Kollision. Die Tabelle *Powerniveau eines Aufpralls* gibt an, wie die effektive Geschwindigkeit ermittelt wird. Um das Powerniveau zu bestimmen, wird die Geschwindigkeit durch 10 geteilt (aufrunden).

Schadenswiderstandspen werden normal abgewickelt; Charaktere können zu diesen Proben Würfel aus dem Steuerpool hinzuziehen, wenn sie wollen.

Twitch rast auf seiner BMW Blitzen durch die Straßen Rents und versucht, die Polizei abzuschütteln. Plötzlich rammt ihn ein Lone Star Citymaster von hinten! Der Spielleiter bestimmt, dass der Citymaster das Motorrad von hinten rammt. Der Fahrer des Citymasters schafft die Rammprobe.

Der Citymaster hat Rumpf 5 und eine aktuelle Geschwindigkeit von 120 Metern pro Kampfrunde. Twichts Blitzen hat Rumpf 2 und eine Geschwindigkeit von 80 Metern pro Kampfrunde. Für eine Kollision von hinten beläuft sich das Powerniveau auf die Geschwindigkeitsdifferenz (120 - 80 = 40), geteilt durch 10 (40 ÷ 10 = 4). Das Schadensniveau für die Blitzen beträgt T, da die Rumpfstufe der Blitzen kleiner ist als die des Citymasters. Der Citymaster wird einem Schadensniveau von L ausgesetzt, da seine Rumpfstufe mehr als zweimal so hoch ist wie die

der Blitzen. Die Blitzen erleidet also einen Schaden von 4T, während der Citymaster einem Schaden von 4L ausgesetzt ist.

Wenn der Aufprall von vorne geschehen wäre, hätte das Powerniveau die kombinierte Geschwindigkeit ($120 + 80 = 200$), geteilt durch 10 ($200 \div 10 = 20$) betragen. In diesem Fall hätte sich die Blitzen gegen einen Schaden von 20T wehren müssen, der Citymaster gegen einen Schaden von 20L.

Ausgang des Aufpralls

Abgesehen von dem Fahrzeugschaden und dem potentiellen Schaden der Fahrer bzw. Fahrzeuginsassen (siehe S. 147, SR3.01D) müssen beide Fahrzeuge sofort eine Crashprobe bestehen, die durch den Schaden an Fahrer und Fahrzeug modifiziert wird (siehe S. 147, SR3.01D). Darüber hinaus wird die Geschwindigkeit reduziert (siehe Tabelle *Geschwindigkeitsveränderung durch einen Aufprall*, S. 81).

Twitch überlebt den Aufprall des Citymasters, doch die Geschwindigkeit beider Fahrzeuge wird reduziert. Da es sich um eine Kollision von hinten handelt, wird die Geschwindigkeit beider Fahrzeuge angeglichen. Beide Fahrzeuge fahren nun mit einer Geschwindigkeit von 100 Metern pro Kampfrunde ($120 + 80 = 200$, $200 \div 2 = 100$).

Wände und Barrieren

Wenn ein Fahrzeug mit einer Wand, einer Barriere oder einem ähnlichen Objekt kollidiert, geht man bei der effektiven Geschwindigkeit von der Höchstgeschwindigkeit (bei einem Aufprall von vorne oder einem T-Aufprall) oder der halben Geschwindigkeit (bei seitlichen Kollisionen) aus. Berechnen Sie das Powerniveau wie folgt:

$\text{Powerniveau} = \text{Rumpfstufe} + \text{Panzerung} + (\text{effektive Geschwindigkeit} \div 10)$

Merken Sie sich das Powerniveau und konsultieren Sie die Tabelle *Effekte auf Barrieren* (S. 124, SR3.01D). Wenn das Fahrzeug ein Loch aufreißt, das groß genug ist, damit das Fahrzeug hindurchpasst, durchbricht das Fahrzeug die Barriere. Reduzieren Sie die Geschwindigkeit um die zehnfache Barrierenstufe.

Wenn das Fahrzeug kein Loch in die Wand reißt oder das Loch nicht groß genug ist, kommt es zu einem völligen Halt, ähnlich wie bei einem Aufprall von vorne oder einem T-Aufprall. Bei seitlichen Treffern wird die Geschwindigkeit des Fahrzeuges um die zehnfache Barrierenstufe reduziert.

Das Fahrzeug muss sich auf jeden Fall gegen einen Schaden zur Wehr setzen. Um den Aufprallschaden zu ermitteln, teilen Sie die Barrierenstufe durch 4 und verwenden Sie das Resultat als relative Rumpfstufe auf der Tabelle *Schadensniveau eines Aufpralls* (S. 81). Das Powerniveau erhält man, indem man die effektive Geschwindigkeit durch 10 teilt.

Nun muss das Fahrzeug noch eine Crashprobe bestehen.

Twitch beschließt, dass es höchste Zeit ist, den Citymaster abzuschüttelein, und beschließt, durch ein Einkaufszentrum zu brettern. Als Eingang möchte er das Glasfenster eines kleinen Ladens benutzen (Barrierenstufe 2). Der wütende Fahrer des Citymasters fährt hinter der Blitzen her und muss durch eine niedrige Mauer eines kleinen Ziergartens (Barrierenstufe 12) hindurch, um in die Eingangshalle zu gelangen. Beide Fahrzeuge fahren frontal auf die Hindernisse zu, was für beide Fahrzeuge einen Aufprall von vorne bedeutet – ihre effektive Geschwindigkeit beträgt somit 100 Meter pro Kampfrunde.

Twitchs Blitzen trifft das Glas mit einem Powerniveau von 12 (Rumpfstufe 2 + Panzerung 0 + [Geschwindigkeit 100 ÷ 10]). Der Spielleiter konsultiert die Barriertabelle und stellt fest, dass das Powerniveau von 12 den Faktor 1 (die halbe Barrierenstufe) um das 11-fache überschreitet, wodurch die Barrierenstufe effektiv auf 0 gesenkt wird. Das Fenster zerspringt in tausend Splitter und Twitch rast hindurch.

Die Blitzen erleidet einen Schaden mit einem Powerniveau von 10 (Geschwindigkeit 100 ÷ 10) und einem Schadensniveau von Leicht (die Rumpfstufe der Blitzen von 2 ist mehr als zweimal so hoch wie die effektive Rumpfstufe der Barriere von 0,5 [$2 \div 4$]). Die Geschwindigkeit der Blitzen wird um 20 (Barrierenstufe 2×10) auf 80 gesenkt. Twitch hat Glück und schafft auch die Crashprobe.

Der Citymaster trifft die Mauer mit einem Powerniveau von 25 (Rumpfstufe 5 + Panzerung 10 + [Geschwindigkeit 100 ÷ 10]). Dieses Powerniveau überschreitet die halbe Barrierenstufe von 6 um das Vierfache – die Barrierenstufe der Mauer sinkt um 4 auf 8 und der Citymaster reißt ein Loch mit einem Durchmesser von zwei Metern in die Mauer. Der Spielleiter entscheidet, dass das Loch für den Citymaster nicht breit genug ist, der folglich in der zerschmetterten Mauer hängen bleibt.

Der Citymaster erleidet einen Schaden mit einem Powerniveau von 10 (Geschwindigkeit 100 ÷ 10) und einem Schadensniveau von Mittel (seine Rumpfstufe von 5 ist höher als die effektive Rumpfstufe der Mauer von 3 [$12 \div 4$]). Selbst wenn der Citymaster die Crashprobe schafft, sieht es ganz danach aus, als könnte sich Twitch aus dem Staub machen.

Kollisionen mit Fußgängern

Wenn ein Fahrzeug mit einem Metamenschen oder Critter kollidiert, hat der Fußgänger für die Ermittlung der Auswirkungen eine effektive Rumpfstufe von 1. Wenn die Konstitutionsstufe des Fußgängers 8 oder höher ist, gehen Sie von einem effektiven Rumpfattribut von 2 aus. Ansonsten ermitteln Sie den Schaden entsprechend den Regeln, die in *Fahrzeugschaden durch Aufprall* (S. 81) dargestellt werden.

Fahrzeuge müssen keine Crashprobe ablegen, nachdem sie einen Fußgänger gerammt haben. In einer Kampfrunde kann ein Fahrzeug eine Anzahl Fußgänger gleich seinem Rumpfattribut rammen.

Als Twitch glaubt, aus dem größten Drek raus zu sein, läuft ihm ein unaufmerksamer Fußgänger ins Motorrad. Der Spielleiter bestimmt, dass es sich um eine Kollision von vorne handelt, also beläuft sich das Powerniveau auf 8 (Geschwindigkeit der Blitzen von 80, geteilt durch 10; der Fußgänger hat eine Geschwindigkeit von 0). Die Blitzen hat eine Rumpfstufe von 2, die effektive Rumpfstufe des Fußgängers beträgt 1, also wird das Motorrad einem Schadensniveau von Leicht ausgesetzt, der Fußgänger einem Schadensniveau von Tödlich.

Wenn der Fußgänger einen Tödlichen Schaden erleidet (und Twitch nicht stürzt), überrollt Twitch den Fußgänger und fährt weiter. Andernfalls kommt die Blitzen zu einem abrupten Halt.

ALTERNATIVE REGELN FÜR SENSORPROBEN

Wenn es dem Spielleiter zu umständlich ist, den Unterschied zwischen aktiven und passiven Sensorproben zu beachten (siehe S. 135, SR3.01D), oder wenn der Spielleiter der Ansicht ist, dass für aktive Sensorproben nicht genügend Würfel zur Verfügung stehen, steht es ihm frei, die folgenden Regeln zu verwenden.

Jedes Mal, wenn er eine Sensorprobe wirft, würfelt der Rigger mit seinem Intelligenzattribut, als würde er eine normale Wahrneh-



mungprobe ablegen. Für diese Probe erhält der Rigger eine Anzahl Ergänzungswürfel gleich der Sensorstufe des Fahrzeuges. Der Mindestwurf für die Entdeckung von Fahrzeugen entspricht ihrer Signatur; es gelten alle Modifikatoren aus der Tabelle *Modifikatoren für Sensorproben*, S. 136, *SR3.01D*. Der Mindestwurf für die Wahrnehmung von anderen Dingen (Geräuschen, visuellen Reizen etc.) beträgt 4 und wird durch die normalen Wahrnehmungsmodifikatoren modifiziert (S. 232, *SR3.01D*). Drohnen und Roboter benutzen für Sensorproben ihre Pilotstufe und verwenden ihre Sensorstufe als Ergänzungswürfel.

Auf jeden Fall darf die Anzahl der Erfolge bei der Sensorprobe die Sensorstufe maximal um 1 überschreiten. Den Ausgang der Probe ermitteln Sie anhand der Tabelle *Resultat der Sensorprobe*, S. 136, *SR3.01D*.

ERWEITERTE REGELN: GESCHÜTZE

Die folgenden optionalen Regeln sollen den Kampf mit Fahrzeugwaffen und Angriffe mit Feuerwaffen auf Fahrzeuge „realistischer“ gestalten.

ELEKTRISCHE TRANSMITTERABSTRAHLUNG

Die Entladung intensiver elektrischer Energie durch Fahrzeugtransmitter erscheint im elektromagnetischen Spektrum als Leuchtfeuer. Es überrascht daher kaum, dass Fahrzeuge mit starken Transmittern von sensorgestützten Waffensystemen leicht erfasst werden können.

Die Transmitterabstrahlung eines Fahrzeuges spiegelt diese erhöhte „Sichtbarkeit“ wider. Die Stufe der Transmitterabstrahlung wird von dem Mindestwurf einer Angriffsprobe gegen ein Fahrzeug oder die Signaturstufe eines Gerätes subtrahiert. Um die elektrische Transmitterabstrahlung eines Fahrzeuges zu bestimmen, addieren Sie die Energiestufen aller Transmitter (Funkgeräte, Fernsteuerdecks,

Sensoren, ECM) und teilen das Ergebnis durch 10. Das Resultat runden Sie zur nächsten ganzen Zahl.

Josie Cruise erkundet mit ihrem Van die Umgebung. Sie steuert eine Drohne mit ihrem Fernsteuerdeck (Energiestufe 8) und benutzt ein Kurzwellenfunkgerät (Energiestufe 6), um mit ihren Teamkollegen in Kontakt zu bleiben. Ihre elektrische Transmitterabstrahlung beträgt 1 und berechnet sich wie folgt:

$(8 + 6) \div 10 = 1,4$, abgerundet auf die nächste ganze Zahl, also 1.

Der Van hat eine normale Signatur von 4. Proben gegen die Signaturstufe würden also einen Mindestwurf von $3 (4 - 1)$ verwenden.

Senkung der elektrischen Transmitterabstrahlung

Ein Rigger kann versuchen, die elektrische Transmitterabstrahlung eines Fahrzeuges zu senken, indem er eine Probe auf Elektronik (Elektronische Kriegsführung) gegen einen Mindestwurf gleich der Transmitterabstrahlungsstufe + 4 wirft. Für diese Probe stehen dem Charakter Würfel aus dem Aufgabenpool zur Verfügung, die aber seine Fertigungsstufe nicht überschreiten dürfen. Für jeden Erfolg wird die Gesamtenergiestufe des Fahrzeuges um 1 gesenkt. Anschließend wird die Transmitterabstrahlung neu berechnet.

Jeder Versuch, die elektrischen Transmitterabstrahlung zu reduzieren, erfordert eine Komplexe Handlung. Rigger können mehrere Versuche unternehmen und die Effekte der Proben sind kumulativ. Der Mindestwurf für die Probe steigt jedoch nach der ersten Probe für jeden weiteren Versuch um 2.

Jedes Mal, wenn bei der Probe alle Würfel eine Eins zeigen, verdoppelt sich die Gesamtenergiestufe des Fahrzeuges, bevor die elektrische Transmitterabstrahlung neu berechnet wird.

Josie Cruise möchte die elektrische Transmitterabstrahlung ihres Fahrzeuges senken. Sie investiert also eine Komplexe Handlung und wirft eine Probe auf Elektronik (Elektronische Kriegsführung). Sie hat Elektronik 6 und einige Würfel aus ihrem Aufgabenpool übrig. Der Mindestwurf für die Probe beträgt $5(4 + 1)$.

Josie schafft sechs Erfolge, die ihre Gesamtenergiestufe von 14 auf 8 senken. Berechnet man die Transmitterabstrahlung neu, so stellt man fest, dass die Stufe bei 1 bleibt ($8 \div 10 = 0,8$, gerundet auf die nächste ganze Zahl).

Josie wendet eine weitere Komplexe Handlung auf und versucht es ein weiteres Mal. Diesmal schafft sie vier Erfolge, die ihre Gesamtenergiestufe von 8 auf 4 senken. $4 \div 10$ ergibt 0,4, gerundet auf die nächste ganze Zahl ergibt dies eine elektrische Transmitterabstrahlung von 0. Josie ist es also gelungen, die Transmitterabstrahlung ihres Vans zu senken.

ZIELERFASSUNG ABSCHÜTTELN

Um ein Ziel zu erfassen und eine Rakete darauf abzufeuern, muss ein angreifendes Fahrzeug das Zielfahrzeug zunächst mit einer sensorgestützten Wahrnehmungsprobe erfassen. Wenn es einem Fahrzeug gelingt, diese Zielerfassung abzuschütteln, kann es Raketenangriffe scheitern lassen.

Um eine Zielerfassung abzuschütteln, muss der Charakter, der das Zielfahrzeug steuert, eine Komplexe Handlung aufwenden und das Manöver Verbergen (S. 144, SR3.01D) ausführen, bevor die Rakete am Ende der Kampfrunde, in der sie abgefeuert wurde, einschlägt. Wenn die Erfolge der Steuerprobe des Charakters für diese Handlung einen Schwellenwert übersteigen, der durch die Intelligenzstufe der Rakete angegeben wird, schüttelt der Charakter die Zielerfassung ab und die Rakete verfehlt ihr Ziel.

Erzielt der Charakter bei dem Manöver weniger Erfolge, als durch die Intelligenzstufe der Rakete angegeben werden, gelingt es ihm nicht, die Rakete abzuschütteln. Er kann ein weiteres Mal versuchen, die Rakete abzuschütteln (vorausgesetzt, dass er bis zum Ende der Kampfrunde noch eine Handlung frei hat), allerdings steigt die Zahl der Erfolge, die er zum Abschütteln der Rakete benötigt, bei jedem weiteren Versuch um 2.

ERWEITERTE FERNSTEUERREGELN

Die grundlegenden Fernsteuerregeln im *Shadowrun*-Grundregelwerk und dem Kapitel *Drohnen* (S. 41) bieten ein verständliches, aber sehr schlichtes System für die Steuerung von Drohnen. Wenn Sie komplexere Drohnenregeln wünschen, können Sie Ihr Repertoire mit den folgenden Regeln aufstocken.

PROGRAMMIERTE DROHNENKOMMANDOS

Die Formulierung von verständlichen Drohnenkommandos kann wertvolle Kampfhandlungen kosten, und zudem können Drohnen diese Kommandos falsch interpretieren. Die Speicherung von programmierten Kommandos im Fernsteuerdeck bietet für beide Probleme eine praktische Lösung.

Wenn ein Rigger Kommandos, die für bestimmte Manöver erforderlich sind, vor einem Run programmiert, genügt es, wenn er ein einfaches, kurzes Kommando äußert. Das FSD sendet das programmierte Kommando dann automatisch an die Drohnen. Der kurze Befehl „Komm“ würde genügen, und das Auto, das mit dem Fernsteuernetzwerk des Riggers verbunden ist, folgt einem programmierten Kommando und fährt zu der Position des Riggers (wobei es den programmierten Parametern folgt). Ein Rigger könnte auch „Pearl Harbor im Norden“ sagen, um fünf Angriffsdrohnen in einer V-Formation nach Norden fliegen zu lassen, wo sie alle Personen und Fahrzeuge angreifen, die sie orten.

Voraussetzungen und Einschränkungen

Um programmierte Kommandos zu unterstützen, muss das Deck mit einer Speicherbank ausgestattet sein. Programmierte Kommandos können so einfach oder komplex sein, wie der Rigger es wünscht, unterliegen allerdings den folgenden Einschränkungen:

1. Ein programmiertes Kommando kann nur eine einzelne Aufgabe abdecken. Wenn ein Rigger möchte, dass eine Gruppe von Drohnen in einer bestimmten Formation in eine bestimmte Richtung fliegt und dann die Richtung ändert, benötigt er also zwei Kommandoskripte (eins für jeden Teil der Reise). Außerdem muss ein Kommandoskript die genauen Details einer Aufgabe spezifizieren und darf keine wichtigen Parameter auslassen. Wenn der Rigger beispielsweise möchte, dass seine Drohnen in einer Formation fliegen, muss er die Art der Formation (einschließlich der Entfernung zwischen den Drohnen) sowie die Flugrichtung, die Entfernung und die Geschwindigkeit festlegen.

2. Die Komplexität eines Kommandoskriptes wird anhand der *Fertigkeiten-Erfolgstabelle* (S. 92, SR3.01D) ermittelt und darf nicht höher sein als die Stufe des Fernsteuerdecks.

Eingabe von Kommandoskripten

Um ein Kommandoskript in ein Fernsteuerdeck einzugeben, muss der Rigger vor dem Run eine Probe auf Computer (Programmierung) werfen. Der Spielleiter bestimmt den Mindestwurf und bewertet die Komplexität nach der *Fertigkeiten-Erfolgstabelle* (S. 92, SR3.01D). Er sollte dem Spieler den Mindestwurf nennen, bevor der Spieler die Probe wirft, und ihm die Möglichkeit geben, das Kommando einfacher zu gestalten, um den Mindestwurf zu senken. Notieren Sie die Zahl der Erfolge.

Ein Kommandoskript benötigt Platz im Speicher des Decks. Berechnen Sie die Größe mit der folgenden Formel:

$$\text{Speicher in Mp} = ((\text{Mindestwurf des Kommandos})^2 \times 100) \div \text{Erfolge}$$

Der Grundzeitraum für die Programmierung des Skriptes wird wie folgt ermittelt:

$$\text{Grundzeitraum in Stunden} = \text{Mindestwurf} \div \text{Erfolge}$$

Während eines Runs kann ein Rigger ein Kommandoskript mit einer Freien Handlung auslösen. Das Fernsteuerdeck sorgt dann automatisch dafür, dass die Drohnen das Kommando befolgen.

BACKUP-KANÄLE

Da die Rechenkapazität eines Fernsteuerdecks auf drei unterschiedliche Funkkanäle verteilt wird (Kommando-, SimSinn- und Systemkanal), kann ein Rigger einen dieser Kanäle als „Backup“ bestimmen, falls einer der beiden anderen Kanäle durch Elektronische Kriegsführung ausfällt. Wenn die Signalstärke eines Kanals durch einen MJI-Angriff reduziert wurde, kann der Rigger den Kanal schließen und die Funktionen auf einen anderen Kanal übertragen.

Wenn ein Kanal auf diese Weise als Backup für einen anderen Kanal dient, erleiden Handlungen, die durch einen der beiden Kanäle gesteuert werden, einen Mindestwurfmodifikator von +2. Auf Grund der enormen Datenmenge, die nun über den Backup-Kanal übertragen wird, erhält der Intruder einen Modifikator von -1, wenn er versucht, den Kanal zu orten (siehe *Infiltration von Fernsteuernetzwerken*, S. 36).

Es ist nicht möglich, alle drei Kanäle auf einer Frequenz zu senden.

Otto Matick benutzt ein Fernsteuerdeck, um mit seinen Drohnen zu spähen und seine Kameraden zu decken, als ein Störenfried seinen Kommandokanal ortet und ihn zu stören beginnt.

Otto beschließt, die Funktionen des Kommandokanals auf den Systemkanal zu übertragen.

Solange Otto den Systemkanal als Backup-Kanal für den Kommandokanal benutzt, unterliegt er einem Mindestwurfmodifikator von +2, wenn er den Drohnen Befehle erteilt (die normalerweise über den Kommandokanal gesendet werden) oder indirektes Feuer lenkt (eine Funktion, die von dem Systemkanal gesteuert wird). Außerdem erhält der Störenfried einen Modifikator von -1, wenn er versucht, Ottos Systemkanal zu infiltrieren.

SERVERSYSTEM FÜR SCHÄDELINTERNE FERNSTEUERDECKS

Normalerweise hat ein Schädelinternes FSD (siehe S. 26, *M&M 3.01D*) eine niedrige Sendeleistung, was den Rigger dazu zwingt, in der Nähe eines Verstärkers herumzuhocken oder sogar ein Energiesystem in einer Cybergliedmaße zu installieren und dadurch wertvollen Platz zu vergeuden, den er ansonsten für einen Sporn, eine Cyberwaffe oder etwas Ähnliches verwenden könnte. Der Rigger kann sein Schädeldeck aber auch als Super-Subscriber für ein konventionelles Fernsteuerdeck konfigurieren.

Wenn ein Rigger diese Option nutzt, senkt das Schädeldeck die Zahl der Drohnen, die das normale FSD steuern kann, um 1 (in der Netzwerkliste zählt das Schädeldeck als „Drohne“) und übernimmt die Kontrolle über das Fernsteuernetzwerk. Das normale Deck dient als „Server“, der das Schädeldeck lediglich mit zusätzlicher Leistung versorgt. Die effektive Stufe des neuen Netzwerkes entspricht der Stufe des Schädeldecks oder des konventionellen Decks, je nachdem, welche Stufe niedriger ist. Optionen und Komponenten (wie ECCM, Protokollemlatoren, BattleTac-Systeme), über die eines der beiden Decks verfügt, stehen dem Rigger zur Verfügung. (Rigger sollten möglichst viele Komponenten in das konventionelle Deck packen und das Schädeldeck möglichst klein halten, um Essen und Geld zu sparen.)

Die Reichweite eines solchen Serversystems basiert auf der Energiestufe des schwächeren Decks. Vergessen Sie jedoch nicht, dass das konventionelle FSD das Herz des Netzwerkes bildet und nicht das Schädeldeck. Wenn der Rigger die Reichweite des Servers verlässt, verliert das Schädeldeck den Kontakt mit dem Fernsteuernetzwerk und der Rigger wird aus dem System geworfen.

ERWEITERTE REGELN FÜR ELEKTRONISCHE KRIEGSFÜHRUNG

Die erweiterten Regeln für Elektronische Kriegsführung gelten für MIJI-Versuche gegen Fernsteuernetzwerke (siehe *MIJI*, S. 37).

REICHWEITE UND TEILWEISE MIJI-ANGRIFFE

Normalerweise ist ein Fernsteuerdeck nur dann durch MIJI-Angriffe verwundbar, wenn sich das Fernsteuerdeck in Reichweite des Eindringlings befindet. Doch auch, wenn sich das Zieldeck außerhalb der Reichweite des Decks des Eindringlings befindet, kann der Intruder MIJI-Angriffe durchführen, und zwar gegen die Drohnen, die sich innerhalb der Reichweite seines Decks befinden.

In diesem Fall wird der MIJI-Angriff grundsätzlich nach den normalen Regeln abgewickelt. Es werden allerdings nur die Drohnen in Mitleidenschaft gezogen, die sich in der Reichweite des Eindringlings befinden. Wenn eine Drohne die Reichweite des Angreifers verlässt, enden auch die Effekte des MIJI-Angriffes.

Wenn ein Rigger in eine Drohne springt, die sich in Reichweite des Angreifers befindet, ist der Rigger dem Risiko eines Auswurfschocks ausgesetzt, wenn der Eindringling den Rigger mit einem erfolgreichen Jamming- oder Interference-Angriff auswirft.

MIJI AUF MEHREREN KANÄLEN

Wenn ein Eindringling zwei oder sogar alle drei Kanäle eines Fernsteuersystems erfolgreich infiltriert hat, kann er versuchen, einen simultanen MIJI-Angriff auf alle infiltrierten Systeme durchzuführen. Für einen solchen Angriff wirft der Eindringling eine MIJI-Probe; für jeden zusätzlichen Kanal, den der Eindringling angreift, gilt ein Modifikator von +3. Führt der Angreifer also einen MIJI-Angriff auf zwei Kanäle durch, steigt sein Mindestwurf um 3, greift er sogar drei Kanäle eines Fernsteuernetzwerkes an, steigt der Mindestwurf für die MIJI-Probe um 6.

Der Eindringling kann nur eine Art von MIJI-Angriff durchführen, wenn er auf mehreren Kanälen gleichzeitig angreift.

FUNKFEUER

Funkfeuer ist eine Störtechnik, die es ermöglicht, alle Frequenzen gleichzeitig mit einem Jamming-Angriff zu bedecken. Um Funkfeuer einzusetzen, muss der Angreifer keine Proben ablegen, um ein Netzwerksignal abzufangen, und das Netzwerk auch nicht infiltrieren – er stört einfach alle Frequenzen und alle Kanäle (auch normale Funkkanäle) gleichzeitig. Da sein Sender das elektromagnetische Signal über ein großes Frequenzspektrum sendet, sinkt seine Reichweite enorm und, was noch wichtiger ist, das Deck bzw. Gerät des Senders wird verwundbarer für die Ortung durch feindliche Sensorsysteme und Smartwaffen.

Wenn ein Störer ein Funkfeuer auslöst, stört der Sender automatisch die gesamte Funk- und Mobilfunkkommunikation und führt zu Schäden auf allen Signalmonitoren seines Gegners. Für jeweils drei Energiestufenpunkte, die ein Störer für das Funkfeuer einteilt, wird auf allen drei Signalmonitoren des Gegners ein Schadenskästchen ausgefüllt. Geräte, die mobile Matrix-Verbindungen (Mobilfunk und Funk) benutzen, erleiden einen Modifikator von -1 auf alle Matrix-Proben und die Matrix-Reaktion des Users sinkt um 1.

Um die effektive Reichweite eines Funkfeuers zu ermitteln, teilt man die Standardreichweite durch 20. Außerdem reduziert das Funkfeuer die Signatur des Störers. Für jeweils zwei Energiestufenpunkte, die der Störer für das Funkfeuer einsetzt, sinkt die Signatur des Störers um 1. Die Signatur kann nicht unter 2 sinken, doch weitere Senkungen der Signatur heben alle Modifikatoren auf, die eine Erhöhung der Signatur oder des Mindestwurfes von Signaturangriffen bewirken.

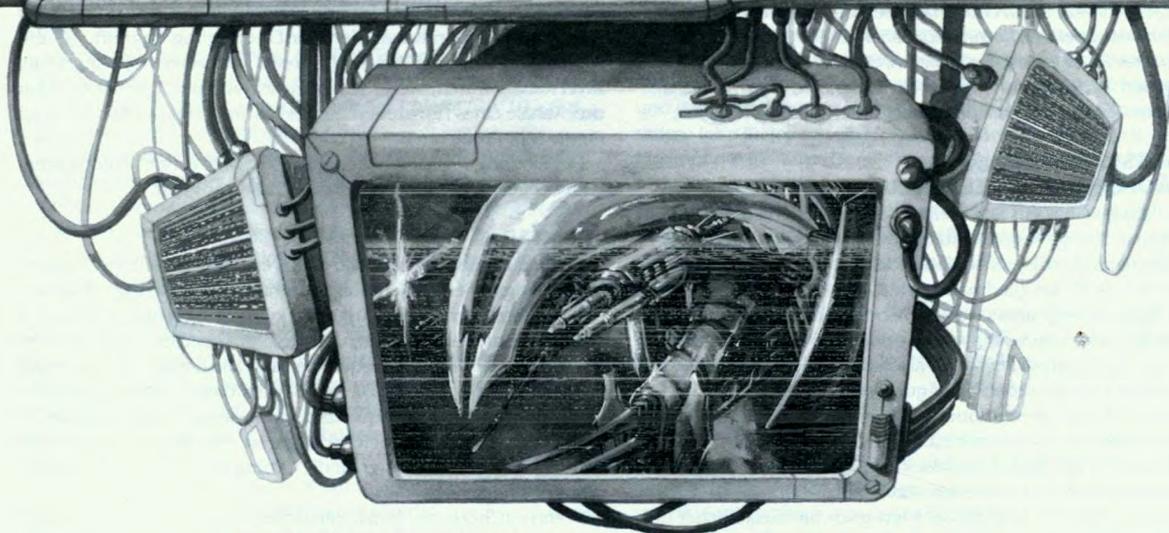
Die Funkfeuertaktik funktioniert nicht mit Meaconing, Intrusion oder Interference.

DRÜCKER

Als „Drücker“ bezeichnet man den Einsatz eines Funksenders, um alle anderen Signale auf einer Frequenz zu blockieren, um jede Form von Sprach- oder Datenkommunikation zu unterbinden. Durch ein defektes Mikrofon oder lockere Anschlüsse kann es auch versehentlich zu einem Drücker kommen, doch dasselbe geschieht, wenn ein Funkteilnehmer eine Frequenz absichtlich blockiert oder die Übertragung eines anderen „unterdrückt“.

Bei *Shadowrun* ist ein Drücker eine improvisierte Methode, um konventionelle Kommunikationsgeräte wie Funkgeräte oder Fernsteuerdecks nicht mit ECM stören zu müssen. Ein Drücker funktioniert bei normalen Funkübertragungen, mobilen Funkverbindungen zur Matrix und Fernsteuerdecks. Wenn ein Störer einen Drücker gegen ein Fernsteuerdeck oder eine Matrix-Verbindung einsetzen möchte, steigt sein Mindestwurf für die MIJI-Probe allerdings um 2, da solche Netzwerke gegen versehentliche Frequenzstörungen zum Teil geschützt sind.

NEUES SPIELZEUG



Dieses Kapitel beschreibt neue Waffen, Drohnen und andere Komponenten, die selbst den abgebrühtesten Rigger zum Sabbern bringen. Spezielle Einsatzmöglichkeiten für die neuen Spielzeuge wurden bereits in den vorangegangenen Kapiteln dargestellt. Regeln für den Entwurf und die Modifikation von Fahrzeugen mit diesen Komponenten finden Sie in den Kapiteln *Fahrzeugdesign* (S. 102) und *Fahrzeugmodifikation* (S. 122).

Die Spielzeuge in diesem Kapitel sind in die folgenden Kategorien eingeteilt worden: Waffen, Cyberware und Fernsteuerungskomponenten. Für jeden Eintrag gibt es eine kurze Beschreibung des Spielzeuges und seiner Verwendung in der Welt von *Shadowrun*, gefolgt von speziellen Spielinformationen und Regeln für den Einsatz im Spiel. Die Reichweiten für die Waffen finden Sie in der Tabelle *Waffenreichweiten*, S. 95.

Bestimmte militärische Fahrzeugwaffen, Munition und Ausrüstung werden derart streng kontrolliert, dass ein Shadowrunner so etwas wahrscheinlich niemals in die Finger bekommen kann. An diese Waffen kommt man nur über hochstufige militärische Kontakte oder bei extrem seltenen Schwarzmarktschnäppchen. Für solche Waffen wird keine Verfügbarkeit und kein Straßenindex angegeben; der Spielleiter sollte bestimmen, ob, wann und wie derart mächtige Waffen und Ausrüstungsgegenstände in die Hände seiner Spieler gelangen.

FAHRZEUGWAFFEN

Wenn nicht etwas anderes angegeben wird, verwendet ein Charakter seine Fertigkeit *Geschütze*, um eine Fahrzeugwaffe abzufeuern (siehe S. 86, *SR3.01D*). Es gelten die normalen Regeln für die Benutzung von Waffen während der Fahrt (S. 151, *SR3.01D*).



TOM
FOWLER
© 00

AN/EDQ AIR-DEFENSE NAVAL DIRECTED-ENERGY WEAPONS SYSTEM (ANDREWS)

Das AN/EDQ-12 Air-Defense Naval Directed-Energy Weapons System (ANDREWS) ist eine Energiewaffe, die ein Kriegsschiff vor feindlichen Raketen schützen soll. ANDREWS verwendet einen Partikelstrahl, um mehrere Megavolt starke elektrische Entladungen auf sich nähernde Raketen zu feuern. Wenn ANDREWS einen Treffer landet, erleiden die Schaltkreise der Rakete durch die Entladung einen Kurzschluss und verfehlt ihr Ziel oder explodiert gleich in der Luft.

ANDREWS kann auch gegen Luftfahrzeuge und Schiffe eingesetzt werden (allerdings NICHT gegen Unterseeboote). Aufgrund des gewaltigen Energieverbrauchs kann das Waffensystem nur auf Schiffen installiert werden, die mit einem Atomreaktor angetrieben werden.

Regeln

Das ANDREWS-System funktioniert ähnlich wie Laserwaffen (z. B. Ares Firelance). Das Powniveau sinkt bei einer mittleren Entfernung um 2, bei einer weiten Entfernung um 4 und bei einer extrem weiten Entfernung um 6. ANDREWS wird als Anti-Fahrzeug-Waffe betrachtet, Fahrzeuge können das Schadensniveau also nicht herabsetzen und das Powniveau nur um die abgerundete halbe Panzerungsstufe senken.

Der Munitionseintrag gibt an, wie oft ANDREWS feuern kann, bevor das System wieder aufgeladen werden muss. Der Aufladevorgang erfordert zehn Minuten. Wenn die Waffe zwischen den Feuerstößen inaktiv ist, kann sie sich auch zwischendurch aufladen (ein Schuss in vier Kampfrunden). Die Waffe muss vier volle Kampfrunden inaktiv sein, um aufzuladen. Wenn sie zwischendurch abgefeuert wird, sind die verstrichenen Runden verloren.

Wenn ein Rigger eingestöpselt ist oder ein Fahrzeug oder eine Rakete direkt steuert, wenn es oder sie von einem Partikelstrahl getroffen wird, erleidet er durch das elektrische Biofeedback Körperlichen Schaden (siehe S. 27). Das Powniveau des Angriffs beträgt 4 plus Stufe seines Riggerimplantates, das Schadensniveau ist 1.

Der ANDREWS-Partikelstrahl kann auch gegen Schiffe über Wasser und Flugzeuge eingesetzt werden.

Das System kann nur auf einem mittleren oder größeren Geschützturm installiert werden. Ausschließlich Fahrzeuge mit einem Atomtrieb können ein ANDREWS-System mit Energie versorgen.

ARES FIRELANCE FAHRZEUGLASER

Bei dieser Waffe handelt es sich um das erste Lasersystem, das speziell für Fahrzeuge entwickelt wurde. Der Fahrzeuglaser wird gegen tiefliegende

Luftfahrzeuge und leicht gepanzerte Fahrzeuge eingesetzt. Die Waffe hat sich allerdings auch gegen Metamenschen und Critter als außerordentlich effektiv erwiesen.

Regeln

Das Powniveau des Ares Firelance sinkt auf dieselbe Weise wie bei portablen Lasersystemen (siehe S. 59, *Arsenal 2060*). Senken Sie das Powniveau um 2 für jede Entfernungsanstieg nach einer kurzen Entfernung (13S bei mittlerer Entfernung, 11S bei weiter und 9S bei extrem weiter Entfernung). Ballistische Panzerung bietet keinen Schutz vor dem Fahrzeuglaser. Stoßpanzerung senkt das Powniveau um die halbe Stufe (abrunden). Der Firelance ist keine Anti-Fahrzeug-Waffe und unterliegt daher den Regeln für Schadensreduzierung gegen Fahrzeuge (S. 149, *SR3.01D*). Laserwaffen erzeugen keinen Rückstoß.

Rauch und Nebel wirkt sich negativ auf die Effektivität des Lasers aus. Senken Sie das Powniveau des Lasers um 1 für jeweils vier Meter Rauch oder Nebel, den der Strahl durchdringen muss.

Der Firelance verfügt über eine eingebaute Batterie, die genügend Saft für 40 Schüsse bietet. Diese Batterie kann wieder aufgeladen werden, und zwar mit einer Geschwindigkeit von einem Schuss pro drei Stunden. Der Fahrzeuglaser kann nicht von einer Fahrzeugbatterie mit Energie versorgt werden.

HARPUNENKANONE

Diese maritime Version eines Speers feuert lange Bolzen mit geschärften Klingen oder Sprengköpfen ab. Seile oder Kabel, mit denen die Harpunen befestigt sind, reduzieren ihre Reichweite.

Regeln

Wenn ein Charakter von einer Harpune getroffen wird, wird das Powniveau durch die Stoßpanzerung gesenkt. Harpunenkanonen sind keine Anti-Fahrzeug-Waffen, unterliegen also den Regeln für Schadensreduzierung gegen Fahrzeuge (S. 149, *SR3.01D*).

Die Reichweite einer Harpune wird durch das Kabel bzw. das Seil begrenzt, an dem sie befestigt ist. Wenn sich das Ziel außerhalb dieser Reichweite befindet, verfehlt die Harpune automatisch das Ziel.

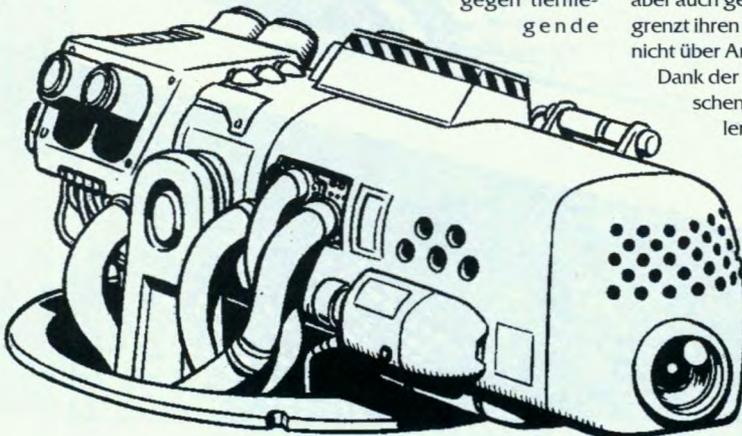
Das Befestigen oder Entfernen einer Leine an einer Harpune erfordert eine Komplexe Handlung.

BORDGESCHÜTZE

Auch wenn Anti-Schiff-Raketen die meisten Seeschlachten dominieren, werden gewöhnliche Bordgeschütze und Kanonen auch in den 2060ern noch in großem Maßstab eingesetzt. Für gewöhnlich dienen sie als Rückendeckung gegen Ziele, die zu klein sind, um Anti-Schiff-Waffen gegen sie einzusetzen. Bordgeschütze können aber auch gegen Schiffe effektiv sein, ihre geringe Reichweite begrenzt ihren Einsatz allerdings auf Kämpfe gegen Schiffe, die selber nicht über Anti-Schiff-Raketen verfügen.

Dank der Fortschritte im Bereich der Automation und elektronischen Kontrolle werden die meisten Bordgeschütze ferngelenkt und besitzen Selbstlader, wodurch die Notwendigkeit einer Geschützmannschaft entfällt und die Geschütztürme kleiner und leichter sind. Leichte Bordgeschütze können sogar in einem eingeschränkten halbautomatischen Modus verwendet werden.

Bordgeschütze gibt es in zwei Größen – klein und mittel. Kleine Bordgeschütze sind normalerweise auf Fregatten, Korvetten und einigen schweren Küstenwachtschiffen zu finden. Mittlere Bordgeschütze werden für gewöhnlich auf Zerstörern, Kreuzern und Schlachtschiffen eingesetzt.



Regeln

Leichte Bordgeschütze belegen sieben Waffeneinschübe. Mittlere Bordgeschütze belegen zehn Waffeneinschübe. Jeder FP Munition entspricht 25 leichten oder 5 mittleren Geschossen. Für beide Systeme müssen mindestens 2 FP für Munition bereitgestellt werden.

Bordgeschütze feuern Hochexplosivgranaten ab, die Schiffsschaden verursachen.

FN PIRANHA MINI-TORPEDO LAUNCHER

Seitdem Unterwasser-Arkologien wie die Proteus-Arkoblocks und der Yamatetsu Saotome Aquadom ins Rampenlicht geraten sind, ist die Nachfrage nach preiswerten Unterwasser-Kurzstreckenwaffen enorm gestiegen. Sie dienen vor allem dem Schutz gegen Erwachte Unterwasser Kreaturen (dass sie auch gegen Shadowrunner und Piraten effektiv sind, ist reiner Zufall).

Als Reaktion auf diese starke Nachfrage hat Fabrique-Nationale das Piranha-Torpedosystem entwickelt. Normale Torpedos sind relativ langsam und mit einem Preis von über 300.000 Nuyen pro Schuss zu teuer für den Einsatz gegen kleine Ziele. Das FN-Torpedosystem verfügt über dieselbe Technologie wie das FN-AAL Gyrojet-Waffensystem und verwendet denselben alkalischen Unterwassertriebstoff. Dadurch ist ein Piranha-Torpedo erheblich schneller als ein normaler Torpedo und sein vergrößerter Sprengkopf ist selbst gegen die größten Erwachten Unterwasser Kreatur noch hinreichend effektiv. Die begrenzte Reichweite reduziert zwar die Effektivität der Waffe im Wasserkampf, doch dafür ist der Torpedo derart präzise, dass sich selbst kleine organische Ziele damit treffen lassen.

Die Piranha-Torpedos werden mit drei verschiedenen Sprengköpfen geliefert – panzerbrechend (AP), hochexplosiv (HE) und mit Tinte gefüllt. Piranha-Torpedos gibt es in gelenkter und ungelenkter Ausführung.

Regeln

Das Piranha-Waffensystem folgt den normalen Regeln für Raketenwerfer (S. 120, *SR3.01D*) und dem Einsatz von Lenkraketen (S. 131, *Arsenal 2060*). Es kann ausschließlich gegen Unterwasserziele eingesetzt werden. Die Schadenscodes für AP- und HE-Geschosse unterliegen den Regeln für Explosionen unter Wasser (siehe *Explosionen*, S. 141, *Arsenal 2060*). Der Tintengefechtungskopf verteilt eine Tintenwolke mit einem Radius von 25 Metern, die zu den normalen Sichtmodifikatoren unter Wasser zusätzlich einen Sichtmodifikator von +4 bewirkt.

Piranha-Torpedos und Raketen sind keine Anti-Fahrzeug-Waffen, unterliegen also den Regeln für Schadensreduzierung gegen Fahrzeuge (S. 149, *SR3.01D*). Das Piranha-Waffensystem ist ein spezieller Werfer und kann keine normalen Raketen, Lenkraketen oder Torpedos abfeuern.

Das Piranha-Waffensystem benötigt ein mittleres Raketenkontrollsystem und interne Raketenhalterungen, die beide zusätzlich zum Piranha erworben werden müssen.

AZTECHNOLOGY RELÁMPAGO MEDIUM RAILGUN

Die Relámpago („Blitz“) ist eine extrem durchschlagskräftige Fahrzeugwaffe, die von Aztechnology hergestellt und vor allem von europäischen Armeen eingesetzt wird. Diese mittlere Railgun verwendet enorm leistungsfähige Kondensatoren und mehrere Elektromagneten, um ein eisenhaltiges Geschoss auf eine extreme Geschwindigkeit zu beschleunigen. Das Geschoss verursacht Schaden durch die pure kinetische Energie. Das Geräusch einer Railgun ist unverwechselbar und gleicht einem ohrenbetäubenden Peitschenknall, wenn das hyperschnelle Geschoss den Lauf verlässt.

Regeln

Die Kondensatoren benötigen eine komplette Kampfrunde, um wieder aufzuladen, also kann die Waffe nur in jeder zweiten Kampfrunde abgefeuert werden.

Die Kondensatoren reichen für 20 Schuss, aber sie können mit einem Wechselstromgenerator mit einer Geschwindigkeit von einem Schuss pro Stunde wieder aufgeladen werden. Railguns können nicht von einer Fahrzeugbatterie mit Energie versorgt werden.

Ein FP Munition bietet Platz für 40 Relámpago-Geschosse.

ARES VAPORIZER HEAVY RAILGUN

Die Vaporizer ist mit Abstand die effektivste Railgun, die zur Zeit auf dem Markt zu haben ist, und wird für gewöhnlich nur in Panzern und auf Kriegsschiffen eingesetzt.

Regeln

Die Kondensatoren des Ares Vaporizer benötigen eine volle Kampfrunde, um aufzuladen, also kann die Waffe maximal alle zwei Kampfrunden abgefeuert werden.

Genau wie bei anderen Railguns reichen die Kondensatoren für 20 Schüsse und sie benötigen zwei Stunden, um für einen Schuss neu aufgeladen zu werden. Railguns können nicht von einer Fahrzeugbatterie mit Energie versorgt werden, da sie unterschiedliche Spannungen verwenden.

Jeder FP Munition bietet Platz für 20 Vaporizer-Geschosse.

ARES VENGEANCE & VANQUISHER MINIGUNS

Die Vengeance & Vanquisher Minigun-Serie von Ares sind die größeren Cousins der beliebten Ares Vindicator Minigun (siehe S. 50, *Arsenal 2060*). Die CAS-Armee hat jüngst beschlossen, ihre motorisierte Flugabwehr Avenger VII mit Vanquisher-Miniguns auszustatten.

Regeln

Genau wie die Vindicator brauchen sowohl die Vengeance als auch die Vanquisher drei Sekunden (eine Kampfrunde), bis der Lauf schnell



MD

genug rotiert und einsatzbereit ist. Beide Miniguns haben eine feste Geschwindigkeit von 15 Geschossen pro Komplexer Handlung. Die Vengeance und die Vanquisher unterliegen, genau wie andere schwere Waffen, dem doppelten unmodifizierten Rückstoßmodifikator (siehe S. 110, *SR3.01D*), doch die Installation der Miniguns auf einem Hardpoint (siehe *Festaufsätze*, S. 136) hebt diesen speziellen Rückstoßmodifikator auf.

Beide Miniguns können mit einem Gyrosstabilisator ausgestattet werden, doch sie funktionieren nicht mit einem Gasventil. Zubehör kann weder über, noch unter dem Lauf montiert werden. Die Mini-

FAHRZEUGWAFFEN

Waffe	Muni	Modi	Schaden	Gewicht	Verfügb.	Preis	Straßen- index	Legalität
ANDREWS	50	HM/SF	9LM	1.200	-	600.000¥	-	1-K
Firelance Laser	40	HM	15S	48	-	300.000¥	-	1-K
Harpunenkanone	1	EM	Harpune	20	3/24 Stunden	6.500¥	2	2P-D
Leichtes Bordgeschütz	500	HM	8LM	250	-	225.000¥	-	1-K
Mittleres Bordgeschütz	500	EM	11MM	600	-	475.000¥	-	1-K
Piranha Launcher	-	EM	Rakete/Lenkrakete	120	16/21 Tage	15.000¥	3	1-K
Relámpago	Gurt	EM	8MM	770	-	620.000¥	-	1-K
Vaporizer	Gurt	EM	15MM	1.540	-	1.000.000¥	-	1-K
Vengeance MMG	Gurt	AM	9S	30	18/28 Tage	50.000¥	3,5	1-K
Vanquisher SMG	Gurt	AM	10S	45	18/28 Tage	75.000¥	3,5	1-K
Vigilant Cannon	Gurt	EM/AM	18T	90	20/45 Tage	90.000¥	5	1-K
Victory Cannon	Gurt	EM/AM	20T	105	20/45 Tage	125.000¥	5	1-K
Xicohtencatl	Gurt	EM	6LM	135	-	135.000¥	-	1-K

Raketen	Intel.	Schaden	Spreng- wirkung	Streuung	Gewicht	Verfügb.	Preis	Straßen- index	Legalität
Piranha									
Panzerbrechend	-	16T	-8 / m	2W6	4	12/21 Tage	3.000¥	2,5	1-K
Hochexplosiv	-	12T	-1 / m	2W6	2,5	12/21 Tage	2.500¥	2,5	1-K
Tinte	-	speziell	25 m	2W6	2,5	12/21 Tage	4.000¥	2,5	1-K

Lenkraketen	Intel.	Schaden	Spreng- wirkung	Streuung	Gewicht	Verfügb.	Preis	Straßen- index	Legalität
Piranha									
Panzerbrechend	4	16T	-8 / m	2W6	4,25	16/21 Tage	7.500¥	3,5	1-K
Hochexplosiv	4	12T	-1 / m	2W6	2,75	16/21 Tage	5.000¥	3,5	1-K
Tinte	4	speziell	25 m	2W6	2,75	16/21 Tage	4.000¥	3,5	1-K

Munition (pro 10 Schuss)	Schaden	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex	Legalität
Normale Harpune	12T	20	1/6 Stunden	250¥	1	wie Waffe
Harpune mit						
Explosiv-Sprengkopf	16T	20	3/12 Stunden	2.000¥	2	wie Waffe
Leichte Bordgeschützmunition	wie Waffe	250	-	800¥	-	wie Waffe
Mittlere Bordgeschützmunition	wie Waffe	750	-	1.500¥	-	wie Waffe
Xicohtencatl	wie Waffe	20	10/7 Tage	150¥	-	wie Waffe
Relámpago	wie Waffe	100	12/14 Tage	800¥	-	wie Waffe
Vaporizer	wie Waffe	300	14/21 Tage	2.500¥	-	wie Waffe



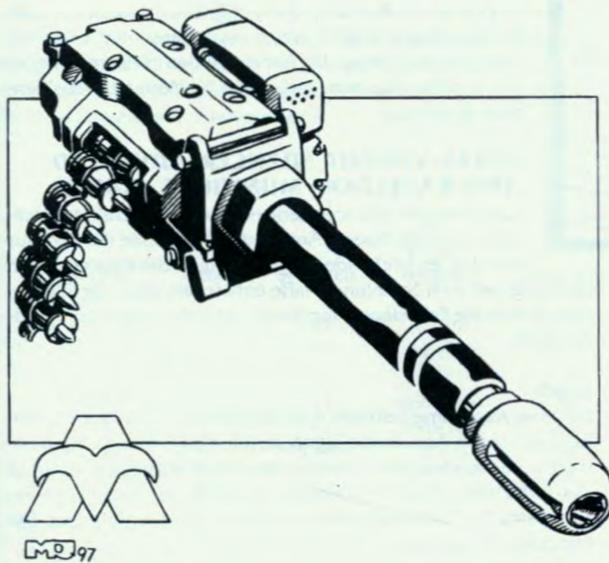
guns können an Fahrzeugwaffenhalterungen montiert werden (siehe *Fahrzeugwaffenhalterungen*, S. 135), aber nicht auf normalen Zwei- und Dreibeinen.

Aufgrund ihrer Masse und des gewaltigen Rückstoßes können die Vanquisher und die Vengeance nicht von einem Metamenschen getragen werden. Die beiden Miniguns gelten nicht als Anti-Fahrzeug-Waffen und unterliegen daher den Regeln für Schadensreduzierung gegen Fahrzeuge (siehe S. 149, *SR3.01D*).

Für die Bestimmung der Reichweite gilt die Vengeance als MMG und die Vanquisher als SMG.

ARES VIGILANT & VICTORY AUTOCANNONS

Die Autokanonen vom Typ Vigilant und Victory sind fahrzeugmontierte Automatikversionen der konventionellen Einzelschuss-Sturmkanonen. Diese extrem beliebten Infanterieunterstützungswaffen werden für gewöhnlich auf allen bis auf die leichtesten gepanzerten Personentransportern und Kampffahrzeugen der Infanterie installiert.



Regeln

Die Autokanonen können im Einzelschussmodus (EM) und im Automatikmodus (AM) schießen. Im vollautomatischen Modus verschießen beide Waffen eine minimale Salve von sechs Geschossen und eine maximale Feuerrate von 12 Geschossen pro Kampfphase.

Beide Waffen können nur auf festen Hardpoints oder Geschütztürmen montiert werden. Da es sich um schwere Waffen handelt, heben beide den halben Rückstoßmodifikator für Hardpoints auf (siehe *Festaufsätze*, S. 136). Die Autokanonen können mit Fahrzeugwaffenzubehör ausgestattet werden, aber nicht mit anderem Waffenzubehör.

Die beiden Waffen sind nicht tragbar. Wenn sie mit normaler Sturmkanonenmunition geladen werden, gelten sie nicht als Anti-Fahrzeug-Waffen und unterliegen daher den Regeln für Schadensreduzierung gegen Fahrzeuge (S. 149, *SR3.01D*). Wenn Sie mit Anti-Fahrzeug-Sturmkanonengeschossen (siehe S. 70, *Arsenal 2060*) geladen werden, gelten beide Autokanonen als Anti-Fahrzeug-Waffen.

AZTECHNOLOGY XICOHTENCATL LIGHT RAILGUN

Die Xicohtencatl („wütende Hummel“) ist die am häufigsten in Aztlan eingesetzte Railgun und wird hauptsächlich auf den Fahrzeugen der Grenzpatrouille montiert, da sie genügend Feuerkraft für den Einsatz gegen Eindringlinge besitzen. Die Schwäche der Railgun liegt in ihrem enormen Energieverbrauch.

Regeln

Die Kondensatoren der Xicohtencatl benötigen eine volle Kampfrunde zum Aufladen, weshalb die Waffe nur in jeder zweiten Kampfrunde abgefeuert werden kann.

Genau wie andere Railguns verfügt die Xicohtencatl über integrierte Kondensatoren. Sie besitzen genügend Energie für 20 Schüsse und werden von einem Wechselstromgenerator mit einer Geschwindigkeit von zwei Schuss pro Stunde aufgeladen. Die Waffe kann nicht von einer Fahrzeugbatterie mit Energie versorgt werden.

Jeder FP kann einen Munitionsvorrat von 50 Geschossen aufnehmen.

FAHRZEUGMONTIERTE RAKETEN UND TORPEDOS

Die folgenden Geschosse werden auf Fahrzeugen montiert und mit mittleren Raketenkontrollsystemen abgefeuert (siehe S. 138). Sie folgen den normalen Regeln für Raketen (siehe S. 120, *SR3.01D*) und dem Einsatz von Lenkraketen (S. 131, *Arsenal 2060*).

SAAB-SAKER AIM-11R

Die AIM-11R ist der jüngste Spross der Saab-Saker AIM-11-Luft-Luft-Raketen-Serie. Die Kurzenstreckenabfangrakete wurde für Kampfflugzeuge konzipiert, z.B. für die Federated Boeing Eagle oder die zahllosen Eurofighter-Varianten, die überall in der Welt eingesetzt werden.

Regeln

Die Saab-Saker AIM-11R kann nur in Luftfahrzeugen montiert werden. Wenn sie gegen Bodenziele eingesetzt wird, erleidet der Angreifer einen Mindestwurfmodifikator von +3 auf seine Geschützprobe und die Rakete verursacht nur einen Schaden von 8T.

UIM-199 KINGFISHER

Luftfahrzeuge, die mit einem Tauchsonar ausgestattet sind, stellen für Unterseeboote eine beträchtliche Gefahr dar. Um dieser Gefahr begegnen zu können, ermöglicht diese Unterwasser-Luft-Rakete (ULR) U-Booten, eine aus der Luft stammende Gefahr zu zerstören, ohne auftauchen zu müssen. Sie kann aus einem konventionellen Torpedorohr oder einem Antischifftraketen-Silo abgefeuert werden, steigt bis zur Wasseroberfläche und erhebt sich dann in die Luft.

Regeln

Wenn es eine ULR abfeuern möchte, darf das U-Boot maximal 50 Meter unter der Wasseroberfläche tauchen. Die Reichweite der Kingfisher wird ab dem Zeitpunkt des Auftauchens gemessen.

Eine Kingfisher wird normalerweise in einer mittleren internen Raketenhalterung (S. 138) gelagert, kann aber auch von einem Torpedorohr (S. 139) oder einer schweren internen Raketenhalterung aus abgefeuert werden, die normalerweise Anti-Schiff-Raketen abfeuern. Aus diesem Grund können diese Halterungen zwei Kingfisher aufnehmen.

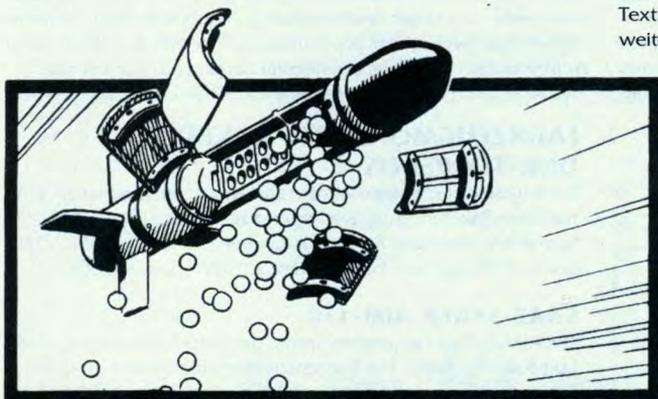
MITSUBISHI-GM OUTLAW

Beim Outlaw-Fahrzeugraketen-system handelt es sich um eine radikale Weiterentwicklung des Bandit AGM-Systems, dessen Produk-

tion eingestellt wurde. Die Outlaw unterstützt mehrere Plattformen und kann von Luft-, Boden- und Wasserfahrzeugen abgefeuert werden.

Die bedeutendste Weiterentwicklung fand an der Rakete selbst statt, die in drei Blockversionen gebaut wird: Block I, Block II und Block III.

Block I: Die Outlaw-Block I-Raketen verwenden einen verbesserten konventionellen Sprengsatz, der Mikro-Bomben verteilt, wenn die Rakete direkt über dem Ziel bzw. dem Einschlagort hinwegfliegt. Die kombinierten Detonationen der Bomben verursachen bei allen Zielen innerhalb des Wirkungsbereiches einen erheblichen Schaden.



Block II: Die Outlaw-Block II baut auf Block I auf und verwendet anstelle von kugelförmigen Mikro-Bomben speziell geformte Sprengstoffladungen. Dadurch besitzen die Bomben eine erhöhte Durchschlagskraft und sind vor allem gegen ungepanzerte und nur leicht gepanzerte Fahrzeuge effektiver.

Block III: Die panzerbrechende Outlaw-Block III-Rakete wurde für den Einsatz gegen mittlere und schwere Panzerung entwickelt. Die Block III-Outlaw jagt ihren Sprengkopf von oben in das Fahrzeug, um es dort zu treffen, wo die Fahrzeugpanzerung für gewöhnlich am schwächsten ist. Falls das Ziel nicht von oben zu treffen ist, ist die Block III auch zu direktem Feuer in der Lage.

Regeln

Block I: Die Block I ist eine spezielle Hochexplosiv-Rakete. Anstatt eine Detonation zu bewirken, deren Stärke mit steigendem Abstand zum Zentrum sinkt, verursacht sie innerhalb eines festen Radius bei allen Zielen *denselben* Schaden. Das Ziel und alle Charaktere, Fahrzeuge und andere Objekte innerhalb eines Radius von zehn Metern sind einem Explosionschaden von 14T ausgesetzt. Dieser Schaden beeinflusst ausschließlich Ziele, die nicht weiter als zehn Meter vom Ziel entfernt sind. Bei diesem Angriff handelt es sich nicht um einen Anti-Fahrzeug-Angriff, weshalb gegen Fahrzeuge das Schadensniveau entsprechend den normalen Regeln (siehe S. 149, *SR3.01D*) um eine Stufe gesenkt wird.

Block II: Block II-Raketen verursachen denselben Effekt wie Block I, mit der Ausnahme, dass speziell geformte Sprengsätze die Senkung des Schadensniveaus verhindern. Fahrzeuge müssen sich gegen einen Fahrzeugschaden von 14T zur Wehr setzen, können das Powerniveau allerdings um die volle Panzerungsstufe reduzieren (dies stellt eine Ausnahme zur normalen Regel dar, S. 149, *SR3.01D*).

Block III: Die Block III-Rakete verhält sich wie eine normale Anti-Fahrzeug-Rakete und verursacht ausschließlich beim Ziel einen Schaden von 20T. Es handelt sich um eine panzerbrechende Anti-Fahrzeug-Waffe, d.h. die Effektivität der Fahrzeugpanzerung wird um die Hälfte reduziert und das Schadensniveau sinkt nicht um eine Stufe.

TEXTRON ROCKET-ASSISTED SELF-CONTAINED MINE SYSTEM (RASCAM)

Textrons raketengestütztes Minensystem RASCAM verwendet eine Rakete, um Minen auszusetzen. Textron hat das System ursprünglich für den Einsatz mit der Trapdoor Smartmine (S. 73, *Arsenal 2060*) konzipiert, doch die starke Nachfrage hat dazu geführt, dass Textron das System auch für die Verwendung mit anderen Minen weiterentwickelt hat.

Regeln

Eine RASCAM-Rakete enthält acht Minen. Wenn die Minen ausgesetzt werden, ist eine Probe für indirektes Feuer (siehe S. 129, *Arsenal 2060*) notwendig. Die Position, die nach Berücksichtigung der Abweichung ermittelt wird, bildet das Zentrum des Effektes. Die Minen werden in einem achteckigen Muster mit einem Radius von 50 Metern um das Zentrum ausgesetzt.

LORAL-VOUGHT SILENCER ADVANCED ANTI-RADIATION MUNITIONS (AARM)

Loral-Voughts Silencer-Serie ist eine fortgeschrittene Variante der High-Speed-Anti-Radiation-Missile (HARM) aus dem letzten Jahrhundert. Offiziell wurde das Raketensystem als modernes Anti-Strahlungswaffe entwickelt, doch die Silencer erfasst auch die Emissionen von Sensorsystemen und Anti-Sensoren-ECM.

Regeln

Mit einer Ausnahme befolgen AARMs die normalen Regeln für den Raketenkampf. Anstatt die Signaturstufe des Zieles als Mindestwurf zu verwenden, berechnen Sie den Mindestwurf, indem Sie 12 durch die höchste aktive Energiestufe der Sensor- oder ECM-Systems des Zielfahrzeuges teilen und das Ergebnis abrunden. Der Mindestwurf kann nicht unter 2 sinken.

ANTI-SCHIFF-RAKETEN UND TORPEDOS

Die folgenden Raketen werden auf Fahrzeugen montiert und mit schweren Raketenkontrollsystemen (S. 138) abgefeuert. Sie befolgen die normalen Regeln für Raketen und Lenkwaffen (S. 120, *SR3.01D*) und den Einsatz von Lenkraketen (S. 131, *Arsenal 2060*).

Da Anti-Schiff-Waffen die Regeln für Raketen mit erhöhter Reichweite (S. 56) verwenden, unterscheiden sich ihre Stufen von denen normaler Raketen. Neben der normalen Schadensstufe, dem Gewicht, der Intelligenz und dem Preis haben Anti-Schiff-Raketen die folgenden Werte: Handling, Geschwindigkeit (die fest ist), Rumpf und Signatur. Außerdem wird mit der Reichweite ein neuer Wert für Raketen eingeführt. Die Reichweite gibt die maximale Flugstrecke einer Rakete an.

RUR-15D ANTI-SUBMARINE ROCKET (ASROC)

Die ASROC ist eine Anti-U-Boot-Waffe mit einem MADCAP, der auf einem Raketenantrieb aufgesetzt wird. Die Rakete befördert den Torpedo vier bis sechzehn Kilometer durch die Luft. Sobald die Waffe in der Nähe des Zieles angelangt ist, trennt sich der Torpedo von der Rakete, taucht unter und nähert sich dem Ziel unter Wasser.

Regeln

Die Luftkomponente der ASROC ist eine nichtgelenkte Rakete, weshalb die Intelligenzstufe nicht zum Tragen kommt, solange sich die Waffe in der Luft befindet. ASROCS können nicht von einem Rigger kontrolliert oder geritten werden, nachdem sie von einem Schiff abgefeuert wurden.

JAVELOT AERIAL DEFENSE MISSILE

Die in Frankreich hergestellte Javelot ist eine konventionelle Schiffsrakete, die für die Langstreckenabwehr von Luftfahrzeugen, Anti-Schiff-Raketen und Marschflugkörpern eingesetzt wird.

Regeln

Für die Javelot gelten die normalen Regeln für Anti-Schiff-Raketen.

MK 197 MULTI-ROLE ADVANCED-CAPABILITY (MADCAP) TORPEDO

Der Mark 197 MADCAP-Torpedo ist im Jahr 2061 der am häufigsten verwendete Torpedo überhaupt. Er kann mit einer Geschwindigkeit von 75 Knoten reisen und verfügt in seiner Standardausführung über einen Gefechtskopf mit einem aktiven Sonar. Das MADCAP-System unterstützt allerdings auch Gefechtsköpfe mit thermaler Zielerfassung und passivem Sonar.

MADCAPs können nicht nur von U-Booten und Schiffen abgefeuert werden, sondern auch von Anti-U-Boot-Helikoptern, T-Birds und anderen Luftfahrzeugen abgeworfen werden.

Regeln

Der Torpedo wird aktiv, sobald er sich im Wasser befindet, weshalb sich die Reichweite auch auf den Tauchzeitpunkt bezieht. Für die Berechnung der Effekte des aktiven Sonars haben MADCAPs eine Sonarstufe von 1.

MADCAPs sind kabelgesteuerte Waffensysteme, ein Rigger kann sie also kontrollieren, solange das Kabel unbeschädigt ist. Sobald das Kabel beschädigt der abgetrennt wird, wird die Intelligenzstufe des MADCAPs automatisch hinzugeschaltet. Beachten Sie, dass aus der Luft abgeworfene MADCAPs keine Kabelverbindung besitzen und deshalb auch nicht von einem Rigger „geritten“ werden können.

UGM-188 SEA SABER

Die UGM-188 Sea Saber ist das nordamerikanische Pendant der Sirocco. Die Rakete, die ursprünglich für die UCAS Navy hergestellt wurde, wird nun auch von der CAS Navy und der British Royal Navy eingesetzt. Die Sea Saber besitzt zwar eine geringere Reichweite als die Sirocco, macht diese Schwäche allerdings mit Geschwindigkeit, Intelligenz und Schlagkraft mehr als wett.

Regeln

Für die Sea Saber gelten die normalen Regeln für Anti-Schiff-Raketen.

Lenkwaffen	Intel.	Schaden	Sprengwirkung	Streuung	Gewicht	Verfügb.	Preis	Straßenindex	Legalität
Saab-Saker									
Luft-Luft-Rakete	6	14T	-2 / m	2W6	90	-	25.000¥	-	1-K
Kingfisher	4	14T	-2 / m	2W6	25	-	15.000¥	-	1-K
M-GM Outlaw									
Block I	5	14T	siehe Text	2W6	200	-	15.000¥	-	1-K
Block II	5	14T	siehe Text	2W6	200	-	25.000¥	-	1-K
Block III	6	20T (AF)	-8 / m	2W6	200	-	35.000¥	-	1-K
Silencer AARM	5	16T	-1 / m	2W6	250	-	25.000¥	-	1-K
Raketen									
RASCAM	-	-	siehe Text	2W6	160	-	100.000¥	-	1-K

Anti-Schiff-Raketen/

Torpedos	Handling	Geschw.	Reichweite	Rumpf	Signatur	Intel.	Schaden	Sprengwirkung
ASROC	4	750/115	16 km/15 km	4	5/5	2	14TM	-1 / m
Javelot	3	1.100	120 km	3	5	4	8MM	-1 / m
MADCAP Torpedo	4	115	15 km	4	5/5	2	14TM	-1 / m
Sea Saber	3	1.000	250 km	4	5	4	24TM	-1 / m
Sirocco	4	800	350 km	3	5	3	20SM	-1 / m
Torpedoköder	4	150	15 km	4	5/3	2	-	-
Torpedosonde	4	150	15 km	4	5/3	2	-	-

	Abweichung	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex	Legalität
ASROC	2W6	2.250	-	450.000¥	-	1-K
Javelot	2W6	495	-	425.000¥	-	1-K
MADCAP Torpedo	2W6	750	-	350.000¥	-	1-K
Sea Saber	2W6	900	-	750.000¥	-	1-K
Sirocco	2W6	750	-	600.000¥	-	1-K
Torpedoköder	-	950	-	150.000¥	-	1-K
Torpedosonde	-	950	-	150.000¥	-	1-K

SS-N-49 SIROCCO

Die russische SS-N-49 Sirocco ist eine Anti-Schiff-Rakete, die fast überall in der Welt eingesetzt wird. Obwohl sie vor mehr als fünfzehn Jahren entwickelt wurde, ist sie noch immer genauso gefürchtet wie ihre sowjetischen bzw. russischen Vorgänger.

Regeln

Für die Sirocco gelten die normalen Regeln für Anti-Schiff-Raketen.

TORPEDOKÖDER

Ein Torpedoköder besteht aus einer Torpedohülle, die anstelle eines Sprengkopfes ein hoch entwickeltes Geräuschsystem transportiert. Nachdem er das Torpedorohr verlassen hat, erzeugt der Köder ein Geräusch eines sich bewegenden U-Bootes und zieht auf diese Weise feindliches Torpedofeuhr auf sich.

Regeln

Wenn ein Köder ausgesetzt wurde, müssen alle Torpedos, die auf das U-Boot abgefeuert werden, eine Intelligenz-6-Probe ablegen. Gelingt die Probe, lässt sich der Torpedo nicht von dem Köder täuschen und schwimmt weiterhin auf das U-Boot zu. Scheitert die Probe, wird der Torpedo getäuscht und verfolgt den Köder, und nicht das U-Boot. Der maximale Tauchtiefe des Torpedoköders beträgt 750 Meter.

TORPEDOSONDE

Die Torpedosonde benutzt dieselbe Hülle wie der MADCAP, doch anstelle eines Sprengkörpers transportiert sie ein hochsensibles Sonarsystem. Wenn die Sonde andere U-Boote ortet, sendet sie die Information über ein optisches Glasfaserkabel an das Mutterschiff. Das U-Boot kann diese Daten verwenden, um einen Angriff gegen das getortete Objekt durchzuführen.

Regeln

Die Torpedosonde zieht ein 15 Kilometer langes optisches Glasfaserkabel zur Datenübertragung hinter sich her, eine Distanz, die der Torpedo in etwa 100 Kampfrunden (entspricht 5 Minuten) zurücklegt. Die Sonde kann auch von einem Rigger ferngesteuert werden, wodurch die Reichweite auf fünfzehn Kilometer steigt. Die maximale Tauchtiefe der Sonde beträgt 750 Meter.

CYBERWARE

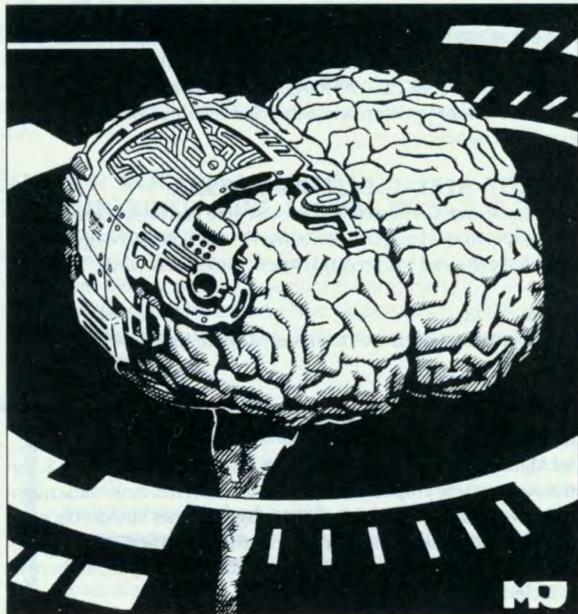
SCHLANGENAUGEN-INTERFACE

Mit der richtigen Kombination von Cyberware kann ein kybernetisch verbesserter Charakter in ein Fernsteuernetzwerk integriert werden. Er kann sensorische Daten in Echtzeit an das Netzwerk senden und sogar SimSinn-Daten von anderen Drohnen oder „Schlangenaugen-Servern“ empfangen.

Um eine solche Netzwerkverbindung herzustellen, sind mindestens vier kybernetische Implantate erforderlich: ein Simrig, ein Simlink, ein Kommlink und ein Riggerprotokollemluator. Zwar wollen sich manche Charaktere diese Cyberware vielleicht unabhängig voneinander implantieren lassen, doch das Schlangenaugen-Interface bietet alle Implantate in einem Paket. Das Paket ist nicht nur günstiger, es hat auch geringere Auswirkungen auf den Körper des Nutzers.

Regeln

Das Schlangenaugen-Interface besteht aus den folgenden Implantaten: Simrig (S. 300, SR3.01D), Simlink (S. 300, SR3.01D), Komm-



link (S. 296, SR3.01D) und ein Riggerprotokollemluator (siehe *Riggerprotokoll-Emulationsmodul*, S. 27, M&M 3.01D). Das Paket gibt es in den Stufen 2 bis 10. Die Stufe bezieht sich auf die Stufen des Kommlinks, des Simlinks und des Protokollemlulators. Das Schlangenaugen-Interface umfasst für gewöhnlich ein Standard-Simrig; ein Full-X-Simrig kann gegen Aufpreis erworben werden.

Das Schlangenaugen-Interface ermöglicht es dem Charakter, sich in ein Fernsteuernetzwerk zu integrieren. Der Schlangenaugen-Charakter wird praktisch wie eine Drohne behandelt – er muss auf der Netzwerkliste angemeldet werden und zählt für das Fernsteuerdeck als Drohne (und reduziert damit die Höchstzahl an Drohnen, die ein Deck aktiv kontrollieren kann). Der Schlangenaugen-User steht nicht unter der Kontrolle des Riggers – er dient lediglich als zusätzliches Paar Augen und Ohren.

Wenn ein Rigger in einen Schlangenaugen-User „springt“, kann er sehen, hören und auch mit den anderen Sinnen wahrnehmen, was der Schlangenaugen-User wahrnimmt. Da der Rigger die SimSinn-Daten des Schlangenaugen-Users empfängt, kommen auch andere kybernetische Sinnesverbesserungen zum Tragen (sowie Sinnesverbesserungen durch Bioware und Magie, allerdings ohne Askennen).

Der Rigger kann auch über das Interface mit dem User kommunizieren. Außerdem kann der Rigger sensorische Daten von einer Drohne (oder sogar von einem anderen Schlangenaugen-User) an den User umleiten. Dieser nimmt über das Simrig dann alles wahr, was die Sensoren der Drohne registrieren. In diesem Fall sorgt das eingebaute RAS-Override des Simrigs dafür, dass die eigene Wahrnehmung des Users unterdrückt wird und der User einen Mindestwurfaufschlag von +8 auf alle Wahrnehmungsproben und Handlungen in der realen Welt erleidet. Der Schlangenaugen-User kann die Datenübertragung des Fernsteuernetzwerkes jederzeit beenden, doch er kann sich nicht mit einer anderen Drohne verbinden, ohne zuvor die Erlaubnis des Riggers einzuholen.

Das Schlangenaugen-Interface verleiht dem User keine Kontrolle über die Drohnen und ermöglicht es ihm auch nicht, ihnen Befehle zu erteilen – dies kann nur der Rigger. Der Rigger, der das Netzwerk kontrolliert, muss dem User zunächst eine Genehmigung erteilen,

WAFFENREICHWEITEN

Reichweite / Mindestwurf

Fahrzeugwaffen

	Kurz / MW 4	Mittel / MW 5	Weit / MW 6	Extrem weit / MW 9
ANDREWS	20-100	101-500	501-3.000	3.001-5.000
Firelance Laser	0-200	201-350	351-750	751-12.000
Harpune	0-100	101-250	251-500	501-750
Leichtes Bordgeschütz	100-2.500	2.501-6.000	6.001-12.000	12.001-18.000
Mittleres Bordgeschütz	100-4.500*	4.001-12.000	12.001-18.000	18.001-25.000
Relámpago	0-1.200	1.201-3.000	3.001-5.000	5.001-16.000
Vaporizer	0-2.000	2.001-5.000	5.001-8.000	8.001-24.000
Vigilant Autocannon	0-100	101-500	501-2.500	2.501-5.000
Victory Autocannon	0-100	101-500	501-2.500	2.501-5.000
Xicohtencatl	0-500	501-2.000	2.001-4.000	4.001-9.000

Reichweite / Mindestwurf

Fahrzeugmontierte Raketenwerfer

	Kurz / MW 4	Mittel / MW 5	Weit / MW 6	Extrem weit / MW 9
Piranha Launcher	20-100*	101-500	501-3.000	3.001-5.000

Fahrzeugmontierte Raketen

Saab-Saker				
Luft-Luft-Rakete	150-2.500*	2.501-6.000	6.001-10.000	10.001-15.000
Kingfisher	20-100*	101-220	221-600	601-2.200
M-GM Outlaw (alle)	50-500*	501-2.500	2.501-6.000	6.001-10.000
Silencer AARM	50-500*	501-3.000	3.001-8.000	8.001-12.000
RASCAM	50-2.500*	2.501-6.000	6.001-10.000	10.001-15.000

Anti-Schiff-Raketen

Javelot	500-5.000*	5.001-30.000	30.001-80.000	80.001-120.000
Sea Saber	500-5.000*	5.001-50.000	50.001-150.000	150.001-250.000
Sirocco	500-5.000*	5.001-50.000	50.001-150.000	150.001-350.000
ASCROC	150-2.500*	2.501-6.000	6.001-10.000	10.001-16.000

Anti-Schiff-Torpedos

MADCAP	150-2.500	2.501-6.000	6.001-10.000	10.001-15.000
--------	-----------	-------------	--------------	---------------

* siehe Mindestentfernungen, S. 118, SR3.01D. Achtung: Alle Reichweitenangaben in Meter

Riggerware	Essenz	Preis	Straßen-Verfügbarkeit	Index	Legalität
Schlangenaugen-Interface	2,5	275.000 + (Stufe x 15.000)¥	(Stufe+2)/(Stufe)Tage	2	Legal
Full-X-Modifikation	-	+150.000¥	-	+1	Legal
Schlangenaugen-FDDM-Modul	0,1	70.000¥	10/21 Tage	3	6P-R



bevor dieser Daten von einer Drohne empfangen kann und der Rigger hat auch die Berechtigung, die Verbindung jederzeit zu verändern oder zu beenden.

Wenn das Fernsteuernetzwerk verschlüsselt ist, benötigt das Schlangenaugen-Interface des Users außerdem ein Fernsteuerungs-Verschlüsselungsmodul (S. 26, *M&M 3.01D*), um auf das Netzwerk zugreifen zu können.

Das Schlangenaugen-Interface kommuniziert mit dem Fernsteuernetzwerk über den SimSinn- und den Systemkanal.

Charaktere, die kein Schlangenaugen-Interface besitzen, aber alle Implantate einzeln eingebaut haben, können sich ebenfalls in Riggernetzwerke einloggen und entsprechend den obigen Ausführungen mit dem Netzwerk interagieren. Die vier Implantate müssen allerdings kybernetisch über Datenbuchsenports oder Router miteinander verbunden sein (siehe *Interkommunikation*, S. 50, *M&M 3.01D*).

SCHLANGENAUGEN FDDM-MODUL

Das Schlangenmodul Fire-Direction Data Manager-Modul (FDDM-Modul) ist ein weiteres Zubehör für die Fernsteuerungsverbindung. Mit dem FDDM-Modul kann der Schlangenaugen-User Zieldaten an andere Drohnen senden und mit indirektem Feuer auf die Ziele schießen lassen.

Regeln

Um FDDM einsetzen zu können, muss das Fernsteuerdeck mit einer Master-FDDM-Einheit ausgestattet sein. Auch die Drohnen, die indirektes Feuer durchführen sollen, müssen über FDDM verfügen. Details zu indirektem Feuer finden Sie auf S. 129, *Arsenal 2060*.

CYBERDECK-KOMPONENTEN

SYSTEMSTEUERUNGSEMULATOR (SSE)

Ares Security International hat den Systemsteuerungsemulator (SSE) im Jahr 2055 zur Ergänzung von GSS-Sicherheitssystemen entwickelt. Der SSE versetzt ein Cyberdeck in die Lage, mit einem verringerten System zu kommunizieren, wenn auch nur mit verminderter Leistungsfähigkeit. Er ist als interne Systemkarte oder als externe Plug-in-Komponente erhältlich.

Regeln

Der SSE ermöglicht es einem Decker, mit seinem Cyberdeck wie ein Rigger auf ein verringertes Sicherheitssystem zuzugreifen. Nähere Informationen finden Sie unter *Matrix-Angriffe auf Sicherheitssysteme*, S. 50. Diese Komponente funktioniert nur bei GSS-Systemen, nicht bei verringerten Fahrzeugen oder Fernsteuernetzwerken.

Um ein SSE in ein Cyberdeck einzubauen, ist eine Probe auf Computer (B/R) gegen Mindestwurf 5 erforderlich. Der Grundzeitraum beträgt 24 Stunden. Ein externes System kann an einen freien FUP angeschlossen werden.

FERNSTEUERDECK-KOMPONENTEN

Neben dem Fernsteuerungs-ECCM (siehe S. 305, *SR3.01D*) steht für Fernsteuerdecks das folgende Zubehör zur Verfügung.

Ports: Jedes Fernsteuerdeck verfügt über genügend Ports, um eine Anzahl von Systemkomponenten in Höhe seiner Stufe zu unterstützen. Mit Hilfe einer Elektronikbox und einer erfolgreichen Elektronik (B/R)-Probe gegen einen Mindestwurf von 4 und einem Grundzeitraum von einer Stunde kann ein Spielercharakter zusätzliche Ports einbauen.

Wenn der Spielleiter zustimmt, können einige der Komponenten, mit denen Cyberterminals aufgerüstet werden können (siehe S. 61, *Matrix*) auch an die Port eines Fernsteuerdecks angeschlossen werden.

MULTIMEDIA-DISPLAY

Wenn der Rigger vollständig auf kybernetische Steuerung umschaltet, benötigt er Multimedia-Displays für eine Echtzeit-Übertragung von Sinnesdaten an andere Personen. Für Multimedia-Displays wird modernste miniaturisierte Multimedia-Technologie verwendet, um von Drohnen aufgezeichnete Videobilder und Geräusche in Echtzeit darzustellen.

Regeln

Die 11-Zoll-LCD-Schirme bilden die Sinnesdaten des Riggers aus dem Fernsteuernetzwerk ab. Ein Rigger kann auch mehrere Screens an ein Fernsteuerdeck anschließen, um gleichzeitig die Aufzeichnungen mehrerer Drohnen darzustellen. Über das Display kann der Rigger auch mit Beobachtern kommunizieren, indem er Texte über den Bildschirm laufen lässt. Beobachter können allerdings nicht mit dem Rigger kommunizieren, wenn das Fernsteuerdeck nicht mit einem Interkom ausgestattet ist.

BATTLETAC™-FDDM

Der BattleTac™-FDDM (Fire Direction Data Manager) ist das zweite Nebenprodukt des BattleTac-Informationssystems. Das FDDM-System ermöglicht es einer Drohne, als Späher zu fungieren und Zieldaten über das Fernsteuernetzwerk an andere Drohnen zu übermitteln. Auf diese Weise können andere Drohnen auf Ziele feuern, die sie gar nicht „sehen“ können.

Regeln

Das BattleTac-FDDM-System erlaubt es einer Drohne, indirektes Feuer zu nutzen und ihre Waffen auf ein Ziel abzufeuern, das von einer anderen Drohne entdeckt wurde. Nähere Einzelheiten finden Sie im Abschnitt *Indirektes Feuer*, S. 129, *Arsenal 2060*.

Um das BattleTac-FDDM-System verwenden zu können, muss das Fernsteuerdeck mit einer Mastereinheit ausgestattet sein und sowohl die spähende als auch die feuernde Drohne müssen mit einem BattleTac-FDDM-Receiver ausgestattet sein (siehe S. 142).

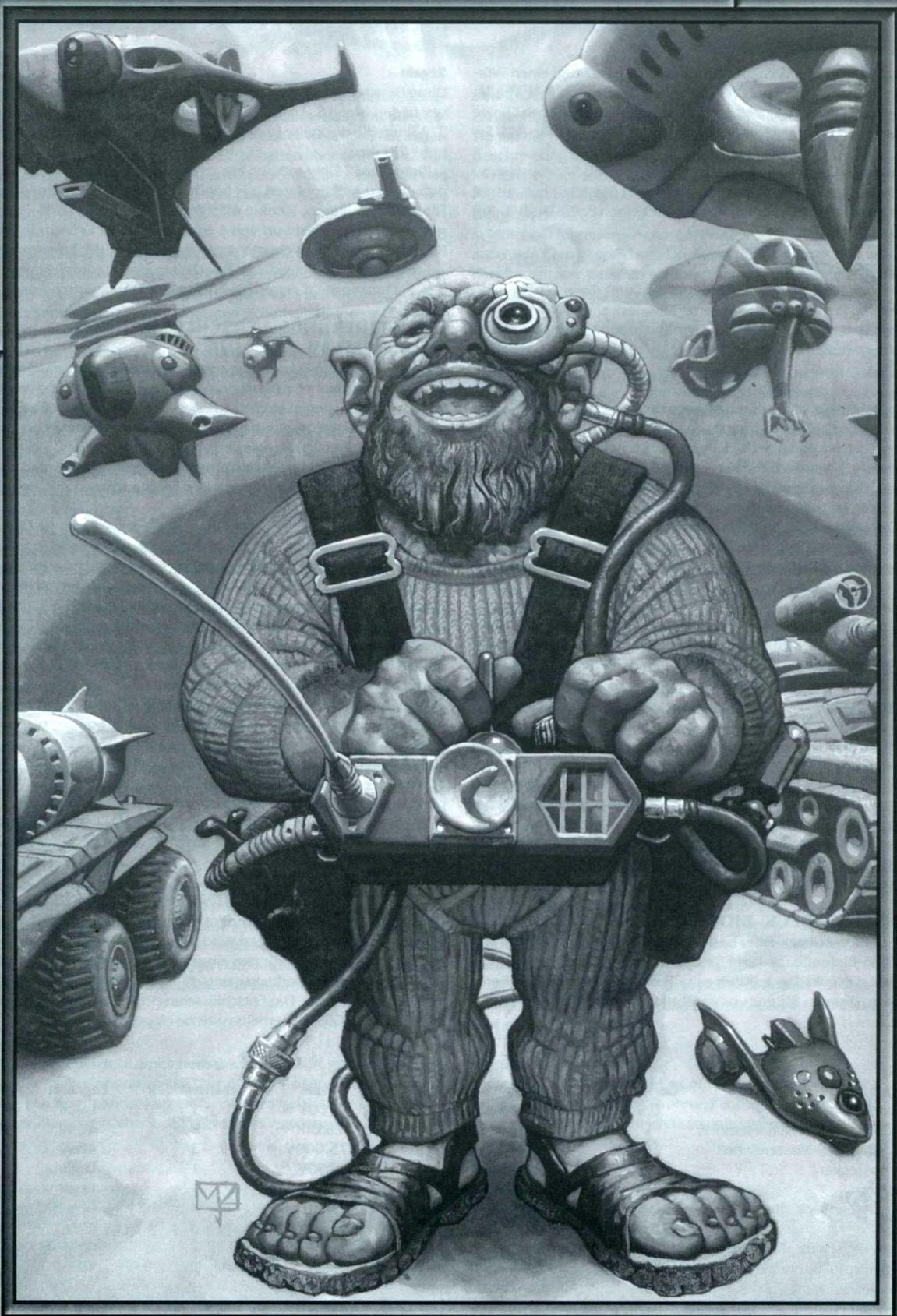
BATTLETAC™-IVIS

BattleTac-IVIS (Inter-Vehicle Information System) verbessert den Datenaustausch zwischen dem Fernsteuerdeck und den Drohnen. Das System ermöglicht es den Drohnen, komplexere Taktiken anzuwenden, um ihre Aufgaben zu erfüllen.

Regeln

BattleTac-IVIS bietet zwei mögliche Vorteile: Entweder, es liefert

Cyberdeck-Komponenten	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex	Legalität
Systemsteuerungsemulator				
Extern	6/72 Stunden	25.000¥	2	4P-S
Intern	8/72 Stunden	20.000¥	2	4P-S





Zusatzwürfel für die Verständnisproben oder es erzeugt einen Würfelpool, genannt IVIS-Pool, der für Proben der Drohnen verwendet werden kann. Nähere Einzelheiten über die spieltechnischen Effekte des BattleTac-IVIS-Systems finden Sie unter *Das BattleTac-IVIS-System*, S. 43.

Um in den Genuss der Vorteile eines BattleTac-IVIS-System zu gelangen, muss das Fernsteuerdeck mit einer Mastereinheit ausgestattet sein und die Drohnen müssen über einen BattleTac-IVIS-Receiver verfügen (siehe S. 142).

TRAMPSTECKER

Ähnlich wie bei einem Cyberterminal gestattet dieses Zubehör einer zweiten Person, sich in das Fernsteuerdeck eines Riggers einzustöpseln und auf diese Weise die Drohnenoperationen eines Fernsteuernetzwerkes zu überwachen.

Regeln

Trampstecker für Fernsteuerdecks funktionieren genauso wie ihre Gegenstücke für Cyberterminals. Sie ermöglichen es anderen Charakteren, die Sinnesdaten des Riggers wahrzunehmen und zu sehen, was er sieht. Wenn sich der Rigger im Kapitänsmodus befindet, gilt dies auch für den Beobachter. Wenn der Rigger eine Drohne direkt steuert, nimmt auch der Beobachter nur die Signale dieser Drohne wahr. Der Rigger und der Beobachter können über die Verbindung kommunizieren. Der Beobachter erlangt allerdings keine wie auch immer geartete Kontrolle über das Netzwerk oder die Drohnen.

INTERKOM

Ein nützliches Zubehör für Fernsteuernetzwerke, das oftmals übersehen wird, ist das Interkom. Dieses kleine, aber wichtige Gerät ermöglicht die Kommunikation zwischen dem Rigger und real anwesenden Personen. Außerdem verfügt der Lautsprecher über einen Port für den Anschluss eines Funkgerätes an das Interkom.

Regeln

Das Interkom gestattet es dem Rigger, mit Personen zu interagieren, die sich in der Nähe des Fernsteuerdecks aufhalten. Ohne den Lautsprecher muss der Rigger sich auf seinen physischen Körper konzentrieren und mit den eigenen Stimmbändern sprechen. (Für eine solche Handlung ist eine Komplexe Handlung erforderlich. Außerdem erhöhen sich alle Mindestwürfe des Riggers um +8, solange er redet.)

FERNSTEUERDECK-BIOFEEDBACK-FILTER

Der FSD-Biofeedback-Filter basiert auf derselben Technologie wie der ICCM-Biofeedback-Filter für Cyberterminals (siehe S. 21, *Matrix*). Bei diesem Filter handelt es sich um eine interne FSD-Komponente, die den Rigger vor gefährlicher SimSinn-Überlastung schützt.

Regeln

Diese Fernsteuerdeck-Komponente senkt das Powerniveau für Riggerschaden (siehe S. 145, *SR3.01D*) oder ASIST-Überlastung (siehe S. 27) um die doppelte Filterstufe. Das Powerniveau kann so nicht unter 2 sinken.

Biofeedback-Filter müssen in ein Fernsteuerdeck eingebaut werden, um zu funktionieren (sie benötigen keinen Port). Um einen Filter zu installieren, ist eine erfolgreiche Elektronik (B/R)-Probe gegen einen Mindestwurf von 4 erforderlich. Der Grundzeitraum für diese Probe entspricht der doppelten Filterstufe in Stunden.

Fernsteuerdeck-Biofeedback-Filter haben eine maximale Stufe von 3. Sie schützen nicht gegen die Effekte eines Auswurfschocks.

FERNSTEUERUNGS-VERSCHLÜSSELUNGS-MODUL (FSVM)

Obwohl Fernsteuerdecks von Frequenz zu Frequenz springen können, um die Signalsicherheit zu erhöhen, werden die Signale hin und wieder abgefangen. Um gegen solche Lauscher vorzugehen, bietet das Fernsteuerungs-Verschlüsselungsmodul (FSVM) eine erhöhte Sicherheit, indem es die digitalen Signale ver- und entschlüsselt. Das FSVM verschlüsselt und entschlüsselt die Fernsteuerungssignale und macht sie unlesbar, wenn ein fremder Rigger einen Fernsteuerungskanal abfängt.

Regeln

Ein Fernsteuerungskanal, der mit einem FSVM verschlüsselt ist, muss entschlüsselt werden, bevor er abgefangen, infiltriert oder manipuliert werden kann. Eine FSVM-Verschlüsselung kann nur mit einem Rigger-Entschlüsselungsmodul entschlüsselt werden. Herkömmliche Codeknacker (S. 289, *SR3.01D*) können nicht gegen eine FSVM-Verschlüsselung eingesetzt werden, da es völlig andere Verschlüsselungsroutinen verwendet. Die Verschlüsselung eines GSS-Systems ist mit der FSVM-Verschlüsselung kompatibel.

Auf Grund der speziellen Eingart des MSST-Protokolls, sind normale Verschlüsselungsroutinen (S. 289, *SR 3.01*) mit Fernsteuerdecks nicht kompatibel.

Fernsteuerungs-Verschlüsselungsmodule sind in den Stufen 1 bis 10 verfügbar. Weitere Einzelheiten für den Einsatz eines FSVM finden Sie unter *Infiltration von Fernsteuernetzwerken*, S. 36.

Wenn ein Fernsteuernetzwerk mit einem FSVM verschlüsselt ist, müssen alle Drohnen des Netzwerkes mit FSVM-Modulen ausgestattet sein.

RIGGER-ENTSCHLÜSSELUNGSMODUL (FSVM)

Das Rigger-Entschlüsselungsmodul ist ein Diagnosesystem, das von Sicherheitsrigger eingesetzt wird. Die auf Chips gebrannten Verschlüsselungsroutinen können eingesetzt werden, um die Signale von Fernsteuernetzwerken zu entschlüsseln, die mit einem FSVM verschlüsselt wurden. Das Entschlüsselungsmodul kann auch gegen verschlüsselte GSS-Sicherheitssysteme eingesetzt werden.

Zubehör	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex	Legalität
Multimedia-Display	0,5	2/24 Stunden	100¥	1	Legal
BattleTac-FDDM-Mastereinheit	1	10/21 Tage	125.000¥	3	4P-W
BattleTac-IVIS-Mastereinheit	1	8/14 Tage	75.000¥	3	4P-W
Trampstecker	-	2/48 Stunden	250¥	1	Legal
Interkom	-	2/24 Stunden	25¥	1	Legal
FSD-Biofeedback-Filter	0,5	(Stufe x 2)/7 Tage	Stufe x 10.000¥	1	Legal
FSVM	0,5	(Stufe)/(Stufe) Tage	Stufe x 5.000¥	3	4P-W
Rigger-Entschlüsselungsmodul	0,5	(Stufe + 2)/(Stufe) Tage	Stufe x 7.500¥	3	4P-W
Riggerprotokollemluator	0,5	(Stufe + 2)/(Stufe) Tage	Stufe x 5.000¥	2	4P-W
Signalverstärker	Stufe	(Stufe)/(Stufe x 12) Stunden	Stufe x 250¥	1,5	Legal
Speicherbank	1	2/24 Stunden	Mp x 6¥	1	Legal

Regeln

Das Rigger-Entschlüsselungsmodul entschlüsselt die Verschlüsselungsroutinen, die von Fernsteuerungs-Verschlüsselungsmodulen (S. 98) und GSS-Sicherheitssystemen verwendet werden. Es ist in den Stufen 1 bis 10 verfügbar. Nähere Einzelheiten über den Einsatz von Rigger-Entschlüsselungsmodulen finden Sie unter *Infiltration von Fernsteuernetzwerken* (S. 36) und *Zugriff auf Sicherheitssysteme* (S. 49).

RIGGERPROTOKOLLEMULATOR

Der Riggerprotokollemluator, auch Riggerprotokoll-Emulationsmodul genannt, ermöglicht es dem Rigger, die verschiedenen Protokolle zu emulieren, die von verringerten Sicherheitssystemen und Fernsteuernetzwerken verwendet werden. Dieses Modul ist erforderlich, um Fernsteuernetzwerke und GSS-Sicherheitssysteme zu infiltrieren und kann auch für Elektronische Kriegsführung eingesetzt werden.

Regeln

Riggerprotokollemlatoren sind in den Stufen 1 bis 10 verfügbar. Nähere Einzelheiten über ihre Verwendung finden Sie in den Abschnitten *Infiltration von Fernsteuernetzwerken* (S. 36), *Zugriff auf Sicherheitssysteme* (S. 49) und *MiJl* (S. 37).

SIGNALVERSTÄRKER

Fernsteuerdecks verfügen über einen bestimmten Energievorrat, der vor allem die Effektivität der Elektronischen Kriegsführung bestimmt. Signalverstärker stellen ein überaus nützliches Zubehör dar, da sie die elektromagnetische Energie erhöhen, die für Übertragungen zur Verfügung steht. Auf diese Weise erhöhen sie die effektive Reichweite eines Decks und machen es widerstandsfähiger.

Regeln

Signalverstärker erhöhen die Energiestufe eines Fernsteuerdecks um die Stufe des Verstärkers. Dadurch erhöht sich die effektive Reichweite des Fernsteuerdecks und seine Widerstandsfähigkeit gegen Elektronische Kriegsführung. Nähe Informationen finden Sie unter *Reichweiten von Sensoren und Fernsteuerdecks* (SR3.01D, S. 136) und *MiJl* (S. 37).

Signalverstärker sind in den Stufen 1 bis 10 erhältlich.

SPEICHERBANK

Die Speicherbank ist für Fernsteuerdecks nicht weniger wichtig als für Cyberdecks. Mit einer Speicherbank kann der Rigger Bilder, Sim-Sinn-Daten und andere Daten speichern, die von Drohnen und Fahrzeugen übertragen werden, die unter seiner Kontrolle stehen. Auf der Speicherbank kann der Rigger auch Kommandoskripte für Drohnen und gefälschte Sensorendaten für Elektronische Kriegsführung speichern.

Regeln

Eine Fernsteuerdeck-Speicherbank funktioniert genauso wie die Speicherbank eines normalen Computers. Sie kann für die Speicherung von Kommandoskripten (S. 84) und gefälschter Daten für Infiltration-Angriffe (siehe S. 38) verwendet werden.

AUTOSOFTS

Autosofts sind auf Software basierende Fertigkeiten-Emulationssysteme, die den Aktionssofts nicht unähnlich sind. Eine ausführliche Beschreibung von Autosofts finden Sie auf S. 44. Eine Drohne, die mit einem Autosoft-Interpreter ausgestattet ist, kann ein Autosoft-Programm laden und Vorteile aus der geladenen Fertigkeit oder Fähigkeit ziehen.

Jedes der folgenden Autosoft-Programme wird normalerweise auf einem Chip gespeichert. Ein Autosoft muss eingestöpselt und in den Interpreter geladen werden, und zwar direkt oder über das Fernsteuerdeck des Riggers, um zu funktionieren.

CLEAR SIGHT

Multiplikator: 6

Bei der Clear sight-Autosoft handelt es sich um ein Datenverarbeitungsprogramm, das eine verbesserte Echtzeitfilterung der Sensorendaten einer Drohne ermöglicht. Dadurch erhöht sich die Fähigkeit der Drohne, ihre Umgebung „wahrzunehmen“.

Regeln

Die Clear sight-Autosoft erhöht die Pilotstufe einer Drohne bei Wahrnehmungs- und Sensorproben. Ein Rigger, der die Drohne kontrolliert, kann die Clear sight-Stufe auf seine eigene Intelligenzstufe addieren, wenn er Passive Sensorproben würfelt (der Bonus darf allerdings nicht seine eigene Intelligenzstufe überschreiten).

Clear sight kann nicht für kampfbezogene Erfolgsproben eingesetzt werden.

DATALINK

Multiplikator: 6

Die Datalink-Autosoft kombiniert Signalanalyse- und Fehlerkorrekturroutinen mit hochentwickelten Übertragungsfiltren. Auf diese Weise kann ein Drohne teilweise blockierte Übertragungen rekonstruieren und muss Datenpakete seltener erneut anfordern.

Regeln

Die Datalink-Autosoft ermöglicht es einer Drohne, die Effekte einer durch MiJl verursachten Signalschwächung des Fernsteuernetzwerkes teilweise zu ignorieren. Die Drohne kann eine Anzahl Kästchen in Höhe der Stufe der Datalink-Autosoft ignorieren. Wenn der Kanal eine Schwächung von zehn Kästchen erlitten hat, bietet allerdings auch die Datalink-Autosoft keinen Vorteil mehr.

ELECTRONIC WARFARE

Multiplikator: 4

Die Autosoft Electronic Warfare bietet ein tieferes Wissen in den Bereichen Funkübertragung und Elektronische Kriegsführung gegen Drohnen.

Regeln

Diese Autosoft ermöglicht es einer mit einem Scanner (S. 289, SR3.01D) ausgestatteten Drohne, Funksignale abzufangen. Wenn die Drohne mit einem Entschlüsselungssystem ausgerüstet ist, kann

Autosoft-Chip	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex	Legalität
Clearsight, Datalink, Performance Profile	6/14 Tage	Größe in Mp x 250¥	2	Legal
Electronic Warfare, Sharpshooter	6/14 Tage	Größe in Mp x 250¥	2	6P-S



sie versuchen, die Signale zu entschlüsseln (siehe *Verschlüsselungssysteme, SR3.01D, S. 189*). Zu diesem Zweck setzt die Drohne die Stufe der Autosoft anstelle der Fertigkeit Elektronik (Elektronische Kriegsführung) ein.

Wenn die Drohne über ein Fernsteuerdeck verfügt, kann sie auch versuchen, in fremde Fernsteuernetzwerke einzudringen (siehe *Infiltration von Fernsteuernetzwerken, S. 36*). Wenn sie mit einem Rigger-Entschlüsselungsmodul ausgestattet ist, kann sie versuchen, verschlüsselte Signale eines Fernsteuernetzwerkes zu entschlüsseln (S. 36). Eine Drohne, die ein eigenes Fernsteuerdeck besitzt, kann auch MIJL-Angriffe und andere Arten der Elektronischen Kriegsführung gegen Fernsteuernetzwerke ausführen (siehe S. 35).

PERFORMANCE PROFILE (FAHRZEUGART)

Multiplikator: 4

Diese Autosoft enthält eine Verständnisdatenbank über bekannte Eigenschaften und Schwachstellen von bestimmten Fahrzeugarten. Mit Hilfe dieser Informationen kann der Rigger aus der Drohne quasi das letzte herausholen und ihre Leistungsfähigkeit optimieren.

Regeln

Jede Autosoft ist auf eine bestimmte Fahrzeugart spezialisiert, z.B. Ford Americar, MCT-Nissan Rotodrohne, GMC Banshee und so weiter. Wenn der Spielleiter möchte, kann er beschließen, dass der Chip bei zu stark modifizierten oder maßgeschneiderten Fahrzeugen keine Vorteile bietet. Für gewöhnlich sind diese Autosofts nur für bekannte Markenfahrzeuge erhältlich, nicht aber für maßgeschneiderte Drohnen.

Jeder Stufenpunkt der Autosoft verleiht der Drohne einen Mindestwurfmodifikator von -1 für Stressproben (siehe S. 62).

SHARPSHOOTER

Multiplikator: 8

Die Sharpshooter-Autosoft wurde entwickelt, um die Zielerfassungssoftware einer Drohne mit verbesserter Zielerkennung und Feuerunterstützung sowie ballistischen Daten zu unterstützen.

Regeln

Die Sharpshooter-Autosoft erhöht die Pilotstufe für Geschützproben der Drohne um die Stufe der Autosoft. Die Sharpshooter-Autosoft bietet keinen Vorteil, wenn der Rigger die Drohne direkt kontrolliert.

ANDERES SPIELZEUG

SMARTSCHILD

Ein Smartschild ist ein Nummernschild, das aus „intelligentem“ Material besteht, das sich dehnt und verbiegt, wenn es elektrisch geladen wird, und auf diese Weise bestimmte Muster bilden kann. Das Schild kann dazu programmiert werden, bestimmte Ziffernfolgen zu abzubilden. Das Schild ist außerdem mit einer photovoltaischen Farbe beschichtet, die sich ebenfalls abhängig von der elektrischen Ladung verändert. Auf diese Weise können Nummernschilder von unterschiedlichen Staaten und Ländern nachgeahmt werden.

