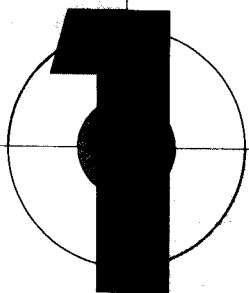


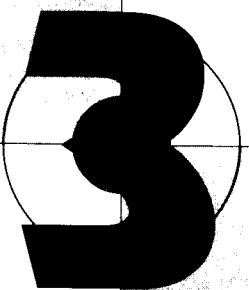
ARES KATALOG WINTER 2050



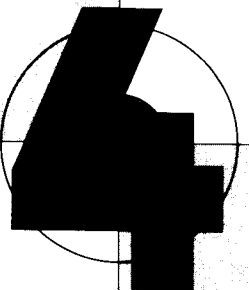
ARES SICHERHEIT



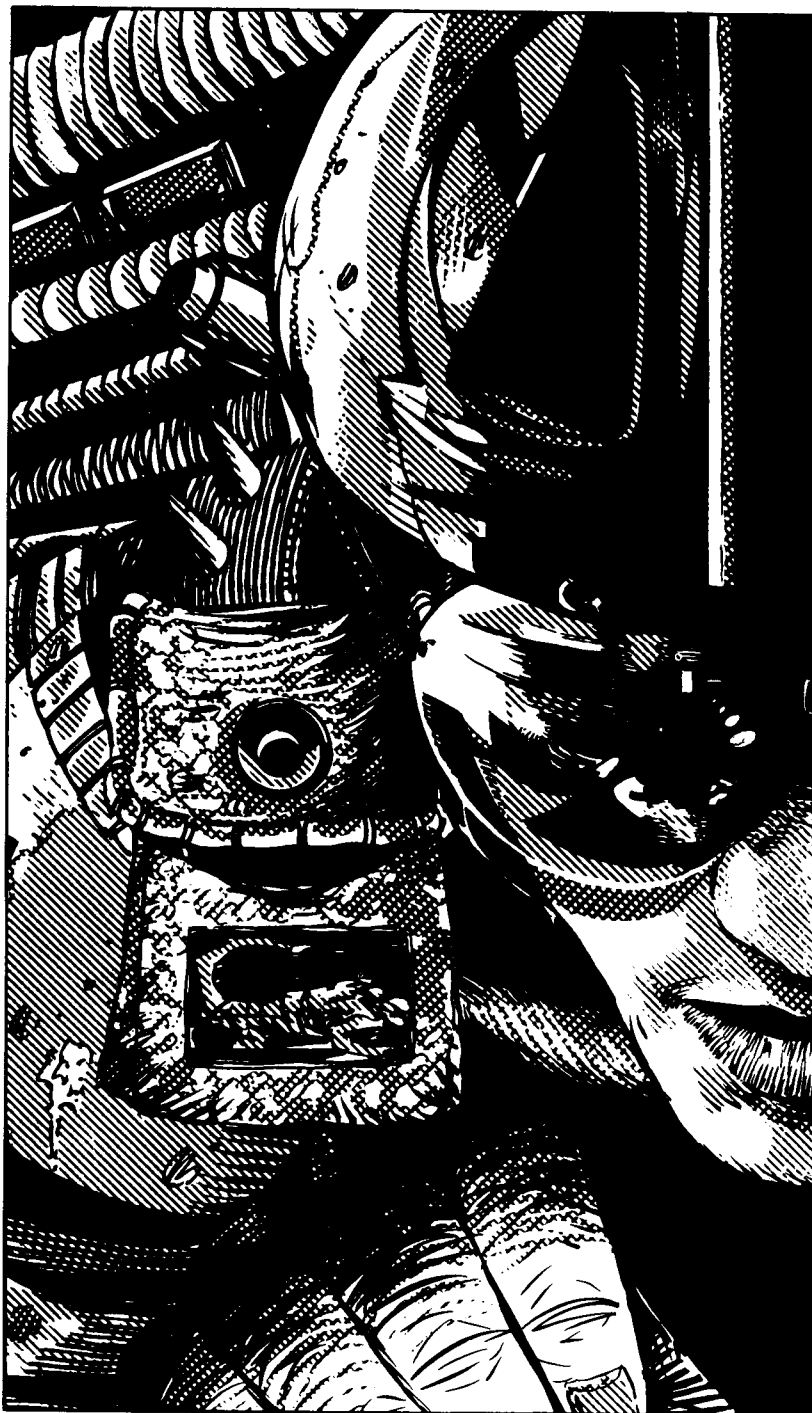
WIREMASTERS



ANHÄNGE



STRASSENSAMURAIKATALOG



INHALTSVERZEICHNIS

ARES KATALOG WINTER 2050

Nahkampfwaffen

Ares Monofilamentschwert	6
Centurion Laseraxt	7
Defiance AZ-150	8
Unterarm-Schnappklingen	9
Überlebensmesser	10
Reinco Schockhandschuh	11
Wallacher Streitaxt	12

Projekttilwaffen

Zubehörhalterung für Bögen	13
Ranger-X Kompositbogen	14
Präzisionspfeile	15

Feuerwaffen

Ares Crusader	16
Ares Light Fire 70	17
Ares Predator II	18
Beretta 200ST	19
Browning Ultra-Power	20
Ceska Black Scorpion	21
Ceska vz/120	22
Colt Manhunter	23
Seco LD-120	24
Fichetti Tiffani SD	25
Mossberg CMDT	26
Ruger 100	27
Walther MA 2100	28
Beretta Modell 70	29
Heckler & Koch MP-5 TX	30
Ingram Smartgun	31
Sandler TMP	32
SCK Modell 100	33

Feuerwaffenzubehör

Streifen und Magazine (Gestrichen)	34
Firepower™ Munition (Gestrichen)	35
Ultrasound Sichtgerät	36
Entfernungsmesser	37
Verbessertes Gasventil	38

Panzerung

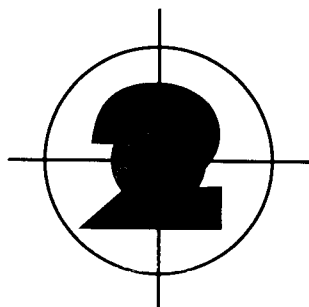
Unterarmschienen	39
Körperpanzerung nach Maß	40