Regeln

Wenn das Smartschild an das Fahrzeug montiert wird, muss es mit dem Bordcomputer verbunden werden. Hierzu ist eine Elektronikbox und eine erfolgreiche Elektronik (B/R)-Probe(4) erforderlich. Der Grundzeitraum für die Aufgabe beträgt zwei Stunden. Sobald es montiert wurde, kann das Schild über den Bordcomputer programmiert werden. Um Farbe und Ziffern zu wechseln, ist eine Komplexe Handlung erforderlich.

Ein Smartschild kann auch an eine Transponderbibliothek angeschlossen werden, damit sich Farbe und Ziffern automatisch an den Transpondercode anpassen, der gerade übermittelt wird.

Innerhalb einer Entfernung von fünf Metern kann ein Smartschild mit einer erfolgreichen Wahrnehmungsprobe gegen Mindestwurf 8 als solches erkannt werden.

ÖLSPRÜHER

Wenn auch ein wenig überholt, ist diese Vorrichtung noch immer äußerst effektiv. Ein Ölsprüher besteht aus einem elektronischen Hydraulikzylinder, einem kleinen Ölbehälter und einer Sprühvorrichtung, die normalerweise unterhalb der hinteren Stoßstange montiert werden. Mit dieser Vorrichtung kann Öl auf die Straße gesprüht werden, um Verfolger von der Straße abzubringen.

Regeln

Jeder „Schuss“ mit einem Ölsprüher verursacht einen Ölstreifen von etwa 5 x 10 Metern Ausmaßen. Jedes Bodenfahrzeug, das über diesen Streifen hinwegfährt, muss auf der Stelle eine Crashprobe mit einem um 2 erhöhten Mindestwurf würfeln.

Selbst wenn das Fahrzeug keinen Unfall baut, bleibt das Öl noch drei Kampfrunden lang an den Reifen hängen, was dafür sorgt, dass die Mindestwürfe aller Fahrzeugmanöver um 1 erhöht werden. Wenn ein Fahrzeug durch mehrere Ölstreifen fährt, führt dies zu einem kumulativen Modifikator von maximal +4.

Um den Ölsprüher zu aktivieren, ist eine Einfache Handlung erforderlich. Behandeln Sie den Ölsprüher als Einzelschusswaffe. Der Tank enthält ausreichend Öl für zehn „Schüsse“.

TRANSPONDERBIBLIOTHEK-CHIP

Eine Transponderbibliothek ist ein Anwendungsprogramm, das neue Transpondercodes generiert. Wenn der Chip in den Fahrzeugtransponder eingebaut wird, wechselt die Bibliothek alle paar Sekunden den Transpondercode.

Regeln

Transponder und Transponderbibliotheken werden auf den Seiten 15 und 17 beschrieben. Die Bibliothek erzeugt in zufälligen Intervallen zwischen einer Kampfrunde und einer Minute neue Transpondercodes. Dadurch wird verhindert, dass ein Fahrzeug allein anhand seines Transpondercodes aufgespürt und verfolgt werden kann.



Wenn jemand so klug ist und die Transpondercode-Logdateien mehrerer aufeinanderfolgender Transponder-Empfänger eines Grid-Guide-Hosts überprüft, kann er feststellen, dass eine Transponderbibliothek verwendet wurde. Hierzu muss er das System mit der Operation *Datei lokalisieren* befragen und insgesamt eine Anzahl von Erfolgen in Höhe der Bibliothekstufe plus 4 erzielen. Sobald bestätigt wurde, dass eine Transponderbibliothek verwendet wurde, kann das Fahrzeug mit der Operation *Peripherie lokalisieren* aufgespürt werden, für die ebenfalls eine Anzahl Erfolge gleich der um 4 erhöhten Bibliothekstufe benötigt wird.

Um eine Transponderbibliothek zu installieren, ist eine Elektronikbox, eine erfolgreiche Elektronik (B/R)-Probe gegen Mindestwurf 4 und ein Grundzeitrum von zwei Stunden erforderlich.

Transponderbibliotheken haben einen Multiplikator von 3.

RAUCHGENERATOR

Rauchkanister werden außen am Fahrzeug montiert. Sobald der Rauchgenerator aktiviert wird, spuckt er enorme Mengen an Rauch aus, der vor Laser schützt und schnelle Deckung bietet. Es kann auch Thermorauch eingesetzt werden, um termographische Sicht und Sensoren zu stören.

Regeln

Jede Ladung Rauch erzeugt eine Wolke mit einem Durchmesser von zehn Metern oder einen Rauchstreifen von 10 x 5 x 4 Meter. Es dauert vier Minuten, bis sich der Rauch wieder verflüchtigt. Der Rauch behindert normale Sicht und führt bei entsprechenden Wahrnehmungspunkten zu erhöhten Mindestwürfen. Wenn Thermorauch eingesetzt wird, gelten die Modifikatoren auch für Infrarotsicht.

NAGELSTREIFEN

Nagelstreifen sind lange, dünne Streifen, die aus vielen äußerst scharfen Nägeln bestehen. Sobald die Nägel auf der Straße verteilt werden, durchbohren sie die Gummireifen aller Fahrzeuge, die über sie hinwegfahren. Nagelstreifen werden häufig von den Gesetzeshütern eingesetzt, um fliehende Fahrzeuge aufzuhalten oder Straßenblockaden zu errichten.

Regeln

Nagelstreifen erstrecken sich über bis zu vier Straßenspuren und sind maximal 15 Meter lang. Es bedarf dreier komplexer Handlungen um den Nagelstreifen auszulegen.

Jedes Fahrzeug, das über den Streifen hinwegfährt, erleidet automatisch einen Mittleren Schaden aufgrund der zerstörten Reifen. Außerdem muss das Fahrzeug auf der Stelle ein Crashprobe ablegen. Wenn das Fahrzeug mit Sicherheitsreifen ausgestattet ist, erleidet es nur einen Leichten Schaden, muss aber trotzdem eine Crash-

probe ablegen. Wenn ein Hovercraft über einen Nadelstreifen hinwegschwebt, erleidet es ebenfalls einen Leichten Schaden, da die Nägel in die Schürze schneiden, es muss allerdings keine Crashprobe würfeln.

UNTERBRECHERCHIP

Unterbrecherchips werden in die Bordcomputer der meisten im Handel erhältlichen Bodenfahrzeuge eingebaut. Der Unterbrecherchip wird durch einen Abschaltungscode aktiviert, den das Fahrzeug über das Bordtelefon oder Autonav empfängt und übernimmt dann automatisch die Kontrolle über das Fahrzeug. Er schließt die Insassen ein und hält das Fahrzeug an.

Der Unterbrecherchip wurde für Gesetzeshüter entwickelt, wird aber auch von einflussreichen Kriminellen verwendet. Unterbrecherchips werden häufig ausgebaut, wenn der Fahrzeugeigentümer nicht möchte, dass die Polizei (oder jemand anders) sein Fahrzeug einfach deaktivieren kann. Es kommt aber auch vor, dass Shadowrunners heimlich Unterbrecherchips einbauen, um die Fahrzeuge von Zielen anzuhalten, die sie abfangen wollen.

Regeln

Der Einsatz von Unterbrecherchips durch die Gesetzeshüter wird auf S. 18 beschrieben.

SCHOCKSTREIFEN

Schockstreifen sind schmale Streifen aus „Fühlern“, die auf einer Straße gelegt werden und hoch genug sind, um den Rahmen aller Fahrzeuge zu berühren, die über sie hinwegfahren. Sobald sie aktiviert werden, erzeugen die Schockfühler eine elektromagnetische Entladung, die bis zum Fahrzeug geleitet wird, das über den Streifen hinwegfährt. Die Entladung ist stark genug, um die Bordelektronik zu rösten, dem Rigger Schaden zuzufügen und das Fahrzeug außer Gefecht zu setzen.

Regeln

Der Streifen erstreckt sich über bis zu zwei Spuren und ist maximal acht Meter breit. Um einen Streifen aus Schockfühlern auf der Straße zu verlegen, sind zwei komplexe Handlungen erforderlich. Sobald er aktiviert wird, hat der Streifen genügend Saft für zwei Kampfrunden. Schockstreifen benötigen 24 Stunden, bis sie wieder aufgeladen sind.

Alle Bodenfahrzeuge (mit Ausnahme von Hovercrafts), die über einen Schockstreifen hinwegfahren, kommen mit den geladenen Fühlern in Kontakt und erleiden einen elektromagnetischen Schlag. Der Streifen verursacht einen Schaden von 12T, der wie Anti-Fahrzeug-Schaden behandelt wird.

Wenn das Fahrzeug von einem Rigger gesteuert wird, erleidet der Rigger Schaden durch eine ASIST-Rückkopplung (siehe S. 27).

Gegenstand	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex	Legalität
Smartschild	1	8/14 Tage	5.000¥	2	4-U
Ölsprüher	5	5/14 Tage	5/14 Tage	600¥	6-U
Nachfüllung	2	5/14 Tage	50¥	2	8-U
Rauchgenerator					
Klein (6 Kanister)	2,5	5/14 Tage	700¥	1	5-J
Groß (12 Kanister)	5	6/21 Tage	1.000¥	1	4-J
Thermorauch	-	+1/+7 Tage	x 1,2	2	5-J
Nagelstreifen	5	8/7 Tage	500¥	2	4-U
Transponderbibliothek-Chip	-	5/48 Stunden	Mp x 20¥	2	6-S
Unterbrecherchip	-	5/7 Stunden	500¥	2	8P-S
Schockstreifen	3	10/28 Tage	5.000¥	3	5-V

FAHRZEUGDESIGN



Ein Fahrzeug zu besitzen und hier und dort ein paar Modifikationen durchzuführen ist eine Sache. Ein Fahrzeug völlig neu zu bauen ist eine ganz andere Sache. Der Fahrzeugdesignprozess, der auf den folgenden Seiten beschrieben wird, ermöglicht Spielern und Spielleitern genau dies.

Dieses Kapitel bietet Regeln für den Entwurf und Bau von Serienfahrzeugen aus dem *Shadowrun*-Universum (Fahrzeuge, die von großen industriellen Kons gebaut werden). Regeln für Modifikationen und Spezialanfertigungen sowie das Aufrüsten von Fahrzeugen finden Sie im Kapitel *Fahrzeugmodifikation* (S. 122).

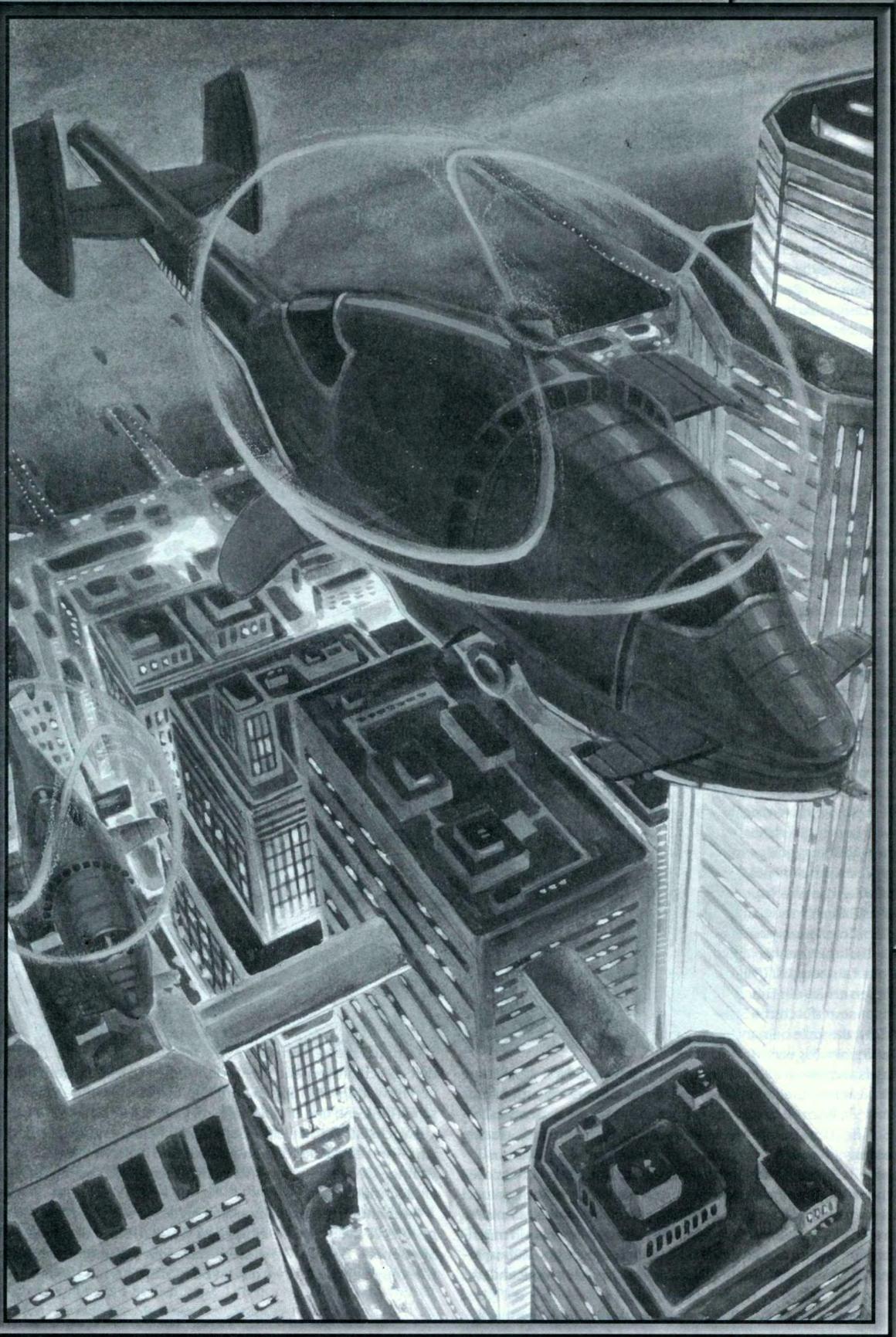
Alle Fahrzeuge, die in bisherigen *Shadowrun*-Publikationen erschienen sind (und natürlich alle neuen Fahrzeuge) wurden an das in diesem Kapitel dargestellte System angepasst bzw. die Werte nach diesem System entworfen. Die überarbeiteten Werte finden Sie in der *Fahrzeugliste* auf S. 156.

Beachten Sie bitte, dass die im Kapitel *Fahrzeugmodifikation* beschriebenen Modifikationen ebenfalls in den Designprozesses eingeflochten werden können.

DER DESIGNPROZESS

Genau wie ein guter Charakter benötigt auch ein gutes Fahrzeug Sorgfalt und Kreativität von dem Spieler oder Spielleiter, der die Maschine entwirft.

Der Zweck dieser Designregeln ist, großen und kleinen Serienfahrzeugen Attributstufen und Werte zu verleihen. Diese Fahrzeuge werden in großen Stückzahlen von großen Automobil- und Luftfahrtkonzernen und anderen Unternehmen aus dem Bereich der Schwerindustrie hergestellt und sind auf allen Straßen der Welt anzutreffen. Die Regeln sind NICHT dazu gedacht, um einzelnen Charakteren (ganz gleich, ob es Spieler- oder Nichtspielercharaktere sind) zu ermöglichen, eigene Fahrzeuge zu entwerfen oder zu bauen. Aus diesem Grund benötigt man für die tatsächliche Herstellung der Fahrzeuge, die mit Hilfe dieser Regeln entwickelt werden, mindestens eine Fabrikanlage.





Die Designregeln beschäftigen sich darüber hinaus NICHT mit speziell modifizierten Fahrzeugen, die auf Serienfahrzeugen basieren. Diese fallen vielmehr in den Bereich der Regeln für Fahrzeugmodifikationen.

Der Designprozess beginnt mit der Auswahl eines Chassis und eines Antriebes, die zusammen die Grundlage für die Ermittlung des Designwertes, also der Summe der für das Fahrzeug zur Verfügung stehenden Designpunkte. Nachdem die entsprechenden Steigerungen, Ergänzungen, Modifikationen und Extras ausgewählt wurden, werden weitere Designpunkte zu diesem Designwert addiert. Am Ende des Prozesses multipliziert der Spielleiter den Designwert mit dem Preisfaktor des Chassis, um den endgültigen Preis des Fahrzeuges zu bestimmen und legt anschließend noch Verfügbarkeit und Straßenindex fest.

Der Designprozess kann in fünf Schritte eingeteilt werden:

1. Auswahl des Chassis
2. Auswahl des Antriebes
3. Hinzufügen von Designoptionen
4. Hinzufügen von Fahrzeugmodifikationen
5. Berechnung des Fahrzeugpreises

AUSWAHL DES CHASSIS

Das Chassis ist eine Schablone, die festlegt, welche Art von Fahrzeug (Motorrad, Auto, Flugzeug, Boot, etc.) und welche Unterart (Kleinwagen oder Limousine, Ultraleicht oder Passagierflugzeug, usw.) entwickelt wird.

Das Chassis bestimmt auch den Startwert bestimmter Fahrzeugstufen – Handling, Rumpf, Panzerung, AutoNav oder Pilot, Sensor und Frachtpunkte (FP) – sowie den anfänglichen Sitzcode und Zugangscodes, die Vorlauf- und Stilllegungszeit von Drohnen, die Start- und Landeprofile von Luftfahrzeugen sowie die Optionen und Extras, die für das Chassis zur Verfügung stehen. In der Chassistabelle (S. 115) werden die unterschiedlichen Chassis mit ihren Startwerten aufgelistet.

Die Rumpfstufe eines Chassis steht fest und kann weder gesteigert noch gesenkt werden. Andere Fahrzeugstufen können durch Designoptionen sowie durch Fahrzeugoptionen, die einen Einfluss auf diese Stufen haben, gesteigert werden. Dadurch steigt der Designwert und zugleich auch der endgültige Preis des Fahrzeuges.

Stufen können auch gesenkt werden, wenn der Entwickler dies möchte. So kann der Entwickler beispielsweise die Panzerungsstufe oder die Zahl der Frachtpunkte unter den Startwert senken, um ein schnelles Rennfahrzeug zu entwerfen. Der Entwickler kann auch auf Standard-Chassiskomponenten wie Türen und Sitze verzichten. Solche Maßnahmen senken allerdings nicht den Designwert oder den Preis des Fahrzeuges. (Mit einer Ausnahme: Durch das Entfernen von Sitzen erhält ein Fahrzeug zusätzliche Last und Frachtpunkte, die ansonsten durch die Sitze verbraucht werden. Vergessen Sie aber nicht, dass alle bemannten Fahrzeuge mindestens einen Sitz für den Fahrer benötigen.)

Chassis werden in zehn Kategorien unterteilt, die auf den Fertigkeiten basieren, die jeweils zu ihrer Bedienung notwendig sind: Motorräder, Boote, Autos, Flugzeuge, Hovercrafts, Rotormaschinen, Schiffe, Unterseeboote, Vektorschubmaschinen und Spezialfahrzeuge.

Beachten Sie bitte, dass es sich bei den aufgeführten Chassis lediglich um allgemeine Beschreibungen der Größen, Formen und Funktionen handelt, an die man sich nicht sklavisch halten muss. Wenn ein Spieler oder der Spielleiter ein Fahrzeug entwickeln möchte, das nicht genau mit der jeweiligen Fahrzeugkategorie übereinstimmt, passt es mit ein wenig Kreativität sicherlich in eine andere.

Motorräder

Motorräder sind offene Fahrzeuge mit zwei, drei oder vier Rädern, die von einem Fahrer gelenkt werden, der mit gespreizten Beinen auf dem Fahrzeug sitzt. Die maximale AutoNav-Stufe eines Motorrads beträgt 1, wenn es nicht mit einer speziellen gyroskopischen Ausrüstung (siehe S. 129) modifiziert wird. Alle Motorradchassis haben einen Sitz für zwei Personen, können aber optional als Einsitzer ausgelegt werden.

Zur Motorradkategorie gehören folgende Chassis:

ATVs: Die sogenannten All-Terrain-Vehicles sind im Prinzip Geländemotorräder mit drei (Trikes) oder vier Reifen (Quads). Im Gelände sind sie leichter zu manövrieren, was jedoch auf Kosten des Straßenhandlings und der Geschwindigkeit geht.

Chopper: Chopper sind schwere Motorräder, die hauptsächlich für Langstreckenfahrten benutzt werden.

Geländemotorräder: Geländemotorräder (auch oft *Enduros* genannt) werden für den Einsatz im Gelände konstruiert und haben deshalb bessere Handlingstufen im Gelände (in der Regel auf Kosten des Straßenhandlings).

Rennmotorräder: Rennmotorräder sind vor allem für Fahrten mit hoher Geschwindigkeit gedacht.

Roller: Roller sind für kurze Strecken gedacht und werden vor allem von Pendlern gefahren. Ihre Leistung lässt zwar zu wünschen übrig, dafür sind sie aber relativ preisgünstig.

Boote

Boote sind Wasserfahrzeuge, die weniger als 100 Tonnen wiegen und deren Gesamtlänge niedriger als 50 Meter ist. Größere und schwerere Fahrzeuge fallen unter die Kategorie *Schiffe* (siehe S. 107).

Skiffs: Ein Skiff ist ein kleines Boot mit einer Länge von unter sechs Metern.

Rennboote: Rennboote sind Hochgeschwindigkeitsboote. Für den Alltag gibt es auch weniger extreme Varianten. Rennboote sind in der Regel zwischen sieben und zehn Metern lang.

Sportboote: Sportboote sind mittlere Boote, die normalerweise von den Reichen für Freizeitausflüge benutzt werden. Sportboote sind meist zwischen zehn und zwanzig Metern lang.

Wasserschlitten: Wasserschlitten (oft auch Jet-Ski genannt) sind sozusagen die Wasservarianten von Motorrädern. Für Designzwecke können sie ausschließlich von Motoren angetrieben werden.

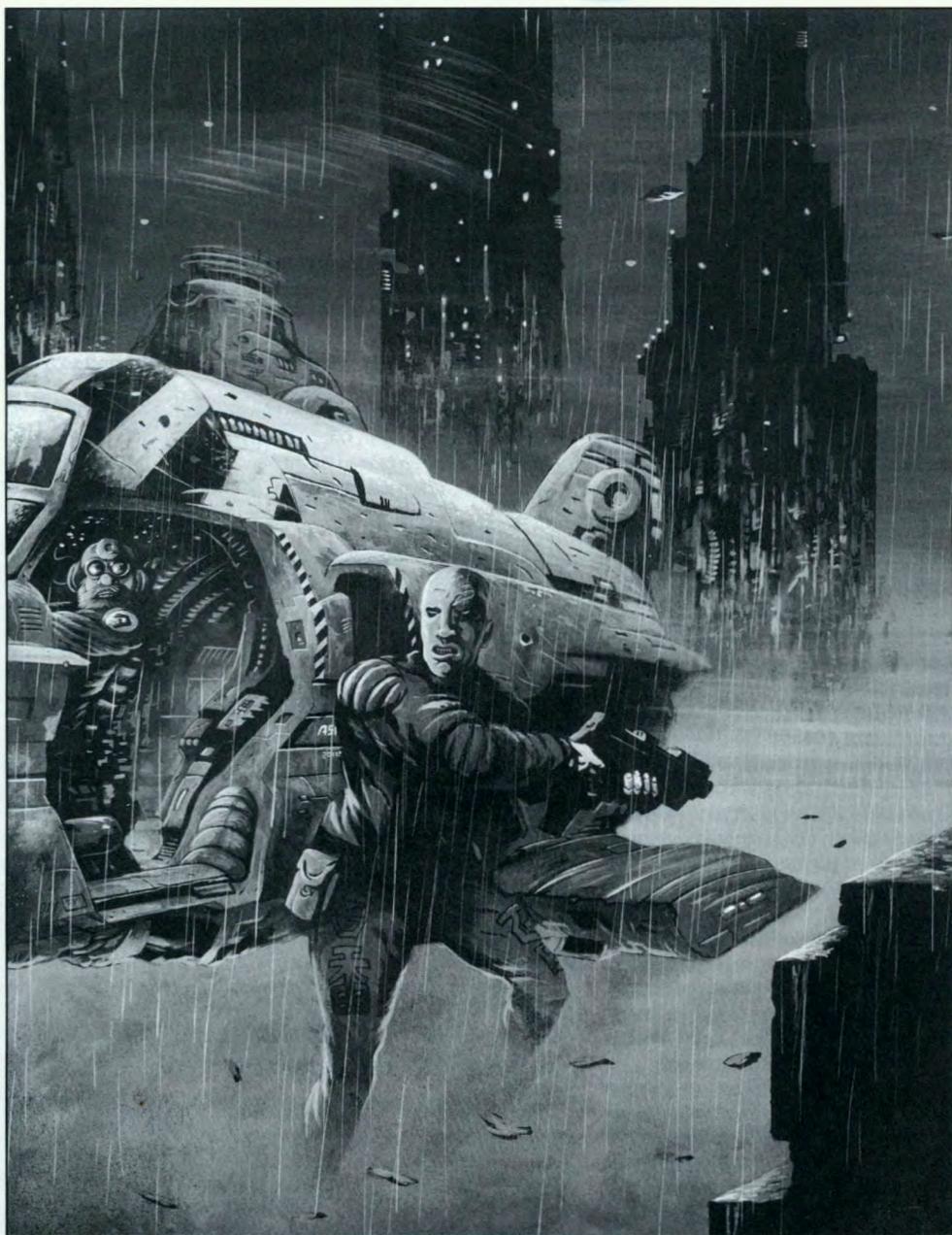
Yachten: Yachten sind große Boote mit einer Länge von mindestens zwanzig und höchstens vierzig Metern. Sie dienen den Superreichen oft als Spielzeug und für Repräsentationszwecke. Alle Yachten verfügen über eine Wohneinrichtung (Basisausstattung).

Autos

Zu dieser Kategorie gehören alle Bodenfahrzeuge (sowohl auf Rädern als auch Kettenfahrzeuge). Sie umfasst die folgenden Rahmen:

Gepanzerte Personentransporter: Bei diesen Fahrzeugen handelt es sich um gepanzerte Bodenfahrzeuge, die für den Transport von bewaffneten Truppen konzipiert sind. Sie wiegen meist zwischen fünfzehn und dreißig Tonnen. Obwohl sie schnell mit Panzern verwechselt werden, sind Gepanzerte Personentransporter durch Anti-Fahrzeug-Raketen verwundbar und nicht wirklich schwer bewaffnet. Gepanzerte Personentransporter fahren sowohl auf Rädern als auch auf Ketten.

Raupenfahrzeuge: Raupenfahrzeuge sind schwere Kettenfahrzeuge, die für zivile Zwecke eingesetzt werden. Sie finden vor allem im Straßenbau Einsatz, wo dieses Chassis für die unterschiedlichsten Fahrzeuge eingesetzt wird (von Bulldozern bis hin zu Kränen).



Crawler (Drohnen): Crawler („Krabbler“) sind unbemannte Drohnen, die für die Steuerung durch Fernsteuerdecks gedacht sind. Crawler fahren auf Rädern und Ketten, wobei kaum Unterschiede zwischen den beiden Varianten bestehen. Alle Crawler verfügen standardmäßig über einen Fernlenkadapter und einen Riggeradapter.

Crawler-Chassis gibt es in vier Größen: Mikro (Rumpf 0), klein (Rumpf 1), mittel (Rumpf 2) und groß (Rumpf 3+). Mikro-Crawler sind zwischen zehn und fünfundzwanzig Zentimeter lang und leicht genug, um mit einer Hand getragen zu werden. Kleine Crawler liegen in der Größe irgendwo zwischen einem Toaster und einem Hund. Mittlere Crawler sind in etwa so groß wie ein Motorrad oder Mensch, der auf dem Boden liegt. Um noch größere Crawler zu entwerfen, verwenden Sie eines der „Standard-Autochassis“.

sten Buggys haben einen offenen, rohrförmigen Rahmen, besitzen aber noch ein Gestell, über das eine Plastikfolie oder ein Stofftuch gespannt werden kann sowie über Seitenpaneele zum Schutz gegen die Elemente.

Limousinen: Limousinen sind mittelgroße Autos mit vier Sitzen. Diese Unterkategorie umfasst alles, von Familienautos bis hin zu Luxuskarossen.

Rennfahrzeuge: Diese zweiseitigen Autos sind für extrem hohe Geschwindigkeiten ausgelegt.

Sport-Nutzfahrzeuge: Zu den Sport-Nutzfahrzeugen (Sport Utility Vehicles, SUVs) gehören leichte Transporter unter 1,25 Tonnen (z.B. Pick-Ups, 4WDs, Jeeps und Hummer).

Kleinwagen: Kleinwagen sind, wie ihr Name bereits vermuten lässt, preiswerte, äußerst kleine Autos, die hauptsächlich für den

Industriefahrzeuge:

Die Industriefahrzeuge umfassen ein großes Spektrum von schweren Hebefahrzeugen, die insbesondere in überdachten Räumen eingesetzt werden. Zu den Industriefahrzeugen gehören unter anderem Gabelstapler und Reinigungsfahrzeuge (z.B. auch Eisreinigungsfahrzeuge). Sie werden meist elektrisch oder mit Methan angetrieben, um den Ausstoß gefährlicher Abgase zu vermeiden. Die Fahrzeuge verfügen über eine enorme Hebekapazität, die allerdings meist auf Kosten der Geschwindigkeit und der Betriebsdauer geht.

Luxuslimousinen: Luxuslimousinen sind übergroße Luxusautos die mehr Personen transportieren können und mit zahlreichen Accessoires und Annehmlichkeiten ausgestattet sind.

Freizeitfahrzeuge: Gelände-Freizeitfahrzeuge wiegen zwischen 1,25 und 2,5 Tonnen und sind für lange Reisen gedacht. Sie sind standardmäßig mit Wohn- und Schlafeinrichtungen ausgestattet.

Buggys: Buggys sind leichte offene Wagen mit vier Rädern, die für den Einsatz im Gelände gebaut werden. Sie ähneln in ihrem Aufbau zwar den ATV-Motorrädern, können aber eine größere Anzahl Personen (bis zu vier) und mehr Fracht transportieren. Die meisten

Stadtverkehr ausgelegt sind. Viele davon sind Ein- oder Zweisitzer mit nur sehr wenig Stauraum.

Zugmaschinen: Zugmaschinen wiegen in der Regel genauso viel wie schwere Transporter, besitzen aber keinen eigenen Frachtraum. Sie ziehen ein oder mehrere Anhänger und sind für eine Last von bis zu achtzehn Tonnen ausgelegt.

Transporter: Mittlere Transporter und Laster wiegen zwischen 2,5 und 5 Tonnen. Schwere Transporter sind große Frachtlaster, die zwischen 5 und 10 Tonnen wiegen.

Vans: Vans sind Transporter mit einem Gewicht von 1,25 und 2,5 Tonnen.

Panzer: Panzer sind schwer gepanzerte und in der Regel gut bewaffnete militärische Fahrzeuge, die auf Ketten fahren. Es gibt sie in den Größen Mittel und Schwer.

Flugzeuge

Flugzeuge sind Luftfahrzeuge, die nicht Gasauftrieb oder Vektorschub, sondern aerodynamischen Auftrieb nutzen, um in der Luft zu bleiben. Helikopter, Kipprotormaschinen und Senkrechtstarter gehören nicht zu dieser Kategorie.

Alle Chassis in dieser Kategorie haben standardmäßig ein normales Start-/Landeprofil.

Verkehrsflugzeuge (ULFs/Drohnen): ULFs sind Drohnenflugzeuge. Starrflügel-ULFs gibt es in drei Größen: Klein (Rumpf 1), mittel (Rumpf 2) und groß (Rumpf 3). Kleine Starrflügel-ULFs haben in etwa die Größe eines Modellflugzeuges. Der Rumpf eines mittleren ULFs ist vergleichbar mit der Größe eines Zwerges oder eines kleinen Menschen. Große ULFs sind so groß wie Trolle und manchmal sogar noch größer, so dass sie Personen transportieren können. Um noch größere Drohnen zu entwickeln, verwenden Sie entweder das Ultraleichtchassis oder das Chassis für Einmotorige Flugzeuge.

Unbemannte Luftfahrzeuge (ULFs/Drohnen): ULFs sind Drohnenflugzeuge. Starrflügel-ULFs gibt es in drei Größen: Klein (Rumpf 1), mittel (Rumpf 2) und groß (Rumpf 3). Kleine Starrflügel-ULFs haben in etwa die Größe eines Modellflugzeuges. Der Rumpf eines mittleren ULFs ist vergleichbar mit der Größe eines Zwerges oder eines kleinen Menschen. Große ULFs sind so groß wie Trolle und manchmal sogar noch größer, so dass sie Personen transportieren können. Um noch größere Drohnen zu entwickeln, verwenden Sie entweder das Ultraleichtchassis oder das Chassis für Einmotorige Flugzeuge.

HSTs: High-Speed-Civil-Transport-Jets sind Überschallflugzeuge, die den Atlantik oder Pazifik innerhalb weniger Stunden überqueren können. Auf Grund des enormen Überschallknalls, der von diesen Flugzeugen erzeugt wird, fliegen HST-Maschinen meist nur über den Ozeanen oder größtenteils unbesiedelten Gebieten. Die Concorde ist ein Vorgänger der modernen HST-Flugzeuge.

Kampffjets: Kampffjets sind Überschall-Kampfflugzeuge, die von ein oder zwei Piloten gesteuert werden. Kampffjets können eine Last von mehreren Tonnen transportieren und haben als Bewaffnung meist schwere Bomben oder Langstreckenraketen an Bord. Kampffjets sind meist nur äußerst leicht gepanzert, da eine stärkere Panzerung auf Kosten der Manövrierfähigkeit und Bewaffnung gehen würde.

Einmotorige Flugzeuge: Ein einmotoriges Flugzeug ist ein kleines Passagierflugzeug mit nur einem Antrieb (Propeller oder Turbine).

Zweimotorige Flugzeuge: Das Chassis für zweimotorige Flugzeuge ist mittelgroß und erfordert in der Regel zwei Antriebssysteme (Propeller oder Turbinen). (Das bedeutet allerdings nicht, dass ein zweimotoriges Flugzeug spieltechnisch zwei Motoren benötigt.) Zu den zweimotorigen Maschinen gehören zum Beispiel Flugzeuge für den regionalen Linienvverkehr oder Pendlerflugzeuge, die zwischen kleineren Flughäfen fliegen, und größere Maschinen, die für größere Fluggesellschaften unterwegs sind.

Ultralights: Ein Ultralight ist ein äußerst kleines Flugzeug, das nur einen Piloten transportiert. Früher umfasste diese Bezeichnung nur Hängegleiter, die von einem internen Verbrennungsmotor angetrieben wurden. Für das Fahrzeugdesign gilt jedes Einpersonenflugzeug als Ultralight, und zwar unabhängig von seinem Aufbau.

Hovercrafts

Hovercrafts schweben wenige Zentimeter über dem Boden oder Wasser auf komprimierter Luft. Sie sind gemeinhin als Luftkissenfahrzeuge bekannt und können sowohl auf dem Land als auch auf dem Wasser fahren, was sie zu hervorragenden Amphibienfahrzeugen macht. Ohne spezielle Modifikation sind Luftkissenfahrzeuge allerdings nicht seetüchtig und sinken, wenn sie auf dem Wasser abgeschaltet werden. Luftkissenfahrzeuge gibt es in den folgenden Chassis-kategorien:

Leichte Hovercrafts: Leichte Hovercrafts haben in etwa die Größe eines Pick-Ups oder Sport-Nutzfahrzeuges und werden hauptsächlich für Erholungs- und Freizeit Zwecke eingesetzt.

Mittlere Hovercrafts: Mittlere Hovercrafts sind ungefähr so groß wie eine oder mehrere Transporter. Sie dienen als Erholungsfahrzeuge, als leichte Fracht- und Personentransporter und sogar als Sicherheitsfahrzeuge.

Schwere Hovercrafts: Schwere Hovercrafts haben die Größe von mittleren oder schweren Transportern und können zahlreiche Passagiere oder große Mengen Fracht transportieren. Das Marine Corps der CAS setzt gepanzerte Versionen solcher Hovercrafts bei amphibischen Kampfoperationen als Sturm- und Überwachungsfahrzeuge ein.

Skimmer (Drohnen): Skimmer sind Hovercraft-Drohnen. Sie werden in zwei Größen hergestellt: Klein (Rumpf 1) und mittel (Rumpf 2). Die Maße entsprechen den Größen von Crawlern.

Rotormaschinen

Rotormaschinen erzeugen einen vertikalen Auftrieb indem sie mit Hilfe von Drehflügel Luft nach unten pressen und so einen lokalen Aufwind erzeugen, der sie nach oben drückt. Zu dieser Kategorie gehören Helikopter und Kipprotormaschinen. Für Rotormaschinen existieren die folgenden Unterkategorien:

Kampfhelikopter: Kampfhelikopter sind enorm leistungsfähige Helikopter, die ein oder zwei Personen transportieren können. Die meisten Armeen setzen Kampfhelikopter mit Raketensystemen für die Überwachung des nahen Luftraums und für Missionen tief in feindlichem Gebiet ein. Folglich sind Kampfhelikopter meist auch nur leicht gepanzert. Da sie hoch spezialisiert sind, werden Kampfhelikopter selten für anderen Zwecke eingesetzt.

Autogyros: Autogyros sind kleine ultraleichte Helikopter, die nur eine Person transportieren können. Sie besitzen keine erwähnenswerten Rumpf- oder Panzerungsstufen und verfügen nur über eine geringe Motorleistung, sind dafür jedoch äußerst vielseitig einsetzbar.

Frachthelikopter: Frachthelikopter sind große Helikopter, die für den Transport schwerer Lasten gedacht sind.

Rotor-ULFs (Drohnen): Rotor-ULFs sind meist (aber nicht immer) Drehflügelhelikopter und existieren in drei Größen: Mikro, klein und mittel. Mikro-Rotor-ULFs (Rumpf 0) sind zwischen zwanzig und vierzig Zentimeter groß und können mit einer Hand getragen werden. Die kleinen (Rumpf 1) und mittleren (Rumpf 2) Varianten entsprechen in ihren Ausmaßen in etwa den Flugzeug-ULFs. Um größere Rotordrohnen herzustellen, verwenden Sie das Chassis für Autogyros.

Unter den Chassis für Rotordrohnen befinden sich auch einige kleine Modelle, die Auftrieb erzeugen, indem sie mit Flügeln schlagen (ähnlich wie bei Vögeln). Diese „Kolibrdrohnen“ gibt es nur in Mikro-Ausführung, da der Auftrieb für Drohnen mit Rumpfstufe 1 oder höher zu gering ist.

Kipprotormaschinen: Kipprotorflugzeuge sind Propellerflugzeuge, die den Winkel ihrer Rotoren verändern und auf diese Weise vertikal starten und landen können. Kipprotorflugzeuge kombinieren die Vorteile herkömmlicher Flugzeuge mit denen eines Hub-

schraubers: Ihre Reichweiten ähneln denen herkömmlicher Flugzeuge und genau wie ein Helikopter können sie vertikal abheben und landen. Fast alle Kipprotormaschinen sind Propellermaschinen.

Kipprotor-ULFs (Drohnen): Kipprotor-ULFs sind Drohnen, die es in den beiden Größen mittel und groß gibt, und deren Ausmaße denen der Rotor-ULFs entsprechen.

Nutzhelikopter: Das Chassis für Nutzhelikopter wird für mittelgroße Allzweckhubschrauber verwendet.

Schiffe

Schiffe sind große Wasserfahrzeuge, deren Länge fünfzig Meter überschreitet und deren Gewicht über 100 Tonnen liegt.

Flugzeugträger: Ein Flugzeugträger transportiert Luftfahrzeuge (Starrflügel-, Rotor- und Vektorschubmaschinen) auf seinen Decks. Flugzeugträger existieren in drei Größen: Leicht, mittel und schwer. Leichte Flugzeugträger haben eine Tonnage zwischen 10.000 und 25.000 Tonnen und werden in der Regel für den Transport von Helikoptern oder speziellen Luftfahrzeugen für spezielle Missionen (z.B. für amphibische Operationen und für die Luftunterstützung von Schiffskonvois) eingesetzt. Mittlere Flugzeugträger wiegen zwischen 40.000 und 50.000 Tonnen und sind flexibel genug, um bei unterschiedlichen Einsätzen Verwendung zu finden. Sie werden von vielen Staaten eingesetzt, darunter auch Großbritannien, Frankreich, Russland und die Kantonesische Konföderation. Schwere Flugzeugträger wiegen zwischen 75.000 und 100.000 Tonnen und können mehr Luftfahrzeuge transportieren. Zur Zeit verfügen nur das Kaiserreich Japan und die UCAS über schwere Flugzeugträger, da für andere Staaten nicht die Notwendigkeit besteht, Geld in den Bau und die Wartung solcher Ungetüme zu investieren.

Korvetten: Korvetten sind die großen Schwestern der Patrouillenschiffe und speziell für den Schiffskampf ausgelegt. Aufgrund ihrer geringen Größe sind sie zwar äußerst verwundbar durch Anti-Schiff-Raketen, doch in engen Gewässern besitzen sie durch ihre Geschwindigkeit und ihren geringen Tiefgang gegenüber größeren Kriegsschiffen einen Vorteil.

Korvetten können einige der leichteren Anti-Schiff-Waffensysteme transportieren. Sie sind eine wichtige Stütze für Marinetruppen, die vor allem regionale Gewässer verteidigen (z.B. Aztlan und die CAS).

Kreuzer: Ein Kreuzer ist ein mittleres Kriegsschiff, das speziell für den Schiffskampf konzipiert wurde. Seit dem Zweiten Weltkrieg haben Kreuzer nach und nach schwere Schlachtschiffe wie den britischen Dreadnought ersetzt. Zur Zeit sind keine schweren Schlachtschiffe im Dienst. Die meisten Schlachtschiffe wurden eingeschmolzen oder als Ausstellungsstücke verkauft.

Zerstörer: Zerstörer sind leichte Kriegsschiffe und ein wenig schwerer als Fregatten. Sie spezialisieren sich im Schiffskampf zu meist auf einen bestimmen Aspekt (z.B. Luftverteidigung, Überwaserkampfung oder Anti-U-Boot-Kampf).

Frachter: Frachter sind gigantische Frachtschiffe, die auf den Ozeanen verkehren. Es gibt zahlreiche unterschiedliche Frachter, z.B. Bulkfrachter, Roll-on-and-roll-off-Schiffe, Containerschiffe und Öltanker.



Fregatten: Fregatten sind leichte Kriegsschiffe, die speziell für Eskorten oder den Anti-U-Boot-Kampf ausgelegt sind.

Schlepper: Schlepper sind schwere Nutzschiffe. Sie werden vor allem eingesetzt, um große Schiffe in einen Hafen oder aus ihm hinaus zu schleppen.

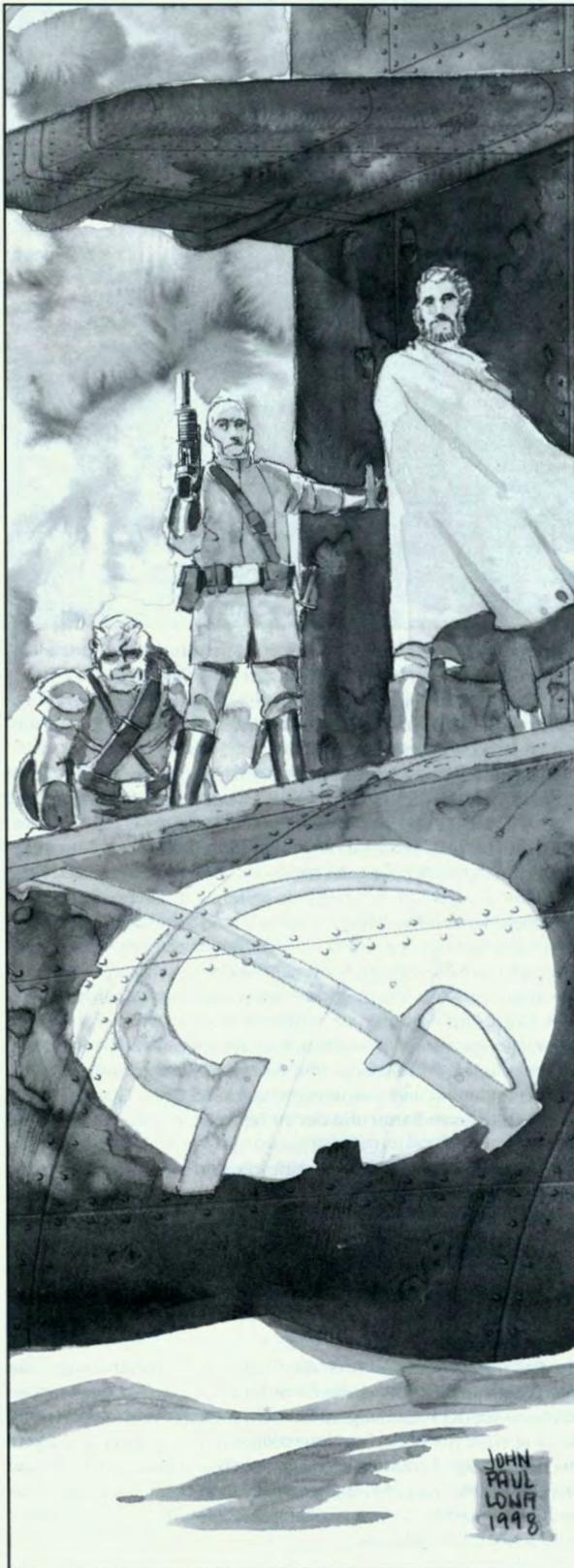
Handelsschiffe: Handelsschiffe sind mittelgroße Schiffe, die für kommerzielle Zwecke genutzt werden und bis zu 125 Meter lang sind. Sie sind bis zu 100.000 Tonnen schwer. Handelsschiffe transportieren unterschiedliche Dinge, darunter Passagiere, Fahrzeuge (für den Transport über größere Meere wie die Ostsee oder das Mittelmeer) und natürlich fast jede andere Art von Fracht.

Patrouillenschiffe: Patrouillenschiffe sind Schiffe, die speziell für den Küsteneinsatz entwickelt wurden (für Kampfzwecke und zivile Einsätze). Die meisten dieser Schiffe sind unbewaffnet und erledigen normalerweise Wartungsarbeiten in Häfen und ähnliche Aufgaben. Die Kampfvarianten sind meist mit mittleren oder schweren Maschinengewehren bewaffnet, hin und wieder auch mit einigen Sturmkanonen. Patrouillenschiffe sind eine wichtige Stütze der Küstenverteidigung und werden von der UCAS Coast Guard, der Sallish-Sidhe Coast Patrol und der Tir Tairngire Border Patrol eingesetzt.

Trawler: Trawler sind kleine Schiffe, die normalerweise zum Fischfang eingesetzt werden. Manche Trawler dienen in Städten, die an einer großen Bucht liegen, als Fähren (z.B. in Hongkong oder Wladiwostok). Es kursieren auch Gerüchte, dass Trawler von einigen staatlichen und Konzerngeheimdiensten für elektronische Überwachungsmissionen verwendet werden.

Unterseeboote

Zu dieser Kategorie gehören die Chassis aller Seefahrzeuge, die sich unterhalb der Meeresoberfläche fortbewegen. Mit der jüngsten Renaissance der Forschung im Bereich Unterwasserstationen und -arkologien ist der Bedarf an Unterseebooten sprunghaft gestiegen. Bei den meisten kommerziellen Unterseebooten handelt es sich um „runderneuerte“ Kampf-U-Boote und Raketen-U-Boote aus dem letzten Jahrhundert (z.B. der amerikanischen Ohio-Klasse oder der sowjetischen Taifun-Klasse).



Alle U-Boote in dieser Kategorie verfügen automatisch über ein EnviroSeal-System mit Wasser- und Motorversiegelung. Das System kann nicht entfernt werden.

Jagd-U-Boot: Jagd-U-Boote sind mittlere Kriegs-U-Boote, die gegen Ziele unter Wasser, über Wasser und teilweise auch gegen Ziele in der Luft eingesetzt werden.

Bathyscaphs: Ein Bathyscaph ist ein Tiefsee-U-Boot für Forschungs- und Erkundungsmissionen in den finstersten Tiefen des Ozeans.

Langstrecken-U-Boote: Langstrecken-U-Boote sind die größten Unterwasserkriegsschiffe. Ihre enorme Größe macht sie relativ langsam, weshalb sie sich zum Überleben eher auf Heimlichkeit als auf Geschwindigkeit oder Panzerung verlassen. Die meisten Unterseeboote dieses Typs werden für den Transport strategischer ballistischer Nuklearraketen verwendet und als SSBN-Klasse bezeichnet. Eine weitere häufige Klasse (genannt SSGN) ist mit leichteren Anti-Schiff- und Wasser-Land-Angriffsraketen bewaffnet.

Fracht-U-Boote: Kommerzielle Fracht-U-Boote sind für den Transport von Passagieren und Fracht gedacht. Es gibt sie in drei Varianten: Leicht (Rumpf 3), mittel (Rumpf 5) und schwer (Rumpf 7).

Minisubs: Ein Minisub ist ein U-Boot mit einer Wasserverdrängung von weniger als 100 Tonnen und wird deshalb auch als reguläres Fahrzeug, nicht als Schiff behandelt. Minisubs gibt es in drei Größen: Leicht (Rumpf 4), mittel (Rumpf 6) und schwer (Rumpf 9). Leichte Minisubs sind gerade groß genug für zwei bis drei Passagiere und werden hauptsächlich für Freizeitausflüge und Spionagemissionen verwendet. Mittlere Minisubs können bis zu sechs Passagiere aufnehmen und werden oft für Bau- und Wartungsarbeiten unter Wasser eingesetzt. Schwere Minisubs dienen hauptsächlich als Kurzstrecken-U-Boote für Transporte zu Unterwasser-Arkologien.

Patrouillen-U-Boote: Patrouillen-U-Boote sind kleine Unterwasserboote, die für die Überwachung der Ozeane eingesetzt werden. Aufgrund ihrer geringen Größe besitzen Patrouillen-U-Boote keinen Nuklearantrieb.

Unterwasserschlitten (Drohnen): Ein Unterwasserschlitten ist ein unbemanntes U-Boot, das vor allem für die Unterwasserüberwachung und -erkundung eingesetzt wird. Dieses Chassis kann auch für Unterwasser-„Personenschlitten“ verwendet werden. Der Taucher kann auf dem Schlitten „reiten“ und damit seine Tauchreichweite erhöhen. Unterwasserschlitten gibt es in drei Größen: Klein (Rumpf 1), mittel (Rumpf 2) und groß (Rumpf 3).

Vektorschubmaschinen

Vektorschubmaschinen erzeugen den Schub, den sie benötigen, mit Turboluftstrahltriebwerken, um die Erdanziehungskraft zu überwinden. Zu den Fahrzeugen, die in diese Kategorie fallen, gehören Low-Altitude-Vehicles (LAVs), die gemeinhin unter der Bezeichnung „Thunderbird“ bekannt sind, sowie Senkrechtstarter. Vektorschubmaschinen werden in die folgenden Unterkategorien eingeteilt:

Senkrechtstarter: Senkrechtstarter ähneln herkömmlichen Kampffjets, verfügen allerdings zusätzlich über vertikale Triebwerköffnungen für vertikale Landungen und zum Schweben.

Thunderbirds: Thunderbirds verfügen nur über kleine Hilfsflügel und verlassen sich für den Auf- und Antrieb fast ausschließlich auf ihre Triebwerke. Ohne Energie werden T-Birds zu fliegenden (oder besser *fallenden*) Steinen. Aus diesem Grund haben T-Birds nur eine geringe Reichweite und einen enormen Treibstoffbedarf.

Die meisten Armeen setzen Thunderbirds für nahe Luftunterstützung ein sowie für die Versorgung in Gebieten, die für Panzer nur schwer zugänglich sind. Bei solchen Missionen sind T-Birds schwer gepanzert und anstelle von Raketen mit Maschinengewehren und Sturmkanonen bewaffnet.

Schwebepanzer: Diese Mischung aus schwerem Hovercraft und T-Bird bewegt sich die meiste Zeit als Bodeneffektfahrzeug. Die Vektorschubdüsen werden nur benutzt, um kurzzeitig eine größere Höhe und Geschwindigkeit zu erreichen, um so beweglicher zu werden oder in einem kurzen Sprung Hindernisse überwinden zu können. Der drastisch erhöhte Kraftstoffverbrauch sorgt aber schon dafür, dass diese Art der Fortbewegung nicht als Hauptantrieb benutzt werden kann. Der erste Wert bei Geschwindigkeit, Beschleunigung und Wirtschaftlichkeit gilt im Hovermodus, der zweite Wert jeweils für den Vektorschubmodus.

Vektorschub-ULFs (Drohnen): Vektorschub-ULFs sind Drohnenvarianten der T-Birds und Senkrechtstarter und existieren in zwei Varianten: mittel (Rumpf 2) und groß (Rumpf 3). Diese Größen entsprechen in ihren Maßen den Größen von Flugzeug-ULFs. Vektorschub-ULFs haben ein VTOL-Start-/Landeprofil, sind jedoch auch mit dem VSTOL-Profil erhältlich, das die Chassiskosten um die Hälfte senkt. Vektorschub-ULFs mit VSTOL-Profil haben eine Mindestgeschwindigkeit von (30 x Rumpf) Metern pro Runde und folgen den Regeln für LAVs (siehe S. 69).

Spezialfahrzeuge

Spezialfahrzeuge sind Fahrzeuge, die in keine der sonstigen Fahrzeugkategorien passen. Für die Steuerung von Spezialfahrzeugen ist normalerweise eine Spezialfertigkeit erforderlich, doch in den meisten Fällen kann ein Charakter auf eine relevante Fahrzeugfertigkeit ausweichen, als wäre sie Teil der entsprechenden Fertigkeiten-Gruppe (siehe *Ausweichen*, S. 84, SR3.01D). Charaktere mit einer Fahrzeugsteuereinrichtung senken den Mindestwurfmodifikator um die Hälfte. Spezialfahrzeuge werden in die folgenden Unterkategorien eingeteilt:

Anthropoforme Drohnen: Anthropoforme Drohnen sind spezielle Läuferdrohnen, die in ihrer Form einem Metamenschen ähneln. Sie können fast jede physischen Aufgabe ausführen, die auch ein Metamensch erledigen kann. Sie sind stärker, schneller und agiler als ein kybernetisch verbesserter Metamensch, besitzen allerdings nicht die Intelligenz, die Erfahrung und das Talent. Aus diesem Grund ersetzen sie Metamenschen auch nur in hoch gefährlichen Arbeitsumgebungen, z.B. in Atomkraftwerken und extrem lebensfeindlichen industriellen Arbeitsumgebungen. Anthropoforme Drohnen gibt es in zwei Größen: Mittel (Rumpf 2) und schwer (Rumpf 3).

Lastkähne: Ein Lastkahn ist die Wasservariante eines Anhängers, allerdings ein wenig größer.

Lokomotiven: Eine Lokomotive ist ein Fahrzeug, das sich standardmäßig auf zwei Schienen oder auch auf einer Schiene (Monorail) fortbewegt. Es gibt fünf Arten von Lokomotiven: Straßenbahnen, Rangierlokomotiven, Express-Lokomotiven, Hochgeschwindigkeitslokomotiven und Zuglokomotiven.

Straßenbahnen werden innerhalb von Städten eingesetzt (z.B. als U-Bahn), und zwar entweder einzeln oder als Zug. Rangierlokomotiven sind relativ klein und werden auf Bahn- und Betriebshöfen zum An- und Abhängen von Waggons sowie hin und wieder für Transportzwecke verwendet. Expresslokomotiven sind relativ schnell und werden für längere Verbindungen eingesetzt. Hochgeschwindigkeitslokomotiven sind extrem schnell. Bekannte Hochgeschwindigkeitslokomotiven sind der französische TGV, der InterCity Express aus Deutschland und der TransRapid Maglev. Zuglokomotiven sind zwar sehr langsam, verfügen dafür aber über eine enorme Zugkraft; sie werden in der Regel für Frachtzüge verwendet.

Kleinluftschiffe (Drohnen): Kleinluftschiffe sind winzige Zeppeline. Aufgrund ihrer Eigenschaften eignen sie sich hervorragend für Erkundungs- und Überwachungsmissionen.

Waggons: Waggons sind Schienenfahrzeuge ohne eigenen Antrieb, die von Lokomotiven gezogen werden. Waggons gibt es in

drei Varianten: Kurze Passagierwaggons, lange Passagierwaggons und Frachtwaggons.

Semiballistische Flugzeuge: Semiballistische Flugzeuge sind raketenähnliche Flugzeuge, die in einem Parabelbogen fliegen. Sie starten wie normale Flugzeuge, doch wenn sie eine bestimmte Höhe erreicht haben, manövrieren sie sich in eine vertikale Position und verlassen die Atmosphäre vorübergehend mit deutlich erhöhtem Schub. Wenn es den höchsten Punkt der Reise erreicht haben, ist fast der gesamte Treibstoffvorrat verbraucht und die Erdanziehung kümmert sich um den Rest der Reise. Semiballistische Flugzeuge könnte man als große ICBMs (Intercontinental Ballistic Missiles) bezeichnen, die Passagiere anstelle von Nuklearsprengköpfen transportieren.

Semiballistische Flugzeuge haben ein normales Start-/Landeprofil, benötigen allerdings eine spezielle Landebahn. Sie müssen mit einem Raketenantrieb ausgestattet werden.

Suborbitalflugzeuge: Ein Suborbitalflugzeug ist ein raketengetriebenes Starrflügelluftfahrzeug. Der größte Unterschied zwischen einem Suborbitalflugzeug und einem echten Orbitalflugzeug besteht darin, dass das Suborbitalflugzeug nicht über den notwendigen Treibstoffvorrat verfügt, um ohne externe Unterstützung ins All zu fliegen. Das Space Shuttle ist in gewisser Hinsicht ein Vorgänger der Suborbitalflugzeuge des Jahres 2060.

Suborbitalflugzeuge haben normale Start-/Landeprofile. Die Designoption *Verbessertes Start-/Landeprofil* steht für sie nicht zur Verfügung. Suborbitalflugzeuge müssen mit einem Raketenantrieb ausgerüstet werden.

Anhänger: Ein Anhänger ist ein Fahrzeug ohne eigenen Antrieb, das an eine Zugmaschine gehängt wird. Anhänger fahren normalerweise auf Rädern, sind allerdings auch auf Ketten anzutreffen. Es existieren auch einige Drohnenmodelle, die auf Dreibeinen montiert werden und bestimmte Bereiche überwachen oder für Sicherheit sorgen. Anhänger können nicht mit einem Antrieb ausgestattet werden.

Läufer (Drohne): Läufer sind Drohnen, die sich auf mechanischen Roboterbeinen fortbewegen. (Auf unwegsamem Untergrund können Beine gegenüber Rädern und Ketten über erhebliche Vorteile verfügen.) Läufer werden in fünf Größen hergestellt: Mikro (Rumpf 0), klein (Rumpf 1), mittel (Rumpf 2), groß (Rumpf 3) und extragroß (Rumpf 4). Die Maße entsprechen denen eines Crawlers. (Die extragroße Variante ist ungefähr so groß wie eine Limousine.)

Zeppeline: Zeppeline sind Luftschiffe mit einem starren Innenaufbau, der mit Helium gefüllt ist, um für den notwendigen Auftrieb zu sorgen. Zeppeline sind groß, können aber relativ einfach aus der Luft geholt werden. Die meisten Zeppeline werden von Propellern angetrieben, obwohl durchaus auch Zeppeline mit Turboluftstrahltriebwerken gebaut werden.

Lastzeppeline: Diese übergroße Version der Starrluftschiffe ist speziell für den Transport großer Lasten ausgelegt und wird als reines Lastluftschiff oder als fliegendes Kreuzfahrtschiff konstruiert und ausgestattet.

Steffi wurde durch eines der Abenteuer der Alliierten bei der Operation Wüstensturm inspiriert und möchte einen taktischen Strandbuggy entwerfen, der während dieses Feldzuges von der Leichten Infanterie der Vereinigten Staaten und den Spezialeinheiten eingesetzt wurde. Steffi beschließt, den bewaffneten Dünenbuggy Lockheed-Chenoweth Light Strike zu nennen, da er im Rahmen eines Joint Ventures zwischen dem Verteidigungskonzern Lockheed und dem britischen Konzern Chenoweth entwickelt wurde.

Steffi durchstöbert die Chassistabelle (S. 215) und findet das perfekte Chassis: den „Buggy“. Der Buggy hat die folgenden Werte. Handling 4/4, Rumpf 2, Panzerung 0, Fracht 5 (maximal



35), AutoNav 0 und Sensor 0. Sie beginnt mit einer Bank (genügt für zwei Personen, und es ist ein Fahrzeug mit einem offenen Zugang). Das Chassis ist 40 Designpunkte wert.

Rich ist ein Freund des Rennsports und möchte seinen Charakter mit einem offenen Rennwagen in der Art eines Formel-1-Wagens beglücken. In der Chassistabelle findet er das Chassis für „Sportwagen“, das für seine Zwecke geeignet ist. Für den Sportwagen sind in der Tabelle die folgenden Werte aufgeführt: Handling 4/8, Rumpf 3, Panzerung 0, Fracht 3 (maximal 18), AutoNav 0 und Sensor 0. Neben den zwei Schalensitzen und zwei Türen gestattet es den Zugang von oben. Da ein Formel-1-Rennwagen nur einen Sitz und keine Türen hat (Rich möchte nur den Zugang von oben), beschließt Rich, die Türen und den zweiten Sitz zu entfernen, wodurch sich der Frachtfaktor um 6 Punkte erhöht und die anfängliche Last um 100 kg senkt. Rich muss aber noch immer die vollen 125 Designpunkte für das Rennfahrzeug aufwenden.

AUSWAHL DES ANTRIEBES

Der Antrieb eines Fahrzeuges dient als primäre Energiequelle zur Fortbewegung des Fahrzeuges und Energieversorgung der Accessoires und Modifikationen. Die Antriebsart bestimmt auch die Anfangs- und Maximalwerte für die Geschwindigkeit des Fahrzeuges, die Beschleunigung, die Last und die Wirtschaftlichkeit sowie für die anfängliche Signaturstufe und die Treibstoffkapazität.

Beachten Sie, dass sich der Begriff Antrieb sich nicht auf eine tatsächliche physische Komponente bezieht. Der Begriff Antrieb bezeichnet lediglich die Antriebsmethode und eine generelle Beschreibung der Energieversorgung und Fortbewegung. Ein Benzinmotor kann beispielsweise zwei, vier, sechs oder acht Zylinder in einer Linie oder einer V-Anordnung haben, doch es ist und bleibt ein Benzinmotor.

Die Antriebstabelle (S. 208) enthält eine Aufstellung die verschiedenen Antriebsarten, die Chassis, für die ein Antrieb verwendet werden kann und die Anfangs- und Maximalwerte der verschiedenen Antriebe. Wenn ein bestimmtes Chassis bei einer Antriebsart nicht aufgeführt ist, steht der Antrieb für diese Fahrzeugart nicht zur Verfügung.

Alle Chassis haben anfänglich eine Geschwindigkeit und Last auf Höhe der Minimalstufe. Beide Stufen können durch zusätzliche Designpunkte erhöht werden (siehe *Hinzufügen von Designoptionen*,

S. 111). Der Entwickler kann die Stufen auch unter ihren Startwert senken, wenn er möchte, er kann auf diese Weise jedoch nicht den Designwert des Fahrzeuges reduzieren.

Batterie

Batteriegetriebene Elektromotoren haben hohe Signaturstufen, da sie verglichen mit anderen Motoren nur wenig Wärme erzeugen. Der niedrige Output an Energie führt jedoch zu niedrigen Geschwindigkeits- und Laststufen. Der Treibstoffverbrauch von elektrischen Batterien wird als Energieeinheit (EE) angegeben. Eine Einheit elektrischer Energie entspricht etwa 180 Kilojoule (das sind ungefähr 50 Wattstunden).

Brennstoffzelle

Eine elektrische Brennstoffzelle erzeugt elektrische Energie durch den Austausch von Protonen. Wasserstoffionen werden durch haarfeine Spulen geleitet, bevor sie mit Sauerstoff hydrolysieren und durch elektromagnetische Induktion Strom erzeugen. Elektrische Kraftstoffzellen sind leistungsfähiger als Batterien, haben allerdings auch einige Nachteile. Kraftstoffzellen ermöglichen nur die halbe Erhöhung der Energiestufe elektronischer Systeme. Der Treibstoffverbrauch von elektrischen Kraftstoffzellen wird als Energieeinheit (EE) angegeben.

Methan

Ein Methantrieb ist ein Verbrennungsmotor, der Methan anstelle von Benzin als Treibstoff benutzt. Methan verbrennt sauberer als Benzin, was solche Motoren in den NAN und anderen umweltfreundlichen Staaten zu einem echten Renner macht. Methanmotoren bieten eine geringere Gesamtleistung und niedrigere Signaturstufen als Benzinmotoren, haben aber eine wesentlich bessere Energieausnutzung als andere Verbrennungsmotoren. Methan wird mit einem sehr hohen Druck getankt, so dass das Gas in flüssigem Zustand im Tank gelagert wird, wobei sich die verschiedenen Tankstellenbetreiber mittlerweile auf einen Standarddruck geeinigt haben. Wegen des durchgehend flüssigen Zustands wird der Treibstoffverbrauch von Methanmotoren in Litern angegeben.

Benzin

Der Begriff Benzinantrieb bezieht sich alle Viertakt-Verbrennungsmotoren. Auch nach der Entwicklung alternativer Antriebsarten sind Benzinmotoren bei Boden-, Wasser- und einigen Luftfahrzeugen noch immer die am häufigsten genutzte Antriebsart. Manche Staaten (z.B. die NAN) und einige Metroplexe haben den Einsatz solcher Fahrzeuge aus Gründen des Umweltschutzes durch Gesetze eingeschränkt. Der Treibstoffverbrauch von Benzinmotoren wird in Litern angegeben.

Diesel

Bei einem Dieselantrieb handelt es sich um einen Zweitakt-Verbrennungsmotor. Diesel hat eine niedrigere Zündtemperatur als Benzin, weshalb Dieselantriebe hauptsächlich für schwere Maschinen eingesetzt werden (da der Motorblock aufgrund der enormen Hitze sonst schmelzen würde). Der Treibstoffverbrauch von Dieselmotoren wird in Litern angegeben.

Propeller

Propeller-Luftfahrzeuge verwenden Propeller, um Luft über die Tragflächen zu blasen und an den Seiten für einen aerodynamischen



Auftrieb mit einem Vorwärtsschub zu erzeugen. Luftfahrzeuge mit Propellerantrieb sind langsamer als Jets (Props können beispielsweise die Schallgrenze nicht brechen), dafür besitzen sie grundsätzlich höhere Signaturstufen, sind wirtschaftlicher und haben kleinere Preisschilder als Turbinenmaschinen. Propellerantriebe verbrauchen Jettreibstoff, der in Litern gemessen wird. Kipprotoromaschinen verwenden ebenfalls Propellerantriebe.

Turbine

Zu den Turbinenantrieben gehören unter anderem Turboluftstrahltriebwerke und Staustrahltriebwerke – einfach alles, was kleiner als ein Raketenantrieb ist. Sie erzeugen zwar einen größeren Schub als Propellerantriebe, haben jedoch niedrigere Signaturstufen, einen höheren Treibstoffverbrauch und sind kostspieliger in Anschaffung und Wartung.

Alle Rotormaschinen und Vektorschubmaschinen (mit der Ausnahme von Kipprotoromaschinen) verwenden Turbinenantriebe. Manche Schiffe und schwere Bodenfahrzeuge (z.B. Panzer) verwenden ebenfalls Turbinenantriebe. Diese Antriebe werden in der Regel Gasturbinen genannt, wenn sie in Boden- oder Wasserfahrzeuge eingebaut werden.

Nuklear

Nuklearantriebe basieren auf Kernspaltung oder Kernfusion und werden in großen Schiffen, U-Booten und Raumstationen eingesetzt. Im Jahr 2060 handelt es sich bei Nuklearantrieben meist um Fusionsreaktoren, obwohl einige ältere Modelle noch immer auf Kernspaltung basieren. Der Begriff Nuklearantrieb deckt beide Methoden ab, wengleich sie aus naheliegenden Gründen nicht ausgetauscht werden können. (Fusionsreaktoren verwenden eine Mischung aus Deuterium und Tritium, zwei Isotope des Wasserstoffs, während Kernspaltungsreaktoren Uran- und Plutoniumkügelchen verwenden.)

Rakete

Raketenantriebe werden durch chemische Reaktionen in enormen Mengen angetrieben (normalerweise mit flüssigem Wasserstoff und flüssigem Sauerstoff). Nur auf diese Weise kann der Raketenschub erzeugt werden, der für semiballistische und Suborbitalflugzeuge und bestimmte Arten von Raumfahrzeugen (in der Regel für Raumflüge im Orbit und Satellitenstarts) benötigt wird. Diese Antriebsart steht nur für Suborbital- und semiballistische Flugzeuge zur Verfügung.

Segel

Segel machen sich die Kraft des Windes zu Nutze und können für bestimmte Wasserfahrzeuge verwendet werden. Segeln ist jedoch eine Kunst, weshalb Segelschiffe verglichen mit motorgetriebenen Schiffen meist schwach abschneiden. Segelschiffe haben jedoch extrem hohe Signaturstufen und einen unendlichen „Treibstoffvorrat“ – solange der Wind weht, natürlich.

Steffi möchte die Dinge so einfach wie möglich halten und beschließt, dass ihr Light Strike einen Benzinantrieb bekommen soll. Sie konsultiert die Antriebstabelle und findet bei dem Buggy in der Benzinspalte den folgenden Eintrag: Geschwindigkeit 90 (maximal 120), Beschleunigung 6 (maximal 9), Last 40 kg (maximal 400 kg), Signatur 3, Wirtschaftlichkeit 8 km/Liter und Treibstoff 40 Liter.

Ein Benzinmotor für den Buggy kostet 20 Designpunkte, wodurch sich der Designwert des Fahrzeuges auf 60 Punkte erhöht.

Richs Wahl ist ebenfalls einfach. Er entscheidet sich für einen Benzinmotor. In der Spalte für Sportwagen findet Rich die folgenden Werte: Geschwindigkeit 160 (maximal 270), Beschleunigung 10 (maximal 18), Last 40 kg (maximal 260 kg), Signatur 2, Wirtschaftlichkeit 6 km/Liter (maximal 10 km/Liter) und Treibstoff 40 Liter. Der Designwert eines Benzinantriebes für Sportwagen beläuft sich auf 70, wodurch der Designwert des Fahrzeuges auf 195 Punkte steigt.

HINZUFÜGEN VON DESIGNOPTIONEN

Designoptionen sind Steigerungen, Extras und Accessoires, die von dem Hersteller während des Herstellungsprozesses in das Fahrzeug eingebaut werden. Designoptionen stehen Schattenmechanikern nicht zur Verfügung.

Als allgemeine Regel gilt, dass Accessoires und jede Steigerung, die einen internen Umbau des Fahrzeuges beinhaltet, als Designoption betrachtet wird. Außerdem kann der Spielleiter jede Fahrzeugmodifikation (siehe *Hinzufügen von Fahrzeugmodifikation*, S. 112) zur Designoption erklären, um den Zugriff seiner Spieler auf solche Modifikationen einzuschränken.

Einige Designoptionen verbrauchen Frachtraum oder erhöhen das Gewicht des Fahrzeuges. Diese Faktoren werden in den Beschreibungen des Abschnittes *Fahrzeugdesignoptionen* (S. 114) unter *Frachtpunkte* und *Lastreduktion* berücksichtigt. Wenn ein Fahrzeug eine Designoption beinhaltet, die Frachtpunkte oder Last verbraucht, senken Sie diese Werte entsprechend. Die Höchstzahl der möglichen Designoptionen eines Fahrzeuges wird durch die zur Verfügung stehenden Frachtpunkte bzw. die Laststufe begrenzt.

Steffi beschließt, dass ihr neuer Light Strike ein besseres Geländehandling haben sollte. Sie entscheidet sich für eine direkte Handlingverbesserung des Fahrzeuges und senkt die Handlingstufe von 4 auf 3.

Eine direkte Handlingverbesserung kostet 25 Punkte für jeden Stufenpunkt, der von dem Straßen- oder Geländehandling abgezogen wird. Die Senkung der Handlingstufe erhöht den Designwert des Light Strike folglich um 25 Punkte von 60 auf 85.

Steffi entschließt sich außerdem, die Beschleunigung des Fahrzeuges von 6 auf 8 zu erhöhen. Eine Verbesserung des Beschleunigungswertes kostet 25 Designpunkte pro Punkt Beschleunigung, somit erhöht diese 2-Punkte-Steigerung die Gesamtzahl an Designpunkten um 50, was zu einem neuen Wert von 135 Punkten führt.

Steffi nimmt einige Modifikationen vorweg, die sie plant, und erhöht die Fracht- und Laststufe des Fahrzeuges. Sie beschließt, die Frachtstufe um 2 FP zu erhöhen und die Laststufe um 30 kg. Die abschließende Frachtstufe beträgt damit 6 FP, die Laststufe 70. Die Designkosten für diese Optionen belaufen sich auf 10 Designpunkte für die Steigerung der Frachtpunkte und 3 Punkte für die Laststeigerung. Damit erhöht sich der Designwert des Light Strike um 13 Punkte von 135 auf 148.

In der Zwischenzeit denkt Rich nur noch an Geschwindigkeit, Geschwindigkeit und noch mehr Geschwindigkeit. Zunächst plündert Rich sein Konto und beschließt, dass sein Fahrzeug aus Smartmaterial bestehen soll. Diese Option kostet Rich satte 100 Designpunkte, ermöglicht ihm aber, die maximale Geschwindigkeit und Beschleunigung um 15 Prozent zu erhöhen (er könnte auch die Last erhöhen, doch das interessiert Rich nicht wirklich).



Das Smartmaterial erhöht die maximale Geschwindigkeit des Sportwagens auf 311 und sorgt für eine maximale Beschleunigung von 21. Nur für die Akten: Die maximale Laststufe erhöht sich auf 299. Die Steigerung erhöht den Designwert des Fahrzeuges auf 295 Punkte. Der Spielleiter beschließt, dass auch der Straßenindex des Fahrzeuges um 1 steigt.

Anschließend beschließt Rich, dass es an der Zeit ist, die Beschleunigung und Geschwindigkeit des Sportwagens zu steigern. Die Kosten für die Steigerung der Beschleunigung betragen 25 Designpunkte pro Steigerung. Rich geht bei beiden Werten an die Grenze und erhöht die Beschleunigung um 11 Punkte (vom Standardwert von 10 auf einen neuen Wert von 21). Allein diese Steigerung kostet ihn 275 (25 x 11) Designpunkte.

Die Steigerung der Geschwindigkeit von dem Standardwert von 160 auf das neue Maximum von 311 entspricht einer Anhebung von 151 Punkten und kostet Rich 302 (151 x 2) Designpunkte. Die Designkosten für beide Steigerungen betragen 577, wodurch sich der Designwert des Rennwagens auf 872 Designpunkte erhöht.

Rich hat noch einige spezielle Gimmicks, die er in das Fahrzeug einbauen möchte und beschließt, die Laststufe zu erhöhen. Das neue Fahrzeug hat eine Grundlaststufe von 40 kg plus 100 kg für das Entfernen des zweiten Sitzes. Dadurch hat das Fahrzeug eine Laststufe von 140 kg. Rich ist der Meinung, das müsste genügen.

Schließlich bemerkt Rich, dass Geschwindigkeit ohne ein gutes Handling bedeutet, dass sein Charakter eine Todesfalle fahren würde. Rich möchte das Straßenhandling des Fahrzeuges verbessern – wenn er von der Straße abkommt, hat er das Rennen ohnehin verloren. Er verbessert also die Handlingstufe, die sich aufgrund des Smartmaterials auf 3 beläuft, auf das Maximum von 2. Die Steigerung kostet ihn 25 Punkte. Der Designwert des Fahrzeuges nach Berücksichtigung aller Designoptionen beläuft sich folglich auf 897 Punkte.

HINZUFÜGEN VON FAHRZEUGMODIFIKATIONEN

Anders als Designoptionen können Fahrzeugmodifikationen und Accessoires bei der Herstellung des Fahrzeuges berücksichtigt werden, aber auch zu einem späteren Zeitpunkt von einem Rigger oder Fahrzeugmechaniker als Spezialanfertigung nachgerüstet werden. Fahrzeugmodifikationen werden im Kapitel *Fahrzeugmodifikation* (S. 122) beschrieben. Im Allgemeinen unterliegen Fahrzeugmodifikationen während des Designprozesses geringeren Restriktionen

als nachgerüstete Spezialanfertigungen. Dafür kosten sie allerdings auch mehr.

Wenn Sie eine Fahrzeugmodifikation während des Designprozesses in ein Fahrzeug einbauen, verwenden Sie *ausschließlich* die Designkosten (S. 114), um den Gesamtpreis des Fahrzeuges zu ermitteln. Die Nuyenkosten der Modifikationen werden nur dann berücksichtigt, wenn es laut Beschreibung ausdrücklich erforderlich ist.

Einige Modifikationen verbrauchen Frachtpunkte oder erhöhen das Gewicht des Fahrzeuges. Diese Faktoren werden im Abschnitt *Fahrzeugdesignoptionen* als *Frachtpunkte* und *Lastreduktion*, und im Kapitel *Fahrzeugmodifikation* (S. 122) unter *Designspezifikationen* aufgeführt. Wenn ein Fahrzeug Fahrzeugmodifikationen aufweist, die Frachtpunkte kosten oder Last verbrauchen, reduzieren Sie die Werte entsprechend. Die Höchstzahl der möglichen Fahrzeugmodifikationen wird durch die zur Verfügung stehenden Frachtpunkte bzw. die Laststufe begrenzt.

Jetzt ist es an der Zeit, all die schönen Spielzeuge und glitzernden Accessoires hinzuzufügen, die Steffi für den Light Strike vorgesehen hat. Zunächst beschließt sie, dass der Buggy verstärkte Überrollbügel braucht, da Soldaten nicht gerade zimperlich mit ihrer Ausrüstung umgehen. Zweitens braucht er ein Funkgerät, um in Verbindung mit dem Hauptquartier zu bleiben. Für das Funkgerät benötigt der Light Strike einen Elektronikport. Schließlich braucht er Waffenhalterungen (immerhin handelt es sich ja um ein Kampffahrzeug). Steffi beschließt, dass ein Ringaufsatz und ein Drehbolzenaufsatz auf der Beifahrerseite genügen sollten.

Steffi wirft einen Blick auf die Fahrzeugmodifikationen, die sie haben möchte, und notiert sich die entsprechenden Kosten: Überrollbügel 0 Designpunkte, 0 FP, 0 kg Last. Elektronikport: 10 Designpunkte plus Funkgerätkosten (wir ignorieren das Funkgerät an dieser Stelle, obwohl es FP und Last kosten wird), 0 FP, 0 kg Last. Ringaufsatz: 10 Designpunkte, 1 FP, 25 kg Last. Drehbolzenaufsatz: 1 Designpunkt, 0 FP, 0 kg Last. Die Gesamtkosten aller Modifikationen betragen: 21 Designpunkte, 1 FP und 25 kg Last.

Die FP- und Lastkosten werden von den Frachtpunkten und der Laststufe des Fahrzeuges abgezogen. Die Light Strike hat nun 5 Frachtpunkte und eine Last von 45 kg. Die 21 Designpunkte werden auf den Designwert des Fahrzeuges addiert, wodurch sich der Wert auf 169 Designpunkte erhöht.

STRASSENINDEX

Fahrzeugklasse	Straßenindex
Standardfahrzeug	1
Luxusfahrzeug	2
Sicherheitsfahrzeug	2
Militärfahrzeug	+3
Spezielle Klassifizierung	Straßenindex-Modifikator
Ambulantes oder medizinisches Fahrzeug	+0,5
Spezielles Zivilfahrzeug (z.B. Löschfahrzeug)	+1

Werfen wir nun einen Blick auf Richs Modifikationen für seinen Rennwagen. Er entscheidet sich nicht für das Motortuning – das Risiko eines Motorversagens wäre viel zu hoch für den Vorteil, den er bringen würde (insbesondere, wenn man den Preis bedenkt). Rich entscheidet sich stattdessen für einen Nitro-Injektor für ein wenig zusätzlichen Schub. Außerdem möchte er einen Datenport, einen Riggeradapter, Basissensoren, einen Crashkäfig und Hochleistungsreifen haben. Es folgen die Designkosten, die Frachtpunkte und die Lastkosten für seine Modifikationen:

Stufe-6-Nitro-Injektor: 330 Designpunkte (55 Designpunkte pro Stufenpunkt), 1,5 FP und 15 kg Last
 Datenbuchsenport: 25 Designpunkte
 Riggeradapter: 35 Designpunkte
 Sensoren, Stufe 2: 75 Designpunkte, 1 FP, 20 kg Last
 Crashkäfig: 40 Designpunkte, 10 kg Last

Rich rechnet seine Modifikationen zusammen. Designkosten = 505, FP = 2,5 (das Maximum des Fahrzeuges beläuft sich auf 3) und Gesamtlast = 45 (es bleiben 95 kg für weitere Modifikationen übrig).

Der Gesamtdesignwert von Richs Formel-1-Wagen beträgt 1.427. Nun berechnet Rich die Kosten für seine Hochgeschwindigkeitsreifen. Die Kosten werden nicht in Designpunkten, sondern in Nuyen angegeben und belaufen sich auf $75\text{€} \times \text{Rumpfstufe} \times 4 \text{ Reifen}$ und damit auf 900 Nuyen. Der Rennwagen wird nicht billig werden.

BERECHNUNG DES FAHRZEUGPREISES

Nachdem der Spielleiter und/oder der Spieler das Design des Fahrzeuges abgeschlossen hat, multipliziert der Spielleiter den Gesamtdesignwert mit dem entsprechenden Preisfaktor, den er der Chassisstabelle (S. 215) entnehmen kann. Bei ungewöhnlichen Fahrzeugen, Prototypen oder experimentellen Fahrzeugen kann der Spielleiter den Preisfaktor nach eigenem Ermessen erhöhen. Dieser Modifikator sollte sich im Bereich zwischen 1 und 3 bewegen.

Um den Gesamtpreis des Fahrzeuges in Nuyen zu ermitteln, wird der modifizierte Gesamtdesignwert nun mit 100 multipliziert.

Straßenindex

Genau wie jede Ausrüstung im Shadowrun-Universum haben auch Fahrzeuge einen Straßenindex. Der Straßenindex-Multiplikator deckt alles ab, von Zulassungsgebühren bis hin zur Versicherung und anderen Kosten, die nach dem Kauf anfallen.

Während Standardautos eine Verfügbarkeit von 1 haben, ist dieser Wert und der Preis bei anderen Fahrzeugen höher (abhängig davon, was sie an und in sich haben). Spezial-, Luxus-, Sicherheits-

und militärische Fahrzeuge sind einfach seltener und deshalb auch teurer. Dieser Faktor spiegelt sich im Straßenindex wider.

Die Tabelle *Straßenindex* (siehe oben) enthält grundlegende Werte für Standard- und Nichtstandardfahrzeuge.

Ein **Luxusfahrzeug** ist ein Fahrzeug, das aus extrem hochwertigen Materialien besteht und mit besonderer Sorgfalt und Liebe zum Detail hergestellt wurde. Ein Luxusfahrzeug kann auch ein Fahrzeug sein, das nach Sonderwünschen eines Kunden hergestellt oder auf andere Weise maßgeschneidert wurde.

Sicherheitsfahrzeuge sind Fahrzeuge, die Komponenten enthalten, deren Legalitätsstufe nicht Legal ist. Viele Sicherheitsfahrzeuge sind einfache Standardfahrzeuge, die für Sicherheitsagenturen und Polizeieinheiten mit Waffen oder Panzerung aufgerüstet wurden. In der Regel werden Sicherheitsfahrzeuge nach den Wünschen der Sicherheitsagentur hergestellt, von der sie bestellt werden und existieren nicht als Serienmodelle.

Sicherheitsfahrzeuge, die nicht über die richtigen Identifikationscodes verfügen oder scheinbar von unautorisierten Personen gesteuert werden, werden in der Regel für eine Überprüfung angehalten.

Militärfahrzeuge sind hochgradig beschränkt erhältlich und werden normalerweise nur an Armeen verkauft. Für den Kauf, den Entwurf und die Herstellung der meisten militärischen Fahrzeuge ist eine Genehmigung von einer Regierung oder einem Konzern erforderlich. Für Nichtmilitärs sind sie auf legalem Wege nicht erhältlich.

Berechnung der Verfügbarkeit

Die Verfügbarkeit eines Fahrzeugs wird wie folgt berechnet: $\text{Verfügbarkeit} = \text{Fahrzeugkosten} \div 20.000$ (runden Sie das Resultat auf). Dieselbe Zahl gibt den Grundzeitraum (in Tagen) an, der für die Beschaffung des Fahrzeuges erforderlich ist. Die minimale Verfügbarkeit und der minimale Grundzeitraum betragen 2/24 Stunden, unabhängig von den Fahrzeugkosten. Der Spielleiter kann den Grundzeitraum anpassen, wenn das Fahrzeug fertig im Schaufenster steht, doch das kommt nur höchst selten vor.

Darüber hinaus sollte der Spielleiter noch bestimmen, ob es sich bei dem Fahrzeug um ein Luxus-, Sicherheits- oder Militärfahrzeug handelt. Um die erhöhte Schwierigkeit wiederzuspiegeln, ein solches Fahrzeug zu bekommen, werden auf die errechnete Verfügbarkeit folgende Modifikatoren aufgerechnet: +4 für Luxusfahrzeuge, +6 für Sicherheitsfahrzeuge und +10 für Militärfahrzeuge (sofern diese überhaupt eine Verfügbarkeit haben). Dieser Aufschlag gilt sowohl für den Mindestwurf als auch für die Basisdauer, die es braucht, das Fahrzeug zu beschaffen.

Der Spielleiter kann auch zulassen, dass einige Fahrzeuge keine Verfügbarkeit haben, was bedeutet, dass sie für Spielercharaktere schlicht und einfach nicht erhältlich sind (die meisten Militärfahrzeuge, große Schiffe, Flugzeugträger und Suborbitalflugzeuge fallen zweifelsohne in diese Kategorie).

Steffi ist zufrieden mit ihrem Fahrzeugdesign und zeigt es ihrer Spielleiterin Diane, die es nun überprüft. Diane ist einverstanden mit dem Entwurf und berechnet nun den Preis des Fahrzeuges.

Das Chassis des Light Strike hat einen Preisfaktor von 0,40. Diane multipliziert den Designwert des Fahrzeuges (169) mit dem Preisfaktor (0,40) und erhält 67,7. Diese Zahl wird mit 100 multipliziert, was einen Preis in Nuyen von 6.760€ ergibt.

Diane entscheidet, dass die Waffenhalterung, die Steffi für das Fahrzeug vorgesehen hat, den Light Strike zu einem Sicherheits- oder Militärfahrzeug machen. Da das Fahrzeug unbe-



LIGHT STRIKE

Handling 3/4	Geschw. 90	Beschl. 8	Rumpf. 2	Panz. 0	Sig 3	Auto 0	Pilot -	Sensor 0	Fracht 5	Last 45
Sitze 1b	Zugang -	Treibstoff B (40 l)	Wirtsch 8 km/l	S/B -	S/L -	Chassis Buggy	SI 2	Verf. 8/8 Tage	Preis 13.520¥	

Sonstige Ausstattung: Elektronikport (ohne Funkgerät), Drehbolzenaufsatz, Ringaufsatz, Überrollbügel

waffnet ist und nur eine relativ leichte Bewaffnung hat, votiert Diane für ein Sicherheitsfahrzeug und gibt dem Light Strike einen Straßenindex von 2. Steffi muss also 13.520¥ bezahlen, um dieses Fahrzeug auf der Straße zu bekommen.

Die endgültigen Werte für den Light Strike finden Sie oben.

Beschäftigen wir uns nun mit Rich. Rich ist ein verdammt glücklicher Junge mit einem Rennwagen, den er liebevoll Brickyard Beauty genannt hat (Teil des Designs des Ferrari Open Wheel Racer). Rich hatte ursprünglich in Erwägung gezogen, eine feste Waffenhalterung einzubauen, doch wer braucht eine Waffenhalterung, wenn man schneller ist als die Kugeln!

Das Chassis des Brickyard Beauty hat einen Preisfaktor von 1,0. Das Fahrzeug ist zweifellos ein wenig einzigartig, weshalb Diane den Preisfaktor um 0,5 erhöht.

Multipliziert man den Designwert des Fahrzeuges von 1.402 mit dem Preisfaktor von 1,5, so erhält man ein Resultat von 2.103. Das entspricht einem Preis in Nuyen von 210.300¥ (2.103 x 100). Zusammen mit den 900¥ für die Hochgeschwindigkeitsreifen hängt an dem Rennwagen ein Preisschild, auf dem die Summe von 214.950¥ steht!

Diane beschließt, dass der Rennwagen wohl eher ein Luxusfahrzeug ist, der nur auf Bestellung hergestellt wird, und gibt ihm deshalb einen Straßenindex von 2. Der Einsatz des Smartmaterials erhöht den Straßenindex noch einmal um 1, was insgesamt einen Straßenindex von 3 ergibt. Der Endpreis des Fahrzeuges schießt damit auf 644.850¥ hoch. Die endgültigen Werte des Brickyard Beauty werden weiter unten aufgeführt.

FAHRZEUGDESIGNOPTIONEN

Die Designoptionen in diesem Abschnitt können ausschließlich während des Designprozesses gewählt werden. Sie stehen nicht für Spezialanfertigungen zur Verfügung. Designoptionen werden in die folgenden Kategorien unterteilt:

Funktionelle Steigerungen sind Optionen, die einen direkten Einfluss auf verschiedene Stufen und Werte eines Fahrzeuges haben (z.B. Geschwindigkeit, Last, Zugang, etc.).

Designverbesserungen (S. 116) sind spezielle Vorrichtungen, die Fahrzeugen Operationen ermöglichen, die ihnen normalerweise nicht zur Verfügung stehen.

Extras sind Werkzeuge, Ausrüstung und Ellenbogenfreiheit, die es einem Charakter ermöglichen, Tätigkeiten in sich bewegenden Fahrzeugen auszuführen. Extras finden Sie ab S. 119.

Bei den **Roboteroptionen** handelt es sich gewissermaßen um die Sonderausstattung von Robotern. Die Beschreibung beginnt auf S. 120.

SPIELINFORMATION

Die Beschreibungen der folgenden Optionen und Effekte enthalten die folgenden Spezifikationen:

Designkosten: Die Designkosten einer Option werden in Designpunkten angegeben. Einige Designoptionen haben feste Designkosten, während die Kosten für andere Optionen abhängig vom Grad der Steigerung variieren.

Schiffsrumppfaktor: Wenn nicht anders angegeben, gilt für jede Steigerung bei Fahrzeugen mit einem Schiffsrumppfaktor die Formel (110 x Rumpf²). Dieser Effekt wird Schiffsrumppfaktor genannt und erscheint in den entsprechenden Abschnitten der Kapitel *Fahrzeugdesign* und *Fahrzeugmodifikation*.

Maximale Stufe oder Steigerung: Diese Spezifikation gibt die maximale Stufe oder Steigerung an, die mit dieser Option für ein Fahrzeug möglich ist. Wenn nicht anders angegeben, finden Sie den Frachtfaktor und die Tiefe in der Chassistabelle auf S. 215. Die maximalen Werte für Geschwindigkeit, Last, Beschleunigung und Wirtschaftlichkeit finden Sie in der Antriebstabelle (S. 208).

Frachtpunkte: Diese Zahl benennt die Anzahl Frachtpunkte, die für eine Designoption benötigt werden. Spieler und Spielleiter sollten die Gesamtfrachtpunkte während des Designprozesses verfolgen und darauf achten, dass sie das für das Chassis angegebene Maximum nicht überschreiten. Wenn ein Fahrzeug für eine bestimmte Designoption nicht genügend Frachtpunkte besitzt, kann es nicht mit der Option ausgestattet werden. Beachten Sie, dass die Installation von Optionen den Stauraum reduziert, der für Ausrüstung, geheime Munitions- und Waffenbehälter und ähnliche Dinge zur Verfügung steht.

FERRARI OPEN WHEEL RACER (BRICKYARD BEAUTY)

Handling 2/7	Geschw. 311	Beschl. 21	Rumpf. 3	Panz. 0	Sig 2	Auto 0	Pilot -	Sensor 2	Fracht 6,5	Last 95
Sitze 1	Zugang -	Treibstoff B (40 l)	Wirtsch 6 km/l	S/B -	S/L -	Chassis Rennwagen	SI 3	Verf. 11/11 Tage	Preis 210.300¥	

Sonstige Ausstattung: Crashkäf, Datenbuchsenport, Hochleistungsreifen, Nitro-Injektor (Stufe 6), Riggeradapter

TREIBSTOFFKAPAZITÄT

Antriebsart	Kapazitätssteigerung	Designkosten	Frachtpunkte	Lastreduktion
Batterie/ Brennstoffzelle	5 EE	2	-	1 kg
Fahrzeuge mit Rumpf 0	1 EE	20	0	0,2 kg
Methan	0,5 Liter	2	0,5 FP	-
Benzin/Diesel	1 Liter	2	1 FP/50 Liter	-
Jet	10 Liter	1	1 FP/50 Liter	-

Wenn in der Beschreibung einer Designoption keine Frachtpunkte angegeben werden, benötigt die Option keinen Frachtraum.

Lastreduktion: Diese Zahl gibt die Anzahl Kilogramm an, die nach dem Einbau einer Option von der Laststufe des Fahrzeuges abgezogen werden. Spieler und Spielleiter sollten die Gesamtlast während des Designprozesses verfolgen und darauf achten, dass sie das für den Antrieb geltende Maximum nicht überschreitet. Wenn das Fahrzeug für eine bestimmte Designoption nicht genügend Last zur Verfügung hat, kann es nicht mit dieser Option ausgestattet werden. Beachten Sie, dass jede Senkung der Laststufe auch die Last senkt, die für andere Fahrzeugfunktionen zur Verfügung steht.

Wenn in der Beschreibung einer Designoption keine Lastreduktion angegeben wird, wird die Laststufe durch den Einbau der Designoption nicht gesenkt.

FUNKTIONELLE STEIGERUNGEN

Funktionelle Steigerungen sind direkte Steigerungen ohne Zusatzausrüstung. In den meisten Fällen werden die Grenzen für eine bestimmte Option durch die Art des Chassis und des Antriebs bestimmt.

Beschleunigung

Diese Option steigert die Beschleunigungsstufe eines Fahrzeuges. Die Beschleunigung darf das angegebene Maximum nicht überschreiten.

Designkosten: 25 Punkte pro Steigerung der Beschleunigung um +1

Maximale Steigerung: siehe Antriebsbeschreibung

Frachtraum

Der Frachtraum eines Fahrzeuges kann für 1 Designpunkt für jede Steigerung um 0,2 FP erhöht werden.

Um sicherzustellen, dass ein Fahrzeug die maximal erlaubte Frachstufe nicht überschreitet, sollten Spielleiter und Spieler die Frachstufe während des Designprozesses aufmerksam verfolgen. Addieren Sie den FP-Verbrauch aller gewählten Design- und Fahrzeugmodifikationen und subtrahieren die Summe von der Frachstufe des Fahrzeuges, um die abschließende Frachstufe des Fahrzeuges zu ermitteln.

Designkosten: 1 Punkt je Steigerung um 0,2

Maximale Steigerung: siehe Chassisbeschreibung

Geschwindigkeit

Die Fahrzeuggeschwindigkeit kann für jeweils 2 Designpunkte um einen Punkt erhöht werden.

Die Mindestgeschwindigkeit von Flugzeugen kann mit dieser Designoption nicht verändert werden.

Designkosten: 2 Punkte für jede Steigerung von +1

Maximale Steigerung: siehe Antriebsbeschreibung

Handling

Handlingstufen können für jeweils 25 Designpunkte um -1 gesenkt werden. Die Handlingstufe eines Fahrzeuges kann nicht unter die halbe ursprüngliche Handlingstufe (aufgerundet) eines Chassis gesenkt werden. Die anfänglichen Handlingstufen finden Sie in der Chassistabelle (S. 215). Die Werte für Gelände- und Stra-

ßenhandling müssen separat gesenkt werden.

Designkosten: 25 Punkte für jede Senkung um -1

Maximale Steigerung: Halbe ursprüngliche Handlingstufe (aufgerundet)

Last

Die Fahrzeuglast kann bei Fahrzeugen mit einer Rumpfstufe von 1 oder höher für jeweils 1 Designpunkt um 10 kg erhöht werden. Bei Fahrzeugen mit einer Rumpfstufe von 0 kann die Laststufe pro Designpunkt nur um 1 kg gesteigert werden.

Um sicherzustellen, dass ein Fahrzeug die maximal erlaubte Laststufe nicht überschreitet, sollten Spielleiter und Spieler die Laststufe während des Designprozesses aufmerksam beobachten. Addieren Sie die Lastreduktion aller gewählten Design- und Fahrzeugmodifikationen und subtrahieren die Summe von der Laststufe des Fahrzeuges, um die endgültige Laststufe des Fahrzeuges zu ermitteln.

Designkosten:

Fahrzeuge mit Rumpf 0: 1 Punkt für jede Steigerung der Laststufe um 1 kg

Fahrzeuge mit Rumpf 1 oder höher: 1 Punkt für jede Steigerung der Laststufe um 10 kg

Maximale Steigerung: siehe Antriebsbeschreibung

Signatur

Die Fahrzeugsignatur kann durch die Verwendung alternativer nicht-metallischer Materialien beim Bau des Chassis oder Rumpfes erhöht werden. Eine andere Möglichkeit besteht darin, den strukturellen Aufbau zu verändern, um das Fahrzeug besser vor Radar zu verbergen und die Abstrahlung zu senken.

Designkosten: (Stufe der Steigerung)⁴ x 200 Punkte

Maximale Steigerung: Spielleiterentscheidung

Tauchtiefe

Die Steigerung der Tiefe erhöht die strukturelle Integrität eines Unterseebootes, das dadurch in größere Tiefen abtauchen kann. Die Tiefenstufe des Unterseebootes darf das für das Chassis angegebene Maximum nicht überschreiten.

Oberflächenfahrzeuge, die für den Betrieb unter Wasser modifiziert werden, haben eine anfängliche Tiefenstufe von (Rumpf x 10) + 100 Metern. Unbemannte Fahrzeuge (wie Drohnen) haben die dreifache anfängliche Tiefenstufe. Die maximale Tiefenstufe eines Oberflächenfahrzeugs entspricht der doppelten anfänglichen Tiefenstufe.

Designkosten: 2 Punkte für jede Steigerung der Tiefenstufe um 10 Meter

Maximale Steigerung: siehe Chassisbeschreibung

Lastreduktion: Schiffsrumpffaktor x (Rumpf- oder Schiffsrumpfstufe) x 2 kg für jeweils 10 Meter



Treibstoffkapazität

Die Designkosten, Frachtpunkte und Lastreduktion eines Treibstofftanks sind abhängig von der Art des verwendeten Antriebes. Die Kosten werden in der Tabelle *Treibstoffkapazität* auf S. 115 aufgelistet. Eine Erhöhung der Treibstoffkapazität führt nicht zu einer Lastsenkung.

Eine gesteigerte Treibstoffkapazität macht das Fahrzeug jedoch schwerer, wenn der Tank gefüllt ist. Erhöhen Sie die Start-/Landedistanz von nichtelektrischen Luftfahrzeugen um 10 Prozent, wenn sie mit größeren Tanks ausgestattet werden.

Wirtschaftlichkeit

Die Wirtschaftlichkeit eines Fahrzeuges kann für einen Preis von 5 Punkten jeweils um 5 Prozent gesteigert werden. Multiplizieren Sie die ursprüngliche Wirtschaftlichkeit mit 0,05, um den Anstieg der Wirtschaftlichkeit für jeweils eine Steigerung zu errechnen.

Designpunkte: 5 Punkte für jede Steigerung um 5 Prozent

Maximale Steigerung: siehe Antriebsbeschreibung

Zugang

Mit dieser Option kann man die Art des Zugangs ändern oder die Anzahl der Zugänge erhöhen bzw. senken. Obwohl es grundsätzlich keine Grenze für die Anzahl oder Anordnung der Zugänge eines Fahrzeuges gibt, sollte der Spielleiter mit gesundem Menschenverstand entscheiden, wenn er die Wünsche der Spieler überprüft. Wenn die Anordnung für eine bestimmte Art von Fahrzeug ungewöhnlich ist, sollte der Spielleiter den Preisfaktor modifizieren, da es sich dann um einen einzigartigen Prototypen handelt (siehe S. 113). Wenn ein Entwurf physikalisch unmöglich ist, sollte der Spielleiter ihn verbieten.

Designkosten: 0

Maximale Steigerung: Die Zahl der zusätzlichen Zugangspunkte darf die aufgerundete halbe Rumpfstufe des Fahrzeuges nicht überschreiten. Bei einem Fahrzeug mit Schiffsrumpffattribut darf die Zahl der zusätzlichen Zugangspunkte die doppelte Schiffsrumpfstufe nicht überschreiten.

DESIGNVERBESSERUNGEN

Designverbesserungen sind Designoptionen, die zu einer Steigerung der normalen Fahrzeugperformance führen.

Aufbau-/Zerlegungszeit

Diese Designoption ermöglicht es, ein Fahrzeug für Transporte zu zerlegen. Ein zerlegtes Fahrzeug benötigt nur noch ein Drittel des normalen Stauraums (siehe *Platzbedarf von Drohnen*, S. 62). Diese Option steht nur für Drohnen zur Verfügung, deren Rumpfstufe 3 oder weniger beträgt. Bei anderen Fahrzeugen kann diese Option genutzt werden, wenn die Rumpfstufe bei 2 oder darunter liegt.

Die anfänglichen Kosten für diese Option machen es möglich, das Fahrzeug zu zerlegen. Der Grundzeitraum für den Aufbau und die Zerlegung beläuft sich auf (Rumpf x 2) + 1 Minuten. Jeweils (5 x Rumpfstufe) Designpunkte, die für diese Option zusätzlich aufgewendet werden, senken diesen Zeitraum um 1 Minute bis zu einem Minimum in Höhe des abgerundeten halben Grundzeitraumes.

Wenn diese Option verwendet wird, sinkt die maximale Frachtpunkte des Chassis auf den halben Standardwert.

Designkosten: Rumpfstufe x 5 Punkte

Senkung der Aufbau/Zerlegungszeit: (Rumpfstufe x 5) Punkte pro Senkung um 1 Minute

Maximale Steigerung: abgerundeter halber Grundzeitraum für Aufbau/Zerlegung

Frachtpunkte: siehe Text

Lastsenkung: 0 kg

Ballasttanks

Ballasttanks ermöglichen es, auch bei Chassis, die nicht für den Einsatz unter Wasser gedacht sind (z.B. bei Läuferdrohnen), die Tauchtiefe zu ändern. Beachten Sie, dass das Fahrzeug auch eine EnviroSeal-Motorversiegelung benötigt, um auch unter Wasser eingesetzt werden zu können (siehe *EnviroSeal*, S. 131). Diese Designoption kann nicht für Schiffe oder Boote verwendet werden.

Ein Fahrzeug, das mit einem Ballasttank ausgestattet ist, kann seine Tiefe mit einer Geschwindigkeit von 1 Meter pro Kampfrunde ändern. Ballasttanks bieten keinen Schubantrieb, hierfür ist eine spezielle Modifikation erforderlich (siehe *Amphibische Operationspakete*, S. 148).

Elektromagnetische Wasserstrahl Düse

Die elektromagnetische Wasserstrahl Düse ist die große Schwester der herkömmlichen Wasserstrahl Düse. Wenn das Wasser durch die Ansaugöffnung strömt, wird ein elektrolytischer Generator mit negativen Ionen aufgeladen. Eine Magnetspule beschleunigt das ionisierte Wasser in der Einlauföhre und wird dabei von Turbinenkompressoren innerhalb der Röhre unterstützt. Dies führt zu einem enormen Schub bei minimaler Aufwirbelung. Elektromagnetische Wasserstrahl Düsen haben allerdings auch einige Nachteile. Zunächst sind Unterseeboote mit diesem Antrieb auffälliger gegenüber Magnetischen Anomaliedetektoren (siehe *Magnetische Anomaliedetektoren*, S. 146). Zweitens ist ein Nuklearantrieb erforderlich, um die enorme Energie zu erzeugen, die für die elektromagnetische Wasserstrahl Düse benötigt wird. Dieser Nachteil geht Hand in Hand mit dem dritten Nachteil der elektromagnetischen Wasserstrahl Düse – dem überaus hohen Preis.

Wenn ein Unterseeboot die elektromagnetische Wasserstrahl Düse einschaltet, steigt die Sonarsignatur um +2. Die Geschwindigkeit sinkt nicht und das Unterseeboot verursacht keine Aufwirbelung. Das Unterseeboot ist allerdings anfälliger gegen eine Entdeckung durch Magnetische Anomaliedetektoren (MADs). Reduzieren Sie bei Sensorproben mit MADs die normale Signaturstufe des Fahrzeuges um 3.

Elektromagnetische Wasserstrahl Düsen können nur von nuklear betriebenen Unterseebooten eingesetzt werden.

Designkosten: (50.000 x Schiffsrumpffaktor) Punkte

Frachtpunkte: (6 x Schiffsrumpffaktor) FP

Lastsenkung: (4 x Schiffsrumpffaktor) kg

Flossenantrieb

Ein Flossenantrieb ist ein spezielles Antriebssystem, das nur bei Booten und Unterseebooten eingesetzt werden kann, dessen Rumpffattribut kleiner als 4 ist. Anstelle eines konventionellen Schrauben- oder Düsenantriebes verwendet dieser Antrieb Flossen aus Smartmaterial (siehe *Smartmaterial*, S. 118), die sich genau wie die Flossen eines Fisches, einer Meeresschildkröte oder eines anderen Meerestieres hin- und herbewegen. Diese Antriebsmethode ist weitaus effizienter als Schrauben oder Turbinen und gestattet dem Boot eine schnellere Fortbewegung bei unverändertem Energieverbrauch.

Diese Designoption erhöht die anfänglichen und maximalen Geschwindigkeits- und Beschleunigungsstufen um 25 Prozent. Fahrzeuge, die mit dieser Designoption ausgestattet werden, haben aufgrund des verwendeten Smartmaterials den erhöhten Preisfaktor. Außerdem steigt der Mindestwurf der Verfügbarkeit um 4. Ein Fahrzeug mit dieser Option kann nicht mehr die Smartmaterialoption wählen, da für den Flossenantrieb bereits Smartmaterial verwendet wird.

Designkosten: (Rumpf)² x 100 Punkte

Frachtpunkte: (Rumpf - 1) FP

Lastsenkung: halber anfänglicher Lastwert des verwendeten Antriebes



PRESCOTT

Hilfsantrieb

Ein Hilfsantrieb ist ein zweiter Antrieb, der anstelle des Primärantriebes eingeschaltet werden kann (ein gleichzeitiger Betrieb ist nicht möglich). Hilfsantriebe dienen oft als Notaggregat, falls der Hauptantrieb versagt. Hilfsantriebe können jedoch auch für andere Zwecke eingesetzt werden. Einige Fahrzeuge verfügen beispielsweise über Hilfsbatterien als „Schleichantrieb“. Auf diese Weise können sie ihre Lautstärke und ihre Wärmeabstrahlung reduzieren, um einer Entdeckung zu entgehen.

Bei Hilfsantrieben handelt es sich in der Regel um Batterien, Brennstoffzellen, Methan-, Benzin- oder Dieselmotoren. Ein Hilfsantrieb verfügt über eigene Werte für Geschwindigkeit, Beschleunigung, Signatur, Wirtschaftlichkeit und Treibstoff. Die anfängliche und maximale Geschwindigkeitsstufe eines Hilfsantriebes entspricht dem halben Wert, der normalerweise für den jeweiligen Antrieb gilt. Für die anfängliche und maximale Laststufe des Fahrzeuges gelten die normalen Werte des Haupt- bzw. Hilfsantriebes.

Im Spiel kann zu einer bestimmten Zeit immer nur ein Antrieb verwendet werden, der Haupt- oder der Hilfsantrieb. Um zwischen den beiden Antrieben zu wechseln, muss eine Komplexe Handlung aufgewendet werden. Der neue Antrieb wird zu Beginn der nächsten Kampfrunde aktiv.

In den meisten Fällen wird ein einzelner Hilfsantrieb genügen. Fahrzeuge können aber auch mit mehreren Hilfsantrieben ausgestattet werden, allerdings nur mit Erlaubnis des Spielleiters.

Fahrzeuge mit einer Rumpfstufe von 0 können nicht mit Hilfsantrieben ausgerüstet werden.

Designkosten: Antriebskosten gemäß Antriebstabelle

Frachtpunkte: (Rumpf + 1) x 2 oder (Schiffsrumpf + Schiffsrumpffaktor) x 2

Lastsenkung: 10% der maximalen Laststufe des Fahrzeuges

Hybridantrieb

Ein Hybridantrieb ist eine Kombination aus einer elektrischen Batterie und einem internen Verbrennungsmotor (Methan, Gas oder Diesel). Hybridantriebe sind für Bodenfahrzeuge und kleine Wasserfahrzeuge erhältlich. Im Betrieb bezieht das Fahrzeug Energie von dem Verbrennungsmotor, während es gleichzeitig die Batterie auflädt. Wenn der Fahrer möchte, dass das Fahrzeug leiser läuft oder wenn der Treibstoff ausgeht, schaltet er das Fahrzeug auf Batteriebetrieb um.

Um ein Fahrzeug mit einem Hybridantrieb auszustatten, beginnen Sie zunächst mit einem Benzin-, Methan- oder Dieselantrieb und dieser Designoption. Die Grundsignatur des Antriebs steigt um +1, während die anfängliche und maximale Wirtschaftlichkeit verdoppelt wird. Senken Sie die anfängliche und maximale Beschleunigung des Antriebes um 2. Diese Änderungen werden vor allen anderen Designoptionen vorgenommen.

Diese Designoption steht nur für die Motorrad-, Boot-, Auto- und Spezialfahrzeugchassis zur Verfügung, die mit Methan-, Diesel- oder Benzinantrieben ausgestattet werden können.

Designkosten: 25 Prozent der Antriebskosten

Frachtpunkte: 6

Lastsenkung: halber Standardlastwert

Keine manuellen Steuerelemente

Bei einem Fahrzeug mit dieser Option fehlt jede manuelle Steuermöglichkeit. Es hat keine Pedale, kein Lenkrad, keinen Schalthebel und so weiter. Statt dessen benötigt das Fahrzeug entweder einen Datenbuchsenport (S. 128) oder einen Riggeradapter (S. 130). Ein solches Fahrzeug muss mit virtuellen Armaturen bedient, ferngelenkt oder direkt von einem Rigger gesteuert werden.



Ein Fahrzeug ohne manuelle Steuerelemente erhöht seine Laststufe um 10 kg und erhält 2 zusätzliche FP.

Designkosten: 50

Luftschleuse

Eine Luftschleuse ist ein spezieller Zugang, der bei Unterwasserfahrzeugen den sicheren Ein- und Ausstieg ermöglicht. Eine Luftschleuse besteht aus einer versiegelten Kammer mit einem Durchgang zum Schiff und einem Durchgang nach außen. Die Kammer kann mit Wasser oder Luft gefüllt werden, um das Unterseeboot zu verlassen bzw. betreten.

Designkosten: 500 Punkte

Frachtpunkte: 40 FP pro Schleuse, plus 40 FP für jede Person, die die Schleuse gleichzeitig benutzen kann

Lastsenkung: 1.000 kg

Smartmaterial

Smartmaterial ist eine revolutionäre technologische Neuentwicklung, die ausschließlich als Herstellerdesignoption zur Verfügung steht. Smartmaterial besteht aus beschichteten Legierungen, die sich dehnen und verbiegen können, wenn sie elektrisch aufgeladen werden.

Wenn ein Fahrzeug mit Smartmaterial ausgestattet ist, senken Sie die Handlingstufe um 1 und wenden einen Modifikator von +1 für jede Stressprobe an (siehe *Stress*, S. 62).

Smartmaterial senkt auch das Gewicht des Fahrzeugs und erhöht die maximale Geschwindigkeit, Beschleunigung und Last um 15 Prozent.

Beachten Sie, dass Smartmaterial nicht automatisch zu einer Erhöhung der Geschwindigkeit, Beschleunigung oder Last führt, sondern lediglich die Maximalwerte erhöht. Um diese Stufen tatsächlich zu erhöhen, muss der Spieler Designpunkte für die Designoptionen Geschwindigkeit, Beschleunigung und Last aufwenden.

Helikopter, die mit Smartmaterial ausgestattet sind, weisen eine um 1 erhöhte Signatur auf, da eine Antriebswelle aus Smartmaterial weniger Lärm verursacht und unempfindlicher gegen eine Entdeckung durch Radar ist.

Die Verwendung von Smartmaterial erhöht den Straßenindex um 1.

Designkosten: 100 Punkte

Spezialfunktion

Bei dieser Designoption handelt es sich um eine Auffangkategorie, die alle einzigartigen, ungewöhnlichen oder hoch spezialisierten Funktionen und Maschinen abdeckt, die man in anderen Modellen dieses Fahrzeugtyps nicht findet. Die Anzahl der Frachtpunkte der Spezialausstattung darf die doppelte Rumpfstufe nicht überschreiten. Die Last darf pro FP maximal um 25 kg gesenkt werden. Die genauen FP- und Lastanforderungen der Spezialausstattung legt der Spielleiter fest.

Fahrzeuge mit Spezialausstattung unterliegen den Regeln für erhöhten Preiskfaktor (siehe S. 113).

Designkosten: 0

Maximale Stufe: Spielleiterentscheidung (falls anwendbar)

Frachtpunkte: Spielleiterentscheidung (maximal Rumpfstufe x 2)

Lastsenkung: Spielleiterentscheidung (maximal 25 kg für jeden verbrauchten FP)

Spezieller Stauraum

Spezieller Stauraum bezeichnet den Platz, der für besondere Lagermethoden benötigt wird. Einige Beispiele hierfür sind Kühleinheiten, Flüssigkeitstanks, Hoch- oder Niederdruckkammern und so weiter. Der spezielle Stauraum kann aus dem Inneren des Fahrzeuges, von außen oder sowohl von innen als auch von außen zugänglich

lich sein. (Die Entscheidung hat zwar keinen Einfluss auf die Kosten, kann aber rückwirkend nicht geändert werden.)

Designkosten: 1–9 FP = 3 Punkte, 10–99 FP = 6 Punkte, 100–999 FP = 9 Punkte, 1.000+ FP = 12 Punkte

Maximale Stufe: verfügbare FP

Frachtpunkte: 10 Prozent des vorgesehenen Stauraumes (in FP)

Lastsenkung: 1 kg für je 10 FP des speziellen Stauraumes

Start-/Landehaken

Diese Designoption ermöglicht es einem Luftfahrzeug, Katapulte und Bremskabel zu benutzen, um auf anderen Fahrzeugen zu starten bzw. zu landen. Das System besteht aus drei Teilen: einem Haken, um das Bremskabel zu greifen, einem überarbeiteten Fahrwerk, damit das Luftfahrzeug mit einem Katapult verbunden werden kann und einer Verstärkung der Landestrebene, um das Fahrzeug vor der größeren Belastung bei Starts und Landungen zu schützen.

Designkosten: 10 Prozent der Chassiskosten

Frachtpunkte: 1 FP für je 2 Rumpfstufenpunkte

Lastsenkung: Rumpfstufe x 125 kg

Strukturelle Flexibilität

Diese Option steht nur für Fahrzeuge mit der Drive-by-Wire-Modifikation zur Verfügung (siehe *Drive-by-wire-Systeme*, S. 128). Die digitale Steuerungssoftware eines Drive-by-wire-Systems kann im Abstand von wenigen Mikrosekunden genaue Anpassungen vornehmen. Dies ermöglicht es den Entwicklern, dynamisch instabile Fahrzeuge zu bauen, die normalerweise nicht gesteuert werden könnten. Jede Stufe der Strukturellen Flexibilität erhöht das Reaktionsattribut des Charakters um +1, wenn er das Fahrzeug steuert. Dieser Reaktionsbonus gilt auch für den Steuerpool eines Riggers, weshalb sich der Steuerpool effektiv um 1 erhöht, wenn der Charakter das Fahrzeug cybernetisch steuert.

Die Drive-by-wire-Stufe des Fahrzeuges gibt die maximale Stufe der Strukturellen Flexibilität an.

Ein Fahrzeug muss während des Designprozesses mit einem Drive-by-wire-System ausgestattet werden, um diese Designoption zu ermöglichen. Strukturelle Flexibilität steht nicht zur Verfügung wenn das Fahrzeug zu einem späteren Zeitpunkt ein Drive-by-wire-System als Fahrzeugmodifikation erhält. Darüber hinaus haben Verbesserungen des Drive-by-wire-Systems im Rahmen einer Fahrzeugmodifikation keinen Einfluss auf die maximale Stufe der Strukturen Flexibilität.

Designkosten: Rumpfstufe x 150 Punkte je Stufe (plus Drive-by-wire-Option)

Maximale Stufe: Stufe des Drive-by-wire-Systems

Tragflügel

Diese Designoption steht für alle Boote zur Verfügung (mit der Ausnahme von Skiffs). Wenn das Boot in den Tragflügelmodus schaltet, wird es auf drei große „Schienen“ gehoben, verdrängt weniger Wasser und erreicht dadurch eine größere Geschwindigkeit, Beschleunigung und Signatur.

Im Tragflügelmodus steigen Geschwindigkeit und Beschleunigung des Bootes um 25 Prozent (abgerundet) und das Handling wird um 2 Punkte verbessert. Andererseits steigt leider auch die Signatur des Bootes um 1.

Designkosten: 50 Punkte

Frachtpunkte: 8

Verbessertes Start-/Landeprofil

Alle Flugzeuge mit Starrflügeln beginnen mit einem normalen Start-/Landeprofil (siehe Tabelle *Start und Landung*, S. 68). Solche Flugzeuge können allerdings auch mit STOL- oder VSTOL-Kapazität

ausgestattet werden. Die Veränderung des Start-/Landeprofils eines Flugzeuges verbraucht keine Frachtpunkte und senkt auch nicht die Lastkapazität.

Designkosten: 250 für STOL, 400 für VSTOL

Wasserstrahl Düse

Eine Wasserdüse ähnelt einem Turboluftstrahltriebwerk. Der einzige Unterschied besteht darin, dass die Düse nicht Luft, sondern Wasser komprimiert und ausstößt. Durch diese Methode wird eine weit aus geringere Aufwirbelung erzeugt als bei einem herkömmlichen Schraubenantrieb, und das bei einem durchaus ausreichenden Schub.

Diese Option steht nur für Unterseeboote zur Verfügung. Ein Unterseeboot, das von einer Wasserstrahl Düse angetrieben wird, erhöht seine Sonarsignatur um +2, wenn der Antrieb eingeschaltet ist. Mit einer aktivierten Wasserstrahl Düse sinkt die Geschwindigkeit des Unterseebootes auf 20 Meter pro Kampfrunde. Unterseeboote, die von einer Wasserstrahl Düse angetrieben werden, verursachen nur dann Aufwirbelung, wenn sie diese Geschwindigkeit überschreiten. Aufwirbelung, die auf diese Weise erzeugt wird, hebt den Signaturmodifikator um +2 auf.

Designkosten: (5.000 x Schiffsrumpffaktor) Punkte

Frachtpunkte: (4 x Schiffsrumpffaktor) FP

Lastsenkung: (3 x Schiffsrumpffaktor) kg

EXTRAS

Extras sind Designoptionen, die Charakteren das Ausführen bestimmter Tätigkeiten in und auf Fahrzeugen ermöglichen. Hierzu gehören zum Beispiel Wohneinrichtungen oder Werkstätten.

Zu den Spezifikationen der Designoptionen in dieser Kategorie gehört die Angabe „Personenraum“ bei den Frachtpunkten und der Lastsenkung. Mit Personenraum wird die Zahl der Frachtpunkte oder die Lastsenkung angegeben, die bereitgestellt werden müssen, damit Personen arbeiten können, während sich das Fahrzeug bewegt. Dementsprechend stehen Frachtpunkte und Last, die für Personen benötigt werden, auch nicht für Designoptionen oder Fahrzeugmodifikationen zur Verfügung.

Die Angaben über den Personenraum gehen davon aus, dass die Personen in etwa die Größe eines Menschen haben (Menschen, Zwerge, Elfen und Orks). Wenn die Option auch für Trolle gedacht ist, erhöhen Sie den benötigten Personenraum um 50 Prozent. Wenn eine Option nur für Zwerge gedacht ist, können Sie den erforderlichen Personenraum um 50 Prozent reduzieren.

Beachten Sie, dass der Personenraum nicht immer benötigt wird. Wenn ein Fahrzeug nicht über die notwendigen Frachtpunkte oder die erforderliche Last verfügt (oder der Raum für andere Zwecke genutzt wird), können die Designoptionen dennoch genutzt werden. In diesem Fall darf sich das Fahrzeug allerdings nicht bewegen, wenn die Extras genutzt werden sollen. (Der notwendige Personenraum wird dann außerhalb des Fahrzeuges genutzt.)

Personenraum, der nicht von Personen genutzt wird, steht für Fracht zur Verfügung. Die Fracht muss allerdings erst ausgeladen werden, um die Einrichtung zu benutzen.

Flugdeck

Ein Flugdeck ist eine flache Ebene auf einem Fahrzeug, auf der Luftfahrzeuge starten und landen können. Diese Option wird normalerweise für Schiffe genutzt, obwohl manche Fahrzeuge diese Option für den Start und die Landung von Luftdrohnen besitzen.

Flugdecks werden nach ihrer Länge eingestuft. Die Länge eines Flugdecks bestimmt auch das Start-/Landeprofil von Luftfahrzeugen, die auf dem Deck starten oder landen wollen (siehe *Start und Landung*, S. 68). Auf einem Fahrzeug können nur Luftfahrzeuge star-

ten oder landen, deren Rumpfstufe kleiner ist als die halbe Rumpfstufe des Basisfahrzeuges. (Bei Schiffen wird die Schiffsrumpfstufe für diesen Zweck mit 10 multipliziert.) Auf einem Flugdeck kann immer nur ein Luftfahrzeug starten oder landen. Für den Start oder die Landung ist eine Fahrzeugprobe erforderlich. Scheitert die Probe, hat das Fahrzeug das Flugdeck verfehlt und muss eine Crashprobe würfeln.

Es folgt eine Auflistung der Zusatzoptionen von Flugdecks. Keine dieser Optionen unterstützt Starts bzw. Landungen im VTOL-Modus.

Katapult/Bremskabel: Diese Option unterstützt ein Luftfahrzeug bei der Landung und reduziert die Landedistanz, die ein Luftfahrzeug benötigt. Wenn ein Luftfahrzeug mit einem Start-/Landehaken ausgestattet ist, teilen Sie die erforderliche Distanz (siehe Tabelle *Start und Landung*, S. 68) durch 3. Außerdem erhält der Pilot einen Mindestwurfmodifikator von -2 auf seine Start- und Landeproben.

Neigedeck: Ein Neigedeck hat eine Neigung von 10 bis 15 Prozent und dient bei der Landung als natürliche „Gravitationsbremse“. Luftfahrzeuge, die auf einem Neigedeck landen, erhalten einen Mindestwurfmodifikator von -1 auf ihre Landeprobe (siehe *Start/Landung auf ungewöhnlichem Untergrund*, S. 68).

Designkosten: (Decklänge in Metern) x (Rumpf oder Schiffsrumpffaktor)

Katapult/Bremskabel: (Rumpf x 2) oder (Schiffsrumpffaktor x 2)

Neigedeck: + 10 Prozent der Deckkosten

Frachtpunkte: 0 FP

Katapult/Bremskabel: (Rumpf x 2) oder (Schiffsrumpffaktor x 2) FP

Lastsenkung: 0 kg

Katapult/Bremskabel: (Rumpf x 10) oder (Schiffsrumpffaktor x 10) kg

Neigedeck: (Decklänge) x 20 kg oder (Decklänge + Schiffsrumpffaktor) x 20 kg

Laden und Werkstatt

Diese Designoption stellt innerhalb eines Fahrzeuges den Raum zur Verfügung, um einen Laden oder eine Werkstatt einzurichten (siehe *Werkzeug*, S. 288, *SR3.01D*). Kisten sind klein genug, um als Fracht behandelt zu werden und gehören daher nicht zu dieser Designoption. Der Personenraumbedarf richtet sich nach der Art der Ausrüstung, mit der gearbeitet wird (siehe Tabelle *Personenraum*).

Designkosten:

Laden: Nuyenkosten für den Laden

Werkstatt: 250 Punkte, plus Nuyenkosten für die Werkstatt

Frachtpunkte:

Laden: 52 FP

Werkstatt: 500 FP (Fahrzeugwerkstatt)/200 FP (Computerwerkstatt)/300 FP (andere)

Lastsenkung:

Laden: 250 kg

Werkstatt: 1.000 kg

Wohneinrichtung

Wohneinrichtungen bestehen aus Klappbänken, mobilen Toiletten, Mini-Kühlschränken und anderen Dingen, die es einer oder mehreren Personen ermöglicht, vorübergehend relativ komfortabel in einem Fahrzeug zu leben. Es gibt drei Ausstattungsstufen: Basis, Komfort und Luxus.

Eine Basisausstattung entspricht ungefähr dem Komfort in einem Sarghotel (Unterschicht). Eine Komfortausstattung ist teurer und entspricht in etwa den Ansprüchen eines Mittelschicht-Lebensstils. Eine Luxusausstattung kostet noch einmal erheblich mehr und ist vergleichbar mit einem Oberschicht- oder Luxuslebensstil.

PERSONENRAUM

Art der Arbeit

Computer/Elektronik
Waffen
Verzauberung
Medizinisch
Diverse

Frachtpunkte

108 FP pro Techniker
512 FP pro Mechaniker
500 FP + 64 FP pro Zauberer
162 FP pro Patient
800 FP (Minimum)

Last

200 kg pro Person
250 kg pro Person
250 kg pro Person
200 kg pro Patient + 150 kg pro Helfer
200 kg pro Person, + Gewicht des Objektes,
an dem gearbeitet wird
100 kg pro Person

**Rituelle Hexerei/Beschwörung
Fahrzeuge**

500 FP + 64 FP pro Zauberer

siehe Rumpftabelle (es gilt der Maximalwert)
siehe Rumpftabelle (es gilt der Maximalwert)
siehe Rumpftabelle (es gilt der Maximalwert)
siehe Rumpftabelle (es gilt der Maximalwert)

Fahrzeuge mit Rumpf 0
Boden-/Wasserfahrzeuge
Startflügelflugzeug
Andere Luftfahrzeuge

162 FP pro Mechaniker
(45 x Rumpf⁰) pro Fahrzeug
(125 x Rumpf⁰) pro Fahrzeug
(64 x Rumpf⁰) pro Fahrzeug

Beachten Sie, dass Wohneinrichtungen nur die Gegenstände umfassen, die einen vergleichbaren Lebensstil gewährleisten. Die Kosten für Vorräte sind darin nicht enthalten und müssen regelmäßig aufgefrischt werden. (Der Einfachheit halber sollte der Spielleiter dafür zehn Prozent der monatlichen Kosten für den Lebensstil berechnen.)

Die Einrichtung kann auch gemischt sein. Auf diese Weise werden unterschiedliche Bereiche widerspiegelt (z.B. First Class, Business Class und Economy Class). Die Kosten werden dann getrennt berechnet. (Passagiere, die mit einer Basisausstattung leben und versorgt werden, sind nicht in den Kosten der Komfortausstattung enthalten und so weiter.)

Eine Zusatzoption, die für alle Einrichtungen zur Verfügung steht, ist die Teileinrichtung. Teileinrichtungen beinhalten kleine Annehmlichkeiten, die noch keinen Lebensstil rechtfertigen aber ein Mindestmaß an Komfort bieten (z.B. mobile Toiletten, Bars und so weiter). Die Kosten für eine Teileinrichtung belaufen sich pro Person auf die Hälfte der normalen Kosten für einen vergleichbaren Lebensstil.

Wenn ein Fahrzeug eine große Personenzahl transportiert, benötigt man für jeweils 50 Personen eine zusätzliche Teileinrichtung. (Ein Flugzeug, das Platz für 200 Passagiere bietet, benötigt also vier mobile Toiletten). Teileinrichtungen benötigen keinen Personenraum.

Designkosten:

Basis: 40 Punkte pro Person

Komfort: 50 Punkte Grundkosten, plus 40 Punkte pro Person

Luxus: 100 Punkte Grundkosten, plus 40 Punkte pro Person

Teileinrichtung: halbe Kosten des vergleichbaren Lebensstils pro Person

Frachtpunkte: 12 FP pro Person

Personenraum: 150 FP + 6 FP pro Person

Lastsenkung: 100 kg pro Person

Personenraum: 150 kg pro Person

ROBOTEROPTIONEN

Die Designoptionen in dieser Kategorie stehen ausschließlich für semiautonome Drohnen, genannt Roboter, zur Verfügung (siehe S. 44). Alle Roboter benötigen die Designoption Verbesserte Roboterprogrammierung.

Fuzzy Logic

Fuzzy Logic ist eine Art von Computeralgorithmus mit erhöhter Wahrscheinlichkeitskompetenz. Er ermöglicht Computern, nicht nur in Begriffen von „wahr“ und „falsch“ zu denken, sondern auch in Begriffen wie „vielleicht“, „sehr wahrscheinlich“ oder „wahrscheinlich nicht“.

Ein Roboter mit Fuzzy Logic-Funktionen hat bessere Algorithmen zur Berechnung von Wahrscheinlichkeiten als normale Roboter. Jede Stufe dieser Designoption erhöht die Pilotstufe um zwei Zusatzwürfel, wenn der Roboter Verständnisproben (S. 157, SR3.01D) ablegt.

Designkosten: Lernpool x 100 Punkte pro Stufe

Maximale Stufe: Pilotstufe des Roboters

Multi-Object-Tracking

Multi-Object-Tracking benutzt verbesserte symbolische Darstellungsmethoden, um die Dynamik mehrere Objekte innerhalb eines Szenarios ermitteln und vorhersagen zu können. Diese Option ermöglicht es einem Roboter, seine adaptive Programmierung auf ein gesamtes Drohnennetzwerk anzuwenden.

Um diese Designoption nutzen zu können, muss der Roboter mit dem BattleTac-IVIS-Receiver (siehe S. 142) ausgestattet sein. Jede Stufe dieser Option erhöht den IVIS-Pool um einen Würfel (siehe IVIS-Pool, S. 25). Mindestens ein Würfel des IVIS-Pools muss aus der IVIS-Probe stammen, um diese Option nutzen zu können.

Designkosten: Lernpool x 100 Punkte pro Stufe

Maximale Stufe: Lernpool des Roboters

Roboterreflexe

Die Reaktionsfähigkeit eines Roboters kann gesteigert werden, indem man die Rechenleistung und die Interpretationslogik verbessert und den Befehlsinterpretierer optimiert. Dadurch kann ein Roboter, der nicht unter der direkten Kontrolle eines Riggers steht, schneller und entschlossener reagieren. Im Prinzip ist diese Designoption die Robotervariante eines Reflexboosters.

Jede Stufe dieser Designoption verleiht dem Roboter einen zusätzlichen Initiativwürfel, solange er nicht direkt von einem Rigger gesteuert wird (siehe Roboter, S. 44).

Designkosten: 100 Punkte pro Stufe

Maximale Stufe: 3

Verbesserte Neuralnetzwerk-Algorithmen

Ein neurales Netzwerk imitiert die Funktionsweise biologischer Neuronen. Wenngleich dieses Modell auf individueller Ebene relativ ineffizient ist, sind Hunderttausende von parallel arbeitenden, miteinander vernetzten Neuronen im Vergleich zu konventioneller serieller Logik unglaublich effektiv im Bereich der Mustererkennung und bei der Bearbeitung von Entscheidungsbäumen.

Ein Roboter mit verbesserten Neuralnetzwerk-Algorithmen kann sich noch schneller an seine Umgebung anpassen. Jede Stufe dieser Option erhöht den Lernpool um einen Würfel.

Designkosten: Pilotstufe² x 25 Punkte pro Stufe

Maximale Stufe: Pilotstufe des Roboters

Verbesserte Roboterprogrammierung

Roboterprogrammierung ist eine fortgeschrittene Variante der Drohnenprogrammierung (siehe S. 84). Die weiterentwickelte neurale Netzwerkstruktur und die adaptiven Entscheidungsalgorithmen von Roboterpiloten unterscheiden Roboter von normalen Drohnen. Die verbesserte Roboterprogrammierung ist inkompatibel mit der konventionellen Drohnenprogrammierung – eine Drohne kann nur eine von beiden Methoden nutzen.

Genau wie Drohnenpiloten besitzen Roboterpiloten Stufen zwischen 1 und 5. Auch wenn ein Roboterpilot mit Stufe 1 relativ „dumm“ und unbegabt ist, übersteigen seine Fähigkeiten die einer normalen Drohne noch immer bei Weitem. Stufe-5-Roboterpiloten sind intelligente Expertensysteme, deren Verständnis sogar das mancher Metamenschen übersteigt.

Diese Designoption stellt dem Roboter einen Lernpool in Höhe der Pilotstufe zur Verfügung (siehe S. 44). Dieser Lernpool spiegelt die Fähigkeit des Roboters wieder, von seiner Umgebung zu lernen und sein Verhalten an unterschiedliche Situationen anzupassen, um eine Mission erfolgreich auszuführen. Der Lernpool wird genau wie jeder andere Pool eingesetzt.

Designkosten: Pilotstufe³ x 50 Punkte

Maximale Stufe: Pilotstufe 5

SPIELLEITERENTSCHEIDUNG

Die Fahrzeugdesignregeln wurden entwickelt, um Spielern eine Möglichkeit zu bieten, schnell und einfach Fahrzeuge zu entwerfen. Die Flexibilität des Systems gibt den Spielern einen erheblichen Spielraum bei der Realisierung ihrer Vorstellungen, lässt aber auch Raum für Missbrauch. Um einen solchen Missbrauch zu verhindern, besitzt der Spielleiter das Recht, jedes neue Fahrzeug zu erlauben, zu modifizieren oder sogar ganz zu verbieten.

Im Idealfall sollten Spieler und Spielleiter neue Fahrzeuge gemeinsam entwerfen und sich dabei gegenseitig ein wenig entgegenkommen. Wenn ein Spieler eine wirklich kreative, solide und gut durchdachte Idee hat, sollte der Spielleiter die Bemühungen des Spielers respektieren und die Idee durchgehen lassen. Der Spielleiter trägt aber auch die Verantwortung, das Spiel ausgeglichen, unterhaltsam und herausfordernd zu gestalten. Auch das sollte von den Spielern respektiert werden.

Wenn ein Spieler ein Fahrzeug entwirft, das eine Bedrohung für das Spielgleichgewicht darstellt (entweder für andere Spielercharaktere oder für NSCs), hat der Spielleiter mehrere Möglichkeiten. Einerseits hat der Spielleiter das letzte Wort bei der Berechnung des Preises. Indem er die Kosten für das Fahrzeug hoch genug ansetzt, kann er den Einsatz des in Frage kommenden Fahrzeugs im Spiel effektiv verhindern. Außerdem kann der Spielleiter alle Fahrzeugstufen, Designoptionen und Fahrzeugmodifikationen ändern oder sogar bestimmte Designoptionen und Fahrzeugmodifikationen ganz verbieten. Als allerletzten Ausweg kann der Spielleiter

FAHRZEUGDESIGNOPTIONEN

Funktionelle Steigerungen

Beschleunigung	S. 115
Frachtraum	S. 115
Geschwindigkeit	S. 115
Handling	S. 115
Last	S. 115
Signatur	S. 115
Tauchtiefe	S. 115
Treibstoffkapazität	S. 116
Wirtschaftlichkeit	S. 116
Zugang	S. 116

Designverbesserungen

Aufbau-/Zerlegungszeit	S. 116
Ballasttanks	S. 116
Elektromagnetische Wasserstrahldüse	S. 116
Flossenantrieb	S. 116
Hilfsantrieb	S. 117
Hybridantrieb	S. 117
Keine manuellen Steuerelemente	S. 117
Luftschleuse	S. 118
Smartmaterial	S. 118
Spezialfunktion	S. 118
Spezieller Stauraum	S. 118
Start-/Landehaken	S. 118
Strukturelle Flexibilität	S. 118
Tragflügel	S. 118
Verbessertes Start-/Landeprofil	S. 118
Wasserstrahldüse	S. 119

Extras

Flugdeck	S. 119
Laden und Werkstatt	S. 119
Wohneinrichtung	S. 119

Roboteroptionen

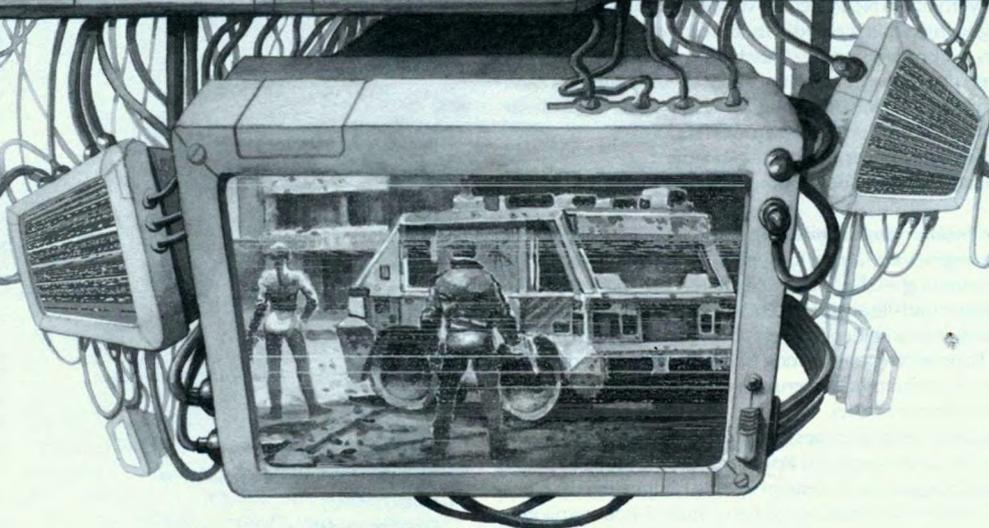
Fuzzy Logic	S. 120
Multi-Object-Tracking	S. 120
Roboterreflexe	S. 120
Verbesserte Neuralnetzwerk-Algorithmen	S. 121
Verbesserte Roboterprogrammierung	S. 121

dem Spieler den Einsatz des Fahrzeuges im Spiel auch ganz verbieten.

Der Gesamtpreis eines Fahrzeuges ist abhängig vom Straßendindex und der Verfügbarkeit. Spielleitern steht es frei, diese beiden Werte zu ändern, um die Vielfalt im Spiel zu erhöhen und zu verhindern, dass seine Kampagnen zu reinen „Materialschlachten“ verkommen.

Bedenken Sie auch, dass Fahrzeuge niemals in einem Vakuum entstehen. Konzerne sind immer auf der Suche nach Prototypen, neuen technologischen Durchbrüchen und anderen speziellen Fahrzeug- und Designoptionen. Wenn ein Charakter ein Fahrzeug entwickelt, das gut zu funktionieren scheint, sollte er sich nicht wundern, wenn Nissan, Honda, Ford oder Ares bald darauf ein Modell auf den Markt bringen, das dem Fahrzeug des Charakters verdächtig ähnelt.

FAHRZEUGMODIFIKATION



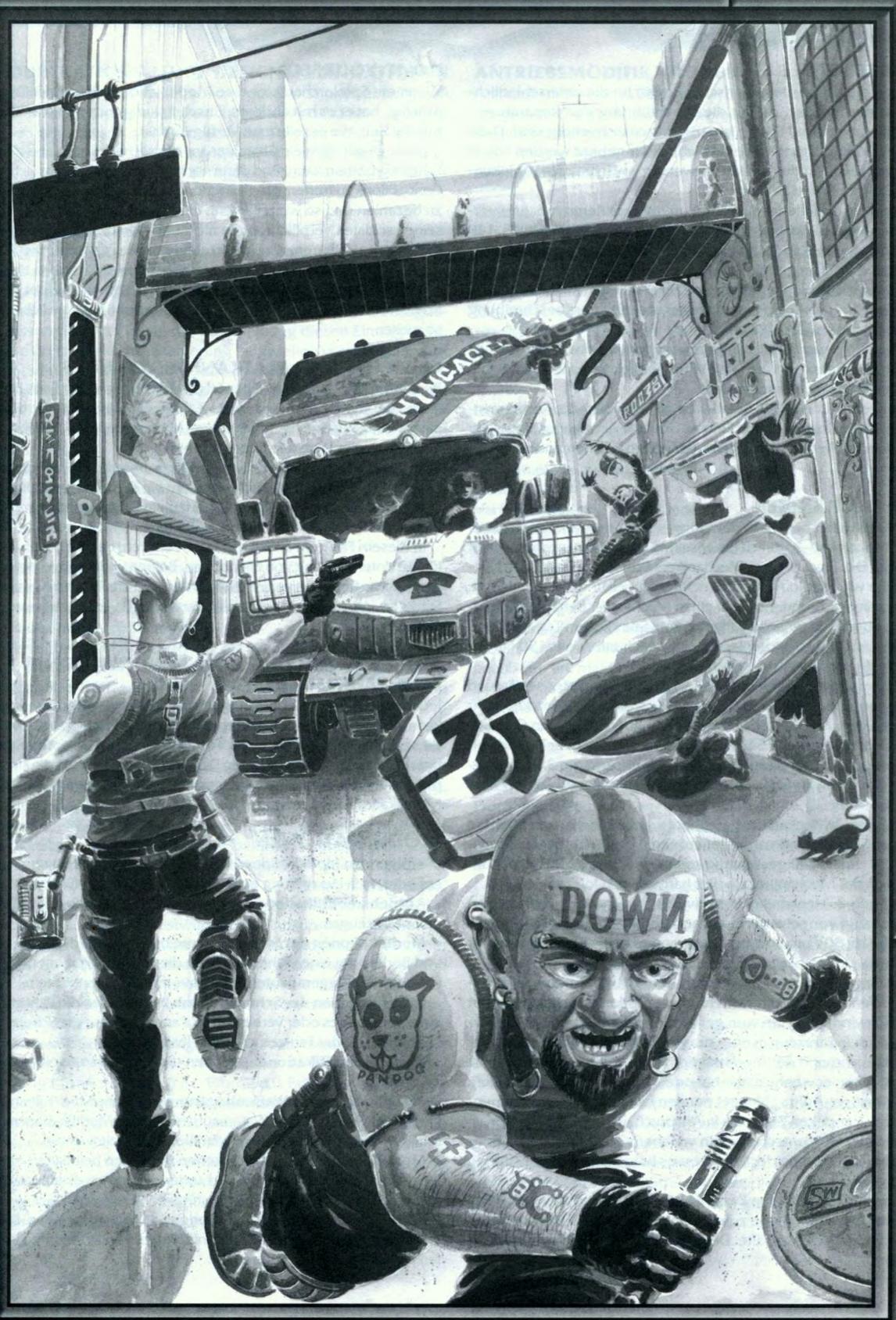
Genau wie ein Zauberer von Zaubersprüchen, bekommt ein Rigger im dritten Jahrtausend seine Macht von seinen Fahrzeugen und Drohnen. Und genau wie sich ein Zauberer mit seinen Zaubersprüchen einen Namen macht, kann auch ein einzigartiges Fahrzeug einen Rigger von allen anderen Konsolenreitern unterscheiden. Dieses Kapitel bietet Regeln für die Modifikation, Aufrüstung und Maßschneiderung existierender Serienmodelle.

Fahrzeuge können modifiziert werden, nachdem sie entwickelt und gebaut wurden. Anders als beim Fahrzeugdesign benötigt man für die Modifikation einen fähigen Mechaniker und die nötigen Teile. Im Rahmen einer Fahrzeugmodifikation sind die folgenden Maßnahmen möglich: eine Modifikation von Antriebs-, Steuer- und Schutzsystemen; die Modifikation der Signatur; die Modifikation und der Ein- und Ausbau von Waffenhaltungen; die Modifikation elektronischer Systeme sowie die Durchführung sonstiger Modifikationen und der Ein- und Ausbau von Zubehörteilen.

DER MODIFIKATIONSPROZESS

Um ein Fahrzeug zu modifizieren, benötigt der Charakter zunächst die entsprechenden Teile. Er kann sie sich beschaffen, wo er möchte – über einen Schieber, Kontakte, Gefallen und so weiter. Verwenden Sie die Regeln für den Kauf von Ausrüstung, einschließlich Verfügbarkeit und Straßenindex, die im *Shadowrun*-Grundregelwerk (S. 272) aufgeführt sind.

Sobald er die notwendigen Teile beschafft hat, kann der Charakter (oder sein Mechaniker) die Modifikationen installieren, indem er eine Einbauprobe mit einer oder mehreren Bauen/Reparieren-Fertigkeiten ablegt. Die passende Fertigkeit, der Mindestwurf für die Einbauprobe und der erforderliche Grundzeitraum einer Modifikation werden in der Beschreibung der Modifikation genannt. Um den Zeitraum zu ermitteln, den die Modifikation tatsächlich in Anspruch nimmt, teilen Sie den aufgeführten Grundzeitraum durch die Anzahl der bei der Einbauprobe erzielten Erfolge.





FAHRZEUGTEILE

Fahrzeugteile sind ein generischer Begriff für die unterschiedlichsten Komponenten, die für die Durchführung von Reparaturen, Modifikationen und Spezialanfertigungen notwendig sind. Dazu gehören Gegenstände, die tatsächlich eingebaut werden sowie Werkzeug, das für den Einbau notwendig ist (Schrauben, Anleitungen, Elektronik und so weiter).

Wenn ein Charakter sein Fahrzeug nur reparieren möchte, verwenden Sie die Regeln für die Reparatur von Fahrzeugen auf S. 149 von *Shadowrun 3.01D*, um die Kosten der Teile zu ermitteln.

Wenn der Charakter ein Fahrzeug modifiziert oder eine Spezialanfertigung durchführt, entnehmen Sie die Kosten für die Modifikation dem Eintrag *Kosten*, der in jeder Modifikationsbeschreibung auftaucht (siehe *Modifikationen*).

Wenn nicht ausdrücklich anders angegeben, haben Teile denselben Straßenindex und dieselbe Verfügbarkeit wie das Fahrzeug, in das sie eingebaut werden sollen.

Die Kosten für die Teile beinhalten ausschließlich die Komponenten, nicht die Kosten für den Einbau. Um Teile einzubauen, muss der Charakter entweder seine eigene Zeit opfern oder jemanden anheuern.

DER MECHANIKER

Der Mechaniker beschafft dem Rigger nicht nur Fahrzeugteile, er baut sie auch ein – natürlich hat er seinen Preis, denn umsonst ist nur der Tod. Der Einsatz eines Mechanikers kostet hart verdiente Nuyen, dafür wird der Job aber auch richtig, schnell und diskret erledigt.

Der gängige Stundensatz für einen Mechaniker beträgt 100 Nuyen pro Stunde. Mechaniker arbeiten acht Stunden am Tag, fünf Tage die Woche. Überstunden lassen sich Mechaniker mit 150 Nuyen oder mehr pro Stunde vergüten.

Der Grundpreis gilt für eine Stufe-1-Connection oder den Freund eines Freundes, für den der Charakter auch die erste Kontaktgebühr entrichten muss. Nähere Informationen über Stufen von Connections finden Sie auf S. 254, *SR3.01D*. Einzelheiten über Freunde eines Freundes finden sie auf S. 62–64, *SR Kompendium 3.01D*. Stufe-1-Kontakte und Freunde eines Freundes nehmen nur selten eilige Aufträge an.

Ein Stufe-2-Mechaniker berechnet weniger (zwischen 50¥ und 75¥ pro Stunde) und verzichtet auf eine Vergütung der Überstunden. Ein wirklich eiliger Auftrag kostet zwar bis zu 100¥ pro Stunde, doch der Mechaniker arbeitet hart, um den Job zu erledigen.

Ein Stufe-3-Mechaniker beschwert sich nicht über Überstunden und verlangt von seinem Freund auch nur einen Freundschaftspreis von 25¥ bis 50¥ pro Stunde. Und wenn es mal eilig ist, verlangt er meistens auch nichts extra.

Das Gegenteil von einem eiligen Auftrag ist ein „günstiger Auftrag“. Wenn ein Charakter sich für diese Option entscheidet, opfert er Geschwindigkeit, um weniger bezahlen zu müssen. Der Charakter parkt sein Fahrzeug in der Garage des Mechanikers, wenn er es nicht braucht, und der Mechaniker macht sich immer dann an die Arbeit, wenn er wenig zu tun hat oder das Geschäft schlecht läuft. Ein „günstiger Auftrag“ kostet nur den halben Einbaupreis, nimmt aber den doppelten Zeitraum in Anspruch.

Der Spielleiter entscheidet, in welchem Zustand sich das Fahrzeug befindet, wenn der Charakter es braucht, bevor der Auftrag erledigt ist.

Connections mit Stufen 2 und 3 akzeptieren auch alternative Formen der Bezahlung, wie zum Beispiel Gefallen, Paydata, Ausrüstung und Tauschgeschäfte. Der Spielleiter hat wie immer das letzte Wort.

DO-IT-YOURSELF

Wenn ein Spielercharakter eine Modifikation selbst durchführen möchte, hat er es mit anderen Einschränkungen zu tun, vor allem mit der Zeit, die er selbst zur Verfügung hat.

Generell gilt, dass ein Charakter am Tag sechs Stunden an seinem Fahrzeug basteln kann, und dann noch immer Zeit hat, um sich mit Connections zu treffen, Nachforschungen anzustellen, Rechnungen zu bezahlen und so weiter. Wenn er mehr Zeit investiert, kann er seinen sozialen Verpflichtungen nicht nachkommen (was zu verärgerten Vermietern, enttäuschten Freunden und unkooperativen Connections führt). Wenn ein Charakter mehr als zwölf Stunden täglich mit Arbeit verbringt, geht er über seine Grenzen und leidet unter Schlafstörungen, Mangelernährung, Konzentrationsschwäche und so weiter.

GEWICHT- UND PLATZANFORDERUNGEN

Bestimmte Modifikationen benötigen Frachtraum oder Last. Diese Anforderungen beschränken die Zahl der Modifikationen, die an einem Fahrzeug durchgeführt werden können, da kein Fahrzeug seine Fracht- oder Laststufe überschreiten darf.

Rigger und Mechaniker können einige zusätzliche Frachtpunkte aus dem Fahrzeug herausholen, indem sie die „Fahrgastzelle“ als Stauraum benutzen. Für jeden Sitz, den ein Fahrzeug hat, kann der Rigger zusätzlich 1,5 FP (abrunden) herausholen.

In diesem Fall geht allerdings Platz verloren, der normalerweise für die Unterbringung von Ellenbogen, Beinen und Köpfen vorgesehen ist. Das Fahrzeug verliert an Komfort und das Powerniveau von Schäden, die durch einen Unfall oder Aufprall verursacht werden, steigt um +1.

BERÜCKSICHTIGUNG VON MODIFIKATIONEN BEIM FAHRZEUGDESIGN

Jede der in diesem Kapitel aufgeführten Fahrzeugmodifikationen kann auch während des Designprozesses berücksichtigt werden. In diesem Fall sind keine Einbauprüfungen erforderlich. Der Charakter bezahlt einfach die notwendigen Designpunkte und senkt die Frachtpunkte und die Last des Fahrzeuges entsprechend der jeweiligen Modifikationsbeschreibung.

MODIFIKATIONEN

Die folgenden Modifikationen können während des Designprozesses oder nach Herstellung eines Fahrzeuges durchgeführt werden.

Antriebsmodifikationen beeinflussen den Antrieb oder Motor eines Fahrzeuges.

Modifikationen der Steuersysteme beeinflussen die Steuerung und Bedienung eines Fahrzeuges. Zu diesen Modifikationen gehören auch der Riggeradapter, AutoNavs und Drohnenpiloten.

Modifikationen der Schutzsysteme beeinflussen die Panzerung eines Fahrzeuges oder verbessern auf andere Weise die Schutzvorkehrungen für das Fahrzeug und die Insassen.

Signaturmodifikationen erhöhen die Signaturstufe eines Fahrzeuges.

Modifikationen an Waffenhalterungen erhöhen die Aufnahmekapazität für Waffen und Waffenzubehör. Diese Modifikationen beinhalten jedoch keine Waffen, Munition oder Leitsysteme.

Modifikationen an elektronischen Systemen beinhalten Arbeiten an Sensoren, ECM, ECCM und anderen internen elektronischen Systemen, die das Fahrzeug unterstützen.

Zum **Zubehör** gehören Ausrüstung wie Schalensitze, Anti-Diebstahl-Systeme und andere Annehmlichkeiten für den anspruchsvollen Fahrer des 21. Jahrhunderts.



MODIFIKATIONS- UND DESIGNSPEZIFIKATIONEN

Zu jeder Modifikationsbeschreibung gehören *Modifikationsspezifikationen* und *Designspezifikationen*. Die Modifikationsspezifikationen gelten, wenn die Modifikation nach der Herstellung des Fahrzeugs eingebaut wird. Die Designspezifikationen werden angewendet, wenn die Modifikation bereits beim Entwurf des Fahrzeugs berücksichtigt wird.

Designspezifikationen

Designkosten gibt an, wie viele Designpunkte für die Modifikation aufgewendet werden müssen.

Maximale Stufe oder Steigerung führt die maximale Stufe oder Steigerung an, die mit der Modifikation während des Fahrzeugdesigns möglich ist. Enthält die Beschreibung diesen Eintrag nicht, gibt es keine maximale Steigerung (abgesehen von der zur Verfügung stehenden Fracht- und Laststufe natürlich).

Frachtpunkte listet die Anzahl Frachtpunkte auf, die durch die Modifikation verbraucht werden. Sind keine Frachtpunkte in der Beschreibung der Modifikation aufgeführt, benötigt sie keinen Frachtraum.

Lastsenkung gibt die Anzahl Kilogramm an, die von der Modifikation verbraucht werden. Ist keine Senkung in der Beschreibung der Modifikation aufgeführt, hat die Modifikation keinen Einfluss auf die Laststufe des Fahrzeuges.

Modifikationsspezifikationen

Kosten gibt den Preis der Modifikation in Nuyen an. Wenn die Kosten auf dem Listenpreis des Fahrzeuges basieren, wird der Straßenindex nicht berücksichtigt.

Verfügbarkeit (SI) bezeichnet die Verfügbarkeit der Teile bzw. der Ausrüstungsgegenstände, die für die Modifikation benötigt werden. Der Straßenindex für die Teile bzw. Ausrüstung wird in Klammern angegeben.

Werkzeug gibt die Art des Werkzeuges an, das für den Einbau oder die Reparatur benötigt wird: Kiste, Laden oder Werkstatt (weitere Informationen finden Sie auf S. 288, *SR3.01D*). Wenn nicht anders angegeben, wird das Werkzeug für die Fertigkeit benötigt, die im Eintrag **Grundzeitraum/Fertigkeit** genannt wird.

Grundzeitraum/Fertigkeit nennt den Mindestzeitraum und die Fertigungsprobe, die für die Modifikation notwendig ist. Die Ziffer vor dem Schrägstrich gibt den Grundzeitraum in Stunden an, der für die Modifikation gebraucht wird (siehe *Der Modifikationsprozess*, S. 122). Hinter dem Schrägstrich steht die entsprechende Fertigungsprobe und der Mindestwurf für die Einbauprobe. Manche Modifikationen erfordern den Einsatz mehrerer Fertigkeiten. Wenn dies der Fall ist, muss der Charakter jede dieser Proben schaffen, um den Einbau oder die Reparatur erfolgreich zu Ende zu bringen. Ein zweiter **Mindestwurf** bezieht sich auf die Proben, die unterschiedliche Mindestwürfe aufweisen.

Maximale Stufe oder Steigerung führt die maximale Stufe oder Steigerung an, die mit dieser Modifikation im Rahmen einer Fahrzeugmodifikation möglich ist. Wurde das Fahrzeug bereits während des Designs mit der Modifikation ausgestattet, werden bereits existierende Stufen auf die Maximalstufe angerechnet. Enthält die Beschreibung diesen Eintrag nicht, gibt es keine maximale Steigerung (abgesehen von der zur Verfügung stehenden Fracht- und Laststufe sowie andere mögliche Faktoren).

Frachtpunkte: siehe *Designspezifikationen (oben)*

Lastsenkung: siehe *Designspezifikationen (oben)*

ANTRIEBSMODIFIKATIONEN

Antriebsmodifikationen beeinflussen die Energiesysteme eines Fahrzeugs. Manche Modifikationen verbessern die Leistungsfähigkeit des Motors und erhöhen die Geschwindigkeit, Beschleunigung oder Last. Andere Modifikationen bieten zusätzliche Energie für den Antrieb des Fahrzeuges.

GridLink™-Power

Das GridLink-System versorgt elektrisch getriebene Bodenfahrzeuge über magnetische Induktionsschienen, die in Städten einige Zoll tief unter dem Asphalt verlegt wurden, mit Energie. Am Bodenblech des Fahrzeuges befinden sich Kufen, die durch das Magnetfeld, das von den Induktionsschienen unter der Straße erzeugt wird, ein elektrischer Strom induziert. Diese Modifikation steht nur für Bodenfahrzeuge zur Verfügung. Weitere Informationen über GridLink finden Sie auf S. 16.

Designspezifikationen

Designkosten: 2 Punkte

Modifikationsspezifikationen

Kosten: 600¥

Verfügbarkeit (SI): 3/96 Stunden (1)

Werkzeug: Fahrzeugwerkstatt

Grundzeitraum/Fertigkeit: 16 Stunden / [Fahrzeug] (B/R)(4)

Frachtpunkte: 1

Motortuning

Motortuning umfasst eine völlige Überarbeitung des existierenden Motors, um das Maximum aus ihm herauszuholen. Ein Motortuning erlaubt es, die maximale Beschleunigung, Geschwindigkeit oder Laststufe des Fahrzeuges zu überschreiten. Diese Steigerung ist allerdings nur möglich, weil einige Sicherheitsmechanismen umgangen werden, wodurch das Risiko eines Motorversagens erheblich erhöht wird.

Motortuning wird normalerweise erst nach dem Entwurf durchgeführt, steht allerdings auch als Designoption zur Verfügung, um Prototypen widerzuspiegeln, die noch nicht vollständig getestet wurden. Während des Designprozesses kann das Motortuning die Geschwindigkeitsstufe des Fahrzeuges über das in der Antriebstabelle (S. 208) angegebene Maximum steigern.

Motortuning wird in Stufen gemessen. Jede Stufe erhöht entweder die Geschwindigkeitsstufe um 30, die Beschleunigung um 2 oder die Laststufe um (Rumpf x 50 kg). Jede Stufe muss getrennt gesteigert werden, d.h. es sind drei getrennte Modifikationen notwendig, um sowohl die Geschwindigkeit, als auch die Beschleunigung und die Laststufe um einen Schritt zu erhöhen (+30, +2 und +[Rumpf x 50]).

Um das Risiko eines Motorversagens während des Betriebes zu ermitteln, wirft der Spielleiter eine geheime Bauen/Reparieren-Probe. Der Mindestwurf entspricht dem doppelten Mindestwurf für die Einbauprobe. Wenn die Motormodifikation während des Designprozesses durchgeführt wird, wirft der Spielleiter sechs Würfel gegen einen Mindestwurf von 6. Gelingt die Probe, funktioniert der Motor einwandfrei. Scheitert die Probe, werfen Sie 1W6 und teilen das Resultat durch 2 (es wird aufgerundet). Das Resultat entspricht der Anzahl *permanenter* Stresspunkte, die das Fahrzeug erleidet. Diese Stresspunkte können erst dann gesenkt werden, wenn der Motor wieder durch eine Standardmaschine ersetzt wird.

Designspezifikationen

Designkosten: 25 Prozent der Designkosten des Antriebs für die erste Stufe; 50 Prozent der Antriebskosten für die zweite und weitere Stufen.

Maximale Stufe/Steigerung: Die maximale Steigerung beläuft sich auf die mit 1,75 multiplizierte und aufgerundete maximale Geschwindigkeit, Beschleunigung oder Laststufe. (In jeder Kategorie ist aber eine volle Stufe möglich.)

Modifikationsspezifikationen

Kosten: 5 Prozent des Fahrzeuglistenpreises pro Stufe

Verfügbarkeit (SI): 8/14 Tage (2)

Werkzeug: Fahrzeugwerkstatt

Grundzeitraum/Fertigkeit: 40 Stunden pro Stufe / [Fahrzeug] (B/R)

Mindestwurf: Für Bodenfahrzeuge und Wasserfahrzeuge ist der Mindestwurf die Zahl der Modifikationsstufen plus 3. Bei Drohnen und Hovercrafts beläuft sich der Mindestwurf auf die Anzahl der Modifikationsstufen plus 4. Bei Luftfahrzeugen gilt ein Mindestwurf gleich der Anzahl der Modifikationsstufen plus 5.

Maximale Stufe/Steigerung: Multiplizieren Sie die Geschwindigkeit, Beschleunigung oder Laststufe mit 1,5, um das neue Maximum zu ermitteln. (In jeder Kategorie ist aber eine volle Stufe möglich.)

Nitro-Injektor

Nitro-Injektoren spritzen Stickstoffoxid in die Luftkompressoren von Benzin- oder Dieselmotoren und sorgen für einen kurzen Anstieg des Energieausstoßes. Während eines Fahrzeugkampfes kann ein Fahrer versuchen, dieses Gerät zu benutzen, um besser beschleunigen zu können. Für die Beschleunigungsprobe stehen dem Spieler eine Anzahl Zusatzwürfel in Höhe der Injektorstufe zur Verfügung.

Außerdem kann der Spieler das Gerät benutzen, um die Geschwindigkeit seines Fahrzeugs vorübergehend auf das Zweieinhalbfache der Standardgeschwindigkeit zu erhöhen. Das Fahrzeug wird in jeder folgenden Kampfunde jedoch wieder langsamer, bis es sich wieder mit der Standardgeschwindigkeit fortbewegt. Die Verzögerung pro Kampfunde entspricht der Beschleunigungsstufe des Fahrzeuges.

Das Gas wird in Druckbehältern aufbewahrt, die genügend Gas für 20 Ladungen enthalten.

Diese Modifikationen steht ausschließlich für Fahrzeuge zur Verfügung, die mit Benzin oder Diesel angetrieben werden.

Designspezifikationen

Designkosten: 55 Punkte pro Stufe

Maximale Stufe/Steigerung: 6

Frachtpunkte: 1

Lastsenkung: 15 kg

Modifikationsspezifikationen

Kosten: 3.500¥ pro Stufe (Stufe 1–3), 7.000¥ pro Stufe (Stufe 4–6)

Verfügbarkeit (SI): 4/48 Stunden (1)

Werkzeug: Fahrzeugwerkstatt

Grundzeitraum/Fertigkeit: (Stufe + 47) Stunden / [Fahrzeug] (B/R)(4)

Frachtpunkte: 2

Lastsenkung: 15 kg

SunCell-Power

Das SunCell-System besteht aus extern installierten Solarzellen, die das Fahrzeug mit elektrischer Energie versorgen. Bei klarem Himmel produziert das SunCell-System (Rumpfx 25) EE pro Stunde. Der Energie-Output des Systems sinkt um die Hälfte, wenn der Himmel bewölkt ist. Nachts und bei äußerst bedecktem Himmel produzieren die Zellen keine Energie. Zugmaschinen, die diese Modifikation verwenden, müssen die Solarzellen auf den Anhängern montieren, die sie ziehen.

SunCell-Systeme sind mit elektrisch angetriebenen Fahrzeugen kompatibel. Diese Modifikation kann nicht für Motorräder verwendet werden.

Designspezifikationen

Designkosten: 5 Punkte

Modifikationsspezifikationen

Kosten: 500¥

Verfügbarkeit (SI): 3/72 Stunden (1)

Werkzeug: Fahrzeugladen

Grundzeitraum/Fertigkeit: 8 Stunden / [Fahrzeug] (B/R)(4)

Frachtpunkte: 1

Turbolader/Supraleitantrieb

Turbolader erhöhen die Geschwindigkeit und Beschleunigung eines Methan-, Diesel- oder Benzinantriebes, indem sie mit einer Turbine die Luft komprimieren, bevor sie verbrannt wird. Eine ähnliche Modifikation, genannt „Supraleitantrieb“, sorgt bei Elektromotoren für eine vergleichbare Steigerung der Motorleistung. Der Einfachheit halber werden beide Methoden „Turbolader“ genannt und befolgen dieselben Regeln.

Jede Stufe erhöht die Fahrzeuggeschwindigkeit um 15 und die Beschleunigung um 1, während die Signatur um 1 gesenkt wird. Die Wirtschaftlichkeit des Fahrzeuges sinkt ebenfalls pro Stufe um fünf Prozent. Wenn der Turbolader während des Fahrzeugdesigns eingebaut wird, wird dieser Turboladermodifikator erst dann auf die Wirtschaftlichkeit angerechnet, nachdem der Einfluss aller anderen Designoptionen auf die Wirtschaftlichkeit berücksichtigt wurde.

Mit Ausnahme elektrisch angetriebener Luftfahrzeuge steht Luftfahrzeugen diese Modifikation nicht zur Verfügung, da ihre Motoren standardmäßig mit Turboladern ausgestattet sind.

Designspezifikationen

Designkosten: 75 Prozent der Antriebskosten (multiplizieren Sie die Antriebskosten mit 0,75) pro Stufe

Maximale Stufe/Steigerung: Um den neuen Maximalwert zu berechnen, multiplizieren Sie die ursprüngliche Geschwindigkeit des Fahrzeuges mit 1,25. (Beachten Sie, dass die maximale Geschwindigkeit eines Fahrzeuges auf jeden Fall um eine volle Stufe erhöht werden kann.)

Modifikationsspezifikationen

Kosten: 10 Prozent des Listenpreises des Fahrzeuges pro Stufe

Verfügbarkeit (SI): 6/12 Tage (1,5)

Werkzeug: Fahrzeugwerkstatt

Grundzeitraum/Fertigkeit: 8 Stunden pro Stufe / [Fahrzeug] (B/R)

Mindestwurf: Für Bodenfahrzeuge und Wasserfahrzeuge ist der Mindestwurf gleich Zahl der Modifikationsstufen plus 2. Bei Drohnen und Hovercrafts beläuft sich der Mindestwurf auf die Anzahl der Stufen plus 3. Bei elektrisch angetriebenen Luftfahrzeugen gilt ein Mindestwurf gleich der Anzahl der Stufen plus 4.

17x 1,5 65



MODIFIKATIONEN DER STEUERSYSTEME

Modifikationen des Steuersystems beeinflussen die Steuerung und Bedienung des Fahrzeuges auf die ein oder andere Weise. Einige Modifikationen erleichtern die Bedienung und senken dadurch die Handlungstufe. Andere, z.B. der Riggeradapter oder das AutoNav-System, bieten alternative oder ergänzende Steuerungsmethoden.

Alternative Manöverschaltkreise

Alternative Manöverschaltkreise bestehen aus Ersatzleitungen, Sekundärschaltkreisen und diversen Back-Up-Systemen. Sie ermöglichen es einem Fahrzeug, bis zu einem gewissen Grad die Folgen von Fahrzeugschaden zu ignorieren.

Alternative Manöverschaltkreise gestatten es dem Fahrzeug, eine Anzahl Schadenskästchen gleich seiner Stufe zu ignorieren. Ein Fahrzeug mit Stufe-3-Manöverschaltkreisen erleidet beispielsweise keinen Schadensmodifikator, wenn es ein Leichtes oder Mittleres Schadensniveau aufweist. Sobald der Schaden jedoch das Mittlere Schadensniveau überschreitet, gelangen alle Mindestwurf- und Initiativmodifikatoren zur vollen Anwendung.

Beachten Sie, dass selbst ein Fahrzeug mit einem Stufe-9-Manöverschaltkreissystem zerstört wird, sobald es zehn Schadenskästchen ausgefüllt hat. Alternative Manöverschaltkreise erhalten die volle Leistungsfähigkeit des Fahrzeuges, bis die Anzahl der Schadenskästchen die Stufe des Systems übersteigt.

Alternative Manöverschaltkreise gleichen keine Schadensmodifikatoren aus, die Rigger aufgrund von Körperlichem oder Geistigem Schaden erleiden.

Designspezifikationen

Designkosten: 35 Punkte pro Stufe (Stufe 1–3), 75 Punkte pro Stufe (Stufe 4–6), 150 Punkte pro Stufe (Stufe 7–9)

Maximale Stufe/Steigerung: 9

Lastsenkung: 25 kg

Modifikationsspezifikationen

Kosten: 2.500¥ pro Stufe (Stufe 1–3), 5.000¥ pro Stufe (Stufe 4–6), 10.000¥ pro Stufe (Stufe 7–9)

Verfügbarkeit (SI): 6/14 Tage (2)

Werkzeug: Fahrzeugwerkstatt

Grundzeitraum/Fertigkeit: 80 Stunden / [Fahrzeug] (B/R)

Mindestwurf: 10 – Handlungstufe (bei Bodenfahrzeugen verwenden Sie das Straßenhandling)

Maximale Stufe/Steigerung: 9

Frachtpunkte: 2

Lastsenkung: 30 kg

Autonavigationssysteme

Autonavigationssysteme sind für die meisten Fahrzeuge verfügbar. Die Fähigkeiten der unterschiedlichen Stufen werden in der folgenden Beschreibung aufgeführt.

Die AutoNav-Stufe gibt die Anzahl Zusatzwürfel an, die ein Rigger auf normale Steuerproben addieren kann. Im Kampf arbeitet das AutoNav-System allerdings gegen den Charakter, da die eingebaute Sicherheitsprogrammierung Kampfmanöver behindert. In diesem Fall steigt der Mindestwurf der Steuerproben um die Systemstufe des AutoNavs. Weitere Einzelheiten über diesen Effekt finden Sie in den Abschnitten *Steuerprobe* (S. 133, SR3.01D) und *Fahrzeugkampf* (S. 138, SR3.01D).

AutoNav-Systeme der Stufen 2, 3 und 4 können ein Fahrzeug auch ohne Hilfe des Fahrers steuern. In diesem Fall wird davon ausgegangen, dass das Fahrzeug eine entsprechende Fahrzeugfertigkeit in Höhe der AutoNav-Stufe hat. Diese autonome Steuerungs-

funktion steht für Motorräder nur zur Verfügung, wenn sie mit einer Gyroskopstabilisierung (S. 129) ausgestattet sind.

Stufe-1-AutoNav: Stufe-1-AutoNav-Systeme bestehen aus einfachen Entfernungsmessern und Aufprallvermeidungssystemen. Sie besitzen Stufe-0-Sensoren, die auf Ultraschall und einem einfachen Radarsystem basieren und die Anwesenheit anderer Objekte erkennen. Stufe-1-AutoNav-Systeme können ein Fahrzeug nicht autonom steuern.

Stufe-2-AutoNav: Stufe-2-AutoNav-Systeme können ein Fahrzeug autonom lenken und sind mit Funksendern ausgestattet, die mit Verkehrsleitsystemen (z.B.: GridGuide) kommunizieren können. Nachdem es Verkehrsdaten von einem solchen System empfangen hat, schlägt das AutoNav eigenständig alternative Routen zum Ziel vor. Mit einem Standard-Kartenchip (den es für alle großen urbanen Gebiete für 25¥ zu kaufen gibt) kann ein Stufe-2-AutoNav auch selbständig auf einer bestimmten Route fahren, dessen Untergrund nicht als schwierig klassifiziert wurde. Schwieriges Gelände (in dem Geländemodifikatoren angewendet werden) überlasten die Anti-Aufprallsoftware des Systems und alle Mindestwürfe werden verdoppelt.

Stufe-3-AutoNav: Stufe-3-AutoNavs können problemlos durch schwieriges Gelände navigieren und dabei einer programmierten Route folgen. Chips mit geologischen Oberflächenkarten können in Verbindung mit diesem System eingesetzt werden. Diese Chips kosten jeweils 50¥ und decken Gebiete zwischen 100.000 und 200.000 Quadratkilometer ab (was ungefähr der Größe der UCAS oder CAS entspricht).

Stufe-4-AutoNav: Stufe-4-AutoNavs sind die besten AutoNav-Systeme, die von normalen Privatpersonen gekauft werden können. Diese Systeme können in urbanen Gebiete und im Gelände ein Fahrzeug steuern, solange es über die notwendigen Chips verfügt (siehe *Stufe-3-AutoNav*). Ein Stufe-4-System kann eigenständig Reiserouten planen, wenn man ein Ziel eingibt und die Route anpasst, wenn die Situation eine Änderung der Strecke erforderlich macht.

Designspezifikationen

Designkosten:

Stufe 1: 0 Punkte

Stufe 2: 10 Punkte

Stufe 3: 50 Punkte

Stufe 4: 150 Punkte

Modifikationsspezifikationen

Kosten:

Stufe 1: 500¥

Stufe 2: 1.000¥

Stufe 3: 5.000¥

Stufe 4: 15.000¥

Verfügbarkeit (SI):

Stufe 1: 2/96 Stunden (1)

Stufe 2: 3/6 Tage (1)

Stufe 3: 4/8 Tage (1,5)

Stufe 4: 6/14 Tage (2)

Werkzeug: Fahrzeugwerkstatt

Grundzeitraum/Fertigkeit:

Stufe 1: 16 Stunden / [Fahrzeug] (B/R)

Stufe 2: 32 Stunden / [Fahrzeug] (B/R)

Stufe 3: 40 Stunden / [Fahrzeug] (B/R)

Stufe 4: 48 Stunden / [Fahrzeug] (B/R)

Mindestwurf: 8 – Handlungstufe (bei Bodenfahrzeugen verwenden Sie das Straßenhandling)

Datenbuchsenport

Ein Datenbuchsenport bietet einem Rigger die Möglichkeit, ein Fahrzeug cybernetisch zu steuern. Außerdem können sich Nichttriggercharaktere, die über eine Datenbuchse verfügen, in das Fahrzeug einstecken und es mit Hilfe virtueller Armaturen (S. 11) über rudimentäre cybernetische Befehle steuern. Wenn ein Charakter ein Fahrzeug ohne Riggeradapter oder ohne FSE-Implantat steuert, steigt seine Reaktion um 1.

Für eine Riggerkontrolle genügt es nicht, sich in einen einfachen Datenbuchsenport einzustecken. Um den vollen Reaktions- und Initiativebonus nutzen zu können, muss das Fahrzeug mit einem Riggeradapter ausgestattet sein.

Beachten Sie, dass diese Option überflüssig ist, wenn das Fahrzeug bereits mit einem Riggeradapter (S. 130) ausgestattet ist, da dieser bereits einen Datenbuchsenport beinhaltet.

Designspezifikationen

Designkosten: 25 Punkte

Modifikationsspezifikationen

Kosten: 2.500¥ pro (5.000¥ für Motorräder)

Verfügbarkeit (SI): 3/72 Stunden (1,5)

Werkzeug: Fahrzeugwerkstatt

Grundzeitraum/Fertigkeit: 56 Stunden (112 Stunden für Motorräder) / [Fahrzeug] (B/R)(4)

Frachtpunkte: 1

Lastsenkung: 15 kg

Drive-by-Wire-System

Drive-by-Wire-Systeme ersetzen konventionelle mechanische oder elektronische Lenkkontrollen mit hoch entwickelten Computerkontrollen.

Drive-by-Wire-Systeme sind in den Stufen 1, 2 und 3 erhältlich. Jede Stufe des Drive-by-Wire-Systems senkt die Handlungstufe um 1. Außerdem senkt das System das Gewicht des Fahrzeugs und bietet eine einmalige Steigerung der Beschleunigung, Geschwindigkeit und Last. (Während des Fahrzeugdesigns wird diese Veränderung nach allen anderen Designoptionen berücksichtigt.)

Um die einmalige Steigerung zu berechnen, erhöhen Sie die gewünschte Stufe um zehn Prozent. Wenn Sie wollen, können Sie den Bonus auf alle drei Stufen verteilen. Ein Spieler könnte die Beschleunigung, die Geschwindigkeit und die Last beispielsweise wie folgt erhöhen: Beschleunigung um drei Prozent, Geschwindigkeit um drei Prozent und Last um vier Prozent. Der Spieler könnte die Beschleunigung auch um sechs Prozent erhöhen und die Geschwindigkeit um vier Prozent und so weiter.

Die Steigerungen werden nicht addiert. Ein Fahrzeug mit einem Stufe-3-Drive-by-Wire-System erhält genau wie ein Fahrzeug mit einem Stufe-1-System nur eine Steigerung von zehn Prozent.

Um ein Drive-by-Wire-System im Rahmen einer Fahrzeugmodifikation einzubauen, muss der Rigger oder der Mechaniker drei verschiedene Erfolgsproben schaffen (siehe unten). Die Erfolge aus allen drei Proben können zur Senkung des Grundzeitraums verwendet werden.

Designspezifikationen

Designkosten: Designkosten des Chassis x 0,75 pro Stufe

Maximale Stufe/Steigerung: Handlungstufe -3

Modifikationsspezifikationen

Kosten: ursprünglicher Fahrzeugpreis x 0,25 pro Stufe

Verfügbarkeit (SI): 8/16 Tage (2,5)

Werkzeug: Fahrzeugwerkstatt

Grundzeitraum/Fertigkeit: Rumpf x 160 Stunden / [Fahrzeug] (B/R)(10 - Straßenhandling), Computer(4), Elektronik(4)

Maximale Stufe/Steigerung: Senkung der Handlungstufe um 3

Fernlenkadapter

Der Fernlenkadapter versetzt ein Fahrzeug in die Lage, Daten von einem Fernsteuernetzwerk zu empfangen und an es zu senden, damit es von einem Rigger über das Netzwerk gesteuert werden kann. Der Fernlenkadapter verleiht dem Fahrzeug außerdem eine Pilotstufe, um die semiautonome Intelligenz des Fahrzeugs widerzuspiegeln. Fahrzeuge, die mit einem Fernlenkadapter modifiziert werden, beginnen mit einer Pilotstufe von 1; diese Stufe kann genau wie bei einem verbesserten Drohnenpilot (siehe S. 130) erhöht werden.

Diese Modifikation wird nicht für Drohnen benötigt (Fahrzeuge mit einem Drohnenchassis, die keine Personen transportieren), da sie automatisch mit einer Fernlenkausrüstung ausgestattet sind.

Neben dem Fernlenkadapter benötigt ein Fahrzeug außerdem Sensoren (siehe S. 147) mit einer Stufe von 1 oder höher, damit der Rigger die Umgebung der Drohne wahrnehmen kann.

Designspezifikationen

Designkosten: (25 x Rumpf) Punkte

Modifikationsspezifikationen

Kosten: 2.500¥ x Rumpf

Verfügbarkeit (SI): 4/7 Tage (2)

Werkzeug: Fahrzeugwerkstatt

Grundzeitraum/Fertigkeit: 16 Stunden / [Fahrzeug] (B/R)(4), Elektronik (B/R)(4)

Geländeaufhängung

Eine Geländeaufhängung verbessert das Geländehandling auf Kosten des Straßenhandlings, der Geschwindigkeit und des Treibstoffverbrauchs. Diese Modifikation steht ausschließlich bereiften Bodenfahrzeugen zur Verfügung und kann zusammen mit einem Drive-by-Wire-System eingebaut werden.

Jede Stufe der Geländeaufhängung senkt die Geländehandlungstufe um 1, während sie das Straßenhandling um 1 erhöht. Der Einbau der Geländeaufhängung senkt, unabhängig von der Stufenzahl, die Geschwindigkeit um 15. Außerdem reduziert es die Wirtschaftlichkeit des Fahrzeuges, und zwar abhängig von der Art des Fahrzeuges (siehe Tabelle *Geländeaufhängung*).

Während des Fahrzeugdesigns unterliegt die Stufe der Geländeaufhängung nicht der Begrenzung auf die ursprüngliche Handlungstufe. Die Geländehandlungstufe darf allerdings maximal um zwei Punkte gesenkt werden.

GELÄNDEAUFHÄNGUNG**Multiplikator zur Berechnung der Wirtschaftlichkeit**

Fahrzeug	
Autos, Vans, Sport-Nutzfahrzeuge,	
Leichte Transporter	0,85
Motorräder	0,7
Transporter	0,6



Die Geländeaufhängung kann zusammen mit einer verbesserten Aufhängung verwendet werden.

Designspezifikationen

Designkosten: Designkosten des Chassis x 0,5 pro Senkung um 1
Maximale Stufe/Steigerung: Handling +2/-2

Modifikationsspezifikationen

Kosten: ursprünglicher Fahrzeugpreis x 0,35 für jede Senkung um 1
Verfügbarkeit (SI): 6/12 Tage (2)
Werkzeug: Fahrzeugwerkstatt
Grundzeitraum/Fertigkeit: Stufe x 40 Stunden / [Fahrzeug] (B/R)(4)
Maximale Stufe/Steigerung: Handling +2/-2

Maßgeschneiderte Kontrollen

Normale Fahrzeugkontrollen (Pedale, Lenkrad, Armaturenbrett und so weiter) sind für Menschen, Elfen und Orks ausgelegt.

Aufgrund ihrer Größe haben Zwerge und Trolle Schwierigkeiten bei der Bedienung dieser Kontrollen. Zwergenbeine sind zu kurz, um bis an die Pedale zu gelangen und die meisten Armaturen sind außerhalb ihrer Reichweite. Trolle haben Probleme wegen ihrer übergroßen Hände und Füße. Maßgeschneiderte Kontrollen sind an die ergonomischen Bedürfnisse von Zwergen und Trolle angepasst und lösen diese Probleme

Wenn ein Zwerg oder Troll versucht, ein Fahrzeug mit Standardkontrollen zu bedienen, erleidet er einen Modifikator von +3 auf alle steuerungsbezogenen Erfolgsproben. Dasselbe gilt für Menschen, Elfen und Orks, die ein Fahrzeug mit maßgeschneiderten Kontrollen steuern. Außerdem können Zwerge keine Fahrzeuge

bedienen, die für Trolle ausgelegt sind und umgekehrt. Beachten Sie, dass die Größe keine Rolle spielt, wenn ein Fahrzeug kybernetisch oder mit Hilfe virtueller Armaturen gesteuert wird.

Maßgeschneiderte Kontrollen gibt es auch für Metamenschen mit körperlichen Behinderungen, die es ihnen erschweren, Standardkontrollen zu bedienen.

Beachten Sie auch, dass Fahrzeuge mit maßgeschneiderten Kontrollen schwieriger zu beschaffen sind. In rassistischen Gebieten kommt man praktisch überhaupt nicht an solche Fahrzeuge heran. darüber hinaus sind Fahrzeuge mit maßgeschneiderten Kontrollen teurer als normale Fahrzeuge.

Designspezifikationen

Designkosten: 25 (Zwerge), 35 (Trolle), 30 (andere)

Modifikationsspezifikationen

Kosten: 2.500¥ (Zwerge), 3.500¥ (Trolle), 3.000¥ (andere)
Verfügbarkeit (SI): 3/72 Stunden (1)
Werkzeug: Fahrzeugwerkstatt
Grundzeitraum/Fertigkeit: 40 Stunden / [Fahrzeug] (B/R)(4)

Motorrad-Gyrostabilisierung

Dieses Paket besteht aus einem gyroskopischen Balance-System, das es einem Motorrad ermöglicht, eigenständig das Gleichgewicht zu halten, damit es ferngesteuert oder sogar von einem AutoNav gelenkt werden kann. Die Gyrostabilisierung ist notwendig für AutoNavs mit Stufe 2 oder höher (siehe S. 127) und Motorräder, die mit einem Fernlenkadapter (siehe S. 128) ausgestattet sind.



Designspezifikationen

Designkosten: Designkosten des Chassis x 0,25

Lastsenkung: 5 kg

Modifikationsspezifikationen

Kosten: ursprünglicher Fahrzeugpreis x 0,25

Verfügbarkeit (SI): 6/10 Tage (1,5)

Werkzeug: Fahrzeugwerkstatt

Grundzeitraum/Fertigkeit: 48 Stunden / [Fahrzeug] (B/R)(5)

Lastsenkung: 5 kg

Riggeradapter

Der Riggeradapter besteht aus einer „Black Box“, die den Maschinencode in neurologische Signale umwandelt und umgekehrt. Der Riggeradapter beinhaltet bereits einen Datenbuchsenport (S. 128).

Wenn ein Charakter mit einer FSE ein Fahrzeug über einen Riggeradapter steuert, hat er Zugriff auf einen Steuerpool und die erhöhte Reaktion und Initiative.

Designspezifikationen

Designkosten: 35 Punkte

Modifikationsspezifikationen

Kosten: 2.800¥

Verfügbarkeit (SI): 4/7 Tage (2)

Werkzeug: Fahrzeugwerkstatt

Grundzeitraum/Fertigkeit: 40 Stunden / [Fahrzeug] (B/R)(4)

Frachtpunkte: 1

Lastsenkung: 10 kg

Sekundärsteuerung

Bei der Sekundärsteuerung handelt es sich um zusätzliche Bedienelemente für die Geschwindigkeit und Lenkung, deren Funktion normalerweise der Primärsteuerung untergeordnet geschaltet wird. Die Instrumente des Co-Piloten in einem Flugzeug sind ein typisches Beispiel für eine Sekundärsteuerung.

Diese Modifikation kann nicht für Motorräder verwendet werden.

Designspezifikationen

Designkosten: 5 Punkte

Modifikationsspezifikationen

Kosten: 400¥

Verfügbarkeit (SI): 3/72 Stunden (1)

Werkzeug: Fahrzeugwerkstatt

Grundzeitraum/Fertigkeit: 40 Stunden / [Fahrzeug] (B/R)(4)

Frachtpunkte: 2

Verbesserte Aufhängung (nur Bodenfahrzeuge)

Diese Modifikation verbessert die physikalische Aufhängung von bereiften Bodenfahrzeugen. Jeder Stufenpunkt der Verbesserten Aufhängung senkt die Handlungstufe des Fahrzeuges um 1. Eine Verbesserte Aufhängung verbessert nur das Straßenhandling, außer bei Motorradern, bei denen es das Straßen- und Geländehandling gleichermaßen verbessert. Diese Modifikation kann nicht zusammen mit einem Drive-by-Wire-System eingebaut werden.

Während des Fahrzeugdesigns unterliegt die Stufe der verbesserten Aufhängung nicht der Begrenzung auf die ursprüngliche Handlungstufe des Chassis. Die Handlungstufe darf allerdings maximal um zwei Punkte gesenkt werden.

Designspezifikationen

Designkosten: Designkosten des Chassis x 0,25 pro Senkung

Maximale Stufe/Steigerung: Handling –2

Modifikationsspezifikationen

Kosten: ursprünglicher Fahrzeugpreis x 0,1 pro Senkung

Verfügbarkeit (SI): 6/12 Tage (2)

Werkzeug: Fahrzeugwerkstatt

Grundzeitraum/Fertigkeit: Stufe x 40 Stunden / [Fahrzeug] (B/R)(4)

Maximale Stufe/Steigerung: Handling –2

Verbesserte Bedienelemente (nur Wasserfahrzeuge)

Verbesserte Bedienelemente sorgen für eine leichtere Bedienung des Ruders und anderer Steuerelemente eines Wasserfahrzeuges. Jede Steigerung senkt die Handlungstufe des Fahrzeuges um 1. Diese Modifikation kann nicht zusammen mit einem Drive-by-Wire-System eingebaut werden.

Während des Fahrzeugdesigns unterliegt die Stufe der verbesserten Bedienelemente nicht der Begrenzung auf die ursprüngliche Handlungstufe. Die Handlungstufe darf allerdings maximal um zwei Punkte gesenkt werden.

Designspezifikationen

Designkosten: Designkosten des Chassis x 0,4 pro Senkung

Maximale Stufe/Steigerung: Handling –2

Modifikationsspezifikationen

Kosten: ursprünglicher Fahrzeugpreis x 0,15 pro Senkung

Verfügbarkeit (SI): 6/12 Tage (2)

Werkzeug: Fahrzeugwerkstatt

Grundzeitraum/Fertigkeit: Stufe x 40 Stunden / [Fahrzeug] (B/R)(4)

Maximale Stufe/Steigerung: Handling –2

Verbesserter Drohnenpilot

Diese Option ist notwendig, wenn die Pilotstufe einer Drohne über 1 liegen soll. Beachten Sie, dass Fahrzeuge, die mit einem Fernsteuerungs-Interface ausgestattet sind, eine Grundpilotstufe von 1 haben.

Ein **Stufe-1-Pilot** ist ein einfaches System, das Befehle ausführt und schnell verwirrt ist.

Ein **Stufe-2-Pilot** ist ein verbessertes System. Es verfügt über eine beschränkte Selbständigkeit und kann Befehle mit einem gewissen Spielraum auslegen. Stufe-2-Piloten sind die besten Piloten, die auf dem freien Markt erhältlich sind.

Ein **Stufe-3-Pilot** ist ein Expertensystem, das in etwa dieselbe Intelligenz und Verständnis wie ein durchschnittlicher Metamensch besitzt. Stufe-3-Piloten sind die kleinsten Modelle, die auf dem reinen Hersteller-Markt gehandelt werden.

Stufe-4-Piloten verfügen über hoch entwickelte Expertensysteme, die einer Drohne ungefähr die Fähigkeit eines gut ausgebildeten Fahrers verleihen.

Stufe-5-Piloten sind die besten Pilotenprogramme, die man außerhalb von F&E-Einrichtungen bekommen kann, und verfügen über State-of-the-Art-Expertensysteme und extrem leistungsfähige Befehlsinterprete. Stufe-5-Piloten besitzen die Leistungsfähigkeit eines Piloten mit mehr als 1.000 Praxisstunden. Es handelt sich um die besten Drohnenpiloten, die in Serie produziert werden.



Designspezifikationen

Designkosten:

- Pilot 1:** 0 Punkte (Standardstufe)
- Pilot 2:** 50 Punkte
- Pilot 3:** 250 Punkte
- Pilot 4:** 1.25 Punkte
- Pilot 5:** 5.000 Punkte

Modifikationsspezifikationen

Kosten:

- Pilot 1:** 0¥ (Standard)
- Pilot 2:** 5.000¥
- Pilot 3:** 25.000¥
- Pilot 4:** 500.000¥
- Pilot 5:** 2.500.000¥

Verfügbarkeit (SI):

- Pilot 2-3:** 6/14 Tage (2)
- Pilot 4:** 10/35 Tage (4)
- Pilot 5:** 14/70Tage (-)

Werkzeug: Fahrzeugwerkstatt

Grundzeitraum/Fertigkeit: 64 Stunden / Computer (B/R)

Mindestwurf: 8 – Handlingstufe (bei Bodenfahrzeugen verwenden Sie das Straßenhandling)

Maximale Stufe/Steigerung: Pilotstufe 5

MODIFIKATIONEN DER SCHUTZSYSTEME

Modifikationen an Schutzsystemen schützen das Fahrzeug und seine Insassen. Zu den Schutzsystemmodifikationen gehören unter anderem Panzerung, Crashkäfige sowie EnviroSeal- und Lebenserhaltungssysteme.

Ablationspanzerung

Ablationspanzerung besteht aus Dutzenden oder sogar Hunderten kleiner, quadratischer Keramik-Metallplatten mit einer Seitenlänge von ungefähr zehn Zentimetern. Wenn eine Projektilwaffe oder eine Explosion das Fahrzeug erwischt, fliegen einige der Ablationsplatten ab und fangen einen Teil der kinetischen Energie des Angriffs auf.

Jede Stufe der Ablationspanzerung erhöht die Panzerungsstufe des Fahrzeugs um 2. Die Panzerungsstufe des Fahrzeugs kann so maximal bis auf die Rumpfstufe erhöht werden. Wenn das Fahrzeug von einer Waffe getroffen wird, dessen Powerniveau das Dreifache der modifizierten Panzerungsstufe beträgt, sinkt die Stufe der Ablationspanzerung um einen Punkt. Ablationspanzerung ist nicht gehärtet und senkt nicht das Schadensniveau eines Angriffs.

Die Montage von Ablationspanzerung dauert sechs Stunden und erfordert keine Fertigungsprobe. Ablationspanzerung steht nicht als Designoption zur Verfügung, kann nicht an Luftfahrzeugen montiert und auch nicht getarnt werden.

Unabhängig von ihrer Stufe reduziert Ablationspanzerung die verfügbare Last des Fahrzeugs um (Rumpf x 100 kg). Ablationspanzerung verbraucht keinen Frachtraum. Ein Fahrzeug mit Ablationspanzerung gilt automatisch als Sicherheits- oder Militärfahrzeug.

Stufe der Ablationspanzerung	Kosten	Verfügbarkeit (SI)
1	700¥	8/14 Tage (2)
2	1.600¥	12/14 Tage (2)
3	2.500¥	14/21 Tage (2)

Crashkäfig

Ein Crashkäfig ist eine gepolsterte und hydraulisch gedämpfte Insassenkabine, die bei einem Unfall zusätzlichen Schutz für die Insassen bietet. Im Falle eines Unfalls bietet die Sicherheitskabine jedem Insassen sechs Zusatzwürfel für die Schadenswiderstandsprüfung.

Diese Modifikation kann nicht für Motorräder verwendet werden.

Designspezifikationen

Designkosten: 40 Punkte

Lastsenkung: 10 kg

Modifikationsspezifikationen

Kosten: 3.500¥

Verfügbarkeit (SI): 4/96 Tage (2)

Werkzeug: Fahrzeugladen

Grundzeitraum/Fertigkeit: 16 Stunden / [Fahrzeug] (B/R)(4)

Frachtpunkte: 2 FP

Lastsenkung: 25 kg

EnviroSeal™-System

Das EnviroSeal™-System dient als Gas- oder Wasserversiegelung. Geöffnete Fenster, Türen oder Luken brechen die Integrität der Versiegelung, bis die Öffnung geschlossen wird. Beachten Sie auch, dass es sich bei diesem System nicht um ein Lebenserhaltungssystem handelt. Für Tauchmissionen muss der Antriebsbereich des Fahrzeugs vollständig versiegelt sein. Eine Motorversiegelung versiegelt ausschließlich den Antrieb; Verbrennungsmotoren (Methan, Benzin und Diesel) benötigen dennoch eine Möglichkeit, Luft von der Oberfläche zu bekommen. (In den meisten Fällen können Fahrzeuge mit Verbrennungsmotoren daher auch nur dicht unter der Wasseroberfläche operieren.) Unbemannte Fahrzeuge wie zum Beispiel Drohnen benötigen nur eine Antriebsversiegelung, um unter Wasser operieren zu können.

Die Versiegelung bricht bereits, wenn dem Fahrzeug ein Leichter Schaden zugefügt wird. Notflücken, die durch Leichten Schaden verursachte Lecks schließen können, sind für relativ günstige 5¥ pro Flicker erhältlich. Natürlich kann das Fahrzeuginnere auch verseucht werden, wenn das Leck schnell geschlossen wird. Mittlerer oder höherer Schaden kann nur durch eine Reparatur behoben werden.

Motorräder oder Fahrzeuge mit einem „offenen“ Zugang können EnviroSeal™ nicht nutzen.

Kabinenüberdruck: Diese Zusatzoption steht für alle EnviroSeal™-Systeme zur Verfügung. Ein Kabinenüberdrucksystem erhöht mit Hilfe von Luft den Druck in einer Fahrzeugkabine, um zu verhindern, dass Substanzen in das Fahrzeuginnere gelangen, wenn ein Fenster, eine Tür oder eine Luke geöffnet wird oder das Fahrzeug kleine Schäden erleidet. Diese Option wird für gewöhnlich in Rettungs- und Entseuchungsfahrzeuge eingebaut und findet auch in Erkundungsfahrzeugen Verwendung, die in gefährlichen und toxischen Bereichen oder nuklear, biologisch oder chemisch verseuchten Gebieten eingesetzt werden.

Kabinenüberdruck funktioniert nicht unter Wasser oder wenn das Fahrzeug einen Mittleren oder höheren Schaden erlitten hat.

Designspezifikationen

Designkosten:

Gasversiegelung: Rumpf x 3 Punkte

Wasserversiegelung: Rumpf x 10 Punkte

Antriebsversiegelung: Rumpf x 15 Punkte

Kabinenüberdruck: Rumpf x 75 Punkte

Frachtpunkte: 0 FP (1 FP für das Kabinenüberdrucksystem)

Lastsenkung: 0 kg (10 kg für das Kabinenüberdrucksystem)

Modifikationsspezifikationen**Kosten:****Gasversiegelung:** Rumpf x 250¥**Wasserversiegelung:** Rumpf x 750¥**Antriebsversiegelung:** Rumpf x 1.000¥**Kabinenüberdruck:** Rumpf x 5.000¥**Verfügbarkeit (SI):** 8/14 Tage (2,5)**Werkzeug:** Fahrzeugwerkstatt**Grundzeitraum/Fertigkeit:** 12 Stunden / [Fahrzeug] (B/R)(3)**Frachtpunkte:** 1 FP (2 FP für das Kabinenüberdrucksystem)**Lastsenkung:** 0 kg (15 kg für das Kabinenüberdrucksystem)**Fahrgastsicherheitssystem****(Advanced Passenger Protection System – APPS™)**

Das APPS-System besteht aus speziell gesicherten Gurten, zusätzlichen Seitenairbags für alle Sitze und einer speziellen strukturellen Verstärkung des inneren Fahrzeugchassis.

Im Falle eines Unfalls reduziert das System das Powerniveau des Unfallschadens um die Hälfte. Um nach einem Unfall aus dem Fahrzeug auszusteigen, ist eine Stärkeprobe gegen Mindestwurf 6 erforderlich.

APPS kann nicht in Motorräder eingebaut werden.

Designspezifikationen**Designkosten:** 30 Punkte pro Sitz**Modifikationsspezifikationen****Kosten:** 2.500¥ pro Sitz**Verfügbarkeit (SI):** 3/6 Tage (1)**Werkzeug:** Fahrzeugwerkstatt**Grundzeitraum/Fertigkeit:** 40 Stunden / [Fahrzeug] (B/R)(4)**Frachtpunkte:** 1**Lebenserhaltungssystem**

Ein Lebenserhaltungssystem versorgt die Insassen einer versiegelten Fahrzeugkabine mit Sauerstoff und beinhaltet auch eine Klimaanlage. Jeder FP, der für das Lebenserhaltungssystem bereitgestellt wird, sichert für zehn Personenstunden das Überleben (zehn Stunden für eine Person, fünf Stunden für zwei Personen und so weiter).

Designspezifikationen**Designkosten:** 5 Punkte + 1 Punkt pro Personenstunde**Frachtpunkte:** 1 FP für je zehn Personenstunden**Lastsenkung:** 25 kg für je zehn Personenstunden**Modifikationsspezifikationen****Kosten:** 500¥ + 100¥ für jede Personenstunde**Verfügbarkeit (SI):** 8/14 Tage (2,5)**Werkzeug:** Fahrzeugladen**Grundzeitraum/Fertigkeit:** 8 Stunden / [Fahrzeug] (B/R)(3)**Frachtpunkte:** 1 FP für jeweils zehn Personenstunden**Lastsenkung:** 25 kg für jeweils zehn Personenstunden**Panzerung (Fahrzeug)**

Normale Fahrzeugpanzerung besteht aus gehärteten Platten aus Keramik und Metall, die sowohl das Fahrzeug als auch die Insassen vor Angriffen schützen. Jede Stufe dieser Modifikation hebt die Panzerungsstufe des Fahrzeugs um einen Punkt an.

Panzerung ist schwer und senkt die verfügbare Last eines Fahrzeugs abhängig von der Fahrzeuggröße (siehe unten). Fahrzeuge mit einer Rumpfstufe von 0 können nicht mit Fahrzeugpanzerung ausgestattet werden.

Panzerung erhöht auch die Handlingstufe des Fahrzeugs, da es aufgrund des erhöhten Gewichtes schwerer zu manövrieren ist. Jeweils sechs volle Panzerungspunkte erhöhen das Handling des Fahrzeugs um 1.

Designspezifikationen**Designkosten:** 50 Punkte pro Panzerungsstufe**Lastsenkung:** (Rumpf x 5) kg pro Panzerungsstufe**Modifikationsspezifikationen****Kosten:** 1.250¥ pro Panzerungsstufe**Verfügbarkeit (SI):** 6/12 Tage (2,5)**Werkzeug:** Fahrzeugwerkstatt**Grundzeitraum/Fertigkeit:** Panzerungswert x 8 Stunden / [Fahrzeug] (B/R)**Mindestwurf:** Gewünschte Panzerungsstufe ÷ 3 (aufgerundet)**Lastsenkung:** (Rumpf x 5) kg pro Panzerungsstufe**Panzerung (Insassen)**

Diese Modifikation besteht aus modernen Keramik- und Kevlarplatten, die vor Angriffen mit leichteren Waffen schützen, ohne die Leistungsfähigkeit des Fahrzeugs in Mitleidenschaft zu ziehen oder allzu schwer zu sein. Gegen Fahrzeugwaffen hat diese Panzerung dieselbe Wirkung wie persönliche Körperpanzerung. Es handelt sich um Ballistikpanzerung, nicht um Stoßpanzerung.

Designspezifikationen**Designkosten:** 5 Punkte pro Panzerungsstufe**Maximale Stufe/Steigerung:** (Rumpf x 2)**Lastsenkung:** (Rumpf x 2) kg pro Panzerungsstufe**Modifikationsspezifikationen****Kosten:** 400¥ pro Panzerungsstufe**Verfügbarkeit (SI):** 7/10 Tage (1,5)**Werkzeug:** Fahrzeugwerkstatt**Grundzeitraum/Fertigkeit:** Panzerungswert x 6 Stunden / [Fahrzeug] (B/R)**Mindestwurf:** Gewünschte Panzerungsstufe ÷ 3 (aufgerundet)**Lastsenkung:** (Rumpf x 3) kg pro Panzerungsstufe**Schanzkleid**

Was normalen Fahrzeugen die Panzerung, ist Schiffen und anderen schweren Fahrzeugen das Schanzkleid. Schanzkleider können ausschließlich für Fahrzeuge mit einem schweren Rumpf verwendet werden (Schiffe).

Ein Schanzkleid funktioniert genau wie eine Standardpanzerung, nur ein wenig effektiver. Jeder Stufenpunkt des Schanzkleides reduziert das Powerniveau von Maritimem Schaden um einen Punkt und wehrt den Angriff völlig ab, wenn das Powerniveau kleiner ist als die Schanzkleidstufe. Jeweils sechs Stufenpunkte des Schanzkleides erhöhen die Handlingstufe des Fahrzeugs um +1.

Designspezifikationen**Designkosten:** (Schiffsrumpffaktor x 100) pro Schanzkleidstufe**Lastsenkung:** (Schiffsrumpffaktor x 500) kg pro Schanzkleidstufe**Modifikationsspezifikationen****Kosten:** (Schiffsrumpffaktor x 12.500¥) pro Schanzkleidstufe**Verfügbarkeit (SI):** 6/24 Tage (2,5)**Werkzeug:** Schiffwerkstatt**Grundzeitraum/Fertigkeit:** Schanzkleidwert x 16 Tage / [Fahrzeug] (B/R)**Mindestwurf:** Gewünschte Schanzkleidstufe ÷ 3 (aufgerundet)**Lastsenkung:** (Schiffsrumpffaktor x 500) kg pro Schanzkleidstufe



Smartpanzerung

Smartpanzerung wird auch als „reaktive Panzerung“ bezeichnet und besteht aus kleinen sechseckigen Explosivzellen, die einen Durchmesser von etwa fünf Zentimeter haben und zehn Zentimeter hoch sind. Die Zellen werden von einem Kontaktsensor gesteuert, der entweder aktiv (Radar mit ultrakurzer Reichweite) oder passiv (hauchdünne Fühler auf der Fahrzeugoberfläche) sind. Jedes Mal, wenn das System ein sich näherndes Projektil ortet, ermittelt das Computersystem die Größe und den Aufschlagort und sprengt eine oder mehrere Zellen, um der kinetischen Energie des Projektils entgegenzuwirken.

Spieltechnisch wird dies wie folgt abgewickelt: Jedes Mal, wenn ein Projektil ein mit Smartpanzerung versehenes Fahrzeug trifft, wirft der Spieler, dessen Charakter das Fahrzeug steuert, 2W6. Erzielt er mindestens ein Resultat von 3, entdeckt die Smartpanzerung das Projektil und aktiviert sich selbst. Nach jedem Treffer, den das Fahrzeug erlitten hat, wird dieser Mindestwurf um 1 erhöht, und zwar unabhängig davon, ob die Smartpanzerung aktiviert wurde oder nicht. Eine Salve oder ein Angriff im vollautomatischen Modus gilt für diesen Zweck als einzelner „Treffer“.

Wenn die Smartpanzerung aktiviert wird, reduzieren Sie das Schadensniveau des Angriffs um eine Stufe (T auf S, S auf M und so weiter). Diese Senkung erfolgt zusätzlich zu der Senkung des Schadensniveaus durch einen Angriff mit einer normalen Waffe, d.h. das Schadensniveau eines Angriffes mit einem normalen Projektil würde durch die Smartpanzerung um zwei Stufen gesenkt werden.

Dangerous Dave ist ein Marine und im Twenty-Nine Palms Combat Center in der Mojave-Wüste stationiert. Dave fährt einen Murdilizier, einen smartgepanzerten Ferrari Appaloosa, in ein Gefecht gegen einige Aztechnology-Söldner, die Telesmae vom Joshua Tree National Monument stehlen wollen.

In der ersten Kampfunde wird der Murdilizier von einem schweren Maschinengewehr erwischt (Schaden 10S, durch vollautomatisches Feuer auf 16T erhöht). Der Appaloosa wurde noch nicht getroffen, als wirft Dave 2W6 gegen einen Mindestwurf von 3. Er erzielt 5 und die Smartpanzerung senkt den Schaden auf 16S. Das Maschinengewehr verschießt keine Anti-Fahrzeug-Munition, wodurch der Schaden noch einmal auf 8M gesenkt wird (entsprechend den normalen Regel für Fahrzeugschaden auf S. 149, SR3.01D). Dave wirft für den Appaloosa eine Widerstandsprobe gegen einen Schaden von 8M (abzüglich Panzerung).

In der nächsten Kampfunde taucht ein Aguilar-Angriffshelikopter über einem Tafelberg auf und feuert eine Block-II-Outlaw-AFR (Schaden 20T) auf den Murdilizier. Der Appaloosa hat bereits einen Treffer erlitten, weshalb der Mindestwurf für die Aktivierung der Smartpanzerung von 3 auf 4 steigt. Dave wirft 2W6 und erzielt zwei Einsen – zu wenig. Die Smartpanzerung wird nicht aktiviert und die AFR erwischt den Appaloosa mit voller Wucht. Zu allem Überflus handelt es sich bei der Outlaw auch noch um eine Anti-Fahrzeug-Rakete, d.h. der Schadenscode wird nicht reduziert. Dave muss also eine Schadenswiderstandsprobe gegen einen Schaden von 20T würfeln, dessen Powerniveau nur um die halbe Panzerungsstufe des Murdiliziers gesenkt wird. (Und jetzt wissen wir auch, warum ihn die anderen Marines „Dangerous Dave“ nennen.)

Wenn die Smartpanzerung des Fahrzeuges einen Treffer erlitten hat, kann der Charakter die verbrauchten Explosivzellen ersetzen und den Mindestwurf für die Aktivierung der Panzerung wieder auf

3 senken. Die Reparatur erfordert eine [Fahrzeug] (B/R)-Probe gegen einen Mindestwurf von 2 und einem Grundzeitraum von acht Stunden.

Um ein Fahrzeug im Rahmen einer Fahrzeugmodifikation mit Smartpanzerung auszustatten, muss der Rigger oder Mechaniker drei erfolgreiche Fertigungsproben würfeln (siehe unten). Smartpanzerung kann erst ab einer Fahrzeugrumpfstufe von 4 eingebaut und nicht getarnt werden.

Diese Fahrzeugmodifikation kann ausschließlich für Fahrzeuge verwendet werden, deren Panzerungsstufe mindestens 1 beträgt. Wenn die Smartpanzerung bereits während des Fahrzeugdesigns berücksichtigt wird, gilt das Fahrzeug als Militärfahrzeug.

Designspezifikationen

Designkosten: 250 Punkte

Frachtpunkte: 2

Lastsenkung: Rumpf x 50 kg

Modifikationsspezifikationen

Kosten: 20.000¥ (Einbau), Rumpf x 500¥ (Reparatur)

Verfügbarkeit (SI): 10/28 Tage (-)

Werkzeug: Fahrzeugwerkstatt

Grundzeitraum/Fertigkeit: Rumpf x 40 Stunden / Sprengstoffe (B/R)(4), Elektronik(4), Computer(4)

Frachtpunkte: 3 FP pro Panzerungsstufe

Lastsenkung: Rumpf x 50 kg

Tarnpanzerung

Selbst ein flüchtiger Blick genügt, um eine normale Fahrzeugpanzerung zu entdecken. Tarnpanzerung ist im Innenraum des Fahrzeuges verborgen und kann deshalb nur mit einer Wahrnehmungsprobe entdeckt werden. Um den Mindestwurf zu bestimmen, verwenden Sie die folgende Formel: Mindestwurf = 9 - (Panzerungsstufe ÷ 3 [es wird abgerundet]).

Tarnpanzerung hat den Nachteil, dass sie den Frachtraum im Fahrzeuginneren senkt. Wenn der verfügbare Frachtraum eines Fahrzeuges nicht genügt, um die gewünschte Panzerungsstufe einbauen zu können, müssen Sie entweder die Panzerungsstufe senken oder normale Panzerung verwenden.

Tarnpanzerung ist inkompatibel mit normaler Fahrzeugpanzerung. (Was würde es auch für einen Sinn machen, eine Tarnpanzerung einzubauen und anschließend außen normale Panzerung anzubringen, die jeder sehen kann?)

Tarnpanzerung erhöht auch die Handlingstufe des Fahrzeuges, da es aufgrund des erhöhten Gewichtes schwerer zu manövrieren ist. Jeweils sechs volle Panzerungspunkte erhöhen das Handling des Fahrzeuges um 1.

Designspezifikationen

Designkosten: 50 Punkte pro Panzerungsstufe

Frachtpunkte: 2 FP pro Panzerungsstufe

Lastsenkung: (RumpF x 5) kg pro Panzerungsstufe

Modifikationsspezifikationen

Kosten: 2.000¥ pro Panzerungsstufe

Verfügbarkeit (SI): 8/21 Tage (3,5)

Werkzeug: Fahrzeugwerkstatt

Grundzeitraum/Fertigkeit: Panzerungswert x 8 Stunden / [Fahrzeug] (B/R)

Mindestwurf: Gewünschte Panzerungsstufe ÷ 3 (aufgerundet)

Frachtpunkte: 3 FP pro Panzerungsstufe

Lastsenkung: (RumpF x 5) kg pro Panzerungsstufe

Überrollbügel

Überrollbügel erhöhen die Stabilität des Fahrzeugs und schützen vor Unfallschaden. Bei einem Fahrzeug mit einem offenen Verdeck hebt ein Überrollbügel den Nachteil des doppelten Schadenswiderstandes auf. Bei einem Fahrzeug mit geschlossenem Verdeck stehen den Insassen drei Zusatzwürfel für die Schadenswiderstandsprobe zur Verfügung. Ein Überrollbügel ist auch erforderlich, um bestimmte Waffenhalterungen auf dem Dach eines Zivilfahrzeuges zu montieren (siehe *Fahrzeuwwaffenhalterungen*, S. 135).