Sicherheitskleidung	41

Ausrüstung

Selbstauflösende Enterschnur	42
Enterpistole	43
AFR-7 Blendgranate	44
Flash-Pak	45
Mikro-Leuchtrakete	46

Fahrzeuge

Suzuki Aurora	47
Honda Viking	48



ARES SICHERHEITSKATALOG WINTER 2050

Feuerwaffen

Colt M22A2	50
Heckler & Koch G12A3Z	51
Samopal vz 88V	52
Steyr AUG-CSL Waffensystem	53

Schwere Waffen

Ares MP Laser	54
Ares MP LMG	56
FN-MAG 5	57
GE M134 Vindicator	58
Boden-Luft Rakete	59
Panther Sturmkanone	60
Ares M107 GPHMG	61

Narcoject-Waffen

Narcoject Pistole und Gewehr	62
------------------------------------	----

Munition

APDS Munition	63
Kanonenmunition	64
Gurtmunition	65
IPE Granaten (Gestrichen)	66

Feuerwaffenzubehör

Gyrostabilisator	67
Entfernungsmesser für Granaten	68

Panzerung

Anti-Terror-Schild	69
Sicherheitspanzerung	70

Sicherheitsausrüstung

Williams Netzpistole	72
----------------------------	----

Fahrzeuge

Anti-Terror-Fahrzeug	73
Northrup Wasp und Yellowjacket	74

WIREMASTER-BEILAGE

Headware

Commlink	76
Crypto-Schaltkreis HD	77
Audioverstärker	78
Interner Stimmenmodulator	79
Entfernungsmesser	80
Wirbelbrecher HD	81
Selektiver Geräuschfilter	82
Sinnverbindung	83
Videoverbindung	84
Sichtvergrößerung	85