Designspezifikationen

Designkosten: 0 Punkte

Modifikationsspezifikationen

Kosten: 2.000¥

Verfügbarkeit (SI): 3/72 Tage (1)

Werkzeug: Fahrzeugladen

Grundzeitraum/Fertigkeit: 24 Stunden / [Fahrzeug] (B/R)(3)

SIGNATURMODIFIKATIONEN

Signaturmodifikationen reduzieren oder tarnen die thermographische Abstrahlung bzw. das Radarprofil eines Fahrzeuges. Dadurch wird es schwerer, das Fahrzeug mit Sensorsystemen zu orten.

Aktive Thermalmaskierung

Eine Aktive Thermalmaskierung ist ein äußerst leistungsfähiges Kühlsystem, das vorübergehend die Hitze absorbiert, die vom Fahrzeugantrieb erzeugt wird. Diese Modifikation steht ausschließlich für getunte Benzin-, Methan-, Dieselmotoren und Jetturbinen für alle Chassis zur Verfügung, mit Ausnahme von Motorrädern (siehe *Antriebsmodifikationen*, S. 125). Jede Stufe des Motortunings gestattet eine Stufe Aktiver Maskierung und jede Stufe der Aktiven Maskierung reduziert die Fahrzeugsignatur um 1.

Wenn die Aktive Thermalmaskierung aktiviert wird, sinkt die Geschwindigkeitsstufe des Fahrzeuges für jede aktivierte Maskierungsstufe um 15 Meter/Kampfrunde. Die Geschwindigkeit des Fahrzeuges darf die modifizierte Geschwindigkeitsstufe nicht überschreiten. Das System ist maximal $(60 - [\text{Maskierungsstufe} \times 5])$ Minuten aktiv. Wenn das Kühlsystem länger aktiv ist, erzeugt es pro Minute einen Stresspunkt und zwingt das Fahrzeug nach jeder Minute zu einer Stressprobe (siehe *Stress*, S. 62). Charaktere können das Maskierungssystem allerdings vor Ablauf der maximalen Betriebsdauer deaktivieren.

Nach dem Betrieb muss das Maskierungssystem zehn Minuten abgeschaltet bleiben, um die aufgestaute Hitze abzubauen. Während dieses Zeitraums fällt die Signaturstufe auf 2, und zwar unabhängig von sonstigen Signatursenkungen.

Designspezifikationen

Designkosten: Für die erste Stufe entsprechen die Kosten den doppelten Kosten eines Motortunings. Für jede weitere Stufe wird der Multiplikator um 25 Prozent erhöht.

Maximale Stufe/Steigerung: Signatur + 2 bzw. Stufe des Motortunings (es gilt der niedrigere Wert)

Frachtpunkte: 3

Lastsenkung: 100 kg

Modifikationsspezifikationen

Kosten: Für die erste Stufe entsprechen die Kosten den doppelten Kosten eines Motortunings. Für jede weitere Stufe wird der Multiplikator um 25 Prozent erhöht.

Verfügbarkeit (SI): 8/21 Tage (2)

Werkzeug: Fahrzeugwerkstatt

Grundzeitraum/Fertigkeit: (Stufe \times 8) Stunden / [Fahrzeug] (B/R)(4)

Frachtpunkte: 3 FP

Lastsenkung: 100 kg

Noisemaker - Werfer

Ein Noisemaker besteht aus einem perforierten Kanister, der ungefähr ein Meter hoch und einen halben Meter breit und mit verschiedenen Chemikalien gefüllt ist. Wenn ein Schiff einen solchen Behälter ins Wasser wirft, kommt es zu einer chemischen Reaktion, bei der schäumende Gasblasen entstehen. Diese Blasen verwirren Sonarsysteme und Torpedos, und das Schiff, das den Noisemaker abgeworfen hat, ist schwerer zu treffen.

Jedes Mal, wenn ein Schiff einen Noisemaker abwirft, werden alle Mindestwürfe zur Entdeckung des Schiffes bzw. zur Zielerfassung in der aktuellen Runde und in den nächsten zwei Runden um 3 erhöht.

Designspezifikationen

Designkosten: 350 Punkte

Frachtpunkte: 16 FP + 8 FP/Noisemaker

Lastsenkung: 150 kg + 25 kg/Noisemaker

Modifikationsspezifikationen

Kosten: 350.000¥

Verfügbarkeit (SI): 8/21 Tage (4,5)

Werkzeug: Schiffswerkstatt

Grundzeitraum/Fertigkeit: 48 Stunden / U-Boot (B/R)(4)

Frachtpunkte: 16 FP + 8 FP/Noisemaker

Lastsenkung: 150 kg + 25 kg/Noisemaker

Radarabsorbierendes Material (RAM)

Radarabsorbierendes Material besteht aus einer speziellen Beschichtung, die Radarwellen absorbiert und in Hitze oder kleine Magnetfelder umwandelt. Ein mit RAM behandeltes Fahrzeug reflektiert nur äußerst wenige Radarwellen und ist schwerer zu entdecken und als Ziel zu erfassen. Jede Stufe der RAM-Beschichtung erhöht die Signaturstufe des Fahrzeuges um 1, bis hin zu einer maximalen Steigerung um +3.

RAM ist extrem schwer erhältlich, selbst für lizenzierte Sicherheitsagenturen. Ein mit RAM behandeltes Fahrzeug sollte einen militärischen Straßenindex bekommen (siehe S. 113).

Designspezifikationen

Designkosten: Stufe³ \times 50 Punkte

Maximale Stufe/Steigerung: Signatur +3

Modifikationsspezifikationen

Kosten: Stufe³ \times 25.000¥

Verfügbarkeit (SI): 18/30 Tage (-)

Werkzeug: Fahrzeugwerkstatt

Grundzeitraum/Fertigkeit: 12 Stunden / [Fahrzeug] (B/R)(4)

Maximale Stufe/Steigerung: Signatur +3



Thermalabschirmung

Thermalabschirmung besteht aus hitzeabweisenden Materialien, die zum Fahrzeugchassis hinzugefügt werden, um die thermische Signatur zu reduzieren. Dadurch können Infrarotsensoren das Fahrzeug schwieriger entdecken und erfassen.

Thermalabschirmung steht ausschließlich für Fahrzeuge zur Verfügung, die von einem Benzin-, Methan- oder Dieselantrieb oder von einer Turbine angetrieben werden. Genau wie Fahrzeugpanzerung ist eine Thermalabschirmung sehr schwer. Jeder Stufenpunkt wiegt (Rumpf x 50) Kilogramm und senkt die Laststufe des Fahrzeugs entsprechend.

Spieler sollten außerdem die Gesamtstufe der thermischen Maskierung eines Fahrzeugs notieren, da diese Stufe auch dann als positiver Modifikator für Wahrnehmungsproben gegen das Fahrzeug dient, wenn es mit fahrzeugunabhängigen thermographischen Methoden gesucht wird.

Designspezifikationen

Designkosten: 75 Punkte für jede Steigerung um +1

Maximale Stufe/Steigerung: Signatur +2, begrenzt durch das maximale Gewicht der Thermalabschirmung

Lastsenkung: Rumpf x 50 kg für jede Steigerung um +1

Modifikationsspezifikationen

Kosten: für jede Steigerung der Signatur um +1:

Bodenfahrzeuge: Rumpf x 5.000¥

Motorräder: Rumpf x 6.000¥

Laster und Starrflügelflugzeuge: Rumpf x 7.500¥

Zugmaschinen und Helikopter: Rumpf x 10.000¥

Hovercrafts: Rumpf x 3.750¥

Wasserfahrzeuge und Zepelline: Rumpf x 2.500¥

Verfügbarkeit (SI): 6/14 Tage (2)

Werkzeug: Fahrzeugwerkstatt

Grundzeitraum/Fertigkeit: (Stufe x 8) Stunden / [Fahrzeug] (B/R)(4)

Maximale Stufe/Steigerung: Signatur +2, begrenzt durch das maximale Gewicht der Thermalabschirmung

Lastsenkung: Rumpf x 50 kg für jede Steigerung um +1

MODIFIKATIONEN AN WAFFENHALTERUNGEN

Fahrzeugwaffenhalterungen machen sich das Gewicht des Fahrzeugs zu Nutze, um die Waffe gegen die Fahrzeugbewegung zu stabilisieren und einen Teil des Rückstoßes zu kompensieren. Obwohl Waffenhalterungen selbstverständlich nur von den Gesetzeshütern, privaten Sicherheitsagenturen und militärischen Organisationen eingesetzt werden dürfen, sind einige Allzweck-Waffenhalterungen auf dem Schwarzmarkt erhältlich. Bestimmte Waffen benötigen spezielle Waffenhalterungen; die Anforderungen finden Sie in den Beschreibungen der entsprechenden Waffen.

Hardpoints und Firmpoints: Die Rumpfstufe eines Fahrzeugs bestimmt die Anzahl an Hard- und Firmpoints, die es aufnehmen kann. Die Hard- und Firmpoints eines Fahrzeugs bestimmen wiederum die Anzahl der Waffenhalterungen, die an einem Fahrzeug montiert werden können. Nähere Informationen finden Sie unter *Rumpfattribut und Fahrzeugwaffen*, S. 132, SR3.01D.

Ein Hardpoint zählt zwei Punkte, ein Firmpoint zählt einen Punkt. Die Gesamtpunktzahl der Hard- und Firmpoints darf das Rumpfattribut des Fahrzeuges nicht überschreiten. Schwere Waffen (MMGs und größer) und Fahrzeugwaffen müssen an Hardpoints montiert werden. LMGs und kleinere Waffen (Sturmgewehre und kleiner) können an Firmpoints montiert werden.

Motorräder mit einem mittleren oder größeren Beiwagen und einem entsprechenden Rumpfattribut können einen Hardpoint aufnehmen. An dem Hardpoint kann nur eine nach vorne gerichtete feste Waffenhalterung montiert werden, und zwar nur am Beiwagen (siehe *Beiwagen*, S. 148).

Fahrzeuge, die bereits über Waffenhalterungen verfügen, sollten als Sicherheits- oder Militärfahrzeug klassifiziert werden und einen entsprechenden Straßenindex erhalten (siehe S. 113).

Drehbolzenaufsätze

Drehbolzenaufsätze sind die einfachsten Waffenhalterungen und bestehen lediglich aus verstärkten Löchern mit Drehgelenken, die an den Fahrzeugseiten montiert werden. Drehbolzenaufsätze nehmen ausschließlich Firmpoint-Waffen auf. Der Feuerradius beträgt 60 Grad auf beiden Seiten und 30 Grad nach oben und unten (wodurch es möglich ist, auch tief fliegende Luftfahrzeuge in einen Kampf zu verwickeln, sofern ihre Höhe nicht größer ist als die halbe weite Reichweite der eingesetzten Waffe). Drehbolzenaufsätze zählen als Firmpoint.

Um eine Waffe an einem Drehbolzenaufsatz zu montieren oder wieder zu entfernen muss eine Komplexe Handlung aufgewendet werden. Wenn das Fahrzeug in Bewegung ist, muss dem Charakter außerdem eine Schnelligkeit(4)-Probe gelingen. Drohnenpiloten und Rigger, die in ein Fahrzeug eingestöpselt sind, können einen Drehbolzenaufsatz nicht kybernetisch steuern. An einem Drehbolzenaufsatz montierte Waffen erhalten das Äquivalent einer Rückstoßkompensation der Stufe 2.

Designspezifikationen

Designkosten: 1 Punkt

Frachtpunkte: 0 (ohne Waffe)

Modifikationsspezifikationen

Kosten: 50¥

Verfügbarkeit (SI): 4/96 Stunden (1,5)

Werkzeug: Fahrzeugladen

Grundzeitraum/Fertigkeit: 12 Stunden / [Fahrzeug] (B/R)(2)

Frachtpunkte: 0 (ohne Waffe)

Fahrzeug-Gyrostabilisator

Fahrzeug-Gyrostabilisatoren sind für Waffen erhältlich, die an feste Halterungen und Türme montiert werden. Genau wie bei normalen Waffengyros senkt jeder Stufenpunkt des Gyrostabilisators den kombinierten Rückstoß- und Bewegungsmodifikator um einen Punkt (letztere gelten nur bei Fahrzeugen, die sich auf mechanischen Beinen fortbewegen).

Der Gyrostabilisator hat allerdings einen Nachteil: Das Drehmoment, der vom Gyroskop erzeugt wird, zieht die Manövrierbarkeit des Fahrzeuges in Mitleidenschaft. Wenn die Gesamtstufe des Gyrostabilisators die Rumpfstufe des Fahrzeuges übersteigt, erleidet das Fahrzeug einen Handlingmodifikator von +1 für jeden Punkt, um den der Stabilisator das Rumpfattribut überschreitet.

Fahrzeug-Gyrostabilisatoren sind nicht mit Geschützkompatoren kompatibel.

Designspezifikationen

Designkosten: 15 Punkte pro Stufenpunkt des Gyrostabilisators

Maximale Stufe/Steigerung: Rumpfattribut x 2

Frachtpunkte: 1 FP

Lastsenkung: Stufe x 24 kg

Modifikationsspezifikationen**Kosten:** 1.000¥ pro Stufenpunkt des Gyrostabilisators**Verfügbarkeit (SI):** 8/72 Stunden (1,5)**Werkzeug:** Fahrzeugkiste**Grundzeitraum/Fertigkeit:** 24 Stunden / [Fahrzeug] (B/R)(4)**Maximale Stufe/Steigerung:** Rumpfattribut x 2**Frachtpunkte:** 1 FP**Lastsenkung:** Stufe x 24 kg**Feuerwaffenumbausets**

Ein Feuerwaffenumbausets ist notwendig, um Handwaffen (alles von Pistolen bis hin zu tragbaren schweren Waffen) an festen Waffenhalterungen oder an Geschütztürmen zu montieren. Umbausets sind nicht erforderlich, um Feuerwaffen an Drehbolzen- oder Ringaufsätzen zu montieren.

Um eine Feuerwaffe für die Montage an einem Fahrzeug vorzubereiten, muss der Charakter eine entsprechende [Waffe] (B/R)-Probe gegen Mindestwurf 4 würfeln. Der Grundzeitraum beträgt 12 Stunden. Außerdem benötigt der Charakter eine Waffen-Werkzeugkiste (siehe S. 288, *SR3.01D*), um die Waffe umzubauen.

Zubehör oder Extras, die Teil der Waffe sind, können weiter verwendet werden, wenn die Waffe als Fahrzeugwaffe montiert wird. Externes Waffenzubehör, das nicht zur Waffe gehört, kann allerdings nicht bei einer umgebauten Waffe verwendet werden. Eine Ausnahme stellt das Smartgunsystem dar, das intern installiert werden muss (siehe S. 281, *SR3.01D*). Umgebaute Feuerwaffen verbrauchen keine Frachtpunkte (im Gegensatz zu den Waffenhalterungen).

Feuerwaffenumbausets benötigt man nicht für Waffen, die speziell für die Fahrzeugmontage hergestellt wurden, beispielsweise die Ares Vermicide Autokanone oder die Wasserkanone aus dem *Shadowrun*-Grundregelwerk sowie alle Fahrzeugwaffen aus diesem Buch.

Designspezifikationen**Designkosten:****Pistole:** 1 Punkt**MP:** 1 Punkt**Gewehr/Schrotflinte/Granatwerfer/LMG:** 2 Punkte**MMG/SMG/Sturmkanone:** 3 Punkte**Modifikationsspezifikationen****Kosten:****Pistole:** 150¥**MP:** 350¥**Gewehr/Schrotflinte/Granatwerfer/LMG:** 750¥**MMG/SMG/Sturmkanone:** 1.000¥**Verfügbarkeit (SI):****Pistole:** 4/36 Stunden (2)**MP:** 5/48 Stunden (2)**Gewehr/Schrotflinte/Granatwerfer/LMG:** 6/72 Stunden (2,5)**MMG/SMG/Sturmkanone:** 16/14 Tage (2,5)**Lastsenkung:****Pistole:** 0 kg**MP:** 0,25 kg**Gewehr/Schrotflinte/Granatwerfer/LMG:** 0,5 kg**MMG/SMG/Sturmkanone:** 1 kg**Festaufsätze**

Ein Festaufsatz ist ein Hardpoint oder Firmpoint, an dem eine Waffe permanent befestigt wird. Festhalterungen haben einen festen Feuerwinkel (jeweils nur fünf Grad nach oben und unten oder zur Seite), weshalb der Fahrer mit der fest montierten Waffe „zielt“, indem er sein Fahrzeug in die richtige Position bringt. Festaufsätze zeigen normalerweise nach vorne oder nach hinten; Halterungen, zu einer Seite gerichtet sind, haben einen negativen Einfluss auf das Handling. (Addieren Sie den Rückstoß der Waffe auf die normale Handlingstufe, wenn eine solche Waffe abgefeuert wird. Dem Fahrer muss eine Steuerprobe gegen die erhöhte Handlingstufe gelingen, wenn er einen Unfall vermeiden möchte. Bei Hovercrafts wird der Rückstoßmodifikator verdoppelt, bei Wasserfahrzeugen verdreifacht.)

Einzelne fest montierte Waffen müssen direkt entlang der Mittelachse des Fahrzeugs montiert werden. Doppelhalterungen sitzen entweder parallel entlang der Mittelachse oder werden am linken und rechten Kotflügel des Fahrzeugs montiert. Wenn an den Halterungen unterschiedliche Waffen montiert werden, müssen sie nebeneinander entlang der Mittelachse positioniert werden, um das Ungleichgewicht zu minimieren, das durch den unterschiedlichen Rückstoß verursacht wird (der sich äußerst schlecht auf das Handling auswirkt).

Festaufsätze reduzieren den Rückstoßmodifikator um die Hälfte, bevor Rückstoßmodifikatoren durch anderes Zubehör angerechnet werden. Aus diesem Grund heben sie auch die Verdopplung des Rückstoßmodifikators bei schweren Waffen auf. Festaufsätze können vom Schützen ferngesteuert oder von dem Rigger bedient werden, der in das Fahrzeug eingestöpselt ist.

Festaufsätze können als externe oder interne Halterungen montiert werden. Externe Festaufsätze können bereits bei einer flüchtigen Betrachtung entdeckt werden und werden nicht durch Fahrzeugpanzerung geschützt. Aus diesem Grund senken externe Festaufsätze die Fahrzeugsignatur um 1, haben allerdings keinen Einfluss auf die Sonarstufe.

An internen Aufsätzen montierte Waffen werden durch die Fahrzeugpanzerung geschützt und gelangen in den Genuss einer Tarnstufe (außer natürlich, wenn sie gerade abgefeuert werden). Sie erhöhen die Fahrzeugsignatur nicht. Ein Beobachter, dem eine Wahrnehmungssprobe gegen Mindestwurf 4 gelingt, kann eine interne Waffenhalterung erkennen. Er weiß allerdings nicht sofort, für was sie benutzt wird. Im Fahrzeugkampf muss der steuernde Charakter eine Komplexe Handlung aufwenden, um eine interne Halterung ein- oder auszufahren. Wenn eine Waffe ausgefahren ist, wird sie nicht durch die Fahrzeugpanzerung geschützt und erhöht die Fahrzeugsignatur um 1 (hat aber ebenfalls keinen Einfluss auf die Sonarstufe).

Designspezifikationen**Designkosten:** 0 Punkte**Externer Hardpoint:** 25 Punkte**Externer Firmpoint:** 10 Punkte**Interner Hardpoint:** 35 Punkte**Interner Firmpoint:** 20 Punkte**Frachtpunkte:****Externer Hardpoint:** 1 FP**Externer Firmpoint:** 0,5 FP**Interner Hardpoint:** 4 FP**Interner Firmpoint:** 3 FP

Lastsenkung: 10 kg plus Gewicht der Waffe (unabhängig von der Art der Halterung)



Modifikationsspezifikationen

Kosten:

Externer Hardpoint: 2.000¥

Externer Firmpoint: 750¥

Interner Hardpoint: 3.000¥

Interner Firmpoint: 1.500¥

Verfügbarkeit (SI): 6/7 Tage (2)

Werkzeug: Fahrzeugwerkstatt

Grundzeitraum/Fertigkeit: 24 Stunden / [Fahrzeug] (B/R)(4)

Frachtpunkte: wie zugewiesen (siehe unten)

Externer Hardpoint: 2 FP

Externer Firmpoint: 1 FP

Interner Hardpoint: 7 FP

Interner Firmpoint: 5 FP

Lastsenkung: 10 kg plus Gewicht der Waffe (unabhängig von der Art der Halterung)

Geschützkompensatoren

Ein Geschützkomparator ist eine einzigartige Form der Rückstoßkompensation, die speziell für Fahrzeugwaffen entwickelt wurde. Der Komparator besteht aus einem hochpräzisen Mikromechanismus, der die konventionellen Servomotoren der Waffenhalterung ersetzt. Wenn die Waffe abgefeuert wird, senkt der Komparator die Waffe minimal, um den Rückstoß auszugleichen.

Spieltechnisch betrachtet funktionieren Geschützkompensatoren genauso wie normale Rückstoßkompensatoren (siehe *Rückstoßdämpfung*, S. 112, *SR3.01D*). Jede Stufe des Geschützkomparators gleicht einen Punkt Rückstoß aus.

Geschützkompensatoren sind nur für Festaufsätze und Geschütztürme erhältlich. Sie sind inkompatibel mit einem Fahrzeug-Gyrostabilisator, da diese den präzisen Mechanismus des Geschützkomparators stören.

Designspezifikationen

Designkosten: 10 Punkte pro Stufe

Maximale Stufe/Steigerung:

Fester Firmpoint oder Mikro-Geschützturm: 4

Mini-Geschützturm: 6

Kleiner Geschützturm oder Fester Hardpoint: 9

Mittlerer oder größerer Geschützturm: 12

Modifikationsspezifikationen

Kosten: 500¥ pro Stufe

Verfügbarkeit (SI): 6/48 Stunden (1,5)

Werkzeug: Fahrzeugkiste

Grundzeitraum/Fertigkeit: 24 Stunden / [Fahrzeug] (B/R)(4)

Maximale Stufe/Steigerung:

Fester Firmpoint oder Mikro-Geschützturm: 4

Mini-Geschützturm: 6

Kleiner Geschützturm oder Fester Hardpoint: 9

Mittlerer oder größerer Geschützturm: 12

Frachtpunkte: 1 FP

Lastsenkung: Stufe + 24 kg

Maritimes Waffenkontrollnetzwerk (MWKN)

Das Maritime Waffenkontrollnetzwerk ist ein Riggernetzwerk, das die zentrale Steuerung von Maritimen Waffen auf einem Schiff oder einem Unterseeboot ermöglicht. Die Stufe des MWKN gibt die Anzahl der Kontrollsysteme an, die an das Netzwerk angeschlossen werden können.

Raketen und Torpedos selbst benötigen keine Hardpoints (siehe *Raketenkontrollsysteme*, S. 138). Für die Kontrollsysteme, mit denen sie abgefeuert werden, müssen jedoch Hardpoints aufgewendet werden. Jede Waffe, die ein Schiff einzeln oder (über ein MWKN) zusammen mit anderen Waffen abfeuern kann, verbraucht einen Hardpoint. Automatische Waffensysteme und Geschütztürme verbrauchen die angegebenen Hardpoints.

Weitere Informationen über den Einsatz eines Maritimen Waffenkontrollnetzwerkes finden Sie im Abschnitt *Schiffswaffensysteme* auf S. 55.

Designspezifikationen

Designkosten: Stufe x 5.000 Punkte

Maximale Stufe/Steigerung: Anzahl der verfügbaren Hardpoints

Frachtpunkte: 100 FP pro Station

Lastsenkung: 500 kg pro Station

Modifikationsspezifikationen

Kosten: Stufe x 500.000¥

Verfügbarkeit (SI): (Stufe x 10)/(Stufe x 10) Tage (-)

Werkzeug: Schiffswerkstatt

Grundzeitraum/Fertigkeit: 480 Stunden / Elektronik (B/R)(4)

Frachtpunkte: 100 FP pro Station

Lastsenkung: 500 kg pro Station

Munitionsbehälter

Feste Fahrzeughalterungen und Geschütztürme können einen Munitionsvorrat in Höhe der doppelten Munitionsstufe der montierten Waffe aufnehmen. Wenn der Charakter zusätzliche Munition unterbringen möchte, muss er weitere Munitionsbehälter installieren.

Munitionsbehälter bekommen eine FP-Stufe zugewiesen (in Teilschritten von 0,2 FP), die bestimmt, wie viel Munition sie aufnehmen können. Jeweils 0,2 FP können 2.000 Geschosse kleinerer Waffen (LMG, Gewehre oder kleiner), 200 Geschosse Maschinengewehrmunition (MMG oder SMG) oder 20 Geschosse von Grantwerfern oder Sturmkanonen aufnehmen. Das Gewicht der Munition wird als Fracht auf die Laststufe des Fahrzeuges angerechnet (was allerdings normalerweise kein Problem darstellen sollte). Wenn nicht anders angegeben, kann in einem Munitionsbehälter ausschließlich Gurtmunition aufbewahrt werden.

Spielleiter sollten ihren gesunden Menschenverstand benutzen, wenn es um die Zuordnung von Frachtraum für Munition geht. Munition für Geschütztürme wird zunächst die internen Frachtpunkte des Turmes (falls vorhanden) aufbrauchen und anschließend die Frachtpunkte des Fahrzeuges selbst. Waffen, die auf der Motorhaube eines Fahrzeuges montiert werden, haben womöglich gar keinen zusätzlichen Stauraum für Munition, da sie direkt über dem Motorblock montiert werden und es dort einfach keinen zusätzlichen „Platz“ gibt.

Sobald der Vorrat eines Munitionsbehälters aufgebraucht ist, muss er manuell wieder aufgefüllt werden. Für jeweils 100 Geschosse benötigt man eine Kampfrunde. Charaktere können Behälter mit doppelter Geschwindigkeit aufladen, wenn ihnen eine Schnelligkeitsprobe gegen Mindestwurf 4 gelingt. Scheitert die Probe, wird der Behälter blockiert. Um einen blockierten Behälter aufzuräumen, ist eine weitere Schnelligkeit(4)-Probe und eine Komplexe Handlung erforderlich. Erzielt ein Charakter bei der Probe ausschließlich Einsen, verklemmt sich die Munition im Behälter derart, dass die Waffe in dem laufenden Kampf nicht mehr eingesetzt werden kann. (Beachten Sie, dass Munitionsbehälter bei den meisten Waffensystemen nur von außen zugänglich sind, weshalb es meist unmöglich ist, den Behälter während eines Kampfes mit Munition aufzufüllen.)

Beachten Sie außerdem, dass Drehbolzen- und Ringaufsätze nichts anderes als spezielle Zweibeine sind und nicht mit Munitionsbehältern ausgestattet werden können. Die Munition wird dort aufbewahrt, wo Platz zur Verfügung steht und das Nachladen hängt davon ab, wie schnell der Schütze (oder der Assistenzschütze) nachladen kann.

Diese Regeln für die Aufbewahrung von Munition gelten nicht für Raketen. Nähere Informationen zur Aufbewahrung von Raketen finden Sie unter *Raketenhalterungen*.

Designspezifikationen

Designkosten: 0 Punkte

Maximale Stufe/Steigerung: Spielleiterentscheidung (ungefähr 2 FP pro Halterung)

Frachtpunkte: wie zugewiesen (siehe unten)

LMGs, Gewehre und kleinere Waffen: 0,2 FP für jeweils 2.000 Geschosse

MMGs und SMGs: 0,2 FP für jeweils 200 Geschosse

Granatwerfer und Sturmkanonen: 0,2 FP für jeweils 20 Geschosse

Modifikationsspezifikationen

Kosten: 50¥ / 0,2 FP

Verfügbarkeit (SI): wie Waffenhalterung

Werkzeug: Fahrzeugwerkstatt

Grundzeitraum/Fertigkeit: 12 Stunden / [Fahrzeug] (B/R)(4)

Maximale Stufe/Steigerung: Spielleiterentscheidung (ungefähr 2 FP pro Halterung)

Frachtpunkte: wie zugewiesen (siehe unten)

LMGs, Gewehre und kleinere Waffen: 0,2 FP für jeweils 2.000 Geschosse

MMGs und SMGs: 0,2 FP für jeweils 200 Geschosse

Granatwerfer und Sturmkanonen: 0,2 FP für jeweils 20 Geschosse

Lastsenkung: 1 kg pro Waffenhalterung

Raketenhalterungen

Auf Grund ihrer Größe gelten für Raketen spezielle Regeln für Waffenhalterungen. Die Zahl und die Art der Raketen, die ein Fahrzeug aufnehmen kann, ist abhängig von seiner Art, Größe, Frachtraum und Laststufe.

Bei Bodenfahrzeugen sitzen extern montierte Raketen auf Dachhalterungen. Zivilfahrzeuge, die auf diese Weise bewaffnet sind, benötigen einen Überrollbügel zur Verstärkung der strukturellen Integrität. Auf diese Weise kann ein Fahrzeug eine Anzahl Raketen gleich seiner Rumpfstufe aufnehmen. Raketen, die extern montiert werden, werden nicht durch Fahrzeugpanzerung geschützt und reduzieren die Fahrzeugsignatur um 1 (unabhängig von der Anzahl der montierten Raketen).

Luftfahrzeuge und Helikopter transportieren Raketen an Halterungen unterhalb der Flügel, der Verkleidung oder des Rumpfes. Ein Luftfahrzeug kann eine Anzahl externer Halterungen gleich seiner Rumpfstufe aufnehmen. Für jeweils zwei externe Halterungen, die an einem Luftfahrzeug installiert werden, sinkt die Signaturstufe um 1. Ein Luftfahrzeug kann außerdem Raketen mit einem Gewicht von bis zu 300 kg aufnehmen.

Unter allen Umständen sollten Sie nicht vergessen, dass die Zahl der Raketen, die ein Fahrzeug transportieren kann, durch die maximale Laststufe begrenzt wird. Und Raketen können *verdammt* schwer sein – besonders Anti-Fahrzeug-Raketen.

Verstärkte Halterungen: Einige Luftfahrzeuge, darunter auch Anti-U-Boot-Helikopter und schwere Bomber, können schwere Anti-Schiff-Raketen und Torpedos aufnehmen. Da das Gewicht der meisten Anti-Schiff-Raketen die Maximalbelastung normaler Raketen-

halterungen (300 kg) übersteigt, benötigen diese Luftfahrzeuge verstärkte Raketenhalterungen.

Verstärkte Raketenhalterungen können bis zu 1.500 kg tragen, wobei es keine Rolle spielt, ob es sich um Bomben, Raketen oder Torpedos handelt. Bedenken Sie jedoch, dass auch hier die Laststufe des Luftfahrzeuges die Grenze darstellt.

Interne Raketenhalterungen: Interne Raketenhalterungen senken nicht die Fahrzeugsignatur und werden durch vorhandene Fahrzeugpanzerung geschützt.

Um eine intern aufbewahrte Rakete abzufeuern, muss der Fahrer (oder Pilot) zunächst die Waffenbucht öffnen und die Rakete scharf machen. Wenn die Rakete scharf und einsatzbereit ist, sinkt die Signatur des Fahrzeugs um 1, bis die Rakete abgefeuert oder wieder eingefahren wird. Das Scharfmachen einer Rakete erfordert eine Komplexe Handlung.

Die Anzahl der Raketen, die intern aufbewahrt werden können, ist abhängig von der zur Verfügung gestellten Last und dem zugewiesenen Frachtraum. Normale Raketen benötigen 3 FP zuzüglich 2 FP für den Schachtmechanismus sowie die für das Waffensystem erforderliche Last. Schwere Raketen mit einem Maritimen Schadenscode benötigen 50 FP Stauraum für die Rakete, 8 FP Stauraum für den Schachtmechanismus und 500 kg plus das Gewicht der Rakete an Last.

Designspezifikationen

Designkosten: 0 Punkte

Maximale Stufe/Steigerung: Fahrzeugrumpf (extern), siehe Text (intern)

Frachtpunkte:

Externe Halterung (Standard & Verstärkt): 0 FP

Interne Halterung (Standard): 2 FP + 3 FP pro Rakete

Externe Halterung (Verstärkt): 8 FP + 50 FP pro Rakete

Lastsenkung:

Externe Halterung (Standard & Verstärkt): 0 kg (ohne Waffen)

Interne Halterung (Standard): 0 kg (ohne Waffen)

Externe Halterung (Verstärkt): 500 kg (plus Waffen)

Modifikationsspezifikationen

Kosten:

Externe Halterung (Standard): 1.500¥ pro Halterung

Externe Halterung (Verstärkt): 5.000¥ pro Halterung

Interne Halterung (Standard): 5.000¥ für jeden zugewiesenen FP

Externe Halterung (Verstärkt): 50.000¥ für jeden zugewiesenen FP

Verfügbarkeit (SI): 10/60 Tage (5)

Werkzeug: Luftfahrzeugwerkstatt

Grundzeitraum/Fertigkeit: 8 Stunden / [Fahrzeug] (B/R)(4)

Maximale Stufe/Steigerung: Fahrzeugrumpf (extern), siehe Text (intern)

Lastsenkung:

Externe Halterung (Standard & Verstärkt): 0 kg (ohne Waffen)

Interne Halterung (Standard): 0 kg (ohne Waffen)

Externe Halterung (Verstärkt): 500 kg (plus Waffen)

Raketenkontrollsystem

Raketenkontrollsysteme steuern den Abschuss von Raketen. In einem einzelnen Initiativedurchgang kann ein Fahrzeug eine Anzahl von Raketen gleich der Anzahl der Raketenkontrollsysteme abfeuern, über die es verfügt. Ein Fahrzeug mit zwei Kontrollsystemen kann beispielsweise bis zu zwei Raketen pro Initiativedurchgang abfeuern. Raketenkontrollsysteme gibt es in zwei Größen: Mittel und schwer. Mittlere Raketenkontrollsysteme feuern reguläre Raketen ab und benötigen einen Firmpoint. Schwere Kontrollsysteme



können Anti-Schiff-Raketen abfeuern (Raketen, deren Schadenscode ein „M“ enthält) und erfordern einen Hardpoint.

Designspezifikationen

Designkosten: 25 Punkte (schwer), 10 Punkte (mittel)

Frachtpunkte: 1 FP (schwer), 0,5 FP (mittel)

Lastsenkung: 10 kg (beide Varianten)

Modifikationsspezifikationen

Kosten: 2.000¥ (schwer), 750¥ (mittel)

Verfügbarkeit (SI): 6/7 Tage (2)

Werkzeug: Fahrzeugwerkstatt

Grundzeitraum/Fertigkeit: 24 Stunden / [Fahrzeug] (B/R)(4)

Frachtpunkte: 2 FP (schwer), 1 FP (mittel)

Lastsenkung: 10 kg (beide Varianten)

Ringaufsätze

Ringaufsätze sind ein wenig raffinierter als einfache Drehbolzenaufsätze. Sie bestehen aus einer frei drehbaren Ringhalterung auf dem Dach des Fahrzeuges, an der ein Dreibein befestigt ist. Der Schütze steht in der Mitte des Rings und feuert die Waffe ab. Der Ring kann in einem 360-Grad-Winkel gedreht werden, doch nach oben oder unten hat er einen geringeren Bewegungsspielraum von jeweils 30 Grad. Der An- oder Abbau einer Waffe an einen Ringaufsatz erfordert eine komplexe Handlung sowie eine Schnelligkeit(4)-Probe, falls sich das Fahrzeug bewegt.

Ringaufsätze können nur auf Fahrzeugen ohne weitere Vorkehrungen montiert werden, die ein festes Dach haben. Offene Fahrzeuge oder Cabrios benötigen einen Überrollbügel. Bei Ringaufsätzen, die an Helikoptern montiert werden, handelt es sich eigentlich um Türhalterungen; wenn der Schütze die Waffe abfeuern will, muss er zunächst die Tür öffnen. Dadurch sind der Pilot, die Besatzung sowie das Innere des Helikopters einer erhöhten Gefahr durch feindliches Waffenfeuer ausgesetzt.

Ringaufsätze zählen als Hardpoint und können alle tragbaren schweren Waffen und LMGs aufnehmen. Sie können weder von einem Drohnenpilot, noch von einem eingestöpselten Rigger ferngesteuert werden. An einem Ringaufsatz montierte Waffen erhalten das Äquivalent einer Rückstoßkompensation der Stufe 6.

Designspezifikationen

Designkosten: 10 Punkte

Frachtpunkte: 1 FP (16 FP Personenraum für eine Türhalterung)

Lastsenkung: 25 kg

Modifikationsspezifikationen

Kosten: 3.000¥

Verfügbarkeit (SI): 8/14 Tage (2)

Werkzeug: Fahrzeugladen

Grundzeitraum/Fertigkeit: 8 Stunden / [Fahrzeug] (B/R)(3)

Frachtpunkte: 1 FP (16 FP Personenraum für eine Türhalterung)

Lastsenkung: 25 kg

Smartgunsets

Ein Smartgunset ist ein Interface, das Smartwaffen, die an einer Festhalterung oder in einem Geschützturm montiert sind, mit einem Schützen verbindet, der über eine kybernetische Smartverbindung verfügt. Ohne das Smartgunset würde der Schütze für das Abfeuern solcher Waffen nicht die Vorteile einer Smartverbindung nutzen können, wenn er manuelle Geschützproben ablegt.

Beachten Sie, dass der Schütze eine kybernetische Smartverbindung haben muss, um das Smartsystem mit maximaler Effizienz nutzen zu können. Wenn der Runner, der eine Fahrzeug-Smartwaffe abfeuert, keine kybernetische Smartverbindung besitzt, behandeln Sie den Runner, als würde er eine Smartbrille tragen (siehe S. 281, SR3.01D).

Der Schütze muss nicht in das Fahrzeug eingestöpselt sein, um das Smartsystem nutzen zu können. Zum Smartgunset gehört auch ein Handflächeninduktor für die Steuerung der Waffe. Modifikatoren aufgrund einer Smartverbindung gelten nicht für den sensorgestützten Einsatz von Geschützen oder Raketen.

Das Smartgunset wird nicht für Waffen benötigt, die an einem Drehbolzen- oder Ringaufsatz montiert werden.

Designspezifikationen

Designkosten: 25 Punkte (Smartverbindung I), 35 Punkte (Smartverbindung II)

Modifikationsspezifikationen

Kosten: 650¥ (Smartverbindung I), 900¥ (Smartverbindung II)
Verfügbarkeit (SI):

Smartverbindung I: 4/48 Stunden (1)

Smartverbindung II: 6/48 Stunden (2)

Werkzeug: Fahrzeugkiste

Grundzeitraum/Fertigkeit: 24 Stunden / [Fahrzeug] (B/R)(4)

Frachtpunkte: 1 FP

Torpedorohre

Torpedorohre werden benötigt, um Torpedos abzufeuern. Torpedos sind Waffensysteme, die für den Einsatz gegen Ziele an der Wasseroberfläche oder unter Wasser entwickelt wurden. Torpedorohre werden nur für Unterseeboote benötigt; normale Schiffe können Torpedos von externen oder internen Raketenhalterungen abfeuern.

Torpedorohre bestehen zunächst aus dem Rohr selbst. Zu diesem Rohr gehört ergänzende Ausrüstung sowie Träger zur Aufbewahrung der Torpedos. Torpedorohre werden fest montiert und können nur nach vorne oder nach hinten schießen. Die Rohre selbst benötigen keine Hardpoints, doch für die Kontrollsysteme müssen Hardpoints aufgewendet werden. Die Anzahl der notwendigen Hardpoints ist abhängig von der Anzahl der Torpedos, die gleichzeitig abgefeuert werden können sollen (siehe *Raketenkontrollsysteme*, S. 138).

Genau wie bei normalen Waffen wird auch die Zahl der Torpedos, die ein Schiff transportieren kann, durch den verfügbaren Stauraum begrenzt. Auf dem Träger benötigten Torpedos 23 FP. Beachten Sie auch, dass für vorne und hinten montierte Torpedorohre unterschiedliche Stauräume erforderlich sind. Torpedos, die vorne aufbewahrt werden, können nicht hinten abgefeuert werden und umgekehrt.

Der Transport der Torpedos vom Träger zu den Rohren geschieht manuell oder automatisch. Um ein Torpedorohr manuell zu laden, benötigt man eine Crew mit einer Gesamtstärke von 30 sowie 30 Sekunden zum Scharfmachen des Torpedos. Automatische Lademechanismen benötigen keine Crew und benötigen nur 15 Sekunden, um einen Torpedo scharf zu machen. Automatische Ladesysteme sind zwar schneller und benötigen weniger Platz. Sie sind jedoch auch schwerer und äußerst kostspielig in der Anschaffung.

Neben Torpedos können Unterwasserboote durch Torpedorohre auch bestimmte andere Waffensysteme abfeuern (z.B. Wasserminen und Anti-Schiff-Raketen).



Designspezifikationen

Designkosten: 250 Punkte pro Torpedorohr plus:

Automatisches Ladesystem: 250 Punkte pro Rohr

Frachtpunkte:

Aufbewahrungsträger: 32 FP pro Torpedo

Manuelles Ladesystem: 720 FP

Automatisches Ladesystem: 360 FP

Lastsenkung: 500 kg pro Rohr plus:

Aufbewahrungsträger: Gewicht der Torpedos

Automatisches Ladesystem: 50.000 kg

Modifikationsspezifikationen

Kosten: 100.000¥ pro Torpedorohr plus:

Automatisches Ladesystem: 50.000¥ pro Rohr

Verfügbarkeit (SI): 25/6 Monate (-)

Werkzeug: Schiffswerkstatt

Grundzeitraum/Fertigkeit: 300 Stunden / U-Boot (B/R)(6)

Frachtpunkte:

Aufbewahrungsträger: 32 FP pro Torpedo

Manuelles Ladesystem: 720 FP

Automatisches Ladesystem: 400 FP

Lastsenkung: 500 kg pro Rohr plus:

Aufbewahrungsträger: Gewicht der Torpedos

Automatisches Ladesystem: 60.000 kg

Türme

Türme sind gepanzerte und mit Servomotoren ausgestattete Ringaufsätze. Türme bieten zwar Schutz durch Panzerung, vergrößern aber auch das Fahrzeugprofil und erhöhen die Fahrzeugsignatur dementsprechend um 1. Ein Zivilfahrzeug muss mit einem Überrollbügel verstärkt werden, bevor ein Turm montiert werden kann. Türme gibt es in sechs unterschiedlichen Größen: Mikro, mini, klein, mittel, groß, und extragroß. Mikro-Türme findet man ausschließlich als ferngesteuerte Varianten, weil sie zu klein für normale Steuerelemente sind. Mini-Türme nimmt man für große Drohnen und Trucks von der Größe eines Pick-Ups. Sie haben einen Waffenwert von 2. Kleine Türme, die man auf den meisten Aufrührbekämpfungsfahrzeugen findet, haben einen Waffenwert von 3. Mittlere Türme werden hauptsächlich auf schweren Sicherheitsfahrzeugen oder gepanzerten Personentransportern. Sie benötigen drei Hardpoints und haben einen Waffenwert von 6. Große Türme werden auf leichten Panzern, schweren Schiffen und leichten Schlachtschiffen montiert. Sie benötigen vier Hardpoints und weisen einen Waffenwert von 8 auf. Extragroße Türme findet man ausschließlich auf schweren Kampfpanzern und Schlachtschiffen. Sie verbrauchen sechs Hardpoints und besitzen einen Waffenwert von 10. Ein normaler Rigger kommt allerdings an solche Türme oder Fahrzeuge wohl nie heran.

Der Gesamtwaffenwert aller auf einem Turm montierten Waffen darf den Waffenwert des Turms nicht übersteigen (siehe Tabelle *Waffenwerte*).

Alle Türme besitzen einen Feuerradius von 360 Grad und können um 10 Grad gesenkt und um 45 Grad angehoben werden. (Es gibt zwar einige Ausnahmen, die allerdings einzeln behandelt werden.) Einige Türme verfügen zusätzlich über internen Stauraum, der zur Aufbewahrung von Munitionsbehältern, Rauchgeneratoren, Sensorensystemen, elektronischen Geräten und so weiter dient. Um den internen Frachtraum eines Turmes zu ermitteln, konsultieren Sie die Tabelle *Interner Frachtraum von Türmen*.

Wenn eine auf einen Turm montierte Waffe abgefeuert wird, wird der Rückstoßmodifikator halbiert, bevor Modifikatoren aufgrund anderen Zubehörs angerechnet werden.

Türme negieren den doppelten Rückstoßmodifikator für schwere Waffen. Sie werden manuell von einem Turmschützen bedient. Türme können zwar auch auf Unterseebooten montiert werden, reduzieren die Sonarsignatur des U-Bootes jedoch erheblich. Für jeden mittleren oder kleineren Turm, der auf einem U-Boot montiert ist, sinkt die Sonarsignatur um 1. Bei großen Türmen sinkt die Sonarsignatur um 3 Punkte, bei extragroßen Türmen sogar um 5 Punkte.

WAFFENWERTE

Turm	Waffenwert	benötigte Hardpoints
Mini	2	1 Hardpoint
Klein	3	2 Hardpoints
Mittel	6	3 Hardpoints
Groß	8	4 Hardpoints
Extragroß	10	5 Hardpoints

Waffe	Waffenwert
Maschinenpistole	1
Mikrowellen-Zielmarkierer	1
Gewehr	1
Granatwerfer	1
Leichtes Maschinengewehr	1,5
Mittleres Maschinengewehr	2
Schweres Maschinengewehr	2
Raketenwerfer	2
Harpunenkanone	2
Vindicator Minigun	2
Vanquisher/Vengeance Minigun	2,5
Sturmkanone	3
Autokanone	3
Fahrzeuglaser	3
Wasserkanone	3
Mörser	4
Leichte Railgun	5
Outlaw-Raketensystem	5
RASCAM	5
ANDREWS	6
Silencer AARM	6
Leichtes Bordgeschütz	8
Mittlere Railgun	8
Javelot	9
Sirocco	9
ASROC	10
Mittleres Bordgeschütz	10
Schwere Railgun	10
Sea Saber	10

INTERNER FRACHTRAUM VON TÜRMEN

Größe	Frachtpunkte	Sitze
Mini	1	-
Klein	2	-
Mittel	4	2
Groß	8	2
Extragroß	16	3

Luftabwehrtürme: Luftabwehrtürme können bis zu einem Winkel von 75 Grad angehoben werden, wodurch es dem Schützen möglich wird, auf Luftfahrzeuge zu feuern, sofern ihre Höhe nicht über 95 Prozent der weiten Reichweite der eingesetzten Waffe liegt. Multiplizieren Sie die Design- bzw. Modifikationskosten mit 1,5 und erhöhen den erforderlichen Frachtraum um 1 FP. Die Lastsenkung bleibt unverändert.

Ausfahrbare Türme: Ausfahrbare Türme bleiben getarnt, bis die montierten Waffen abgefeuert werden. Während Sie getarnt sind, wird der normale Modifikator von -1 für die Fahrzeugsignatur nicht angewendet. Um einen Turm auszufahren, muss der Schütze eine komplexe Handlung aufwenden. Die montierten Waffen können dann bei der nächsten verfügbaren Handlung abgefeuert werden.

Der Waffenwert von ausfahrbaren Türmen ist um einen Punkt niedriger als bei den Standardtürmen. Sie benötigen das Doppelte des normalen Stauraums. Große und extragroße Türme sind nicht in dieser Variante erhältlich.

Designspezifikationen

Designkosten:

- Mini-Turm:** 125 Punkte
- Kleiner Turm:** 250 Punkte
- Mittlerer Turm:** 500 Punkte
- Großer Turm:** 1.500 Punkte
- Extragroßer Turm:** 3.000 Punkte

Frachtpunkte:

- Mini-Turm:** 6 FP
- Kleiner Turm:** 7 FP
- Mittlerer Turm:** 16 FP
- Großer Turm:** 32 FP
- Extragroßer Turm:** 64 FP

Lastsenkung:

- Mini-Turm:** 25 kg
- Kleiner Turm:** 100 kg
- Mittlerer Turm:** 1.000 kg
- Großer Turm:** 6.000 kg
- Extragroßer Turm:** 30.000 kg

Modifikationsspezifikationen

Kosten:

- Mini-Turm:** 5.000¥
- Kleiner Turm:** 7.500¥
- Mittlerer Turm:** 15.000¥
- Großer Turm:** 300.000¥
- Extragroßer Turm:** 1.000.000¥

Verfügbarkeit (SI): Berechnen Sie die Verfügbarkeit bei Mini-Türmen und kleinen Türmen mit der folgenden Formel: Mindestwurf = (Turmkosten ÷ 400); Zeitraum in Tagen = (Turmkosten ÷ 180)

Straßenindex: 2 bei Mini-Türmen, 3 bei kleinen Türmen. Mittleren und große Türmen sind dem Militär vorbehalten.

Ausrüstung: Fahrzeugwerkstatt

Grundzeitraum/Fertigkeit: 72 Stunden / [Fahrzeug] (B/R)(4)

Frachtpunkte:

- Mini-Turm:** 7 FP
- Kleiner Turm:** 8 FP
- Mittlerer Turm:** 24 FP
- Großer Turm:** 36 FP
- Extragroßer Turm:** 72 FP

Lastsenkung:

- Mini-Turm:** 25 kg
- Kleiner Turm:** 100 kg
- Mittlerer Turm:** 1.000 kg
- Großer Turm:** 6.000 kg
- Extragroßer Turm:** 30.000 kg

Fernlenktürme

Fernlenktürme sind Türme, die nur Waffen aufnehmen, die mit Hilfe von Sensoren im Fahrzeuginneren bedient werden. Ein Fernlenkturm kann von einem zweiten Schützen oder Rigger bedient werden. Militärfahrzeuge werden oft von zwei Riggern gesteuert – einer lenkt das Fahrzeug und der zweite Rigger bedient den Geschützturm.

Fernlenktürme gibt es in sechs Größen: Mikro, mini, klein, mittel, groß und extragroß. Mikro-Türme werden normalerweise auf kleinen Drohnen montiert. Sie benötigen einen Firmpoint und besitzen einen Waffenwert von 1. Mini-Türme und größere Türme weisen dieselben Werte auf wie ihre bemannten Gegenstücke.

Fernlenktürme gibt es sowohl in der Luftabwehr-Variante als auch als ausfahrbare Version. Ausfahrbare Mikro-Türme haben einen Waffenwert von 1 und verbrauchen 1 FP.

Es gibt große und extragroße Fernlenktürme, die allerdings nur auf großen Schlachtschiffen wie Zerstörern und Kreuzern eingesetzt werden, die für die meisten Shadowrunner nicht erschwinglich sein dürften.

Designspezifikationen

Designkosten:

- Mikro-Turm:** 100 Punkte
- Mini-Turm:** 175 Punkte
- Kleiner Turm:** 350 Punkte
- Mittlerer Turm:** 600 Punkte
- Großer Turm:** 2.500 Punkte
- Extragroßer Turm:** 5.000 Punkte

Frachtpunkte:

- Mikro-Turm:** 0
- Mini-Turm:** 3 FP
- Kleiner Turm:** 4 FP
- Mittlerer Turm:** 4 FP
- Großer Turm:** 60 FP
- Extragroßer Turm:** 120 FP

Lastsenkung:

- Mikro-Turm:** 10 kg
- Mini-Turm:** 25 kg
- Kleiner Turm:** 100 kg
- Mittlerer Turm:** 1.000 kg
- Großer Turm:** 8.000 kg
- Extragroßer Turm:** 35.000 kg

Modifikationsspezifikationen

Kosten:

- Mikro-Turm:** 2.500¥
- Mini-Turm:** 6.000¥
- Kleiner Turm:** 9.000¥
- Mittlerer Turm:** 17.500¥
- Großer Turm:** 600.000¥
- Extragroßer Turm:** 2.000.000¥

Verfügbarkeit (SI): Berechnen Sie die Verfügbarkeit bei Mini-Türmen und kleinen Türmen mit der folgenden Formel: Mindestwurf = (Turmkosten ÷ 400); Zeitraum in Tagen = (Turmkosten ÷ 180)

Straßenindex: 2 (Mikro und Mini), 3 (Klein), – (der Rest)

Ausrüstung: Fahrzeugwerkstatt

Grundzeitraum/Fertigkeit: 72 Stunden / [Fahrzeug] (B/R)(4)



Frachtpunkte:

- Mikro-Turm:** 1 FP
- Mini-Turm:** 4 FP
- Kleiner Turm:** 5 FP
- Mittlerer Turm:** 8 FP
- Großer Turm:** 60 FP
- Extragroßer Turm:** 120 FP

Lastsenkung:

- Mikro-Turm:** 10 kg
- Mini-Turm:** 25 kg
- Kleiner Turm:** 100 kg
- Mittlerer Turm:** 1.000 kg
- Großer Turm:** 8.000 kg
- Extragroßer Turm:** 35.000 kg

MODIFIKATIONEN AN ELEKTRONISCHEN SYSTEMEN

Zu den elektronischen Systemen gehören Computer und elektronische Geräte, die zur Steuerung von Fahrzeugen dienen, sowie Sensoren und Systeme zur elektronischen Kriegsführung.

Autosoft-Interpreter

Der Autosoft-Interpreter ist im Prinzip eine „Talentleitung“ für Drohnen. Das Autosoft-System ermöglicht es einer Drohne, die Programmierung einer Autosoft (siehe S. 44) oder Wissenssoft (siehe S. 295, *SR3.01D*) zu verstehen und die programmierte Fertigkeit bzw. Fähigkeit einzusetzen. Autosoft-Systeme können keine Aktionssofts verarbeiten.

Der Autosoft-Interpreter wird mit einer Anzahl von Ports gleich der Pilotstufe der Drohne geliefert. Autosofts und Wissenssofts müssen entweder direkt in einen dieser Ports eingeführt werden oder über das Fernsteuernetzwerk übertragen und in den Speicher des Interpreters geladen werden. Die Rechenleistung und der Speicher des Systems entspricht der doppelten Pilotstufe. Wenn die Drohne mehrere Autosofts und/oder Wissenssofts gleichzeitig verwendet, darf die Gesamtstufe dieser Programm nicht höher sein als dieser Wert.

Eine Drohne kann nur Autosofts oder Wissenssofts benutzen, deren Stufe gleich oder kleiner als ihre Pilotstufe ist. Autosofts können nicht mit den Optionen ausgestattet werden, die für Talentsofts zur Verfügung stehen. Autosofts schränken nicht die Verwendung des IVIS-Pools oder des Lernpools eines Roboters ein.

Designspezifikationen

- Designkosten:** Pilotstufe x 50 Punkte
- Frachtpunkte:** 1 FP

Modifikationsspezifikationen

- Kosten:** Pilotstufe x 1.000¥
- Verfügbarkeit (SI):** 8/14 Tage (2)
- Werkzeug:** Elektronikliste
- Grundzeitraum/Fertigkeit:** 72 Stunden / Elektronik (B/R)(4)
- Frachtpunkte:** 1 FP
- Lastsenkung:** 2 kg

BattleTac™-FDDM-Receiver

FDDM (Fire-Direction Data Manager) ist der zweite Ableger des BattleTac-Informationssystems. Der FDDM-Receiver ermöglicht es einem Fahrzeug, Zieldaten über ein Fernsteuernetzwerk mit anderen Drohnen auszutauschen. Dadurch wird es zu indirektem Feuer auf Ziele außerhalb der Sichtlinie befähigt.

Weitere Informationen finden Sie unter *Indirektes Feuer*, S. 129, *Arsenal 2060*.

Designspezifikationen

- Designkosten:** 350 Punkte

Modifikationsspezifikationen

- Kosten:** 35.000¥
- Verfügbarkeit (SI):** 10/21 Tage (3)
- Werkzeug:** Mikrotronik-Laden
- Grundzeitraum/Fertigkeit:** (64 x Pilotstufe) Stunden / Computer (B/R)(4)

BattleTac™-IVIS-Receiver

IVIS ist ein weiterer Ableger des BattleTac-Informationssystems. BattleTac-IVIS verbessert den Datenaustausch zwischen einem Fernsteuerdeck und den Drohnen des Fernsteuernetzwerkes. Dadurch können Drohnen Befehle präziser ausführen und eine ausgeklügelte Taktik verwenden, um ihre Aufgabe zu erfüllen.

Der IVIS-Receiver ermöglicht es einem ferngesteuerten Fahrzeug oder einer Drohne, sich in das IVIS-System zu integrieren. BattleTac-IVIS bietet Zusatzwürfel für Verständnisproben oder erzeugt für Fahrzeuge und Drohne einen IVIS-Pool. Ausschließlich ferngesteuerte Fahrzeuge oder Drohnen, deren Pilot für die Zusammenarbeit mit BattleTac-IVIS modifiziert wurde, gelangen in den Genuss der Vorteile dieses Systems.

Weitere Informationen finden Sie unter *BattleTac-IVIS*, S. 43.

Designspezifikationen

- Designkosten:** 250 Punkte

Modifikationsspezifikationen

- Kosten:** 25.000¥
- Verfügbarkeit (SI):** 8/14 Tage (3)
- Werkzeug:** Mikrotronik-Laden
- Grundzeitraum/Fertigkeit:** (64 x Pilotstufe) Stunden / Computer (B/R)(4)

Electronic Countermeasures (ECM)

Ein ECM-System besteht aus aktiven Geräten, wie z.B. Störsender, Infrarot-Störern und Wellenunterbrechern (zur Störung feindlicher Sensoren und Kommunikation). Nähere Informationen über Electronic Countermeasures finden Sie unter *ECM*, S. 138, *SR3.01D*.

ECM-Systeme sind zwar normalerweise nur für Sicherheitsagaturen und das Militär erhältlich, werden aber in den kleineren Ausführungen auch auf dem freien Markt angeboten. Sie werden vor allem von Prominenten und VIPs eingesetzt, die sich vor den neugierigen Blicken Dritter schützen wollen, die Drohnen und Sensoren einsetzen, um ihre Opfer zu beobachten.

Die meisten Design- und Modifikationsspezifikationen sind in der Tabelle *ECM-Systeme* (S. 143) aufgelistet.

Designspezifikationen

siehe Tabelle *ECM-Systeme*

Modifikationsspezifikationen

siehe Tabelle *ECM-Systeme*

- Werkzeug:** Fahrzeugwerkstatt
- Grundzeitraum/Fertigkeit:** 16 Stunden pro Stufenpunkt / [Fahrzeug] (B/R)(4)



ECM-SYSTEME

ECM-Stufe	Frachtpunkte*	Designpunkte	Modifikationskosten	Gewicht**	Verfügbarkeit	SI
1	0/1	100	10.000¥	5	5/7 Tage	2,5
2	1/2	200	20.000¥	10	6/10 Tage	3
3	2/3	300	30.000¥	15	7/14 Tage	3,5
4	2/3	500	50.000¥	20	8/21 Tage	4
5	3/6	750	75.000¥	25	10/30 Tage	-
6	4/8	1.000	100.000¥	50	12/45 Tage	-
7	6/9	2.000	200.000¥	75	14/60 Tage	-
8	10/12	3.000	300.000¥	100	16/3 Monate	-
9	12/16	5.000	500.000¥	150	18/6 Monate	-
10	16/20	10.000	1000.000¥	250	20/1 Jahr	-

* Die erste Zahl gibt die Frachtpunkte an, die beim Fahrzeugdesign verbraucht werden. Der zweite Wert gibt die Frachtpunkte an, die bei einer Fahrzeugmodifikation verbraucht werden.

** in kg

ECCM-SYSTEME

ECCM-Stufe	Frachtpunkte*	Designpunkte	Modifikationskosten	Gewicht**	Verfügbarkeit	SI
1	0/1	100	10.000¥	3	4/7 Tage	2
2	1/2	200	20.000¥	5	4/10 Tage	2,5
3	2/3	300	30.000¥	8	5/14 Tage	3
4	2/3	400	40.000¥	12	6/21 Tage	3,5
5	3/6	500	50.000¥	18	8/30 Tage	-
6	4/8	750	75.000¥	25	10/45 Tage	-
7	6/9	1.000	100.000¥	50	12/60 Tage	-
8	10/12	2.500	250.000¥	75	14/3 Monate	-
9	12/16	3.000	300.000¥	100	16/6 Monate	-
10	16/20	5.000	500.000¥	150	18/1 Jahr	-

* Die erste Zahl gibt die Frachtpunkte an, die beim Fahrzeugdesign verbraucht werden. Der zweite Wert gibt die Frachtpunkte an, die bei einer Fahrzeugmodifikation verbraucht werden.

** in kg

ED-SYSTEME

ED-Stufe	Frachtpunkte*	Designpunkte	Modifikationskosten	Gewicht**	Verfügbarkeit	SI
1	1/2	150	15.000¥	10	8/30 Tage	3
2	2/3	300	30.000¥	20	8/45 Tage	3,5
3	4/5	500	50.000¥	30	8/60 Tage	4
4	5/6	750	75.000¥	45	10/3 Monate	4,5
5	6/7	1.000	100.000¥	50	12/6 Monate	5
6	8/9	2.500	250.000¥	75	16/1 Jahr	-

* Die erste Zahl gibt die Frachtpunkte an, die beim Fahrzeugdesign verbraucht werden. Der zweite Wert gibt die Frachtpunkte an, die bei einer Fahrzeugmodifikation verbraucht werden.



ECD-SYSTEME

ECD-Stufe	Frachtpunkte*	Designpunkte	Modifikationskosten	Gewicht**	Verfügbarkeit	SI
1	1/2	100	10.000¥	25	8/30 Tage	3
2	2/3	300	30.000¥	30	8/45 Tage	3,5
3	3/4	500	50.000¥	35	8/60 Tage	4
4	4/5	750	75.000¥	45	10/3 Monate	4,5
5	6	1.500	150.000¥	60	12/6 Monate	5
6	8	3.000	300.000¥	75	16/1 Jahr	-

* Die erste Zahl gibt die Frachtpunkte an, die beim Fahrzeugdesign verbraucht werden. Der zweite Wert gibt die Frachtpunkte an, die bei einer Fahrzeugmodifikation verbraucht werden.

** in kg

Electronic Counter-Countermeasures (ECCM)

Ein ECCM-System besteht aus Signalverstärkern und elektronischen Filtern und bekämpft die Effekte von ECM-Systemen. Weitere Informationen über den Einsatz von ECCM finden Sie unter *ECM*, S. 138, *SR3.01D*.

ECCM-Systeme sind leichter zu beschaffen als ECM-Systeme, da ECCM dabei hilft, die durch steigende Verseuchung des Funkraums verursachten Interferenzen in großen Metroplexen zu bekämpfen. Hochstufige ECCM-Systeme stehen allerdings nur lizenzierten Sicherheitsagenturen und militärischen Organisationen zur Verfügung.

Die meisten Design- und Modifikationsspezifikationen finden Sie in der Tabelle *ECCM-Systeme* (S. 143).

Designspezifikationen

siehe Tabelle *ECCM-Systeme*

Modifikationsspezifikationen

siehe Tabelle *ECCM-Systeme*

Werkzeug: Fahrzeugwerkstatt

Grundzeitraum/Fertigkeit: 16 Stunden pro Stufenpunkt / [Fahrzeug] (B/R)(4)

Electronic Deception (ED)

ED-Systeme füttern Sensoren mit falschen Informationen über die Entfernung, Position und Reiserichtung des Zieles. Electronic Deception ist subtiler und unauffälliger als ECM. Ein Sensorsystem weiß nicht, dass es getäuscht wird, bis der Pilot oder Fahrer das Ziel mit eigenen Augen oder über eine Videoverbindung sieht. Weitere Informationen über den Einsatz von ED finden Sie unter *Electronic Deception*, S. 132.

ED-Systeme stehen fast ausschließlich lizenzierten Sicherheitsagenturen und militärischen Organisationen zur Verfügung und sind auf der Straße fast nicht erhältlich.

Die meisten Design- und Modifikationsspezifikationen finden Sie in der Tabelle *ED-Systeme* (S. 143).

Designspezifikationen

siehe Tabelle *ED-Systeme*

Modifikationsspezifikationen

siehe Tabelle *ED-Systeme*

Werkzeug: Fahrzeugwerkstatt

Grundzeitraum/Fertigkeit: 16 Stunden pro Stufenpunkt / [Fahrzeug] (B/R)(4)

Electronic Counter-Deception (ECD)

Electronic Counter-Deception (ECD) verwendet Reality-Check-Routinen, z.B. bestimmte Navigationsroutinen und Energiesensoren, um die Effekte von ED-Systemen zu bekämpfen.

ECD-Systeme stehen ausschließlich lizenzierten Sicherheitsagenturen und militärischen Organisationen zur Verfügung und sind auf der Straße fast nicht erhältlich.

Die meisten Design- und Modifikationsspezifikationen finden Sie in der Tabelle *ECD-Systeme*.

Designspezifikationen

siehe Tabelle *ECD-Systeme*

Modifikationsspezifikationen

siehe Tabelle *ECD-Systeme*

Werkzeug: Fahrzeugwerkstatt

Grundzeitraum/Fertigkeit: 16 Stunden pro Stufenpunkt / [Fahrzeug] (B/R)(4)

Elektronikports

Elektronikports werden benötigt um elektronische Systeme anzuschließen, die nicht für Fahrzeugoperationen verwendet werden, z.B. Funkgeräte, Videokameras, Überwachungsgeräte und Fernsteuererdeckts. Ein Elektronikport versorgt solche Geräte mit elektrischer Energie durch den Antrieb. Wenn möglich, kann ein Gerät, das an einen solchen Port angeschlossen ist, seine Energiestufe um die halbe Rumpfstufe des Fahrzeuges erhöhen (es wird aufgerundet).

Alle Elektronikports sind automatisch mit dem Bordcomputer verbunden. Der Computer dient auch als Router und ermöglicht den Datenaustausch zwischen den angeschlossenen Systemen (Auto-Nav, Sensoren, Pilot und so weiter).

Ein Elektronikport selbst nimmt zwar weder Frachtraum noch Last in Anspruch, doch die angeschlossenen Geräte können durchaus Frachtpunkte oder Last verbrauchen (siehe Tabelle *Frachtpunkte für elektronische Ausrüstung*, S. 145).

Beachten Sie, dass die folgenden Design- und Modifikationsspezifikationen nur die Kosten eines Elektronikports angeben. Elektronische Geräte und Komponenten müssen zusätzlich mit Nuyen bezahlt werden.

Designspezifikationen

Designkosten: 10 Punkte



FRACHTPUNKTE FÜR ELEKTRONISCHE AUSRÜSTUNG

Gerät	Frachtpunkte
Video-/Trideodisplay	0,15 je 20 Zentimeter Bildschirmdiagonale
SimSinn-Player	0,1
Mobiltelefon	0,05
PC (ohne Monitor)	0,5
Drucker	0,25
Funk	0,3 x Energiestufe
Audio-/Video-/Trideo-Recorder	0,25
Cyberdeck	0,15
Fernsteuerdeck	0,25
BattleTac-Mastereinheit	0,6
Taktische Kommunikationsausrüstung	
Mastereinheit	2
Persönliche Kommeinheit	0,3 x Energiestufe
Mikrowellen/Laserverbindung	1
Satellitenschüssel	
Standard (tragbar)	2
Groß (tragbar)	6
Montiert	20

Modifikationsspezifikationen

Kosten: 1000¥

Verfügbarkeit (SI): 36Tage (1)

Werkzeug: Fahrzeugladen

Grundzeitraum/Fertigkeit: 8 Stunden / Elektronik (B/R)(3)

Energieverstärker

Energieverstärker erhöhen die Energiestufe von Sensoren, ECM, ECCM, eingebauten Fernsteuerdecks und anderen elektronischen Übertragungsgeräten. Eine erhöhte Energiestufe steigert die effektive Reichweite eines Fernsteuerdecks sowie seine Widerstandsfähigkeit gegen Elektronische Kriegsführung. Weitere Informationen finden Sie unter *Elektronische Kriegsführung*, S. 35.

Designspezifikationen

Designkosten: 5 Punkte pro Stufe

Frachtpunkte: 0,25 FP pro Stufe (es wird abgerundet)

Lastsenkung: 1 kg pro Stufe

Modifikationsspezifikationen

Kosten: Stufe x 250¥

Verfügbarkeit (SI): Stufe / (Stufe x 12) Stunden (1,5)

Werkzeug: Fahrzeugladen

Grundzeitraum/Fertigkeit: 8 Stunden / Elektronik (B/R)(4)

Frachtpunkte: 0,5 FP pro Stufe (es wird abgerundet)

Lastsenkung: 1 kg pro Stufe

Fernsteuerungs-Verschlüsselungsmodul

Dieses Gerät funktioniert genau wie das Verschlüsselungsmodul für Fernsteuerdecks (siehe S. 98) und ermöglicht es ferngelenkten Drohnen, von einem Rigger verschlüsselte Signale zu empfangen und eigene Datenübertragungen zu verschlüsseln, um sich gegen Elektronische Kriegsführung zu schützen. Wenn ein Fahrzeug oder eine Drohne mit einem Fernsteuernetzwerk verbunden ist, das seine Si-

gnale mit einem Verschlüsselungsmodul kodiert, benötigt das Fahrzeug bzw. die Drohne dieses Modul, um mit dem Netzwerk kommunizieren zu können.

Die effektive Verschlüsselungsstufe, mit der ein Fernsteuernetzwerk arbeitet, entspricht stets der niedrigsten Verschlüsselungsmodulstufe des Netzwerkes.

Designspezifikationen

Designkosten: Stufe x 50 Punkte

Modifikationsspezifikationen

Kosten: Stufe x 5.000¥

Verfügbarkeit (SI): Stufe/Stufe Tage (3)

Werkzeug: Elektronikliste

Grundzeitraum/Fertigkeit: 1 Stunde / Elektronik (B/R)(4)

GSS-Integration (nur Schiffe)

Das Integrationsmodul für ein Geschlossenes SimSinn-System (GSS) gestattet es einem Rigger, ein Schiff auf dieselbe Weise zu überwachen wie das Sicherheitssystem eines Gebäudes (siehe *Geschlossene SimSinn-Systeme*, S. 45). Wenn ein Schiff mit GSS ausgestattet ist, kann ein Rigger den Systemstatus des Schiffes und alle Aktivitäten auf dem Schiff überwachen.

Beachten Sie, dass die Integration eines GSS nicht identisch mit einer Riggeradaption gleichkommt. GSS beschränkt sich auf die internen Vorgänge des Schiffes und ermöglicht nicht die Steuerung des Schiffes. Wenn ein Schiff allerdings sowohl für eine Riggerkontrolle als auch für GSS ausgelegt ist, kann der Rigger direkt von der Steuerung des Schiffes zur Überwachung des internen Status via GSS „springen“.

GSS ist besonders nützlich bei der Schadenskontrolle, da der Rigger eine Gruppe von Wartungsdrohnen in die beschädigten Bereiche entsenden kann. Jede Wartungsdrohne zählt bei der Reparatur als ein Besatzungsmitglied. Verwenden Sie die Schiffe (B/R)-Fertigkeit des kontrollierenden Riggers, um die Erfolgsprobe für die Schadenskontrolle zu würfeln.

Wenn ein Rigger interne Drohnen über das GSS eines Schiffes steuert, kann er maximal eine Anzahl von Drohnen in Höhe seines Intelligenzattributes lenken.

Designspezifikationen

Designkosten: Technologiestufe x 5.000 Punkte

Modifikationsspezifikationen

Kosten: Technologiestufe x 400.000¥

Verfügbarkeit (SI): 6/21 Tage (4)

Werkzeug: Schiffswerkstatt

Grundzeitraum/Fertigkeit: 120 Stunden / Computer (B/R)(6)

Maximale Stufe/Steigerung: 10

Kabelsonar

Ein Kabelsonar besteht aus einem langen Kabel, an dem mehrere hoch empfindliche Mikrophone befestigt sind. Mit Hilfe eines Kabelsonars kann ein Schiff den „toten Winkel“ am Heck überwinden, der vom Lärm des Propellers verursacht wird.

Darüber hinaus bietet ein Kabelsonar einen Vorteil bei der Ortung passiver Sonarkontakte in mittleren und großen Entfernungen. Wenn ein Schiff ein passives Sonarsystem einsetzt, erhält es einen Zusatzwürfel für die Sonarprobe bei der Ortung von Objekten in mehr als 15 Kilometern Entfernung.

Kabelsonar kann durch Kampfmanöver beschädigt werden. Um zu bestimmen, ob ein Kabel durch ein plötzliches Manöver reißt,

SENSORSYSTEME

Sensorstufe	Frachtpunkte*	Designpunkte	Modifikationskosten	Gewicht**	Verfügbarkeit	SI
1	0/1	50	5.000¥	12	4/7 Tage	2
2	1/2	75	7.500¥	20	4/10 Tage	2,5
3	2/3	100	10.000¥	25	5/14 Tage	3
4	2/3	125	12.500¥	35	6/21 Tage	3,5
5	3/6	150	15.000¥	50	8/30 Tage	-
6	4/8	200	20.000¥	75	10/45 Tage	-
7	6/9	300	30.000¥	110	12/60 Tage	-
8	10/12	500	50.000¥	150	14/3 Monate	-
9	12/16	1.000	100.000¥	200	16/6 Monate	-
10	16/20	5.000	500.000¥	250	18/1 Jahr	-

* Die erste Zahl gibt die Frachtpunkte an, die beim Fahrzeugdesign verbraucht werden. Der zweite Wert gibt die Frachtpunkte an, die bei einer Fahrzeugmodifikation verbraucht werden.

** in kg

werfen Sie nach dem Manöver mit ZW6 (der Spielleiter entscheidet). Wenn beide Würfel eine Eins zeigen, reißt das Kabel.

Designspezifikationen

Designkosten: Sonarstufe x 1.000 Punkte

Maximale Stufe/Steigerung: 6

Frachtpunkte: 125 FP

Lastsenkung: 1.500 kg

Modifikationsspezifikationen

Kosten: Sonarstufe x 100.000¥

Verfügbarkeit (SI): 10/45 Tage (4,5)

Werkzeug: Schiffswerkstatt

Grundzeitraum/Fertigkeit: 16 Stunden / Schiff oder U-Boot (B/R)(4)

Frachtpunkte: 175 FP

Lastsenkung: 1.500 kg

Magnetischer Anomaliedetektor

Magnetische Anomaliedetektoren (MADs) werden eingesetzt, um Unterseeboote zu orten, indem man die Effekte dieser großen Boote auf das natürliche Magnetfeld der Erde aufspürt. Trotz der Fortschritte im Bereich der Metallurgie bestehen Unterseeboote noch immer zu einem großen Teil aus Stahl, da dieser relativ preiswert ist (verglichen mit alternativen Materialien). Abgesehen von Sonar sind MADs die einzige Methode, mit der U-Boote auf Tauchfahrt aufgespürt werden können. Ausschließlich Luftfahrzeuge können mit MADs ausgestattet werden (Schiffe bestehen selbst zu einem großen Teil aus Eisen und Stahl und können MADs daher nicht einsetzen.)

Ein MAD verbessert das Sensorsystem eines Luftfahrzeugs. Um ein tauchendes U-Boot zu orten, würfeln Sie eine Sensorprobe (S. 135, SR3.01D). Für die Probe steht eine Anzahl Würfel gleich der Sensorstufe des Fahrzeugs zur Verfügung. Der Mindestwurf wird durch die normale Signaturstufe des U-Bootees angegeben, nicht durch die Sonarsignatur.

Designspezifikationen

Designkosten: Sensorstufe x 250 Punkte

Frachtpunkte: 12 FP

Lastsenkung: 50 kg

Modifikationsspezifikationen

Kosten: Sensorstufe x 20.000¥

Verfügbarkeit (SI): 8/21 Tage (4,5)

Werkzeug: Fahrzeugwerkstatt,

Grundzeitraum/Fertigkeit: 16 Stunden / Elektronik (B/R)(8)

Frachtpunkte: 16 FP

Lastsenkung: 50 kg

Relaiseinheit

Eine Relaiseinheit (auch Relais genannt) ist ein Modul, das Daten senden und empfangen kann, das die Signale eines Fernsteuerdecks abfängt und auf einer anderen Frequenz an andere Drohnen sendet. Wenn es richtig eingesetzt wird, bietet das Relais zwei Vorteile: Es erhöht die effektive Reichweite eines Fernsteuerdecks und bietet zusätzlichen Schutz vor elektronischer Kriegsführung.

Ein Relais verfügt über eine eigene Energiestufe. Jede Drohne, die sich innerhalb der Reichweite des Relais befindet, kann Befehle vom Fernsteuerdeck empfangen, selbst wenn sie sich außerhalb der Reichweite des Decks aufhält. Außerdem stellt ein Relais Ergänzungswürfel für MIJI-Proben des Fernsteuerdecks zur Verfügung. Das gilt jedoch nur bei Drohnen, die sich innerhalb der Reichweite des Fernsteuerdecks und des Relais befinden.

Ein Relais kann Ziel elektronischer Kriegsführung werden, doch die MIJI-Effekte gelten nur gegen Drohnen, die sich in der Reichweite des Relais befinden. Drohnen, die sich in Reichweite des Fernsteuerdecks aufhalten, werden nicht in Mitleidenschaft gezogen.

Ein Relais hat eine Basisenergiestufe von 0, die allerdings durch einen Energieverstärker erhöht werden kann.

Designspezifikationen

Designkosten: 250 Punkte

Frachtpunkte: 1 FP

Lastsenkung: 5 kg

Modifikationsspezifikationen

Kosten: 25.000¥

Verfügbarkeit (SI): 8/14 Tage (3)

Werkzeug: Mikrotronik-Laden

Grundzeitraum/Fertigkeit: 64 Stunden / Elektronik (B/R)(4)

Frachtpunkte: 1,5 FP

Lastsenkung: 5 kg

SONARSYSTEME

Sonarstufe	Frachtpunkte*	Designpunkte	Modifikationskosten	Gewicht**	Verfügbarkeit	SI
1	4/6	50	5.000¥	120	4/7 Tage	2
2	6/8	500	25.500¥	250	4/10 Tage	2,5
3	10/14	2.500	125.000¥	350	5/14 Tage	3
4	16/25	5.000	625.500¥	500	6/21 Tage	3,5
5	50/75	10.000	2.000.000¥	750	8/30 Tage	–
6	75/100	25.000	5.000.000¥	1.000	10/45 Tage	–
7	100/150	50.000	15.000.000¥	1.250	12/60 Tage	–
8	200/300	75.000	20.000.000¥	1.500	14/3 Monate	–
9	300/500	125.000	30.000.000¥	2.000	16/6 Monate	–
10	500/750	250.000	50.000.000¥	2.500	18/1 Jahr	–

* Die erste Zahl gibt die Frachtpunkte an, die beim Fahrzeugdesign verbraucht werden. Der zweite Wert gibt die Frachtpunkte an, die bei einer Fahrzeugmodifikation verbraucht werden.

** in kg

Sensoren

Sensorsysteme bestehen aus normalen und verbesserten Audio-/Video-Sensoren, Thermal-, Radar- und Ultraschallsensoren sowie einer Ortungs-, Identifikations- und Zielverfolgungssoftware. Nähere Informationen über den Einsatz von Sensoren finden Sie unter *Sensorgestützter Einsatz von Waffen* (S. 152, SR3.01D) und *Sensoren* (S. 135, SR3.01D).

Beachten Sie, dass einige hochstufige Sensoren als klassifizierte Sicherheits- und Militärsysteme gelten und nicht auf der Straße erhältlich sind (außer über Schieber mit extrem guten Beziehungen).

Die meisten Design- und Modifikationsspezifikationen finden Sie in der Tabelle *Sensorsysteme* (S. 146).

Designspezifikationen

siehe Tabelle *Sensorsysteme*

Modifikationsspezifikationen

siehe Tabelle *Sensorsysteme*

Werkzeug: Fahrzeugwerkstatt

Grundzeitraum/Fertigkeit: 16 Stunden pro Stufenpunkt / Elektronik (B/R)(4)

Sonarsysteme

Sonarsysteme stellen fast die einzige Methode dar, um Unterseeboote zu orten, die auf Tauchfahrt sind. Auch Oberflächenschiffe können mit Sonar ausgestattet werden, um Gefahren unter Wasser zu orten, und zwar natürliche (Riffe und Sandbänke) und vom Menschen geschaffene (Minen und U-Boote).

Die meisten Design- und Modifikationsspezifikationen finden Sie in der Tabelle *Sonarsysteme*.

Designspezifikationen

siehe Tabelle *Sonarsysteme*

Modifikationsspezifikationen

siehe Tabelle *Sonarsysteme*

Werkzeug: Fahrzeugwerkstatt

Grundzeitraum/Fertigkeit: 40 Stunden pro Stufenpunkt / Elektronik (B/R)(6)

Tauchsonar

Tauchsonar ist eine technische Modifikation, die von Helikoptern und anderen Luftfahrzeugen genutzt werden kann, die an Ort und Stelle schweben können. Tauchsonar besteht aus einem Sonarrelais mit aktiven und passiven Komponenten, das an einem langen Kabel unterhalb des Luftfahrzeuges hängt.

Während das Luftfahrzeug über dem Wasser fliegt oder schwebt, senkt es das Kabel regelmäßig ab und „taucht“ das Sonarrelais ins Wasser. Das Sonar sucht nach Unterwasserkontakten (z.B. nach Unterseebooten) und sendet die Daten über das Kabel an das Luftfahrzeug.

Um ein Tauchsonar einzusetzen, darf der Helikopter nicht höher als dreißig Meter und nicht schneller als 7 Meter pro Kampfrunde fliegen. Wenn der Helikopter höher als 30 Meter fliegt, taucht das Sonar nicht tief genug unter Wasser. Wenn der Helikopter zu schnell fliegt, behindert das Geräusch des vorbeiströmenden Wassers die Ortung.

Diese Beschränkung kann umgegangen werden, wenn der Pilot kurze Sprints fliegt, schnell abbremst, um dann eine Minute lang über dem Wasser zu schweben und das Sonar kurz unter Wasser zu tauchen.

Designspezifikationen

Designkosten: Sonarstufe x 250 Punkte

Maximale Stufe/Steigerung: 6

Frachtpunkte: 12 FP

Lastsenkung: 50 kg

Modifikationsspezifikationen

Kosten: Sonarstufe x 15.000¥

Verfügbarkeit (SI): 8/21 Tage (4,5)

Werkzeug: Fahrzeugwerkstatt

Grundzeitraum/Fertigkeit: 16 Stunden / [Fahrzeug] (B/R)(4)

Maximale Stufe/Steigerung: 6

Frachtpunkte: 16 FP

Lastsenkung: 50 kg

Transhorizontale Sensoren

Normale Oberflächenabstastsysteme von Schiffen sind aufgrund der Krümmung der Erde auf eine Reichweite von 35 Kilometern begrenzt. Mit Hilfe transhorizontaler Sensoren kann diese Einschränkung allerdings überwunden werden. Diese Sensoren nutzen optische Brechungs- und Spiegelungseffekte, um die Reichweite der Oberflächenabstastsysteme zu erhöhen.

Ein Schiff mit transhorizontalen Sensoren ignoriert die 35-Kilometer-Begrenzung für die Ortung von Oberflächenkontakten mit Bordsensoren. Da die Bildqualität und Zuverlässigkeit der Sensoren auf Grund der Wellenkrümmung beeinträchtigt wird, erleidet das Schiff allerdings einen Modifikator von +3 auf Wahrnehmungsproben zur Ortung von Oberflächenzielen jenseits der 35-Kilometer-Grenze.

Designspezifikationen

Designkosten: Sensorstufe x 1.000 Punkte

Frachtpunkte: 216 FP

Lastsenkung: 2.500 kg

Modifikationsspezifikationen

Kosten: Sensorstufe x 100.000¥

Verfügbarkeit (SI): 10/60 Tage (5)

Werkzeug: Schiffswerkstatt

Grundzeitraum/Fertigkeit: 40 Stunden / Elektronik (B/R)(6)

Frachtpunkte: 216

Lastsenkung: 2.500 kg

ZUBEHÖR

Was wäre ein Riggerfahrzeug ohne einige ausgewählte Zubehörteile? Die folgenden Beschreibungen bieten ein breites Spektrum an Geräten und Zubehörteilen, mit denen ein Rigger sein Fahrzeug an seine speziellen Bedürfnisse anpassen kann.

Amphibische Operationspakete

Amphibische Operationspakete dienen dazu, ein Bodenfahrzeug für amphibische Operationen auszustatten. Wenn das Fahrzeug eine wasserdichte Versiegelung und ein Lebenserhaltungssystem hat, kann es für Unterwasseroperationen eingesetzt werden. Amphibische Operationspakete gibt es in drei Stufen.

Um eine Unterwasseroperation auszuführen, muss das Fahrzeug einen versiegelten Antrieb haben (siehe *ErviroSeal™*, S. 131). Fahrzeuge, deren Antrieb nicht versiegelt wurde, können nur für Operationen an der Wasseroberfläche eingesetzt werden.

Die Geschwindigkeiten, die bei den Paketen genannt sind, gelten nur, wenn sich das Fahrzeug überhalb der Wasseroberfläche befindet. Wenn das Fahrzeug taucht, kann es sich mit seiner Geländegeschwindigkeit fortbewegen.

Stufe-1-Paket: Dieses Paket verwendet die Fahrzeugreifen als Antriebsquelle und versetzt es in die Lage, sich mit einer Geschwindigkeit von 15 Meter/Runde zu bewegen. Wenn das Fahrzeug auf diese Weise eingesetzt wird, erleidet es einen Handlingmodifikator von +2.

Stufe-2-Paket: Dieses Paket beinhaltet einen Propeller und ermöglicht dem Fahrzeug, sich mit einer Geschwindigkeit von 30 fortzubewegen, und zwar ohne Handlingmodifikator.

Stufe-3-Paket: Das Stufe-3-Paket besteht aus einer Wasserdüse, die an den Antrieb des Fahrzeugs angeschlossen wird. Dadurch bekommt es eine Geschwindigkeit von 45 und erleidet keinen Handlingmodifikator.

Designspezifikationen

Designkosten: 25 (Stufe 1), 80 (Stufe 2), 200 (Stufe 3)

Maximale Stufe/Steigerung: 3

Frachtpunkte: 0 FP (Stufe 1 und 2), 2 FP (Stufe 3)

Modifikationsspezifikationen

Kosten: 2.500¥ (Stufe 1), 7.500¥ (Stufe 2), 15.000¥ (Stufe 3)

Verfügbarkeit (SI):

Stufe 1: 3/6 Tage (1)

Stufe 2: 5/10 Tage (1,25)

Stufe 3: 6/12 Tage (1,5)

Werkzeug: Fahrzeugwerkstatt

Grundzeitraum/Fertigkeit:

Stufe 1: 32 Stunden / [Fahrzeug] (B/R)(4)

Stufe 2: 40 Stunden / [Fahrzeug] (B/R)(5)

Stufe 3: 80 Stunden / [Fahrzeug] (B/R)(6)

Maximale Stufe/Steigerung: 3

Frachtpunkte: 0 FP (Stufe 1), 2 FP (Stufe 2), 4 FP (Stufe 3)

Beiwagen

Beiwagen für Motorräder gibt es in drei unterschiedlichen Größen: Klein, mittel und groß. In der Tabelle *Beiwagen* sind die Kosten für die Montage von Beiwagen aufgeführt.

Der Stauraum eines Beiwagens beinhaltet nicht die Sitze, die aus der Frachtstufe herausgerechnet werden müssen. Ein kleiner Beiwagen kann beispielsweise einen Schalensitz aufnehmen, der allerdings den gesamten Stauraum in Anspruch nimmt. Die Laststufe des Motorrads ändert sich nicht durch den Beiwagen. Der Fahrer sollte also darauf achten, dass er den Beiwagen nicht übermäßig mit Gewicht belastet.

Ein Beiwagen senkt die Motorradgeschwindigkeit um 15, erhöht die Handlingstufe um den entsprechenden Modifikator und senkt die Wirtschaftlichkeit um zehn Prozent (multiplizieren Sie die alte Wirtschaftlichkeit mit 0,9). Ein Beiwagen hat dasselbe Rumpfattribut wie das Motorrad, an das er montiert wird. Der Beiwagen kann nach den normalen Fahrzeugmodifikationsregeln gepanzert werden (S. 132).

Die Montage oder Demontage eines Beiwagens dauert 15 Minuten.

Cabrioverdeck

Diese Fahrzeugmodifikation ist bei Fahrzeugen möglich, die normalerweise ein festes Verdeck haben. Sie ist nicht möglich bei Fahrzeugen mit Flügeltüren oder Haubenzugang. Beim Umbau wird das Hardtop-Verdeck durch ein Cabrioverdeck ersetzt, dass auf Befehl auf- und zugeklappt wird. Wenn das Fahrzeug nicht mit einem Überrollbügel verstärkt wird, verdoppelt sich der Mindestwurf für alle Schadenswiderstandstests der Insassen bei einem Unfall. Fahrzeuge mit offenem Verdeck sind Angriffen von der Seite, von oben oder hinten schutzlos ausgeliefert.

BEIWAGEN

Größe	Frachtpunkte	Handlingmodifikator	Designkosten	Modifikationskosten
Klein	6 FP	+1	10 Punkte	1.000¥
Mittel	8 FP	+1	20 Punkte	2.000¥
Groß	12 FP	+2	35 Punkte	3.500¥



Designspezifikationen

Designkosten: 0 Punkte

Modifikationsspezifikationen

Kosten: [Fahrzeugpreis x 0,1] + 2.500\$

Verfügbarkeit (SI): 4/72 Stunden (1)

Werkzeug: Fahrzeugwerkstatt

Grundzeitraum/Fertigkeit: 24 Stunden / [Fahrzeug] (B/R)(4)

Diebstahlsicherung

Alle Fahrzeuge sind mit Magschlössern ausgestattet, mit denen die Zugänge und das Steuersystem verriegelt werden. Standardmagschlösser haben eine Stufe von 2 und sind mit einem Keypad, Kartenleser oder Fingerabdruckscanner ausgestattet (nach Wahl des Käufers). Diese Magschlösser können geknackt werden (siehe S. 235, *SR3.01D*), um sich Zugang zum Fahrzeuginneren zu verschaffen und das Fahrzeug zu starten. Das System kann auf unterschiedliche Weise auf einen ausgelösten Alarm reagieren. Es kann ein lautes Geräusch von sich geben, über das Bordtelefon automatisch eine bestimmte Nummer anrufen (meist den Eigentümer, die Polizei oder eine Sicherheitsagentur) oder einen Rigger benachrichtigen.

Bessere Varianten der Diebstahlsicherung haben qualitativ hochwertigere Magschlösser und zusätzliche Sicherheitsfunktionen.

Verbesserte Sicherheit: Mit dieser Modifikation können Diebstahlsicherungen bis hin zu Stufe 10 aufgerüstet werden. Die verbesserte Stufe gilt als Stufe für Magschlösser und alle anderen Sicherheitskomponenten.

Elektroschock: Das Fahrzeugchassis wird elektrisch aufgeladen und der Dieb bekommt einen Schlag. Der Stromstoß verursacht denselben Schaden wie ein *Defiance Super Shock* (10S Betäubung).

Explosion: Charaktere, die einen wirklichen Hass auf Diebe haben, können die Diebstahlsicherung so konfigurieren, dass sie das Fahrzeug mit Plastiksprennstoff (C4 oder C12) in die Luft jagt. Ein Fahrzeug muss mit genügend Plastiksprennstoff präpariert werden, damit das Powerniveau der Explosion dem Quadrat der Rumpfstufe entspricht (nähere Informationen über das Powerniveau von Plastiksprennstoff finden Sie auf S. 283, *SR3.01D*). Die Explosion zer-

stört das Fahrzeug und fügt dem Dieb Schaden zu (leider auch den Passagieren, der Fracht und zufällig anwesenden Passanten).

Um den Schaden für Passagiere, Fracht und Passanten in unmittelbarer Umgebung des Fahrzeugs zu ermitteln, reduzieren Sie das Powerniveau um die Rumpf- oder Panzerungsstufe des Fahrzeugs (es gilt der höhere Wert). Um einen größeren Effekt zu erzielen, kann der Charakter, der den Sprengstoff präpariert, eine Sprengstoff-4-Probe ablegen. Gelingt die Probe, wird die Schutzwirkung des Rumpfes bzw. der Panzerung halbiert. Das Powerniveau sinkt auf jeden Fall um 1 für jeden Meter Entfernung von dem Fahrzeug.

Wenn das Fahrzeug mit weniger Sprengstoff präpariert wurde, als zu seiner Zerstörung notwendig ist, wird es durch die Explosion nur beschädigt. Wurde mehr als die Hälfte des erforderlichen Sprengstoffes verwendet, erleidet das Fahrzeug einen schweren Schaden. Wurde weniger als die Hälfte des erforderlichen Sprengstoffes verwendet, fügt die Explosion dem Fahrzeug Mittleren Schaden zu. Unabhängig von der Menge des verwendeten Sprengstoffes verursacht die Explosion Schaden bei den Passagieren, der Fracht und anwesenden Passanten.

Annäherungsalarm: Ein Fahrzeug, das mit diesem System ausgestattet wird, besitzt Sensoren, die alle Bewegungen innerhalb eines programmierten Radius orten. Wenn die sich nähernde Person nicht über die richtige Identifikation verfügt (einen bestimmten Funksender, eine magnetische Karte oder ein ähnliches Gerät), warnt das Fahrzeug die unbefugte Person davor, sich weiter zu nähern. Wenn sich die Person dem Fahrzeug dennoch weiter nähert, aktiviert das Fahrzeug einen Alarm oder ein angeschlossenes System (zum Beispiel ein Elektroschocksystem). Diese Modifikation kann ausschließlich für Fahrzeuge mit Sensoren verwendet werden.

Designspezifikationen

Designkosten:

Stufe 3–6: 4 Punkte pro Stufe

Stufe 7–9: 10 Punkte pro Stufe

Stufe 10: 50 Punkte pro Stufe

Elektroschocksystem: +20 Punkte

Annäherungsalarm: +2 Punkte

Maximale Stufe/Steigerung: 10

Modifikationsspezifikationen**Kosten:**

- Stufe 3–6:** 400¥ pro Stufe
Stufe 7–9: 1.000¥ pro Stufe
Stufe 10: 5.000¥ pro Stufe
Elektroschocksystem: +2.000¥
Annäherungsalarm: +250¥

Verfügbarkeit (SI):

- Stufe 1:** 4/7 Tage (1,25)
Stufe 2: 5/10 Tage (1,5)
Stufe 3: 6/14 Tage (2)
Werkzeug: Fahrzeugwerkstatt
Grundzeitraum/Fertigkeit: 40 Stunden / [Fahrzeug] (B/R)(4)
Maximale Stufe/Steigerung: 10

Drohnenhalterungen

Eine Drohnenhalterung dient dem Abschuss von Luftdrohnen von sich bewegenden Fahrzeugen. Es handelt sich dabei um eine Art kleine Hebebühne, mit der die Drohne gehalten, in Position gebracht und ausgesetzt wird. Drohnenhalterungen können auch Flugdrohnen wieder auf sammeln, während sich das Fahrzeug bewegt.

Das Aussetzen einer Drohne erfordert zwei unterschiedliche Handlungen. Zunächst muss die Drohnenhalterung aktiviert werden. Erst dann kann die Drohne ausgesetzt werden. Die Drohne bewegt sich dann mit derselben Geschwindigkeit wie das Fahrzeug oder mit ihrer Mindestgeschwindigkeit, je nachdem, welcher Wert größer ist. Rotordrohnen, die von einem sich bewegenden Fahrzeug ausgesetzt werden, befinden sich zunächst im Schwebemodus.

Um eine ausgesetzte Drohne wieder aufzunehmen, muss Charakter, der das Fahrzeug steuert, eine Handlingprobe gelingen, für die er eine Freie Handlung aufwenden muss. Der Charakter, der die Drohne steuert, muss ebenfalls eine Handlingprobe würfeln. Wenn eine der beiden Proben scheitert, wurde die Drohne nicht aufgesammelt. Scheitern beide Proben, stürzt die Drohne gegen das Fahrzeug.

Die Drohnenhalterung dient außerdem als geschlossener Minihangar, in dem die Drohnen sicher aufbewahrt werden. Eine Drohnenhalterung besitzt dieselbe Panzerungsstufe wie das Fahrzeug, auf dem sie montiert wurde, verfügt allerdings nur über die abgerundete halbe Rumpfstufe des Fahrzeugs.

Designspezifikationen

- Designkosten:** Rumpf x 12 Punkte
Frachtpunkte: abhängig von dem Platzbedarf der Drohnen (siehe S. 62)
Lastsenkung: 45 kg

Modifikationsspezifikationen

- Kosten:** (Fahrzeugpreis x 0,1) + 2.500¥
Verfügbarkeit (SI): 4/96 Stunden (2)
Werkzeug: Fahrzeugwerkstatt
Grundzeitraum/Fertigkeit: 8 Stunden pro Rumpfstufe / [Fahrzeug] (B/R)(4)
Frachtpunkte: Platzbedarf der Drohne (siehe S. 62) + 2 FP
Lastsenkung: 45 kg

Externes Frachtgestell

Zu den externen Frachtgestellen gehören Dachgepäckträger und Gepäckboxen für Motorräder. Externe Frachtgestelle benötigen keine Frachtpunkte, doch wenn sie beladen werden, steigt die Handlingstufe des Fahrzeugs um 1. Die maximale Frachtkapazität eines externen Frachtgestells entspricht dem ursprünglichen internen Frachtraum des Fahrzeugs.

Diese Modifikation kann nicht während des Fahrzeugdesigns eingebaut werden.

Modifikationsspezifikationen

- Kosten:** 250¥ für jeden zusätzlichen FP
Verfügbarkeit (SI): 3/24 Stunden (1)
Werkzeug: Fahrzeugladen
Grundzeitraum/Fertigkeit: 8 Stunden / [Fahrzeug] (B/R)(3)
Maximale Stufe/Steigerung: ursprünglicher interner Frachtraum

Fahrzeugwinden

Fahrzeugwinden werden an der Stoßstange eines Bodenfahrzeuges montiert und können schwere Lasten ziehen und anheben.

Ein Winde besitzt eine eigene Laststufe/Maximalkapazität, die angibt, wie viel Gewicht die Winde maximal ziehen oder heben kann. Die maximale Laststufe der Winde ist abhängig von der Rumpfstufe des Fahrzeugs und kann der Tabelle *Fahrzeugwinden* entnommen werden. Wenn ein Spieler möchte, kann er ein Winde auswählen, deren Laststufe geringer ist als die für das Fahrzeug angegebene Maximallast.

Wenn ein Fahrzeug mit Hilfe einer Winde ein Objekt anhebt oder zieht, während sich das Fahrzeug bewegt (was z.B. bei einem Abschleppwagen der Fall ist), wird das maximale Gewicht durch die Maximallast der Winde oder des Fahrzeuges angegeben (je nachdem, welcher Wert niedriger ist).

Mit Hilfe einer Winde kann sich ein Fahrzeug auch selbst aus unpassierbarem Gelände befreien, darf dabei allerdings nicht über seine Laststufe hinaus beladen sein. Die Winde zieht das Fahrzeug mit einer Geschwindigkeit von einem Meter pro Kampfrunde. Solange die Winde in Betrieb ist, kann das Fahrzeug keine eigenen Operationen durchführen.

Weitere Informationen für das Heben und Ziehen mit Fahrzeugen finden Sie unter *Heben und Ziehen von Objekten* (S. 64).

Designspezifikationen

- Designkosten:** (Lastkapazität der Winde ÷ 100) Punkte
Maximale Stufe/Steigerung: siehe Tabelle
Lastsenkung: Rumpf x 2,5 kg

Modifikationsspezifikationen

- Kosten:** (Lastkapazität der Winde ÷ 2)¥
Verfügbarkeit (SI): 6/14 Tage (2)
Werkzeug: Fahrzeugwerkstatt
Grundzeitraum/Fertigkeit: Rumpf x 16 Stunden / [Fahrzeug] (B/R)(4)
Maximale Stufe/Steigerung: siehe Tabelle
Frachtpunkte: 1 FP
Lastsenkung: Rumpf x 2,5 kg

FAHRZEUGWINDEN

Rumpfattribut des Fahrzeugs	maximale Laststufe/ Windenkapazität
0	5 kg
1	25 kg
2	200 kg
3	750 kg
4	2.000 kg
5	5.000 kg
6	20.000 kg
7	30.000 kg
8	45.000 kg
9	60.000 kg
10+	Rumpf x Rumpf x 750 kg



Generator

Ein Generator kann nur in Anhänger, Lastkähne und Waggons eingebaut werden. Er versorgt alle Geräte mit Energie, für deren Betrieb Energie benötigt wird. Der Spielleiter sollte den gesunden Menschenverstand entscheiden lassen, welche Geräte Energie verbrauchen und welche nicht.

Designspezifikationen

- Designkosten:** Chassiskosten ÷ 4
- Frachtpunkte:** anfängliche Frachtstufe ÷ 3
- Lastsenkung:** anfängliche Laststufe ÷ 2

Modifikationsspezifikationen

- Kosten:** Fahrzeugpreis ÷ 4¥
- Verfügbarkeit (SI):** 5/7 Tage (1)
- Werkzeug:** Fahrzeugladen
- Grundzeitraum/Fertigkeit:** 16 Stunden / [Fahrzeug] (B/R)(4)
- Frachtpunkte:** anfängliche Frachtstufe ÷ 3
- Lastsenkung:** anfängliche Laststufe ÷ 2

Hebekran

Ein Hebekran ist ein hydraulischer Arm, der schwere Lasten heben kann. Um einen Kran zu verwenden, muss das Fahrzeug stillstehen und mit Bremsklötzen gesichert sein. Fahrzeuge mit einem Rumpfattribut von 0 können keinen Kran einsetzen.

Ein Kran hat eine eigene Laststufe, die bestimmt, wie viel Kilogramm der Kran bewegen kann. Die maximale Laststufe eines Krans basiert auf dem Rumpfattribut des Fahrzeugs und kann der Tabelle *Krankkapazität* entnommen werden. Wenn gewünscht, kann auch ein Kran eingebaut werden, dessen Laststufe kleiner ist als das Maximum.

Wenn ein Fahrzeug einen Kran benutzt, um Objekte anzuheben oder zu bewegen, während es sich bewegt (z.B. ein Abschleppwagen), wird die maximale Laststufe durch die Stufe des Fahrzeugs oder Krans bestimmt (der niedrigere Wert gilt).

Designspezifikationen

- Designkosten:** (Laststufe des Krans ÷ 50) Punkte
- Maximale Stufe/Steigerung:** siehe Tabelle *Krankkapazität*
- Frachtpunkte:** 15 FP
- Lastsenkung:** Rumpf x 80 kg

Modifikationsspezifikationen

- Kosten:** Laststufe des Krans x 2¥
- Verfügbarkeit (SI):** 6/14 Tage (2)
- Werkzeug:** Fahrzeugwerkstatt
- Grundzeitraum/Fertigkeit:** Rumpfattribut x 16 Stunden / [Fahrzeug] (B/R)(4)
- Maximale Stufe/Steigerung:** siehe Tabelle *Krankkapazität*
- Frachtpunkte:** 35 FP
- Lastsenkung:** Rumpf x 80 kg

Hovercraft-Wasserversiegelung

Normalerweise würde ein Hovercraft, dem über dem Wasser die Energie ausgeht, binnen einer halben Stunde untergehen. Eine Hovercraft-Wasserversiegelung macht das Hovercraft jedoch wasserdicht und lässt es schwimmen – eine sehr nützliche Eigenschaft, wenn sich das Hovercraft über eine Wasseroberfläche bewegt und der Antrieb versagt, es absichtlich ausgeschaltet oder sogar beschädigt wird.

KRANKAPAZITÄT

Rumpfattribut des Fahrzeugs	maximale Laststufe/ Krankkapazität
1	25 kg
2	200 kg
3	750 kg
4	2.000 kg
5	5.000 kg
6	20.000 kg
7	30.000 kg
8	45.000 kg
9	60.000 kg
10+	Rumpf x Rumpf x 750 kg

Designspezifikationen

Designkosten: Rumpf x 5 Punkte

Modifikationsspezifikationen

- Kosten:** Rumpf x 500¥
- Verfügbarkeit (SI):** 4/96 Stunden (1)
- Werkzeug:** Fahrzeugwerkstatt
- Grundzeitraum/Fertigkeit:** 32 Stunden / [Fahrzeug] (B/R)(3)

Klinik

Eine mobile Klinik besteht aus einer kompletten medizinischen Ausrüstung. Hierzu gehören auch elektronische Diagnosegeräte, mehrere Bio-Monitore, Sauerstoffflaschen, Atemmasken und eine Stabilisierungseinheit (siehe S. 303, *SR3.01D*) sowie eine Reihe von Medikamenten. Eine Fahrzeugklinik in der Ausstattung einem medizinischen Laden gleich (siehe S. 150, *M&M 3.01D*).

Fahrzeugklinien werden für gewöhnlich in ambulante Notfallfahrzeuge eingebaut. Die Zahl der Personen, die gleichzeitig behandelt werden können, ist abhängig von dem zur Verfügung stehenden Personenraum (siehe S. 120).

Designspezifikationen

- Designkosten:** (Stufe + 4)³ x Punkte
- Maximale Stufe:** 6
- Frachtpunkte:** Stufe x 2
- Lastsenkung:** Stufe x 75 kg

Modifikationsspezifikationen

- Kosten:** (Stufe + 4)³ x 800¥
- Verfügbarkeit (SI):** (Stufe+3) / (Stufe x 2) Tage (3)
- Werkzeug:** Fahrzeugwerkstatt, Elektronikladen
- Grundzeitraum/Fertigkeit:** (Stufe) Tage / [Fahrzeug] (B/R), Elektronik (B/R)
- Mindestwurf:** Stufe
- Maximale Stufe:** 6
- Frachtpunkte:** Stufe x 3
- Lastsenkung:** Stufe x 100 kg

Luftfahrzeug-Zusatztank

Zusatztanks können unterhalb von Flugzeugflügeln anstelle von Raketenhalterungen angebracht werden. Für jeweils zwei externe Halterungen, die geopfert werden, können zwei Tanks montiert werden. (Tanks werden immer paarweise installiert, um das aerodynamische Gleichgewicht zu halten.)