Bodyware

Cyberguns	86
Verstärkte Reflexe	87
Feste Talentleitungen	88
Verbesserte Nagelmesser	89

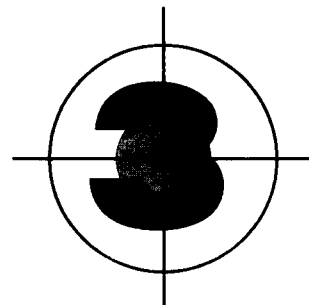
ZUSATZREGELN

DIE ARBEITSWEISE DER STRASSE

Cyberware-Schäden	93
Reparatur von Cyberware	96
Aufrüstung von Cyberware	97
Massgeschneiderte Cyberware	98
Billige Cyberware	100

SAMURAI-ARCHETYPEN

101



CREDITS

Text

Tom Dowd

Lektorat FASA

Donna Ippolito
Kent Stolt
Geri Rebstock

Herstellungsteam

Produktionsmanager
Sam Lewis

Art Director

Jordan Weisman

Cover

Steve Venters

Coverdesign

Jeff Laubenstein

Gesamtdesign

Johnny Pomo-Adoré

Illustrationen

Karl Martin
Jeff Laubenstein
Steve Venters
Tim Bradstreet

Layout

Tara Gallagher

Übersetzung

a. d. Amerikanischen

Michael Immig

Lektorat FANPRO

Werner Fuchs
Thomas Römer
Robert Simon

Herstellung FANPRO

Werner Fuchs
Michael Immig
Thomas Römer

Satz

Michael Immig
Dietrich Limper

Belichtung / Lithographie

Projektion Service, Düsseldorf

Druck

A to Z
Offset Printing and Publishing, Inc.,
Skokie, IL, USA

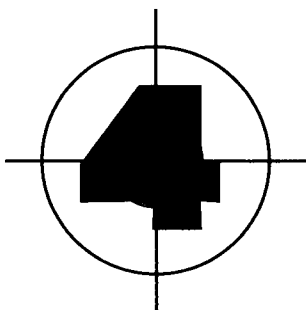
SHADOWRUN, MATRIX und STREET SAMURAI CATALOG
sind eingetragene Warenzeichen der FASA CORPORATION

Copyright © 1989, 1992 by FASA Corporation
Copyright der deutschen Ausgabe © 1993 by FANTASY PRODUCTIONS GmbH

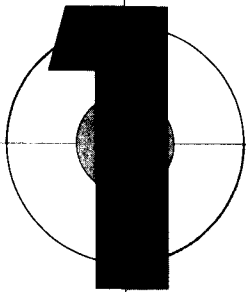
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und
Verbreitung des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung
auf photomechanischem oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von
Fantasy Productions.

Printed in USA 1993

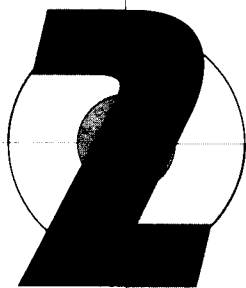
ISBN 3-89064-702-2



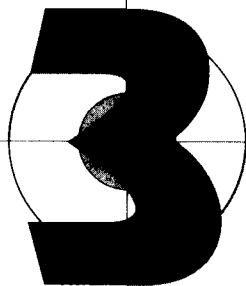
ARES KATALOG WINTER 2050



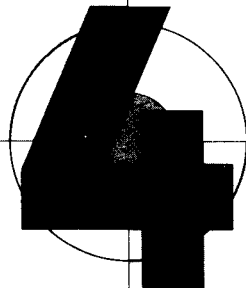
ARES SICHERHEIT



WIREMASTERS



ANHÄNGE



ARES KATALOG WINTER 2050

Unsere langjährigen Stammkunden werden zwischen diesem Katalog und seinem Vorgänger einen deutlichen Unterschied feststellen. Als direkte Reaktion auf Kundenvorschläge haben wir unser Angebot deutlich rationalisiert. Wir sind auf Ihre Anregungen eingegangen und haben diesen Katalog in ein Nachschlagewerk erster Wahl für Qualitätswaffen und -ausrüstung verwandelt. Jeder auf den nachfolgenden Seiten vorgestellte Gegenstand wurde härtesten Tests unterzogen. Daher können Sie sicher sein: Wenn Sie bei Ares America einkaufen, bekommen Sie das Beste, was es auf dem Markt gibt!

Darüber hinaus bieten wir Ihnen erstmalig eine sensationelle Sonderleistung: Unsere gesamte Ausrüstungspalette unterliegt einer pauschalen Garantiefrist von 90 Tagen. Und das ohne wenn und aber! Wenn Sie nicht zufrieden sind, bekommen Sie innerhalb dieses Zeitraums Ihr Geld zurück. Dazu gewähren wir außergewöhnliche 60 Tage oder 1.000 Schuß Garantie für leichte Feuerwaffen und 30 Tage oder 10.000 Schuß für schwere Feuerwaffen. Wie gesagt, für Sie nur das Beste zu den besten Bedingungen.

—Nathaniel Naidich, Verkaufsdirektor, Ares America

Ares America ist eine Abteilung von Ares Arms, einer 100%igen Tochtergesellschaft von Ares Macrotechnology Incorporated, Detroit, Michigan, UCAS.

Alle Gegenstände in diesem Katalog sind als Spezialbestellung auch in hypoallergener Form für einen Aufschlag von 50% vom Listenpreis erhältlich.

>>>>[Glaubt ihr etwa diesen Garantiemist, Chummers? Mein Kumpel Wedge knallte allein in der ersten Woche mindestens 20.000 Schuß durch seine Valiant! Zugegeben, er ist 'n wenig abgedreht...

Wie jedermann sehen kann, ist dies der aktuelle Ares Katalog. Normalerweise ist er nur Abonnenten zugänglich, aber ich hab' ihn mal aufs öffentliche Databoard gelegt, damit alle was davon haben. Nichts wirklich besonderes in diesem Abschnitt, aber schaut euch mal Kapitel Zwei an! (Das ist der Teil des Kataloges, der eigentlich nur lizenzierten Polizei- oder Sicherheitsorganisationen mit offenem Kreditrahmen zugänglich sein sollte). Beim ersten Teil werdet ihr geifern, aber Abschnitt Zwei wird euch vom Stuhl hauen.

Diese öffentliche Kopie ist nicht geschützt, also seid ihr eingeladen, nach Herzenslust zu kommentieren. Alle Witzbolde, die dies lesen, sollten aufpassen, was sie schreiben! Ich habe keinerlei Kontrolle darüber, wer in dieser Datei was sagt, wenn sie erstmal freigegeben ist. Also, nicht alles, was ihr lest, muß der Wahrheit entsprechen. Auf der anderen Seite, man weiß ja nie...]<<<<<

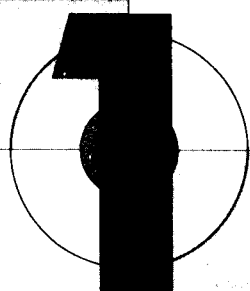
—FastJack <14:34:27/07-10-50>

AUFTRAG

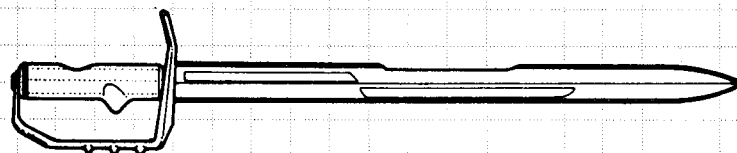


BESTÄTIGUNG

SEKTION



ARES MONOFILAMENTSCHWERT



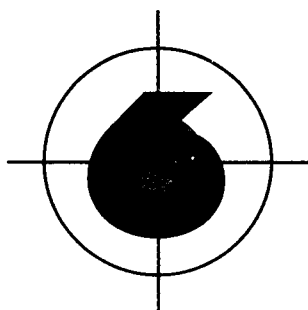
- Schneidet wie durch Butter!
- Eleganter und treffgenauer als eine Monofilamentpeitsche!