Jeder Tank kann bis zu 1.000 Liter Treibstoff aufnehmen, d.h. der Treibstoffvorrat eines Luftfahrzeuges erhöht sich durch die Montage von zwei Tanks um 2.000 Liter. Die Montage von Zusatztanks erhöht die Fahrzeugsignatur um 1. Jeweils zwei Zusatztanks senken die Fahrzeuggeschwindigkeit um 15 und erhöhen die Handlingstufe um 1. Die Montage von Zusatztanks dauert zehn Minuten.

Der Pilot kann die Zusatztanks mit einer Komplexen Handlung abwerfen. Das Luftfahrzeug hat dann auf der Stelle wieder seine normalen Flugeigenschaften. Die Kosten für zwei Zusatztanks belaufen sich auf 8.000¥. Zusatztanks haben ein Rumpfattribut von 1 und eine Panzerungsstufe von 3.

Mechanische Arme

Ein künstlicher mechanischer Arm ist nicht so stark wie ein Kran, dafür aber äußerst wendig. Ein mechanischer Arm kann dieselben Tätigkeiten ausführen wie der Arm eines Menschen oder Metamenschen.

Ein Arm besitzt ein Stärkeattribut, das dem Quadrat der Rumpfstufe des Fahrzeuges entspricht. Ein mechanischer Arm kann eine Anzahl Kilogramm in Höhe der zwanzigfachen Stärkestufe heben.

Die Stärke eines mechanischen Arms kann mit einer zusätzlichen Steigerung erhöht werden. Dadurch steigt allerdings auch die Lastsenkung, wodurch wiederum die Steigerung selbst begrenzt wird. Die Stärke eines mechanischen Arms darf die zehnfache Rumpfstufe des Basisfahrzeuges unter keinen Umständen übersteigen.

Mechanische Arme können mit demselben Zubehör ausgestattet werden wie Cyberarme (abgesehen von der erhöhten Stärke und Schnelligkeit, S. 44, M&M 3.01D). Ein Gliedmaßenzubehör für einen mechanischen Arm kostet zwar nur die Hälfte des normalen Preises, besitzt jedoch dieselbe Verfügbarkeit und denselben Straßenindex wie die Standardversion.

Der Spielleiter entscheidet, welche Modifikationen an einem mechanischen Arm durchgeführt werden können und welche nicht.

Designspezifikationen

Designkosten: Rumpf x 100 Punkte

Erhöhte Stärke (1-3 Punkte): (60 x Rumpf) Punkte pro Stufenpunkt

Erhöhte Stärke (4+ Punkte): (75 x Rumpf) Punkte pro Stufenpunkt

Frachtpunkte: 2 FP

Lastsenkung: Stärke x 10 kg

Modifikationsspezifikationen

Kosten: Rumpf x 10.000¥

Erhöhte Stärke (1-3 Punkte): (Rumpf x 5.000¥) pro Stufenpunkt

Erhöhte Stärke (4+ Punkte): (Rumpf x 6.000¥) pro Stufenpunkt

Verfügbarkeit (SI): 4/4 Tage (1)

Werkzeug: Fahrzeugwerkstatt

Grundzeitraum/Fertigkeit: 40 Stunden / Cybertechnologie (B/R)(6)

Frachtpunkte: 4 FP

Lastsenkung: Stärke x 10 kg

Photovoltaische Chamäleonfarbe

Photovoltaische Chamäleonfarbe ermöglicht es, die Farbpigmentierung und das Farbmuster eines Fahrzeuges zu verändern. Zivilstreifen verwenden Chamäleonfarbe, um sich innerhalb von Sekunden in normale Streifenfahrzeuge zu verwandeln. Auch Shadowrunner benutzen Chamäleonfarbe, um Verfolger abzuschütteln und Spuren zu verwischen. Chamäleonfarbe erfreut sich auch bei einigen Angehörigen bestimmter sozialer Schichten großer Beliebtheit, die ihre Fahrzeuge gern mit eindeutigen Markierungen schmücken oder Texte für Passanten anzeigen möchten.

Chamäleonfarbe wird jedoch nicht einfach nur auf den Rahmen gesprüht. Zunächst wird mit Hilfe von Isolierharz ein Monofilamentgitter aufgetragen. Dieses Gitter wird mit dem Bordcomputer des Fahrzeuges vernetzt. Anschließend wird die photovoltaische

Farbe aufgetragen. Die Chamäleonfarbe wird mit einer Software kontrolliert, die auf den Bordcomputer überspielt wird. Der Fahrer kann nun jedem Abschnitt des Gitters eine bestimmte Farbe oder ein bestimmtes Muster zuweisen.

Um die Farbe zu verändern, benötigt der Charakter mindestens eine Komplexe Handlung. Komplizierte Farbmuster dauern erheblich länger.

Chamäleonfarbe ermöglicht dem Fahrzeug nicht, mit der Umgebung zu verschmelzen, da hierzu der Einsatz von Ruthenium-Polymeren erforderlich ist. Chamäleonfarbe kann nicht zusammen mit Ruthenium verwendet werden. Außerdem ist sie inkompatibel mit Smartpanzerung, Ablationspanzerung und RAM.

Designspezifikationen

Designkosten: 50 Punkte

Modifikationsspezifikationen

Kosten: 5.000¥

Verfügbarkeit (SI): 6/14 Tage (1,5)

Werkzeug: Fahrzeugladen

Grundzeitraum/Fertigkeit: 72 Stunden/ Elektronik (B/R)(6)

Reifen

Es gibt zahlreiche unterschiedliche Reifen, die alle mit einem normalen Werkzeugkasten montiert werden können. Nicht montierte Reifen nehmen eine Anzahl Frachtpunkte gleich dem halben Rumpfattribut des Fahrzeuges in Anspruch (abgerundet).

Alle Fahrzeuge werden ab Werk ohne Aufpreis mit den richtigen Reifen ausgeliefert. Für die Reifen muss nur dann ein Aufpreis gezahlt werden, wenn der Charakter besondere Reifen beim Fahrzeugdesign verlangt oder die Reifen im Rahmen einer Fahrzeugmodifikation ersetzt werden sollen.

Die Reifen eines Fahrzeuges können mit einem angesagten Schuss während der Fahrt beschossen werden. Ein Mittlerer oder höherer Schaden reicht aus, um den Reifen zu zerstören. In diesem Fall muss der Fahrer sofort eine Crashprobe mit einem Modifikator von +2 ablegen, zuzüglich zu etwaigen anderen Modifikatoren, um zu sehen, ob er die Kontrolle über sein Fahrzeug behalten kann. Sollte er weiterfahren wollen, bekommt er pro plattem Reifen einen Aufschlag von +2 auf alle Handlingproben und er kann die angegebene Geschwindigkeit des Fahrzeuges nicht überschreiten, solange auch nur ein Reifen platt ist.

Standardreifen sind gewöhnliche Serienreifen. Fahrzeuge mit diesen Reifen senken die Effekte einer Modifikation der Aufhängung oder des Handlings um die Hälfte (runden Sie ab). Preis je Reifen: Rumpf x 50¥.

Hochleistungsreifen werden für Fahrzeuge mit verbesserter Aufhängung und Drive-by-Wire-Systemen verwendet. Sie negieren den Effekt einer Geländeaufhängung. Preis je Reifen: Rumpf x 75¥.

Geländereifen werden für Fahrzeuge mit einer reinen Geländeaufhängung benötigt. In Kombinationen mit anderen Arten von Fahrzeugaufhängung verhalten sie sich wie normale Reifen (z.B. heben sie im Gelände den Vorteil einer verbesserten Aufhängung oder eines Drive-by-Wire-Systems auf). Preis je Reifen: Rumpf x 125¥.

Allzweckreifen sind für den Einsatz an Fahrzeugen konzipiert worden, die sowohl über eine verbesserte als auch eine Geländeaufhängung haben. Sie ermöglichen es einem Fahrzeug, sich sowohl auf der Straße als auch im Gelände ohne Modifikator fortzubewegen. Auch Fahrzeuge mit einer reinen verbesserten Aufhängung oder mit einem Drive-by-Wire-System können ohne Nachteile mit Allzweckreifen bereift werden. Preis je Reifen: Rumpf x 250¥.

Sicherheitsvarianten sind für alle oben genannten Reifen erhältlich. Ein Sicherheitsreifen ist hat eine speziell gearbeitete Lauffläche in der Felge. Zwar muss pro platzendem Reifen auch hier immer



jeweils eine Crashprobe abgelegt werden, aber der Handlingmodifikator beträgt nur +1 pro plattem Reifen. Der Fahrer kann die angegebene Geschwindigkeitsstufe des Fahrzeugs zwar noch überschreiten, dann erhöht sich der Malus aber auch auf +2 pro plattem Reifen.

Schleudersitz

Ein Schleudersitz ist ein normaler oder gepanzertes Schalensitz (siehe *Sitze*), der mit einer kleinen Rakete und einem speziellen Stabilisierungssystem präpariert wurde. Der Auslöser kann beim Einbau des Sitzes in der Nähe des Sitzes oder an einer anderen Position installiert werden. Zu dem Sitz gehört auch ein kleiner Fallschirm, der den Fahrer bzw. Piloten sicher nach unten bringt (sofern er richtig angeschnallt ist). Die Kosten für den Sitz und die verbrauchten Frachtpunkte beinhalten auch die absprengbare Sitzverkleidung.

Für Orks, Trolle und andere große Metamenschen gibt es auch verstärkte Schleudersitze (zum doppelten Preis).

Designspezifikationen

Designkosten: 35 (Standard), 70 (Verstärkt)

Maximale Stufe/Steigerung: 6

Lastsenkung: 100 kg (Standard), 250 kg (Verstärkt)

Modifikationsspezifikationen

Kosten: 3.000¥ (Standard), 6.000¥ (Verstärkt)

Verfügbarkeit (SI): 5/10 Tage (4)

Werkzeug: Fahrzeugwerkstatt

Grundzeitraum/Fertigkeit: 16 Stunden / [Fahrzeug] (B/R)(4)

Frachtpunkte: 7 FP

Lastsenkung: 110 kg (Standard), 250 kg (Verstärkt)

Schwimmschienen (Luftfahrzeug)

Jedes Flugzeug und jeder Helikopter kann mit Schwimmschienen für Wasserlandungen ausgestattet werden. Die Schwimmschienen erhöhen den Verbrauch und senken damit die Wirtschaftlichkeit um 20 Prozent. Außerdem sinkt die Geschwindigkeit um die Hälfte. Flugzeuge, die für Wasserlandungen modifiziert wurden, können weiterhin auf festem Untergrund landen.

Schwimmschienen senken auch die Geschwindigkeit eines Helikopters um 10 Prozent (es wird abgerundet). Mit Schwimmschienen ausgestattete Helikopter können ebenfalls weiterhin auf festem Untergrund landen.

Designspezifikationen

Designkosten: Designkosten des Chassis x 0,2

Modifikationsspezifikationen

Kosten: (Fahrzeugpreis x 0,1) + 2.500¥

Verfügbarkeit (SI): 4/7 Tage (2)

Werkzeug: Fahrzeugwerkstatt

Grundzeitraum/Fertigkeit: 32 Stunden / [Fahrzeug] (B/R)(3)

Lastsenkung: 100 kg



Sitze

Sitze gibt es in zwei unterschiedlichen Varianten: Bank- und Schalensitze. Beide Varianten gibt es in normaler und verstärkter Ausführung.

Sitzbänke: Sitzbänke werden vor allem in Kompaktwagen oder andere Fahrzeuge mit wenig Innenraum eingebaut. Auf einer Sitzbank finden zwei Passagiere von der Größe eines Menschen Platz (drei, wenn sie eng zusammenrücken). Die Maximalbelastung beträgt 200 kg. Sie können nicht in Motorräder eingebaut werden.

Der Ausbau einer Sitzbank bringt 6 zusätzliche Frachtpunkte und erhöht die freie Last des Fahrzeugs um 200 kg (diese Erhöhung spiegelt die Tatsache wieder, dass das Fahrzeug nun weniger Passagiere transportieren kann, und somit mehr Last für Fracht zur Verfügung hat).

Klappbänke: Klappbänke findet man vor allem in Fahrzeugen wie Limousinen, um zusätzliche Sitzgelegenheiten für Bedienstete zu schaffen, und auch in öffentlichen Verkehrsmitteln. Wenn die Klappbank zurückgeklappt wird, stehen vier zusätzliche Frachtpunkte für Fracht zur Verfügung (bis zu einem Gewicht von 200 kg).

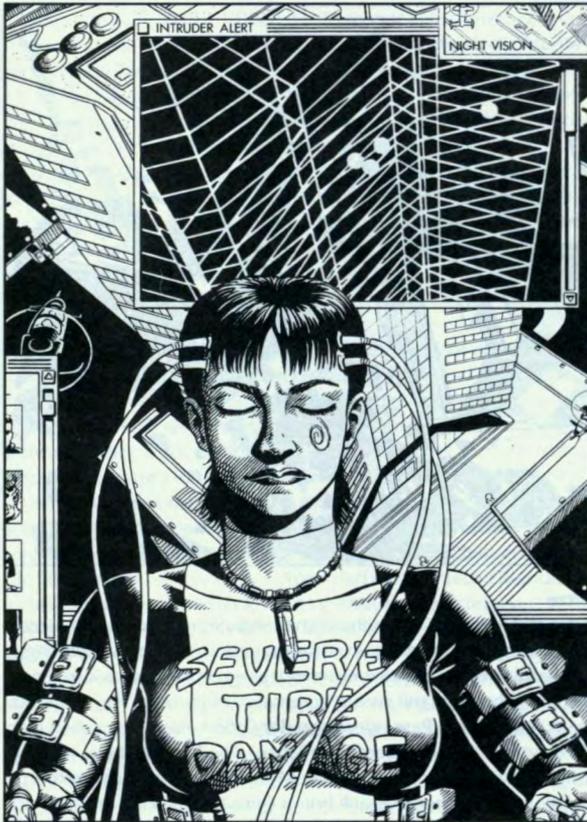
Schalensitze: Ein Schalensitz bietet einer Person einen bequemen Sitzplatz. Wenn ein Schalensitz entfernt wird, steigt der Frachtraum um 6 FP und die Laststufe um 100 kg (da das Fahrzeug einen Passagier weniger transportieren muss).

Gepanzerte Sitze: Sowohl Sitzbänke als auch Schalensitze sind auch in gepanzelter Ausführung erhältlich. (Gepanzerte Sitzbänke schützen allerdings nur gegen Angriffe von hinten.) Ein Sitz kann maximal mit Stufe 2 gepanzert werden.

Verstärkte Sitze: Verstärkte Sitze sind für das Gewicht von größeren Orks, Trollen und anderen großen Metamenschen ausgelegt. Eine verstärkte Sitzbank kann bis zu 300 kg Gewicht tragen, ein verstärkter Schalensitz bis zu 250 kg. Es gibt sogar noch stabilere Sitze beider Typen, aber jede Steigerung der Maximalbelastung um 25 kg kostet weitere 100 Nuyen.

Wenn ein normaler Sitz durch einen verstärkten Sitz ersetzt wird, muss das Fahrzeug über ausreichend freie Last für den verstärkten Sitz verfügen.

Wenn sich ein übergroßer Metamensch auf einem normalen Sitz setzen möchte, bricht dieser unter der Last zusammen und die Polsterung wird arg zusammengedrückt. Darüber hinaus erleidet der Insasse im Falle eines Unfalls oder Aufpralls einen Mindestwurfmodifikator von +2 für alle Schadenswiderstandstests (siehe S. 147,



SR3.01D). Dieser Effekt gilt auch für Charaktere (ob übergroß oder nicht), die nicht auf einem Sitz sitzen (z.B. im Kofferraum liegen).

Metamenschen-Set: Alle Fahrzeuge, die in der Fahrzeugliste (beginnend auf S. 156) beschrieben werden, können auch speziell für Metamenschen angepasst werden. Es werden dann alle Sitze durch verstärkte Sitze ersetzt. Um den Aufpreis für ein solches Modell zu ermitteln, zählen Sie die Anzahl der Sitzbänke und Schalensitze und multiplizieren das Resultat mit 1.200¥. (Stimmt, das ist teurer, als würde man einfach die serienmäßigen Sitze ersetzen. Vergessen Sie aber nicht, dass der Hersteller auch die Leistung des Fahrzeugs an die schwereren Sitze und Passagiere anpasst.)

Zu dieser Sonderausstattung gehört auch die Anpassung der manuellen Kontrollen (falls nötig). Die Spezialmodelle sind schwerer zu bekommen und teurer. In Gebieten, die besonders metamenschenfeindlich sind, bekommt man sie eventuell gar nicht.

Designspezifikationen

Designkosten:

Sitzbank/Schalensitz (Standard): 0 Punkte

Klappbank: 0 Punkte

Verstärkte Bank/Verstärker Schalensitz: 5 Punkte

Panzerung: 12 Punkte pro Panzerungsstufe

Frachtpunkte:

Sitzbank/Schalensitz (Standard): 6 FP

Klappbank: 6 FP

Verstärkte Bank/Verstärker Schalensitz: 8 FP

Lastsenkung:

Schalensitz (Standard): 100 kg

Sitzbank/Klappbank: 200 kg

Verstärker Schalensitz: 250+ kg

Verstärkte Bank: 300+ kg

Modifikationsspezifikationen

Kosten:

Sitzbank (Standard): 750¥

Klappbank: 750¥

Sitzbank (Verstärkt): 1.500¥

Schalensitz (Standard): 700¥

Schalensitz (Verstärkt): 1.500¥, plus weitere 100¥ pro 25 kg

Maximalgewicht über 250 kg

Panzerung: 1.250¥ pro Panzerungsstufe

Verfügbarkeit (SI): 3/48 Stunden (1)

Werkzeug: Fahrzeugladen

Grundzeitraum/Fertigkeit: 4 Stunden / [Fahrzeug] (B/R)(4)

Frachtpunkte:

Sitzbank/Schalensitz (Standard): 6 FP

Klappbank: 6 FP

Verstärkte Bank/Verstärker Schalensitz: 8 FP

Lastsenkung:

Schalensitz (Standard): 100 kg

Sitzbank/Klappbank: 200 kg

Verstärker Schalensitz: 250+ kg

Verstärkte Bank: 300+ kg

Suchscheinwerfer

Dieser Scheinwerfer erzeugt einen enorm starken Lichtstrahl mit einer effektiven Reichweite von 600 Metern. Der Radius beträgt zu Beginn 0,5 Meter und in der maximalen Entfernung 5 Meter. Der Durchmesser wächst mit steigender Entfernung und würde in 300 Meter Entfernung zum Fahrzeug 2,75 Meter betragen ($[300/600 \times (0,5 + 5)]$).

Neben den normalen Scheinwerfern gibt es auch Infrarotscheinwerfer. Der Strahl ist für unverstärkte menschliche Augen unsichtbar, unterstützt aber Lichtverstärker und Infrarotsicht.

Designspezifikationen

Designkosten:

6 Punkte

Modifikationsspezifikationen

Kosten:

600¥

Verfügbarkeit (SI): 4/96 Stunden (1,5)

Werkzeug: Fahrzeugladen

Grundzeitraum/Fertigkeit: 24 Stunden/ [Fahrzeug] (B/R)(4)

Valkyrie-Modul

Ein Valkyrie-Modul ist im Prinzip ein medizinischer Laden für eine Person in Gestalt einer Roboterdrohne, die für ferngelenkte medizinische Arbeiten konzipiert wurde. Eine ausführliche Darstellung des Valkyrie-Systems finden Sie auf S. 151, *M&M 3.01D*.

Das Valkyrie-Modul ist mit einem Riggeradapter, einem Fernlenkadapter, einer Satellitenverbindung, einem Datenbuchsenport sowie einem Roboterpilot (Stufe 5) ausgestattet und bietet genügend Raum für einen Patienten.

Designspezifikationen

Designkosten:

3.000 Punkte

Frachtpunkte: 10 FP

Lastsenkung: 400 kg

Modifikationsspezifikationen

Kosten:

1.000.000¥

Verfügbarkeit (SI): 10/2 Wochen (3)

Werkzeug: Fahrzeugladen, Elektronikladen

Grundzeitraum/Fertigkeit: 5 Tage / [Fahrzeug] (B/R)(5), Elektronik (B/R)(5)

Frachtpunkte: 15

Lastsenkung: 500 g



FAHRZEUGMODIFIKATIONEN

Antriebsmodifikationen

GridLink™-Power	S. 125
Motortuning	S. 125
Nitro-Injektor	S. 126
SunCell-Power	S. 126
Turbolader/Supraleitantrieb	S. 126

Modifikationen der Steuersysteme

Alternative Manöverschaltkreise	S. 127
Autonavigationssysteme	S. 127
Datenbuchsenport	S. 128
Drive-by-Wire-System	S. 128
Fernlenkadapter	S. 128
Geländeaufhängung	S. 128
Maßgeschneiderte Kontrollen	S. 129
Motorrad-Gyrostabilisierung	S. 129
Riggeradapter	S. 130
Sekundärsteuerung	S. 130
Verbesserte Aufhängung (nur Bodenfahrzeuge)	S. 130
Verbesserte Bedienelemente (nur Wasserfahrzeuge)	S. 130
Verbesserter Drohnenpilot	S. 130

Modifikationen der Schutzsysteme

Ablationspanzerung	S. 131
Crashkäfig	S. 131
EnviroSeal™-System	S. 131
Fahrgastsicherheitssystem (APPS™)	S. 132
Lebenserhaltungssystem	S. 132
Panzerung (Fahrzeug)	S. 132
Panzerung (Insassen)	S. 132
Schanzkleid	S. 132
Smartpanzerung	S. 133
Tarnpanzerung	S. 133
Überrollbügel	S. 134

Signaturmodifikationen

Aktive Thermalmaskierung	S. 134
Noisemaker-Werfer	S. 134
Radarabsorbierendes Material (RAM)	S. 134
Thermalabschirmung	S. 135

Modifikationen an Waffenhalterungen

Drehbolzenaufsätze	S. 135
Fahrzeug-Gyrostabilisator	S. 135
Feuerwaffenumbausets	S. 136
Festaufsätze	S. 136
Geschützkompensatoren	S. 137
Maritimes Waffenkontrollnetzwerk (MWKN)	S. 137
Munitionsbehälter	S. 137
Raketenhalterungen	S. 138
Raketenkontrollsystem	S. 138
Ringaufsätze	S. 139
Smartgunsets	S. 139
Torpedorohre	S. 139
Türme	S. 140
Fernlenktürme	S. 141

Modifikationen an elektronischen Systemen

Autosoft-Interpreter	S. 142
BattleTac™-FDDM-Receiver	S. 142
BattleTac™-IVIS-Receiver	S. 142
Electronic Countermeasures (ECM)	S. 142
Electronic Counter-Countermeasures (ECCM)	S. 144
Electronic Deception (ED)	S. 144
Electronic Counter-Deception (ECD)	S. 144
Elektronikports	S. 144
Energieverstärker	S. 145
Fernsteuerungs-Verschlüsselungsmodul	S. 145
GSS-Integration (nur Schiffe)	S. 145
Kabelsonar	S. 145
Magnetischer Anomaliedetektor	S. 146
Relaiseinheit	S. 146
Sensoren	S. 147
Sonarsysteme	S. 147
Tauchsonar	S. 147
Transhorizontale Sensoren	S. 148

Zubehör

Amphibische Operationspakete	S. 148
Beiwagen	S. 148
Cabrioverdeck	S. 148
Diebstahlsicherung	S. 149
Drohnenhalterungen	S. 150
Externes Frachtgestell	S. 150
Fahrzeugwinden	S. 150
Generator	S. 151
Hebekran	S. 151
Hovercraft-Wasserversiegelung	S. 151
Klinik	S. 151
Luftfahrzeug-Zusatztank	S. 151
Mechanische Arme	S. 152
Photovoltaische Chamäleonfarbe	S. 152
Reifen	S. 152
Schleudersitze	S. 153
Schwimmschienen (Luftfahrzeug)	S. 153
Sitze	S. 153
Suchscheinwerfer	S. 154
Valkyrie-Modul	S. 154

FAHRZEUGLISTE

In diesem Kapitel finden Sie die Fahrzeuge aus den *Shadowrun*-Publikationen der vergangenen Jahre, inklusive des deutschen Rigger-Handbuchs. Darüber hinaus wurden der Vollständigkeit halber einige komplett neue Fahrzeuge aufgenommen, zum einen um die technische Entwicklung der Fahrzeugindustrie seit dem letzten deutschen Riggerbuch darzustellen, und zum anderen weil einige Fahrzeuggattungen im Text dieses Buches immer wieder auftauchen, aber in keiner Liste zu finden sind. So ist im Rahmen der Bewaffnung für Fahrzeuge immer wieder die Rede von sog. Schweren Kampfpanzern, und auch wenn es in höchstem Maße unwahrscheinlich sein sollte, dass der durchschnittliche Shadowrunner jemals ein solches Fahrzeug in die Finger bekommt, sollten doch auch für diesen Bereich ein paar exemplarische Werte existieren.

Wir hoffen also, dass Sie diese neuen Fahrzeuge als das werten, was sie sind, nämlich als Zusatz und Ergänzung einer ansonsten recht breit gefächerten Liste, und nicht als Zwang, dass Sie als Spielleiter in der nächsten urbanen Gangkampagne schwere Kampfpanzer auftauchen lassen müssen.

In der folgenden Liste finden Sie übrigens auch die Fahrzeuge, die im Kapitel *Fahrzeugdesign* entwickelt wurden.

Die in diese Version des Buches zusätzlich eingefügten Fahrzeugzeichnungen dienen lediglich dazu, dass Sie sich von der Optik der Fahrzeuge ein Bild machen können und sind in keiner Weise maßstäblich zueinander.

EIN FAHRZEUG FINDEN

Die Regeln zur Ermittlung der Verfügbarkeit (S. 113) treiben die Verfügbarkeit einiger Fahrzeuge in schwindelerregende Höhen. Bei einzigartigen Fahrzeugen oder Spezialfahrzeugen kann die Verfügbarkeit schnell über 25 steigen. Solche Fahrzeuge sind äußerst selten, um es einmal vorsichtig auszudrücken. Sie werden nur in äußerst geringen Stückzahlen hergestellt und es gibt keinen echten „Schwarzmarkt“ für sie, über den Shadowrunner oder Connections an die begehrten Stücke gelangen könnten.

Es gibt aber schon Möglichkeiten, solche Fahrzeuge aufzutreiben – auf legale Weise, über Connections oder „leihen“.

DIE LEGALE METHODE

Um teure und seltene Fahrzeuge über normale Kanäle zu beziehen, benötigt man bestimmte Dokumente (Kreditgeschichte, SIN, Bankkonto, Kaufgrund und so weiter). Der Händler führt meist einen Hintergrundcheck durch, um zu prüfen, ob der Lebensstil des Charakters genügt, um sich das Fahrzeug leisten zu können. Die Kosten, um einen entsprechenden Hintergrund zu fälschen, kann nach den Regeln für das Fälschen einer Identität ermittelt werden (S. 239, SR 3.01D). Da viele dieser Fahrzeuge nur auf Bestellung hergestellt werden, verlangt der Händler wahrscheinlich eine Anzahlung zwischen 10 und 25 Prozent, bevor er das Fahrzeug überhaupt in Auftrag gibt.

Den Lieferzeitraum in Tagen erhält man, indem man den Straßenindex mit der Verfügbarkeit multipliziert. Spezielle Änderungen im Design oder Modifikationen können entsprechend den Regeln vorgenommen werden (die Preise ermitteln Sie mit Hilfe der Kapitel *Fahrzeugdesign*, S. 102 und *Fahrzeugmodifikation*, S. 122).

Der Straßenindex gelangt nicht zur Anwendung, wenn ein Fahrzeug auf legalem Wege gekauft wird.

Beachten Sie, dass Fahrzeuge mit außergewöhnlich hohen Verfügbarkeitsstufen meist das Beste vom Besten darstellen. Wenn ein Kon herausfindet, dass er von einem Shadowrunner getäuscht wurde, schaltet er die Behörden ein und hetzt die eigenen Sicherheitskräfte auf den Runner. Aufgrund der geringen Stückzahlen des fraglichen Fahrzeugs, stellt es für den Konzern kein Problem dar, an Verkaufsdaten, Fabriklogs und andere Dokumente zu gelangen, die dem Charakter das Leben schwer machen. Wenn es einem Charakter gelingt, ein seltenes Fahrzeug legal zu kaufen, steht er auf der Mailingliste des Herstellers und wird über neue Modelle und neues Zubehör auf dem Laufenden gehalten.

CONNECTIONS

Der Charakter kann warten und hoffen, dass eine seiner Connections das gewünschte Fahrzeug auf dem Schwarzmarkt auftreiben kann. Da dies jedoch alles andere als eine leichte Aufgabe ist und sehr viel Zeit in Anspruch nehmen kann, kann der Charakter die Wartezeit verkürzen, indem er das Problem mit zusätzlichen Nuyen löst. Der Charakter kann die Verfügbarkeit entsprechend den Regeln für den Kauf von Ausrüstung (S. 272, SR 3.01D) senken. Bei Fahrzeugen steigt der Straßenindex für jeden Punkt, um den die Verfügbarkeit gesenkt werden soll, allerdings nur um 0,1.

„LEIHEN“

Manchmal braucht ein Charakter einfach ein Fahrzeug – eines, das ihm nicht gehört. Der Abschnitt *Sicherheitssysteme* (S. 12) enthält Informationen darüber, wie man ein Fahrzeug „leihen“ kann. Manchmal findet man natürlich einfach nicht das richtige Fahrzeug, besonders, wenn es selten oder ungewöhnlich ist.

Wenn der Charakter nach einem bestimmten Fahrzeug Ausschau hält, besonders nach einem Fahrzeug mit einer Verfügbarkeit von 24 oder höher, muss er unter Umständen mehrere Tage suchen. Die Suche sollte im Schnitt (Verfügbarkeit x Straßenindex) Tage dauern. Auf diese Weise kann der Spielleiter die Suche in eine laufende Kampagne einbauen. Wenn der Charakter herausgefunden hat, wo er das Fahrzeug „leihen“ kann und wem es gehört, kann er sich an die Arbeit machen ...

KLASSIFIZIERTE FAHRZEUGE

Fahrzeuge, die keine Verfügbarkeit haben, werden ausschließlich von Konzernen oder Regierungen und ihren Truppen genutzt. Die einzige Möglichkeit, jemals an ein solches Fahrzeug zu gelangen, ist Diebstahl (und das auch nur, wenn der Spielleiter damit einverstanden ist). Einiges dürfte allerdings klar sein: Der Charakter macht sich durch eine solche Aktion ganz bestimmt keine Freunde.

LISTENEINTRÄGE

Die Einträge in der Fahrzeugliste sind in dem folgenden Format gehalten:

Fahrzeugname: Eine kurze Beschreibung des Fahrzeuges.

Tauchtiefe: Die maximale Tauchtiefe des Fahrzeugs (nur bei Unterwasserfahrzeugen).

Ähnliche Modelle: Hier werden ähnliche Versionen des Fahrzeugs aufgelistet, die von anderen Herstellern produziert werden. Der Spielleiter kann bei einigen Modellen leichte Veränderungen oder Verbesserungen vornehmen.

Besonderheiten: Dieser Eintrag enthält bestimmte Eigenschaften des Fahrzeugs, die nicht in den Grundwerten enthalten sind.

FAHRZEUGATTRIBUTE UND STUFEN

Hand	Handlungsstufe (S. 130, SR 3.01D)
Geschw	Geschwindigkeitsstufe (S. 130, SR 3.01D)
Beschl	Beschleunigungsstufe (S. 132, SR 3.01D)
Rumpf	Rumpfstufe (S. 132, SR 3.01D)
Panz	Panzerungsstufe (S. 132, SR 3.01D)
Sig	Signaturstufe (S. 132, SR 3.01D)
Auto	AutoNav-Stufe (S. 133, SR 3.01D)
Pilot	Autopilotstufe (S. 133, SR 3.01D)
Sensor	Sensorstufe (S. 133, SR 3.01D)
Fracht	Frachtstufe (S. 133, SR 3.01D)
Last	Laststufe (S. 133, SR 3.01D)
Sitze	Sitzcode (S. 133, SR 3.01D)
Zugang	Zugangscode (S. 133, SR 3.01D)
Treibstoff	Treibstoffcode (S. 62)
Wirtsch	Wirtschaftlichkeit (S. 62)
A/Z	Aufbau/Zerlegungszeit (S. 62)
S/L	Start-/Landeprofil (S. 62)
Chassis	Chassisart (S. 104)
SI	Straßenindex (S. 113)
Verf	Verfügbarkeitsstufe (S. 113)
Preis	Fahrzeugpreis (S. 113)
Schiffsrumpf	Schiffsrumpfstufe (S. 52)
Schanzkleid	Schiffspanzerung (S. 52)

LEGENDE

Zugangs- und Treibstoffcodes

Offene Fahrzeuge haben keinen Zugangscode

kh	Kanzelhaube
t	normale Tür mit Scharnier
gs	große Schiebetür
gz	großer, torähnlicher Zugang
dl	Dachluke
h	normale Hecktür
gh	große Hecktür
hr	Heckrampe
D	Diesel
M	Methan
E	Elektrische Batterie
BZ	Elektrische Brennstoffzelle
B	Benzin
R	Raketentreibstoff
J	Jettreibstoff

Fracht/Lastcode

k	Kofferraum
PR	Personenraum (S. 120)

Sitzcodes

Schalensitze gelten als Standard und werden nicht gesondert aufgeführt

sb	Sitzbank (S. 153)
s	Schleudersitz (S. 153)
m	Motorradsitz (S. 104)

Autos

BUGGYS

Lockheed-Chenoweth Light Strike

Der Lockheed-Chenoweth Light Strike ist ein Dünenbuggy für vier Personen, der vor allem von Söldnern, Sicherheitsfirmen und Spezialeinheiten für Spähmissionen auf feindlichem Gebiet eingesetzt wird. Lockheed hat seine Erfahrung aus dem Bau leichter Luftfahrzeuge genutzt, um einen schnellen und zuverlässigen Buggy zu entwickeln. Die Streben werden aus einer Titanlegierung gefertigt und gewährleisten eine enorme Stabilität bei gerade mal der Hälfte des normalen Gewichtes.

Ähnliche Modelle: VW Sandstorm, Suzuki Dune, Yamaha Sahara

Besonderheiten: Elektronikport mit Funkgerät (Stufe 2; 0,6 FP), Überrollbügel, Ringaufsatz

L-C Light Strike	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	4/3	90	8	2	-	3	-	-	-	4	45
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	4	-	B (40 l)	8 km/l	-	-	Buggy	1	8/8 Tage	12.300€	

FREIZEITFAHRZEUGE

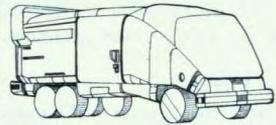
Ford-Canada Bison

Der Bison ist beliebt bei denen, die Fahrzeugleistung hautnah spüren wollen. Er ist groß und stark genug, um einfach über alles hinwegzurollen. Die hervorragende Geländeaufhängung des Bison und seine riesigen Ballonreifen lassen den Bison selbst im unwegsamsten Gelände nicht im Stich und sein großer Motor lechzt geradezu nach einer Riggermodifikation. Wer im Lexikon unter Größe und Stärke nachschlägt, der findet den Bison.

Ähnliche Modelle: Dodge Wanderer, Winnebago Sojourner, Renraku Typhoon

Besonderheiten: Tarnpanzerung, Klappbank, Wohneinrichtung für zwei Personen

Ford-Canada Bison	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	4/3	135	6	4	4	2	3	-	1	67	1.918
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	2+5sb	2t+1gs+1gh	D (250 l)	6 km/l	-	-	Freizeitfahrzeug	1	8/8 Tage	145.000€	



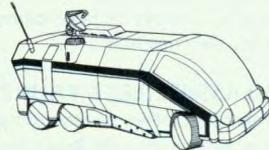
Rolls-Royce Praerie Cat

Für dieses amphibienfähige Allradfahrzeug gibt es keine Geländehindernisse. Der Rolls kombiniert absolutes Luxusambiente mit der Leistungsfähigkeit und den Eigenschaften eines Allradfahrzeuges. Der Rolls-Royce hat zwar ein extrem großes Preisschild, doch er ist mit jeder Form von Unterhaltungs-, Kommunikations- und Sicherheitstechnik ausgestattet, die man nur in ein Fahrzeug quetschen kann.

Ähnliche Modelle: Itasca Limitless, Dodge California, Celebrian Celestine

Besonderheiten: APPS, Amphibisches Operationspaket 1, Tarnpanzerung, Elektronikport (mit tragbarer Satellitenschüssel, 2 FP), Überrollbügel, Komfort-Wohneinrichtung für zwei Personen

R-R Praerie Cat	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	3/2	120	4	4	4	2	3	-	1	36	1.008
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	2+4sb	4t+1dl+1gh	D (100 l)	8 km/l	-	-	Freizeitfahrzeug	2	10/10 Tage	113.400€	



GEPANZERTE PERSONENTRANSPORTER

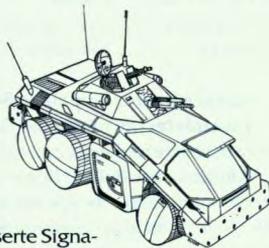
Ferrari Appaloosa Light Scout

Der Appaloosa ist der fahrende Beweis dafür, dass Ferrari die Verkörperung höchster Qualität in Sachen Fahrzeugbau ist. Der Appaloosa wurde von der italienischen Regierung während der Eurokriege in Auftrag gegeben. Er ist leicht, schnell und kann bis zu sechs Personen mitsamt Ausrüstung durch leichtes bis mittleres Sperrfeuer transportieren. Er ist zwar schwächer als einige andere gepanzerte Personentransporter, doch für Truppen, die den Appaloosa benutzen, ist er jeden Nuyen wert.

Ähnliche Modelle: Dodge APC750, Lockheed-Chenoweth Protector

Besonderheiten: ECM 5, ECCM 5, Mittlerer Geschützturm (12-FP-Munitionsbehälter), Klappbank, Verbesserte Signatur 2, RAM 2, Thermalabschirmung 2, Sicherheitsreifen

Ferrari Appaloosa	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	2/3	125	10	6	9	5	2	-	6	5	625
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	3+1sb	1dl+1t+1gh	J (350 l)	1 km/l	-	-	GPT (Rad)	2	-	776.300€	





LAV-93 Devil Rat

Der Devil Rat kennt seine Aufgabe und erledigt sie gut, was diesem Transporter weltweit große Beliebtheit eingebracht hat. Er ist einer der am besten gepanzerten Personentransporter, der zur Zeit im Dienst ist. Durch seinen durchaus erschwinglichen Preis und seine überlegene Leistung ist er aus den Fuhrparks der meisten Armeen nicht mehr wegzudenken.

Ähnliche Modelle: Salish-Shidhe Warrior

Besonderheiten: Amphibisches Operationspaket 1, Elektronikport mit Funkgerät (Stufe 2, 0,6 FP), EnviroSeal (Gas), Kleiner Fernlenkgeschützturm (2-FP-Munitionsbehälter), Gesteigerte Signatur 1, Thermalabschirmung 1, 2 Klappbänke

LAV-93 Devil Rat	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	5/4	75	5	7	12	3	2	-	0	12	2.800
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	3+2sb	3dl+1hr	D (200 l)	2 km/l	-	-	GPT (Kette)	2	23/23 Tage	260.100¥	



LAV-103 Striker Light Tank

Der Striker ist LAVs Antwort auf den gestiegenen Bedarf an leichten Panzern in modernen Infanterieeinheiten. Auf Grund seiner erschwinglichen Feuerkraft ist er bei Megakonzernen besonders beliebt. Leichte Panzer werden heutzutage zwar nur noch von wenigen Herstellern produziert, doch umso stärker umkämpft ist der Markt um Produktionsverträge. Es wird sich herausstellen, ob LAVs traditionelles und zuverlässiges Design mit den innovativen Produkten von Lockheed-Chenoweth mithalten kann.

Ähnliche Modelle: Lockheed-Chenoweth Defender, UCAS A 1098

Besonderheiten: Amphibisches Operationspaket 1, Elektronikport mit Funkgerät (Stufe 2; 0,6 FP), EnviroSeal (Gas), Mittlerer Fernlenkgeschützturm (10-FP-Munitionsbehälter), Verbesserte Signatur 1, Thermalabschirmung 1

LAV-103 Striker	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	5/4	75	5	7	15	3	2	-	0	12	1.865
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	3	3dl+1hr	D (200 l)	2 km/l	-	-	GPT (Kette)	2	26/26 Tage	305.100¥	



Ruhrmetall Wolf II AFV

Ein Grädriger Schützenpanzer, bei Bundeswehr, MET2000 und BGS im Einsatz, kampferprobt in Indien und der Ukraine. Als Mannschaftstransporter, Luftabwehreinheit, Sanitätsfahrzeug, Stabswagen oder leichter Kampfpanzer konfigurierbar. Abwurfähig. Erhältlich nur in der Basiszelle – Aufrüstung nach Wunsch.

Ähnliche Modelle: Nizhnyi Tagil Inc. BMP-052 Napadatel, Toyota-Singarms Kannka

Besonderheiten: Turbolader II, Thermalabschirmung II, EnviroSeal mit Kabinenüberdruck (Gas), Lebenserhaltungssystem (60 Personenstunden), Kleiner Geschützturm (flakfähig), Sicherheitsreifen

Ruhrmetall Wolf II	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	3/5	105	8	6	12	2	2	-	-	9	900
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	6	1t+1dl+1gh	D (800 l)	3 km/l	-	-	GPT (Rad)	3	26/26 Tage	332.200¥	



INDUSTRIEFAHRZEUGE

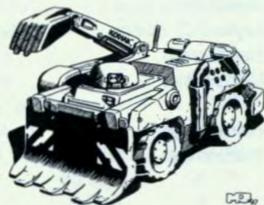
Mesametric Kodiak Roadway Clearance System

Der Kodiak ist der jüngste Ableger einer langen Serie aus hochkarätigen Bau- und Industriefahrzeugen von Mesametric. Er wurde speziell für die Entfernung von Beton- und Asphaltoberflächen entwickelt und ist ein sicherer Hinweis darauf, dass Mesametric nicht gedenkt, seine Position als Marktführer im Bereich der Industriefahrzeuge in der nächsten Zeit abzugeben.

Ähnliche Modelle: CAT Heavyweight

Besonderheiten: Fernlenkadapter, Riggeradapter, Geländeaufhängung 2, Verbesserte Aufhängung 2, Kran (Schaufel, 1.000 kg), Spezialausstattung (Bulldozerschaufel)

Mesametric Kodiak	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	5/4	20	2	4	12	3	-	2	3	0	1.025
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	-	-	D (125 l)	2,8 km/l	-	-	Mittl. Industriefzg.	1	4/4 Tage	75.500¥	



Mitsubishi FBP-22

Ein typisches Arbeitstier in Großlagern ist der FBP-22, einer der gängigsten elektrischen Gabelstapler auf dem Markt. Um auch eine voll automatisierte Lagerabfertigung zu ermöglichen, wird er mit Riggerkontrollen und Fernsteuerung geliefert.

Ähnliche Modelle: Hyster-Linde E 20, Jungheinrich ETV 50 C

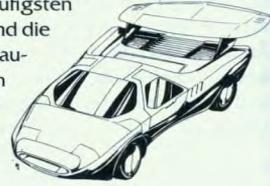
Besonderheiten: Riggeradapter, Fernlenkadapter, hydraulische Staplergabel

Mitsubishi FBP-22	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	3/8	15	4	2	-	6	-	-	1	4	600
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	1	-	E (200 EE)	1,5 km/EE	-	-	leichtes Industriefzg.	1	2/24 Stunden	18.200¥	

KLEINWAGEN

Chrysler-Nissan Jackrabbit

Die Wahl zwischen dem Methan- und dem Elektroantrieb des Jackrabbit ist sicherlich eine der am häufigsten getroffenen Entscheidungen auf dem Fahrzeugmarkt überhaupt. Die leicht auszuführenden Reparaturen und die schnell verfügbaren Ersatzteile machen den Jackrabbit in der Bevölkerung zu einem der beliebtesten Serienautos der Welt. Es gibt zahlreiche Fahrzeuge auf dem Markt, die dieselben Teile verwenden, was Reparaturen erheblich verkürzt. Diese Verfügbarkeit hat aber unglücklicherweise auch dazu geführt, dass der Jackrabbit die Diebstahlstatistiken anführt, was wiederum den Vorteil hat, dass man auf dem Schwarzmarkt spielend an billige Ersatzteile gelangen kann.



Ähnliche Modelle: Citroën Ztana, Ford Swift, Dodge Glow, Kia Squirrel

Besonderheiten: Klappbank, erhältlich mit Methan- oder Elektroantrieb

C-N Jackrabbit	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Elektroantrieb	3/8	60	4	3	0	5	1	-	0	1	50
Methanantrieb	3/8	90	6	3	0	4	1	-	0	1	100
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Elektroantrieb	2+1sb	2t+1k	E (300 EE)	0,75 km/EE	-	-	Kleinwagen	1	2/24 Stunden	15.500¥	
Methanantrieb	2+1sb	2t+1k	M (45 l)	12,5 km/l	-	-	Kleinwagen	1	2/24 Stunden	16.500¥	

EMC Intracity E

Genau das Richtige für eine Zweipersonen-Fahrgemeinschaft mit Aktenkoffern.

Vergessen Sie all Ihre Parkplatzprobleme (Vierradlenkung und verbesserte Aufhängung)! Schonen Sie die Umwelt (Brennstoffzellenmotor)! Voll ALI-tauglich. Und fast vollständig wartungsfrei. Was wollen Sie mehr?



Ähnliche Modelle: GMC Economic, Opel Luna, VW Sinus, Fiat Persephone

Besonderheiten: Vierradlenkung, erhältlich mit Brennstoffzelle oder Benzinantrieb

EMC Intracity E	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Brennstoffzellenantrieb	2/6	85	5	3	0	5	1	-	0	2	60
Benzinantrieb	2/6	95	7	3	0	2	1	-	0	2	70
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Brennstoffzellenantrieb	2	2t+1k	BZ (150 EE)	2 km/EE	-	-	Kleinwagen	1	2/24Stunden	17.500¥	
Benzinantrieb	2	2t+1k	B (40 l)	12 km/l	-	-	Kleinwagen	1	2/24Stunden	17.000¥	

Leyland-Zil Tsarina

Dieser Wagen hat einen ungewöhnlichen Aufbau, da der Fahrer leicht erhöht hinter dem Fahrgast sitzt. Außerdem hat er Frachtraum und eine Gepäckablage, was in dieser Klasse wirklich eine Seltenheit ist. Auch wenn Leyland-Zil in den Ruf geraten ist, eher auf den Preis als auf die Qualität zu achten, hat sich der Tsarina am Markt behaupten können.



Ähnliche Modelle: Opel Rana, Kia Zephyr, VW Messenger, Toyota Smile

Besonderheiten: erhältlich mit Methan- oder Elektroantrieb

Leyland-Zil Tsarina	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Elektroantrieb	4/8	75	4	3	0	5	1	-	0	2	50
Methanantrieb	4/8	100	6	3	0	4	1	-	0	3	100
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Elektroantrieb	2	2t	E (300 EE)	0,75 km/EE	-	-	Kleinwagen	1	2/24 Stunden	12.000¥	
Methanantrieb	2	2t	M (45 l)	12,5 km/l	-	-	Kleinwagen	1	2/24 Stunden	12.500¥	

Mitsubishi Runabout

Der Runabout wird hauptsächlich von Pendlern für kurze Strecken genutzt. Der Runabout ist eines der kleinsten Autos auf dem Markt – Parkplatzsorgen gehören mit ihm der Vergangenheit an. Allerdings bietet er nur wenig Raum für Fracht.



Ähnliche Modelle: Honda Spirit, Mazda Watcher, Renraku Konichiwa, EMC Pocket

Besonderheiten: keine

Mitsubishi Runabout	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	4/8	75	5	3	0	5	1	-	0	1	50
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	1	1kh	E (300 EE)	0,75 km/EE	-	-	Kleinwagen	1	2/24 Stunden	10.000¥	

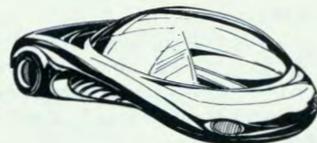
VW Elektro

Der Elektro bietet eine preiswerte und aufregende Methode, stilvoll ans Ziel zu gelangen. Der tief auf der Straße liegende Elektro hat drei Räder und ist ein schnittiges und elegantes Pendlerauto. Die High-Tech-Innenausstattung vermittelt dem Fahrer das Gefühl einer Pilotenkanzel. Der Elektro bietet zwar keinen Stauraum, ist aber zweifellos ideal für den Otto-Normalbürger on Tour.

Ähnliche Modelle: Toyota Cirian, Aztechnology Sol, Peugeot 401, Isuzu Crazy

Besonderheiten: keine

VW Elektro	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	4/8	75	4	3	0	5	0	-	0	1	45
Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis		
1	1kh	E (325 EE)	0,75 km/EE	-	-	Kleinwagen	1	2/24 Stunden	8.000€		

**Volkswagen Impuls**

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

Ähnliche Modelle: EMC Nizza, EuroCar Vectura TS, Peugeot Corindon, Toyota Keibauma

Besonderheiten: Überrollbügel, APPS, Verbesserte Aufhängung 1, Turbolader 2 (nur GTI und GTI 4x4), Geländeaufhängung 2 (nur GTI 4x4)

Volkswagen Impuls	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Standardmodell	3/8	90	7	3	0	2	2	-	1	2	150
Minikombi	3/8	90	7	3	0	2	2	-	1	4	150
GTI	3/8	150	9	3	0	1	2	-	1	2	150
GTI 4x4	5/6	130	9	3	0	1	2	-	1	2	150
Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis		
Standardmodell	2+1sb	2t+1k	B (50 l)	12 km/l	-	-	Kleinwagen	1	3/72 Stunden	35.300€	
Minikombi	2	2t+1k	B (50 l)	11,5 km/l	-	-	Kleinwagen	1	3/72 Stunden	36.300€	
GTI	2+1sb	2t+1k	B (50 l)	10 km/l	-	-	Kleinwagen	1	4/96 Stunden	42.800€	
GTI 4x4	2+1sb	2t+1k	B (50 l)	8,5 km/l	-	-	Kleinwagen	1	4/96 Stunden	43.300€	

**LIMOUSINEN****AUDI A6**

Diese Klasse von AUDI hat nunmehr schon einige Jahrzehnte auf dem Buckel, doch Erfolgskonzepte sind oftmals an einen traditionsreichen Namen geknüpft – und so verzichtete man 2057 bei der vollständigen Neukonstruktion eines Oberklassewagens auch auf eine Umbenennung. Und in der Tat ging das Konzept voll auf: Die Verkaufszahlen haben neue Höchstwerte erreicht. Der neue A6 ist vor allem in der Straßenlage phänomenal, was unter anderem an seinem serienmäßig eingebauten Sportfahrwerk liegt.

Ähnliche Modelle: VW Matador, EMC Palermo

Besonderheiten: Verbesserte Aufhängung 2, Turbolader 1 (Standardmodell), Turbolader 3 (nur Turbo und Turbo-Diesel)

Audi A6	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Standardmodell	2/8	150	10	3	0	2	1	-	0	8	161
Turbomodell	2/8	180	14	3	0	1	1	-	0	8	161
Turbo-Diesel	2/8	155	11	3	0	1	1	-	0	8	201
Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis		
Standardmodell	4	4t+1k	B (80 l)	11,2 km/l	-	-	Limousine	1	5/5 Tage	97.375€	
Turbomodell	4	4t+1k	B (80 l)	10,4 km/l	-	-	Limousine	1	5/5 Tage	106.125€	
Turbo-Diesel	4	4t+1k	D (60 l)	9,6 km/l	-	-	Limousine	1	5/5 Tage	106.575€	

Chrysler-Nissan Patrol-1

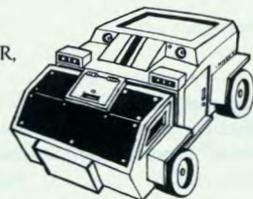
Der P-1 ist das meist genutzte urbane Streifenfahrzeug dieser Tage. Es basiert auf dem Chrysler-Nissan GTR, einer der schnellsten Straßenlimousinen überhaupt.

Das P-1-Paket nutzt den leistungsfähigen Motor des GTR, ist gepanzert und verfügt außerdem über genügend Platz für den Transport von Verbrechern – Eigenschaften, die öffentliche Kunden bei der Stange halten.

Ähnliche Modelle: Chrysler-Nissan Sentra XI, Mercury Comet

Besonderheiten: keine

C-N Patrol-1	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	4/8	180	12	3	2	1	3	-	0	11	40
Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis		
2+1sb	4t+1k	B (60 l)	7,2 km/l	-	-	Limousine	2	9/9 Tage	43.700€		



ECM Carrona

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 Modellauswahl und in Brennstoffzellen- und Benzinvariante erhältlich.

Ähnliche Modelle: Ford Coronado, Toyota Tabibito, VW Integra

Besonderheiten: Verbesserte Aufhängung I

ECM Carrona	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Brennstoffzellenantrieb	3/8	90	9	3	0	5	2	-	0	12	120
Benzinantrieb	3/8	110	11	3	0	2	2	-	0	12	145
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Brennstoffzellenantrieb	2+2sb	4+1k	BZ (200 EE)	1,5 km/EE	-	-	Limousine	1	2/24 Stunden	24.500¥	
Benzinantrieb	2+2sb	4t + 1k	B (60 l)	12 km/l	-	-	Limousine	1	2/24 Stunden	32.500¥	



Ford Americar

Obwohl es im Laufe der Jahre viele Veränderungen durchlaufen hat, ist dieses Modell doch immer noch das bestverkaufte Auto von Ford. Die Änderungen haben die meisten der kleinen Fehler und Kinderkrankheiten mittlerweile beseitigt, so dass es nun auch zu Fords zuverlässigsten Modellen zählt. Sogar der Preis war über die Jahre immer konkurrenzfähig und setzt weiterhin die Messlatte für preiswerte Limousinen.

Ähnliche Modelle: Chrysler-Nissan Sentra XI, Mercury Comet, Honda Accord

Besonderheiten: keine

Ford Americar	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	4/8	105	8	3	0	2	2	-	1	12	110
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	2+1sb	2t+1k	B (60 l)	12,4 km/l	-	-	Limousine	1	2/24 Stunden	20.000¥	



Ford Americar LS

Dieser eigens für LoneStar modifizierte Ford Americar ist hervorragend geeignet für den Streifen dienst. Die Modifikation beinhaltet eine Panzerung, ohne die Geschwindigkeit oder das Handling zu beeinträchtigen (allerdings geht ein wenig Ladekapazität verloren). Aufgrund dieses Vertrages verbindet Ford und LoneStar eine lange und fruchtbare Zusammenarbeit.

Ähnliche Modelle: Knight Errant Nissan Sentra XI, Sioux Mercury Grand Prix V, PCC Honda Kia Argent

Besonderheiten: keine

Ford Americar LS	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	4/8	105	8	3	3	2	2	-	1	10	65
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	4	2t+1k	B (60 l)	12,4 km/l	-	-	Limousine	2	8/8 Tage	38.500¥	

General Products COP

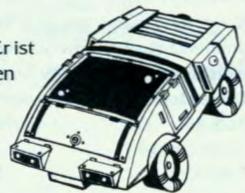
Der City Operations Patroler (COP) ist eine gern verwendete Alternative zu einem großen Streifenwagen. Er ist zwar nicht so groß und so gut gepanzert wie die meisten Streifenwagen, stellt aber vor allem in abgelegeneren und ruhigeren Distrikten eine echte Alternative dar.

Die zivile Variante ohne Panzerung und Bewaffnung wird von Kurierdiensten in den gesamten UCAS verwendet.

Ähnliche Modelle: Ford Mule, Mitsuhama Chariot, Renraku Sai

Besonderheiten: GridLink, Supraleitantrieb I

General Products COP	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	4/8	90	6	3	1	4	1	-	0	18	185
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	2	1k+1k	E (350 EE)	1 km/EE	-	-	Limousine	2	8/8 Tage	31.800¥	



Mercedes E160

Ihr Benz für Familienausflüge, Dienstreisen und repräsentative Ausflüge. Mit seinem sportlichen Triebwerk, der versteckten Panzerung und der von Mercedes bekannten, komfortablen Innenausstattung ist dieser Wagen für viele die erste Wahl.

Ähnliche Modelle: EMC Milano, GMC Traveller, VW Royale

Besonderheiten: Tarnpanzerung, Turbolader I (Sport-Coupé)

Mercedes E160	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Standardmodell	4/8	115	8	3	3	3	1	-	0	5	105
Sport-Coupé	3/8	145	10	3	3	3	1	-	0	5	105
Kombi	4/8	115	8	3	3	3	1	-	0	10	155
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Standardmodell	4	4t+1k	B (60 l)	8 km/l	-	-	Limousine	1	3/72 Stunden	53.900¥	
Sport-Coupé	4	2t+1k	B (60 l)	8 km/l	-	-	Limousine	1	3/72 Stunden	48.800¥	
Kombi	4	4t+1k	B (60 l)	8 km/l	-	-	Limousine	1	3/72 Stunden	56.400¥	



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.

Ähnliche Modelle: Honda-GM 4900DT Novo, Opel Saevio, Toyota Tora

Besonderheiten: Turbolader 3, Verbesserte Aufhängung 1, APPS, Tarnpanzerung, Überrollbügel



Mercedes ER350	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	3/8	205	12	3	3	2	2	-	0	5	85
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	4	2t+1k	B (60 l)	9,3 km/l	-	-	Limousine	1	12/12 Tage	150.975€	

Nissan Starlight

Dieser Kleinwagen wird mit Sicherheit Ihr Einkaufsfreund! Bei diesem Raumangebot kann man einfach nicht „Nein“ sagen – und die moderne Hausfrau erst recht nicht! Sparsam, abgasarm, wartungsfreundlich und großzügig im Platzangebot – das sind die Anforderungen, die der Kunde heutzutage an einen Wagen für die Stadt stellt. Der Starlight glänzt zudem mit einer angenehmen Stufenheckoptik und einem angelegten Spoiler, der ihm ein sportliches Flair verleiht.

Ähnliche Modelle: EMC Sienna, Peugeot Turquoise

Besonderheiten: Verbesserte Aufhängung 1

Nissan Starlight	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	3/8	120	12	3	0	2	0	-	0	15	150
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	4	4t+1k	B (60 l)	8 km/l	-	-	Limousine	1	2/24 Stunden	33.150€	

Toyota Elite

Mit dem Elite bekommt man ein Luxusauto mit einem mehr als anständigen Preis-Leistungs-Verhältnis. Er ist erstaunlich wendig für ein Auto dieser Größe und wegen des großzügig bemessenen Innenraumes auch bei Orks und Trollen überaus beliebt.

Ähnliche Modelle: Buick Park Avenue, Saab 10-6, Citroen Xhen

Besonderheiten: APPS, EnviroSeal (Gas)



Toyota Elite	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	4/8	120	12	3	0	2	4	-	1	11	100
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	4	4t+1k	B (80 l)	12 km/l	-	-	Limousine	2	4/96 Stunden	66.400€	

LUXUSLIMOUSINEN

Mercedes L800 Präsident Pullmann

Der Wagen der Sonderklasse. Vergessen Sie alle Phaetons und Galaxies! Regierungen und Aufsichtsräte 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.

Ähnliche Modelle: Honda-GM 300 Di Aurelia, Mitsubishi Ikina, Peugeot Émerande

Besonderheiten: Turbolader I, Verbesserte Aufhängung I, APPS, Sicherheitsreifen, Tarnpanzerung, EnviroSeal mit Kabinenüberdruck (Gas), Lebenserhaltungssystem (40 Personenstunden), Luxusausstattung (inkl. Trid- und Stereoanlagen, Satnav- und Satkomsystemen, gekühlter Minibar, Klimakontrolle, Ledersitzen, Echtholzvertäfelung etc.)



L800 Präsident Pullmann	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	3/8	170	9	4	4	3	4	-	0	10	70
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	6	4t+2gs+1k	B (100 l)	7,6 km/l	-	-	Luxuslimousine	2	15/15 Tage	256.875€	

Mitsubishi Nightsky

Der Nightsky ist bei aufsteigenden Konexecs und Sternchen des Showgeschäfts die beliebteste Luxuslimousine. Ihr gepolstertes Innenleben besteht vollständig aus natürlichem Material und einer Riesenauswahl an Kommunikations- und Unterhaltungsgeräten, die das Leben lebenswert machen. Spezialanfertigung ist Pflicht und Serienmodelle werden meist nur für Autovermietungen produziert.

Ähnliche Modelle: Lincoln Mark V, Buick Broadway, Renraku Honor, Skoda Vulture CX

Besonderheiten: APPS, Tarnpanzerung, Überrollbügel, EnviroSeal (Gas), Elektronikport mit Satellitenverbindung



Mitsubishi Nightsky	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	4/8	120	8	4	2	2	4	-	1	10	60
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	8	2t+2gs+2k	B (200 l)	8 km/l	-	-	Luxuslimousine	2	13/13 Tage	171.200€	

Rolls-Royce Phaeton

Der Rolls ist das spektakulärste, dekadenteste, sicherste und modernste Fahrzeug, dem man auf der Straße begegnen kann. Satellitenverbindung, Multi-Elektronikport, Bar und Trideodisplay sind Serienausstattung (um nur einige der zahllosen Accessoires zu nennen). Der Phaeton wird gern von hochrangigen Konzernexecs und Regierungschefs genutzt. Er kann auch gemietet werden, ist allerdings für die meisten Leute unerschwinglich.



Ähnliche Modelle: Bentley Verde, BMW Exeter 960, Daimler-Benz Ambassador, Renault Mystiqué, Buick Century

Besonderheiten: APPS, Tarnpanzerung, Überrollbügel, EnviroSeal (Gas), Elektronikport mit Satellitenverbindung, 3 Klappschalensitze

Rolls-Royce Phaeton	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	4/4	140	8	4	4	2	4	-	1	6	30
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	8+1sb	4+1d+1gz	D (250 l)	6 km/l	-	-	Luxuslimousine	2	15/15 Tage	218.800€	

PANZER

Ruhrmetall KM A7-C Leopard III

Zum 30jährigen Jubiläum des Leopard III präsentiert Krauss-Maffei, Tochterfirma von Ruhrmetall, den KM A7-C Leopard III, eines der wenigen state-of-the-art Modelle eines schweren Kampfpanzers auf dem aktuellen Weltmarkt. Der Leopard III kann nach Wahl bestückt werden, trägt aber normalerweise eine schwere Railgun und ein HV-Gewehr oder einen Gefechtslaser.

Ähnliche Modelle: Nizhnyi Tagil Inc.T-047 Mstitel, Toyota-Singarms Kikkou, Dassault AMX 72 Hyène, UCAS A31-2 Schwarzkopf

Besonderheiten: Verbesserte Signatur 2, Smartmaterial, Extragroßer Fernlenkturm (0,8-FP-Munitionsbehälter für 80 Railgun-Projektile), Mikro-Fernlenkturm (flakfähig, Geschütztkompensator 4, 1-FP-Munitionsbehälter für 10.000 Schuss HVAR-Munition), 2 x 4 externe Raketenhalterungen, mittleres Raketenkontrollsystem, Turbolader 1, Alternative Manöverschaltkreise 6, Drive-by-Wire-System 2, Riggeradapter, EnviroSeal (Gas, Wasser, Motor), Lebenserhaltungssystem (150 Personenstunden), RAM 2, Thermalabschirmung 2, Großer Rauchgenerator

Gefechtslektronik ist optional erhältlich

RM KM A7-C Leopard III	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	4/4	90	8	12	40	4	2	-	8	29 (+4 im Turm)	2.095
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	3	2d	D (1.200 l)	1,8 km/l	-	-	Schwerer Panzer	4	-	7.290.000€	

Ruhrmetall KM Keiler A4

Schnelligkeit ist entscheidend, nicht nur im Konzern-Business, sondern auch im Verteidigungsfall. Ein typisches Beispiel hierfür ist der leichte Jagdpanzer Keiler A4 von Ruhrmetall. Auch wenn sein Grunddesign aus den Eurokriegen stammt, ist er auch heute noch ein wertvolles Segment der Bodenverteidigung. Die Standardbewaffnung besteht aus einer mittleren Railgun und wahlweise einem Gefechtslaser oder einem HV-Gewehr im auf dem Hauptgefechtsturm befindlichen Mikroturm. ECM und andere Gefechtslektronik sind gegen Aufpreis erhältlich.

Ähnliche Modelle: Toyota-Singarms Kaitou, Saeder-Krupp Landsknecht, Nizhnyi Tagil Inc. T-030 Dikaja Koschka

Besonderheiten: Verbesserte Signatur 2, Smartmaterial, Drive-by-Wire-System 1, Alternative Manöverschaltkreise 9, Riggeradapter, EnviroSeal (Gas, Wasser, Motor), Lebenserhaltungssystem (100 Personenstunden), Smartpanzerung, Mikro-Turm (flakfähig, Geschütztkompensator 4, 0,5-FP-Munitionsbehälter für 5.000 Schuss HVAR-Munition) Großer Turm (1,6-FP-Munitionsbehälter für 160 Railgun-Projektile), 2 x 4 externe Raketenhalterungen, mittleres Raketenkontrollsystem, Amphibisches Operationspaket 3, Großer Rauchgenerator

Gefechtslektronik ist optional erhältlich

RM KM Keiler A4	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	4/4	120	10	10	28	2	2	-	7	12	1.775
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	4	2d	J (1.200 l)	0,6 km/l	-	-	Mittelschw. Panzer	4	-	4.600.000€	

Ruhrmetall KM SPz Frettchen

Im Krieg ist Information alles, und das Frettchen liefert sie. Dieser Kettenpanzer ist dazu konzipiert, unbemerkt hinter die feindlichen Linien zu gelangen und Feindbewegungen auszuspionieren. Das Frettchen mag in der Anschaffung teuer sein, aber das ist es mehr als wert. Die Standardbewaffnung für den Ernstfall besteht aus zwei Vanquisher SMGs. BattleTac™- und Abhörsysteme können nach Wunsch integriert werden.

Ähnliche Modelle: Toyota-Singarms Kamenoko, UCAS A925 Ghost

Besonderheiten: Amphibisches Operationspaket 3, Smartmaterial, Alternative Manöverschaltkreise 3, Drive-By-Wire-System 2, Riggeradapter, EnviroSeal (Gas, Wasser, Motor), Lebenserhaltungssystem (400 Personenstunden), RAM 3, Mittlerer Ausfahrturm (flakfähig, 6-FP-Munitionsbehälter für 6000 Schuss SMG-Munition), ECCM 9, ED 6, ECD 6, Sensoren 10, Rutheniumpolymerverkleidung (inkl. 40 Bildscannern), Großer Rauchgenerator

RM KM SPz Frettchen	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	4/4	85	6	10	22	11	2	-	10	10	1.445
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	4	2d	BZ (600 EE)	1 km/EE	-	-	Mittelschw. Panzer	4	-	16.800.000€	

RAUPENFAHRZEUGE

CAT 2-38
 Das schweizer Taschenmesser des Baugeschäftes ist der CAT 2-38. Ob Aushub als Bagger oder Erdbewegung als Dozer, dieser Bulldozer ist dank seines zusätzlichen hydraulischen Arms am Heck für jeden Arbeitsbereich geeignet, sogar als improvisierter Minikran.

Ähnliche Modelle: Mesametric Kodiak Caterpillar System, Scania Viking, Conestoga Rhino

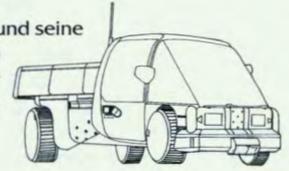
Besonderheiten: Spezialfunktion (hydraulische Bulldozerschaufel vorn, Baggerarm (6 Tonnen Hubkraft) hinten)

CAT 2-38	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	4/4	25	2	8	2	2	-	-	-	3	7.000
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	1	1t	D (600l)	1 km/l	-	-	Mittl. Raupenfgz.	1	7/7 Tage	151.800¥	

SPORT-NUTZFAHRZEUGE

Gaz-Willys Nomad

Der Nomad erfreut sich besonders bei professionellen Riggern großer Beliebtheit. Seine Vielseitigkeit und seine zahlreichen Optionen haben ihn zu einem der am häufigsten genutzten Fahrzeuge überhaupt gemacht. Ob man Soyabohnen transportieren oder durch eine Gangblockade brechen will, der Nomad ist dabei. Der enorme Frachtraum bietet Platz für reichlich Lebensmittel oder jede Menge Waffen – je nach Geschmack.



Ähnliche Modelle: Ford Survivor, Citroen Jumpy, Mitsuhamo Tanto

Besonderheiten: Überrollbügel

Gaz-Willys Nomad	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	3/3	100	9	4	0	2	2	-	0	18	850
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	2+1sb	2t	D (90l)	7,8 km/l	-	-	Sport-Nutzfahrzeug	1	2/48 Stunden	34.500¥	

GMC MPUV

Der vielseitige GMC MPUV wird gern als leichtes Kampffahrzeug genutzt. Anders als der Gaz-Willys hat dieser Wagen nichts zu verbergen. Schwere Panzerung und Waffenhalterung gehören zur Serienausstattung. Der niedrige Preis für ein Fahrzeug dieser Klasse hat den MPUV zu einem echten Verkaufsschlager gemacht.



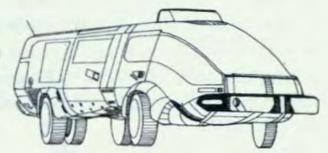
Ähnliche Modelle: Ford Workhorse, VW Marathon, Renraku Bear

Besonderheiten: Elektronikport mit Funkgerät (Stufe 3; 0,9 FP), Drehbolzenaufsatz, Suchscheinwerfer

GMC MPUV	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	4/3	120	8	4	6	2	0	-	0	11	750
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	2+1sb	4t	D (100l)	6 km/l	-	-	Sport-Nutzfahrzeug	1	13/13 Tage	70.000¥	

Land Rover 2046

Dieses legendäre Allradfahrzeug ist ein später Nachfolger der Land Rover aus dem vergangenen Jahrhundert. Egal, ob in den Wüsten Nordafrikas oder auf den Straßen Seattles, der 2046 ist ein robuster und zuverlässiger Gefährte. Den 2046 gibt es als Van oder Pick-Up.



Ähnliche Modelle: Renault-Fiat R 78 Savane, Suzuki Sporty, Celebrian Terrain

Besonderheiten: 3 Klappbänke (Van), 2 Klappbänke (Pick-up)

Land Rover 2046	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Van	3/5	100	7	4	0	2	2	-	0	11	750
Pick-Up	3/3	100	7	4	0	2	1	-	0	18	700
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Van	2+3sb	2t+1dl+1gh	D (120l)	6 km/l	-	-	Sport- Nutzfahrzeug	1	2/48 Stunden	32.000¥	
Pick-Up	2+2sb	2t+1dl+1gh	D (90l)	6 km/l	-	-	Sport-Nutzfahrzeug	1	2/48 Stunden	29.000¥	

Mercedes PE Kommando

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. Dieser gepanzerte, leise und überraschend schnelle Minibus, kann auf Wunsch mit geräumigen Gefechtsurm und/oder Nebelwerfern ausgestattet werden.



Ähnliche Modelle: Toyota Kyoukino, Ares Seraphim, GMC Mastiff

Besonderheiten: Verbesserte Aufhängung 1, Tarnpanzerung, Crashkäfig, EnviroSeal mit Kabinenüberdruck (Gas), Lebenserhaltungssystem (50 Personenstunden), Überrollbügel, Sicherheitsreifen; zusätzlich für die Unterstützungsvariante: Thermalabschirmung 1, Mini-Ausfahrgeschützturm (flakfähig), ECM 2

Mercedes PE Kommando	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Sicherheitsvariante	3/6	200	10	4	6	3	2	-	0	12	355
Unterstützungsvariante	3/6	200	10	4	9	3 (4)	2	-	5	6	350
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Sicherheitsvariante	7	2t+2gs+1k	D (80 l)	7 km/l	-	-	Sport-Nutzfahrzeug	2	13/13 Tage	140.750¥	
Unterstützungsvariante	6	2t+2gs+1k	D (80 l)	7 km/l	-	-	Sport-Nutzfahrzeug	3	16/16 Tage	209.450¥	

Nissan-Holden Brumby

Der Brumby ist ein kleiner Allradjeep. Wenn man keinen allzu großen Platzbedarf hat, aber auf einen ordentlichen Dieselmotor und Geländeaufhängung nicht verzichten will, steht einem der Brumby auch in schwierigen Situationen treu zur Seite. Der Brumby wird in Automobilmagazinen und anderen Verbrauchermagazinen oft als preisgünstiges Nutzfahrzeug gelobt.

Ähnliche Modelle: GMC Explorer, BMW Off-Roader, Honda Safari

Besonderheiten: Klappsitz

Nissan-Holden Brumby	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	4/3	100	7	4	0	2	2	-	0	12	850
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	2+1sb	2t	D (80 l)	6 km/l	-	-	Sport-Nutzfahrzeug	1	2/48 Stunden	19.000¥	



Toyota Gopher

Der Gopher ist ein klassischer Pick-Up mit einer exzellenten Geländeaufhängung, einem überlegenen Handling und einer treuen Stammkundschaft. Er hat einen integrierten Waffensafe und eine enorm lange Garantiezeit, doch die besten Eigenschaften des Gopher sind zweifellos sein niedriger Preis und sein großer Frachtraum.

Ähnliche Modelle: Ford Texan, Nissan Rebel, GMC B150

Besonderheiten: Überrollbügel

Toyota Gopher	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	4/4	105	7	4	0	2	2	-	0	38	500
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	2	2t	B (80 l)	6 km/l	-	-	Sport-Nutzfahrzeug	1	2/48 Stunden	29.500¥	



VW TT50 ATV

Was der Integra für die Straßen der Großstadt, ist der TT50 für alle Off-Road-Verhältnisse. Dieser hochbeinige 4x4-Transporter ist auch für die widrigsten Geländebedingungen ausgelegt. Die Modellreihe umfasst insgesamt 27 verschiedene modulare Aufbauten (darunter 11 Sicherheits- und Militärvarianten), bei denen Chassis und Motor identisch sind. Ein würdiger Nachfolger des Unimog.

Ähnliche Modelle: Citroën Aventurier, Ford Buffalo, Landrover Model 2058 Adventure und Model 2058-S Bobby, Toyota Aisuoogatasha

Besonderheiten: Geländeaufhängung 1, Tarnpanzerung, Überrollbügel; zusätzlich für die Sicherheitsvariante: Sicherheitsreifen, EnviroSeal mit Kabinenüberdruck (Gas), Lebenserhaltungssystem (60 Personenstunden), Thermalabschirmung 2; zusätzlich für die Zerberus-Variante: EnviroSeal mit Kabinenüberdruck (Gas, Wasser, Motor), Lebenserhaltungssystem (60 Personenstunden), Thermalabschirmung 2, Sicherheitsreifen, RAM 1, ECM 3, ECCM 3, Amphibisches Operationspaket 2

VW TT50 ATV	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Standardmodell	4/4	100	7	4	1	2	2	-	0	16	1.520
Sicherheitsvariante	4/4	145	8	4	6	4	2	-	0	5	520
Zerberus-Militärvariante	4/4	145	8	4	9	5	4	-	4	5	280
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Standardmodell	6	4t+1k	D (95 l)	5,1 km/l	-	-	Sport-Nutzfahrzeug	1	3/3 Tage	55.500¥	
Sicherheitsvariante	6	4t+1k	D (95 l)	5,1 km/l	-	-	Sport-Nutzfahrzeug	2	12/12 Tage	126.900¥	
Zerberus-Militärvariante	6	4t+1k	D (95 l)	5 km/l	-	-	Sport-Nutzfahrzeug	3	27/27 Tage	420.900¥	



SPORTWAGEN

BMW i985/24

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

Ähnliche Modelle: Eurocar Miracle 4000TS, GMC Corsair, Mitsubishi Zero II, Honda Manitou

Besonderheiten: APPS, Überrollbügel; zusätzlich für die Bergmann-Variante: Motortuning 3, Verbesserte Aufhängung 1, Thermalabschirmung 1, Tarnpanzerung, Sicherheitsreifen



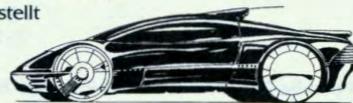
i985/24	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Standardmodell	4/8	220	14	3	0	2	1	-	0	4	190
Bergmann-Variante „Express“	3/8	240	15	3	3	3	3	-0	0	3	55
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Standardmodell	2	2t+1k	B (60 l)	10 km/l	-	-	Sportwagen	1	5/5 Tage	95.000¥	
Bergmann-Variante „Express“	2	2t+1k	B (60 l)	8 km/l	-	-	Sportwagen	2	6/6 Tage	124.100¥	

Eurocar Westwind 2000

Der Westwind 2000 wurde von den besten Autobauern Europas entwickelt. Das Chassis stammt von Porsche und der Motor von Ferrari. Er ist möglicherweise einer der schönsten Sportwagen überhaupt und stellt eine klassische Kombination aus Form und Funktion dar. Der Twin-Turbo-Motor bietet genau das Maß an Extrageschwindigkeit, das viele Kunden wünschen.

Ähnliche Modelle: Ferrari 770 Spider, BMW 342LS, Citroën 1030, Lamborghini Ocaso

Besonderheiten: APPS; Turbolader 2 (nur Turbomodell)



Eurocar Westwind 2000	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Standardmodell	3/8	210	10	3	0	2	3	-	1	5	45
Turbomodell	3/8	240	14	3	0	1	3	-	1	5	45
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Standardmodell	2+1sb	2t+1k	B (80 l)	6 km/l	-	-	Sportwagen	2	3/72 Stunden	59.000¥	
Turbomodell	2+1sb	2t+1k	B (80 l)	5,4 km/l	-	-	Sportwagen	2	4/96 Stunden	77.000¥	

Ferrari Open-Wheel Racer

Dieser Wagen wurde für ein ganz bestimmtes Klientel entworfen und war niemals für die Straße gedacht. Der Ferrari ist ein Sammlerstück für Exzentriker par excellence. Viele Besitzer würden diesen offenen einsitzigen Rennwagen schon deshalb nicht fahren, weil er in den meisten Staaten für die Straße nicht zugelassen werden kann. Wer es trotzdem wagt, bewegt ein wahres Meisterwerk über die Straße und lässt andere nur noch die Rücklichter sehen.

Ähnliche Modelle: Peugeot AP75, Daimler-Benz MP6-17, Mazda Star 303, Lamborghini Millelegue

Besonderheiten: Smartmaterial, Nitro-Injektor 6, Datenbuchsenport, Riggeradapter, Crashkäfig

Ferrari Open-Wheel Racer	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	2/8	311	21	3	0	2	0	-	2	7	115
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	1	-	B (60 l)	6 km/l	-	-	Sportwagen	3	11/11 Tage	210.000¥	

Ford Probe III

Die neueste Version des legendären Ford Probe wurde als Reaktion auf Chevrolets Remake der Corvette in Angriff genommen. Und der Wagen verspricht tatsächlich wieder ein Renner unter den Sportwagen zu werden! Schnell, sicher und leise – ganz den heutigen Anforderungen des Kunden gewachsen!

Ähnliche Modelle: EMC Monza TI, Renault-Fiat R 62 Caraïbe, Toyota Sihaya, Chevrolet Corvette '59

Besonderheiten: Verbesserte Aufhängung 1, APPS

Ford Probe III	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	3/8	200	14	3	0	3	0	-	0	3,8	80
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	2	2t+1k	B (70 l)	8,1 km/l	-	-	Sportwagen	1	6/6 Tage	103.025¥	

Honda-GM 3220

Honda-GM hat die untere Preisklasse der Sportwagen ins Visier genommen und der 3220 erfreut sich selbst nach zahlreichen Facelifts noch immer großer Beliebtheit. Nach den vielen Überarbeitungen wundert es auch kaum, dass so viele unterschiedliche Modelle auf den Straßen unterwegs sind. Die *Thirty-Two Hundreds*, ein großer Fanclub mit Ablegern in den gesamten UCAS, organisiert sogar einmal jährlich ein Treffen in Milwaukee, um ihre geliebten 3220er zu präsentieren und zu feiern.

Ähnliche Modelle: Ford Mustang, Toyota 660 Arachnid, Chrysler Menace

Besonderheiten: keine (Standard), Turbolader 2 (Turbomodell)



Honda 3220	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Standardmodell	4/8	160	10	3	0	2	1	-	0	3	40
Turbomodell	4/8	190	14	3	0	1	2	-	0	3	40
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Standardmodell	4	2t+1k	B (60 l)	6 km/l	-	-	Sportwagen	1	2/48 Stunden	28.000¥	
Turbomodell	4	2t+1k	B (60 l)	5,4 km/l	-	-	Sportwagen	1	3/72 Stunden	44.000¥	

Honda-GM 3220 Turbo LS

Die Gesetzeshüter müssen in jedem Bereich wettbewerbsfähig bleiben, um etwas ausrichten zu können. Fahrzeuge bilden da keine Ausnahme. Der für LoneStar modifizierte Honda 3220 Turbo LS hat alles, was ein Auto braucht, um überlegen zu sein: mehr Geschwindigkeit, bessere Beschleunigung und ein gepanzertes Chassis. Es kommt nur höchst selten vor, dass der 3220 LS einem Gaunerfahrzeug in Sachen Geschwindigkeit oder Kampfkraft unterliegt.

Ähnliche Modelle: Ford Mustang KE, Nissan Celer PCC, Mitsuhama Reflex 6 „Ares“

Besonderheiten: Turbolader 2

Honda 3220 Turbo LS	Hand 4/8	Geschw 190	Beschl 14	Rumpf 3	Panz 1	Sig 1	Auto 2	Pilot -	Sensor 0	Fracht 3	Last 15
	Sitze 4	Zugang 2t+1k	Treibstoff B (60 l)	Wirtsch 5,4 km/l	A/Z -	S/L -	Chassis Sportwagen	SI 2	Verf 9/9 Tage	Preis 49.000€	

Porsche 996/37

Der beste Porsche seit der Erfindung des Automobils! Betrachten Sie die Wagen der Konkurrenz – im Rückspiegel! Kein internationales Serienfahrzeug in seiner Preisklasse ist schneller, kein Sportwagen sicherer! Nach dem 996/37 kann es kein Auto mehr geben – nur noch Vektorschubmaschinen!

Ähnliche Modelle: Eurocar Mirage 2500, Honda-GM 4800KX Nova, Opel Velox, Nissan Bullet

Besonderheiten: APPS, Überrollbügel

Porsche 996/37	Hand 4/8	Geschw 260	Beschl 16	Rumpf 3	Panz 0	Sig 1	Auto 1	Pilot -	Sensor 0	Fracht 5	Last 50
	Sitze 2	Zugang 2t+1k	Treibstoff B (60 l)	Wirtsch 7,5 km/l	A/Z -	S/L -	Chassis Sportwagen	SI 1	Verf 4/4 Tage	Preis 122.100€	



Saab Dynamit 778 TI

Mit seinem unvergleichlichen neuen Mitsuhama Active Traction Accelerator (SATA) ist der 778 TI einer der schnellsten Seriensportwagen überhaupt. Um diese Landrakete zu fahren, benötigt man gute Reflexe und viel Geld. Überrollbügel und 6-Punkt-Gurte sind serienmäßig an Bord, damit der Käufer auch bei über 300 km/h noch ein beruhigendes Gefühl der Sicherheit spürt

Ähnliche Modelle: Porsche Winter, Mitsubishi Shadow, Peugeot RM780

Besonderheiten: APPS, Überrollbügel, Turbolader 2

Saab Dynamit 778 TI	Hand 4/8	Geschw 250	Beschl 15	Rumpf 3	Panz 0	Sig 1	Auto 3	Pilot -	Sensor 1	Fracht 3	Last 45
	Sitze 2+1sb	Zugang 2t+1k	Treibstoff B (150 l)	Wirtsch 5,4 km/l	A/Z -	S/L -	Chassis Sportwagen	SI 2	Verf 5/5 Tage	Preis 92.000€	



Toyota Pasarena

Soviel Sport muß sein: Neben der Toyota Coupé-Komplettausrüstung verfügt der Pasarena zusätzlich über eine umfangreiche Sportausstattung. So sorgen Breitreifen für mehr Grip, die um 30mm tiefergelegte Karosserie für eine sportliche Straßenlage, Front- und Heckspoiler in Wagenfarbe sowie die Leichtmetallfelgen für eine ansprechende Optik. Den Toyota Pasarena gibt es als Coupé mit 1.5-Liter-Motor in allen Farben und mit kompletter Sicherheitsausstattung inklusive APPS. Auch als Cabriolet für nur 4.500€ Aufpreis erhältlich!

Ähnliche Modelle: Peugeot Opale, VW Sprint, Lancia Sigara

Besonderheiten: Verbesserte Aufhängung 1, APPS, Cabrioverdeck und Überrollbügel (nur beim Cabrio)

Toyota Pasarena	Hand 3/8	Geschw 160	Beschl 11	Rumpf 3	Panz 0	Sig 2	Auto 0	Pilot -	Sensor 0	Fracht 10	Last 100
	Sitze 4	Zugang 2t+1k	Treibstoff B (60 l)	Wirtsch 9,9 km/l	A/Z -	S/L -	Chassis Sportwagen	SI 1	Verf 2/24 Stunden	Preis 89.225€	

TRANSPORTER, MITTELSCHWER

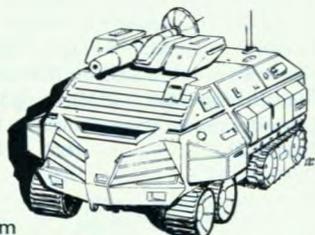
Ares Citymaster

Der Citymaster ist ein urbanes Anti-Aufruhr-Fahrzeug und dient als mobile Einsatzzentrale. Der moderne Transporter verfügt über eine gute Ausstattung, zu der auch zusätzliche Waffensysteme und Panzerung gehört. Der Citymaster ist ein gefährlicher Gegner und ein teures Spielzeug der Gesetzeshüter.

Ähnliche Modelle: Ruhrmetall AUF-5 Controller, MAN BGS-TF3

Besonderheiten: EnviroSeal (Gas), Lebenserhaltungssystem (20 Mannstunden), Kleiner Geschützturm (1-FP-Munitionsbehälter)

Ares Citymaster	Hand 5/11	Geschw 120	Beschl 3	Rumpf 5	Panz 10	Sig 1	Auto 3	Pilot -	Sensor 0	Fracht 41	Last 530
	Sitze 2+5sb	Zugang 2t+1gh	Treibstoff D (250 l)	Wirtsch 5,2 km/l	A/Z -	S/L -	Chassis Mittlerer Transporter	SI 2	Verf 13/13 Tage	Preis 136.300€	



Ares Mobmaster

Mit dem jüngsten Ableger aus der Master-Serie hat Ares erneut einen Volltreffer gelandet: Der Mobmaster ist ein urbanes Sicherheitsfahrzeug das über ein integriertes Lebenserhaltungssystem verfügt und sich unter Gangs und Krawallmachern den Ruf eines echten Blockadebrechers verdient hat.

Ähnliche Modelle: Ruhrmetall AUF-8 Suppressor

Besonderheiten: EnviroSeal (Gas), Lebenserhaltungssystem (30 Mannstunden), Kleiner Geschützturm (1-FP-Munitionsbehälter)

Ares Mobmaster	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	6/12	120	3	5	14	1	4	-	0	40	5/5
Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis		
2+5sb	2t+1gh	D (250 l)	5,2 km/l	-	-	Mittlerer Transporter	3	15/15 Tage	173.000€		

Ares Roadmaster

Der Roadmaster ist das Basismodell der Master-Serie. Viele Runner modifizieren einen Roadmaster, anstatt sich die teureren und schwerer verfügbaren anderen Versionen zu beschaffen. Mit nur wenigen Modifikationen kann dieser große Frachttransporter in ein Sicherheitsfahrzeug oder ideale Riggerbasis verwandelt werden.

Ähnliche Modelle: Ruhrmetall AUF-3 Observer

Besonderheiten: keine

Ares Roadmaster	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	4/10	90	3	5	0	2	2	-	0	80	2.000
Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis		
2+1sb	2t+1gh	D (250 l)	5,2 km/l	-	-	Mittlerer Transporter	1	3/3 Tage	45.000€		

DocWagon-Citymaster-Variante

DocWagon benutzt nur das Beste vom Besten. Als der Konzern begann, den vielseitigen Ares Citymaster für seine Zwecke einzusetzen, schossen die Verkaufszahlen des Citymaster in die Höhe. DocWagon baut genügend medizinische Ausrüstung in den Citymaster ein, um aus dem Truck eine mobile Klinik zu machen. Um die Patienten und das Team zu schützen, lässt DocWagon außerdem noch zwei leichte Maschinengewehre montieren.

Ähnliche Modelle: keine

Besonderheiten: Diebstahlsicherung 6, EnviroSeal (Gas), Lebenserhaltungssystem (20 Mannstunden), Kleiner Geschützturm (1-FP-Munitionsbehälter), Klinik (2 Patienten, 2 Sanitäter, Stufe 4)

DW Citimaster-Variante	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	5/11	120	3	5	10	1	3	-	0	325	780
Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	[324PR]	[700PR]
2+1sb	2t+1gh	D (250 l)	5,2 km/l	-	-	Mittlerer Transporter	2,5	29/29 Tage	455.000€		

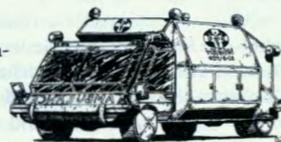
DocWagon CRT Ambulance

DocWagons Standardfahrzeug ist der CRT Ambulance – ein Name, der weltweit untrennbar mit DocWagon verbunden wird. Er ist das Arbeitspferd der DocWagon-Flotte und aufgrund seines einzigartigen reflektierenden Farbschemas, das der Kon verwendet, absolut unverkennbar.

Ähnliche Modelle: keine

Besonderheiten: Diebstahlsicherung 6, Klinik (2 Patienten, 2 Sanitäter, Stufe 4)

DocWagon CRT	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	4/10	75	6	5	0	2	2	-	0	340	1.450
Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	[324 PR]	[700 PR]
2	2t+1gh	D (250 l)	4 km/l	-	-	Mittlerer Transporter	1,5	18/18 Tage	361.000€		



TRANSPORTER, SCHWER

GMC 4201

Dieser schwere Transporter hat die Optik einer Kiste und ist bekannt für seine Qualität und Zuverlässigkeit. Seine gewaltige Maschine kann alles transportieren, was in den 4201 hineinpasst. Auch auf unebenem Geländeuntergrund besitzt er ein außergewöhnlich stabiles Fahrverhalten. Er hat eine enorme Frachtkapazität und es überrascht kaum, dass der 4201 in Staaten beliebt ist, in denen es kaum Zivilisation gibt, aber dennoch Güter transportiert werden müssen.

Ähnliche Modelle: Ford F500, Dodge Ram Industrial, VW X600

Besonderheiten: keine

GMC 4201	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	3/7	85	3	6	0	2	2	-	0	130	6.500
Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis		
2+1sb	2t+1gh	D (500 l)	3 km/l	-	-	Schwerer Transporter	1	4/4 Tage	80.000€		



MAN Pyramiden-Serie Reisebus

Wer die Welt kennen lernen will, muss reisen. Und das tut heutzutage niemand mehr zu Fuß, sondern in einem der komfortablen Busse von MAN. Ob als Gruppenreise im geräumigen Reisebus Memphis, auf Tour mit dem besonders bei Bands beliebten Theben-Tourbus oder mit allen Extras in den Urlaub mit dem Wohnbus Luxor.

Ähnliche Modelle: Chrysler-Nissan Midarvo-Reihe, Kässbohrer 140er

Besonderheiten: 2 Teileinrichtungen (Komfort), Trideoanlage, SimSinn-System (Memphis); 6 Wohneinrichtungen (Komfort), Trideoanlage, SimSinn-System (Theben); 2 Wohneinrichtungen (Luxus), 1 Wohneinrichtung (Basis), Trideoanlage, SimSinn-System, Whirlpool, Minisauna, ausfahrbare Markisen an den Fahrzeugseiten, zusätzliche Luxusausstattung wie Badezimmerarmaturen aus Edelmetall, Echtholzvertäfelung und echtes Leder bzw. echte Pelze sind im Preis bereits inbegriffen (Luxor)

MAN Pyramiden-Serie	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Memphis-Reisebus	5/12	80	3	6	0	2	3	-	1	70	1.800
Theben-Tourbus	5/12	80	3	6	2	2	3	-	1	160	3.200
Luxor-Wohnbus	5/12	80	3	6	3	2	3	-	1	200	2.900
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Memphis-Reisebus	2+40	2+6 Ladeklappen	D (500 l)	4,5 km/l	-	-	Schwerer Transporter	1	11/11 Tage	212.000€	
Theben-Tourbus	2+12	2+2 Ladeklappen	D (500 l)	4,5 km/l	-	-	Schwerer Transporter	1	13/13 Tage	252.000€	
Luxor-Wohnbus	2+6	2+2 Ladeklappen	D (500 l)	4,5 km/l	-	-	Schwerer Transporter	1	42/42 Tage	762.000€	

Scania SC500 Magni

Diese Schwertransportzugmaschine hat es in sich! Power, die ihresgleichen sucht – und das bei einem für diese Größenklasse selten niedrigen Verbrauch. Dazu eine Basisausstattung an Sensoren, und ein Autonav-System, das sie immer sicher am Zielort ankommen lässt. Keine andere schwere Zugmaschine wurde in Skandinavien so oft verkauft wie dieses Monstrum!



Ähnliche Modelle: MAN Centurio, Conestoga Maxima XL-T, Chrysler-Nissan Multihaul IV

Besonderheiten: keine

Scania SC500 Magni	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	5/12	120	5	6	0	2	2	-	1	180	8.002
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	2+2	2+1gh	D (1.000 l)	5,5 km/l	-	-	Schwerer Transporter	1	15/15 Tage	292.900€	

VANS

DocWagon SRT Ambulance

Das Auftauchen eines DocWagon SRT ist ein untrügliches Zeichen dafür, dass etwas schrecklich schief gelaufen ist. Das Fahrzeug kann einen Patienten aufnehmen und patrouilliert auf den Straßen der Stadt, um nach einem Notruf schnell vor Ort sein zu können. Nach jahrelanger Entwicklungsarbeit setzt DocWagon mittlerweile die Maßstäbe in Sachen Rettungsfahrzeuge.



Ähnliche Modelle: Ford Medivan, Modifizierter Chrysler-Nissan VS 780, Renraku ParaMed

Besonderheiten: Diebstahlsicherung 6, Klinik (1 Patient, 1 Sanitärer, Stufe 4)

DocWagon SRT	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	4/10	80	8	4	0	2	1	-	0	162	350
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	2	2+1gh	B (95 l)	5 km/l	-	-	Van	1,5	14/14 Tage	270.000€	

[162 PR] [350 PR]

EMC Blitz II

Die 2050er Version des legendären Opel Blitz-Transporters mit enormen Stauraum. Auf Wunsch auch in 4x4 oder gesicherter Kuriervariante.

Ähnliche Modelle: Ford Volume, Opel Laetitia, Toyota Myu-ru, VW Sirius

Besonderheiten: keine (Standardmodell); Geländeaufhängung 2 (4x4); Turbolader 2, Verbesserte Aufhängung 1, APPS, Crashkäfig, EnviroSeal (Gas), Lebenserhaltungssystem (10 Personenstunden), Thermalabschirmung 1, Sicherheitsreifen (Kuriervariante); Turbolader 2, Verbesserte Aufhängung 1, Sicherheitsreifen, APPS, Crashkäfig, Ringaufsatz, EnviroSeal (Gas) Lebenserhaltungssystem (10 Personenstunden), Thermalabschirmung 1 (Polizeivariante)



EMC Blitz II	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Standardmodell	4/10	100	4	4	0	3	0	-	0	50	1.000
4x4	6/8	100	4	4	0	3	0	-	0	75	2.000
Kuriervariante	3/9	135	6	4	3	3	3	-	0	66	1.255
Polizeivariante	3/9	135	6	4	5	3	3	-	3	10	195
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Standardmodell	2	2+1gs+1gz	D (95 l)	4 km/l	-	-	Van	1	3/72 Stunden.	42.500€	
4x4	2	2+1gs+1gz	D (95 l)	3,4 km/l	-	-	Van	1	5/5 Tage	86.000€	
Kuriervariante	2	2+1gs+1gz	D (95 l)	3,8 km/l	-	-	Van	2	7/7 Tage	136.425€	
Polizeivariante	2+9sb	2+1gs+1gz	D (95 l)	3,8 km/l	-	-	Van	2	18/18 Tage	246.425€	

GMC Bulldog Step-Van

Der Bulldog ist eine neuere Variante des Standardlieferwagens schlechthin. Im Transportbereich ist er der am häufigsten eingesetzte Van überhaupt und bereits das Grundmodell wird durch Tarnpanzerung geschützt. Obwohl alle wissen, dass der Bulldog „Tarnpanzerung“ hat, kann nur ein geübtes Auge das Grundmodell von der Sicherheitsvariante unterscheiden – eine Tatsache, die dafür gesorgt hat, dass viele Pakete den rechtmäßigen Empfänger erreicht haben, die ansonsten „verloren gegangen“ wären.

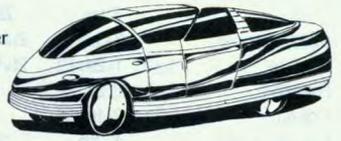


Ähnliche Modelle: Dodge Ram, Ford F350, Chrysler-Nissan Packer
Besonderheiten: Klappbank, auch als Sicherheitsvariante verfügbar

GMC Bulldog Step-Van	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Standardmodell	4/8	85	4	4	2	2	2	-	0	50	1.200
Sicherheitsvariante	4/6	85	4	4	5	2	2	-	0	50	960
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Standardmodell	1+1sb	2+1gh	D (100 l)	4 km/l	-	-	Van	1	2/48 Stunden	32.600€	
Sicherheitsvariante	1+1sb	2+1gh	D (100 l)	4 km/l	-	-	Van	1	3/72 Stunden	52.600€	

Leyland-Rover Transport

Dieser stabile mittelschwere Van besitzt einen großzügigen Innenraum für Fracht und Fahrgäste. Der elektrische Antrieb arbeitet gut mit dem GridLink-System zusammen, doch natürlich entfaltet der Verbrennungsmotor dennoch erheblich mehr Kraft. Der Leyland-Rover ist das Fahrzeug der Wahl für Leute, die einen unauffälligen Van brauchen.



Ähnliche Modelle: Nissan Coda, Dodge Caravan, Mitsuhamas Shogun, EMC Serena

Besonderheiten: Klappbank in allen Varianten, erhältlich mit Benzin- oder Elektroantrieb und als Minibus, als Pick-Up oder mit Überbau (Schlafgelegenheit)

Leyland-Rover Transport	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Elektro, Überbau	4/8	75	4	4	0	5	2	-	0	70	234
Elektro, Minibus	4/8	75	4	4	0	5	2	-	0	70	84
Elektro, Pick-Up	4/8	75	4	4	0	5	2	-	0	70	234
Benzin, Überbau	4/8	105	8	4	0	2	2	-	0	44	1.200
Benzin, Minibus	4/8	105	8	4	0	2	2	-	0	34	800
Benzin, Pick-Up	4/8	105	8	4	0	2	2	-	0	50 [46 PR]	1.350
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Elektro, Überbau	2+1sb	2+1gs+1gh	E (600 EE)	0,5 km/EE	-	-	Van	1	3/72 Stunden	48.000€	
Elektro, Minibus	2+2sb	2+1gs+1gh	E (600 EE)	0,5 km/EE	-	-	Van	1	3/72 Stunden	48.000€	
Elektro, Pick-Up	2+1sb	2t	E (600 EE)	0,5 km/EE	-	-	Van	1	3/72 Stunden	48.000€	
Benzin, Überbau	2+2sb	2+1gs+1gh	B (120 l)	6 km/l	-	-	Van	1	3/72 Stunden	51.000€	
Benzin, Minibus	2+4sb	2+1gs+1gh	B (120 l)	6 km/l	-	-	Van	1	3/72 Stunden	51.000€	
Benzin, Pick-Up	2+1sb	2t	B (120 l)	6 km/l	-	-	Van	1	3/72 Stunden	51.000€	

LoneStar Black Mariah USPTV

Der Black Mariah ist die moderne Variante der „grünen Minna“. Zum Teil Gefängniszelle, zum Teil Panzer und zum Teil Sicherheitsfahrzeug kann es der Black Mariah ohne weiteres mit einer ganzen Gang oder einer randalierenden Meute aufnehmen. Er besitzt genügend Panzerung und Sicherheitsoptionen, um Gefangene nicht raus und Randalierer nicht herein zu lassen.

Ähnliche Modelle: Knight Errant Securivan, Nissan Sheriff Sioux, Celebrian Conscript

Besonderheiten: EnviroSeal (Gas), Lebenserhaltungssystem (12 Personenstunden), 2 Mini-Geschütztürme (jeweils mit 1-FP-Munitionsbehälter)

Lone Star Black Mariah	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	4/6	105	4	4	9	2	2	-	0	50	1.255
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	2+1sb	2+1gh	D (95 l)	4 km/l	-	-	Van	2	12/12 Tage	115.000€	

Renault-Fiat Eurovan

Der Eurovan besitzt ein revolutionäres Fahrzeugdesign. Rahmen und Chassis bleiben jeweils unverändert, und die gesamte Konfiguration ist einfach eine Modifikation des Aufbaus. Auf diese Weise kann Renault-Fiat mit einem einzigen Basisdesign insgesamt drei unterschiedliche Fahrzeuge herstellen. Als mögliche Modelle stehen zur Verfügung: Campingwagen, Pick-up und Van mit Überbau (Schlafgelegenheit).



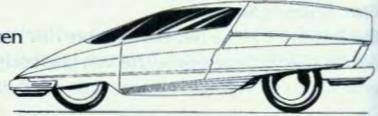
Ähnliche Modelle: Volkswagen Superkombi V, Ford Engineer, Renraku Busman

Besonderheiten: Klappbank (Camping-Variante), erhältlich als Camping-Wagen, Pick-Up oder als Variante mit Schlafgelegenheit

Renault-Fiat Eurovan	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Camping	4/10	105	6	4	0	2	2	-	0	90	550
Überbau	4/10	105	6	4	0	2	2	-	0	60	1.500
Pick-Up	4/10	105	6	4	0	2	2	-	0	64	1.500
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Camping	2+3sb	2+1gh	D (95 l)	5 km/l	-	-	Van	1	3/72 Stunden	53.000€	
Überbau	2	2+1gh	D (95 l)	5 km/l	-	-	Van	1	2/48 Stunden	34.000€	
Pick-Up	2	2t	B (95 l)	5 km/l	-	-	Van	1	2/48 Stunden	38.000€	

Volkswagen Superkombi III

Mit dem Superkombi III hat Volkswagen den Trend erkannt, denn er wird in mehreren Varianten angeboten, die auf demselben Unterbau und dem selben 120-Liter-Antrieb basieren. Das riesige Spektrum an Stilen, Accessoires und Modifikationen sorgt dafür, dass jeder genau das Auto bekommt, das er haben möchte, weshalb der Superkombi III von Jahr zu Jahr beliebter wird.



Der Superkombi III wird mit einer erstaunlich langen Reparatur-Garantie und sogar einer kompletten 3jährigen Geld-Zurück-Garantie geliefert.

Ähnliche Modelle: Citroën Metavan, Honda Illustra, Aztechnology Familia, VW Iridio

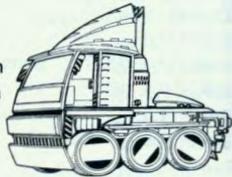
Besonderheiten: Klappbank (alle Varianten), erhältlich als Standardvariante (Pendlerwagen), mit Flachbett, mit Überbau (Schlafgelegenheit), als Pick-Up und Freizeitwagen

VW Superkombi III	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Standardmodell	4/8	105	7	4	1	2	3	-	0	10	150
Überbau	4/8	105	7	4	1	2	3	-	0	48	540
Flachbett	4/8	105	7	4	1	2	3	-	0	48 [44 PR]	540
Pick-Up	4/8	105	7	4	1	2	3	-	0	36 [32 PR]	340
Freizeitvariante	4/8	105	7	4	1	2	3	-	0	24 [20 PR]	800 [600 PR]
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Standardmodell	2+5sb	2+1gs+1gh	B (120 l)	5 km/l	-	-	Van	1	3/72 Stunden	46.300¥	
Überbau	1+2sb	2+1gs+1gh	B (120 l)	5 km/l	-	-	Van	1	3/72 Stunden	47.700¥	
Flachbett	2	2t	B (120 l)	5 km/l	-	-	Van	1	3/72 Stunden	42.700¥	
Pick-Up	2+1sb	2t	B (120 l)	5 km/l	-	-	Van	1	3/72 Stunden	42.200¥	
Freizeitvariante	4+2sb	2+1gh	B (120 l)	5 km/l	-	-	Van	1	3/72 Stunden	50.300¥	

ZUGMASCHINEN

Conestoga Trailblazer

Die Geburt der NAN leitete das Ende der legendären Trucker als wichtigste Säule des Güterverkehrs im Westen ein, doch in den CAS und den UCAS ist dieser Berufszweig noch nicht völlig ausgestorben. Unter den kleineren Zugmaschinen beherrscht der Trailblazer den Markt. Er ist bekannt für seine zuverlässige Maschine und seine erstaunliche Geschwindigkeit und wird den Markt sicher noch einige Zeit anführen.