Aufgrund Ihrer Wünsche hat Ares America das Monofilamentschwert hergestellt, ein unglaubliches Stück Waffentechnologie, das wir Ihnen hiermit zum ersten Mal anbieten. Wir haben eine Präzisionsschneide mit einer Monofilamentschnur versehen, dadurch erhalten Sie nicht nur die Ausgewogenheit und Güte eines Ares-Schwertes, sondern auch die Schärfe einer Monofilamentschnur!

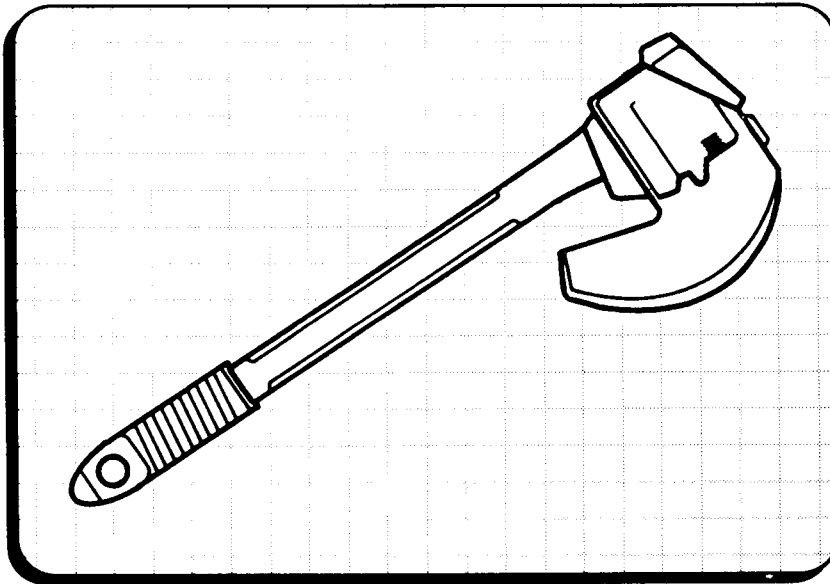
	Tarnstufe	Reichweite	Schaden	Gewicht	Preis
Monofilamentschwert	3	+1	(Str+3)M	2	1.000¥

>>>>>[Kauft nicht jeden Mist, Kinder. Denkt daran, wir reden hier nicht über eine echte Monomolekularschnur. Es mag sich ja um Monofilament handeln, aber was heißt das schon? Die Schnürsenkel meiner Schleicher bestehen auch aus Monofilament, aber schneide ich damit vielleicht anderer Leute Gliedmaßen ab?]<<<<<

—Hermes <08:17:30/28-11-50>



CENTURION LASERAXT



- Kombination: Schweißlaser und Nahkampfwaffe!
- Sicherer als eine Monopeitsche, aber genauso tödlich!

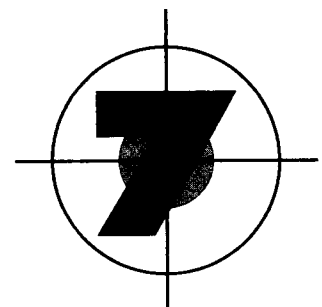
Dies ist was für Mr. Ripley. Von Centurion Industries zum Einsatz gegen bestimmte Arten von Erwachten Critters entwickelt, verfügt die Laseraxt über einen selbst-fokussierenden, mehrspurigen Schweißlaser in halbmond-förmiger Fassung. Die Halbmondform bewahrt die Schneide der Waffe davor, schartig zu werden, und der Laser gewährleistet, daß nichts mehr übrig bleibt, an dem die Waffe schartig werden könnte! Im wahrsten Sinne des Wortes: das Schärfste, was Technik zu bieten hat!