Ähnliche Modelle: GMC Hauler, MAN Herakles, Sader-Krupp Rheingold

Besonderheiten: Klappbank

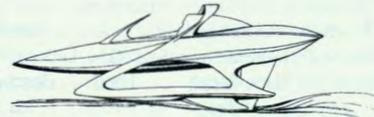
Conestoga Trailblazer	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	4/8	90	3	5	0	2	2	-	0	6	18.000
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	2+1sb	2t	D (750 l)	3 km/l	-	-	Zugmaschine	1	8/8 Tage	152.000¥	

Boote

RENNBOOTE

Colorado Craft Cigarette

Colorado Craft hat sich selbst übertroffen und ist mit dem Cigarette-Tragflügelboot an der Konkurrenz vorbeigezogen. Den Namen verdankt das Boot seinem schlanken Design. Das Boot hat im Rennzirkus bereits Kultstatus erlangt und mit den Verbesserungen bei der jüngsten Version wird es sich wohl noch über Jahre hinweg an der Spitze halten können.



Ähnliche Fahrzeuge: Suzuki Tsunami, Yamatetsu Jet Stream, Blohm & Voss ESB

Besonderheiten: Tragflügel (die Werte in Klammer gelten für den Tragflügelmodus)

Colorado Craft Cigarette	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	4(5)	75 (105)	10 (15)	3	0	3(1)	2	-	0	8	240
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	2	-	B (100 l)	3 km/l	-	-	Rennboot	1	6/6 Tage	35.000¥	

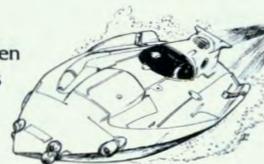
SKIFFS

Aztechnology Nightrunner

Der treffend benannte Nightrunner ist ein kleines, effizientes Skiff, das ohne Probleme mit Booten mithalten kann, die doppelt so groß sind. Für höchstes Fahrvergnügen in leiser Umgebung ist der Nightrunner auch als Elektrovariante erhältlich.

Ähnliche Fahrzeuge: Kawasaki Interloper, GMC Heron, Suzuki Skimmer

Besonderheiten: erhältlich mit Elektro- oder Methantrieb



Aztechnology Nightrunner	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Methantrieb	3	75	8	3	0	4/4	3	-	0/0	14	250
Elektroantrieb	3	45	5	3	0	5/5	3	-	0/0	14	250
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Methantrieb	2	-	M (25 l)	10 km/l	-	-	Skiff	1	2/48 Stunden		30.000¥
Elektroantrieb	2	-	E (400 EE)	0,6 km/EE	-	-	Skiff	1	2/48 Stunden		38.750¥

Dornier-Zeppelin Hecht

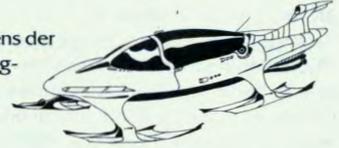
Der Hecht hat sich seit seiner Markteinführung im Jahre 2004 schon fast den Status eines Volkswagens der Binnengewässer gesichert. Ein schnittiger, vollgekanzelter Zweisitzer, der bei niedrigen Geschwindigkeiten ruhig im Wasser liegt und sich für Fahrten mit höchstem Tempo auf seine Tragflächen erhebt.

Höchste Manövrierbarkeit durch sparsame Abmessungen.

Ähnliche Modelle: Colorado Craft Seagull, Entertainment Systems MK-1 Everglades

Besonderheiten: erhältlich mit Brennstoffzellen- und Methanausführung

Dornier-Zeppelin Hecht	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Elektrovariante	3	40	5	3	0	5	1	-	1	6	62
Methanvariante	3	65	6	3	0	4	1	-	1	6	188
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Elektrovariante	2	1	BZ (75 EE)	1 km/EE	-	-	Skiff	1	2/24 Stunden		18.750¥
Methanvariante	2	1	M (25 l)	10 km/l	-	-	Skiff	1	2/24 Stunden		16.250¥

**Sendako Marlin**

Ganz gleich, ob man ein Wochendendsegler ist oder ein Werktagsschmuggler, der Marlin ist eine leise, erschwingliche und unauffällige Alternative zu konventionellen Motorbooten. Während die meisten Konkurrenten auf ein schlankeres und moderneres Design setzen, hat der Marlin einen klassischen und eher traditionellen Look. Im vergangenen Jahr gewann der Amateur Mortimer Profacas die Chicago Mackinac-Regatta mit einem einfachen Marlin, der sich seitdem unter Bootfreunden einer stetig steigenden Beliebtheit erfreut.

Ähnliche Fahrzeuge: Surfstar Liberty, Celebrian Seagull, JY Splash

Besonderheiten: keine

Sendako Marlin	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	3	30	3	3	0	6/6	0	-	0/0	12	150
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	2+1sb	-	Segel	-	-	-	Skiff	1	2/24 Stunden		18.750¥

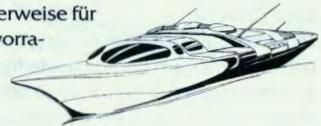
**Surfstar Marine Seacop**

Die LoneStar-Küstenwacht setzt den Seacop standartmäßig als Patrouillenboot ein. Er wird normalerweise für Such- und Rettungsmissionen eingesetzt, eignet sich mit seiner Geschwindigkeit allerdings auch hervorragend für die Verfolgung von Kriminellen mit kleineren Booten. Es sind zwar einige zivile Varianten erhältlich, doch Surfstar optimiert gern den Seacop für Sicherheitsagenturen, um den Vertrag mit Lone Star nicht zu gefährden.

Ähnliche Fahrzeuge: GMC Merrow, Suzuki Sea Lion, Renraku CK7250

Besonderheiten: Elektronikport mit Funkgerät (Stufe 4; 1, 2 FP), Festaufsatz (Firmpoint, 1-PF-Munitionsbehälter), Scheinwerfer

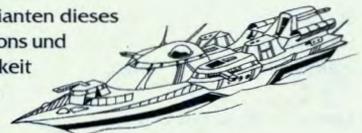
Surfstar Marine Seacop	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	3	90	7	3	1	3/3	2	-	0/0	10	45
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	1+2sb	-	B (100 l)	7 km/l	-	-	Skiff	1	15/15 Tage		170.000¥

**SPORTBOOTE****Aztechnology Tiburón**

Die enorme Leistung und der Erfolg des Aztechnology Tiburón hat unlängst zu weiteren Varianten dieses Klassikers geführt. Das Tiburón ist leise und scheint sich weltweit auf allen Märkten bei Militärs, Kons und Privatpersonen größter Beliebtheit zu erfreuen. Die stolzen Besitzer nennen oft die Zuverlässigkeit des Bootes und seine zahllosen Optionen als Kaufgrund, was die Beliebtheit ständig weiter steigen lässt.

Ähnliche Fahrzeuge: GMC Avenger, Criscraft Patroller, Zemlya-Poltava Militant

Besonderheiten: 2 Mini-Geschütztürme (jeweils mit 1-FP-Munitionsbehälter) bei der Standardvariante; 3 Mikro-Geschütztürme (jeweils mit 1-FP-Munitionsbehälter) und 1 Mini-Geschützturm (mit 1-FP-Munitionsbehälter) bei der Kampfvariante; Verbesserte Signatur 3 bei der Kampfvariante; Verbesserte Signatur 1 bei der Standardvariante



Aztechnology Tiburón	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Standardmodell	3	90	5	5	4	3/3	3	-	7/0	20	505
Kampfvariante	3	90	5	5	4	3/3	3	-	7/0	18	475
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Standardmodell	2+1sb	-	D (500 l)	2 km/l	-	-	Sportboot	1	32/1 Monat	650.000¥	
Kampfvariante	2+1sb	-	D (500 l)	2 km/l	-	-	Sportboot	3	-	2.670.000¥	

Blohm & Voss Gondola III

Passagierboote dieses Typs erledigen fast den gesamten Fährverkehr in Hamburg und zwischen den Arco-blocks 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 Manövrierbarkeit.

Ähnliche Modelle: Harland & Wolf Northern Star, Renraku Sunset

Besonderheiten: keine (Personen- und Transportfähre); EnviroSeal (Gas), Lebenserhaltungssystem (40 Personenstunden), Thermalabschirmung I, kleiner Turm (Sicherheitsvariante)

Blohm & Voss Gondola III	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Personen-Fähre	4	50	4	5	0	3	2	-	1	10	400
Transport-Fähre	4	50	4	5	0	3	3	-	1	52	1.800
Sicherheitsvariante	4	50	4	5	3	4	3	-	4	27	1.180
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Personen-Fähre	2+14	2t	D (200 l)	2 km/l	-	-	Sportboot	1	3/72 Stunden	66.500¥	
Transport-Fähre	2	2t	D (200 l)	2 km/l	-	-	Sportboot	1	3/72 Stunden	71.500¥	
Sicherheitsvariante	2+4	2t	D (200 l)	2 km/l	-	-	Sportboot	2	9/9 Tage	312.500¥	

Blohm & Voss River Commander

Das River Commander ist eines der besten Boote seiner Klasse und bietet relativ viel Raum für Fracht. Erstaunlicherweise verliert es dadurch weniger Geschwindigkeit und Leistung, als man erwarten würde. Der geräumige Aufbau dieses Bootes ist einzigartig und Blohm & Voss inspirierte offensichtlich auch Aztechnology für den Bau des Serpente.

Ähnliche Fahrzeuge: GMC Harbormaster, Aztechnology Serpente, Celebrian Striker

Besonderheiten: 3 Mikro-Geschütztürme (jeweils 1-FP-Munitionsbehälter) und 1 Mini-Geschützturm (mit 1-FP-Munitionsbehälter)

B & V River Commander	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	4	75	4	5	9	1/1	3	-	1/0	55	800
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	2+1sb	-	D (500 l)	2 km/l	-	-	Sportboot	2	19/19 Tage	260.000¥	

GMC Riverine

Diese beliebte Patrouillenboot gibt es in drei unterschiedlichen Varianten, um die Nachfrage nach schnellen, großen und kampffähigen Booten befriedigen zu können. Die Entwicklungsabteilung von GMC berücksichtigt die Empfehlungen von Kunden und bringt jedes Jahr eine komplett überarbeitete Version auf den Markt. Aus diesem Grund ist der Riverine aus dem Jahr 2042 mit dem kommenden Modell „2062“ fast nicht zu vergleichen.

Ähnliche Fahrzeuge: Criscraft Tidal, Kawasaki Gendarmerie, Mitsuhama Tigershark

Besonderheiten: Teileinrichtung und Klappbänke bei allen Modellen; Ringaufsatz (Standardmodell); Festaufsatz (Hardpoint, 1-FP-Munitionsbehälter) und Ringaufsatz (Polizeivariante); Mikro-Geschützturm (1-FP-Munitionsbehälter) und Mini-Geschützturm (1-FP-Munitionsbehälter) bei der Sicherheitsvariante.

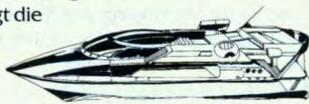
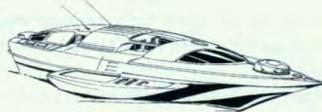
GMC Riverine	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Standardmodell	3	90	5	5	6	2/2	2	-	1/0	16	175
Sicherheitsvariante	3	90	5	5	6	1/1	2	-	1/0	51	1.355
Polizeivariante	3	90	5	5	6	2/2	2	-	1/0	55	1.345
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Standardmodell	2+5sb	2t	D (200 l)	2 km/l	-	-	Sportboot	2	5/5 Tage	100.000¥	
Sicherheitsvariante	2+2sb	2t	D (200 l)	2 km/l	-	-	Sportboot	3	14/14 Tage	150.000¥	
Polizeivariante	2+2sb	2t	D (200 l)	2 km/l	-	-	Sportboot	2	13/13 Tage	125.000¥	

Samuvani-Criscraft Otter

Dieses oft kopierte Allzweckboot ist vor allem auf Flussläufen und in Küstenregionen anzutreffen. Der offene Rumpf des Otters besteht aus Fiberglas, was das Boot außerordentlich leicht und preiswert macht. Zu den Kunden gehören insbesondere Fischer und Bootfreunde, doch auch Sicherheitskräfte, Hafenbehörden und sogar Schmuggler nutzen gern stark umgebaute (und dennoch harmlos aussehende) Varianten des Otters.

Ähnliche Fahrzeuge: Suzuki Hannibal, Yamatetsu Shadowcat, GMC Imperator

Besonderheiten: keine





Samuvani-Criscraft Otter	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	4	45	6	5	0	3/3	2	-	1/0	48	650
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	2	-	B (200 l)	7 km/l	-	-	Sportboot	1	2/48 Stunden	32.500€	

Zemlya-Poltava Swordsman

Dieses erschwingliche Freizeitboot ist eine gute Wahl, wenn man auf das Preis-Leistungs-Verhältnis achtet. Das Boot bietet bequem acht Personen Platz und hat zudem zwei Kojen im Inneren. Es wird mit dem starken Euronav „Poseidon“-Motor oder einem leiseren Acced Marine Elektroantrieb für extrem ruhige Bootsfahrten ausgeliefert.



Ähnliche Fahrzeuge: Surfstar Marine Mer-Warrior, Yamatetsu Valkyrie, Blohm & Voss Seneschal

Besonderheiten: Klappbänke

Zemlya-Poltava Swordsman	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Standardmodell	4	75	5	5	0	3/3	2	-	1/0	30	300
Acced Marine Elektroantrieb	4	30	3	5	0	4/4	2	-	1/0	30	300
Euronav „Poseidon“-Motor	4	90	6	5	0	3/3	2	-	1/0	30	300
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Standardmodell	2+3sb	-	B (200 l)	4 km/l	-	-	Sportboot	1	2/48 Stunden	29.000€	
Acced Marine Elektroantrieb	2+3sb	-	E (800 EE)	0,5 km/EE	-	-	Sportboot	1	2/48 Stunden	27.000€	
Euronav „Poseidon“-Motor	2+3sb	-	B (200 l)	4 km/l	-	-	Sportboot	1	2/48 Stunden	37.000€	

WASSERSCHLITTEN

Aquasport Wavemaster

Der Wavemaster ist ein Jetbike, das für den Einsatz im Profisportbereich entwickelt wurde. Der Zweisitzer ist schwerer als die meisten Fahrzeuge seiner Klasse, allerdings wiegt die daraus gewonnene Stabilität die Geschwindigkeitsverluste auf.

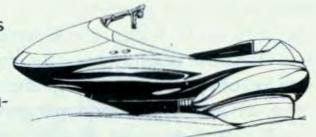
Ähnliche Modelle: Entertainment Systems WaterFunster, Honda SplashX

Besonderheiten: keine

Aquasport Wavemaster	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor/Sonar	Fracht	Last
	3	40	6	2	3	4/4	-	-	-	1	36
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	2m	-	BZ (70 EE)	2 km/EE	-	-	Wasserschlitzen	1	-	15.400€	

Suzuki Watersport

Der Suzuki Watersport verlagert die Geschwindigkeit und Fahreigenschaften eines Suzuki-Motorrades auf das Wasser. Suzuki hat definitiv die Zielgruppe der Freizeitwassersportler anvisiert und bietet mehrere bunte Farbmuster und Rumpfmifikationen an, um den Watersport auf die individuellen Wünsche der Kunden anzupassen. Es gibt auch eine Elektrovariante, die Geschwindigkeit und Beschleunigung gegen Umweltfreundlichkeit tauscht.



Ähnliche Fahrzeuge: SeaDoo Arrow, Kawasaki Aqualisk, Aztechnology Maya

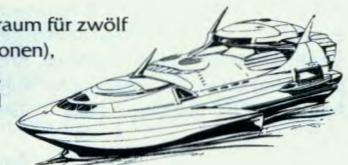
Besonderheiten: erhältlich mit Benzin- und Elektroantrieb

Suzuki Watersport	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Benzintrieb	2	45	7	2	0	3/3	0	-	1	1	38
Elektroantrieb	2	30	4	2	0	5/5	0	-	1	4	53
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Benzintrieb	1	-	B (20 l)	7 km/l	-	-	Wasserschlitzen	1	2/24 Stunden	10.000€	
Elektroantrieb	1	-	E (180 EE)	0,5 km/EE	-	-	Wasserschlitzen	1	2/24 Stunden	10.000€	

YACHTEN

Harland & Wolff Classique

Diese schwimmende Villa ist der Inbegriff von Luxus und lässt keine Wünsche offen: Kabinenraum für zwölf Personen mit drei Badezimmern, einer Kabineneinheit für die Besatzung (ausgelegt für sechs Personen), einer 3-Kabinen-Suite mit Privatbad für den Eigner, einem großen Wohnbereich und einer Kombüse. Bereits die Standardausstattung auf dieser Yacht ist feudal, was die Classique zu der Yacht der Wahl für die oberen Zehntausend macht.



Ähnliche Fahrzeuge: Yamatetsu Genève, Marine Technologies Sea Nymph, Celebrian Galahad

Besonderheiten: 3 Luxus-Wohnrichtungen, 6 Basis-Wohnrichtungen Rettungsboot für zehn Personen

Harland & Wolff Classique	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	5	45	4	8	0	2/2	2	-	1/0	120 [210 PR]	2.500
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	2	2	D (500 l)	2 km/l	-	-	Yacht	2	15/15 Tage	207.500€	

Marine Technologies Dolphin II

Die Dolphin II ist die am häufigsten vermietete Yacht und beliebt bei den jungen und aufstrebenden Execs, denn sie verkörpert Stil und Klasse. Unter Deck ist eine Kombüse, eine Lounge, Kabinen und Bordtoiletten. Über Deck verfügt die Dolphin II über eine teilweise überdachte Brücke, Sitzgelegenheiten für fünf Passagiere und ein offenes Deck weiter oben. Mit dieser seetüchtigen Yacht zeigt man der Welt, dass man es zu etwas gebracht hat.



Ähnliche Fahrzeuge: Greater Victoria Patrician, Yamatetsu Princessa, Celebrian Mallornica

Besonderheiten: Komfort-Wohneinrichtung für sechs Personen, Rettungsboot für zehn Personen

M.T. Dolphin II	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	3	45	4	8	0	2/2	4	-	1/0	9 [210 PR]	1.200
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	1	2	D (200l)	3 km/l	-	-	Yacht	2	11/11 Tage	125.000¥	

Drohnen

ANHÄNGER

Ares Arms Sentry II

Die Sentry II ist eine immobile (aber tragbare) automatische Waffe, die mit einem Fernsteuernetzwerk oder als Teil eines BattleTac-IVIS-Drohnen-systems bedient werden kann. Die Sentry ist schwer gepanzert und sehr gefährlich. Außerdem hat sie einen eigenen Generator, weshalb auch ein Stromausfall sie nicht stört.

Ähnliche Modelle: Eirreann-Tir Leasri, ATT Verteidiger

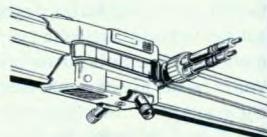
Besonderheiten: Fernlenkadapter, Riggeradapter, Mikro-Geschützturm (Luftabwehr, 1-FP-Munitionsbehälter), Generator (12 Stunden)

Ares Arms Sentry II	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	-	-	-	2	0	7	0	4	4	1	145
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	-	-	-	-	2 min.	-	Leichter Anhänger	2	9/9 Tage	43.500¥	

CRAWLER

Ares Sentinel „P“-Series

Die Sentinel „P“-Series ist eine semimobile Überwachungsdrohne, die auf einer festen Strecke patrouilliert und eine böse Überraschung für ungebetene Gäste darstellen kann. Auf einer einzelnen Schiene kann sie sich frei bewegen und verfügt über einen Mini-Geschützturm und schwere Panzerung. Sie wurde konzipiert, um alleine mit Eindringlingen fertig zu werden und potentielle Einbrecher abzuschrecken. Sie wird von Kunden bevorzugt, die nicht unzählige Sicherheitsgardisten einstellen wollen.



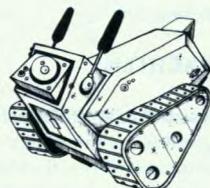
Ähnliche Modelle: Aztechnology Patroller, Eirreann-Tir Geatoir, Prometheus Guardian

Besonderheiten: Fernlenkadapter, Riggeradapter, GridLink, Mikro-Geschützturm (1-FP-Munitionsbehälter)

Ares Sentinel „P“-Series	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	4	25	2	1	12	7	0	3	4	1	25
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	-	-	E (45 EE)	0,75 km/EE	-	-	Kleiner Crawler (Kette)	2	8/8 Tage	32.000¥	

Aztechnology GCR-23C Crawler

Die GCR-23C ist eine kleine Drohne, die als ferngesteuerter Schnüffler in ländlichen oder urbanen Gebieten eingesetzt werden kann. Auf Ketten bewegt sich die Drohne langsam aber sicher auch über rauhen Untergrund und selbst über Stufen, und kann auf diese Weise Orte erreichen, die für andere Drohnen teilweise nicht zugänglich sind. Die Ketten der GCR verursachen allerdings ein klein wenig Lärm und können sich als problematisch erweisen, wenn es um leise Einsätze geht.



Ähnliche Modelle: Renraku Ninja, Ares Tracker „Q“-Series, Mitsuhamu Fox Crawler, MCT-Nissan Gremlin

Besonderheiten: Fernlenkadapter, Riggeradapter

Aztech GCR-32C Crawler	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	4/4	15	3	1	0	8	0	1	1	1	15
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	-	-	E (180 EE)	0,75 km/EE	-	-	Kleiner Crawler (Kette)	1	2/24 Stunden	3.750¥	

Aztechnology Hedgehog Signal Interceptor

Sie brauchen eine Aufklärungseinheit mit der Größe eines Brotkorbes? Die Hedgehog überwacht gegnerische Befehls-, Steuerungs-, Kommunikations- und Spionagetransmitter. Sie setzt auf dem Design der GCR-23-Drohne auf und verfügt zusätzlich über Riggeremulations- und Entschlüsselungssoftware. Ein unverzichtbares Werkzeug, um herauszufinden, was man nicht wissen soll.

Ähnliche Modelle: Celebrian Audiodrone, ATT Lauscher 700

Besonderheiten: Fernlenkadapter, Riggeradapter, 2 Elektronikports (Riggerentschlüsselungsmodul 4, Riggerprotokollemlator 4, insgesamt 0,2 FP), Autosoft-Interpreter, Autosoft: Elektronische Kriegsführung 5

Aztech Hedgehog	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	4/4	15	3	1	0	8	0	5	4	1	16
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	-	-	E (180 EE)	0,75 km/EE	-	-	Kleiner Crawler (Kette)	2	10/10 Tage	212.500¥	

Citroén Brouillard Rauchdrohne

Die Brouillard erzeugt unablässig einen flächendeckenden weißen Rauch. Ob man ein wenig zusätzliche Deckung braucht oder eine Showeinlage, mit der Brouillard sind dramatische Raucheffekte kein Problem. Rauch war in der Geschichte stets ein wichtiger Faktor bei vielen kriegerischen Auseinandersetzungen und diese Drohne ermöglicht es, ihn einfach und effektiv zu kontrollieren. Sorgen Sie im nächsten Kampf für ein wenig Verwirrung oder für eine mysteriöse Stimmung in ihrer verborgenen Höhle.

Ähnliche Modelle: Renraku Evening Mist, Ares 327C

Besonderheiten: Fernlenkadapter, Riggeradapter, Spezialfunktion (Rauchgenerator), Spezialbehälter (Rauchöl, 5 FP), Spezialbehälter (Graphitrauch, 1 FP)

Citroén Brouillard	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	4/4	50	5	2	0	4	0	1	1	0	250
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	-	-	B (100 l)	10 km/l	-	-	Mittlerer Crawler (Kette)	1	2/24 Stunden	13.000¥	

Ferret RPV-V1 Perimeterdrohne

Die Ferret ist eine zuverlässige Perimetersicherheitsdrohne, die nur minimaler Wartung bedarf und für ihre Größe über erstaunlichen Frachtraum verfügt. Abhängig vom Auftrag der Drohne kann sie alles transportieren, von medizinischer Ausrüstung über Werkzeug bis hin zu Rettungsausrüstung und Waffen. Die Ferret kommt in den meisten Konzerngebäuden und -anlagen zum Einsatz.

Ähnliche Modelle: Transys Janus, GM-Nissan Borderpatrol

Besonderheiten: Fernlenkadapter, Riggeradapter, Suchscheinwerfer (weißes Licht)

Ferret RPD-V1	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	3/4	30	2	1	0	8	0	3	4	4	50
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	-	-	E (40 EE)	2,25 km/EE	3 min.	-	Kleiner Crawler (Rad)	1	8/8 Tage	18.500¥	



FMC-Stonebrook TADS Salamander

Die TADS (Target Acquisition & Designation System) Salamander fährt auf Rädern und verwendet BattleTac-FDDM-Firmware, um für andere Kampffahrzeuge Ziele zu identifizieren und zu markieren. Obwohl die Salamander nicht bewaffnet ist und von ihr selber keine Gefahr ausgeht, läuft man sofort Gefahr, von anderen Fahrzeugen beschossen oder in die Luft gejagt zu werden, sobald man von ihr entdeckt wurde. Die relativ hohe Geschwindigkeit der FMC macht sie zu einer beliebten Wahl für kluge Sicherheitschefs.

Ähnliche Modelle: Ares Scout, Aztechnology GCR-65S, Éirann-Tír Fear Faire

Besonderheiten: Fernlenkadapter, Riggeradapter, BattleTac-FDDM-Receiver

FMC-Stonebrooke TADS	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	4/6	60	6	2	0	4	0	2	3	4	125
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	-	-	B (60 l)	15 km/l	-	-	Mittlerer Crawler (Rad)	2	8/8 Tage	24.500¥	



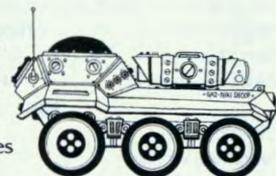
Gaz-Niki GRND-71 BIS Snooper

Die Snooper-Sicherheitsdrohne kann sich selbst auf dem unwegsamsten Gelände bewegen. Sie hat sechs voneinander unabhängig gelagerte Ballonreifen, mit deren Hilfe sie selbst im Gelände Aufklärungsbilder in gestochener Schärfe liefert. Man sollte sich jedoch nicht von ihrer erstaunlichen Spitzengeschwindigkeit verleiten lassen. Selbst der schlechteste Rigger weiß, dass Ballonreifen mit hohen Geschwindigkeiten die Straße in ein Sprungbrett verwandeln. Die Snooper ist zwar ein hervorragender Crawler, aber ein miserables ULF.

Ähnliche Modelle: Yamatetsu Watcher 4890, Transys Tyr

Besonderheiten: Fernlenkadapter, Riggeradapter

Gaz-Niki GRND-71 Snooper	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	4/3	75	3	1	0	8	0	1	1	2	30
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	-	-	E (165 EE)	1,05 km/EE	-	-	Kleiner Crawler (Rad)	1	8/8 Tage	8.500¥	

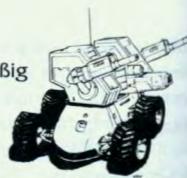


GM-Nissan Doberman

Die Doberman ist eine Grenzpatrouillendrohne mit einem externen Firmpoint als Festaufsatz und verhältnismäßig schwerer Panzerung.

Ähnliche Modelle: Yamatetsu Barghest, Aztechnology FWC-72K Chimera, Ruhrmetall BSpDr 5

Besonderheiten: Fernlenkadapter, Riggeradapter, Festaufsatz (Firmpoint, 0,4-FP-Munitionsbehälter), ferngesteuerter Mikro-Geschützturm (1-FP-Munitionsbehälter)



GM-Nissan Doberman	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	35	70	8	2	6	2	0	2	1	2,5	50
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	-	-	B (25 l)	10 km/l	-	-	Mittlerer Crawler (Rad)	2	8/8 Tage,	25.000¥	

IFMU MR. 3000-Serie

Im Rahmen moderner Haushaltsführung sind semiautonome Drohnen nicht mehr wegzudenken. Ob in Haus oder Garten, Drohnen sind für lästige Arbeiten wie der Bodenreinigung oder Rasenpflege, aber auch für die Sicherheit des Hauses vor Feuer für den stillbewussten Hausherrn ein Muss. Die Drohnen der Mr. 3000-Serie sind voll kompatibel zu gängigen Hauscomputersystemen und werden mit Service-Nischen und – falls die Integration in ein bestehendes System gewünscht ist – gegen Aufpreis von 1.500¥ mit einem entsprechenden Fernsteuermodul geliefert. Auf Wunsch können Servicekräfte von IFMU dezent positionierte Durchgänge für die Drohnen in der Gebäudestruktur integrieren.

Ähnliche Modelle: Renraku HouseGuard-Series, Aztechnology RedDevil-Series

Besonderheiten: Autosoft-Interpreter, 20 MP Memory für Gebäudepläne, integrierter Nasstaubsauger mit Bürsten bzw. Integrierter Rasenmäher mit Vertikulierer und Düngereinheit oder Bewässerungseinheit (durch die Servicenische austauschbar) mit jeweils einem 10 Liter-Tank, optional mit Riggeradapter und Fernlenkadapter (+1.500¥) (Mr. Dusty 3000& Mr. Green 3000); Autosoft-Interpreter, 24 MP Memory für Gebäudepläne, Autosoft „Löschoperationen“ Stufe 1, integrierter Feuerlöscher und Feueralarm mit Verbindung zum nächsten Sicherheitsanbieter, optional mit Riggeradapter und Fernlenkadapter (+1.500¥) (Mr. Fireman 3000)

IFMU MR. 3000-Serie	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Mr.Dusty 3000 / Mr.Green 3000	4/4	10	2	1	0	8	0	1	1	0	1
Mr.Fireman 3000	4/4	10	2	1	2/4*	8	0	1	1	0	1
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Mr.Dusty 3000 / Mr.Green 3000	-	-	E (40 EE)	0,75 km/EE	-	-	Kleiner Crawler (Rad)	1	2/24 Stunden	6.300¥	
Mr.Fireman 3000	-	-	E (40 EE)	0,75 km/EE	-	-	Kleiner Crawler (Rad)	1	2/24 Stunden	13.500¥	

* Panzerung 2 gegen physische Angriffe, Panzerung 4 gegen Feuer

IFMU Mr. Sweep 2500

Die Mr. Sweep 2500 ist eine typische automatisierte Straßenkehrmaschine und ein üblicher Anblick in fast jeder Innenstadt und jedem Einkaufszentrum. Umweltfreundlich und wartungsarm durch Batteriebetrieb und dezent platzierbarer Service-Nische. Wie alle Produkte ist Mr. Sweep 2500 mit einem Servicevertrag von IFMU erwerbbar.

Ähnliche Modelle: Renraku StreetCleaner

Besonderheiten: Kehr- und Bürstensystem, Riggeradapter, Fernlenkadapter

IFMU Mr. Sweep 2500	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	4/8	20	2	2	0	6	-	2	2	0	5
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	-	-	E (75 EE)	0,75 km/EE	-	-	Mittlerer Crawler (Rad)	1	2/24 Stunden	7.450¥	

Integrated Weapons Systems DLK MK-6

Diese vielseitig einsetzbare Allzweckdrohne wird für Wartungs- und Reparaturarbeiten verwendet. Die MK-6 hat eine beträchtliche Frachtkapazität und kann für Transportzwecke und andere industrielle Aufgaben eingesetzt werden. In gewisser Hinsicht ähnelt sie einer mobilen Garage. Die bewaffnete Variante verfügt über einen festen Firmpoint für den Fall, dass sich jemand ein Werkzeug „leihen“ möchte.

Ähnliche Modelle: Yamatetsu Handyman, ATT Arbeiter, Ares All-Purpose „R“-Series

Besonderheiten: Fernlenkadapter, Riggeradapter, 2 Mechanische Arme (Stärke 6) bei der Standardversion; Fernlenkadapter, Riggeradapter, Mechanischer Arm (Stärke 6), Festaufsatz (Firmpoint, 1-FP-Munitionsbehälter) bei der bewaffneten Variante

IWS DLK MK-6	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Standardmodell	4/4	35	3	2	0	6	0	2	3	1	350
bewaffnete Variante	4/4	35	3	2	4	6	0	2	3	1,5	280
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Standardmodell	-	-	E (100 EE)	0,75 km/EE	-	-	Mittlerer Crawler (Kette)	1	2/48 Stunden	21.000¥	
bewaffnete Variante	-	-	E (100 EE)	0,75 km/EE	-	-	Mittlerer Crawler (Kette)	2	8/8 Tage	22.000¥	



MCT Hachiman

Die Hachiman ist MCTs State-of-the-art-Sicherheitsdrohne und wird ausschließlich in „Todeszonen“ unter MCTs Kontrolle eingesetzt. Diese Drohne wurde noch nicht außerhalb des Konzerns verkauft. Dank ihres hoch entwickelten Robotergehirns kann sie Eindringlinge mit voller Feuerkraft und unter dem Schutz ihrer Panzerung aufhalten, ohne autorisiertes Personal zu gefährden. „Kopf“ und „Rumpf“ der Hachiman sind humanoid und ähneln einem Samurai.

Ähnliche Modelle: unbekannt

Besonderheiten: Ablationspanzerung 1, Verbesserte Roboterprogrammierung, Lernpool 3, Roboterreflexe 3, Fernlenkadapter, ferngesteuerter Mini-Geschützturm mit Ultramax MMG, Riggeradapter, Suchscheinwerfer

MCT Hachiman	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	3/4	10	2	2	5(7)	7	0	3	5	4	125
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	-	-	E (75 EE)	0,75 km/EE	-	-	Mittlerer Crawler (Kette)	2	-	-	70.000¥

Saab-Thyssen Bloodhound

Die Bloodhound ist eine sogenannte HAZMAT-Drohne. „Hazardous Material“ steht für Gefahrenstoffe. Die Bloodhound wurde entwickelt, um radioaktiv, biologisch oder chemisch verseuchte Gebiete zu überwachen und zu markieren. Die flexibel einsetzbare Drohne wird von einem Benzinmotor von Saab angetrieben, mit dem sie in fast jedes Gefahrengebiet gelangt, selbst in amphibischen Umgebungen.

Ähnliche Modelle: ATT Geiger, GM-Nissan Hazard SM50

Besonderheiten: Fernlenkadapter, Riggeradapter, Amphibisches Operationspaket 1, Mechanischer Arm (Stärke 6, Cybersquirt-Implantat), spezieller Vorratsbehälter (Flüssigkeitstank, 10 l, 1 FP), Spezialfunktion (HAZMAT-Sensoren)

Saab-Thyssen Bloodhound	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	3/3	90	6	2	0	4	0	2	4	2	10
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	-	-	B (40 l)	10 km/l	-	-	Mittlerer Crawler (Rad)	2	2/48 Stunden	-	23.500¥

Steel Lynx Ground Combat Drone

Die Steel Lynx ist eine extrem stabile Bodenkampfmaschine, die entwickelt wurde, um selbst hervorragend verschanzte Feinde aus den Weg zu räumen. Während die Doberman vor allem im Bereich defensiver Sicherheit eingesetzt wird, spielt die Steel Lynx eher eine offensive Rolle. Sie ist groß, schnell, kann mit Munition vollgestopft werden und dient als eine Art ferngesteuerter Panzer.



Ähnliche Modelle: Étrann-Tir Gaisciöch, ATT Drache

Besonderheiten: Fernlenkadapter, Riggeradapter, ferngesteuerter Mini-Geschützturm (1-FP-Munitionsbehälter)

Steel Lynx GCD	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	4/6	80	6	2	9	6	0	2	1	3	225
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	-	-	E (75 EE)	2,25 km/EE	5 min.	-	Mittlerer Crawler (Rad)	2	12/12 Tage	-	34.500¥

KLEINLUFTSCHIFFE

Aerodesign Systems Condor

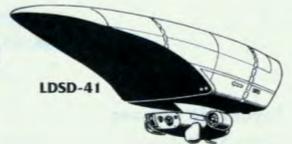
Mit der Condor hat Aerodesign den Kleinluftschiffmarkt fest im Griff. Preisgünstige Kleinluftschiffe für kreative Werbung hatten Aerodesign einst ganz nach vorne gebracht. Das Condor-Kleinluftschiff wird von unterschiedlichen Kunden gekauft, vor allem aber von denen, die Heimlichkeit zu schätzen wissen.

Die Solaroption ist eine der am häufigsten verkauften Modifikationen für diese Drohne.

Ähnliche Modelle: Ares Cloudship, Renraku Buzzer

Besonderheiten: SunCell-Power

Aerodesign Systems Condor	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Condor LDSD-23	4	60	3	2	0	10	0	1	1	1	50
Condor LDSD-41	4	75	5	2	3	10	0	3	1	4	28
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Condor LDSD-23	-	-	E (25 EE)	5 km/EE	4 min.	VTOL	Kleinluftschiff	1	2/24 Stunden	-	9.000¥
Condor LDSD-41	-	-	E (35 EE)	5 km/EE	5 min.	VTOL	Kleinluftschiff	1	2/48 Stunden	-	33.650¥



LÄUFER

IFMU Mr. Bright 2500

Der Firmensitz eines Konzerns sollte so strahlend sein wie sein Ruf. Und damit die gläsernen Fassaden auch im Schmutz der Stadt erstrahlen, präsentiert IFMU den Mr. Bright 2500, eine sechsbeinige Fensterputzdrohne, die auch bei böigem Wind auf glatten, senkrechten Flächen nie den Halt verliert, dank eines patentierten Fußsaugnapfsystems und einer Hochleistungssicherungswinde. Mit seiner Service-Nische auf dem Gebäudedach ist Mr. Bright 2500 über Wochen völlig autonom. IFMU empfiehlt für den perfekten Glanz BrightSun™ Reinigungsmittel.

Ähnliche Modelle: Renraku WindowWash, GM-Nissan Cleaner IV

Besonderheiten: Fernlenkadapter, Riggeradapter, Fahrzeugwinde (25kg), Wassertank (10l), Fensterreinigungssystem, Saugnapfe

IFMU Mr. Bright 2500	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	4/4	2	-	1	0	8	-	2	1	0	1
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	-	-	E (80 EE)	0,5 km/EE	-	-	Kleiner Läufer	1	2/24 Stunden	8.700€	

IFMU Kitty 4000

In unserer hektischen Zeit ist ein treuer Hausgenosse ein Ruhepol in unserem Leben. Und damit dieser Hausgenosse nicht die Einrichtung zerstört, ständig nach Futter bettelt oder mit seinem Tod oder Verschwinden den Kindern das Herz bricht, stellt IFMU die synthetische Katze „Kitty 4000“ vor, eine voll autonome Kunstkatze. Sie spielt, schnurrt und schläft wie jede andere Katze auch, nur ohne die negativen Nebeneffekte eines lebenden Tieres. Kitty 4000 wird mit einem Schlafkorbchen mit dezent integrierter Ladestation geliefert. Auf Wunsch ist ein lebenslanger Servicevertrag mit IFMU möglich. Optional kann auch ein Feuermelder und eine Alarmanlage mit Verbindung zum nächsten Sicherheitsanbieter installiert werden.



Ähnliche Modelle: IFMU Doggy 4000, Renraku HomePet

Besonderheiten: Verbesserte Roboterprogrammierung, Verbesserte Neuralnetzwerk-Algorithmen 1, Lernpool 2, Autosoft-Interpreter, 24 MP Memory, „Katzen-Sim“-Autosoft 1, Leitsignal für Signalorter Stufe 2, strapazierfähiger und waschbarer Kunstfellbezug

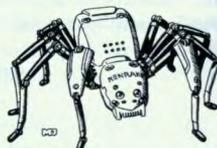
IFMU Kitty 4000	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	3/3	15	-	1	0	8	-	1	1	0	5
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	-	-	E (100 EE)	0,75 km/EE	-	-	Kleiner Läufer	1	2/24 Stunden	14.480€	

Renraku Arachnoid

Diese siebzehn Zentimeter kleine Drohne ist robust und flexibel genug, um an jeden Ort zu gelangen. Die Arachnoid sieht aus wie eine Spinne und passt überall durch, wo auch eine Spinne hindurchpasst, was sie zu einer ausgezeichneten Spionage-Drohne macht.

Ähnliche Modelle: Ares Scorpion, Yamatetsu Stealth

Besonderheiten: Fernlenkadapter, Riggeradapter



Renraku Arachnoid	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	3/3	2	-	-	0	12	0	1	1	0	0
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	-	-	E (10 EE)	0,5 km/EE	-	-	Läufer (Mikro)	1	2/24 Stunden	12.375€	

Shiawase Kanmushi

Die zehn Zentimeter lange Kanmushi eignet sich hervorragend für den Einsatz in einer schwer zugänglichen Umgebung. Mit ihren vier stämmigen Beinen, die selbst schwieriges Gelände bewältigen, gibt sie im Überwachungsbereich seit Jahren den Ton an. Der einzige echte Nachteil ist ihr hoher Preis, doch Qualität war noch nie billig.

Ähnliche Modelle: ATT Spinne, Éireann-Tír Luch

Besonderheiten: Fernlenkadapter, Riggeradapter

Shiawase Kanmushi	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	3/3	2	-	-	0	12	0	1	1	0	0
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	-	-	E (4 EE)	0,5 km/EE	-	-	Läufer (Mikro)	1	2/24 Stunden	9.350€	

Toyota MK-Guyver

Diese Such- und Rettungsdrohne ist ein großer Läufer, dessen Programmierung sich schnell an neue und unerwartete Situationen anpassen kann – eine Eigenschaft, die der MK-Guyver großes Lob eingebracht hat. Ihre mechanischen Arme und ihr Dieselmotor bewältigen jede Situation und haben Toyota auf dem Massenmarkt weit nach oben katapultiert.

Ähnliche Modelle: GM-Nissan St. Bernard, Mitsuhamma Cricket

Besonderheiten: Fernlenkadapter, Riggeradapter, Roboterpilot, Lernpool 2, Mechanische Arme (Stärke 10), Autosoft-Interpreter, Autosoft: Sprengstoffe 6

Toyota MK-Guyver	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	4	10	-	2	3	5	0	3	1	5	1.025
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	-	-	D (20 l)	4 km/l	-	-	Läufer (Mittel)	2	5/5 Tage	102.475€	

Wuxing SeaTech DL

Da automatisierte Frachtschiffe keine Besatzung haben, müssen logischerweise semiautonome Drohnen die nötigen Wartungs- und Reparaturarbeiten leisten. Eine Standarddrohne in diesem Bereich ist die SeaTech DL-Mechanikerdrohne von Wuxing, ausgestattet mit dem nötigen Werkzeug und den aktiven Fähigkeiten, auch komplexere Probleme unter widrigen Bedingungen wie Wassereintrich und schwerem Seegang zu lösen. Einige Reedereien stellen diese Drohnen auch mit Waffen und entsprechender Autosoft aus, um ihre Schiffe gegen eingedrungene Piraten zu verteidigen.

Ähnliche Modelle: Proteus K-72, IFMU Mechanik 1800

Besonderheiten: 2 Mechanische Arme (Stärke 4), 2 integrierte Werkzeugkästen [Elektronik (B/R), Motorschiffe (B/R)], Riggeradapter, Fernlenkadapter, Autosoft-Interpreter, Verbesserte Roboterprogrammierung, Verbesserte Neuralnetzwerk-Algorithmen 2, Lernpool 4, Autosoft Elektronik (B/R) Stufe 4, Autosoft Motorschiffe (B/R) Stufe 4, magnetische Sicherungshalterungen, EnviroSeal (Motor)

Wuxing SeaTech DL	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	4/4	10	-	2	-	7	-	2	2	4	45
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	-	-	E (50 EE)	0,5 km/EE	-	-	Mittlerer Läufer	1	4/96 Stunden	45.900¥	

SKIMMER

Sikorsky-Bell Microskimmer I und II

Die Microskimmer-Hovercraft-Drohne hat in etwa die Größe und Gestalt eines besonders aerodynamischen Müll-eimerdeckels und besitzt trotzdem eine ausreichende Sensorenphalanx. Sie ist leise, hat eine lange Betriebsdauer und kann hohe Geschwindigkeiten erreichen. Sie ist versiegelt und auf diese Weise vor Schmutz geschützt, der ihre Ausrüstung beeinträchtigen könnte, und kann selbst auf dem Wasser eingesetzt werden. Die Microskimmer II wird mit Methan angetrieben und verfügt über eine elektrische Batterie als Hilfsantrieb.



Ähnliche Modelle: ATT Schweber, Éirann-Tír Airgead Bo

Besonderheiten: Fernlenkadapter, Riggeradapter (Microskimmer I); Fernlenkadapter, Riggeradapter, EnviroSeal (Motorversiegelung), Hilfsmotor (elektrische Batterie) (Microskimmer II)

Sikorsky-Bell Microskimmer	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Microskimmer I	3	90	6	1	0	7	0	1	1	1	5
Microskimmer II	3	90/45	5/3	1	0	7/7	0	1	1	1	5
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Microskimmer I	-	-	E (120 EE)	0,4 km/EE	-	-	Kleiner Skimmer	0,5	2/24 Stunden	7.500¥	
S-B M-Skimmer II	-	-	M (5 l) / E (120 EE)	50 km/l / 0,4 km/EE	-	-	Kleiner Skimmer	0,5	2/24 Stunden	18.300¥	

UNBEMANNT LUFFFAHRZEUGE – ROTORDROHNEN

Éirann-Tír Prospero

Bei dieser preiswerten Drohne handelt es sich um eine solide Aufklärungsdrohne. Durch ihre geringe Lastkapazität kann sie zwar nicht besonders stark modifiziert werden, doch für diesen Preis bekommt man keine vergleichbare Drohne.

Eine ideale Drohne, um ein Sicherheitssystem preiswert aufzupoppen.

Ähnliche Modelle: ATT Nachteule, Lockheed Kestrel

Besonderheiten: Fernlenkadapter, Riggeradapter

Éirann-Tír Prospero	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	3	70	9	1	0	5	0	2	1	0	10
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	-	-	J (180 l)	0,4 km/l	3 min.	VTOL	Kleines ULF (Rotor)	1	2/24 Stunden	9.825¥	



LoneStar Strato-9 Überwachungsdrohne

Überwachung mit Extrakick. Die Strato-9 ist für große Geschwindigkeiten und Höhen ausgelegt und verfügt über eine ausgezeichnete Sensorenbestückung. Überwachung ist aber nicht ihre einzige Funktion. Für den ganz speziellen LoneStar-Einsatz ist sie normalerweise mit einem Mittleren Maschinengewehr oder anderer Anti-Aufruhr-Ausrüstung ausgestattet.

Ähnliche Modelle: Knight Errant Peep-a-lot, Ares Inquisitor, Gaz-Niki GZ-D48 Letajuschih Cleditel

Besonderheiten: ECM 2, Fernlenkadapter, Riggeradapter, Festaufsatz (Hardpoint) mit MMG (Gasventil 3, 500 Schuss)

LoneStar Strato-9	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	3	100	9	2	0	4	0	2	5	1	20
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	-	-	J (220 l)	0,4 km/l	5 min.	VTOL	Mittleres ULF (Rotor)	2	8/8 Tage	32.250¥	

MCT-Nissan Rotodrone

Die MCT-Nissan Rotodrone ist eine schlichte Rotordrohne ohne Schnörkel. In den UCAS wird sie von Profis wie auch Amateuren eingesetzt, denn sie ist eine der zuverlässigsten Drohnen auf dem Markt. Die Rotodrone kann hervorragend an die Wünsche des Kunden angepasst werden und es gibt zahlreiche Modifikationssets und Accessoires zu kaufen.

Ähnliche Modelle: Yamatetsu Watchdog, Renraku Elemental, Ruhrmetall RoJaDr 2

Besonderheiten: Fernlenkadapter, Riggeradapter

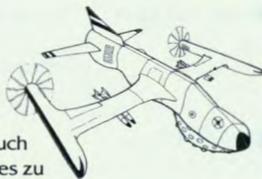
MCT-Nissan Rotodrone	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	4	70	6	2	0	5	0	1	1	4	150
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	-	-	J (280 l)	0,35 km/l	8 min.	VTOL	Mittleres ULF (Rotor)	1	2/24 Stunden	10.375¥	



UNBEMANNTE LUFTFAHRZEUGE – STARRFLÜGEL

Aztechnology Liebre

Diese große Überwachungs- und Verfolgungsdrohne hat einen ultraleichten Turbofanantrieb, mit dem sie enorme Geschwindigkeiten erreichen kann. Die Starrflügeldrohne verfügt außerdem über hoch entwickelte Sensoren zur Luftüberwachung. Anders als die meisten anderen Überwachungsdrohnen kann die Liebre auch auf Verfolgungsmissionen geschickt werden. Diese doppelte Funktion macht die Liebre trotz ihres Preises zu einem der beliebtesten ULFs auf dem Markt.



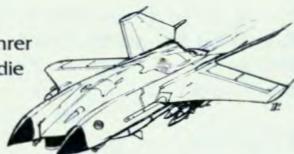
Ähnliche Modelle: Mitsuhama Silent Wind, Ares Rover 9230, MCT-Nissan Telespot II

Besonderheiten: Fernlenkadapter, Riggeradapter, Festaufsatz (Hardpoint), Vindicator-Minigun

Aztechnology Liebre	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	3	60/1.620	75	3	4	5	0	4	4	5	25
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	-	-	J (200 l)	0,75 km/l	10 min.	STOL	Großes ULF	2	16/16 Tage	197.750€	

CAS Wandjina

Die Wandjina-Kampfdrohne ist länger und hat eine größere Spannweite als die Liebre, ist aufgrund ihrer Panzerung und Bewaffnung jedoch langsamer. Dennoch ist sie eine der beeindruckendsten Luftdrohnen, die man für Geld kaufen kann.



Ähnliche Modelle: Sioux Stinger, Wuxing Wu Jin, Ruhrmetall LJaDr 4

Besonderheiten: Fernlenkadapter, Riggeradapter, Festaufsatz (Hardpoint), externe Raketenhalterung, mittleres Raketenkontrollsystem

CAS Wandjina	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	5	60/500	40	3	6	5	0	4	3	1	325
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	-	-	J (350 l)	0,5 km/l	8 min.	STOL	Großes ULF	2	16/16 Tage	119.000€	

FMC-Stonebrook TADS Firebird

Der TADS (Target-Acquisition & Designation System) Firebird ist ein ULF, das BattleTac-FDDM-Firmware einsetzt, um gegnerische Ziele für verbündete Fahrzeuge zu identifizieren und zu markieren. Sie ist beinahe doppelt so gefählich wie ihr kleiner Cousin am Boden und wegen ihrer Geschwindigkeit und Wendigkeit noch schwerer abzuschütteln. Die Firebird wurde von den Lesern des *Popular Robotics Magazine* zur Drohne des Jahres gewählt.

Ähnliche Modelle: Eíreann-Tír Finscéal, Ares Sniper „P“-Series

Besonderheiten: Fernlenkadapter, Riggeradapter, BattleTac-FDDM

FMC-Stonebrooke Firebird	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	4	40/105	30	2	0	6	0	2	3	0	10
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	-	-	J (230 l)	1 km/l	5 min.	STOL	Mittleres ULF	1	9/9 Tage	52.000€	

GM-Nissan Spotter

Die Spotter hat über viele Jahre hinweg Standards im Bereich der Spähdrohnen gesetzt, denn sie ist erschwinglich und kann mit ihren Klappflügeln leicht transportiert werden. Die Stealth-Drohne ist mit einer ähnlichen Ausrüstung ausgestattet wie spezialisiere Überwachungsdrohnen, und das zu einem Bruchteil des Preises.

Ähnliche Modelle: Yamatetsu SK275, Lockheed Optic-X

Besonderheiten: Fernlenkadapter, Riggeradapter

GM-Nissan Spotter	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	3	40/200	30	1	0	6	0	2	1	0	10
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	-	-	J (140 l)	0,9 km/l	3 min.	VSTOL	Kleines ULF	1	2/48 Stunden	37.500€	

GTE-Ford Relaisinheit

Diese mobile Relaisstation erweitert die effektive Abdeckung eines Fernsteuernetzwerkes, indem sie Signale vom Fernsteuerdeck auffängt und weiterleitet. Diese Drohne sorgt praktisch für eine Verdoppelung der Reichweite und kann einem Rigger wirklich den Hintern retten, wenn er sich am Rande des Übertragungsbereiches bewegt. Ein definitives Muss für alle Profis, die ein Maximum an Reichweite verlangen.

Ähnliche Modelle: ATT Funker, Fed-Boeing Courier

Besonderheiten: Fernlenkadapter, Riggeradapter, Relaisinheit

GTE-Ford Relaisinheit	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	4	40/105	30	2	0	6	0	2	1	4	115
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	-	-	J (120 l)	1 km/l	5 min.	Normal	Mittleres ULF	1	2/48 Stunden	40.300€	

Prout & Whitney Sundowner

Die Sundowner verfügt über ein Sprühsystem, das verwendet wird, um Chemikalien in der Luft zu verteilen. Ob zur Bekämpfung von Aufständen oder für HAZMAT-Missionen, mit dieser Drohne liegt man immer richtig.

Ähnliche Modelle: Cessna Mini-Duster, Yamatetsu ChemCarrier

Besonderheiten: Fernlenkadapter, Riggeradapter, Spezialfunktion (Sprühsystem)

Prout&Whitney Sundowner	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	4	40/105	30	2	0	6	0	2	1	0	120
Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis		
-	-	J (120 l)	1 km/l	5 min.	Normal	Mittleres ULF	1	2/48 Stunden	34.250¥		

UNBEMANNTE LUFTFAHRZEUGE – VEKTORSCHUBDROHNEN

Aeroquip „Redball Express“

Dank ihrer leistungsstarken Turbinen kann diese Drohne Güter ohne große Probleme durch schwieriges Terrain transportieren. Die Redball ist eine große Drohne, die für den Transport von Ausrüstung und Vorräten konzipiert wurde. Mit ihrer Fähigkeit, über schweren Verkehr hinwegzufegen, kann sie ein echter Lebensretter werden.

Ähnliche Modelle: ATT Karawane, Ares Air-Supply

Besonderheiten: Fernlenkadapter, Riggeradapter

Aeroquip „Redball Express“	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	4	300	35	3	0	5	0	2	3	16	155
Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis		
-	-	J (500 l)	0,5 km/l	-	VTOL	Großes ULF (VS)	1	4/4 Tage	83.500¥		

Ares Guardian

Diese Vektorschubdrohne ist klein genug, um auch im Inneren eines Gebäudes eingesetzt zu werden. Dennoch ist sie robust genug, um auch unter freiem Himmel gute Dienste leisten zu können. Experten kritisieren zwar die schwache Antriebsleistung und schwere Manövrierbarkeit, doch ihre Fähigkeit, in jeder Situation Rückendeckung zu leisten, sollte nicht unterschätzt werden.

Ähnliche Modelle: Renraku Sentry, ATT Wächter

Besonderheiten: Fernlenkadapter, Riggeradapter, ferngesteuerter Mini-Geschützturm (1-FP-Munitionsbehälter)

Ares Guardian	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	4	60	6	2	12	7	0	3	4	1	25
Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis		
-	-	BZ (150 EE)	1 km/EE	-	VTOL	Mittleres ULF (VS)	2	15/15 Tage	99.000¥		



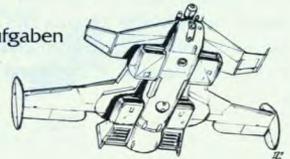
Cyberspace Designs Dalmatian

Die Dalmatian ist eine preiswerte Drohne, die vor allem im industriellen Bereich für unterschiedliche Aufgaben verwendet wird. Sie besitzt eine eingeschränkte Schwebefähigkeit und eine relativ schwache Beschleunigung, doch der Preis entschädigt den Käufer. Cyberspace Designs ist seit langer Zeit Marktführer auf dem Gebiet preiswerter Service-Drohnen, und mit der „Zuchtserie“ wird der Kon diese Position weiterhin verteidigen.

Ähnliche Modelle: Éireann-Tír Ulchabhán, Ares Sergeant

Besonderheiten: Fernlenkadapter, Riggeradapter

C. D. Dalmatian	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	3	105	8	2	0	6	0	2	1	3	80
Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis		
-	-	J (300 l)	0,75 km/l	-	VTOL	Mittleres ULF (VS)	1	2/24 Stunden	16.000¥		



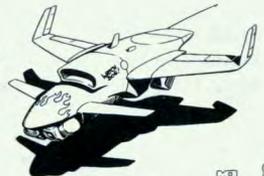
Cyberspace Designs Wolfhound

Die Wolfhound ist eine Aufklärungsdrohne und verfügt über einen verbesserten Roboterpilot und einen programmierten Stealth-Modus. Mit ihrer unglaublichen Geschwindigkeit und Beschleunigung kommt sie ohne großes Aufsehen überall hinein und wieder heraus. Alles in allem beweist diese Drohne einmal mehr, dass Cyberspace Designs ganz oben mitmischt.

Ähnliche Modelle: Yamatetsu White Stag, Wuxing Azure Cloud

Besonderheiten: Fernlenkadapter, Riggeradapter, Roboterpilot, Lernpool 2

C.D. Wolfhound	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	3	210	12	2	0	6	0	2	1	3	80
Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis		
-	-	J (300 l)	0,75 km/l	-	VTOL	Mittleres ULF (VS)	1	11/11 Tage	60.000¥		



UNTERWASSERSCHLITTEN

Subtech Explorer

Der Explorer ist eine Tiefsee-Erkundungsdrohne, die zur Untersuchung von Wracks oder zur Beobachtung von Paraspezies verwendet werden kann. Des weiteren ist ein Zusatzmodul erhältlich, das dem Explorer erlaubt, systematisch ein Gebiet abzusuchen und zu einer 3D-Karte zu kartographieren.

Tauchtiefe: 2.200 Meter

Ähnliche Modelle: Yamatetsu Shirasu, Ares SubFrontier

Besonderheiten: interner Festaufsatz (Firmpoint), Kartographierungsmodul (15.000€)

Subtech Explorer	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor/Sonar	Fracht	Last
	2	30	3	3	3	8/8	-	3	3/2	0	15
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	-	-	E (150 EE)	1 km/EE	-	-	Gr. Unterwassersch.	1	-	210,100€	

Vulkan D06 Kalmar

Diese von Vulkan gefertigte Überwachungsdrohne kann sowohl für Spionagezwecke als auch für begrenzte Gebietsüberwachungseinsätze benutzt werden. Die gängigste Bewaffnung besteht aus einer Gyrojet-Waffe und einem Granatwerfer für Tintengranaten.

Tauchtiefe: 500 Meter

Ähnliche Modelle: Proteus KS-21 Seewächter, Yamatetsu Kobanzame

Besonderheiten: Riggeradapter, Fernlenkadapter, interner Festaufsatz (Hardpoint)

Vulkan D06 Kalmar	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor/Sonar	Fracht	Last
	3	66	5	2	3	9/9	-	3	1/2	0	20
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	-	-	E (100 EE)	1,2 km/EE	-	-	Mittl. Unterwassersch.	-	9/9 Tage	50.250€	

Flugzeuge

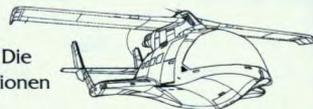
EINMOTORIGE FLUGZEUGE

Fiat-Fokker Cloud Nine

Diese Turboprop-Maschine ist ein Amphibienfahrzeug mit sechs Sitzen und ausreichend Frachtraum. Die Cloud Nine kann auf dem Wasser landen und eignet sich hervorragend für den Einsatz in Küstenregionen oder Gebieten ohne Flughafen. Die Fiat-Fokker ist weltweit ein echter Verkaufsschlager.

Ähnliche Modelle: Cessna PR370, Lockheed Skylark

Besonderheiten: Schwimmschienen, 2 Klappbänke



Fiat-Fokker Cloud Nine	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	4	60/200	21	4	0	4	2	-	1	9	325
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	2+2sb	4t	J (250 l)	2,2 km/l	-	VSTOL	Einmot. Flugzeug	1	16/16 Tage	315.000€	

HSCT (HIGH SPEED COMMERCIAL TRANSPORTS)

Airbus A1570 HSCT

Der A1570 war eine der ersten HSCT-Maschinen auf dem Markt und hat die letzten Jahre trotz sinkender Nachfrage überlebt. Modernere HSCTs sind in der Regel größer und bringen einen höheren Umsatz je Flug. Die Zukunft des A1570 ist ungewiss, doch Airbus ist bemüht, das alternde Flugzeug zu überarbeiten.

Ähnliche Modelle: Saeder-Krupp SK332 „Hermes“

Besonderheiten: Riggeradapter, 6 Teileinrichtungen (Basis-Wohneinrichtung)

Airbus A1570 HSCT	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	6	125/3.000	80	10	0	2	4	-	4	360	10.000
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	124	4t+1gs	J (120.000 l)	0,05 km/l	-	Normal	HSCT	1	-	8.040.000€	

Lockheed "Arrow" HSCT

Die Lockheed Arrow hatte im Entwicklungsstadium einige Schwierigkeiten zu überwinden, schaffte es aber schließlich doch bis zur Serienreife. Die Arrow wird für Transatlantikflüge zwischen den UCAS und einigen europäischen Staaten eingesetzt.

Ähnliche Modelle: British Airline Concorde 3000

Besonderheiten: 6 Teileinrichtungen (Basis-Wohneinrichtung)

Lockheed "Arrow" HSCT	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	6	125/2.500	60	10	0	2	4	-	3	250	15.000
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	204	6t+1gs	J (170.000 l)	0,04 km/l	-	Normal	HSCT	1	-	9.125.000¥	

KAMPFJETS

Aztechnology Halcón (Bodenangriffjet)

Der Halcón wurde speziell für den Einsatz gegen Panzer entwickelt. Er ist mit einer Autokanone und Raketen bewaffnet (gelenkt und un gelenkt). Das Bodenradar und der Autopilot gestatten dem Halcón Tiefflüge mit hoher Geschwindigkeit. Der Halcón ist seit mehreren Jahren auf dem Markt und hat sich überall auf der Welt bewährt.

Ähnliche Modelle: Ares Penetrator XV, Federated Boeing Lightning 4000

Besonderheiten: EnviroSeal (Gas), kleiner Fernlenk-Geschützturm, 7 externe Raketenhalterungen, Thermalabschirmung 4, ECM 9, ECCM 9, 3 mittlere Raketenkontrollsysteme



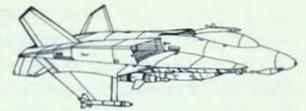
Aztechnology Halcón	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	5	150/1.800	80	7	12	6	4	-	9	3	2.600
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	1s	1kh	J (2.500 l)	0,2 km/l	-	Normal	Kampfjet	3	-	4.525.000¥	

Bac-Dassault-MBB EFA-Variante

Diese EFA-Variante ist der weltweit mit Abstand am häufigsten eingesetzte Kampfjet. Die meisten Konzernarmeen verfügen über Modelle dieses Jägers, die eine Generation hinter der aktuellen Militärvariante zurückliegen. Die EFA-Variante ist der zweitälteste Eurofighter-Ableger, der noch produziert wird.

Ähnliche Modelle: ATT Wespe, Lockheed A-3200

Besonderheiten: EnviroSeal (Gas), Festaufsatz (Hardpoint), 4 externe Raketenhalterungen, Thermalabschirmung 2, ECM 4, ECCM 5, 2 mittlere Raketenkontrollsysteme



B-D-M EFA-Variante	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	4	150/2.000	150	7	6	5	3	-	7	2	2.325
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	1s	1kh	J (2.500 l)	0,2 km/l	-	STOL	Kampfjet	3	-	2.125.000¥	

ULTRALEICHTE LUFTFAHRZEUGE

Artemis Industries Nightglider

Artemis Industries stieß auf eine Lücke im Bereich der ultraleichten Luftfahrzeuge und füllte sie prompt mit dem Nightglider. Obwohl es noch andere ultraleichte Maschinen auf dem Markt gibt, liegt der Nightglider dank seiner nichtreflektierenden Oberfläche, seinem elektrischen Antrieb und einer groß angelegten Marketingkampagne bei den Verkaufszahlen ganz weit vorn. Der Nightglider hat eine erstaunlich große Zuladung für ein Flugzeug seiner Größe und kann fast 200kg Last transportieren.

Ähnliche Modelle: Federated Boeing CX270, Lockheed Sparrow

Besonderheiten: keine



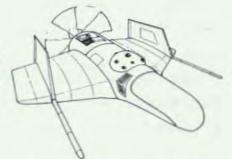
Artemis Nightglider	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	3	10/60	4	2	0	9	1	-	0	4	190
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	1	-	BZ (100 E)	0,75 km/l	5 min.	STOL	Ultraleicht	1	2/48 Stunden	46.500¥	

Dornier K-Serie

Die K-Serie hat schon etwa 20 Jahre auf dem Buckel, zählt aber immer noch zu den beliebtesten vollgekanzelten Ultralight-Flugzeugen. Ursprünglich nach militärischen Vorgaben entwickelt, ist die einsitzige K-Serie leise, wendig und dazu auch noch extrem leicht für den Transport zu demontieren.

Ähnliche Modelle: Lear-Chessna Tellum, Entertainment Systems LK-3 Funwave

Besonderheiten: keine



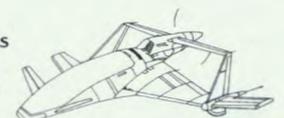
Dornier K-Serie	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	4	40/220	18	2	0	6	1	-	0	4	95
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	1	1t	J (60 l)	1 km/l	-	STOL	Ultraleicht	1	3/72 Stunden	33.480¥	

Moonlight Aerospace Avenger

Der Avenger ist ein multifunktionelles paramilitärisches Flugzeug mit verbesserten STOL-Eigenschaften. Das ultraleichte Flugzeug hat sich bei zahlreichen Kampfeinsätzen, Geheimoperationen und Spionagemissionen bewährt. Und auch ein begeisterter Sportfreund, der nicht genügend Geld für eine andere Maschine hat, kann sich mit dem Avenger trotzdem den Traum des Fliegens verwirklichen

Ähnliche Modelle: IFMU Schwalbe, Bac-Dassault Stealth 4650

Besonderheiten: 2 externe Festaufsätze (Firmpoints)



Moonlight Aerospace Avenger	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	4	40/200	21	2	4	6	2	-	1	0	58
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	1	-	J (120 l)	1 km/l	-	STOL	Ultraleicht	2	9/9 Tage	50.000¥	

VERKEHRSMASCHINEN

Airbus A640

Trotz der Konkurrenz durch HSCTs und suborbitale und ballistische Flüge sind die vierstrahligen Maschinen der A640-Serie mit ihren normalerweise 75 2x3x2-Sitzreihen der zweiten und 19 2x2-Sitzreihen der ersten Klasse gerade auf Kurz- und Mittelstreckeflügen immer noch sehr beliebt. Die Sitzkonfiguration kann natürlich nach Wahl der Fluggesellschaft geändert werden.

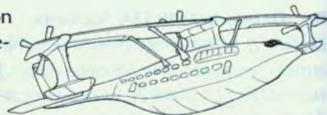
Ähnliche Modelle: Fed-Boeing 7255

Besonderheiten: 4 Teileinrichtungen (Luxus), 8 Teileinrichtungen (Komfort), Unterhaltungssysteme

Airbus A640	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	6	150/800	40	9	0	2	3	2	2	800	10.000
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	3+601	6t	J (16.000 l)	0,4 km/l	-	Standard	Verkehrsflugzeug	1	-	7.680.000¥	

Dornier Wal II

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.



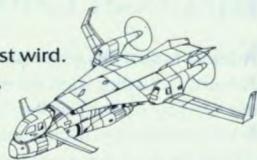
Ähnliche Modelle: Mitsubishi Hayate, Hawker-Ridley HS-858 Alaska, Beachcraft Amphiplane
Besonderheiten: Schwimmschienen, 2 Teileinrichtungen (Komfort) (Passagiervariante); 1 Teileinrichtung (Basis) (Frachtvariante)

Dornier Wal II	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Passagiervariante	5	135/250	22	9	-	3	3	-	1	20	500
Frachtvariante	5	135/250	22	9	-	3	3	-	1	602	10.000
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Passagiervariante	2+96sb	5t	J (5.000 l)	0,8 km/l	-	STOL/Std.	Verkehrsflugzeug	1	50/50 Tage	1.087.500¥	
Frachtvariante	3	2d+2s+1r	J (5.000 l)	0,8 km/l	-	STOL/Std.	Verkehrsflugzeug	1	48/48 Tage	962.500¥	

Hawker-Ridley HS-895 Skytruck

Diese Allzweckmaschine hat einen einfachen Rumpf, der meistens an die Wünsche der Kunden angepasst wird.

Hawker-Ridley bietet einige Standardmodifikationen an, doch wenn ein Kunde exotischere Wünsche hat, wird für die Sonderausstattung meistens eine dritte Partei unter Vertrag genommen.



Ähnliche Modelle: Saeder-Krupp SK311 „Atlas“, Ares TransSky

Besonderheiten: keine

Hawker-Ridley Skytruck	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	5	135/320	22	9	0	3	3	-	1	260	1.500
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	2+40sb	2t+1gs	J (10.000 l)	0,75 km/l	-	Normal	Verkehrsflugzeug	1	35/1 Monat	944.000¥	

Lockheed C-260

Die Lockheed C-260 ist eine schwer gepanzerte Transportmaschine, die vor allem von Armeen oder Sicherheitskräften geschätzt wird. Die C-260 hat einen enormen Frachtraum und kann mehrere Fahrzeuge und Tonnen von Ausrüstung transportieren. Manche Maschinen des Typs C-260 wurden in fliegende Hauptquartiere umgebaut, denn der Frachtraum bietet genügend Platz für eine komfortable Einrichtung und einen Kommandostab.



Ähnliche Modelle: Federated Boeing Aerovan 8975, Aztechnology Accaero

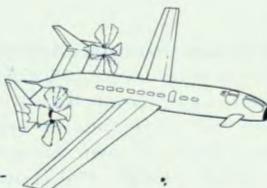
Besonderheiten: keine

Lockheed C-260	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	6	150/600	35	9	12	2	3	-	1	3.000	55.000
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	5	1t+1hr	J (16.000 l)	0,6 km/l	-	Normal	Verkehrsflugzeug	1	-	5.875.000¥	

ZWEIMOTORIGE FLUGZEUGE

Airbus A110

Der Airbus A110 (seit 2054 in der D2-Ausführung) ist das kleinste Mitglied der Airbus-Familie: Die kleine, von zwei Turbofans angetriebene, 20-sitzige STOL-Maschine wird vor allem als Commuter auf innerdeutschen und näheren europäischen Strecken eingesetzt und ist in mehreren Varianten erhältlich.



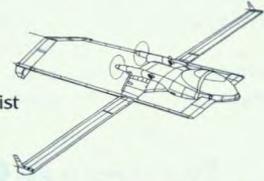
Ähnliche Modelle: Dornier Transglobe, Lear-Cessna Pulsar, Mitsubishi Suisai

Besonderheiten: Fly-by-Wire-System 1 (alle Modelle), Teileinrichtung (Komfort) (Commuter); Tarnpanzerung, Luxusausstattung, Teileinrichtung (Luxus) (VIP-Commuter)

Airbus A110	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Commuter	4	135/500	26	6	0	4	3	-	1	40	400
VIP-Commuter	4	135/500	28	6	6	4	3	-	1	58	320
Transportvariante	4	135/500	26	6	0	4	3	-	1	100	2.400
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Commuter	2+20	2t	J (2.500 l)	1 km/l	-	STOL	Zweimot. Flugzeug	1	20/20 Tage	473.500€	
VIP-Commuter	2+10	2t	J (2.500 l)	1 km/l	-	STOL	Zweimot. Flugzeug	2	29/29 Tage	561.000€	
Transportvariante	2	2t	J (2.500 l)	1 km/l	-	STOL	Zweimot. Flugzeug	1	20/20 Tage	473.500€	

CASA J-229 Raven

Die Raven ist eine der kleinsten zweimotorigen Maschinen auf dem Markt und wird von zwei Mikroturbinen angetrieben. Beim Chassis handelt es sich eigentlich um einen verstärkten Segelflugzeugrahmen, dessen geringe Maße für ein enormes Maß an Wendigkeit sorgen. Bedenkt man, dass die Raven nicht gepanzert ist, ist sie auch dringend auf diesen Vorteil angewiesen.



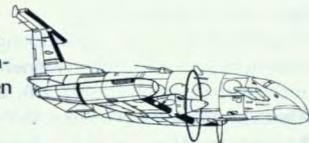
Ähnliche Modelle: Lockheed Arrowflight 324, Bac-Dassault Faucon

Besonderheiten: Motortuning, 2 externe Festaufsätze (Hardpoints)

CASA J-239 Raven	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	3	135/400	30	6	0	3	1	-	4	44	450
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	2	1t	J (500 l)	1 km/l	-	STOL	Zweimot. Flugzeug	2	17/17 Tage	331.000€	

Cessna C750

Die Cessna ist in den Hangars fast überall auf der Welt anzutreffen. Den Klassiker gibt es als Transport- oder Passagiervariante, und dieser Flieger bewältigt beide Aufgaben mit Bravour. Aufgrund der unkomplizierten Wartung und ihrer Zuverlässigkeit erfreut sich die Cessna bei Unternehmen und Privatpersonen großer Beliebtheit.



Ähnliche Modelle: Federated Boeing P3SQ4, Ares Mercury, Dornier Europa

Besonderheiten: erhältlich in Transport- oder Passagiervariante

Cessna C750	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Transportvariante	5	135/340	22	6	0	4	2	-	1	48	1.100
Passagiervariante	5	135/340	22	6	0	4	2	-	1	36	500
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Transportvariante	2	1t+1h	J (500 l)	1 km/l	-	STOL	Zweimot. Flugzeug	1	9/9 Tage	177.000€	
Passagiervariante	4	1t+1h	J (500 l)	1 km/l	-	STOL	Zweimot. Flugzeug	1	9/9 Tage	167.000€	

Dornier EC3000 Kranich

Dorniers große, zweimotorige Turboprop-Maschine ist nunmehr in den 2060ern zum Standard auf den deutschen Inlandlinien geworden – keine andere Maschine erfreut sich bei den kleinen Liniengesellschaften einer solchen Beliebtheit, was wohl vor allem am niedrigen Verbrauch und der hohen Nutzlast liegen dürfte. Dem Kunden hingegen bietet die Kranich viel Komfort und einen Hauch Luxus, was vor allem die gehobene Mittelschicht sehr zu schätzen weiß.

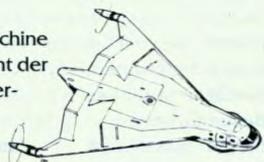
Ähnliche Modelle: Lockheed B-120, Ares Phobos

Besonderheiten: keine

Dornier EC3000 Kranich	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	5	400	22	6	0	4	2	-	1	50	500
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	2+20	2t	J (6.800 l)	2,5 km/l	-	Standard	Zweimot. Flugzeug	1	15/15 Tage	302.500€	

Embraer-Dassault Mistral

Dieses mittelgroße Flugzeug mit zwei Motoren wird vor allem von Execs als Privatflugzeug genutzt. Die Maschine bietet Sitzplätze für 17 Personen, was für Ausflüge mit Geschäftsfreunden genügen dürfte. Die Mistral sieht der inzwischen nicht mehr produzierten Ares Daytripper verblüffend ähnlich, was daran liegt, dass Embraer-Dassault Ares das Design abgekauft hat.



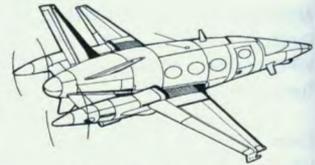
Ähnliche Modelle: Cessna C860, CASA J-329 Kestrel

Besonderheiten: keine

Embraer-Dassault Mistral	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	4	135/300	21	6	0	4	2	-	1	12	600
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	17	1t+1h	J (2.000 l)	1 km/l	-	VSTOL	Zweimot. Flugzeug	1	18/18 Tage	362.000€	

Lear-Cessna Platinum I und II

Diese Maschine ist ein luxuriöses Passagierzeug und ein äußerst beliebtes Spielzeug von hochkarätigen Konexecs und exzentrischen Unternehmern, was sich auch im Preis niederschlägt. Sowohl die Platinum I als auch die Platinum II verfügen über Satellitennavigation, doch die Variante II ist schneller, cleverer, sparsamer aber auch weitaus teurer.



Ähnliche Modelle: Gulfstream V-WL, Ares Galaxy VI

Besonderheiten: 3 Klappbänke in der Platinum I, 2 Klappbänke in der Platinum II

Lear-Cessna Platinum	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Platinum I	4	135/330	24	6	0	4	3	-	2	29	400
Platinum II	4	135/800	40	6	0	3	4	-	2	35	1.000
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Platinum I	2+3sb	2t+1h	J (500 l)	1 km/l	-	STOL	Zweimot. Flugzeug	2	15/15 Tage	213.000€	
Platinum II	2+2sb	2t+1h	J (1.500 l)	0,5 km/l	-	STOL	Zweimot. Flugzeug	2	26/26 Tage	427.000€	

Hovercrafts

LEICHTE HOVERCRAFTS

Saab-Fokker Privat

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

Ähnliche Modelle: Mostrans KVP-23D Scheptanje, Daimler-Chrysler H2000

Besonderheiten: Crashkäfig, EnviroSeal (Gas, Wasser), Lebenserhaltungssystem (48 Personenstunden), Hovercraft-Wasserversiegelung



Saab-Fokker Privat	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	3	240	10	3	3	2	3	-	0	6	170
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	2+3sb	1kh+2t+1k	D (250 l)	1,5 km/l	-	-	Leichtes Hovercraft	1	18/18 Tage	342.800€	

Sikorsky-Bell Red Ranger

Dieses Geschwindigkeitsmonster eignet sich hervorragend für Erkundungs- und Späheinsätze, genießt aber auch im zivilen Bereich großes Ansehen (v.a. bei reichen Wochenendsportlern). Selbst unmodifiziert gewinnt der Red Ranger mit seinem Fed-Boeing GS-1000-Turbinenantrieb fast jedes Hovercraft-Rennen.

Ähnliche Modelle: Federated Boeing Dragonfly, Renraku KX-55R3

Besonderheiten: Amphibisches Operationspaket 3



Sikorsky-Bell Red Ranger	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	3	270	16	3	2	2	3	-	1	10	98
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	2	2t	J (400 l)	0,9 km/l	-	-	Leichtes Hovercraft	1	17/17 Tage	334.000€	

MITTLERE HOVERCRAFTS

Chrysler-Nissan G12A

Der G12A ist ein preiswertes Hovercraft für Leute, die einfach nur herumschweben wollen. Es wird auf Frachtrouten mit besonderen Anforderungen oder als Passagierfahrzeug eingesetzt und gilt als zuverlässige und günstige Alternative zu anderen hochspezialisierten Hovercrafts auf dem Markt.

Ähnliche Modelle: GMC Everglades, Celebrian Columbia, Messerschmitt-Kawasaki Quiet Glide

Besonderheiten: erhältlich in einer Transport- oder Passagiervariante



Chrysler-Nissan G12A	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Transportvariante	4	120	5	4	0	2	2	-	0	66	1.000
Passagiervariante	4	120	5	4	0	2	2	-	0	6	250
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Transportvariante	2	3t+1gh	D (400 l)	0,8 km/l	-	-	Mittleres Hovercraft	1	3/72 Stunden	66.000€	
Passagiervariante	10	2t+1gs	D (400 l)	0,8 km/l	-	-	Mittleres Hovercraft	1	3/72 Stunden	61.000€	

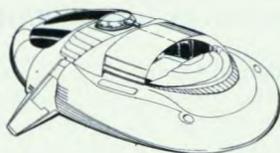
GMC Beachcraft Patroller

Küstenwacht, Hafenpatrouillen und LoneStar haben allesamt Hovercrafts in ihrer Flotte, um mit Piraten, Schmugglern und Shadowrunnern mithalten zu können. Der Beachcraft Patroller ist schnell genug, um es mit anderen Hovercrafts aufnehmen zu können und kann auch den ein oder anderen Schlag einstecken. Der Patroller ist die aufgemotzte Variante seines Vorgängermodells Vacationer.

Ähnliche Modelle: Ford Seaguard, Mostrans KVP-27S

Besonderheiten: externer Festaufsatz (Hardpoint, 1-FP-Munitionsbehälter)

GMC Beachcraft Patroller	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	4	165	9	4	6	1	2	-	0	65	510
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	2	2t+1gs	D (550 l)	0,55 km/l	-	-	Mittleres Hovercraft	2	15/15 Tage	210.000€	



GMC Beachcraft Vacationer

Der Vacationer war das erste GMC-Hovercraft mit wirklich durchschlagendem Erfolg. GMC versuchte, den Vacationer bei Familien und Junggesellen mit fetten Gehaltschecks zu vermarkten, und die Rechnung ging auf. Der Vacationer bietet Platz für sechs Personen und hat einen Gesellschaftsraum. Dieses Hovercraft ist eine echte Alternative zu einer Yacht oder einem Motorboot.

Ähnliche Modelle: Mostrans KVP-20T, Novatech Hummingbird

Besonderheiten: Basis-Wohneinrichtung

GMC Beachcraft Vacationer	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	4	105	7	4	0	2	3	-	0	180	1.250
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	2+2sb	3t	D (550 l)	0,7 km/l	-	-	Mittleres Hovercraft	1	15/15 Tage	363.000€	



LoneStar SWAT Hovertruck

LoneStar modifiziert zwar gerne die Fahrzeuge anderer Hersteller, doch auf der Suche nach einem geeigneten Hovercraft kam der Kon schnell zu dem Schluss, dass kein Modell auf dem Markt ist, das sich wirklich für Sicherheitszwecke eignet. Mit Entwürfen und Teilen mehrerer europäischer Hersteller und einem Produktionsvertrag mit Aztechnology brachte der SWAT Hovertruck genau die Panzerung und Flexibilität auf, die LoneStar gesucht hat.

Ähnliche Modelle: Mostrans KVP-27S „Knight Errant“, Yamatetsu Harbinger

Besonderheiten: keine

LoneStar SWAT Hovertruck	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	4	120	8	4	6	2	3	-	0	28	870
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	2+5sb	4t+1gz	D (600 l)	0,7 km/l	-	-	Mittleres Hovercraft	2	16/16 Tage	241.000€	



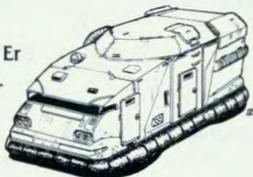
Mostrans KVP-14T „Ivan“

Der KVP-14T wurde speziell für rauhes Winterklima entwickelt und wird von Mostrans in Moskau hergestellt. Er erfreut sich in ganz Europa großer Beliebtheit und hat jüngst auch in Nordamerika erste Liebhaber gefunden. Der unlängst modifizierte wasserdichte Rumpf macht den KVP-14T besser geeignet für den Einsatz in feuchteren Gebieten, auch wenn er nicht speziell für diesen Zweck entwickelt wurde.

Ähnliche Modelle: Sikorsky-Bell Hoveround, Chrysler-Nissan Missouri

Besonderheiten: erhältlich in einer Standard- oder Passagiervariante

Mostrans KVP-14T	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Standardmodell	4	180	9	4	0	2	1	-	0	72	800
Passagiervariante	4	180	9	4	0	2	1	-	0	18	300
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Standardmodell	2	3t	D (450 l)	0,8 km/l	-	-	Mittleres Hovercraft	1	6/6 Tage	132.000€	
Passagiervariante	11sb	3t	D (450 l)	0,8 km/l	-	-	Mittleres Hovercraft	1	7/7 Tage	153.000€	



SCHWERE HOVERCRAFTS

Dornier Manta

In den deutschen und niederländischen Wattenmeergebieten und Überschwemmungszonen 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 Flexibilität bei der Wahl der Aufbauten, die auf das Zivil- oder das Küstenschutz-Chassis montiert werden können.

Ähnliche Modelle: Mostrans KVP-18T Putischestnik

Besonderheiten: Hovercraft-Wasserversiegelung (alle Modelle); 1 Teileinrichtung (nur Passagiervariante); ECM 2, 2 x 4 Raketenhalterungen, mittleres Raketenkontrollsystem, Crashkäfig, Kleiner Geschützturm (flakfähig, 2-FP-Munitionsbehälter), EnviroSeal (Gas, Wasser), Lebenserhaltungssystem (70 Personenstunden) (nur Küstenschutzvariante)



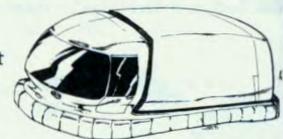
Dornier Manta	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Passagiervariante	4	150	8	5	0	2	2	-	1	24	200
Frachtvariante	4	150	8	5	0	2	2	-	1	312	5.000
Küstenschutzvariante	4	180	8	5	5	3	4	-	4	265	3.720
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Passagiervariante	2+48	2t+2gs+1gh	J (800 l)	0,5 km/l	-	-	Schweres Hovercraft	1	25/25 Tage	494.000¥	
Frachtvariante	2	2t+2gs+1gh	J (800 l)	0,5 km/l	-	-	Schweres Hovercraft	1	25/25 Tage	494.000¥	
Küstenschutzvariante	3+5sb	2t+2gs+1gh	J (800 l)	0,5 km/l	-	-	Schweres Hovercraft	2	31/31 Tage	750.000¥	

GMC-Nissan Hovertruck

Das Urgetier unter den Hovercrafts genießt den Ruf als größtes Hovercraft der Welt. Die Konkurrenz bietet zwar mehr Extras als der Hovertruck, aber nicht seine schiere Masse.

Ähnliche Modelle: Mostrans KVP-14XXL, Sikorsky-Bell HP Hovercraft

Besonderheiten: Klappbank



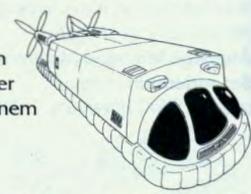
GMC-Nissan Hovertruck	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	5	120	5	5	0	2	1	-	0	94	1.850
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	2+1sb	3t	D (700 l)	0,6 km/l	-	-	Schweres Hovercraft	750	4/4 Tage	224.000¥	

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 in Holland und im Friesischen Aufbraugebiet über Jahre bewährt. Vor allem sein enormes Fassungsvermögen und seine robuste Konstruktion machen ihn zu einem der beliebtesten Hovertrucks zwischen Rotterdam und Kaliningrad.

Ähnliche Modelle: Mostrans KVP-31N Rasswet, Sikorsky-Bell Freelancer

Besonderheiten: keine



MAN Titan	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	4	120	7	5	0	2	1	-	0	100	2.000
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	2	2t+1gh	D (650 l)	1 km/l	-	-	Schweres Hovercraft	1	13/13 Tage	268.000¥	

Ruhrmetall Orkan LK

Der Piratenschreck in der norddeutschen Tiefebene. Das überragende FireTek-Leitsystem hält die 40mm-Schnellfeuerkanone immer auf das angewählte Ziel gerichtet, egal welche Manöver Sie auch fahren. Eine eindrucksvolle Raketenbestückung ist selbstverständlich inbegriffen.

Ähnliche Modelle: Saeder-Krupp Alligator

Besonderheiten: Thermalabschirmung 1, Kleiner Geschützturm (flakfähig), Hovercraft-Wasserversiegelung, ECM/ECCM 2, EnviroSeal (Gas, Wasser), Lebenserhaltungssystem (120 Personenstunden), 2 x 4 Raketenhalterungen, mittleres Raketenkontrollsystem, Smartpanzerung



Ruhrmetall Orkan LK	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	5	140	8	5	8	3	2	-	6	36	1.540
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	3	2t+1gh	D (600 l)	0,5 km/l	-	-	Schweres Hovercraft	3	-	626.000¥	

Motorräder

ALL-TERRAIN-VEHICLES

Entertainment Systems Beachster

Sonne, Sand, Meer, und das alles bei 70 km/h. Das sportliche Quadrobike von Entertainment Systems mit den typischen Ballonreifen ist ein Muss für jeden ernsthaften Beachcruising-Fetischisten. Ob flacher Sandstrand oder Dünen, der Beachster meistert alle Gelände mit Bravour. Nur übertreiben sollte man es nicht, denn bei zu hoher Geschwindigkeit kann die Maschine auf unebenem Gelände recht bockig werden (ab Geschw 45 steigt das Handling auf 5/4).

Ähnliche Modelle: Dodge Spree, Honda Quadro FB, Hyundai Seasider

Besonderheiten: EnviroSeal (Motor)

E. S. Beachster	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	4/3	60	5	2	-	5	-	-	-	2	44
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	1m	-	E (120 EE)	1,2 km/EE	-	-	ATV	1	3/72 Stunden	37.200¥	

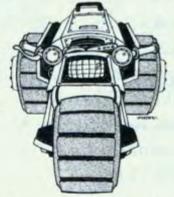
Thundercloud Pinto

Das Pinto wird in Pueblo hergestellt. Die Liebe des Herstellers zum Detail und die Bemühungen, ein Design zu entwerfen, das sich selbst in den wilden und unberührten Weiten Pueblos nicht zu verstecken braucht, hat sich ausgezahlt. Technisch gesehen eigentlich ein Trike, ermöglichen es die dreirädrige Aufhängung und die Ballonreifen dem Pinto, nahezu jegliches Terrain zu meistern.

Ähnliche Modelle: Jeep Rover, EUC Veldt, Nissan Tornado

Besonderheiten: keine

Thundercloud Pinto	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	4/2	85	4	2	0	2	0	-	0	8	40
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	3m	-	B (50 l)	10 km/l	-	-	ATV	1	2/48 Stunden	35.000¥	



CHOPPER

BMW Blitzen 2050

Die Blitzen ist ein Hochleistungskampfmotorrad. Es steht in der Tradition einer langen Reihe qualitativ hochwertiger Motorräder des Herstellers und wird bei Combat Bike-Wettkämpfen auf der ganzen Welt eingesetzt. Die Blitzen ist unerreicht in Design, Geschwindigkeit und Handling, was sie zu DEM Motorrad der Konzernelite macht – und natürlich derjenigen, die gern dazu gehören möchten.

Ähnliche Modelle: Yamaha Sprint, Honda Banshee, Harley-Davidson Diablo

Besonderheiten: Turbolader 3

BMW Blitzen 2050	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	3/4	220	13	2	2	1	2	-	0	2	40
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	2m	-	B (35 l)	8,5 km/l	-	-	Chopper	1	6/6 Tage	26.300¥	



Harley-Davidson American Eagle

Kein echtes Bikertreffen kann ohne American Eagle-Trikes stattfinden, denn sie sind der Inbegriff des Luxus-Choppers. Breit, bequem, mit reichlich Platz für einen Beifahrer und einer Chromoptik, die ihres Gleichen sucht, ist die American Eagle von Harley-Davidson der Traum eines jeden Bikers und Go-Gangers.

Ähnliche Modelle: Honda Reno, Suzuki Roadking, Yamaha Thunderstruck

Besonderheiten: keine

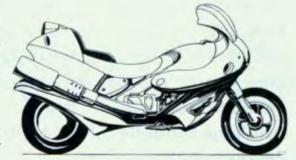
Harley American Eagle	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	3/5	125	5	2	1	2	-	-	-	6	120
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	1m+1	-	G (45 l)	10 km/l	-	-	Chopper	1	6/6 Tage	21.570¥	

Harley-Davidson Electroglide

Die Electroglide wird in den gesamten UCAS von LoneStar für Motorradstreifen eingesetzt. Sie gilt als überaus widerstandsfähig und belastbar und ist serienmäßig mit Sicherheitsreifen und Geländeaufhängung ausgestattet, um zu gewährleisten, dass eine Verfolgungsjagd niemals vorzeitig endet.

Ähnliche Modelle: Dodge Guardian, Honda Cerberus, Nissan Stealth

Besonderheiten: Elektronikport mit Funkgerät (Stufe 3; 0,9 FP), externer Festaufsatz (Firmpoint, 1-PF-Munitionsbehälter), Turbolader 3, Sicherheitsreifen



Harley Electroglide	Hand 3/4	Geschw 225	Beschl 13	Rumpf 2	Panz 2	Sig 1	Auto 1	Pilot -	Sensor 0	Fracht 2	Last 140
	Sitze 1m	Zugang -	Treibstoff B (45 l)	Wirtsch 8,5 km/l	A/Z -	S/L -	Chassis Chopper	SI 1	Verf 10/10 Tage	Preis 70.000€	

Harley-Davidson Scorpion

Die Scorpion ist ein klassischer Chopper. Der Hersteller nahm die Erfahrung aus Jahrzehnten und die Wünsche von Bikern und als Destillat kam das Design der Scorpion heraus. Ein schweres Chassis und ein leistungsfähiger Motor, kombiniert mit Harley-Davidsons fast schon sprichwörtlicher Qualität, machen dieses Bike zu einem der beliebtesten Modelle auf den Straßen von heute.

Ähnliche Modelle: Triumph RK30, Nissan Khan, Honda Duke, BMW R60 Euro

Besonderheiten: keine



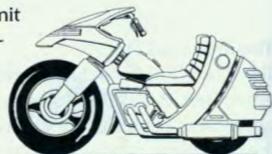
Harley Scorpion	Hand 4/5	Geschw 120	Beschl 6	Rumpf 2	Panz 1	Sig 2	Auto 2	Pilot -	Sensor 0	Fracht 4	Last 60
	Sitze 2m	Zugang -	Treibstoff B (30 l)	Wirtsch 10 km/l	A/Z -	S/L -	Chassis Chopper	SI 1	Verf 2/24 Stunden	Preis 13.600€	

Honda Viking

Die Viking ist der andere große Kandidat für den Preis des Choppers des Jahrhunderts. Sie kann optional mit verstärkten Sitzen für Trolle ausgestattet werden, und ermöglicht so selbst dem größten Biker die Verwirklichung des Traums von der Freiheit der Straße. Honda hat die klassischen Vorzüge eines Chopper-Chassis ausgereizt und das metamenschenfreundlichste Fahrzeug entwickelt, das seit dem Erwachen auf dem Markt zu haben ist.

Ähnliche Modelle: Mitsuhama Reckoning, Yamatetsu Predator, Harley-Davidson Gideon

Besonderheiten: Turbolader 1, Motortuning 3, Maßgeschneiderte Kontrollen (Troll)



Honda Viking	Hand 3/5	Geschw 120	Beschl 5	Rumpf 2	Panz 1	Sig 1	Auto 2	Pilot -	Sensor 0	Fracht 4	Last 40
	Sitze 2m	Zugang -	Treibstoff B (35 l)	Wirtsch 9,5 km/l	A/Z -	S/L -	Chassis Chopper	SI 1	Verf 2/24 Stunden	Preis 20.000€	

GELÄNDEMOTORRÄDER

BMW RG75 III

Die bewährte Geländemaschine jetzt in neuem Design. Weniger verschleißende und verschmutzende Teile führen zu einer Wartungsfreundlichkeit, die ihresgleichen sucht.

Ähnliche Modelle: Hyundai Artemis, Suzuki Avenger, Yamaha Dagger

Besonderheiten: keine



BMW RG75 III	Hand 3/3	Geschw 90	Beschl 5	Rumpf 2	Panz 0	Sig 2	Auto 0	Pilot -	Sensor 0	Fracht 4	Last 80
	Sitze 1m	Zugang -	Treibstoff B (20 l)	Wirtsch 10 km/l	A/Z -	S/L -	Chassis Geländemotorrad	SI 1	Verf 2/24 Stunden	Preis 14.125	

Gaz-Niki White Eagle

Die White Eagle ist ein Geländemotorrad, das für Robustheit und einfache Wartung steht. Bedenkt man die Belastungen, denen ein Geländemotorrad ausgesetzt wird, haben die Bauer der White Eagle ein Bike entworfen, das nicht nur im Gelände bestehen kann, sondern auch schnell und einfach zu reparieren ist. Außerdem kann an der White Eagle eine Waffe montiert werden, wodurch sie sich hervorragend als Sicherheitsfahrzeug eignet.

Ähnliche Modelle: Harley-Davidson Wolverine, BMW Starfire, Hyundai Marauder

Besonderheiten: externer Festaufsatz (Hardpoint)



Gaz-Niki White Eagle	Hand 3/3	Geschw 100	Beschl 4	Rumpf 2	Panz 0	Sig 1	Auto 0	Pilot -	Sensor 0	Fracht 2	Last 30
	Sitze 2m	Zugang -	Treibstoff B (35 l)	Wirtsch 10 km/l	A/Z -	S/L -	Chassis Gelände	SI 1	Verf 2/24 Stunden	Preis 13.000€	

Hyundai Offroader

Dieses Geländemotorrad ist eines der besten Modelle auf dem Markt. Es wurde von den Lesern des *Easy Rider Magazine* zum besten Geländemotorrad gekürt und hat den Markt damit heftig unter Druck gesetzt. Für ein Motorrad dieser Art ist es erstaunlich leise und hat sich den Ruf eines äußerst zuverlässigen Bikes erarbeitet, was dem Hersteller zahlreiche Aufträge von Armeen in vielen nordamerikanischen Staaten einbrachte.

Ähnliche Modelle: BMW 1250Ti, Dodge Gauntlet, Yamaha Growler

Besonderheiten: keine



Hyundai Offroader	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	2/4	90	4	2	0	4	1	-	0	1	20
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	2m	-	M (200 kg)	1,25 km/kg	-	-	Gelände	1	2/24 Stunden	13.000€	

RENNMOTORRÄDER

Messerschmitt A200

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 ...

Ähnliche Modelle: BMW 2500TIE, Hyundai Amazon, Suzuki Speedstar

Besonderheiten: keine

Messerschmitt A200	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	3/8	220	14	2	0	2	0	-	0	1	40
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	1m	-	B (25 l)	8 km/l	-	-	Rennmotorrad	1	6/6 Tage	17.110€	



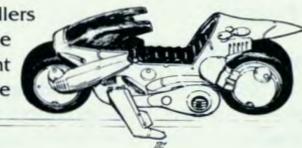
Suzuki Aurora

Als Suzuki die Aurora entwarf, sollte ein Motorrad entstehen, das die Marktführerschaft des Herstellers sichert. Dies und noch viel mehr hat Suzuki mit der Aurora geschafft. Sie ist die ultimative Rennmaschine mit überlegenem Handling und ausgezeichneter Manövrierbarkeit auch auf schwierigen Straßen. Nimmt man noch die enorme Leistung der Aurora hinzu, verwundert es kaum, dass sie bereits seit Jahren alle Rennkurse beherrscht.

Ähnliche Modelle: Yamaha Katana, BMW Victory, Mitsuhamas Blaze

Besonderheiten: keine

Suzuki Aurora	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	2/4	210	11	2	0	2	1	-	0	1	40
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	1m	-	B (25 l)	10,4 km/l	-	-	Rennmotorrad	1	2/24 Stunden	18.100€	



Yamaha Rapier

Yamaha baute die Rapier, um die Eigenschaften eines Rennmotorrades in eine reale Umgebung zu transportieren. Yamaha beschloss, ein Motorrad mit hervorragender Motorleistung, Beschleunigung und Handling für die Straße zu bauen, und nicht für die Rennpiste. Dadurch ist zwar die Spitzengeschwindigkeit ein wenig niedriger, doch mit ihrer leichten Bauweise sorgt sie für ein unvergleichliches Fahrvergnügen.

Ähnliche Modelle: Suzuki Mirage, Honda Zephyr, Dodge G6000

Besonderheiten: keine

Yamaha Rapier	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	3/6	195	10	2	0	2	1	-	0	1	40
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	1m	-	B (30 l)	9,6 km/l	-	-	Rennmotorrad	1	2/24 Stunden	14.200€	



ROLLER

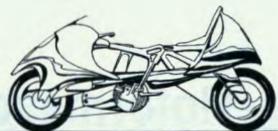
Dodge Scoot

Der Scoot ist ein Elektroroller und wurde für Pendler gebaut. Er ist eine günstige Alternative zu öffentlichen Verkehrsmitteln und dabei noch sehr umweltfreundlich. Er ist vor allem bei jungen Pendlern beliebt und ist das meistverkaufte Motorrad auf dem Markt.

Ähnliche Modelle: Yamaha Star, Messerschmidt-Kawasaki Chi, Honda Sprite

Besonderheiten: GridLink

Dodge Scoot	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	3/4	60	3	2	0	5	0	-	0	1	10
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	2m	-	E (250 EE)	0,75 km/EE	-	-	Roller	0,5	2/24 Stunden	5.900€	

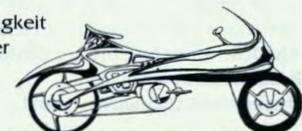


Entertainment Systems Papoose

Der Papoose ist ein ungewöhnliches Fahrzeug: Eine elektrische Rennmaschine. In Sachen Geschwindigkeit und Beschleunigung kann der Antrieb zwar nicht mit einem Verbrennungsmotor mithalten, doch dieser Roller ist bis zu 30 km/h schneller als andere Fahrzeuge seiner Klasse. Er wurde für Fahrten im dichten Verkehr konzipiert und stellt mit seiner überraschenden Leistung einen guten Kompromiss zwischen dem Anspruch an Umweltfreundlichkeit und dem Verlangen nach Geschwindigkeit dar.

Ähnliche Modelle: Mitsuhamas Silver, Hyundai Clarion, Suzuki Metro

Besonderheiten: keine



E.S. Papoose	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	3/6	90	3	2	0	5	0	-	0	1	35
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	1m	-	E (250 EE)	0,75 km/EE	-	-	Roller	0,5	2/24 Stunden	6.450¥	

Herkules Trekking-Serie

Ob Sport oder Verkehrstau, das Fahrrad mag im Grundkonzept uralte sein, erfreut sich aber immer noch größter Beliebtheit unter Sportlern und innerstädtischen Kurieren. Oftmals sind sie in ihren Touring-, Rennrad- oder Mountainbikevarianten beliebte Ziele für Basteleien, aber es hat bisher wohl nicht ohne Grund niemand geschafft, diesen Gefährten Rigs, Panzerung, Sensoren oder ähnliche Spielereien einzubauen.

Ähnliche Modelle: Cannondale K-14-Serie, Kettler Sport-Serie

Besonderheiten: keine

Herkules Trekking-Serie	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Touringrad	3/6	5+Schn *5	Schn	2	-	8	-	-	-	1	St *5
Rennrad	2/7	10+Schn *5	Schn +1	2	-	8	-	-	-	-	St *4
Mountainbike	3/4	5+Schn *5	Schn	2	-	8	-	-	-	1	St *5
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Touringrad	1m	-	-	-	-	-	Roller	1	2/24 Stunden	1.250¥	
Rennrad	1m	-	-	-	-	-	Roller	1	2/24 Stunden	1.875¥	
Mountainbike	1m	-	-	-	-	-	Roller	1	2/24 Stunden	2.500¥	

MZ E250 CM / E500 C

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 alle MZs fast vollständig auf der Straße reparieren.

Ähnliche Modelle: Hyundai Centaur, Suzuki Roadrunner, Yamaha Florett

Besonderheiten: keine (E250 CM); Turbolader 1 (E500 C)

MZ E250 CM / E500 C	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
MZ E250 CM	3/6	100	6	2	0	2	0	-	0	2	25
MZ E500 C	3/6	115	8	2	0	1	0	-	0	2	25
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
MZ E250 CM	1m	-	B (20 l)	12 km/l	-	-	Roller	1	2/24 Stunden	6.650¥	
MZ E500 C	1m	-	B (20 l)	10 km/l	-	-	Roller	1	2/24 Stunden	8.825¥	



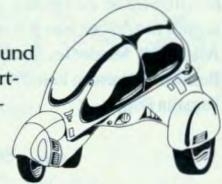
VW CityScooter

Dieses vollgekanzelte Dreirad ist für eine Person mit zusätzlichem Stauraum ausgelegt, und bietet dem preis- und energiebewussten Fahrer die besten Möglichkeiten, im Stadtverkehr zurechzukommen. Beweglichkeit und Wirtschaftlichkeit wie ein Motorrad, Bequemlichkeit wie ein Auto! Dazu noch voll ALI-fähig. Der alte Brennstoffzellenantrieb wurde für die aktuellste Version noch einmal überarbeitet.

Ähnliche Modelle: EMC Napoli, Peugeot Ambre, Toyota Semi, Entertainment Systems DT-7 Funster

Besonderheiten: keine

VW CityScooter	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	3/6	6	4	2	0	5	2	-	0	1	55
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	1	1	BZ (100 EE)	0,95 km/EE	-	-	Roller	1	2/24 Stunden	5.975¥	



Rotormaschinen

AUTOGYROS

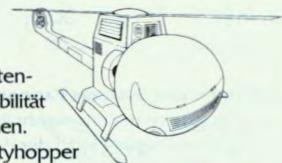
Messerschmitt Grashüpfer

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.

Ähnliche Modelle: Embraer-Dassault DA-108z Demoiselle, Hughes Mosquito, Entertainment Systems Cityhopper

Besonderheiten: keine

Messerschmitt Grashüpfer	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	3	200	15	3	0	4	1	-	0	2	45
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	1	1kh	J (250 l)	0,4 km/l	-	VTOL	Autogyro	1	3/72 Stunden	45.800¥	



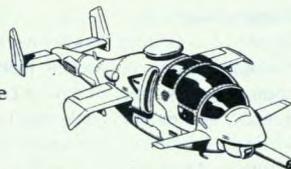
Northrup Wasp (PRC-42B und PRC-42F)

Diese kleinen Hubschrauber wurden speziell für Polizeieinheiten und Armeen entwickelt. Sie erfreuen sich allerdings auch bei kleineren Konzernsicherheitskräften steigender Beliebtheit, die zusätzliche Muskeln brauchen. Die 42F-Variante bietet einen verbesserten Antrieb, eine exaktere Steuerung und eine verbesserte Panzerung.