	Tarnstufe	Reichweite	Schaden	Gewicht	Preis
Laseraxt	2	+1	(Str)S	5,2	3.500¥

>>>>>[‘n Freund von mir hatte Gelegenheit, diese Waffe im Kampf zu testen, und obwohl ihre Wirkung tatsächlich extrem ist, muß man mit den Einstellungen des Lasers wahnsinnig aufpassen. Als er die Waffe ausprobierte, war die Axt öfter zur Reparatur als im Einsatz. Bei ungefähr jedem dritten oder vierten Schlag gegen Panzerung fiel der Laser aus.]<<<<<

—Metallic Marauder <23:32:45/25-11-50>

AUFTRAG

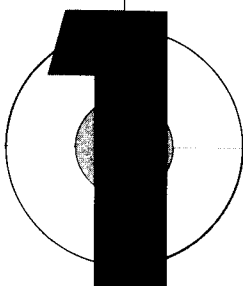


AUFTRAG

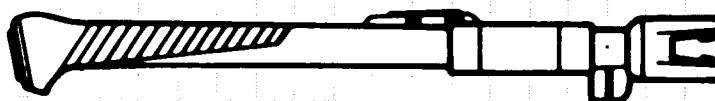


BESTÄTIGUNG

SEKTION



DEFIANCE AZ-150



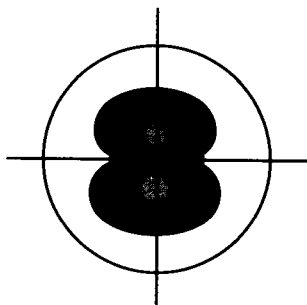
- Stopwirkung schon beim ersten Treffer!
- Mehr Schlagkraft als der Standardschlagstock!

Aufgrund der weltweiten Nachfrage von Vollstreckungsbehörden hat Defiance Industries einen leistungsfähigen neuen Betäubungsschlagstock entwickelt, der sich besonders gut gegen große Gegner anwenden läßt. Energiereiche Lithiumkondensatoren liefern mehr als genügend Ampere für ihre Sicherheitsbedürfnisse!

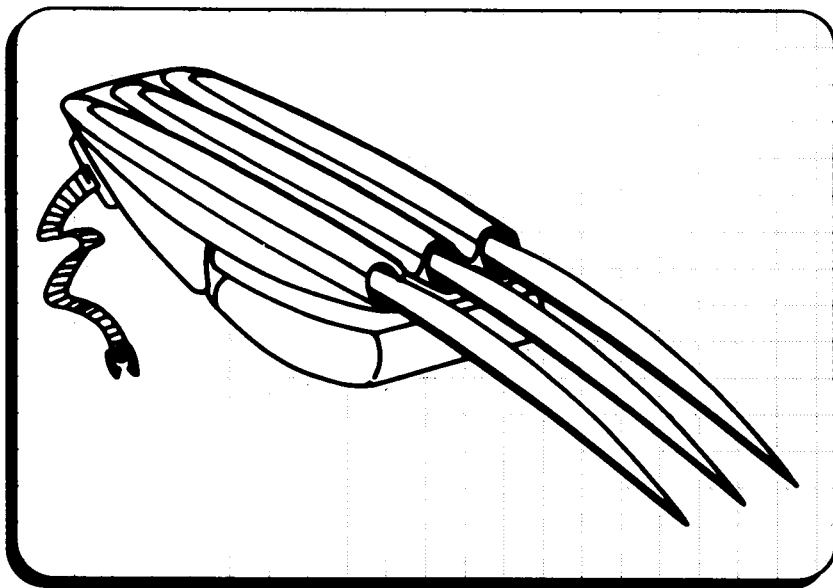
	Tarnstufe	Reichweite	Schaden	Gewicht	Preis
Super-Betäubungsschlagstock	5	+1	8S-Betäubg.*	1,5	1.500¥

*siehe die Regeln für Schockwaffen SR II Seite 103. Bei einer Stunde Aufladezeit 12 mal verwendbar.