Ähnliche Modelle: Sikorsky-Bell Stinger, Ares GCR-22S

Besonderheiten: Mikro-Geschützturm, ECCM 1 (beide Varianten)

Northrup Wasp	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
PRC-42B	3	130	15	3	0	3	0	-	2	2	68
PRC-42F	3	130	15	3	2	4	0	-	2	2	28
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
PRC-42B	1	1t	J (450 l)	0,5 km/l	-	VTOL	Autogyro	2	9/9 Tage	57.200¥	
PRC-42F	1	1t	J (450 l)	0,5 km/l	-	VTOL	Autogyro	2	10/10 Tage	75.200¥	

**Northrup Yellowjacket (PRC-44B und PRC-44F)**

Northrup hat das Chassis des Wasp genommen, um mit dem Yellowjacket einen erstklassigen Kampfhubschrauber auf den Markt zu bringen. Mit seinen Instrumenten, die für Nachteinsätze ausgelegt sind, und seiner verbesserten Bewaffnung ist der Yellowjacket ein formidables leichtes Kampfgerät. Die 44F-Variante verfügt gegenüber der Standardvariante über eine radarabsorbierende Lackschicht, Panzerung und bessere Waffensysteme. Viele Grenzeinheiten haben aktuell den PRC-44F im Dienst.

Ähnliche Modelle: Yamatetsu Elemental PRX, ATT Libelle

Besonderheiten: ECCM 1 (beide Varianten), Mikro-Geschützturm bei der B Variante, Mini-Geschützturm bei der F-Variante

Northrup Yellowjacket	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
PRC-44B	4	130	15	3	0	3	0	-	2	1	53
PRC-44F	4	130	15	3	2	4	0	-	2	1	23
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
PRC-44B	1	1t	J (450 l)	0,5 km/l	-	VTOL	Autogyro	2	9/9 Tage	55.200¥	
PRC-44F	1	1t	J (450 l)	0,5 km/l	-	VTOL	Autogyro	2	10/10 Tage	79.200¥	

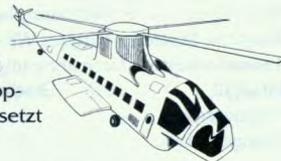
**FRACHTHELIKOPTER****Airbus AH 510**

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 Verbindungsmaschine zwischen regionalen Ballungszentren. Der 34-sitzige Helikopter kann auch leicht zu Konzernaufgaben wie Warentransport oder als fliegender Konferenzraum eingesetzt werden.

Ähnliche Modelle: Dornier Griffin, Westland Helicopters „Phoenix“ Mk. 2

Besonderheiten: 2 Teileinrichtungen (Komfort), SatCom-Verbindung (Passagiervariante); Fahrzeugwinde (1.000kg) (Frachtvariante)

Airbus AH 510	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Passagiervariante	5	250	15	7	3	3	3	-	1	5	515
Frachtvariante	5	250	15	7	3	3	3	-	1	256	3.915
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Passagiervariante	2+34sb	4t	J (2200 l)	0,3 km/l	-	VTOL	Frachtheilicopter	1	43/1 Monat	848.750¥	
Frachtvariante	2	2t+1gh	J (2200 l)	0,3 km/l	-	VTOL	Frachtheilicopter	1	42/1 Monat	823.750¥	

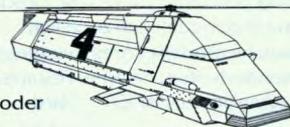
**Ares Dragon**

Der Dragon ist ein robuster und flexibel einsetzbarer Transporthubschrauber, der sogar große Frachtcontainer aufnehmen kann. Ares produziert den Dragon noch immer, wengleich aufgrund einer Überproduktion zur Zeit nur geringe Stückzahlen wirklich das Werk verlassen. Konzerne, die einen sicheren und schnellen Luftfrachtsporter für Kurzstrecken benötigen, haben normalerweise den ein oder anderen Dragon im Hangar stehen.

Ähnliche Modelle: Sikorsky-Bell Behemoth, Federated Boeing CG-220R, Messerschmitt-Kawasaki Albatross

Besonderheiten: keine

Ares Dragon	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	5	260	10	7	0	3	3	-	1	95	3.250
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	3	3t	J (3.500 l)	0,25 km/l	-	VTOL	Frachtheilicopter	1	30/1 Monat	590.000¥	



Dornier Intercity

Dieser 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 Exportschlagler, 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.

Ähnliche Modelle: Mil Mi-58A, Hughes Internationalal

Besonderheiten: 1 Teileinrichtung (Komfort) (nur Passagiervariante), Drive-by-Wire-System 1

Dornier Intercity	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last	
Passagiervariante	3	200	12	7	3	3	2	-	1	22	565
Frachtvariante	3	200	12	7	3	3	2	-	1	98	1.765
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Passagiervariante	2+12sb	4t	J (1500 l)	0,35 km/l	-	VTOL	Frachthelikopter	1	34/1 Monat	667.500€	
Frachtvariante	2	2t+1gh	J (1.500 l)	0,35 km/l	-	VTOL	Frachthelikopter	1	34/1 Monat	661.250€	



Hughes Aerospace Airstar 2050

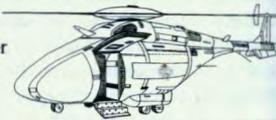
Der Airstar ist das „Konzern-Shuttle“ für Top-Execs schlechthin. Mit seiner gepanzerten Hülle und seiner feudalen Ausstattung ist der Airstar das ideale Transportmittel für die Vielflieger unter den Managern.

Ähnliche Modelle: Rolls-Royce Aristo, Federated Boeing Senator

Besonderheiten: Tarnpanzerung, Teileinrichtung (Komfort)

Hughes Airstar 2050	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	4	200	16	7	6	3	4	-	1	226	2.100
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	11	4t+1gs	J (4.500 l)	0,2 km/l	-	VTOL	Nutzhelikopter	1	-	1.348.000€	

[216 PR] [1.650 PR]



Mil Mi-32

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 sowie der niedrige Preis haben dafür gesorgt, dass von diesem – mittlerweile fast 25 Jahre alten – Modell noch gut 8.000 Exemplare im Einsatz sind, die noch keine Tendenz zeigen, den Weg allen Altmetalls anzutreten.

Ähnliche Modelle: Hughes WK-4 Angus

Besonderheiten: Tarnpanzerung

Mil Mi-32	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last	
Frachtvariante	5	300	15	7	3	3	2	-	1	500	5.000
Passagiervariante	5	300	15	7	3	3	2	-	1	392	1.405
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Frachtvariante	3	2t+2gz+1hr	J (10.000 l)	0,2 km/l	-	VTOL	Frachthelikopter	1	-	1.359.750€	
Passagiervariante	3+20	2t+2gz+1hr	J (10.000 l)	0,2 km/l	-	VTOL	Frachthelikopter	1	-	1.359.750€	



KAMPFHELIKOPTER

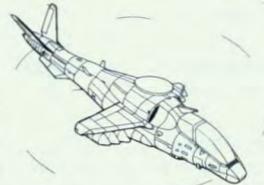
Aztechnology Aguilar-EX

Dies ist die erste VTOL-Waffenplattform von Aztechnology. Der Aguilar-EX wurde begeistert gefeiert und ist der Helikopter schlechthin, wenn es darum geht, mit dem Gegner kurzen Prozess zu machen. Er besitzt genügend Panzerung, Geschwindigkeit, Manövrierbarkeit und Waffen, um selbst den wählerischsten Kunden zufrieden zu stellen.

Ähnliche Modelle: Ares Avenger, Sikorsky-Bell Peacekeeper, Messerschmitt-Kawasaki Gargoyle

Besonderheiten: externer Festaufsatz (Hardpoint), 5 externe Raketenhalterungen, ECM 6, ECCM 7, 2 mittlere Raketenkontrollsysteme

Aztechnology Aguilar-EX	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	4	350	27	5	5	2	4	-	7	2	1.560
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	2	2t	J (3.000 l)	0,2 km/l	-	VTOL	Kampfhelikopter	3	-	1.539.500€	



Eurocopter Tiger

Lange Zeit der typische europäische Hubschrauber, 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 2027–2034) finden jetzt – dearmiert – ihren Weg auf den freien Markt und werden vor allem von Konzertruppen mit engen Budgetanforderungen sehr geschätzt.

Ähnliche Modelle: Embraer-Dassault DASS-49 Mégère

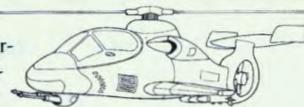
Besonderheiten: Datenbuchsenport, Riggeradapter, Fly-by-Wire-System 1, Crashkäftig, 2 externe Festaufsätze (Hardpoints) unter dem Kinn, 2 x 3 Raketenhalterungen unter den Stummelflügeln, mittleres Raketenkontrollsystem, ECM/ECCM 2



Eurocopter Tiger	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	3	300	21	5	5	3	3	-	5	3	1.600
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	2	2	J(3.000 l)	0,3 km/l	-	VTOL	Kampfhelikopter	3	-	982.500€	

Messerschmitt-Kawasaki Sperber

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 verwendet, da die hohen Anschaffungskosten nur für wenige Sicherheitsunternehmen im Rahmen der Möglichkeiten liegen.



Ähnliche Modelle: Embraer-Dassault DASS-55c Faucon, Toyota-Singarms Kaitou

Besonderheiten: Mini-Geschützturm am Kinn, 2 x 3 externe Raketenhalterungen unter den Stummelflügeln, mittleres Raketenkontrollsystem, ECM/ECCM 2 (Sicherheitsvariante); Thermalabschirmung 1, Mini-Geschützturm am Kinn, je 4 externe Raketenhalterungen sowie je ein externer Festaufsatz (Firmpoint) unter den beiden Stummelflügeln, mittleres Raketenkontrollsystem, ECM/ECCM 5 (Militärvariante)

M.-K. Sperber	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Sicherheitsvariante	4	350	32	5	5	4	3	-	5	5	880
Militärvariante	4	350	32	5	9	5	3	-	6	2	580
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Sicherheitsvariante	2	2t	J(3.500 l)	0,3 km/l	-	VTOL	Kampfhelikopter	2	-	1.123.250€	
Militärvariante	2	2t	J(4.500 l)	0,3 km/l	-	VTOL	Kampfhelikopter	3	-	1.380.000€	

KIPROTORMASCHINEN

Ares TR-55-Klasse

Der 55T und der 55E ist auf der ganzen Welt unterwegs, und das aus gutem Grund. Der Traveler ist eine erschwingliche und zuverlässige Transportmaschine mit VTOL-Profil. Der luxuriöse 55E ist ein beeindruckendes Stück Handwerkskunst, das Execs und Manager so gerne ihr Eigen nennen wie eine teure Uhr. Ares produziert auf Wunsch auch Sonderanfertigungen des 55E.



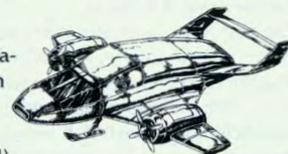
Ähnliche Modelle: Federated Boeing Turboriders, Sikorsky-Bell Athena

Besonderheiten: Erhältlich als Variante C, E und T; 3 Klappbänke (Variante C)

Ares TR-55-Klasse	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
TR-55 C	5	320	12	5	5	4	3	-	1	24	100
TR-55 E	5	350	12	5	0	4	3	-	1	25	500
TR-55 T	5	350	12	5	0	4	3	-	1	7	500
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
TR-55 C	2+3sb	2t	J(1.600 l)	0,6 km/l	-	VTOL	Mittl. Kipprotormasch.	1	17/17 Tage	338.000€	
TR-55 E	11	2t	J(1.500 l)	0,6 km/l	-	VTOL	Mittl. Kipprotormasch.	1	17/17 Tage	338.000€	
TR-55 T	14	2t	J(1.600 l)	0,6 km/l	-	VTOL	Mittl. Kipprotormasch.	1	18/18 Tage	350.000€	

DocWagon CRT Air Unit

Die DocWagon Crisis-Response-Team Air Unit kann nach einem Unfall mehrere Verletzte bergen. DocWagon bezieht diese Maschinen von Hughes und besitzt für bestimmte Modelle sogar einen exklusiven Produktionsvertrag.



Ähnliche Modelle: Daf Trauma Vaggon AeroMed,

Besonderheiten: Diebstahlsicherung 6, 2 externe Festaufsätze (Hardpoints), Klinik (2 Patienten, Stufe 4)

DocWagon CRT Air Unit	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	5	320	10	5	0	2	3	-	1	15	350
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	2	1t+1hr	J(750 l)	0,6 km/l	-	VTOL	Mittl. Kipprotormasch.	2,5	13/13 Tage	259.000€	

DocWagon Osprey II

Unter „speziellen“ Umständen genügt die reguläre DocWagon Air Unit nicht. In Kampfgebieten ist daher der DocWagon Osprey II die einzige Alternative. DocWagon bekommt keinen Versicherungsvertrag für diese Flieger mehr, weshalb DocWagon-Verträge mittlerweile einen Reparaturanspruch beinhalten, für den Fall, dass eine dieser Maschinen bei einem Rettungseinsatz beschädigt wird.



Ähnliche Modelle: Federated Boeing RXT Unit, Daf Trauma Vaggon Blitz

Besonderheiten: Diebstahlsicherung 6, 2 externe Festaufsätze (Hardpoints), Klinik (2 Patienten, Stufe 4)

DocWagon Osprey II	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	5	380	10	5	3	2	3	-	1	12	300
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	2	1t+1hr	J(750 l)	0,6 km/l	-	VTOL	Mittl. Kipprotormasch.	2,5	17/17 Tage	331.000€	

Federated Boeing Commuter

Diese Kipprotormaschine wird normalerweise für Personentransporte in urbanen Gebieten eingesetzt. Exklusive Freizeitzentren von Konzernen fliegen Gäste, VIPs und Kunden mit Commutern durch die Gegend. Der Commuter ist auch eine gute Wahl in Gebieten mit kleinen Landebahnen.

Ähnliche Modelle: Mitsubishi Jumper, IWS Aerobus

Besonderheiten: keine



Federated Boeing Commuter	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	5	320	10	5	0	4	3	-	1	6	850
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	17	2t	J (750 l)	0,6 km/l	-	VTOL	Mittl. Kipprotormasch.	1	16/16 Tage	318.000€	

NUTZHELIKOPTER

Agusta-Cierva Plutocrat

Der Plutocrat wurde für Leute mit den notwendigen Nuyen entwickelt, die schnell von A nach B kommen wollen. Mit Ledersitzen, Holzvertäfelung und schalldichten Wänden transportiert der Plutocrat bis zu vier Personen mit Gepäck.

Ähnliche Modelle: Sikorsky-Bell Luxura, Rolls-Royce Golden Arrow

Besonderheiten: Erhältlich als Standard- und Sicherheitsvariante; 2 Klappbänke, Verstärkte Klappbank, Teileinrichtung (Komfort), Elektronikport mit Satellitenverbindung bei beiden Varianten; Kleiner Geschützturm bei der Sicherheitsvariante



Agusta-Cierva Plutocrat	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Standardmodell	4	290	17	4	2	3	4	-	1	15	240
Sicherheitsvariante	4	290	17	4	2	3	4	-	1	8	140
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Standardmodell	2+1sb	4t	J (1.500 l)	0,2 km/l	-	VTOL	Nutzhelikopter	2	21/21 Tage	407.000€	
Sicherheitsvariante	2+1sb	4t	J (1.500 l)	0,2 km/l	-	VTOL	Nutzhelikopter	2	32/1 Monat	517.000€	

DocWagon SRT Helikopter

Der Standard-Response-Team-Helikopter von DocWagon ist die normale Luftambulanz des Konzerns. Er ist ein häufiger Anblick für Runner und sogar für normale Stadtbewohner. Der SRT ist wendig und zuverlässig. SRT-Piloten gelten mit als die besten urbanen Helikopterpiloten der Welt.

Ähnliche Modelle: modifizierter Daf Trauma Vaggon IWS Kommando

Besonderheiten: Diebstahlsicherung 6, Medizinische Ausrüstung (1 Patient)



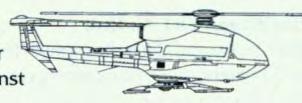
DocWagon SRT Helikopter	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	5	250	18	4	0	3	3	-	1	5	700
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	1	2t+1gs	J (1.250 l)	0,2 km/l	-	VTOL	Nutzhelikopter	1,5	15/15 Tage	285.000€	

Hughes WK-2 Stallion

Die Nachfrage nach dem WK-2 von Hughes spricht für sich selbst, denn der WK-2 ist einer der meistgebauten Helikopter der Welt. Er wird in zahlreichen unterschiedlichen Ausführungen als Personen- oder Frachttransporter ausgeliefert (oder irgendetwas dazwischen). Wegen der vielen Stallions, die im Dienst sind, stellt die Versorgung mit Ersatzteilen und die Wartung kein Problem dar.

Ähnliche Modelle: IWS Kommando, Sikorsky-Bell Clydesdale

Besonderheiten: Erhältlich als Standard- und DocWagon-Variante; Diebstahlsicherung 6, 2 externe Festaufsätze (Hardpoints) und medizinische Ausrüstung (2 Patienten) bei der DocWagon-Variante



Hughes WK-2 Stallion	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Standardmodell	5	190	14	4	0	3	3	-	1	70	1.250
DocWagon-Variante	5	190	14	4	6	1	3	-	1	4	200
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Standardmodell	2	2t+1gs	J (1.250 l)	0,2 km/l	-	VTOL	Nutzhelikopter	1	13/13 Tage	257.000€	
DocWagon-Variante	2	2t+1gs	J (1.250 l)	0,2 km/l	-	VTOL	Nutzhelikopter	2,5	17/17 Tage	335.000€	

Messerschmitt Bo-302 „Königpanther“

Kaum eine Maschine überzeugt momentan vom Preis-/Leistungsverhältnis so sehr wie der Königpanther. Und der Name ist Programm! Sowohl Optik als auch Leistung lassen dem Namen alle Ehre zuteil werden. Als Nachfolger des veralteten Panther von Eurocopter werden demnächst die Königpanther als Aufklärungshubschrauber vom Heer eingesetzt werden. Gemäß der üblichen Firmentaktik existieren eine Zivil-, eine Seerettungs-, eine Sicherheits- sowie eine Militärvariante.

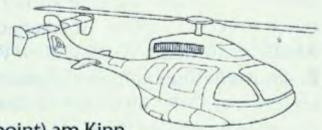
Ähnliche Modelle: Sikorsky-Bell Spectre, Saeder-Krupp Silvereye

Besonderheiten: Smartmaterial (alle Modelle); Fahrzeugwinde (500kg), zwei Suchscheinwerfer (Seerettungsvariante); Datenbuchsenport, Riggeradapter, Thermalabschirmung 1, externer Festaufsatz (Firmpoint) unter dem Kinn, 2 x 2 Raketenhalterungen unter den Stummelflügeln, 2 mittlere Raketenkontrollsysteme (Sicherheitsvariante); Drive-by-Wire-System 1, Riggeradapter, Thermalabschirmung 2, Mini-Geschützturm unter dem Kinn, 2 x 3 Raketenhalterungen unter den Stummelflügeln, 2 mittlere Raketenkontrollsysteme, ECM/ECCM 6, ED/ECD 2 (Militärvariante)

Bo-302 „Königspanther“	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Zivilvariante	4	350	25	4	0	3	2	-	1	36	650
Seerettungsvariante	4	350	25	4	0	3	2	-	6	26	275
Sicherheitsvariante	4	400	28	4	4	4	3	-	6	41	405
Militärvariante	3	400	29	4	6	5	3	-	6	21	218
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Zivilvariante	2+2	4t+1k	J (2.000 l)	0,35 km/l	-	-	Nutzhelikopter	1,5	20/20 Tage	408.750€	
Seerettungsvariante	2+1+1 Liege	4t+1k	J (2.000 l)	0,35 km/l	-	-	Nutzhelikopter	1,5	23/23 Tage	461.750€	
Sicherheitsvariante	2	4t+1k	J (2.000 l)	0,35 km/l	-	-	Nutzhelikopter	2,5	38/38 Tage	647.500€	
Militärvariante	2	4t+1k	J (2.000 l)	0,35 km/l	-	-	Nutzhelikopter	3,5	-	1.603.250€	

Messerschmitt-Kawasaki Kolibri

Dieses 4-Personen-Lufttaxi findet vor allem in den großen Ballungszentren wie dem Ruhrplex große Anklang. Genau für diese Zwecke – den schnellen, möglichst halbautomatischen Intracity-Verkehr – wurde die Maschine auch konzipiert und diese Aufgaben erfüllt sie auch mit Bravour. Eine leicht gesicherte Variante ist sowohl bei der Polizei als auch bei BuMoNA im Einsatz.



Ähnliche Modelle: Dornier Milan, Airbus AH-490, Embraer-Dassault DASS-53 Autour

Besonderheiten: Tarnpanzerung (Zivilvariante); Thermalabschirmung 1, externer Festaufsatz (Hardpoint) am Kinn, Mini-Geschützturm in der Bodenwanne (SEK-Transporter); Thermalabschirmung 1, externer Festaufsatz (Hardpoint) am Kinn, 2 x 2 externe Raketenhalterungen unter den Stummelflügeln, 2 mittlere Raketenkontrollsysteme, ECM/ECCM 3 (Stadtkampfvariante); Thermalabschirmung 1, Miniturm in der Bodenwanne, Medizinische Ausrüstung (2 Patienten), ECM/ECCM 2 (BuMoNa-Variante)

M.-K. Kolibri	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Zivilvariante	4	280	16	4	3	4	2	-	1	26	900
SEK-Transporter	5	320	18	4	6	4	2	-	1	14	390
Stadtkampfvariante	5	320	18	4	9	5	2	-	5	37	1.377
BuMoNA-Variante	5	320	18	4	9	5	2	-	4	16	750
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Zivilvariante	5	2t+2gs	J (1.000 l)	0,35 km/l	-	VTOL	Nutzhelikopter	1	20/20 Tage	377.000€	
SEK-Transporter	9	2t+2gs	J (1.000 l)	0,3 km/l	-	VTOL	Nutzhelikopter	2	32/32 Tage	528.250€	
Stadtkampfvariante	2	2t+g2s	J (1.000 l)	0,3 km/l	-	VTOL	Nutzhelikopter	2	-	744.500€	
BuMoNA-Variante	4+2 Liegen	2t+2gs	J (1.000 l)	0,3 km/l	-	VTOL	Nutzhelikopter	2	33/33 Tage	663.250€	

Schiffe

FLUGZEUGTRÄGER

MF Akihito-Class

Zur Zeit befinden sich weltweit sechs *Akihitos* im Dienst. Der nukleare Flugzeugträger ist das Flaggschiff der Kaiserlichen Flotte Japans und eine ständige Erinnerung an die Überlegenheit der Seemacht im Pazifik. Diese Schiffe werden von drei Reaktoren angetrieben und transportieren bis zu 80 Flugzeuge.

Ähnliche Modelle: USS *Powell*-Klasse Supercarrier, SKS *Seemacht*-Klasse

Besonderheiten: Luftfahrzeug-Startanlagen (10 Anlagen, 80 Flugzeuge), Flugdeck (325 Meter Neigedeck, Katapult/Bremskabel), ECCM 10, ECD 6, 2 ferngesteuerte große Geschütztürme (jeweils mit 12 mittleren internen Raketenhalterungen), 4 mittlere Raketenkontrollsysteme, 4 ferngesteuerte mittlere Geschütztürme mit ANDREWS-Waffensystem, Basis-Wohneinrichtung (5.500 Personen), Komfort-Wohneinrichtung (500 Personen)

MF Akihito	Hand	Geschw	Beschl	Schiffsrumpf	Schanzkleid	Sig	Auto	Pilot	Sensor/Sonar	Fracht	Last
	5	45 (20)	3	9	12	1/2	4	-	10/2	2.984.748	8.424.995
										[158.500 PR]	[14.250.000 PR]
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	-	4L+6gs+6t	Nuklear	-	-	-	Schw. Flugzeugträger	-	-	9 Milliarden€	

FRACHTER

Wuxing Superfreighter

Die großen Containerschiffe dieser Klasse sind komplett autonom und fassen bis zu 2.500 40 Fuß-Container (je 550 CF und 20 Tonnen) oder 5.000 20 Fuß-Container (je 275 CF und 10 Tonnen). Um dieses Frachtvolumen zu erreichen, werden die Container weit über die Laderaumoberkante hinaus gestapelt und dann arretiert.

Ähnliche Modelle: Ruhrmetall MA-7, Shiawase Raigou

Besonderheiten: 650.000 FP extern, GSS-Integration, 3 kleine AusfahrGeschütztürme (flakfähig), Hubschrauberlandeplattform

Wuxing Superfreighter	Hand	Geschw	Beschl	Schiffsrumpf	Schanzkleid	Sig	Auto	Pilot	Sensor/Sonar	Fracht	Last
	5	20(10)	2	10	-	2/2	3	4	2/2	750.000	50.000.000
Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis		
6	16t	Nuklear	-	-	-	Frachter	1	-	492.800.000¥		

FREGATTEN

Shiawase Aohana-Klasse

Nach der Einführung der Extraterritorialität von Megakonzernen war die Shiawase *Aohana* eines der ersten Konzernkriegsschiffe weltweit. Es wurde als Konzerneskortschiff entwickelt und gibt Shiawase-Konvois in schwierigen Gewässern Geleitschutz. Seit ihrem Debüt hat es die *Aohana* zu großer Anerkennung gebracht und ist von mehreren Armeen eingekauft worden.

Ähnliche Modelle: Wuxing *Zhen Wu*-Klasse

Besonderheiten: Luftfahrzeugstartanlage (1 Helikopter), Ferngesteuerter mittlerer Geschützturm (Victory Autokanone mit 2.000 Geschossen in 13-FP-Munitionsbehältern), 2 Torpedorohre (20 Torpedos mit Autoladern), 6 schwere Raketenkontrollsysteme, 24 schwere Raketenhalterungen, Basis-Wohneinrichtung (300 Personen)

Shiawase Aohana	Hand	Geschw	Beschl	Schiffsrumpf	Schanzkleid	Sig	Auto	Pilot	Sensor/Sonar	Fracht	Last
	4	45(20)	4	4	3	2/4	4	-	6/4	6.889	75.000
Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis		
-	4t+1h	J(50.000 l)	0,15 km/l	-	-	Fregatte	-	-	116.000.000¥	[21.250 PR]	[668.000 PR]

HANDELSCHIFFE

Cunard Princess Victoria Liner

Kreuzschiffahrtgesellschaften auf der ganzen Welt haben die *Princess Victoria* in ihrem Dienst, um die oberen Zehntausend auf hoher See zu bewirteten. Eine einzelne Person würde sich dieses Schiff zwar niemals leisten können, doch ein paar der großen zehn Megs zählen die *Victoria* zu ihrer Flotte – nur für den Fall der Fälle. Eine Besatzung von 30 Mann stellt das absolute Minimum dar.

Ähnliche Modelle: Mitsubishi *Calypso* Liner, Princess Cruises *Fairy Princess* Ocean Liner

Besonderheiten: Basis-Wohneinrichtung (30 Personen), Komfort-Wohneinrichtung (200 Personen), Luxus-Wohneinrichtung (100 Personen)

Cunard Princess Victoria	Hand	Geschw	Beschl	Schiffsrumpf	Schanzkleid	Sig	Auto	Pilot	Sensor/Sonar	Fracht	Last
	4	50(15)	2	5	0	3/2	4	-	4/1	39.300	734.995
Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis		
-	4t+2gs	D(10.000 l)	0,2 km/l	-	-	Mittl. Handelsschiff	2	-	40.000.000¥	[35.700 PR]	[750.000 PR]

Kvainer-Maersk Jorgensen-Klasse

Dieses kleinere Frachtschiff wird für den interkontinentalen Güterverkehr eingesetzt. Es transportiert Autos, Obst, Textilien, Rohstoffe und so weiter. Das Schiff verfügt über niederstufige Sensor- und Sonarsysteme zum Aufspüren von Eisbergen. Wuxing setzt eine ganze Flotte dieser Schiffe für das Transportgeschäft ein.

Ähnliche Modelle: Wuxing *Zhen Lao*

Besonderheiten: Kran (5.000 kg), Basis-Wohneinrichtung (25 Personen)

Kvainer-Maersk Jorgensen	Hand	Geschw	Beschl	Schiffsrumpf	Schanzkleid	Sig	Auto	Pilot	Sensor/Sonar	Fracht	Last
	5	20(10)	1	7	0	2/2	3	-	1/1	300.000	1.999.440
Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis		
-	2d+2t	D(80.000 l)	0,15 km/l	-	-	Schw. Handelsschiff	1	-	164.600.000¥	[3.000 PR]	[37.500 PR]

KORVETTEN

CSS Stuart-Class

Diese Korvette wurde in großer Stückzahl von Ares für die CAS-Navy hergestellt. Sie wird hauptsächlich für den Küstenschutz und zur Verteidigung eingesetzt, verfügt aber auch über eine enorme Feuerkraft zur Unterstützung von Bodentruppen. Einige für Anti-U-Boot-Einsätze modifizierte *Stuarts* verfügen über MADCAPS anstelle der normalen Block-II-Outlaw-Raketen.

Ähnliche Modelle: USS *Ohio*-Klasse, BAA *Jade Shark*-Klasse

Besonderheiten: Ferngesteuerter mittlerer Geschützturm (Victory Autokanone mit 500 Geschossen in 2-FP-Munitionsbehältern), 2 ferngesteuerte mittlere Geschütztürme (8 interne mittlere Raketenhalterungen), 2 Raketenkontrollsysteme, Wohneinrichtung (35 Personen)

CSS Stuart	Hand	Geschw	Beschl	Schiffsrumpf	Schanzkleid	Sig	Auto	Pilot	Sensor/Sonar	Fracht	Last
	3	70 (30)	5	3	3	3/4	4	-	4/4	302/ [3.600 PR]	2.500 [52.500 PR]
Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis		
-	2dl+2t	D (24.000 l)	0,25 km/l	-	-	Korvette	-	-	60.000.000¥		

TRAWLER

Vulkan Serie 14 Kutter

Die Fischtrawler der Serie 14 sind ein gängiger Anblick in den Häfen der modernen Welt. Mit ihrem über 80 Kubikmeter fassenden Kühlraum und ihren komplett ausgestatteten Mannschaftsunterkünften sind sie auch für längere Fahrten gut gerüstet. Für weitaus weniger Geld sind jedoch auch noch die veralteten kleineren und schwächer motorisierten Kutter der Serie 11 und 12 erhältlich (Geschwindigkeit 30(10), 450 CF Kühlraum, Beschleunigung 3, 15 Tonnen Ladung), die je nach Zustand für 400.000 bis 1.200.000¥ zu haben sind.

Ähnliche Modelle: Shiawase Urashima, Proteus Nordstern

Besonderheiten: Hebekran (1.500kg), 700 FP spezieller Frachtraum (Kühlraum), 2 Winden (je 2.000kg), 5 Wohneinrichtungen (Basis)

Vulkan Serie 14 Kutter	Hand	Geschw	Beschl	Schiffsrumpf	Schanzkleid	Sig	Auto	Pilot	Sensor/Sonar	Fracht	Last
	4	45 (10)	4	2	-	3/2	2	-	1/2	19	25.000
Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis		
4+3sb	4t	D (7.000 l)	0,3 km/l	-	-	Trawler	1	-	3.200.000¥		

Spezialfahrzeuge

SEMIBALLISTISCHE FLUGZEUGE

Aerospatiale/Saeder-Krupp „Grande Concorde“

Die Grande Concorde ist das Ergebnis eines Joint Ventures zwischen Frankreichs größtem Flugzeugbauer und Europas mächtigstem Industriekonglomerat und ein Indiz für Lofwyrns neu entdecktes Interesse am Weltall. Die Grande Concorde wird größtenteils im Konzernbereich eingesetzt, obwohl auch kommerzielle Flüge angeboten werden – natürlich nur für diejenigen, die sie sich leisten können.

Ähnliche Modelle: keine

Besonderheiten: Riggeradapter, 8 Teileinrichtungen

A/S-K Grande Concorde	Hand	Geschw	Beschl	Flugzeugrumpf	Schanzkleid	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	5	200/1.500	60	2	1	2	4	4	4	250	8.000
Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis		
126	6t+1gs	R (50.000 kg)	0,1 km/kg	-	Normal	Semiballistisches Flugzeug	1	-	76.000.000¥		

General Dynamics SV250

Semiballistische Flugzeuge sind eine relativ junge Erfindung und werden erst seit Kurzem für Passagierflüge eingesetzt. Genau wie die meisten anderen Semiballistischen Flugzeuge sieht die General Dynamics SV250 eher wie eine Rakete als wie ein Flugzeug aus, und sie erreicht ihr Ziel auch auf einem parabolischen Flugkurs. Für Ausflüge ins Weltall wird die SV250 gelegentlich mit Schubraketen und externen Treibstofftanks aufgerüstet.

Ähnliche Modelle: keine

Besonderheiten: Riggeradapter, 8 Teileinrichtungen

General Dynamics SV250	Hand	Geschw	Beschl	Flugzeugrumpf	Schanzkleid	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	6	200/1.000	50	2	1	2	4	4	4	300	12.000
Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis		
156	6t+1gs	R (50.000 kg)	0,1 km/kg	-	Speziell/ Normal	Semiballistisches Flugzeug	1	-	75.000.000¥		

SUBORBITALFLUGZEUGE

Federated-Boeing China Clipper

Der China Clipper wird häufig für Transatlantikflüge zwischen dem Fernen Osten und Nordamerika eingesetzt. Er ist zwar nicht mehr das neuste Modell auf dem Markt, doch noch immer eine tragende Säule vieler Luftflotten.

Ähnliche Modelle: keine

Besonderheiten: Riggeradapter, 8 Teileinrichtungen

F-B China Clipper	Hand	Geschw	Beschl	Flugzeugrumpf	Schanzkleid	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	5	150/1.250	150	1	2	2	4	4	4	400	12.500
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	156	6t+1gs	R (80.000 kg)	0,1 km/kg	-	Normal	Suborbital	1	-	32.000.000¥	

Ilyushin IL-159 Molniya

Die Molniya ist ein neues Modell und das Ergebnis einer Kooperation zwischen Ilyushin und Yamatetsu. Das Flugzeug ist ungewöhnlich, da es sich an die Zielgruppe magisch aktiver Reisender richtet, bequeme und sichere Schlafplätze bietet, und immer einen Arzt an Bord hat, der speziell für die Behandlung von magischen Passagieren ausgebildet wurde.

Ähnliche Modelle: keine

Besonderheiten: Riggeradapter, 8 Teileinrichtungen

Ilyushin IL-159 Molniya	Hand	Geschw	Beschl	Flugzeugrumpf	Schanzkleid	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	6	150/750	80	1	2	2	4	4	4	580	20.000
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	154	6t+1gs	R (80.000 kg)	0,1 km/kg	-	Normal	Suborbital	1	-	30.000.000¥	

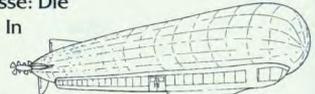
ZEPPELINE

Airbus AL800

Vom weltbekannten Hersteller verlässlicher Passagierjets kommt jetzt ein Luftschiff der Sonderklasse: Die L800 ist die ökonomischste Möglichkeit, große Menschenmengen an weit entfernte Orte zu bringen. In klassischer Ellipsoid-Form.

Ähnliche Modelle: Airship Industries Paradiso

Besonderheiten: 6 Teileinrichtungen (Komfort), 2 Fahrzeugwinden (30.000kg), SunCells, Unterhaltungssysteme; zusätzlich für die Kreuzfahrtvariante: Tarnpanzerung, 2 kleine Ausfahrgeschütztürme, 40 Wohneinrichtungen (Luxus), 80 Wohneinrichtungen (Komfort), 20 Wohneinrichtungen (Basis), Spezieller Laderaum (Kühlraum, 96 FP)



Airbus AL800	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Mittelstreckenvariante	6	50	2	10	0	2	3	-	2	600	18.000
Kreuzfahrtvariante	6	50	2	10	3	2	3	-	2	85	23.900
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Mittelstreckenvariante	2+300	8t	B (5.000 EE)	0,5 km/EE	-	VTOL	Lastzeppelin	2	-	1.580.000¥	
Kreuzfahrtvariante	2+100	8t	B (5.000 EE)	0,5 km/EE	-	VTOL	Lastzeppelin	2	-	2.357.000¥	

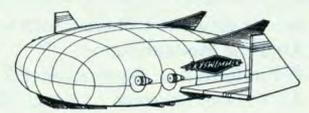
Airship Industries Skyswimmer

Der Skyswimmer ist ein kleines Luftschiff für Erholungsflüge. Er wird von Solarzellen mit Energie versorgt, denen der Zepplin seine nahezu unbegrenzte Reichweite verdankt. Er verfügt über VTOL-Kapazität und ein einzigartiges Flügelspitzenfalsystem, mit dem er fast überall landen kann.

Ähnliche Modelle: Sikorsky-Bell Mississippi Belle

Besonderheiten: SunCell

A.I. Skyswimmer	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	3	100	2	8	1	5	2	-	1	42	750
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	2+1sb	4t	E (1.000 EE)	0,25 km/EE	-	VTOL	Zeppelin	1	12/12 Tage	240.000¥	



Fuchi-Zeppelin AD-401

Als erstes und wohl auch letztes Produkt einer Kooperation zwischen Fuchi und den Zeppelinwerken 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 48x27 Meter) oder einen Trideo-Großbildschirm (bis zu 7x10 m) zu platzieren, während die bordeigenen Sendeanlagen in der Lage sind, vier Rundfunk- und zwei Trideokanäle lokal zu verbreiten. Der Brennstoffzellenantrieb 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.

Ähnliche Modelle: Airship Industries Sky Entertainer

Besonderheiten: Sendeanlage, 2 große portable Satellitenschüsseln, Trideogroßbildschirm (5x6 Meter, kann für zus. 40.000¥ auf 7x10 Meter vergrößert werden)



Fuchi-Zeppelin AD-401	Hand 5	Geschw 120	Beschl 6	Rumpf 8	Panz -	Sig* 5	Auto 1	Pilot 1	Sensor 1	Fracht 2	Last 200
	Sitze 3+3sb	Zugang 2+Bodenluke	Treibstoff BZ (1000 EE)	Wirtsch 0,2 km/EE	A/Z -	S/L VTOL	Chassis Zeppelin	SI 1	Verf 16/16 Tage	Preis 320.000¥	

* Der Wert bezieht sich auf den Zustand mit deaktiviertem Bildschirm. Mit aktivem Bildschirm ist der AD-401 unübersehbar.

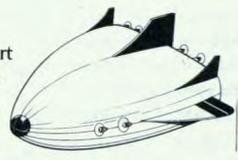
Goodyear Commuter-47

Der Commuter-47 ist ein kleines, Luftschiff, das für den Transport von Execs und reichen Privatpersonen konzipiert wurde. Der dreieckig geformte Commuter verfügt über eine bequeme Passagierkabine. Die verglaste Kabine, die sich in der Nase des Luftschiffes befindet, bietet Piloten und Passagieren einen atemberaubenden Rundumblick.

Ähnliche Modelle: Wuxing Pelican

Besonderheiten: keine

Goodyear Commuter-47	Hand 3	Geschw 250	Beschl 15	Rumpf 8	Panz 1	Sig 3	Auto 2	Pilot -	Sensor 1	Fracht 50	Last 1.500
	Sitze 8+1sb	Zugang 3t	Treibstoff J (2.000 l)	Wirtsch 1 km/l	A/Z -	S/L VTOL	Chassis Zeppelin	SI 1	Verf 18/18 Tage	Preis 360.000¥	



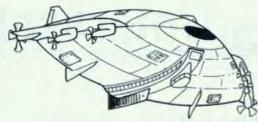
Zeppelin LZ-2040/mi2

Dieser schwere Lastenzeppelin kann bis zu vier 40 Fuß-Container (je 550 FP und bis zu 20 Tonnen) in seinen Ladebuchten oder ein größeres Objekt wie eine Kraftwerksturbine etc. mit bis zu 170 Tonnen Gewicht unter dem Rumpf tragen.

Ähnliche Modelle: Airbus AL 1200 Mule

Besonderheiten: 4 Fahrzeugwinden (je 50.000 kg), 3 Wohneinrichtungen (Basis)

LZ-2040/mi2	Hand 6	Geschw 65	Beschl 3	Rumpf 10	Panz 1	Sig 2	Auto 1	Pilot -	Sensor 1	Fracht 2.400	Last 179.000
	Sitze 3	Zugang 2t	Treibstoff J (5.000 l)	Wirtsch 2 km/l	A/Z -	S/L VTOL	Chassis Lastzeppelin	SI 1	Verf -	Preis 3.930.000¥	



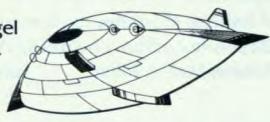
Luftschiffbau Zeppelin LZ-2049

Der turbinengetriebene LZ-2049 wird vor allem für kommerzielle Zwecke eingesetzt. Er hat einen Heckflügel und das Gestell besteht aus einer verstärkten Karbonfiverbindung. Die Steuerkabine und die Passagier- und Frachtdecks sind direkt in die Flügel integriert.

Ähnliche Modelle: Ares Helios

Besonderheiten: keine

LZ-2049	Hand 3	Geschw 200	Beschl 10	Rumpf 8	Panz 4	Sig 3	Auto 2	Pilot -	Sensor 1	Fracht 128	Last 2.400
	Sitze 2+1sb	Zugang 3t+1gs	Treibstoff J (2.500 l)	Wirtsch 1 km/l	A/Z -	S/L VTOL	Chassis Zeppelin	SI 1	Verf 16/16 Tage	Preis 318.000¥	



Luftschiffbau Zeppelin LZ-2051-C

Der 2051-C basiert auf demselben Entwurf wie der LZ-2049 und wurde vor allem unter ökonomischen Gesichtspunkten gebaut. Der 2051-C ist leichter, verfügt über größere Tanks und kann mehr Gewicht tragen als der LZ-2049. Das neuere Modell hat außerdem niedrigere Wartungskosten, obwohl er größer ist als sein Vorgänger.

Ähnliche Modelle: Ares Daedalus

Besonderheiten: keine

LZ-2051-C	Hand 3	Geschw 140	Beschl 8	Rumpf 8	Panz 1	Sig 3	Auto 3	Pilot -	Sensor 1	Fracht 110	Last 3.200
	Sitze 2+1sb	Zugang 1t+1gs	Treibstoff J (4.000 l)	Wirtsch 1 km/l	A/Z -	S/L VTOL	Chassis Zeppelin	SI 1	Verf 16/16 Tage	Preis 310.000¥	



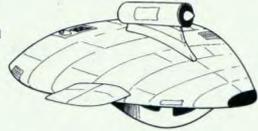
Zeppelin LZ-51/3 mikro

Das Neueste aus der Friedrichshafener Ideenschmiede! Jetzt stellt Zeppelin nicht nur das größte, sondern auch das kleinste Luftschiff der Welt her. SHAPELY-Form 12x6x3 Meter. In Solar/Elektro- oder Turbofan-Ausführung. Leise, umweltverträglich und wirtschaftlich!

Ähnliche Modelle: Airbus Industries White Cloud, Entertainment Systems MK-4 Sunshine

Besonderheiten: Tarnpanzerung, erhältlich mit Elektro- und Turbinenantrieb

Zeppelin LZ-51/3 mikro	Hand 4	Geschw 145	Beschl 8	Rumpf 8	Panz 1	Sig 7	Auto 2	Pilot -	Sensor 1	Fracht 20	Last 200
Elektroantrieb											
Turbofan-Antrieb											
	Sitze 2+4	Zugang 2t	Treibstoff E (1.000 EE)	Wirtsch 1 km/EE	A/Z -	S/L VTOL	Chassis Zeppelin	SI 1	Verf 25/25 Tage	Preis 130.600¥	
Elektroantrieb											
Turbofan-Variante											
			J (2.000 l)	3 km/l	-	VTOL	Zeppelin	1	26/26 Tage	142.500¥	



ZUGMASCHINEN

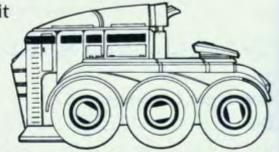
Nordkapp-Conestoga Bergen

Die Nordkapp-Conestoga Bergen ist eine Diesellokomotive, die vor allem in abgelegenen Gebieten mit mangelnder Schienenanbindung eingesetzt wird. Dieser Riese kann mit bis zu fünf Anhängern gekoppelt werden und wird so zu einem modernen „Straßenzug“ für Fracht- und Passagiertransporte. Besonders beliebt ist der Bergen in Osteuropa, in verschiedenen Regionen Asiens, im mittleren Westen Nordamerikas und im australischen Outback.

Ähnliche Modelle: Amtrak Ameritrain, TGV Bullet

Besonderheiten: keine

Nordkapp-Conestoga Bergen	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Zugmaschine	3/6	90	2	8	6	1	4	-	2	5	400.000
Anhänger	-	-	-	8	3	2	-	-	0	1.008	80.000
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Zugmaschine	4+2sb	2t	D (2.000 l)	2 km/l	-	-	Überschw. Zugmasch.	1	38/38 Tage	750.000¥	
Anhänger	2	2t+1gh	-	-	-	-	Frachtwaggon	1	10/10 Tage	227.000¥	



Unterseeboote

FRACHT-U-BOOTE

Kvainer-Maersk Triton-Klasse

Die Triton ist weltweit eines der am meisten genutzten kommerziellen Transport-U-Boote. Der Fusionsreaktor, der das Boot mit Energie versorgt und der Sauerstoffgenerator, der atembare Luft für die Besatzung erzeugt, ermöglicht der Triton beinahe unbegrenzte Tauchfahrten. Die Triton muss alle zwölf Jahre vollständig überholt werden.

Tauchtiefe: 3.500 Meter

Ähnliche Modelle: Yamatetsu Jonah, Renraku Oyster Shell

Besonderheiten: EnviroSeal (Wasser, Antrieb), Sauerstoffgenerator, Basis-Wohneinrichtung (24 Personen)

Kvainer-Maersk Triton	Hand	Geschw	Beschl	Schiffsrumpf	Schanzkleid	Sig	Auto	Pilot	Sensor/Sonar	Fracht	Last
	5	30/20 (10/2)	1 (1)	7	3	5/4 (5/3)	3	-	2/2	200.000 [2.940 PR]	15.000.000 [36.000 PR]
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	-	4d	Nuklear/ D (10.000 l)	- (0,1 km/l)	-	-	Schw. Fracht-U-Boot	1	-	435.000.000¥	

JAGD-U-BOOTE

USS New Hampshire-Klasse

Die neue New-Hampshire-Klasse wurde von den UCAS entwickelt, um die alternde Flotte aus Seawolf-II- und Toronto-U-Booten zu ersetzen. Bis heute sind dreizehn dieser U-Boote im Dienst und jedes Jahr sollen zwei weitere hinzukommen. Die New-Hampshire-Klasse wurde speziell für hochpräzise Angriffsmissionen entworfen und eignet sich hervorragend für das Einschleusen von SEAL-Tauchern und Such- und Zerstörungsmissionen.

Tauchtiefe: 750 Meter

Ähnliche Modelle: BAA Watersnake-Klasse, HMS-Windsor-Klasse

Besonderheiten: EnviroSeal (Wasser, Antrieb), Sauerstoffgenerator, 6 Torpedorohre, 6 schwere Raketenkontrollsysteme, 36 Torpedos, 16 schwere interne Raketenhalterungen, Basis-Wohneinrichtung (105 Personen)

USS New Hampshire	Hand	Geschw	Beschl	Schiffsrumpf	Schanzkleid	Sig	Auto	Pilot	Sensor/Sonar	Fracht	Last
	4	50/35 (22/15)	4 (2)	5	9	7/7 (6/4)	4	-	7/9	368 [11.700 PR]	2.282.360 [236.250 PR]
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	-	2d	Nuklear/ D (10.000 l)	- (0,25 km/l)	-	-	Jagd-U-Boot	-	-	860.000.000¥	

MINISUBS

Seader-Krupp D.J. Locker

Damit Lofwry stets seine Pranken im Land-, Wasser- und Luft-Transportgeschäft hat, baut Saeder-Krupp dieses Zwei-Personen-Sub für Erkundungs-, Rettungs- und Suchmissionen. Die D.J. Locker verfügt serienmäßig über einen Scheinwerfer, der normalerweise für die Beladung unter Wasser eingesetzt wird. Dieses Sub wirkt von außen täuschend groß, doch Frachtbereich und Antrieb nehmen unangenehm viel Platz in Anspruch.

Tauchtiefe: 300 Meter

Ähnliche Modelle: Yamatetsu Selkie, Renraku ZT72

Besonderheiten: EnviroSeal (Wasser, Antrieb), Lebenserhaltungssystem (10 Personenstunden), Mechanischer Arm (Stärke 12), Suchscheinwerfer

Saeder-Krupp D.J. Locker	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor/Sonar	Fracht	Last
	3	15 (30)	3 (3)	4	0	8/8 (6/4)	2	-	0/1	3	410
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	2	1d	E (250 EE)/ D (100 l)	0,5 km/EE (2 km/l)	-	-	Leichtes Minisub	1	10/10 Tage	193.000¥	

Vulkan Delphin RQ7

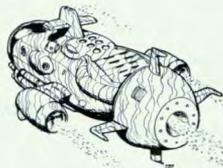
Diese größere Variante des Electronaut bietet acht Personen bequem Platz. Das RQ7 wird auf Tauchfahrt von einem Elektromotor angetrieben, über Wasser von einem Dieselmotor. Wenn der Diesel in Betrieb ist, laden die Batterien mit einer Geschwindigkeit von 1 EE/Stunde wieder auf. Auf diese Weise erreicht das RQ7 eine akzeptable Reichweite.

Tauchtiefe: 150 Meter (alle Modelle)

Ähnliche Modelle: Renraku Manta Ray, Yamatetsu Fathom

Besonderheiten: Erhältlich als Standard- und Patrouillenmodell; EnviroSeal (Wasser, Antrieb), Lebenserhaltungssystem (100 Personenstunden), Basis-Wohneinrichtung (8 Personen) bei beiden Modellen; 4 mittlere Raketenkontrollsysteme (Piranha Mini-Torpedosystem), 12 interne Mini-Torpedohalterungen, Mini-Geschützturm (1-FP-Munitionsbehälter) beim Patrouillenmodell

Vulkan Delphin RQ7	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor/Sonar	Fracht	Last
Standardmodell	4	50 (30)	3 (4)	6	2	8/8 (6/4)	2	-	1/1	26	575
Patrouillenmodell	5	50 (30)	3 (4)	6	9	7/7 (5/3)	2	-	5/3	3	120
										[198 PR]	[1.200 PR]
											Preis
Standardmodell	4	1d	E (300 EE)/ D (300 l)	0,5 km/EE (1 km/l)	-	-	Mittleres Minisub	1	27/27 Tage	546.000¥	
Patrouillenmodell	4	1d	E (300 EE)/ D (300 l)	0,5 km/EE (1 km/l)	-	-	Mittleres Minisub	2	-	1.262.000¥	



Vulkan Electronaut

Dieses Sub wurde ursprünglich für Rettungsmissionen in den überfluteten Städten Norddeutschlands und den Niederlanden entwickelt. Es wurde von der Allianz Deutscher Länder in Auftrag gegeben und ist in zahlreichen Varianten erhältlich, weshalb es auch sehr beliebt ist. Der niedrige Preis und ein effektives Marketing haben das Sub auch als Freizeitfahrzeug bekannt gemacht.

Tauchtiefe: 50 Meter

Ähnliche Modelle: Proteus AG Diver, Yamatetsu Sea Horse

Besonderheiten: EnviroSeal (Wasser, Antrieb), Lebenserhaltungssystem (10 Personenstunden)

Vulkan Electronaut	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor/Sonar	Fracht	Last
	3	15	4	4	0	8/8	2	-	0/0	4	150
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	2	1d	E (250 EE)	0,5 km/EE	-	-	Leichtes Minisub	1	3/3 Tage	45.000¥	

PATROUILLEN-U-BOOTE

Krasnaya Sormova Vaneyev-Klasse

Dieses U-Boot wird in den Werften Komsomolsks von der Krasnaya Sormova Shipbuilding Company gebaut. Die Vaneyev wurde als wirtschaftliches U-Boot konzipiert. Sie wird von einem Diesel/Elektromotor angetrieben, ähnlich wie die Vulkan Delphin. Das U-Boot verfügt außerdem über einen elektrolytischen Sauerstoffgenerator, der lange Tauchfahrten ermöglicht.

Tauchtiefe: 400 Meter

Ähnliche Modelle: USS Columbia-Klasse, CSS Savannah-Klasse

Besonderheiten: EnviroSeal (Wasser, Antrieb), Sauerstoffgenerator, 4 Torpedorohre, 2 schwere Raketenkontrollsysteme, 24 Torpedos, Basis-Wohneinrichtung (85 Personen)

Krasnaya Sormova Vaneyev	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor/Sonar	Fracht	Last
	3	45/30 (20/17)	3(2)	4	9	6/4 (8/8)	3	-	4/4	823 [6.600 PR]	41.985 [127.500 PR]
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	-	2dl	D (25.000 l)/ E (10.000 EE)	0,5 km/l (0,1 km/EE)	-	-	Patrouillen-U-Boot	-	-	210.000.000¥	

UNTERWASSERSCHLITTEN

Mitsuhama Anago

Der Anago wurde ursprünglich in Küstengebieten für Tauchtrips eingesetzt, doch er fand schnell einen zweiten Markt, da Wasserwege oftmals eine Lücke in den Sicherheitssystemen von Konzernen und wohlhabenden Küstenbewohnern darstellen. Der Anago kann bis zu sechs „Passagiere“ befördern und hat außerdem zwei Sitze im „Wasserschlittenstil“.

Tauchtiefe: 500 Meter

Ähnliche Modelle: Yamatetsu Tagalong, Proteus AG Porpoise

Besonderheiten: Erhältlich in Standard- oder Sicherheitsvariante; 6 Handgriffe bei beiden Varianten; Festaufsatz (Firmpoint, 1-FP-Munitionsbehälter) bei der Sicherheitsvariante

Mitsuhama Anago	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor/Sonar	Fracht	Last
Standardmodell	3	35	4	2	0	9/9	1	1	1/1	2	450
Sicherheitsvariante	3	35	4	2	0	9/9	1	1	1/1	0,5	440
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Standardmodell	2	-	E (60 EE)	0,8 km/EE	-	-	Mittlerer	1	2/24 Stunden	13.750¥	
Sicherheitsvariante	2	-	E (60 EE)	0,8 km/EE	-	-	Unterswasserschlitten Mittlerer	2	8/8 Tage	15.000¥	

Vektorschubmaschinen

SENKRECHTSTARTER

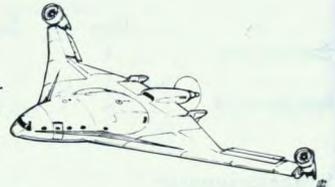
Federated-Boeing Eagle

Der Eagle erfüllt unterschiedliche Aufgaben und wurde als taktischer VTOL-Mittelstreckenbomber konzipiert. Der Jet ist schnell genug, um es mit den meisten Kampffägern aufnehmen zu können und verfügt dennoch über einen beachtlichen Frachtraum für den Transport von Bomben. Zur Zeit haben die UCAS die meisten Eagle in ihrer Luftflotte.

Ähnliche Modelle: Sikorsky-Bell Rapiere, Toyota-Singarm VTF-II

Besonderheiten: EnviroSeal (Gas), ECM 7, ECCM 8, RAM 2, 2 Festaufsätze (Hardpoints, jeweils mit 1-FP-Munitionsbehälter), 2 mittlere Raketenkontrollsysteme, 6 Raketenhalterungen (Gesamtgewicht der Waffensysteme: 1.800 kg)

Federated-Boeing Eagle	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	4	1.800	75	7	10	2	3	-	8	2,5	500
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	1s	1kh	J (2.500 l)	0,2 km/l	-	VTOL	Senkrechtstarter	3	-	12.125.000¥	



THUNDERBIRDS

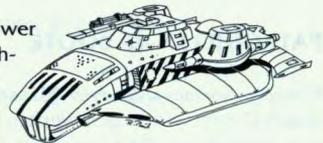
Aztechnology Lobo Medium Scout

Dieses LAV dient als Spähflugzeug, doch es kann auch ganz gut auf sich selbst aufpassen. Der schwer gepanzerte und gut bewaffnete T-Bird kann es mit jedem anderen Luffahrzeug seiner Klasse aufnehmen. Der Lobo gab sein Debüt in den UCAS und er befindet sich mittlerweile seit einigen Jahren bei mehreren Konzernen und paramilitärischen Organisationen im Dienst.

Ähnliche Modelle: McDonnell-Douglas Precursor LAV

Besonderheiten: ECM 6, ECCM 5, Mittlerer Geschützturm (1-FP-Munitionsbehälter), EnviroSeal (Gas)

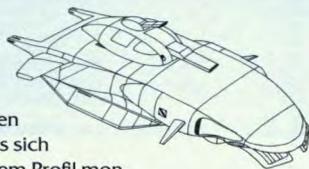
Aztechnology Lobo	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	4	250/850	35	6	21	2	3	-	7	24	800
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	3s	1kh	J (7.500 l)	0,05 km/l	-	VTOL	Thunderbird	3	-	2.420.000¥	



CAS/GD Stonewall

Der Schwere Kampfpanzer vom Typ „Stonewall“, eine der modernsten Entwicklungen der Konföderierten Amerikanischen Staaten, verfügt über einen kombinierten Vektorschub- und Hovercraftantrieb.

Die Bewaffnung besteht primär aus der neuen Ares EG-200, einer leichten Railgun (vergleichbar mit dem Modell „Xicohtencatl“ von Aztechnology). Das Geschütz ist voll automatisiert und mit Sensoren synchronisiert, um volles Reaktionsfeuer zu gewährleisten. Bei der Sekundärbewaffnung handelt es sich meist um eine Autorotationskanone. Railgun und Sekundärgeschütz sind auf einem Turm mit variablem Profil montiert, was sie voll luftabwehrtauglich macht. Der Stonewall verfügt darüber hinaus über Halterungen für externe Lenkwaffen oder Raketen und kann zusätzlich mit bis zu zwei Drohnenhalterungen ausgestattet werden.



Ähnliche Modelle: Mikoyan/Sukhoi MiS 59 Sokol, Nizhnyi Tagil Inc. T-059 Saschnitnik, Embraer-Dassault DA-48d Spizaète

Besonderheiten: Verbesserte Signatur 1, Smartmaterial, Alternative Manöverschaltkreise 6, Riggeradapter, EnviroSeal (Gas, Wasser, Motor), Lebenserhaltungssystem (100 Personenstunden), Smartpanzerung, RAM 3, Großer Geschützturm (flakfähig, 6-PF-Munitionsbehälter: 100 Schuss Railgun, 500 Schuss Autokanone), Fahrzeug-Gyrostabilisator 10, Hovercraft-Wasserversiegelung, Drive-by-Wire-System 2, 4 Raketenhalterungen, 2 Mittlere Raketenkontrollsysteme

Zusätzliche Gefechtslektronik ist optional erhältlich.

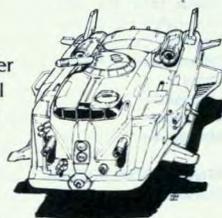
CAS/GD Stonewall	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	3	345/1035	12/36	10	26	5	4	-	3	20	1800
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	4s	1d+1gs+1hr	J (7500 l)	0,15/0,03 km/l	-	-	Schwebepanzer	-	-	22.900.000¥	

GMC Banshee

Der Banshee wurde als leichter Thunderbird primär für Erkundungsmissionen und Transporte entwickelt. Trotz der anfänglichen Probleme mit dem Treibstoffsystem wurde der Banshee von der Wirtschaft und den Militärs schnell akzeptiert. In der Luft kann der Banshee jeden Gegner ausmanövrieren, vielleicht mit Ausnahme von taktischen Kampffjets.

Ähnliche Modelle: Ares Firebird, McDonnell-Douglas Interceptor

Besonderheiten: ECM 5, ECCM 5, RAM 2, Thermalabschirmung 1, externer Festaufsatz (Hardpoint), Kleiner Geschützturm (1-FP-Munitionsbehälter), EnviroSeal (Gas)



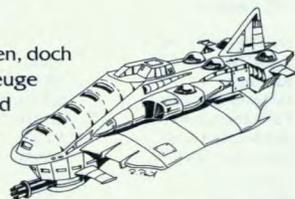
GMC Banshee	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	4	250/1.000	50	6	18	5	2	-	7	29	805
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	3s	1kh	J (7.500 l)	0,05 km/l	-	VTOL	Thunderbird	3	-	2.560.000¥	

GMX Harpy Scout

Der Harpy Scout wird seinem Namen nicht ganz gerecht. Er kann diese Rolle zwar durchaus übernehmen, doch weitaus öfter wird er für Patrouillendienste eingesetzt oder entsendet, wenn nichtautorisierte Luftfahrzeuge geortet werden. Besonders beliebt ist der Scout in Südamerika, wo ältere Luftfahrzeuge den Standard darstellen und der neuere Scout einen enormen Vorteil besitzt.

Ähnliche Modelle: Ares DR-270, USS Caravan-Klasse, Saeder-Krupp Sleipnir

Besonderheiten: ECM 3, ECCM 3, RAM 2, Thermalabschirmung 2, Kleiner Geschützturm (1-FP-Munitionsbehälter), EnviroSeal (Gas), Mittleres Raketenkontrollsystem, 2 externe Raketenhalterungen



GMC Harpy Scout	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	3	250/850	45	6	15	6	2	-	5	24	1.000
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	3s	1kh	J (7.500 l)	0,05 km/l	-	VTOL	Thunderbird	3	-	2.210.000¥	

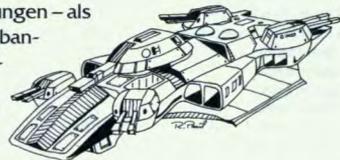
Ruhrmetall Behemoth

Der Behemoth gilt – zusammen mit den entsprechenden amerikanischen und russischen Entwicklungen – als das letzte Wort in Sachen Militärtechnologie. Eine Kombination von Bodeneffekt- und Vektorschubantrieb verleiht diesem Panzer eine überragende Beweglichkeit. Kombiniert mit der hauseigenen Aralloy-Sandwichpanzerung, einer leichten Railgun, dem Argus FlaRak-System, den zwei Hochgeschwindigkeitsgewehren und dem FireTek-Feuerleitsystem ersetzt dieser Panzer einen kompletten Panzerzug aus älteren Modellen!

Ähnliche Modelle: Mikoyan/Sukhoi MiS 62 Lastozka, Saeder-Krupp Phalanx, UCAS X-VTV 4

Besonderheiten: Smartmaterial, Alternative Manöverschaltkreise 9, Riggeradapter, EnviroSeal (Gas, Wasser, Motor), Lebenserhaltungssystem (200 Personenstunden), Smartpanzerung, RAM 2, Mittlerer Geschützturm (1-FP-Munitionsbehälter), 2 Mikro-Fernsteuertürme (flakfähig, mit je einem Geschützkompensator 4 und je einem 2-FP-Munitionsbehälter), Hovercraft-Wasserversiegelung, Drive-by-Wire-System 1, 2 x 3 interne Raketenhalterungen, 2 Mittlere Raketenkontrollsysteme

Zusätzliche Gefechtslektronik ist optional erhältlich.



Ruhrmetall Behemoth	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
	5	150/450	7/30	10	32	3	3	-	3	14	3825
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
	4s	1d+1gs+1hr	J (8.500 l)	0,15/0,03 km/l	-	-	Schwebepanzer	4	-	19.200.000¥	

ANTRIEBSTABELLE

	Last		Geschwindigkeit		Beschleunigung		Sig	Treibstoffcode in EE	Wirtschaftlichkeit in km/EE		Design- punkte	Personen raum (in Last)
	Start	Max	Start	Max	Start	Max			Start	Max		
BATTERIEANTRIEB												
MOTORRÄDER												
ATV	30	120	60	90	3	6	5	50	0,4	1,6	30	
Alle anderen	15	40	60	90	3	6	5	75	0,5	2	25	
BOOTE												
Skiff	115	400	40	60	4	6	5	75	0,5	2,5	20	
Wasserschlitten	15	125	30	60	3	6	5	50	0,5	2	18	
Alle anderen	30xR	100xR	30	55	2	5	5	40	0,4	2	8xR	
AUTOS												
Crawler, Mikro	0	4	5	40	1	4	12	4	0,5	2	108	
Crawler, Kette (Klein & Mittel)	5xR	250xR	10	80	2	6	9-R	5+(35xR)	0,75	2,25	15xR	
Crawler, Rad (Klein & Mittel)	5xR	150xR	10	100	2	7	9-R	5+(35xR)	0,75	2,25	15xR	
Industriefahrzeug, Schwer	750	3.000	5	15	1	3	5	200	0,20	1,00	25	
Industriefahrzeug, Leicht	200	800	5	35	1	6	6	200	0,25	1,50	15	
Industriefahrzeug, Mittel	400	1.600	5	25	1	4	5	200	0,20	1,00	20	
Buggy	30	300	60	100	4	9	5	150	0,5	2,5	10	
Limousine	50	350	75	100	4	9	5	200	0,5	2,5	15	
Kleinwagen	40	160	60	100	4	9	5	150	0,5	2,5	10	
Alle anderen	15xR	100xR	60	90	6-R	10-R	5	30xR	0,4	2	5+(5xR)	
STARRFLÜGELFLUGZEUGE												
ULF, Klein	0	50	20/60	20/125	5	8	10	50	0,5	1	10	
HOVERCRAFTS												
Skimmer, Beide Varianten	5xR	300xR	90	225	6	15	8-R	120	0,4	1,6	10+(10xR)	
ROTORMASCHINEN												
Kipprotor-ULF, Klein & Mittel	5	125	35	90	3	12	9-R	50	0,4	1,2	25xR	
ULF, Mikro	0	3	10	25	3	8	12	4	0,25	1,25	15	
ULF, Klein & Mittel	5	125	35	90	3	12	9-R	50	0,2	0,5	25xR	
UNTERWASSERFAHRZEUGE												
Jagd-U-Boot	750.000	3.000.000	25/20	35/30	2	4	8/8	15.000	0,1	0,25	65.000	+236.350
Bathyscaph	750.000	1.500.000	10/5	15/5	1	4	7/7	15.000	0,1	0,25	50.000	+127.5000
Langstrecken-U-Boot	1.000.000	12.000.000	15/10	20/10	1	3	8/8	20.000	0,05	0,15	105.000	+236.250
Kommerziell, Schwer	8.000.000	32.000.000	8/5	16/5	1	3	6/6	15.000	0,05	0,1	64.000	+36.000
Kommerziell, Leicht	250.000	2.500.000	15/5	25/5	2	5	8/8	7.500	0,2	0,5	16.000	+24.000
Kommerziell, Mittel	3.500.000	7.500.000	10/5	20/5	1	4	7/7	10.000	0,1	0,2	42.000	+30.000
Minisub, Leicht	250	1.600	15	45	3	5	8/8	150	0,5	2	35	
Minisub, Mittel	550	4.000	15	60	3	5	8/8	200	0,5	2	248	
Minisub, Schwer	1.000	12.500	15	45	2	4	8/8	500	0,4	2	600	
Patrouillen-U-Boot	50.000	400.000	25/20	40/35	2	4	8/8	10.000	0,1	0,25	27.500	
Unterwasserschlitten, Klein	20	250	45	120	5	9	10/10	50	1	5	12	
Unterwasserschlitten, Mittel	50	750	35	105	4	7	9/9	60	0,8	4	15	
Unterwasserschlitten, Groß	100	1.250	30	50	3	6	8/8	75	0,5	2,5	20	
SPEZIALFAHRZEUGE												
Anthropoforme Drohne, Mittel	20	100	10	40	-	-	6	40	0,5	2	150	
Anthropoforme Drohne, Groß	75	375	10	50	-	-	5	60	0,5	1,5	240	
Lokomotive, Express	80.000	200.000	40	100	3	8	3	600	0,05	0,20	800	
Lokomotive, Straßenbahn	500	4.000	40	65	5	8	4	80	0,20	0,50	500	
Kleinluftschiff	2	100	40	75	1	5	10	15	5	10	16	
Läufer, Mikro	0	4	2	8	-	-	12	4	0,5	2	108	
Läufer, Klein	5	25	2	15	-	-	8	40	0,5	2	80	
Läufer, Mittel	25	125	10	40	-	-	7	50	0,5	2	120	
Läufer, Groß	100	500	10	50	-	-	5	75	0,5	1,5	200	
Läufer, Extragroß	150	750	10	60	-	-	4	125	0,5	1,0	400	
Zeppelin	1.000	2.400	40	125	1	9	5	1.000	0,25	1	900	
Lastzeppelin	50.000	150.000	20	75	1	4	2	5.000	0,25	1	1.800	
RAKETENANTRIEB												
SPEZIALFAHRZEUGE												
Semiballistisches Flugzeug	8.000	15.000	200/750	200/1.500	40	60	2	50.000	0,1	0,2	250.000	
Suborbitalflugzeug	10.000	20.000	150/750	150/2.000	80	240	2	80.000	0,1	0,25	50.000	

	Last		Geschwindigkeit		Beschleunigung		Sig	Treibstoffcode in l	Wirtschaftlichkeit in km/l		Design- punkte	Personen raum (in Last)
	Start	Max	Start	Max	Start	Max			Start	Max		
DIESELANTRIEB												
BOOTE												
Skiff	300	750	45	100	5	9	3	20	5	10	35	
Rennboot	40	400	80	275	12	24	2	100	2	5	35	
Sportboot	500	2.500	30	100	4	9	2	200	2	6	48	
Yacht	600	3.500	30	100	4	6	2	200	2	6	80	+1.500
AUTOS												
GPT, Rad	3.000	7.500	55	80	5	8	2	200	2	4	400	
GPT, Kette	2.000	6.000	60	120	5	8	2	250	2,5	5	350	
Raupenfahrzeug, Schwer	10.000	25.000	5	50	1	3	2	800	0,5	1,5	350	
Raupenfahrzeug, Leicht	2.000	5.000	5	60	1	4	2	300	2	5	150	
Raupenfahrzeug, Mittel	5.000	10.000	5	55	1	4	2	600	1	2,5	250	
Raupenfahrzeug, Mini	1.000	2.000	5	60	1	5	2	150	2,5	5	75	
Industriefahrzeug, Schwer	1.200	4.000	5	30	1	6	2	45	3	6	35	
Industriefahrzeug, Leicht	400	1.500	5	40	1	6	2	20	3	6	25	
Industriefahrzeug, Mittel	750	3.000	5	35	1	6	2	30	3	6	30	
Luxuslimousine	180	900	80	140	8	12	2	60	6	10	65	
Limousine	60	360	80	140	8	14	2	60	6	12	55	
Freizeitfahrzeug	1.000	3.000	80	150	4	9	2	100	4	8	35	+300
Sport-Nutzfahrzeug	1.000	2.000	100	200	7	12	2	80	6	9	35	
Van	1.000	3.000	80	175	4	9	2	95	4	8	35	
Zugmaschine	7.500	20.000	60	120	3	4	2	750	3	6	80	
Transporter, Mittel	2.000	5.000	65	130	3	6	2	250	4	8	80	
Transporter, Schwer	6.000	12.000	60	120	3	5	2	500	3	6	140	
Panzer, Mittel	5.000	18.000	50	75	4	7	2	500	1,8	3,8	600	
Panzer, Schwer	10.000	50.000	45	70	3	6	2	600	1,5	3,5	800	
HOVERCRAFTS												
Hovercraft, Schwer	1.000	5.000	90	150	5	10	2	400	0,5	2,5	175	
Hovercraft, Leicht	100	850	90	240	5	12	2	100	0,5	2,5	20	
Hovercraft, Mittel	750	2.500	90	150	5	10	2	400	0,5	2,5	50	
Skimmer, Mittel	25	400	90	180	6	15	4	25	0,25	1	120	
Skimmer, Klein	10	250	90	180	8	20	5	25	0,5	1	80	
SCHIFFE												
Flugzeugträger, Schwer	1.500.000	30.000.000	25 (15)	45 (25)	2	4	2/2	400.000	0,1	0,2	1.000.000	+14.700.000
Flugzeugträger, Leicht	750.000	12.000.000	30 (15)	45 (25)	2	5	2/2	100.000	0,2	0,4	200.000	+5.925.000
Flugzeugträger, Mittel	1.000.000	15.000.000	25 (15)	45 (25)	2	4	2/2	200.000	0,15	0,3	500.000	+8.850.000
Korvette	20.000	400.000	30 (30)	90 (50)	5	10	3/4	10.000	0,25	0,45	25.000	+52.500
Kreuzer	40.000	1.600.000	30 (15)	45 (25)	2	5	3/3	75.000	0,2	0,4	150.000	+1.125.000
Zerstörer	60.000	1.000.000	25 (20)	45 (30)	3	6	3/3	60.000	0,2	0,4	75.000	+843.750
Frachter	20.000.000	100.000.000	15 (10)	20 (10)	1	2	1/1	40.000	0,1	0,15	500.000	+37.500
Fregatte	45.000	800.000	30 (20)	45 (30)	3	7	3/4	50.000	0,2	0,4	50.000	+675.500
Schlepper	10.000	50.000	10 (5)	15 (10)	1	3	3/2	5.000	0,2	0,25	1.500	
Handelsschiff, Schwer	2.000.000	20.000.000	15 (10)	25 (10)	1	3	2/1	20.000	0,15	0,24	150.000	+37.500
Handelsschiff, Leicht	50.000	500.000	25 (15)	50 (15)	2	5	3/2	5.000	0,3	0,6	10.000	+22.500
Handelsschiff, Mittel	500.000	2.000.000	20 (15)	50 (15)	2	5	3/2	10.000	0,2	0,3	40.000	+30.000
Patrouillenschiff	5.000	15.000	35 (35)	90 (50)	6	12	4/4	5.000	0,4	1	10.000	+30.000
Trawler	25.000	75.000	10 (5)	60 (10)	2	6	3/2	5.000	0,2	0,3	5.000	
UNTERWASSERFAHRZEUGE												
Jagd-U-Boot	750.000	4.000.000	30/25	45/30	3	5	6/4	10.000	0,25	1	120.000	+236.250
Bathyscaph	800.000	2.500.000	10/5	20/5	1	3	5/3	10.000	0,2	0,5	40.000	
Langstrecken-U-Boot	1.000.000	16.000.000	15/10	30/20	2	4	6/4	10.000	0,1	0,25	200.000	+236.250
Kommerziell, Schwer	15.000.000	40.000.000	10/5	20/5	1	3	5/3	10.000	0,1	0,25	60.000	+36.000
Kommerziell, Leicht	500.000	4.000.000	20/5	30/5	2	6	6/3	7.200	0,25	1	15.000	+24.000
Kommerziell, Mittel	5.000.000	12.500.000	15/5	30/5	1	4	5/3	10.000	0,2	0,5	40.000	+30.000
Minisub, Leicht	400	1.600	30	60	3	6	6/4	100	2	6	40	
Minisub, Mittel	550	4.000	30	60	4	8	6/4	150	1	4,5	210	
Minisub, Schwer	1.250	10.000	25	50	2	5	6/4	150	1	4,5	540	
Patrouillen-U-Boot	50.000	400.000	30/20	50/40	3	6	6/4	15.000	0,5	1,5	35.000	+127.500
Unterwasserschlitzen (alle)	50xR	500xR	50-(5xR)	80-(5xR)	7-R	12-R	8/5	10xR	4	10	10+(5xR)	
SPEZIALFAHRZEUGE												
Anthropoforme Drohne, Groß	150	600	10	50	-	-	3	25	3,6	5,4	480	
Anthropoforme Drohne, Mittel	75	375	10	40	-	-	5	10	4	6	300	
Lokomotive, Zugloek	1.000.000	150.000.000	40	110	1	4	1	25.000	1	3	1.800	
Lokomotive, Hochgeschwindigkeit	100.000	150.000	160	270	10	18	1	25.000	1	3	2.000	
Lokomotive, Express	100.000	400.000	60	105	4	8	1	20.000	2	4	1.000	
Überschwere Zugmaschine	400.000	800.000	5	90	1	5	1	400	2	4	750	
Lokomotive, Straßenbahn	500	4.000	40	65	3	8	2	120	3	6	600	
Lokomotive, Rangierloek	400.000	800.000	5	90	1	5	1	400	2	4	750	
Kleinluftschiff	20	300	60	120	6	20	6	5	6	12	35	
Läufer, Extragroß	300	1.500	10	60	-	-	2	60	2	4	800	
Läufer, Groß	200	1.000	10	50	-	-	3	40	3,6	5,4	400	
Läufer, Mittel	100	400	10	40	-	-	5	15	4	6	240	
Läufer, Klein	25	125	2	15	-	-	6	5	4	6	160	

	Last		Geschwindigkeit		Beschleunigung		Sig	Treibstoffcode in EE	Wirtschaftlichkeit in km/EE		Design- punkte	Personen raum (in Last)
	Start	Max	Start	Max	Start	Max			Start	Max		
ELEKTRISCHER BRENNSTOFFZELLEN-ANTRIEB												
MOTORRÄDER												
Chopper & ATV	80	220	50	125	4	9	4	60	0,25	1	63	
Geländemotorrad	55	100	50	100	4	8	5	40	0,25	1	60	
Rennmotorrad	30	100	120	240	10	18	4	40	0,25	1	92	
Roller	55	100	50	100	4	8	5	40	0,25	1	60	
BOOTE												
Skiff	50	200	40	80	5	8	5	75	1	2,5	45	
Rennboot	25	325	60	210	8	16	5	50	1	2,5	45	
Sportboot	500	1.500	30	60	3	6	5	100	1	2,5	54	
Wasserschlitten	50	200	40	80	6	9	5	50	1	2,5	36	
Yacht	450	3.000	25	90	3	5	5	150	1	2,5	100	+1.500
AUTOS												
GPT, Kette	2.500	6.000	50	75	4	7	5	100	1	2	600	
GPT, Rad	1.500	5.000	55	100	4	7	5	100	1	2	600	
Crawler, Kette & Rad (Mikro)	0	6	5	40	1	4	12	4	0,5	2	270	
Crawler, Kette (Klein & Mittel)	5xR	350xR	25	100	3	8	9-R	5+(35xR)	1,25	2,5	10+(20xR)	
Crawler, Rad (Klein & Mittel)	5xR	250xR	25	150	3	10	9-R	5+(35xR)	1,25	2,5	10+(20xR)	
Industriefahrzeug, Schwer	1.000	3.600	5	20	1	4	5	200	0,20	1,00	40	
Industriefahrzeug, Klein	300	1.000	5	40	1	60	6	200	0,25	1,50	30	
Industriefahrzeug, Mittel	600	2.500	5	25	1	5	5	200	0,20	1,00	36	
Luxuslimousine	100	600	80	140	7	12	5	150	1	2,5	80	
Freizeitfahrzeug	750	2.000	75	150	4	8	5	400	1	2,5	50	+300
Limousine	75	450	80	140	7	12	5	150	1	2,5	60	
Kleinwagen	50	500	80	120	5	10	5	125	1	2,5	25	
Sport-Nutzfahrzeug	300	2.000	90	150	5	10	5	200	1	2	50	
Buggy	30	300	90	120	6	10	5	100	1	2,5	25	
Transporter, Schwer	5.000	10.000	55	100	2	4	4	100	1	2,5	200	
Transporter, Mittel	1.500	4.000	60	110	3	5	4	100	1	2,5	120	
Van	300	2.000	90	150	5	10	5	200	1	2	50	
Panzer, Mittel	4.500	15.000	45	70	3	6	5	200	0,8	1,8	900	
STARRFLÜGELFLUGZEUGE												
Einmotorige Maschine	150	1.000	60/120	60/400	15	20	6	100	0,8	2,4	75	
Zweimotorige Maschine	300	2.000	135/250	135/400	15	20	6	150	0,8	2,4	100	
ULF, Alle Größen	5xR	100xR	20xR/80	20xR/240	20	50	11-R	25+(25xR)	0,5	1	20xR	
Ultraleicht	0	200	10/15	10/60	3	6	9	50	0,25	1	100	
HOVERCRAFTS												
Hovercraft, Schwer	800	4.000	75	120	5	8	5	500	0,25	1	196	
Hovercraft, Leicht	80	720	75	210	5	10	5	250	0,4	1,6	32	
Hovercraft, Mittel	600	2.400	75	120	8	8	5	500	0,4	1,2	64	
Skimmer, Klein	10	250	75	150	8	18	8	120	0,4	1,6	92	
Skimmer, Mittel	25	400	75	150	6	10	6	120	0,4	1,6	144	
ROTORMASCHINEN												
Kampfhelikopter	1.500	5.000	75	120	15	25	5	500	0,1	0,25	3.000	
Autogyro	0	100	60	200	8	16	7	50	0,2	0,5	40	
Frachthelikopter	800	10.000	60	180	6	15	5	500	0,1	0,25	240	
Rotor-ULF, Mittel	20	800	60	180	5	15	7	50	0,2	0,5	80	
Rotor-ULF, Mikro	0	5	15	50	4	10	12	4	0,25	1,25	40	
Rotor-ULF, Klein	10	400	60	180	5	15	8	50	0,2	0,5	60	
Kipprotor, Schwer	300	8.000	120	200	6	15	5	500	0,2	0,5	360	
Kipprotor, Mittel	300	2.000	140	250	7	15	5	250	0,25	0,65	100	
Kipprotor-ULF, Groß	20	750	60	275	5	12	6	50	0,4	1,2	80	
Kipprotor-ULF, Mittel	10	350	60	325	5	15	7	50	0,4	1,2	60	
Nutzhelikopter	800	3.200	60	180	6	15	5	250	0,15	0,36	80	
UNTERWASSERFAHRZEUGE												
Jagd-U-Boot	750.000	4.000.000	30/25	45/30	3	5	8/8	15.000	0,1	0,25	144.000	+236.250
Bathyscaph	800.000	2.500.000	15/5	20/5	1	3	7/7	15.000	0,1	0,25	100.000	
Langstrecken-U-Boot	1.000.000	16.000.000	15/10	30/20	2	4	8/8	20.000	0,05	0,15	225.000	+236.250
Kommerziell, Schwer	15.000.000	40.000.000	10/5	20/5	1	3	6/6	15.000	0,05	0,1	150.000	+36.000
Kommerziell, Leicht	500.000	4.000.000	20/5	30/5	2	6	8/8	7.500	0,2	0,5	32.000	+24.000
Kommerziell, Mittel	5.000.000	12.500.000	15/5	30/5	1	4	7/7	10.000	0,1	0,2	90.000	+30.000
Minisub, Schwer	1.250	10.000	25	50	2	5	8/8	500	0,4	2	1.500	
Minisub, Leicht	400	1.600	30	60	3	6	8/8	150	0,5	2	72	
Minisub, Mittel	550	4.000	30	60	4	8	8/8	200	0,5	2	500	
Patrouillen-U-Boot	50.000	450.000	30/20	50/40	3	6	8/8	10.000	0,1	0,25	50.000	+127.000
Unterwasserschlitten, Mittel	100	1.000	40	70	5	10	9/9	60	0,8	4	36	
Unterwasserschlitten, Groß	150	1.500	35	65	4	9	8/8	75	0,5	2,5	50	
Unterwasserschlitten, Klein	50	500	45	75	6	11	10/10	50	1	5	25	
VEKTORSCHUBMASCHINEN												
Thunderbird	3.500	6.500	250/320	250/720	20	50	5	1.000	0,1	0,5	2.500	
ULF, Mittel	10	400	60	300	6	30	8	100	0,25	1	48	
ULF, Groß	10	1.000	50	240	8	30	6	125	0,2	0,5	100	



	Last		Geschwindigkeit		Beschleunigung		Sig	Treibstoffcode in EE	Wirtschaftlichkeit in km/EE		Design- punkte	Personen raum (in Last)
	Start	Max	Start	Max	Start	Max			Start	Max		
ELEKTRISCHER BRENNSTOFFZELLEN-ANTRIEB (Fortsetzung)												
SPEZIALFAHRZEUGE												
Anthropoforme Drohne, Mittel	50	200	10	40	-	-	6	40	0,5	2	375	
Anthropoforme Drohne, Groß	100	500	10	50	-	-	5	60	0,5	1,5	600	
Kleinluftschiff	10	200	60	120	6	20	6	15	5	10	40	
Lokomotive, Hochgeschwindigkeit	100.000	200.000	160	300	12	20	3	1.000	0,04	0,10	2.000	
Läufer, Extragroß	250	1.200	10	60	-	-	4	125	0,5	1,0	1.000	
Läufer, Groß	150	750	10	50	-	-	5	75	0,5	1,5	500	
Läufer, Mittel	50	250	10	40	-	-	7	50	0,5	2	300	
Läufer, Mikro	0	6	2	8	-	-	12	4	0,5	2	270	
Läufer, Klein	10	100	2	15	-	-	8	40	0,5	2	200	
Zeppelin	1.000	4.000	70	250	6	18	5	1.000	0,2	1	1.000	
Lastzeppelin	50.000	180.000	40	100	2	6	2	5.000	0,2	1	2.000	
BENZINANTRIEB												
MOTORRÄDER												
ATV	80	220	60	180	4	10	2	20	10	14	54	
Chopper	80	220	60	180	4	10	2	20	10	14	54	
Geländemotorrad	60	120	60	100	4	8	2	20	10	14	55	
Rennmotorrad	40	100	120	240	10	18	2	15	8	16	88	
Roller	60	120	60	100	4	8	2	20	10	14	55	
BOOTE												
Skiff	250	600	45	100	5	9	3	20	7	10	30	
Rennboot	40	360	75	240	10	18	2	100	3	6	30	
Sportboot	650	1.500	30	100	5	9	3	200	4	8	36	
Wasserschlitten	50	250	45	90	6	10	3	20	7	10	29	
Yacht	500	3.000	25	80	3	5	3	200	2	5	60	+1.500
AUTOS												
Crawler, Kette (Klein & Mittel)	5xR	350xR	25	100	3	8	6-R	10xR	10	15	5+(20xR)	
Crawler, Räder (Klein & Mittel)	5xR	250xR	25	150	3	10	6-R	10xR	10	15	5+(20xR)	
Industriefahrzeug, Schwer	800	3.200	5	25	1	5	2	45	1,00	2,50	33	
Industriefahrzeug, Leicht	250	800	5	45	1	7	2	20	1,25	3,00	24	
Industriefahrzeug, Mittel	500	2.000	5	30	1	6	2	30	1,00	2,50	30	
Luxuslimousine	60	500	100	160	8	14	2	60	8	14	50	
Freizeitfahrzeuge	350	2.500	80	120	5	8	2	95	5	9	40	+300
Buggy	40	400	90	120	6	9	3	40	8	12	20	
Limousine	60	300	100	160	8	14	2	60	8	14	25	
Sportwagen	40	260	160	270	10	18	2	60	6	10	70	
Kleinwagen	50	500	90	120	6	10	2	40	8	12	20	
Sport-Nutzfahrzeuge	250	1.600	100	140	7	12	2	80	6	10	30	
Van	350	2.500	80	120	5	8	2	95	5	9	40	
STARRFLÜGELFLUGZEUGE												
ULF, Klein	0	100	20/50	20/150	20	60	6	40	1	3	25	
Ultraleicht	10	100	40/100	40/240	15	20	6	20	1	3	15	
HOVERCRAFTS												
Hovercraft, Leicht	80	400	90	130	5	10	2	100	0,4	1,6	20	
Skimmer, Mittel	25	300	90	180	6	15	4	25	0,25	1	96	
Skimmer, Klein	10	200	90	180	8	20	5	25	0,4	1	72	
ROTORMASCHINEN												
ULF, Klein	5	125	40	90	4	10	4	60	0,2	0,4	25	
UNTERWASSERFAHRZEUGE												
Minisub, Leicht	200	800	30	60	3	6	6/4	80	1,5	4,5	36	
Unterwasserschlitten (alle)	40xR	200xR	50-(5xR)	80-(5xR)	7-R	12-R	8/5	10xR	3	9	5+(5xR)	
SPEZIALFAHRZEUGE												
Anthropoforme Drohne, Mittel	50	200	10	40	-	-	5	10	4	6	225	
Anthropoforme Drohne, Groß	100	500	10	50	-	-	3	25	3,6	5,4	360	
Kleinluftschiff	10	200	60	120	6	20	6	5	5	10	25	
Läufer, Extragroß	250	1.200	10	60	-	-	2	60	2	4	600	
Läufer, Groß	150	750	10	50	-	-	3	40	3,6	5,4	300	
Läufer, Mittel	50	250	10	40	-	-	5	15	4	6	180	
Läufer, Klein	10	100	2	15	-	-	6	5	4	6	120	

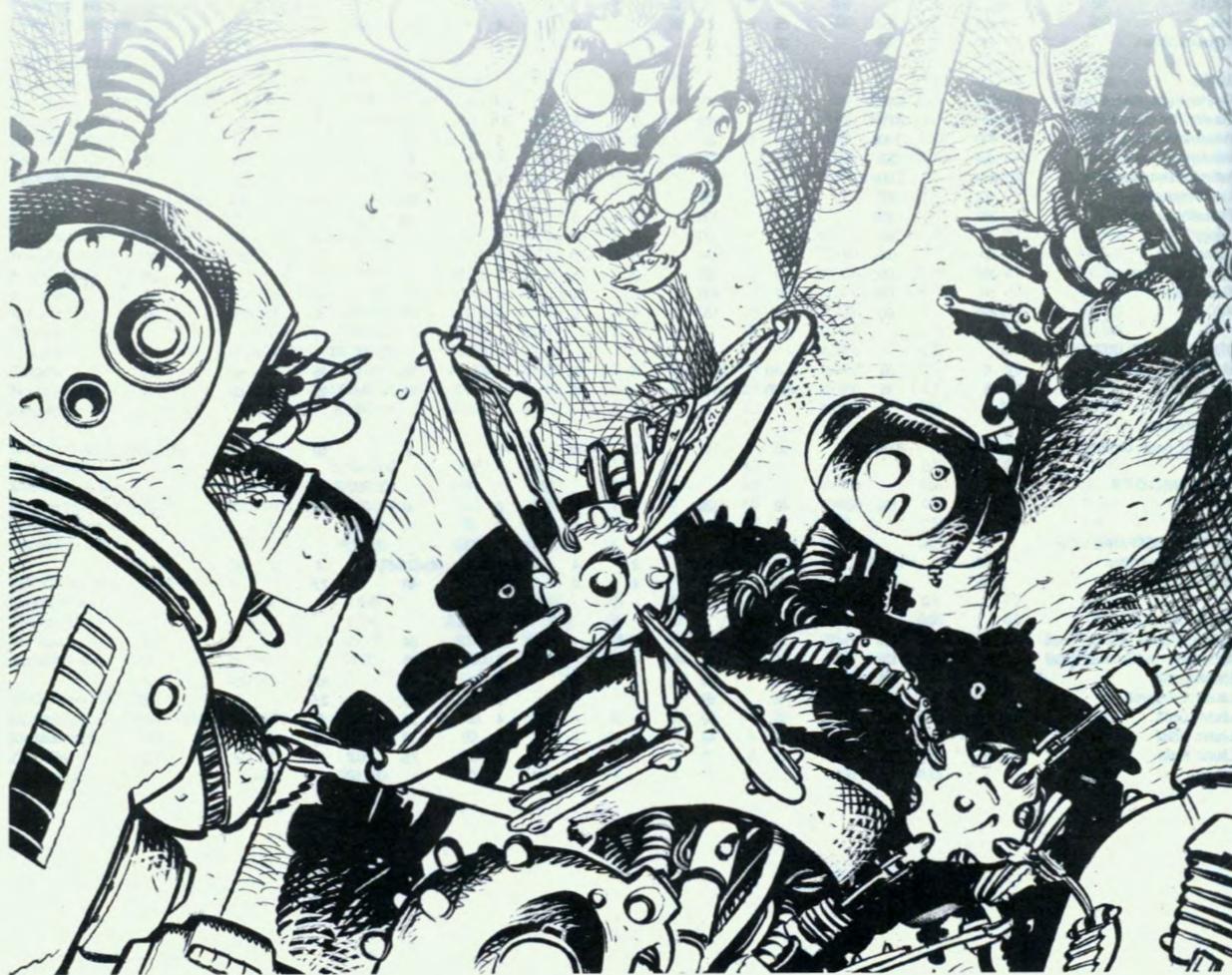
	Last		Geschwindigkeit		Beschleunigung		Sig	Treibstoffcode in l	Wirtschaftlichkeit in km/l		Design- punkte	Personen raum (in Last)
	Start	Max	Start	Max	Start	Max			Start	Max		
TURBINENANTRIEB												
BOOTE												
Rennboot	40	200	100	350	12	24	1	100	0,5	2,5	60	
Sportboot	750	3.000	40	120	6	12	1	200	0,5	3	72	
Yacht	800	3.600	40	120	4	8	1	200	0,5	3	150	+1.500
AUTOS												
GPT, Kette	3.000	6.000	70	150	5	9	1	250	0,8	2	500	
GPT, Rad	2.000	5.000	75	200	6	10	1	250	1	2,5	500	
Raupenfahrzeug, Schwer	10.000	25.000	15	50	2	5	1	900	0,25	1,25	400	
Raupenfahrzeug, Leicht	2.000	5.000	20	80	2	7	1	400	0,8	2,4	200	
Raupenfahrzeug, Mittel	5.000	10.000	20	60	2	6	1	800	0,5	1,5	320	
Raupenfahrzeug, Mini	1.000	2.000	25	100	3	7	1	200	1	2,5	90	
Transporter, Schwer	6.000	12.000	75	180	5	9	1	250	1	3	170	
Sportwagen	40	260	240	400	18	32	1	60	6	10	90	
Panzer, Mittel	5.000	16.000	60	130	4	8	1	600	0,6	1,6	750	
Panzer, Schwer	10.000	46.000	55	110	3	7	1	800	0,5	1,5	1.000	
STARRFLÜGELFLUGZEUGE												
Verkehrsflugzeug	10.000	75.000	150/600	150/1.000	35	60	2	5.000	0,4	0,6	1.000	
HSCT	10.000	25.000	125/2.400	125/3.200	50	125	2	120.000	0,02	0,05	10.000	
Kampfjet	4.000	12.500	150/1.800	150/5.000	80	250	5	2.500	0,1	0,3	2.000	
Einmotorige Maschine	250	2.000	60/320	60/400	20	35	3	750	0,5	0,75	100	
Zweimotorige Maschine	500	5.000	135/500	135/800	30	42	3	1.500	0,5	0,75	150	
ULF, Klein	5	825	20/100	20/400	30	150	60	40	0,5	0,75	40	
ULF, Mittel	10	2.000	40/200	40/480	35	270	6	80	0,5	0,75	55	
ULF, Groß	10	4.500	60/300	60/1620	40	570	6	120	0,5	0,75	80	
Ultraleicht	50	250	40/200	40/500	18	36	5	100	0,5	0,75	50	
HOVERCRAFTS												
Hovercraft, Leicht	100	1.000	90	300	8	16	2	100	0,25	0,75	35	
Hovercraft, Mittel	750	3.000	90	180	8	12	2	400	0,25	0,75	60	
Hovercraft, Schwer	1.000	6.000	90	180	8	12	2	400	0,25	0,75	200	
ROTORMASCHINEN												
Kampfhelikopter	1.500	5.000	250	350	20	35	4	3.000	0,1	0,3	1.500	
Autogyro	15	165	60	200	10	20	4	250	0,25	0,4	40	
Frachthelikopter	850	12.000	120	350	10	25	3	1.000	0,2	0,35	150	
Rotor-ULF, Mittel	20	900	60	200	6	18	4	120	0,25	0,4	50	
Rotor-ULF, Klein	10	450	60	200	6	18	5	120	0,25	0,4	40	
Nutzhelikopter	850	3.600	120	350	10	25	3	1.000	0,2	0,35	50	
SCHIFFE												
Flugzeugträger, Schwer	2.000.000	40.000.000	30(15)	50(25)	2	4	2/2	400.000	0,05	0,1	1.000.000	+14.700.000
Flugzeugträger, Leicht	800.000	15.000.000	30(15)	60(25)	3	6	2/2	100.000	0,1	0,25	250.000	+5.925.000
Flugzeugträger, Mittel	1.500.000	25.000.000	30(15)	50(25)	2	5	2/2	200.000	0,08	0,2	600.000	+8.850.000
Korvette	20.000	400.000	50(35)	100(50)	5	10	3/3	10.000	0,15	0,3	35.000	+52.500
Kreuzer	50.000	2.000.000	30(15)	60(25)	3	6	2/2	75.000	0,1	0,25	250.000	+1.125.000
Zerstörer	75.000	1.000.000	30(20)	55(30)	3	7	2/3	60.000	0,15	0,3	100.000	+843.750
Frachter	30.000.000	125.000.000	15(10)	20(10)	1	2	1/1	40.000	0,05	0,15	600.000	+37.500
Fregatte	45.000	800.000	40(20)	60(30)	3	8	2/4	50.000	0,15	0,3	75.000	+675.000
Handelsschiff, Schwer	2.500.000	25.000.000	20(10)	25(10)	2	4	2/1	20.000	0,1	0,2	200.000	+37.500
Handelsschiff, Mittel	750.000	2.500.000	25(15)	50(15)	3	5	3/2	10.000	0,15	0,24	60.000	+30.000
UNTERWASSERFAHRZEUGE												
Bathyscaph	5.000.000	12.500.000	20/5	40/5	1	3	4/2	10.000	0,1	0,4	60.000	
Kommerziell, Schwer	15.000.000	40.000.000	15/5	30/5	1	4	4/2	10.000	0,05	0,2	100.000	+36.000
Kommerziell, Mittel	5.000.000	12.500.000	25/5	45/5	2	6	4/2	10.000	0,1	0,4	75.000	+30.000
Minisub, Schwer	1.500	12.500	35	75	3	7	5/3	150	0,5	3	900	
Patrouillen-U-Boot	50.000	400.000	40/15	60/30	4	7	5/3	15.000	0,25	1	50.000	+127.500
VEKTORSCHUBMASCHINEN												
Senkrechtstarter	2.000	9.600	700	2.000	50	150	3	2.500	0,1	0,3	12.000	
Thunderbird	4.000	8.000	250/400	250/1.000	25	60	3	7.500	0,05	0,3	1.600	
ULF (alle)	10	250xR	50xR	200xR	4xR	36	8-R	60xR	1,2x R	3,0xR	18+(9xR)	
Schwebepanzer	5.000	16.000	100/300	300/900	6/24	11/44	2	7.500	0,15/0,03	0,5/0,1	4.000	
SPEZIALFAHRZEUGE												
Lokomotive, Hochgeschwindigkeit	100.000	150.000	180	300	12	20	1	25.000	0,25	0,8	2.500	
Kleinluftschiff	100	500	80	320	10	30	4	25	0,25	1	50	
Zeppelin	1.000	5.000	100	350	12	32	2	2.000	0,25	1	1.000	
Lastzeppelin	50.000	200.000	50	125	4	8	1	5.000	0,25	1	2.000	

	Last		Geschwindigkeit		Beschleunigung		Sig	Treibstoffcode in l	Wirtschaftlichkeit in km/l		Design- punkte	Personen raum (in Last)
	Start	Max	Start	Max	Start	Max			Start	Max		
JETPROPELLERANTRIEB												
STARRFLÜGELFLUGZEUGE												
Verkehrsflugzeug	5.000	15.000	135/320	135/500	22	35	3	5.000	0,75	1,5	500	
Einmotorige Maschine	175	1.200	60/130	60/450	20	25	4	250	1	3	50	
Zweimotorige Maschine	350	2.500	135/280	135/500	20	28	4	500	1	3	75	
ULF, Groß	20	350	60/150	50/550	20	60	6	100	1	3	55	
ULF, Mittel	10	225	40/90	40/325	30	75	6	60	1	3	40	
ULF, klein	5	125	20/60	20/175	35	80	6	40	1	3	30	
Ultraleicht	15	150	40/120	40/250	17	21	6	60	1	3	20	
KIPPTORMASCHINEN												
Kipprotor, Mittel	350	2.500	280	500	10	20	4	750	0,6	1	75	
Kipprotor, Schwer	350	10.000	240	400	8	20	3	1.000	0,6	1	200	
Kipprotor-ULF, Groß	20	800	60	300	6	15	4	120	0,6	1	50	
Kipprotor-ULF, Mittel	10	400	60	350	6	18	5	120	0,6	1	40	
SPEZIALFAHRZEUGE												
Kleinluftschiff	50	400	70	250	8	24	5	25	1	3	45	
Zeppelin	1.000	4.000	70	250	8	26	3	2.000	1	3	600	
Lastzeppelin	50.000	180.000	40	100	3	7	2	5.000	1	3	1.400	
METHANANTRIEB												
MOTORRÄDER												
ATV	60	150	40	120	3	8	4	25	12,5	20	36	
Chopper	60	150	40	120	3	8	4	25	12,5	20	36	
Geländemotorrad	60	120	40	90	4	7	4	20	12,5	20	30	
Roller	60	120	40	90	4	7	4	20	12,5	20	30	
BOOTE												
Skiff	200	450	65	85	6	10	4	25	10	22,5	25	
Wasserschlitten	25	150	30	60	3	6	4	15	10	22,5	24	
AUTOS												
Crawler, Kette (Klein & Mittel)	5xR	300xR	20	80	3	7	7-R	10+(5xR)	7,5	22,5	20xR	
Crawler, Rad (Klein & Mittel)	5xR	200xR	20	120	3	8	7-R	10+(5xR)	10	20	20xR	
Industriefahrzeug, Schwer	800	3.200	5	20	1	4	3	60	0,2	0,5	30	
Industriefahrzeug, Leicht	250	800	5	40	1	6	4	30	0,4	1	20	
Industriefahrzeug, Mittel	500	2.000	5	25	1	5	4	45	0,3	0,9	25	
Luxuslimousine	60	400	100	150	6	10	4	50	10	22,5	20	
Freizeitfahrzeug	250	1.600	80	120	2	5	3	100	5	15	20	
Buggy	40	300	90	120	6	10	4	40	12,5	25	15	+300
Limousine	60	400	100	150	6	10	4	50	10	22,5	20	
Sport-Nutzfahrzeug	200	1.000	80	120	2	5	3	100	5	15	20	
Kleinwagen	50	350	90	120	6	10	4	45	12,5	25	15	
Van	250	1.600	80	120	2	5	3	100	5	15	20	
STARRFLÜGELFLUGZEUGE												
ULF, Klein	0	80	20/40	20/120	15	50	6	10	25	60	20	
Ultraleicht	5	75	40/80	40/240	10	15	6	20	25	60		
HOVERCRAFTS												
Skimmer, beide Größen	10xR	300xR	90	180	5	20	7-R	5	50	200	20+(15xR)	
ROTORMASCHINEN												
ULF, Klein	0	100	40	120	5	12	6	10	25	100	20	
UNTERWASSERFAHRZEUGE												
Unterwasserschlitten	25xR	100xR	15	55-(5xR)	2	4	(10-R)/(8-R)	30+(2,5xR)	4	20	12+(4xR)	
Minisub, Leicht	100	500	15	35	2	4	6/4	40	2,5	10	24	
SPEZIALFAHRZEUGE												
Anthropoforme Drohne, Groß	80	400	10	50	-	-	4	24	5	10	300	
Anthropoforme Drohne, Mittel	25	125	10	40	-	-	6	20	5	10	180	
Kleinluftschiff	5	125	40	80	3	10	8	5	100	200	18	
Läufer, Extragroß	150	800	10	60	-	-	3	60	2,5	5	500	
Läufer, Groß	120	600	10	50	-	-	4	24	5	10	250	
Läufer, Mittel	30	150	10	40	-	-	6	10	10	20	150	
Läufer, Klein	5	35	2	15	-	-	7	7,5	10	20	100	



	Last		Geschwindigkeit		Beschleunigung		Sig	Treibstoffcode	Wirtschaftlichkeit		Designpunkte	Personenraum (in Last)
	Start	Max	Start	Max	Start	Max			Start	Max		
NUKLEARANTRIEB												
SCHIFFE												
Handelsschiff, Mittel	800.000	3.000.000	25 (15)	50 (15)	3	5	43	-	-	-	100.000	+30.000
Handelsschiff, Groß	3.000.000	30.000.000	20 (10)	25 (10)	2	4	32	-	-	-	400.000	+37.500
Frachter	50.000.000	250.000.000	15 (10)	20 (10)	1	2	2/2	-	-	-	1.000.000	+37.500
Kreuzer	75.000	2.000.000	45 (20)	60 (30)	3	7	2/2	-	-	-	600.000	+1.125.000
Flugzeugträger, Leicht	1.000.000	12.000.000	45 (20)	60 (30)	3	7	2/2	-	-	-	600.000	+5.925.000
Flugzeugträger, Mittel	2.000.000	30.000.000	45 (20)	60 (30)	2	6	1/2	-	-	-	800.000	+8.850.000
Flugzeugträger, Schwer	2.500.000	50.000.000	45 (20)	60 (30)	2	5	1/2	-	-	-	1.500.000	+14.700.000
UNTERWASSERFAHRZEUGE												
Jagd-U-Boot	750.000	4.000.000	40/35	60/40	3	5	7/7	-	-	-	250.000	+236.250
Langstrecken-U-Boot	1.000.000	16.000.000	25/20	40/30	2	4	8/8	-	-	-	360.000	+236.250
Kommerziell, Schwer	25.000.000	40.000.000	15/5	45/30	1	3	5/4	-	-	-	140.000	+36.000
Kommerziell, Mittel	7.500.000	15.000.000	25/5	50/5	2	4	6/5	-	-	-	80.000	+30.000

	Last		Geschwindigkeit		Beschleunigung		Sig	Treibstoffcode	Wirtschaftlichkeit		Designpunkte	Personenraum (in Last)
	Start	Max	Start	Max	Start	Max			Start	Max		
SEGELANTRIEB												
BOOTE												
Skiff	150	750	30	60	3	7	6	-	-	-	25	
Sportboot	250	1.000	30	60	3	6	6	-	-	-	32	
Wasserschlitten	20	180	15	45	3	7	8	-	-	-	25	
Yacht	400	2.500	30	50	3	6	6	-	-	-	65	+1.500
SCHIFFE												
Schlepper	1.000	5.000	30 (30)	50 (50)	1	3	3/2	-	-	-	2.000	
Handelsschiff, Leicht	25.000	150.000	25 (25)	40 (40)	2	5	3/2	-	-	-	20.000	+22.500
Trawler	5.000	50.000	25 (25)	40 (40)	2	6	3/2	-	-	-	8.000	



CHASSISTABELLE

FAHRZEUGE

	Rumpf	Start FP	Max. FP	Handling	Panzerung	Autonav/ Pilot	Sensor/ Sonar	Sitze	Zugang	Design- punkte	Preis- faktor	Zubehör
MOTORRÄDER												
ATV	2	2	15	4/4	0	0/-	0/-	2m	-	595	0,40	-
Chopper	2	2	9	4/6	0	0/-	0/-	2m	-	108	0,30	-
Geländemotorrad	2	1	9	4/4	0	0/-	0/-	1m	-	338	0,25	-
Rennmotorrad	2	1	2	3/6	0	0/-	0/-	1m	-	180	0,30	-
Roller	2	0	2	3/6	0	0/-	0/-	1m	-	50	0,25	-
BOOTE												
Skiff	3	6	25	3	0	0/-	0/-	2	-	50	1,25	-
Rennboot	2	0	7	3	0	0/-	0/-	1	-	36	0,50	-
Sportboot	3	0	30	4	0	0/-	0/-	1	1t	50	1,25	-
Wasserschlitten	5	48	240	4	0	0/-	0/-	2	-	84	1,25	-
Yacht	8	240	1.500	5	0	0/-	0/-	2	1t	160	1,25	+ 210 PR, Komfort-Wohn- einrichtung (10 Personen)
AUTOS												
Crawler, Kette	7	18	96	5/5	6	0/-	0/-	1	1t+1dl+1gh	800	1,00	-
Crawler, Rad	6	18	96	4/6	6	0/-	0/-	1b	1t+1dl+1gh	750	1,00	-
Raupenfahrzeug, Schwer	10	6	250	5/5	0	0/-	0/-	1	-	750	1,00	-
Raupenfahrzeug, Leicht	5	6	30	4/4	0	0/-	0/-	1	-	300	1,00	-
Raupenfahrzeug, Mittel	8	3	18	4/4	0	0/-	0/-	1	-	500	1,00	-
Raupenfahrzeug, Klein	3	2	10	4/4	0	0/-	0/-	-	-	150	0,50	-
Industriefahrzeug, Schwer	6	48	250	3/8	0	0/-	0/-	-	-	75	0,80	-
Industriefahrzeug, Leicht	2	6	42	3/8	0	0/-	0/-	-	-	40	0,25	-
Industriefahrzeug, Mittel	4	18	52	3/8	0	0/-	0/-	-	-	55	0,40	-
Luxuslimousine	4	6	250	4/8	0	0/-	0/-	4+2b	4t+1k	625	1,00	-
Freizeitfahrzeuge	4	48	250	4/4	0	0/-	0/-	2	2t+1k	80	1,00	+162 PR, Basis-Wohn- einrichtung (2 Personen)
Buggy	2	4	35	4/4	0	0/-	0/-	1b	-	40	0,40	-
Limousine	3	6	30	4/8	0	0/-	0/-	4	2t+1k	50	1,00	-
Sportwagen	3	3	18	4/8	0	0/-	0/-	2	2t+1k	125	1,00	-
Sport-Nutzfahrzeug	4	18	54	4/6	0	0/-	0/-	2	2t+1k	70	1,00	-
Kleinwagen	3	1	16	4/8	0	0/-	0/-	1	1t	30	1,00	-
Zugmaschine	5	6	52	5/12	0	2/-	0/-	2	2t	160	1,00	-
Zugmaschine, Überschwer	8	10	80	3/6	0	4/-	0/-	1	2t	1.500	1,50	-
Transporter, Mittel	5	80	400	5/12	0	0/-	0/-	2	2t+1gh	160	1,00	-
Transporter, Schwer	6	120	800	5/12	0	0/-	0/-	2	2t+1gh	280	1,00	-
Van	4	48	250	4/10	0	0/-	0/-	2	2t+1gs+1gz	60	1,00	-
Panzer, Leicht	10	30	150	5/5	12	0	0	1	1dl	1.000	1,00	-
Panzer, Schwer	12	48	200	5/5	18	0/-	0/-	1	1dl	1.200	1,00	-
STARRFLÜGELFLUGZEUGE												
Verkehrsflugzeug	9	500	7500	6	0	3/-	1/-	2	5t	2.000	2,50	Normale S/L-Profil
HST	10	360	800	6	0	4/-	3/-	124	6t+1gs	20.000	2,50	Normales S/L-Profil, 6 Teileinrichtungen
Kampffjet	7	6	64	6	0	3/-	5/-	1s	1t	2.000	2,50	EnviroSeal (Gas), Normales S/L-Profil
Einmotorige Maschine	4	21	63	5	0	1/-	1/-	2	2t	75	2,50	Normales S/L-Profil
Zweimotorige Maschine	6	48	600	5	0	1/-	1/-	2	2t	125	2,50	Normales S/L-Profil
Ultraleicht	2	0	8	4	0	0/-	0/-	1	-	20	0,60	Normales S/L-Profil
HOVERCRAFTS												
Hovercraft, Leicht	3	6	24	3	0	0/-	0/-	2	2t+1k	50	2,00	-
Hovercraft, Mittel	4	60	240	4	0	0/-	0/-	2	2t+1gh	75	2,00	-
Hovercraft, Schwer	5	100	480	5	0	0/-	0/-	2	2t+1gh	350	2,00	-
ROTORMASCHINEN												
Kampfhelikopter	5	4	64	5	0	2/-	3/-	1	1d	1.000	2,50	VTOL
Autogyro	3	0	8	4	0	0/-	0/-	1	-	200	0,60	VTOL
Frachthelikopter	7	80	600	5	0	1/-	1/-	2	2d+1r	1.000	2,50	VTOL
Nutzhelikopter	4	50	75	5	0	1/-	1/-	2	2d+1s	500	2,50	VTOL
Kipprotomaschine, Schwer	7	72	640	6	0	1/-	1/-	2	2d+1s	1.200	2,50	VTOL
Kipprotomaschine, Mittel	5	48	96	6	0	1/-	1/-	2	2d	600	2,50	VTOL

	Rumpf	Start FP	Max. FP	Handling	Panzerung	Autonav/ Pilot	Sensor/ Sonar	Sitze	Zugang	Design- punkte	Preis- faktor	Zubehör
SCHIFFE												
Flugzeugträger, Schwer	9S	2.500.000	3.000.000	5	6B	3-	7/0	-	4L+6gs+6t	3.000.000	7,0	+ 593.250 PR, Neiflugdeck (325 Meter m/Katapult/Bremskabel), Basis-Wohneinrichtung (4.600 Personen), Komfort-Wohneinrichtung (400 Personen)
Flugzeugträger, Leicht	6S	800.000	1.250.000	3	4B	3-	6/0	-	1L+4gs+4t	500.000	5,0	+242.250 PR, Flugdeck (100 Meter), Basis-Wohneinrichtung (1.900 Personen), Komfort-Wohneinrichtung (100 Personen)
Flugzeugträger, Mittel	7S	1.000.000	1.750.000	5	6S	3-	7/0	-	2L+6gs+6t	1.500.000	6,0	+359.250 PR, Neiflugdeck (150 Meter), Basis-Wohneinrichtung (2.800 Personen), Komfort-Wohneinrichtung (200 Personen)
Korvette	3S	375	1.000	3	0S	3-	3/4	-	10t	50.000	1,50	+3.600 PR, Basis-Wohneinrichtung (35 Personen)
Kreuzer	6S	2.000	20.000	4	4S	3-	4/3	-	12t	500.000	6,0	+47.250 PR, Basis-Wohneinrichtung (500 Personen)
Zerstörer	5S	1.700	11.000	4	4S	3-	4/3	-	12t	200.000	6,0	+36.000 PR, Basis-Wohneinrichtung (375 Personen)
Frachter	10S	750.000	10.000.000	5	0S	3-	1/1	-	16t	1.200.000	1,50	+3.000 PR, Basis-Wohneinrichtung (25 Personen)
Fregatte	4S	1.700	10.200	4	3S	3-	4/4	-	12t	100.000	5,0	+29.250 PR, Basis-Wohneinrichtung (300 Personen)
Schlepper	1S	200	500	3	0S	2-	0/0	6	2t+1dl	2.500	1,50	-
Handelsschiff, Schwer	7S	250.000	625.000	5	0S	3-	1/1	-	4t+2dl	300.000	2,0	+3.000 PR, Basis-Wohneinrichtung (25 Personen)
Handelsschiff, Leicht	3S	2.400	32.000	4	0S	2-	1/0	-	4t	30.000	1,50	+2.400 PR, Basis-Wohneinrichtung (15 Personen)
Handelsschiff, Mittel	5S	36.000	108.000	4	0S	3-	1/0	-	4t	80.000	2,0	+2.700 PR, Basis-Wohneinrichtung (20 Personen)
Patrouillenschiff	2S	125	500	3	0	2-	3/3	-	4t	20.000	1,50	+2.700 PR, Basis-Wohneinrichtung (20 Personen)
Trawler	2S	400	1.000	4	0	2-	0/0	15	4t	10.000	1,50	-
VEKTORSCHUBMASCHINEN												
Thunderbird	6	16	96	3	0	2-	3-	2s	1dl+1gs+1hr	3.200	2,50	EnviroSeal (Gas), VTOL
Senkrechtstarter	7	6	64	5	0	3-	5-	1s	1kh	24.000	2,50	EnviroSeal (Gas), VTOL
Schwebepanzer	10	20	110	4	6	2	3	2s	1dl+1gs+1hr	5.000	2,50	VTOL
SPEZIALFAHRZEUGE												
Lastkahn	3H	2.000	4.000	-	0	-	0/0	-	1t oder Offen	1.000	1,00	Last: 1.000.000 kg, (Max: 10.000.000 kg)
Lokomotive, Hochgeschwindigkeit	9	4	200	5	0	2-	1/-	2	2t	4.000	1,00	1,00 GridLink (nur Elektroloks)
Lokomotive, Zuglok	10	4	200	5	0	0/-	0/-	1	2t	3.600	1,00	-
Lokomotive, Express	8	4	200	4	0	0/-	0/-	1	2t	2.500	1,00	GridLink (nur Elektroloks)
Lokomotive, Straßenbahn	6	160	240	4	0	0/-	0/-	1+10b	2t	1.500	1,00	GridLink (nur Elektroloks)
Lokomotive, Rangierlok	8	10	80	4	0	0/-	0/-	1	2t	1.500	1,00	-
Waggon, Fracht	8	800	2.000	-	0	-	0	-	1gz	600	1,00	Last: 80.000 kg (Max: 120.000 kg), Sig = 10-R
Waggon, Lang	8	960	1.200	-	0	-	0	-	4t	500	1,00	Last: 24.000 kg (Max: 30.000 kg), Sig = 10-R
Waggon, Kurz	6	480	800	-	0	-	0	-	4t	400	1,00	Last: 12.000 kg (Max: 20.000 kg), Sig = 10-R
Semiballistisches Flugzeug	2F	250	500	6	1S	4/4	0/-	126	6t+1gs	500.000	1,00	Spezielles S/L-Profil, Riggeradapter, 8 Teileinrichtungen
Suborbitalflugzeug	1F	300	750	6	2S	4/4	0/-	126	6t+1gs	100.000	2,00	Normales S/L-Profil, Riggeradapter, 8 Teileinrichtungen
Anhänger, Schwere Achse	3	12	400	-	0	-	0/-	-	1t oder Offen	75	0,75	Last: 800 kg (Max: 1.600 kg), Sig = 10-R
Anhänger, Leichte Achse	2	4	320	-	0	-	0/-	-	1t oder Offen	60	0,25	Last: 150 kg (Max: 400 kg), Sig = 10-R
Anhänger, (6,5 Meter)	5	400	600	-	0	-	0/-	-	1t oder Offen	100	1,00	Last: 2.000 kg (Max: 6.000 kg), Sig = 10-R
Anhänger (13 Meter)	6	800	1.000	-	0	-	0/-	-	1t oder Offen	150	1,00	Last: 6.000 kg (Max: 10.000 kg), Sig = 10-R
Anhänger (18 Meter)	7	1.200	1.600	-	0	-	0/-	-	1t oder Offen	160	1,00	Last: 10.000 kg (Max: 25.000 kg), Sig = 10-R
Zeppelin	8	48	150	5	0	1/-	1/-	2	2t	1.200	1,00	VTOL
Lastzeppelin	10	1.000	2.500	6	0	1/-	1/-	2	2t	2.400	1,25	VTOL



DROHNEN

Alle Drohnen verfügen ohne Aufpreis über ein funkgesteuertes Interface und ein Riggeradapter.

	Rumpf	Start FP	Max. FP	Handling	Panzerung	Autonav/ Pilot	Sensor/ Sonar	Sitze	Zugang	Design- punkte	Preis- faktor	Zubehör
AUTOS												
Crawler, Mikro	0	0,6	0	4/4	0	-/1	1/-	-	-	200	0,25	-
Crawler, Mittel (Kette)	2	2	12	4/4	0	-/1	1/-	-	-	120	0,25	-
Crawler, Mittel (Rad)	2	2	12	4/6	0	-/1	1/-	-	-	120	0,25	-
Crawler, Klein (Kette & Rad)	1	0	6	4/4	0	-/1	1/-	-	-	35	0,25	-
STARRFLÜGELFLUGZEUGE												
ULF, Groß	3	2	25	4	0	-/1	2/-	-	-	2210	0,25	Normales S/L-Profil, Aufbau 10 Min.
ULF, Mittel	2	1	12	4	0	-/1	1/-	-	-	1.200	0,25	Normales S/L-Profil, Aufbau 5 Min.
ULF, Klein	1	0	1	3	0	-/1	1/-	-	-	600	0,25	Normales S/L-Profil, Aufbau 3 Min.
HOVERCRAFTS												
Skimmer, Mittel	2	1	10	3	0	-/1	1/-	-	-	150	1,00	-
Skimmer, Klein	1	0	5	3	0	-/1	1/-	-	-	50	1,00	-
ROTORMASCHINEN												
Kipprotor-ULF, Mittel	2	1	12	4	0	-/1	1/-	-	-	1.460	0,25	VTOL
Kipprotor-ULF, Groß	3	2	25	4	0	-/1	1/-	-	-	2.210	0,25	VTOL
ULF, Mittel	2	1	12	4	0	-/1	1/-	-	-	240	0,25	VTOL
ULF, Mikro	0	0	0	4	0	-/1	1/-	-	-	90	0,25	VTOL
ULF, Klein	1	0	1	4	0	-/1	1/-	-	-	110	0,25	VTOL
VEKTORSCHUBMASCHINEN												
ULF, Mittel	2	1	20	4	0	-/1	1/-	-	-	70	0,60	VTOL
ULF, Groß	3	2	25	4	0	-/1	1/-	-	-	160	0,60	VTOL
SPEZIALFAHRZEUGE												
Anthropoforme Drohne, Mittel	2	0	1,6	3	0	-/1	1/-	-	-	400	0,40	Mechanische Arme (2, St 6)
Anthropoforme Drohne, Groß	3	1	10	4	0	-/1	1/-	-	-	900	0,40	Mechanische Arme (2, St 6)
Kleinluftschiff	2	1	8	4	0	-/1	1/-	-	-	45	0,50	VTOL
Läufer, Extragroß	4	8	36	4/4	0	-/1	0/-	-	-	900	1,00	-
Läufer, Groß	3	4	16	4/4	0	-/1	0/-	-	-	425	1,00	-
Läufer, Mittel	2	1	10	4/4	0	-/1	1/-	-	-	240	0,25	-
Läufer, Mikro	0	0	0,4	4/4	0	-/1	1/-	-	-	215	0,25	-
Läufer, Klein	1	0	4	4/4	0	-/1	1/-	-	-	165	0,25	-



UNTERSEEBOOTE

	Rumpf	Start FP	Max. FP	Handling	Panzerung	Autonav/ Pilot	Sensor/ Sonar	Max. Tauchtiefe	Sitze	Zugang	Designpunkte	Preisfaktor	Zubehör
Jagd-U-Boot	5S	600	7.500	4	6S	3/-	5/6	400/800	-	2dl	250.000	6,00	EnviroSeal (Wasser & Antrieb), Sauerstoffgenerator, Torpedorohre (4), Schwere Raketenkontrollsysteme (4), +11.700 PR, Basis-Wohneinrichtung (105 Personen)
Bathyscaph	5S	48	120	4	6S	3/-	0/3	8.500/12.000	10	1dl	75.000	2,00	EnviroSeal (Wasser & Motor), Sauerstoffgenerator
Langstrecken-U-Boot	6S	7.500	15.000	5	6S	3/-	6/7	400/1.000	-	2dl	640.000	2,00	EnviroSeal (Wasser & Antrieb), Sauerstoffgenerator, Torpedorohre (4), Schwere Raketenkontrollsysteme (4), +11.700 PR, Basis-Wohneinrichtung (105 Personen)
Kommerziell, Schwer	7S	200.000	320.000	5	3S	3/-	0/1	1.500/3.600	-	3dl	150.000	2,00	EnviroSeal (Wasser & Antrieb), Sauerstoffgenerator, +2.940 PR, Basis-Wohneinrichtung (24 Personen)
Kommerziell, Leicht	3S	6.400	16.000	3	3S	3/-	0/1	150/1.600	-	2dl	15.000	2,00	EnviroSeal (Wasser & Antrieb), Sauerstoffgenerator, +2.640 PR, Basis-Wohneinrichtung (16 Personen)
Kommerziell, Mittel	5S	40.000	100.000	4	1S	3/-	0/1	1.000/2.400	-	2dl	50.000	2,00	EnviroSeal (Wasser & Antrieb), Sauerstoffgenerator, +2.700 PR, Basis-Wohneinrichtung (20 Personen)
Minisub, Schwer	9	5	300	4	4	3/-	1/1	500/3.500	3	1dl	1.280	2,00	EnviroSeal (Wasser & Motor), Lebenserhaltung (20 Personenstunden)
Minisub, Leicht	4	0	25	3	0	1/-	0/0	50/300	1	1dl	65	2,00	EnviroSeal (Wasser & Motor), Lebenserhaltung (10 Personenstunden)
Minisub, Mittel	6	3	200	4	2	2/-	1/1	150/1.500	2	1dl	420	2,00	EnviroSeal (Wasser & Motor), Lebenserhaltung (10 Personenstunden)
Patrouillen-U-Boot	4S	400	5.000	3	6S	3/-	2/4	300/600	-	2dl	72.000	2,00	EnviroSeal (Wasser & Antrieb), Sauerstoffgenerator, Torpedorohre (4), Schwere Raketenkontrollsysteme (4), +6.600 PR, Basis-Wohneinrichtung (85 Personen)

UNTERSEEROHNEN

Alle Drohnen verfügen ohne Aufpreis über ein funkgesteuertes Interface und ein Riggeradapter.

	Rumpf	Start FP	Max. FP	Handling	Panzerung	Autonav/ Pilot	Sensor/ Sonar	Max. Tauchtiefe	Sitze	Zugang	Designpunkte	Preisfaktor	Zubehör
Unterwasserschlitten, Groß	3	0	15	3	0	-/1	1/1	1.000/6.400	2m	-	40	1,50	-
Unterwasserschlitten, Mittel	2	0	6	3	0	-/1	1/1	500/3.200	2m	-	25	1,25	-
Unterwasserschlitten, Klein	1	0	2	2	0	-/1	1/1	150/1.600	1m	-	10	1,00	-

FAHRZEUGBOGEN

Name des Charakters: _____

FAHRZEUG

Name: _____ Modell: _____ Typ: _____

Kontrollen: Manuell: Ja Nein Datenbuchsenport: Ja Nein Riggeradapter: Ja Nein Fernlenkadapter: Ja Nein

FAHRZEUGWERTE

Handling: _____ Sonarsignatur: _____ Sitze: _____ S/L-Profil: _____
 Geschwindigkeit: _____ Autonav: _____ Zugänge: _____ Wohneinrichtung: _____
 max. Geschwindigkeit: _____ Pilotstufe: _____ Treibstoff: _____ Aufwirbelung: _____
 Beschleunigung: _____ Lernpool: _____ Wirtschaftlichkeit: _____ Tauchtiefe: _____
 Rumpf/Schiffsrumpf: _____ IVIS-Pool: _____ Fracht: _____ Stress: _____
 Panzerung/Schanzkleid: _____ Firmpoints: _____ Last: _____ Endpreis: _____
 Signatur: _____ Hardpoints: _____ A/Z: _____
 Betriebskosten: ((Basiskosten ÷ 100) + [Stress x 10]): _____ Operationskosten: (Betriebskosten ÷ 100.000): _____

ELEKTRONIK

Stufe	Energiestufe	Modifizierte Energiestufe	Maximale Energiestufe
Sensoren: _____	_____	_____	_____
Sonar: _____	_____	_____	_____
ECM: _____	_____	_____	_____
ECCM: _____	_____	_____	_____
ED: _____	_____	_____	_____
ECD: _____	_____	_____	_____

FAHRZEUGMODIFIKATIONEN / NOTIZEN

FAHRZEUGSCHADENSMONITOR

Leichter Schaden	Mittlerer Schaden	Schwerer Schaden	Zerstört
+1 MW -1 Inl.	+2 MW -2 Inl.	+3 MW -3 Inl.	Crashprobe
keine	-25%	-50%	
Geschwindigkeitsreduktion			

Subsystemschaden: _____

FAHRZEUGWAFFEN

Waffe	Feuermodi	Munition	kurz / mittel / weit / extrem weit	Schaden	Handling	Fertigkeit / Stufe
1. _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
2. _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
3. _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
4. _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
5. _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
6. _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
7. _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Geschwindigkeit	Reichweite	Rumpf	Intelligenz	Signatur	Sprengwirkung	Abweichung
1. _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
2. _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
3. _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
4. _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
5. _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
6. _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
7. _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

FAHRZEUGÜBERSICHT

AUTOS

Buggys

	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
L-C Light Strike	4/3	90	8	2	-	3	-	-	-	4	45
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf		Preis
L-C Light Strike	4	-	B (40 l)	8 km/l	-	-	Buggy	1	8/8 Tage		12.300¥

Freizeitfahrzeuge

	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Ford-Canada Bison	4/3	135	6	4	4	2	3	-	1	67	1.918
R-R Prairie Cat	3/2	120	4	4	4	2	3	-	1	36	1.008
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf		Preis
Ford-Canada Bison	2+5sb	2t+1gs+1gh	D (250 l)	6 km/l	-	-	Freizeitfahrzeug	1	8/8 Tage		145.000¥
R-R Prairie Cat	2+4sb	4t+1dl+1gh	D (100 l)	8 km/l	-	-	Freizeitfahrzeug	2	10/10 Tage		113.400¥

Gepanzerte Personentransporter

	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Ferrari Appaloosa	2/3	125	10	6	9	5	2	-	6	5	625
LAV-93 Devil Rat	5/4	75	5	7	12	3	2	-	0	12	2.800
LAV-103 Striker	5/4	75	5	7	15	3	2	-	0	12	1.865
Ruhrmetall Wolf II	3/5	105	8	6	12	2	2	-	0	9	900
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf		Preis
Ferrari Appaloosa	3+1sb	1dl+1t+1gh	J (350 l)	1 km/l	-	-	GPT (Rad)	2	-		776.300¥
LAV-93 Devil Rat	3+2sb	3dl+1hr	D (200 l)	2 km/l	-	-	GPT (Kette)	2	23/23 Tage		260.100¥
LAV-103 Striker	3	3dl+1hr	D (200 l)	2 km/l	-	-	GPT (Kette)	2	26/26 Tage		305.100¥
Ruhrmetall Wolf II	6	1t+1dl+1gh	D (800 l)	3 km/l	-	-	GPT (Rad)	3	26/26 Tage		332.200¥

Industriefahrzeuge

	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Mesametric Kodiak	5/4	20	2	4	12	3	-	2	3	0	1.025
Mitsubishi FBP-22	3/8	15	4	2	-	6	-	-	1	4	600
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf		Preis
Mesametric Kodiak	-	-	D (125 l)	2,8 km/l	-	-	Mittl. Industriefzg.	1	4/4 Tage		75.500¥
Mitsubishi FBP-22	1	-	E (200 EE)	1,5 km/EE	-	-	leichtes Industriefzg.	1	2/24 Stunden		18.200¥

Kleinwagen

	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
C-N Jackrabbit (Elektro)	3/8	60	4	3	0	5	1	-	0	1	50
C-N Jackrabbit (Methan)	3/8	90	6	3	0	4	1	-	0	1	100
EMC Intracity E (Brennstoffzelle)	2/6	85	5	3	0	5	1	-	0	2	60
EMC Intracity E (Benzin)	2/6	95	7	3	0	2	1	-	0	2	70
Leyland-Zil Tsarina (Elektro)	4/8	75	4	3	0	5	1	-	0	2	50
Leyland-Zil Tsarina (Methan)	4/8	100	6	3	0	4	1	-	0	3	100
Mitsubishi Runabout	4/8	75	5	3	0	5	1	-	0	1	50
VW Elektro	4/8	75	4	3	0	5	0	-	0	1	45
Volkswagen Impuls (Standard)	3/8	90	7	3	0	2	2	-	1	2	150
Volkswagen Impuls (Minikombi)	3/8	90	7	3	0	2	2	-	1	4	150
Volkswagen Impuls (GTI)	3/8	150	9	3	0	1	2	-	1	2	150
Volkswagen Impuls (GTI 4x4)	5/6	130	9	3	0	1	2	-	1	2	150
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf		Preis
C-N Jackrabbit (Elektro)	2+1sb	2t+1k	E (300 EE)	0,75 km/EE	-	-	Kleinwagen	1	2/24 Stunden		15.500¥
C-N Jackrabbit (Methan)	2+1sb	2t+1k	M (45 l)	12,5 km/l	-	-	Kleinwagen	1	2/24 Stunden		16.500¥
EMC Intracity E (Brennstoffzelle)	2	2t+1k	BZ (150 EE)	2 km/EE	-	-	Kleinwagen	1	2/24 Stunden		17.500¥
EMC Intracity E (Benzin)	2	2t+1k	B (40 l)	12 km/l	-	-	Kleinwagen	1	2/24 Stunden		17.000¥
Leyland-Zil Tsarina (Elektro)	2	2t	E (300 EE)	0,75 km/EE	-	-	Kleinwagen	1	2/24 Stunden		12.000¥
Leyland-Zil Tsarina (Methan)	2	2t	M (45 l)	12,5 km/l	-	-	Kleinwagen	1	2/24 Stunden		12.500¥
Mitsubishi Runabout	1	1kh	E (300 EE)	0,75 km/EE	-	-	Kleinwagen	1	2/24 Stunden		10.000¥
VW Elektro	1	1kh	E (325 EE)	0,75 km/EE	-	-	Kleinwagen	1	2/24 Stunden		8.000¥
Volkswagen Impuls (Standard)	2+1sb	2t+1k	B (50 l)	12 km/l	-	-	Kleinwagen	1	3/72 Stunden		35.300¥
Volkswagen Impuls (Minikombi)	2	2t+1k	B (50 l)	11,5 km/l	-	-	Kleinwagen	1	3/72 Stunden		36.300¥
Volkswagen Impuls (GTI)	2+1sb	2t+1k	B (50 l)	10 km/l	-	-	Kleinwagen	1	4/96 Stunden		42.800¥
Volkswagen Impuls (GTI 4x4)	2+1sb	2t+1k	B (50 l)	8,5 km/l	-	-	Kleinwagen	1	4/96 Stunden		43.300¥

Limousinen

	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Audi A6 (Standard)	2/8	150	10	3	0	2	1	-	0	8	161
Audi A6 (Turbo)	2/8	180	14	3	0	1	1	-	0	8	161
Audi A6 (Turbo-Diesel)	2/8	155	11	3	0	1	1	-	0	8	201
C-N Patrol-1	4/8	180	12	3	2	1	3	-	0	11	40
ECM Carrona (Brennstoffzelle)	3/8	90	9	3	0	5	2	-	0	12	120
ECM Carrona (Benzin)	3/8	110	11	3	0	2	2	-	0	12	145

Limousinen (Forts.)

	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Ford Americar	4/8	105	8	3	0	2	2	-	1	12	110
Ford Americar LS	4/8	105	8	3	3	2	2	-	1	10	65
General Products COP	4/8	90	6	3	1	4	1	-	0	18	185
Mercedes E160 (Standard)	4/8	115	8	3	3	3	1	-	0	5	105
Mercedes E160 (Sport-Coupé)	3/8	145	10	3	3	3	1	-	0	5	105
Mercedes E160 (Kombi)	4/8	115	8	3	3	3	1	-	0	10	155
Mercedes ER350	3/8	205	12	3	3	2	2	-	0	5	85
Nissan Starlight	3/8	120	12	3	0	2	0	-	0	15	150
Toyota Elite	4/8	120	12	3	0	2	4	-	1	11	100
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Audi A6 (Standard)	4	4t+1k	B (80 l)	11,2 km/l	-	-	Limousine	1	5/5 Tage	97.375¥	
Audi A6 (Turbo)	4	4t+1k	B (80 l)	10,4 km/l	-	-	Limousine	1	5/5 Tage	106.125¥	
Audi A6 (Turbo-Diesel)	4	4t+1k	D (60 l)	9,6 km/l	-	-	Limousine	1	5/5 Tage	106.575¥	
C-N Patrol-1	2+1sb	4t+1k	B (60 l)	7,2 km/l	-	-	Limousine	2	9/9 Tage	43.700¥	
ECM Carrona (Brennstoffzelle)	2+2sb	4t+1k	BZ (200 EE)	1,5 km/EE	-	-	Limousine	1	2/24 Stunden	24.500¥	
ECM Carrona (Benzin)	2+2sb	4t+1k	B (60 l)	12 km/l	-	-	Limousine	1	2/24 Stunden	32.500¥	
Ford Americar	2+1sb	2t+1k	B (60 l)	12,4 km/l	-	-	Limousine	1	2/24 Stunden	20.000¥	
Ford Americar LS	4	2t+1k	B (60 l)	12,4 km/l	-	-	Limousine	2	8/8 Tage	38.500¥	
General Products COP	2	1kh+1k	E (350 EE)	1 km/EE	-	-	Limousine	2	8/8 Tage	31.800¥	
Mercedes E160 (Standard)	4	4t+1k	B (60 l)	8 km/l	-	-	Limousine	1	3/72 Stunden	53.900¥	
Mercedes E160 (Sport-Coupé)	4	2t+1k	B (60 l)	8 km/l	-	-	Limousine	1	3/72 Stunden	48.800¥	
Mercedes E160 (Kombi)	4	4t+1k	B (60 l)	8 km/l	-	-	Limousine	1	3/72 Stunden	56.400¥	
Mercedes ER350	4	2t+1k	B (60 l)	9,3 km/l	-	-	Limousine	1	12/12 Tage	150.975¥	
Nissan Starlight	4	4t+1k	B (60 l)	8 km/l	-	-	Limousine	1	2/24 Stunden	33.150¥	
Toyota Elite	4	4t+1k	B (80 l)	12 km/l	-	-	Limousine	2	4/96 Stunden	66.400¥	

Luxuslimousinen

	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
L800 Präsident Pullmann	3/8	170	9	4	4	3	4	-	0	10	70
Mitsubishi Nightsky	4/8	120	8	4	2	2	4	-	1	10	60
Rolls-Royce Phaeton	4/4	140	8	4	4	2	4	-	1	6	30
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
L800 Präsident Pullmann	6	4t+2gs+1k	B (100 l)	7,6 km/l	-	-	Luxuslimousine	2	15/15 Tage	256.875¥	
Mitsubishi Nightsky	8	2t+2gs+2k	B (200 l)	8 km/l	-	-	Luxuslimousine	2	13/13 Tage	171.200¥	
Rolls-Royce Phaeton	8+1sb	4t+1dl+1gz	D (250 l)	6 km/l	-	-	Luxuslimousine	2	15/15 Tage	218.800¥	

Panzer

	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
RM KM A7-C Leopard III	4/4	90	8	12	40	4	2	-	8	29 (+4 im Turm)	2.095
RM KM Keiler A4	4/4	120	10	10	28	2	2	-	7	12	1.775
RM KM SPz Frettchen	4/4	85	6	10	22	11	2	-	10	10	1.445
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
RM KM A7-C Leopard III	3	2dl	D (1.200 l)	1,8 km/l	-	-	Schwerer Panzer	4	-	7.290.000¥	
RM KM Keiler A4	4	2dl	J (1.200 l)	0,6 km/l	-	-	Mittelschw. Panzer	4	-	4.600.000¥	
RM KM SPz Frettchen	4	2dl	BZ (600 EE)	1 km/EE	-	-	Mittelschw. Panzer	4	-	16.800.000¥	

Raupenfahrzeuge

	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
CAT 2-38	4/4	25	2	8	2	2	-	-	-	3	7.000
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
CAT 2-38	1	1t	D (600 l)	1 km/l	-	-	Mittl. Raupenfgz.	1	7/7 Tage	151.800¥	

Sport-Nutzfahrzeuge

	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Gaz-Willys Nomad	3/3	100	9	4	0	2	2	-	0	18	850
GMC MPUV	4/3	120	8	4	6	2	0	-	0	11	750
Land Rover 2046 (Van)	3/5	100	7	4	0	2	2	-	0	11	750
Land Rover 2046 (Pick-Up)	3/3	100	7	4	0	2	1	-	0	18	700
Mercedes PE Kommando (Sicherheit)	3/6	200	10	4	6	3	2	-	0	12	355
Mercedes PE Kommando (Unterst.)	3/6	200	10	4	9	3(4)	2	-	5	6	350
Nissan-Holden Brumby	4/3	100	7	4	0	2	2	-	0	12	850
Toyota Gopher	4/4	105	7	4	0	2	2	-	0	38	500
VW TT50 (Standard)	4/4	100	7	4	1	2	2	-	0	16	1.520
VW TT50 (Sicherheit)	4/4	145	8	4	6	4	2	-	0	5	520
VW TT50 (Zerberus)	4/4	145	8	4	9	5	4	-	4	5	280
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Gaz-Willys Nomad	2+1sb	2t	D (90 l)	7,8 km/l	-	-	Sport-Nutzfahrzeug	1	2/48 Stunden	34.500¥	
GMC MPUV	2+1sb	4t	D (100 l)	6 km/l	-	-	Sport-Nutzfahrzeug	1	13/13 Tage	70.000¥	
Land Rover 2046 (Van)	2+3sb	2t+1dl+1gh	D (120 l)	6 km/l	-	-	Sport-Nutzfahrzeug	1	2/48 Stunden	32.000¥	
Land Rover 2046 (Pick-Up)	2+2sb	2t+1dl+1gh	D (90 l)	6 km/l	-	-	Sport-Nutzfahrzeug	1	2/48 Stunden	29.000¥	
Mercedes PE Kommando (Sicherheit)	7	2t+2gs+1k	D (80 l)	7 km/l	-	-	Sport-Nutzfahrzeug	2	13/13 Tage	140.750¥	
Mercedes PE Kommando (Unterst.)	6	2t+2gs+1k	D (80 l)	7 km/l	-	-	Sport-Nutzfahrzeug	3	16/16 Tage	209.450¥	
Nissan-Holden Brumby	2+1sb	2t	D (80 l)	6 km/l	-	-	Sport-Nutzfahrzeug	1	2/48 Stunden	19.000¥	
Toyota Gopher	2	2t	B (80 l)	6 km/l	-	-	Sport-Nutzfahrzeug	1	2/48 Stunden	29.500¥	
VW TT50 (Standard)	6	4t+1k	D (95 l)	5,1 km/l	-	-	Sport-Nutzfahrzeug	1	3/3 Tage	55.500¥	
VW TT50 (Sicherheit)	6	4t+1k	D (95 l)	5,1 km/l	-	-	Sport-Nutzfahrzeug	2	12/12 Tage	126.900¥	
VW TT50 (Zerberus)	6	4t+1k	D (95 l)	5 km/l	-	-	Sport-Nutzfahrzeug	3	27/27 Tage	420.900¥	



Sportwagen

	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
BMW i985/24 (Standard)	4/8	220	14	3	0	2	1	-	0	4	190
BMW i985/24 („Express“)	3/8	240	15	3	3	3	3	-	0	3	55
Eurocar Westwind 2000 (Standard)	3/8	210	10	3	0	2	3	-	1	5	45
Eurocar Westwind 2000 (Turbo)	3/8	240	14	3	0	1	3	-	1	5	45
Ferrari Open-Wheel Racer	2/8	311	21	3	0	2	0	-	2	7	115
Ford Probe III	3/8	200	14	3	0	3	0	-	0	3,8	80
Honda 3220 (Standard)	4/8	160	10	3	0	2	1	-	0	3	40
Honda 3220 (Turbo)	4/8	190	14	3	0	1	2	-	0	3	40
Honda 3220 Turbo LS	4/8	190	14	3	1	1	2	-	0	3	15
Porsche 996/37	4/8	260	16	3	0	1	1	-	0	5	50
Saab Dynamit 778 TI	4/8	250	15	3	0	1	3	-	1	3	45
Toyota Pasarena	3/8	160	11	3	0	2	0	-	0	10	100
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
BMW i985/24 (Standard)	2	2t+1k	B (60 l)	10 km/l	-	-	Sportwagen	1	5/5 Tage	95.000Y	
BMW i985/24 („Express“)	2	2t+1k	B (60 l)	8 km/l	-	-	Sportwagen	2	6/6 Tage	124.100Y	
Eurocar Westwind 2000 (Standard)	2+1sb	2t+1k	B (80 l)	6 km/l	-	-	Sportwagen	2	3/72 Stunden	59.000Y	
Eurocar Westwind 2000 (Turbo)	2+1sb	2t+1k	B (80 l)	5,4 km/l	-	-	Sportwagen	2	4/96 Stunden	77.000Y	
Ferrari Open-Wheel Racer	1	-	B (60 l)	6 km/l	-	-	Sportwagen	3	11/11 Tage	210.000Y	
Ford Probe III	2	2t+1k	B (70 l)	8,1 km/l	-	-	Sportwagen	1	6/6 Tage	103.025Y	
Honda 3220 (Standard)	4	2t+1k	B (60 l)	6 km/l	-	-	Sportwagen	1	2/48 Stunden	28.000Y	
Honda 3220 (Turbo)	4	2t+1k	B (60 l)	5,4 km/l	-	-	Sportwagen	1	3/72 Stunden	44.000Y	
Honda 3220 Turbo LS	4	2t+1k	B (60 l)	5,4 km/l	-	-	Sportwagen	2	9/9 Tage	49.000Y	
Porsche 996/37	2	2t+1k	B (60 l)	7,5 km/l	-	-	Sportwagen	1	4/4 Tage	122.100Y	
Saab Dynamit 778 TI	2+1sb	2t+1k	B (150 l)	5,4 km/l	-	-	Sportwagen	2	5/5 Tage	92.000Y	
Toyota Pasarena	4	2t+1k	B (60 l)	9,9 km/l	-	-	Sportwagen	1	2/24 Stunden	89.225Y	

Transporter, mittelschwer

	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Ares Citymaster	5/11	120	3	5	10	1	3	-	0	41	530
Ares Mobmaster	6/12	120	3	5	14	1	4	-	0	40	575
Ares Roadmaster	4/10	90	3	5	0	2	2	-	0	80	2.000
DW Citymaster-Variante	5/11	120	3	5	10	1	3	-	0	325	780
DocWagon CRT	4/10	75	6	5	0	2	2	-	0	340	1.450
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Ares Citymaster	2+5sb	2t+1gh	D (250 l)	5,2 km/l	-	-	Mittlerer Transporter	2	13/13 Tage	136.300Y	
Ares Mobmaster	2+5sb	2t+1gh	D (250 l)	5,2 km/l	-	-	Mittlerer Transporter	3	15/15 Tage	173.000Y	
Ares Roadmaster	2+1sb	2t+1gh	D (250 l)	5,2 km/l	-	-	Mittlerer Transporter	1	3/3 Tage	45.000Y	
DW Citymaster-Variante	2+1sb	2t+1gh	D (250 l)	5,2 km/l	-	-	Mittlerer Transporter	2,5	23/23 Tage	455.000Y	
DocWagon CRT	2	2t+1gh	D (250 l)	4 km/l	-	-	Mittlerer Transporter	1,5	18/18 Tage	361.000Y	

Transporter, Schwer

	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
GMC 4201	3/7	85	3	6	0	2	2	-	0	130	6.500
MAN Memphis	5/12	80	3	6	0	2	3	-	1	70	1.800
MAN Thieben	5/12	80	3	6	2	2	3	-	1	160	3.200
MAN Luxor	5/12	80	3	6	3	2	3	-	1	200	2.900
Scania SC500 Magni	5/12	120	5	6	0	2	2	-	1	180	8.002
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
GMC 4201	2+1sb	2t+1gh	D (500 l)	3 km/l	-	-	Schwerer Transporter	1	4/4 Tage	80.000Y	
MAN Memphis	2+40	2+6 Ladeklappen	D (500 l)	4,5 km/l	-	-	Schwerer Transporter	1	11/11 Tage	212.000Y	
MAN Thieben	2+12	2+2 Ladeklappen	D (500 l)	4,5 km/l	-	-	Schwerer Transporter	1	13/13 Tage	252.000Y	
MAN Luxor	2+6	2+2 Ladeklappen	D (500 l)	4,5 km/l	-	-	Schwerer Transporter	1	42/42 Tage	762.000Y	
Scania SC500 Magni	2+2	2t+1gh	D (1.000 l)	5,5 km/l	-	-	Schwerer Transporter	1	15/15 Tage	292.900Y	

Vans

	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
DocWagon SRT	4/10	80	8	4	0	2	1	-	0	162	350
EMC Blitz II (Standard)	4/10	100	4	4	0	3	0	-	0	[162 PR]	[350 PR]
EMC Blitz II (4x4)	6/8	100	4	4	0	3	0	-	0	75	2.000
EMC Blitz II (Kurier)	3/9	135	6	4	3	3	3	-	0	66	1.255
EMC Blitz II (Polizei)	3/9	135	6	4	5	3	3	-	3	1	195
GMC Bulldog Step-Van (Standard)	4/8	85	4	4	2	2	2	-	0	50	1.200
GMC Bulldog Step-Van (Sicherheit)	4/6	85	4	4	5	2	2	-	0	50	960
Leyland-Rover Transport (E, Überbau)	4/8	75	4	4	0	5	2	-	0	70	234
Leyland-Rover Transport (E, Minibus)	4/8	75	4	4	0	5	2	-	0	70	84
Leyland-Rover Transport (E, Pick-Up)	4/8	75	4	4	0	5	2	-	0	70	234
Leyland-Rover Transport (B, Überbau)	4/8	105	8	4	0	2	2	-	0	44	1.200
Leyland-Rover Transport (B, Minibus)	4/8	105	8	4	0	2	2	-	0	34	800
Leyland-Rover Transport (B, Pick-Up)	4/8	105	8	4	0	2	2	-	0	50 [46 PR]	1.350
Lone Star Black Mariah	4/6	105	4	4	9	2	2	-	0	50	1.255
Renault-Fiat Eurovan (Camping)	4/10	105	6	4	0	2	2	-	0	90	550
Renault-Fiat Eurovan (Überbau)	4/10	105	6	4	0	2	2	-	0	60	1.500
Renault-Fiat Eurovan (Pick-Up)	4/10	105	6	4	0	2	2	-	0	64	1.500
VW Superkombi III (Standard)	4/8	105	7	4	1	2	3	-	0	10	150
VW Superkombi III (Überbau)	4/8	105	7	4	1	2	3	-	0	48	540
VW Superkombi III (Flachbett)	4/8	105	7	4	1	2	3	-	0	48 [44 PR]	540
VW Superkombi III (Pick-Up)	4/8	105	7	4	1	2	3	-	0	36 [32 PR]	340
VW Superkombi III (Freizeit)	4/8	105	7	4	1	2	3	-	0	24 [20 PR]	800 [600 PR]

Vans (Forts.)

	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis
DocWagon SRT	2	2t+1gh	B (95 l)	5 km/l	-	-	Van	1,5	14/14 Tage	270.000¥
EMC Blitz II (Standard)	2	2t+1gs+1gz	D (95 l)	4 km/l	-	-	Van	1	3/72 Stunden	42.500¥
EMC Blitz II (4x4)	2	2t+1gs+1gz	D (95 l)	3,4 km/l	-	-	Van	1	5/5 Tage	86.000¥
EMC Blitz II (Kurier)	2	2t+1gs+1gz	D (95 l)	3,8 km/l	-	-	Van	2	7/7 Tage	136.425¥
EMC Blitz II (Polizei)	2+9sb	2t+1gs+1gz	D (95 l)	3,8 km/l	-	-	Van	2	18/18 Tage	246.425¥
GMC Bulldog Step-Van (Standard)	1+1sb	2t+1gh	D (100 l)	4 km/l	-	-	Van	1	2/48 Stunden	32.600¥
GMC Bulldog Step-Van (Sicherheit)	1+1sb	2t+1gh	D (100 l)	4 km/l	-	-	Van	1	3/72 Stunden	52.600¥
Leyland-Rover Transport (E, Überbau)	2+1sb	2t+1gs+1gh	E (600 EE)	0,5 km/EE	-	-	Van	1	3/72 Stunden	48.000¥
Leyland-Rover Transport (E, Minibus)	2+2sb	2t+1gs+1gh	E (600 EE)	0,5 km/EE	-	-	Van	1	3/72 Stunden	48.000¥
Leyland-Rover Transport (E, Pick-Up)	2+1sb	2t	E (600 EE)	0,5 km/EE	-	-	Van	1	3/72 Stunden	48.000¥
Leyland-Rover Transport (B, Überbau)	2+2sb	2t+1gs+1gh	B (120 l)	6 km/l	-	-	Van	1	2/48 Stunden	51.000¥
Leyland-Rover Transport (B, Minibus)	2+4sb	2t+1gs+1gh	B (120 l)	6 km/l	-	-	Van	1	3/72 Stunden	51.000¥
Leyland-Rover Transport (B, Pick-Up)	2+1sb	2t	B (120 l)	6 km/l	-	-	Van	1	3/72 Stunden	51.000¥
Lone Star Black Mariah	2+1sb	2t+1gh	D (95 l)	4 km/l	-	-	Van	2	12/12 Tage	115.000¥
Renault-Fiat Eurovan (Camping)	2+3sb	2t+1gh	D (95 l)	5 km/l	-	-	Van	1	3/72 Stunden	53.000¥
Renault-Fiat Eurovan (Überbau)	2	2t+1gh	D (95 l)	5 km/l	-	-	Van	1	2/48 Stunden	34.000¥
Renault-Fiat Eurovan (Pick-Up)	2	2t	B (95 l)	5 km/l	-	-	Van	1	2/48 Stunden	38.000¥
VW Superkombi III (Standard)	2+5sb	2t+1gs+1gh	B (120 l)	5 km/l	-	-	Van	1	3/72 Stunden	46.300¥
VW Superkombi III (Überbau)	1+2sb	2t+1gs+1gh	B (120 l)	5 km/l	-	-	Van	1	3/72 Stunden	47.700¥
VW Superkombi III (Flachbett)	2	2t	B (120 l)	5 km/l	-	-	Van	1	3/72 Stunden	42.700¥
VW Superkombi III (Pick-Up)	2+1sb	2t	B (120 l)	5 km/l	-	-	Van	1	3/72 Stunden	42.200¥
VW Superkombi III (Freizeit)	4+2sb	2t+1gh	B (120 l)	5 km/l	-	-	Van	1	3/72 Stunden	50.300¥

Zugmaschinen

	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Conestoga Trailblazer	4/8	90	3	5	0	2	2	-	0	6	18.000¥
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Conestoga Trailblazer	2+1sb	2t	D (750 l)	3 km/l	-	-	Zugmaschine	1	8/8 Tage	152.000¥	

BOOTE

Rennboote

	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Colorado Craft Cigarette	4(5)	75 (105)	10 (15)	3	0	3(1)	2	-	0	8	240
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Colorado Craft Cigarette	2	-	B (100 l)	3 km/l	-	-	Rennboot	1	6/6 Tage	35.000¥	

Skiffs

	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Aztechnology Nightrunner (Methan)	3	75	8	3	0	4/4	3	-	0/0	14	250
Aztechnology Nightrunner (Elektro)	3	45	5	3	0	5/5	3	-	0/0	14	250
Dornier-Zeppelin Hecht (Elektro)	3	40	5	3	0	5	1	-	1	6	62
Dornier-Zeppelin Hecht (Methan)	3	65	6	3	0	4	1	-	1	6	188
Sendako Marlin	3	30	3	3	0	6/6	0	-	0/0	12	150
Surfstar Marine Seacop	3	90	7	3	1	3/3	2	-	0/0	10	45
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Aztechnology Nightrunner (Methan)	2	-	M (25 l)	10 km/l	-	-	Skiff	1	2/48 Stunden	30.000¥	
Aztechnology Nightrunner (Elektro)	2	-	E (400 EE)	0,6 km/EE	-	-	Skiff	1	2/48 Stunden	38.750¥	
Dornier-Zeppelin Hecht (Elektro)	2	1	BZ (75 EE)	1 km/EE	-	-	Skiff	1	2/24 Stunden	18.750¥	
Dornier-Zeppelin Hecht (Methan)	2	1	M (25 l)	10 km/l	-	-	Skiff	1	2/24 Stunden	16.250¥	
Sendako Marlin	2+1sb	-	Segel	-	-	-	Skiff	1	2/24 Stunden	18.750¥	
Surfstar Marine Seacop	1+2sb	-	B (100 l)	7 km/l	-	-	Skiff	1	15/15 Tage	170.000¥	

Sportboote

	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Aztechnology Tiburón (Standard)	3	90	5	5	4	3/3	3	-	7/0	20	505
Aztechnology Tiburón (Kampf)	3	90	5	5	4	3/3	3	-	7/0	18	475
B & V Gondola III (Personen-Fähre)	4	50	4	5	0	3	2	-	1	10	400
B & V Gondola III (Transport-Fähre)	4	50	4	5	0	3	3	-	1	52	1.800
B & V Gondola III (Sicherheit)	4	50	4	5	3	4	3	-	4	27	1.180
B & V River Commander	4	75	4	5	9	1/1	3	-	1/0	55	800
GMC Riverine (Standard)	3	90	5	5	6	2/2	2	-	1/0	16	175
GMC Riverine (Sicherheit)	3	90	5	5	6	1/1	2	-	1/0	51	1.355
GMC Riverine (Polizei)	3	90	5	5	6	2/2	2	-	1/0	55	1.345
Samuvani-Criscraft Otter	4	45	6	5	0	3/3	2	-	1/0	48	650
Z-P Swordsman (Standard)	4	75	5	5	0	3/3	2	-	1/0	30	300
Z-P Swordsman (Elektro)	4	30	3	5	0	4/4	2	-	1/0	30	300
Z-P Swordsman („Poseidon“)	4	90	6	5	0	3/3	2	-	1/0	30	300
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Aztechnology Tiburón (Standard)	2+1sb	-	D (500 l)	2 km/l	-	-	Sportboot	1	32/1 Monat	650.000¥	
Aztechnology Tiburón (Kampf)	2+1sb	-	D (500 l)	2 km/l	-	-	Sportboot	3	-	2.670.000¥	
B & V Gondola III (Personen-Fähre)	2+14	2t	D (200 l)	2 km/l	-	-	Sportboot	1	3/72 Stunden	66.500¥	
B & V Gondola III (Transport-Fähre)	2	2t	D (200 l)	2 km/l	-	-	Sportboot	1	3/72 Stunden	71.500¥	
B & V Gondola III (Sicherheit)	2+4	2t	D (200 l)	2 km/l	-	-	Sportboot	2	9/9 Tage	312.500¥	
B & V River Commander	2+1sb	-	D (500 l)	2 km/l	-	-	Sportboot	2	19/19 Tage	260.000¥	
GMC Riverine (Standard)	2+5sb	2t	D (200 l)	2 km/l	-	-	Sportboot	2	5/5 Tage	100.000¥	
GMC Riverine (Sicherheit)	2+2sb	2t	D (200 l)	2 km/l	-	-	Sportboot	3	14/14 Tage	150.000¥	
GMC Riverine (Polizei)	2+2sb	2t	D (200 l)	2 km/l	-	-	Sportboot	2	13/13 Tage	125.000¥	
Samuvani-Criscraft Otter	2	-	B (200 l)	7 km/l	-	-	Sportboot	1	2/48 Stunden	32.500¥	
Z-P Swordsman (Standard)	2+3sb	-	B (200 l)	4 km/l	-	-	Sportboot	1	2/48 Stunden	29.000¥	
Z-P Swordsman (Elektro)	2+3sb	-	E (800 EE)	0,5 km/EE	-	-	Sportboot	1	2/48 Stunden	27.000¥	
Z-P Swordsman („Poseidon“)	2+3sb	-	B (200 l)	4 km/l	-	-	Sportboot	1	2/48 Stunden	37.000¥	

Wasserschlitten

	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor/Sonar	Fracht	Last
Aquasport Wavemaster	3	40	6	2	3	4/4	-	-	-	1	36
Suzuki Watersport (Benzin)	2	45	7	2	0	3/3	0	-	1	1	38
Suzuki Watersport (Elektro)	2	30	4	2	0	5/5	0	-	1	4	53
	Size	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Aquasport Wavemaster	2m	-	BZ (70 EE)	2 km/EE	-	-	Wasserschlitten	1	-	15.400€	
Suzuki Watersport (Benzin)	1	-	B (20 l)	7 km/l	-	-	Wasserschlitten	1	2/24 Stunden	10.000€	
Suzuki Watersport (Elektro)	1	-	E (180 EE)	0,5 km/EE	-	-	Wasserschlitten	1	2/24 Stunden	10.000€	

Yachten

	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Harland & Wolff Classique	5	45	4	8	0	2/2	2	-	1/0	120 [210 PR]	2.500
M.T. Dolphin II	3	45	4	8	0	2/2	4	-	1/0	9 [210 PR]	1.200
	Size	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Harland & Wolff Classique	2	2	D (500 l)	2 km/l	-	-	Yacht	2	15/15 Tage	207.500€	
M.T. Dolphin II	1	2	D (200 l)	3 km/l	-	-	Yacht	2	11/11 Tage	125.000€	

DROHNEN

Anhänger

	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Ares Arms Sentry II	-	-	-	2	0	7	0	4	4	1	145
	Size	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Ares Arms Sentry II	-	-	-	-	2 min.	-	Leichter Anhänger	2	9/9 Tage	43.500€	

CRAWLER

	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Ares Sentinel „P“-Series	4	25	2	1	12	7	0	3	4	1	25
Aztech GCR-32C Crawler	4/4	15	3	1	0	8	0	1	1	1	15
Aztech Hedgehog	4/4	15	3	1	0	8	0	5	4	1	16
Citroën Brouillard	4/4	50	5	2	0	4	0	1	1	0	250
Ferret RPD-VI	3/4	30	2	1	0	8	0	3	4	4	50
FMC-Stonebrooke TADS	4/6	60	6	2	0	4	0	2	3	4	125
Gaz-Niki GRND-71 Snooper	4/3	75	3	1	0	8	0	1	1	2	30
GM-Nissan Doberman	3/5	70	8	2	6	2	0	2	1	2,5	50
IFMU Mr. Dusty 3000 / Mr. Green 3000	4/4	10	2	1	0	8	0	1	1	0	1
IFMU Mr. Fireman 3000	4/4	10	2	1	2/4*	8	0	1	1	0	1
IFMU Mr. Sweep 2500	4/8	20	2	2	0	6	-	2	2	0	5
IWS DLK MK-6 (Standard)	4/4	35	3	2	0	6	0	2	3	1	350
IWS DLK MK-6 (bewaffnet)	4/4	35	3	2	4	6	0	2	3	1,5	280
MCT Hachiman	3/4	10	2	2	5(7)	7	0	3	5	4	125
Saab-Thyssen Bloodhound	3/3	90	6	2	0	4	0	2	4	2	10
Steel Lynx GCD	4/6	80	6	2	9	6	0	2	1	3	225
	Size	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Ares Sentinel „P“-Series	-	-	E (45 EE)	0,75 km/EE	-	-	Kleiner Crawler (Kette)	2	8/8 Tage	32.000€	
Aztech GCR-32C Crawler	-	-	E (180 EE)	0,75 km/EE	-	-	Kleiner Crawler (Kette)	1	2/24 Stunden	3.750€	
Aztech Hedgehog	-	-	E (180 EE)	0,75 km/EE	-	-	Kleiner Crawler (Kette)	2	10/10 Tage	212.500€	
Citroën Brouillard	-	-	B (100 l)	10 km/l	-	-	Mittlerer Crawler (Kette)	1	2/24 Stunden	13.000€	
Ferret RPD-VI	-	-	E (40 EE)	2,25 km/EE	3 min.	-	Kleiner Crawler (Rad)	1	8/8 Tage	18.500€	
FMC-Stonebrooke TADS	-	-	B (60 l)	15 km/l	-	-	Mittlerer Crawler (Rad)	2	8/8 Tage	24.500€	
Gaz-Niki GRND-71 Snooper	-	-	E (165 EE)	1,05 km/EE	-	-	Kleiner Crawler (Rad)	1	8/8 Tage	8.500€	
GM-Nissan Doberman	-	-	B (25 l)	10 km/l	-	-	Mittlerer Crawler (Rad)	2	8/8 Tage	25.000€	
IFMU Mr. Dusty 3000 / Mr. Green 3000	-	-	E (40 EE)	0,75 km/EE	-	-	Kleiner Crawler (Rad)	1	2/24 Stunden	6.300€	
IFMU Mr. Fireman 3000	-	-	E (40 EE)	0,75 km/EE	-	-	Kleiner Crawler (Rad)	1	2/24 Stunden	13.500€	
IFMU Mr. Sweep 2500	-	-	E (75 EE)	0,75 km/EE	-	-	Mittlerer Crawler (Rad)	1	2/24 Stunden	7.450€	
IWS DLK MK-6 (Standard)	-	-	E (100 EE)	0,75 km/EE	-	-	Mittlerer Crawler (Kette)	1	2/48 Stunden	21.000€	
IWS DLK MK-6 (bewaffnet)	-	-	E (100 EE)	0,75 km/EE	-	-	Mittlerer Crawler (Kette)	2	8/8 Tage	22.000€	
MCT Hachiman	-	-	E (75 EE)	0,75 km/EE	-	-	Mittlerer Crawler (Kette)	2	-	70.000€	
Saab-Thyssen Bloodhound	-	-	B (40 l)	10 km/l	-	-	Mittlerer Crawler (Rad)	2	2/48 Stunden	23.500€	
Steel Lynx GCD	-	-	E (75 EE)	2,25 km/EE	5 min.	-	Mittlerer Crawler (Rad)	2	12/12 Tage	34.500€	

Kleinluftschiffe

	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
A-D-S Condor LDSD-23	4	60	3	2	0	10	0	1	1	1	50
A-D-S Condor LDSD-41	4	75	5	2	3	10	0	3	1	4	28
	Size	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
A-D-S Condor LDSD-23	-	-	E (25 EE)	5 km/EE	4 min.	VTOL	Kleinluftschiff	1	2/24 Stunden	9.000€	
A-D-S Condor LDSD-41	-	-	E (35 EE)	5 km/EE	5 min.	VTOL	Kleinluftschiff	1	2/48 Stunden	33.650€	

Läufer

	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
IFMU Mr. Bright 2500	4/4	2	-	1	0	8	-	2	1	0	1
IFMU Kitty 4000	3/3	15	-	1	0	8	-	1	1	0	5
Renraku Arachnoid	3/3	2	-	-	0	12	0	1	1	0	0
Shiawase Kanmushi	3/3	2	-	-	0	12	0	1	1	0	0
Toyota MK-Guyver	4	10	-	2	3	5	0	3	1	5	1.025
Wuxing SeaTech DL	4/4	10	-	2	-	7	-	2	2	4	45

Läufer (Forts.)

	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis
IFMU Mr. Bright 2500	–	–	E (80 EE)	0,5 km/EE	–	–	Kleiner Läufer	1	2/24 Stunden	8.700¥
IFMU Kitty 4000	–	–	E (100 EE)	0,75 km/EE	–	–	Kleiner Läufer	1	2/24 Stunden	14.480¥
Renraku Arachnoid	–	–	E (10 EE)	0,5 km/EE	–	–	Läufer (Mikro)	1	2/24 Stunden	12.375¥
Shiawase Kanmushi	–	–	E (4 EE)	0,5 km/EE	–	–	Läufer (Mikro)	1	2/24 Stunden	9.350¥
Toyota MK-Guyver	–	–	D (20 I)	4 km/I	–	–	Läufer (Mittel)	2	5/5 Tage	102.475¥
Wuxing SeaTech DL	–	–	E (50 EE)	0,5 km/EE	–	–	Mittlerer Läufer	1	4/96 Stunden	45.900¥

Skimmer

	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Sikorsky-Bell Microskimmer I	3	90	6	1	0	7	0	1	1	1	5
Sikorsky-Bell Microskimmer II	3	90/45	5/3	1	0	7/7	0	1	1	1	5

	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis
Sikorsky-Bell Microskimmer I	–	–	E (120 EE)	0,4 km/EE	–	–	Kleiner Skimmer	0,5	2/24 Stunden	7.500¥
Sikorsky-Bell Microskimmer II	–	–	M (5 I)	50 km/I	–	–	Kleiner Skimmer	0,5	2/24 Stunden	18.300¥
	–	–	E (120 EE)	0,4 km/EE	–	–				

Unbemannte Luftfahrzeuge – Rotordrohnen

	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Éireann-Tir Prospero	3	70	9	1	0	5	0	2	1	0	10
LoneStar Strato-9	3	100	9	2	0	4	0	2	5	1	20
MCT-Nissan Rotodrone	4	70	6	2	0	5	0	1	1	4	150

	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis
Éireann-Tir Prospero	–	–	J (180 I)	0,4 km/I	3 min.	VTOL	Kleines ULF (Rotor)	1	2/24 Stunden	9.825¥
LoneStar Strato-9	–	–	J (220 I)	0,4 km/I	3 min.	VTOL	Mittleres ULF (Rotor)	2	8/8 Tage	32.500¥
MCT-Nissan Rotodrone	–	–	J (280 I)	0,35 km/I	8 min.	VTOL	Mittleres ULF (Rotor)	1	2/24 Stunden	10.375¥

Unbemannte Luftfahrzeuge – Starrflügel

	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Aztechnology Liebre	3	60/1.620	75	3	4	5	0	4	4	5	25
CAS Wandjina	5	60/500	40	3	6	5	0	4	3	1	325
FMC-Stonebrooke Firebird	4	40/105	30	2	0	6	0	2	3	0	10
GM-Nissan Spotter	3	40/200	30	1	0	6	0	2	1	0	10
GTE-Ford Relaiseinheit	4	40/105	30	2	0	6	0	2	1	4	115
Prout&Whitney Sundowner	4	40/105	30	2	0	6	0	2	1	0	120

	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis
Aztechnology Liebre	–	–	J (200 I)	0,75 km/I	10 min.	STOL	Großes ULF	2	16/16 Tage	197.750¥
CAS Wandjina	–	–	J (350 I)	0,75 km/I	8 min.	STOL	Großes ULF	2	16/16 Tage	119.000¥
FMC-Stonebrooke Firebird	–	–	J (230 I)	1 km/I	5 min.	STOL	Mittleres ULF	1	9/9 Tage	52.000¥
GM-Nissan Spotter	–	–	J (140 I)	0,9 km/I	3 min.	VSTOL	Kleines ULF	1	2/48 Stunden	37.500¥
GTE-Ford Relaiseinheit	–	–	J (120 I)	1 km/I	5 min.	Normal	Mittleres ULF	1	2/48 Stunden	40.300¥
Prout&Whitney Sundowner	–	–	J (120 I)	1 km/I	5 min.	Normal	Mittleres ULF	1	2/48 Stunden	34.250¥

Unbemannte Luftfahrzeuge – Vektorschubdrohnen

	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Aeroquip „Redball Express“	4	300	35	3	0	5	0	2	3	16	155
Ares Guardian	4	60	6	2	12	7	0	3	4	1	25
C. D. Dalmatian	3	105	8	2	0	6	0	2	1	3	80
C.D. Wolphound	3	210	12	2	0	6	0	2	1	3	80

	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis
Aeroquip „Redball Express“	–	–	J (500 I)	0,5 km/I	–	VTOL	Großes ULF (VS)	1	4/4 Tage	83.500¥
Ares Guardian	–	–	BZ (150 EE)	1 km/EE	–	VTOL	Mittleres ULF (VS)	2	15/15 Tage	99.000¥
C. D. Dalmatian	–	–	J (300 I)	0,75 km/I	–	VTOL	Mittleres ULF (VS)	1	2/24 Stunden	16.000¥
C.D. Wolphound	–	–	J (300 I)	0,75 km/I	–	VTOL	Mittleres ULF (VS)	1	11/11 Tage	60.000¥

Unterwasserschlitten

	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor/Sonar	Fracht	Last
Subtech Explorer	2	30	3	3	3	8/8	–	3	32	0	15
Vulkan D06 Kalmar	3	65	5	2	3	9/9	–	3	1/2	0	20

	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis
Subtech Explorer	–	–	E (150 EE)	1 km/EE	–	–	Gr. Unterwasserschl.	1	–	210.100¥
Vulkan D06 Kalmar	–	–	E (100 EE)	1,2 km/EE	–	–	Mittl. Unterwasserschl.	–	9/9 Tage	50.250¥

FLUGZEUGE

Einmotorige Flugzeuge

	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Fiat-Fokker Cloud Nine	4	60/200	21	4	0	4	2	–	1	9	325

	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis
Fiat-Fokker Cloud Nine	2+2sb	4t	J (250 I)	2,2 km/I	–	VSTOL	Einmot. Flugzeug	1	16/16 Tage	315.000¥

HSCT (High Speed Commercial Transports)

Airbus A1570 HSCT

	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Airbus A1570 HSCT	6	125/3.000	80	10	0	2	4	–	4	360	10.000
Lockheed "Arrow" HSCT	6	125/2.500	60	10	0	2	4	–	3	250	15.000

	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis
Airbus A1570 HSCT	124	4t+1gs	J (120.000 I)	0,05 km/I	–	Normal	HSCT	1	–	8.040.000¥
Lockheed "Arrow" HSCT	204	6t+1gs	J (170.000 I)	0,04 km/I	–	Normal	HSCT	1	–	9.125.000¥

Kampffjets

	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Aztechnology Halcón	5	150/1.800	80	7	12	6	4	-	9	3	2.600
B-D-M-EFA-Variante	4	150/2.000	150	7	6	5	3	-	7	2	2.325
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Aztechnology Halcón	1s	1kh	J (2.500 l)	0,2 km/l	-	Normal	Kampffjet	3	-	4.525.000¥	
B-D-M-EFA-Variante	1s	1kh	J (2.500 l)	0,2 km/l	-	STOL	Kampffjet	3	-	2.125.000¥	

Ultraleichte Luftfahrzeuge

	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Artemis Industries Nightglider	3	10/60	4	2	0	9	1	-	0	4	190
Dornier K-Serie	4	40/220	18	2	0	6	1	-	0	4	95
Moonlight Aerospace Avenger	4	40/200	21	2	4	6	2	-	1	0	58
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Artemis Industries Nightglider	1	-	BZ (100 E)	0,75 km/l	5 min.	STOL	Ultraleicht	1	2/48 Stunden	46.500¥	
Dornier K-Serie	1	1t	J (60 l)	1 km/l	-	STOL	Ultraleicht	1	3/72 Stunden	33.480¥	
Moonlight Aerospace Avenger	1	-	J (120 l)	1 km/l	-	STOL	Ultraleicht	2	9/9 Tage	50.000¥	

Verkehrsmaschinen

	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Airbus A640	6	150/800	40	9	0	2	3	2	2	800	10.000
Dornier Wal II (Passagier)	5	135/250	22	9	-	3	3	-	1	20	500
Dornier Wal II (Fracht)	5	135/250	22	9	-	3	3	-	1	602	10.000
Hawler-Ridley Skytruck	5	135/320	22	9	0	3	3	-	1	260	1.500
Lockheed C-260	6	150/600	35	9	12	2	3	-	1	3.000	55.000
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Airbus A640	3+601	6t	J (16.000 l)	0,4 km/l	-	Standard	Verkehrsflugzeug	1	-	7.680.000¥	
Dornier Wal II (Passagier)	2+960	5t	J (5.000 l)	0,8 km/l	-	STOL/Std.	Verkehrsflugzeug	1	50/50 Tage	1.087.500¥	
Dornier Wal II (Fracht)	3	2d+2s+1r	J (5.000 l)	0,8 km/l	-	STOL/Std.	Verkehrsflugzeug	1	48/48 Tage	962.500¥	
Hawler-Ridley Skytruck	2+40sb	2t+1gs	J (10.000 l)	0,75 km/l	-	Normal	Verkehrsflugzeug	1	35/1 Monat	944.000¥	
Lockheed C-260	5	1t+1hr	J (16.000 l)	0,6 km/l	-	Normal	Verkehrsflugzeug	1	-	5.875.000¥	

Zweimotorige Flugzeuge

	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Airbus A110 (Commuter)	4	135/500	26	6	0	4	3	-	1	40	400
Airbus A110 (VIP-Commuter)	4	135/500	28	6	6	4	3	-	1	58	320
Airbus A110 (Transport)	4	135/500	26	6	0	4	3	-	1	100	2.400
CASA J-239 Raven	3	135/400	30	6	0	3	1	-	4	44	450
Cessna C750 (Transport)	5	135/340	22	6	0	4	2	-	1	48	1.100
Cessna C750 (Passagier)	5	135/340	22	6	0	4	2	-	1	36	500
Dornier EC3000 Kranich	5	400	22	6	0	4	2	-	1	50	500
Embraer-Dassault Mistral	4	135/300	21	6	0	4	2	-	1	12	600
Lear-Cessna Platinum I	4	135/330	24	6	0	4	3	-	2	29	400
Lear-Cessna Platinum II	4	135/800	40	6	0	3	4	-	2	35	1.000
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Airbus A110 (Commuter)	2+20	2t	J (2.500 l)	1 km/l	-	STOL	Zweimot. Flugzeug	1	20/20 Tage	473.500¥	
Airbus A110 (VIP-Commuter)	2+10	2t	J (2.500 l)	1 km/l	-	STOL	Zweimot. Flugzeug	2	29/29 Tage	561.000¥	
Airbus A110 (Transport)	2	2t	J (2.500 l)	1 km/l	-	STOL	Zweimot. Flugzeug	1	20/20 Tage	473.500¥	
CASA J-239 Raven	2	1t	J (500 l)	1 km/l	-	STOL	Zweimot. Flugzeug	2	17/17 Tage	331.000¥	
Cessna C750 (Transport)	2	1t+1h	J (500 l)	1 km/l	-	STOL	Zweimot. Flugzeug	1	9/9 Tage	177.000¥	
Cessna C750 (Passagier)	4	1t+1h	J (500 l)	1 km/l	-	STOL	Zweimot. Flugzeug	1	9/9 Tage	167.000¥	
Dornier EC3000 Kranich	2+20	2t	J (6.800 l)	2,5 km/l	-	Standard	Zweimot. Flugzeug	1	15/15 Tage	302.500¥	
Embraer-Dassault Mistral	17	1t+1h	J (2.000 l)	1 km/l	-	VSTOL	Zweimot. Flugzeug	1	18/18 Tage	362.000¥	
Lear-Cessna Platinum I	2+3sb	2t+1h	J (500 l)	1 km/l	-	STOL	Zweimot. Flugzeug	2	15/15 Tage	213.000¥	
Lear-Cessna Platinum II	2+2sb	2t+1h	J (1.500 l)	0,5 km/l	-	STOL	Zweimot. Flugzeug	2	26/26 Tage	427.000¥	

LEICHTE HOVERCRAFTS

	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Saab-Fokker Privat	3	240	10	3	3	2	3	-	0	6	170
Sikorsky-Bell Red Ranger	3	270	16	3	2	2	3	-	1	10	98
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Saab-Fokker Privat	2+3sb	1kh+2t+1k	D (250 l)	1,5 km/l	-	-	Leichtes Hovercraft	1	18/18 Tage	342.800¥	
Sikorsky-Bell Red Ranger	2	2t	J (400 l)	0,9 km/l	-	-	Leichtes Hovercraft	1	17/17 Tage	334.000¥	

Mittlere HOVERCRAFTS

	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Chrysler-Nissan G12A (Transport)	4	120	5	4	0	2	2	-	0	66	1.000
Chrysler-Nissan G12A (Passagier)	4	120	5	4	0	2	2	-	0	6	250
GMC Beachcraft Patroller	4	165	9	4	6	1	2	-	0	65	510
GMC Beachcraft Vacationer	4	105	7	4	0	2	3	-	0	180	1.250
LoneStar SWAT Hovertruck	4	120	8	4	6	2	3	-	0	28	870
Mostrans KVP-14T (Standard)	4	180	9	4	0	2	1	-	0	72	800
Mostrans KVP-14T (Passagier)	4	180	9	4	0	2	1	-	0	18	300
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Chrysler-Nissan G12A (Transport)	2	3t+1gh	D (400 l)	0,8 km/l	-	-	Mittleres Hovercraft	1	3/72 Stunden	66.000¥	
Chrysler-Nissan G12A (Passagier)	10	2t+1gs	D (400 l)	0,8 km/l	-	-	Mittleres Hovercraft	1	3/72 Stunden	61.000¥	
GMC Beachcraft Patroller	2	2t+1gs	D (550 l)	0,55 km/l	-	-	Mittleres Hovercraft	2	15/15 Tage	210.000¥	
GMC Beachcraft Vacationer	2+2sb	3t	D (550 l)	0,7 km/l	-	-	Mittleres Hovercraft	1	15/15 Tage	363.000¥	
LoneStar SWAT Hovertruck	2+5sb	4t+1gz	D (600 l)	0,7 km/l	-	-	Mittleres Hovercraft	2	16/16 Tage	241.000¥	
Mostrans KVP-14T (Standard)	2	3t	D (450 l)	0,8 km/l	-	-	Mittleres Hovercraft	1	6/6 Tage	132.000¥	
Mostrans KVP-14T (Passagier)	11sb	3t	D (450 l)	0,8 km/l	-	-	Mittleres Hovercraft	1	7/7 Tage	153.000¥	

SCHWERE HOVERCRAFTS

	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Dornier Manta (Passagier)	4	150	8	5	0	2	2	-	1	24	200
Dornier Manta (Fracht)	4	150	8	5	0	2	2	-	1	312	5.000
Dornier Manta (Küstenschutz)	4	180	8	5	5	3	4	-	4	265	3.720
GMC-Nissan Hovertruck	5	120	5	5	0	2	1	-	0	94	1.850
MAN Titan	4	120	7	5	0	2	1	-	0	100	2.000
Ruhrmetall Orkan LK	5	140	8	5	8	3	2	-	6	36	1.540
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Dornier Manta (Passagier)	2+48	2t+2gs+1gh	J (800 l)	0,5 km/l	-	-	Schweres Hovercraft	1	25/25 Tage	494.000€	
Dornier Manta (Fracht)	2	2t+2gs+1gh	J (800 l)	0,5 km/l	-	-	Schweres Hovercraft	1	25/25 Tage	494.000€	
Dornier Manta (Küstenschutz)	3+5sb	2t+2gs+1gh	J (800 l)	0,5 km/l	-	-	Schweres Hovercraft	2	31/31 Tage	750.000€	
GMC-Nissan Hovertruck	2+1sb	3t	D (700 l)	0,6 km/l	-	-	Schweres Hovercraft	750	4/4 Tage	224.000€	
MAN Titan	2	2t+1gh	D (650 l)	1 km/l	-	-	Schweres Hovercraft	1	13/13 Tage	268.000€	
Ruhrmetall Orkan LK	3	2t+1gh	D (600 l)	0,5 km/l	-	-	Schweres Hovercraft	3	-	626.000€	

MOTORRÄDER

All-Terrain-Vehicles

	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
E. S. Beachster	4/3	60	5	2	-	5	-	-	-	2	44
Thundercloud Pinto	4/2	85	4	2	0	2	0	-	0	8	40
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
E. S. Beachster	1m	-	E (120 EE)	1,2 km/EE	-	-	ATV	1	3/72 Stunden	37.200€	
Thundercloud Pinto	3m	-	B (50 l)	10 km/l	-	-	ATV	1	2/48 Stunden	35.000€	

Chopper

	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
BMW Blitzen 2050	3/4	220	13	2	2	1	2	-	0	2	40
Harley American Eagle	3/5	125	5	2	1	2	-	-	-	6	120
Harley Electroglide	3/4	225	13	2	2	1	1	-	0	2	140
Harley Scorpion	4/5	120	6	2	1	2	2	-	0	4	60
Honda Viking	3/5	120	5	2	1	1	2	-	0	4	40
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
BMW Blitzen 2050	2m	-	B (35 l)	8,5 km/l	-	-	Chopper	1	6/6 Tage	26.300€	
Harley American Eagle	1m+1	-	G (45 l)	10 km/l	-	-	Chopper	1	6/6 Tage	21.570€	
Harley Electroglide	1m	-	B (45 l)	8,5 km/l	-	-	Chopper	1	10/10 Tage	70.000€	
Harley Scorpion	2m	-	B (30 l)	10 km/l	-	-	Chopper	1	2/24 Stunden	13.600€	
Honda Viking	2m	-	B (35 l)	9,5 km/l	-	-	Chopper	1	2/24 Stunden	20.000€	

Geländemotorräder

	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
BMW RG75 III	3/3	90	5	2	0	2	0	-	0	4	80
Gaz-Niki White Eagle	3/3	100	4	2	0	1	0	-	0	2	30
Hyundai Offroad	2/4	90	4	2	0	4	1	-	0	1	20
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
BMW RG75 III	1m	-	B (20 l)	10 km/l	-	-	Geländemotorrad	1	2/24 Stunden	14.125	
Gaz-Niki White Eagle	2m	-	B (35 l)	10 km/l	-	-	Gelände	1	2/24 Stunden	13.000€	
Hyundai Offroad	2m	-	M (200 kg)	1,25 km/kg	-	-	Gelände	1	2/24 Stunden	13.000€	

Rennmotorräder

	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Messerschmitt A200	3/8	220	14	2	0	2	0	-	0	1	40
Suzuki Aurora	2/4	210	11	2	0	2	1	-	0	1	40
Yamaha Rapier	3/6	195	10	2	0	2	1	-	0	1	40
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Messerschmitt A200	1m	-	B (25 l)	8 km/l	-	-	Rennotorrad	1	6/6 Tage	17.110€	
Suzuki Aurora	1m	-	B (25 l)	10,4 km/l	-	-	Rennotorrad	1	2/24 Stunden	18.100€	
Yamaha Rapier	1m	-	B (30 l)	9,6 km/l	-	-	Rennotorrad	1	2/24 Stunden	14.200€	

Roller

	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Dodge Scoot	3/4	60	3	2	0	5	0	-	0	1	10
E.S. Papoose	3/6	90	3	2	0	5	0	-	0	1	35
Herkules Touringrad	3/6	5+Schn *5	Schn	2	-	8	-	-	-	1	St *5
Herkules Rennrad	2/7	10+Schn *5	Schn +1	2	-	8	-	-	-	-	St *4
Herkules Mountainbike	3/4	5+Schn *5	Schn	2	-	8	-	-	-	1	St *5
MZ E250 CM	3/6	100	6	2	0	2	0	-	0	2	25
MZ E500 C	3/6	115	8	2	0	1	0	-	0	2	25
VW CityScooter	3/6	6	4	2	0	5	2	-	0	1	55
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Dodge Scoot	2m	-	E (250 EE)	0,75 km/EE	-	-	Roller	0,5	2/24 Stunden	5.900€	
E.S. Papoose	1m	-	E (250 EE)	0,75 km/EE	-	-	Roller	0,5	2/24 Stunden	6.450€	
Herkules Touringrad	1m	-	-	-	-	-	Roller	1	2/24 Stunden	1.250€	
Herkules Rennrad	1m	-	-	-	-	-	Roller	1	2/24 Stunden	1.875€	
Herkules Mountainbike	1m	-	-	-	-	-	Roller	1	2/24 Stunden	2.500€	
MZ E250 CM	1m	-	B (20 l)	12 km/l	-	-	Roller	1	2/24 Stunden	6.650€	
MZ E500 C	1m	-	B (20 l)	10 km/l	-	-	Roller	1	2/24 Stunden	8.825€	
VW CityScooter	1	1	BZ (100 EE)	0,95 km/EE	-	-	Roller	1	2/24 Stunden	5.975€	

ROTORMASCHINEN

Autogyros

	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Messerschmitt Grashüpfer	3	200	15	3	0	4	1	-	0	2	45
Northrup Wasp PRC-42B	3	130	15	3	0	3	0	-	2	2	68
Northrup Wasp PRC-42F	3	130	15	3	2	4	0	-	2	2	28
Northrup Yellowjacket PRC-44B	4	130	15	3	0	3	0	-	2	1	53
Northrup Yellowjacket PRC-44F	4	130	15	3	2	4	0	-	2	1	23
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Messerschmitt Grashüpfer	1	1kh	J (250 l)	0,4 km/l	-	VTOL	Autogyro	1	3/72 Stunden	45.800€	
Northrup Wasp PRC-42B	1	1t	J (450 l)	0,5 km/l	-	VTOL	Autogyro	2	9/9 Tage	57.200€	
Northrup Wasp PRC-42F	1	1t	J (450 l)	0,5 km/l	-	VTOL	Autogyro	2	10/10 Tage	75.200€	
Northrup Yellowjacket PRC-44B	1	1t	J (450 l)	0,5 km/l	-	VTOL	Autogyro	2	9/9 Tage	55.200€	
Northrup Yellowjacket PRC-44F	1	1t	J (450 l)	0,5 km/l	-	VTOL	Autogyro	2	10/10 Tage	79.200€	

Frachthelikopter

	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Airbus AH 510 (Passagier)	5	250	15	7	3	3	3	-	1	5	515
Airbus AH 510 (Fracht)	5	250	15	7	3	3	3	-	1	256	3.915
Ares Dragon	5	260	10	7	0	3	3	-	1	95	3.250
Dornier Intercoy (Passagier)	3	200	12	7	3	3	2	-	1	22	565
Dornier Intercoy (Fracht)	3	200	12	7	3	3	2	-	1	98	1.785
Hughes Airstar 2050	4	200	16	7	6	3	4	-	1	226	2.100
Mil Mi-32 (Fracht)	5	300	15	7	3	3	2	-	1	500	5.000
Mil Mi-32 (Passagier)	5	300	15	7	3	3	2	-	1	392	1.405
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Airbus AH 510 (Passagier)	2+34sb	4t	J (2200 l)	0,3 km/l	-	VTOL	Frachthelikopter	1	43/1 Monat	848.750€	
Airbus AH 510 (Fracht)	2	2t+1gh	J (2200 l)	0,3 km/l	-	VTOL	Frachthelikopter	1	42/1 Monat	823.750€	
Ares Dragon	3	3t	J (3.500 l)	0,25 km/l	-	VTOL	Frachthelikopter	1	30/1 Monat	590.000€	
Dornier Intercoy (Passagier)	2+12sb	4t	J (1500 l)	0,35 km/l	-	VTOL	Frachthelikopter	1	34/1 Monat	667.500€	
Dornier Intercoy (Fracht)	2	2t+1gh	J (1.500 l)	0,35 km/l	-	VTOL	Frachthelikopter	1	34/1 Monat	661.250€	
Hughes Airstar 2050	11	4t+1gs	J (4.500 l)	0,2 km/l	-	VTOL	Nutzhelikopter	1	-	1.348.000€	
Mil Mi-32 (Fracht)	3	2t+2gz+1hr	J (10.000 l)	0,2 km/l	-	VTOL	Frachthelikopter	1	-	1.359.750€	
Mil Mi-32 (Passagier)	3+20	2t+2gz+1hr	J (10.000 l)	0,2 km/l	-	VTOL	Frachthelikopter	1	-	1.359.750€	

Kampfhelikopter

	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Aztechnology Aguilar-EX	4	350	27	5	5	2	4	-	7	2	1.560
Eurocopter Tiger	3	300	21	5	5	3	3	-	5	3	1.600
M.-K. Sperber (Sicherheit)	4	350	32	5	5	4	3	-	5	5	880
M.-K. Sperber (Militär)	4	350	32	5	9	5	3	-	6	2	580
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Aztechnology Aguilar-EX	2	2t	J (3.000 l)	0,2 km/l	-	VTOL	Kampfhelikopter	3	-	1.539.500€	
Eurocopter Tiger	2	2	J (3.000 l)	0,3 km/l	-	VTOL	Kampfhelikopter	3	-	982.500€	
M.-K. Sperber (Sicherheit)	2	2t	J (3.500 l)	0,3 km/l	-	VTOL	Kampfhelikopter	2	-	1.123.250€	
M.-K. Sperber (Militär)	2	2t	J (4.500 l)	0,3 km/l	-	VTOL	Kampfhelikopter	3	-	1.380.000€	

Kipprotomaschinen

	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Ares TR-55 C	5	320	12	5	5	4	3	-	1	24	100
Ares TR-55 E	5	350	12	5	0	4	3	-	1	25	500
Ares TR-55 T	5	350	12	5	0	4	3	-	1	7	500
DocWagon CRT Air Unit	5	320	10	5	0	2	3	-	1	15	350
DocWagon Osprey II	5	380	10	5	3	2	3	-	1	12	300
Federated Boeing Commuter	5	320	10	5	0	4	3	-	1	6	850
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Ares TR-55 C	2+3sb	2t	J (1.600 l)	0,6 km/l	-	VTOL	Mittl. Kipprotomasch.	1	17/17 Tage	338.000€	
Ares TR-55 E	11	2t	J (1.500 l)	0,6 km/l	-	VTOL	Mittl. Kipprotomasch.	1	17/17 Tage	338.000€	
Ares TR-55 T	14	2t	J (1.600 l)	0,6 km/l	-	VTOL	Mittl. Kipprotomasch.	1	18/18 Tage	350.000€	
DocWagon CRT Air Unit	2	1t+1hr	J (750 l)	0,6 km/l	-	VTOL	Mittl. Kipprotomasch.	2,5	13/13 Tage	259.000€	
DocWagon Osprey II	2	1t+1hr	J (750 l)	0,6 km/l	-	VTOL	Mittl. Kipprotomasch.	2,5	17/17 Tage	331.000€	
Federated Boeing Commuter	17	2t	J (750 l)	0,6 km/l	-	VTOL	Mittl. Kipprotomasch.	1	16/16 Tage	318.000€	

Nutzhelikopter

	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Agusta-Cierva Plutoctat (Standard)	4	290	17	4	2	3	4	-	1	15	240
Agusta-Cierva Plutoctat (Sicherheit)	4	290	17	4	2	3	4	-	1	8	140
DocWagon SRT Helikopter	5	250	18	4	0	3	3	-	1	5	700
Hughes WK-2 Stallion (Standard)	5	190	14	4	0	3	3	-	1	70	1.250
Hughes WK-2 Stallion (DocWagon)	5	190	14	4	6	1	3	-	1	4	200
Bo-302 „Königspanther“ (Zivil)	4	350	25	4	0	3	2	-	1	36	650
Bo-302 „Königspanther“ (Seerettung)	4	350	25	4	0	3	2	-	6	26	275
Bo-302 „Königspanther“ (Sicherheit)	4	400	28	4	4	4	3	-	6	41	405
Bo-302 „Königspanther“ (Militär)	3	400	29	4	6	5	3	-	6	21	218
M.-K. Kolibri (Zivil)	4	280	16	4	3	4	2	-	1	26	900
M.-K. Kolibri (SEK)	5	320	18	4	6	4	2	-	1	14	390
M.-K. Kolibri (Stadtkampf)	5	320	18	4	9	5	2	-	5	37	1.377
M.-K. Kolibri (BuMoNA)	5	320	18	4	9	5	2	-	4	16	750

Nutzhelikopter (Forts.)

	Stz	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis
Agusta-Cierva Plutocrat (Standard) 2+1sb	1	4t	J (1.500 l)	0,2 km/l	-	VTOL	Nutzhelikopter	2	21/21 Tage	407.000¥
Agusta-Cierva Plutocrat (Sicherheit) 2+1sb	1	4t	J (1.500 l)	0,2 km/l	-	VTOL	Nutzhelikopter	2	32/1 Monat	517.000¥
DocWagon SRT Helikopter	1	2t+1gs	J (1.250 l)	0,2 km/l	-	VTOL	Nutzhelikopter	1,5	15/15 Tage	285.000¥
Hughes WK-2 Stallion (Standard)	2	2t+1gs	J (1.250 l)	0,2 km/l	-	VTOL	Nutzhelikopter	1	13/13 Tage	257.000¥
Hughes WK-2 Stallion (DocWagon)	2	2t+1gs	J (1.250 l)	0,2 km/l	-	VTOL	Nutzhelikopter	2,5	17/17 Tage	335.000¥
Bo-302 „Königspanther“ (Zivil)	2+2	4t+1k	J (2.000 l)	0,35 km/l	-	-	Nutzhelikopter	1,5	20/20 Tage	408.750¥
Bo-302 „Königspanther“ (Seerettung)	2+1+1 Liege	4t+1k	J (2.000 l)	0,35 km/l	-	-	Nutzhelikopter	1,5	23/23 Tage	461.750¥
Bo-302 „Königspanther“ (Sicherheit)	2	4t+1k	J (2.000 l)	0,35 km/l	-	-	Nutzhelikopter	2,5	38/38 Tage	647.500¥
Bo-302 „Königspanther“ (Militär)	2	4t+1k	J (2.000 l)	0,35 km/l	-	-	Nutzhelikopter	3,5	-	1.603.250¥
M.-K. Kolibri (Zivil)	5	2t+2gs	J (1.000 l)	0,35 km/l	-	VTOL	Nutzhelikopter	1	20/20 Tage	377.000¥
M.-K. Kolibri (SEK)	9	2t+2gs	J (1.000 l)	0,3 km/l	-	VTOL	Nutzhelikopter	2	32/32 Tage	528.250¥
M.-K. Kolibri (Stadtkampf)	2	2t+2gs	J (1.000 l)	0,3 km/l	-	VTOL	Nutzhelikopter	2	-	744.500¥
M.-K. Kolibri (BuMoNA)	4+2 Liegen	2t+2gs	J (1.000 l)	0,3 km/l	-	VTOL	Nutzhelikopter	2	33/33 Tage	663.250¥

SCHIFFE

FLUGZEUGTRÄGER

	Hand	Geschw	Beschl	Schiffsrumpf	Schanzkleid	Sig	Auto	Pilot	Sensor/Sonar	Fracht	Last
MF Akihito	5	45 (20)	3	9	12	1/2	4	-	10/2	2.984.748 [158.500 PR]	8.424.995 [14.250.000 PR]
MF Akihito		Stz	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis
		-	4L+8gs+6t	Nuklear	-	-	-	Schw. Flugzeugträger	-	-	9 Milliarden¥

Frachter

	Hand	Geschw	Beschl	Schiffsrumpf	Schanzkleid	Sig	Auto	Pilot	Sensor/Sonar	Fracht	Last
Wuxing Superfreighter	5	20(10)	2	10	-	2/2	3	4	2/2	750.000	50.000.000
Wuxing Superfreighter		Stz	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis
		6	16t	Nuklear	-	-	-	Frachter	1	-	492.800.000¥

Fregatten

	Hand	Geschw	Beschl	Schiffsrumpf	Schanzkleid	Sig	Auto	Pilot	Sensor/Sonar	Fracht	Last
Shiawase Aohana	4	45 (20)	4	4	3	2/4	4	-	6/4	6.889	75.000
Shiawase Aohana		Stz	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis
		-	4t+1h	J (50.000 l)	0,15 km/l	-	-	Fregatte	-	-	116.000.000¥

Handelsschiffe

	Hand	Geschw	Beschl	Schiffsrumpf	Schanzkleid	Sig	Auto	Pilot	Sensor/Sonar	Fracht	Last
Cunard Princess Victoria	4	50 (15)	2	5	0	3/2	4	-	4/1	39.300	734.995
Kvainer-Maersk Jorgensen	5	20 (10)	1	7	0	2/2	3	-	1/1	[35.700 PR]	[750.000 PR]
Cunard Princess Victoria		Stz	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis
		-	4t+2gs	D (10.000 l)	0,2 km/l	-	-	Mittl. Handelsschiff	2	-	40.000.000¥
Kvainer-Maersk Jorgensen		-	2dl+2t	D (80.000 l)	0,15 km/l	-	-	Schw. Handelsschiff	1	-	164.600.000¥

Korvetten

	Hand	Geschw	Beschl	Schiffsrumpf	Schanzkleid	Sig	Auto	Pilot	Sensor/Sonar	Fracht	Last
CSS Stuart	3	70 (30)	5	3	3	3/4	4	-	4/4	302	2.500
CSS Stuart		Stz	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis
		-	2dl+2t	D (24.000 l)	0,25 km/l	-	-	Korvette	-	-	60.000.000¥

Trawler

	Hand	Geschw	Beschl	Schiffsrumpf	Schanzkleid	Sig	Auto	Pilot	Sensor/Sonar	Fracht	Last
Vulkan Serie 14 Kutter	4	45 (10)	4	2	-	3/2	2	-	1/2	19	25.000
Vulkan Serie 14 Kutter		Stz	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis
		4+3sb	4t	D (7.000 l)	0,3 km/l	-	-	Trawler	1	-	3.200.000¥

SPEZIALFAHRZEUGE

Semiballistische Flugzeuge

	Hand	Geschw	Beschl	Flugzeugrumpf	Schanzkleid	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
A/S-K Grande Concorde	5	200/1.500	60	2	1	2	4	4	4	250	8.000
General Dynamics SV250	6	200/1.000	50	2	1	2	4	4	4	300	12.000
A/S-K Grande Concorde		Stz	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis
		126	6t+1gs	R (50.000 kg)	0,1 km/kg	-	Normal	Semiballistik	1	-	76.000.000¥
General Dynamics SV250		156	6t+1gs	R (50.000 kg)	0,1 km/kg	-	Speziell/ Normal	Semiballistik	1	-	75.000.000¥

Suborbitalflugzeuge

	Hand	Geschw	Beschl	Flugzeugrumpf	Schanzkleid	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
F-B China Clipper	5	150/1.250	150	1	2	2	4	4	4	400	12.500
Ilyushin IL-159 Molniya	6	150/750	80	1	2	2	4	4	4	580	20.000
F-B China Clipper		Stz	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis
		156	6t+1gs	R (80.000 kg)	0,1 km/kg	-	Normal	Suborbital	1	-	32.000.000¥
Ilyushin IL-159 Molniya		154	6t+1gs	R (80.000 kg)	0,1 km/kg	-	Normal	Suborbital	1	-	30.000.000¥

ZEPELINE

	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Airbus AL800 (Mittelstrecke)	6	50	2	10	0	2	3	-	2	600	18.000
Airbus AL800 (Kreuzfahrt)	6	50	2	10	3	2	3	-	2	85	23.900
A.I. Skyswimmer	3	100	2	8	1	5	2	-	1	42	750
Fuchi-Zeppelin AD-401	5	120	6	8	0	5	1	1	1	2	200
Goodyear Commuter-47	3	250	15	8	1	3	2	-	1	50	1.500
Zeppelin LZ-2040/mi2	6	65	3	10	0	2	1	-	1	2.400	179.000
Zeppelin LZ-2049	3	200	10	8	4	3	2	-	1	128	2.400
Zeppelin LZ-2051-C	3	140	8	8	1	3	3	-	1	110	3.200
Zeppelin LZ-51/3 mikro (Elektro)	4	145	8	8	1	7	2	-	1	20	200
Zeppelin LZ-51/3 mikro (Turbofan)	4	250	21	8	1	5	2	-	1	30	300
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Airbus AL800 (Mittelstrecke)	2+300	8t	E (5.000 EE)	0,5 km/EE	-	VTOL	Lastzeppelin	1	-	1.580.000¥	
Airbus AL800 (Kreuzfahrt)	2+100	8t	E (5.000 EE)	0,5 km/EE	-	VTOL	Lastzeppelin	1	-	2.357.000¥	
A.I. Skyswimmer	2+1sb	4t	E (1.000 EE)	0,25 km/EE	-	VTOL	Zeppelin	1	12/12 Tage	240.000¥	
Fuchi-Zeppelin AD-401	3+3sb	2+Bodenluke	BZ (1000 EE)	0,2 km/EE	-	VTOL	Zeppelin	1	16/16 Tage	320.000¥	
Goodyear Commuter-47	8+1sb	3t	J (2.000 I)	1 km/I	-	VTOL	Zeppelin	1	18/18 Tage	360.000¥	
Zeppelin LZ-2040/mi2	3	2t	J (5.000 I)	2 km/I	-	VTOL	Lastzeppelin	1	-	3.930.000¥	
Zeppelin LZ-2049	2+1sb	3t+1gs	J (2.500 I)	1 km/I	-	VTOL	Zeppelin	1	16/16 Tage	318.000¥	
Zeppelin LZ-2051-C	2+1sb	1t+1gs	J (4.000 I)	1 km/I	-	VTOL	Zeppelin	1	16/16 Tage	310.000¥	
Zeppelin LZ-51/3 mikro (Elektro)	2+4	2t	E (1.000 EE)	1 km/EE	-	VTOL	Zeppelin	1	25/25 Tage	130.600¥	
Zeppelin LZ-51/3 mikro (Turbofan)	2+4	2t	J (2.000 I)	3 km/I	-	VTOL	Zeppelin	1	26/26 Tage	142.500¥	

ZUGMASCHINEN

	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Nordkapp-Conestoga Bergen (Zugm.)	3/6	90	2	8	6	1	4	-	2	5	400.000
Nordkapp-Conestoga Bergen (Anhänger)	-	-	-	8	3	2	-	-	0	1.008	80.000
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Nordkapp-Conestoga Bergen (Zugm.)	4+2sb	2t	D (2.000 I)	2 km/I	-	-	Überschw. Zugmasch.	1	38/38 Tage	750.000¥	
Nordkapp-Conestoga Bergen (Anhänger)	2	2t+1gh	-	-	-	-	Frachtwaggon	1	10/10 Tage	227.000¥	

UNTERSEEBOOTE

Fracht-U-Boote

	Hand	Geschw	Beschl	Schiffsrumpf	Schanzkleid	Sig	Auto	Pilot	Sensor/Sonar	Fracht	Last
Kvainer-Maersk Triton	5	30/20 (10/2)	1 (1)	7	3	5/4 (5/3)	3	-	2/2	200.000 [2.940 PR]	15.000.000 [36.000 PR]
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Kvainer-Maersk Triton	-	4dl	Nuklear/ D (10.000 I)	- (0,1 km/I)	-	-	Schw. Fracht-U-Boot	1	-	435.000.000¥	

Jagd-U-Boote

	Hand	Geschw	Beschl	Schiffsrumpf	Schanzkleid	Sig	Auto	Pilot	Sensor/Sonar	Fracht	Last
USS New Hampshire	4	50/35 (22/15)	4 (2)	5	9	7/7 (6/4)	4	-	7/9	358 [11.700 PR]	2.282.360 [236.250 PR]
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
USS New Hampshire	-	2dl	Nuklear/ D (10.000 I)	- (0,25 km/I)	-	-	Jagd-U-Boot	-	-	860.000.000¥	

Minisubs

	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor/Sonar	Fracht	Last
Saeder-Krupp D.J. Locker	3	15 (30)	3 (3)	4	0	8/8 (6/4)	2	-	0/1	3	410
Vulkan Delphin RQ7 (Standard)	4	50 (30)	3 (4)	6	2	8/8 (6/4)	2	-	1/1	26	575
										[198 PR]	[1.200 PR]
Vulkan Delphin RQ7 (Patrouille)	5	50 (30)	3 (4)	6	9	7/7 (5/3)	2	-	5/3	3	120
										[198 PR]	[1.200 PR]
Vulkan Electronaut	3	15	4	4	0	8/8	2	-	0/0	4	150
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Saeder-Krupp D.J. Locker	2	1dl	E (250 EE)/ D (100 I)	0,5 km/EE (2 km/I)	-	-	Leichtes Minisub	1	10/10 Tage	193.000¥	
Vulkan Delphin RQ7 (Standard)	4	1dl	E (300 EE)/ D (300 I)	0,5 km/EE (1 km/I)	-	-	Mittleres Minisub	1	27/27 Tage	546.000¥	
Vulkan Delphin RQ7 (Patrouille)	4	1dl	E (300 EE)/ D (300 I)	0,5 km/EE (1 km/I)	-	-	Mittleres Minisub	2	-	1.262.000¥	
Vulkan Electronaut	2	1dl	E (250 EE)	0,5 km/EE	-	-	Leichtes Minisub	1	3/3 Tage	45.000¥	

Patrouillen-U-Boote

	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor/Sonar	Fracht	Last
Krasnaya Sormova Vanejev	3	45/30 (20/17)	3 (2)	4	9	6/4 (8/8)	3	-	4/4	823 [6.600 PR]	41.985 [127.500 PR]
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Krasnaya Sormova Vanejev	-	2dl	D (25.000 I)/ E (10.000 EE)	0,5 km/I (0,1 km/EE)	-	-	Patrouillen-U-Boot	-	-	210.000.000¥	

Unterwasserschlitten

	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor/Sonar	Fracht	Last
Mitsuhamana Anago (Standard)	3	35	4	2	0	9/9	1	1	1/1	2	450
Mitsuhamana Anago (Sicherheit)	3	35	4	2	0	9/9	1	1	1/1	0,5	440
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Mitsuhamana Anago (Standard)	2	-	E (60 EE)	0,8 km/EE	-	-	Mittl. Unterwasserschl.	1	2/24 Stunden	13.750¥	
Mitsuhamana Anago (Sicherheit)	2	-	E (60 EE)	0,8 km/EE	-	-	Mittl. Unterwasserschl.	2	8/8 Tage	15.000¥	

VEKTORSCHUBMASCHINEN

Senkrechtstarter

	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Federated-Boeing Eagle	4	1.800	75	7	10	2	3	-	8	2,5	500
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Federated-Boeing Eagle	1s	1kh	J (2.500 l)	0,2 km/l	-	VTOL	Senkrechtstarter	3	-		12.125.000V

Thunderbirds

	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Aztechnology Lobo	4	250/850	35	6	21	2	3	-	7	24	800
CAS/GD Stonewall	3	345/1035	12/36	10	26	5	4	-	3	20	1800
GMC Banshee	4	250/1.000	50	6	18	5	2	-	7	29	805
GMC Harpy Scout	3	250/850	45	6	15	6	2	-	5	24	1.000
Ruhrmetall Behemoth	5	150/450	7/30	10	32	3	3	-	3	14	3825
	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf	Preis	
Aztechnology Lobo	3s	1kh	J (7.500 l)	0,05 km/l	-	VTOL	Thunderbird	3	-		2.420.000V
CAS/GD Stonewall	4s	1di+1gs+1hr	J (7500 l)	0,15/0,03 km/l	-	-	Schwebepanzer	-	-		22.900.000V
GMC Banshee	3s	1kh	J (7.500 l)	0,05 km/l	-	VTOL	Thunderbird	3	-		2.560.000V
GMC Harpy Scout	3s	1kh	J (7.500 l)	0,05 km/l	-	VTOL	Thunderbird	3	-		2.210.000V
Ruhrmetall Behemoth	4s	1di+1gs+1hr	J (8.500 l)	0,15/0,03 km/l	-	-	Schwebepanzer	4	-		19.200.000V

SCHNALL DICH AN, CHUMMER!

Leben bedeutet Rigger, Omae! Wenn du mit 300 Sachen brennenden Gummi auf der Autobahn hinterlässt, kannst du nur noch deinem Gehirn vertrauen. Würde es dir gefallen, mit einer Drohne zu verschmelzen oder die Sicherheit eines ganzen Gebäudes zu unterwandern, jede Kamera, jeden Bewegungsmelder und jede Sicherheitstür zu manipulieren? Doch den größten Kick erlebst du erst, wenn du ein Auto mit Gegnern unter Beschuss nimmst und dich dafür noch nicht mal austöpseln musst – tödliche Waffen, gelenkt durch pure Gedankenkraft.



Rigger 3.01D erweitert die bestehenden Fahrzeug- und Drohnenregeln aus dem Grundregelwerk **Shadowrun 3.01D** und bietet fortgeschrittene Regeln für Roboter, Schiffe, Sicherheitsrigger und elektronische Kriegsführung.

Rigger 3.01D enthält außerdem umfangreiche Fahrzeuglisten und Regeln für den Entwurf, die Konstruktion und die Modifikation von Fahrzeugen für alle Charaktere.

Diese korrigierte deutsche Version enthält als Bonus alle Fahrzeuge aus älteren deutschen Publikationen, die auf die aktuellen Regeln konvertiert wurden, sowie einige komplett neue Modelle.

SHADOWRUN

FANPRO

FASA
CORPORATION

WIZKIDS™

10743

DM 45,- ab 1.1.2002: € 23,-



9 783890 647432

ISBN 3-89064-743-X

SHADOWRUN® ist ein eingetragenes Warenzeichen von Wizkids LLC.
Rigger 3™ ist ein Warenzeichen von Wizkids LLC.
Copyright © 2001 by FASA Corporation.
Copyright der deutschen Ausgabe © 2001 by Fantasy Productions, Erkrath, Germany. Alle Rechte vorbehalten.