>>>>[Speziell entwickelt gegen große Gegner...? Mann, ich frag' mich, wen die damit meinen?]<<<<<
—Chuck-Chuck Razool <18:17:47/17-11-50>



UNTERARM-SCHNAPPKLINGEN



- Cybersporne ohne Nachwirkungen!
- Muskelgesteuerter Abzug!

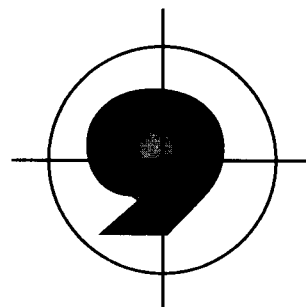
Sie benötigen noch ein paar Cybersporne, aber die Kosten sind Ihnen zu hoch? Leetol Industries aus Belgien liefern die Antwort! Diese Spornklingen sind in externen Unterarmscheiden montiert und reagieren auf Muskelbewegungen. ZACK! - die Klingen sind draußen! SLITSCH! - sie sind eingezogen, und Ihr Gegner merkt's erst, wenn's zu spät ist!

	Tarnstufe	Reichweite	Schaden	Gewicht	Preis
Schnappklingen	7	0	(Str)M	1,5	850¥

>>>>>[Seid vorsichtig mit diesen Dingen, Chummers. Sie werden nicht mit den üblichen Knochenverstärkungen geliefert wie die richtigen Cybersporne, also achtet auf die Wirkungen durch Drill und Hebelkraft, wenn ihr auf Widerstand trefft. Der Nachteil ist nämlich, daß eher ein Knochen bricht als eine der Klingen.]<<<<<

—Findler-Man <21:45:02/03-01-51>

AUFTRAG

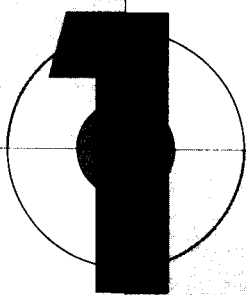


AUFTRAG

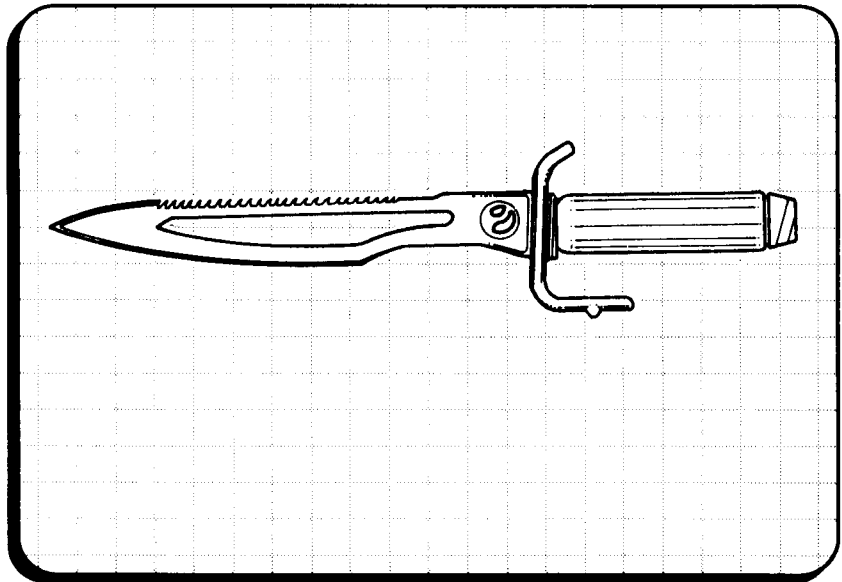


BESTÄTIGUNG

SEKTION



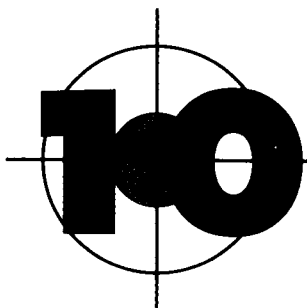
ÜBERLEBENSMESSER



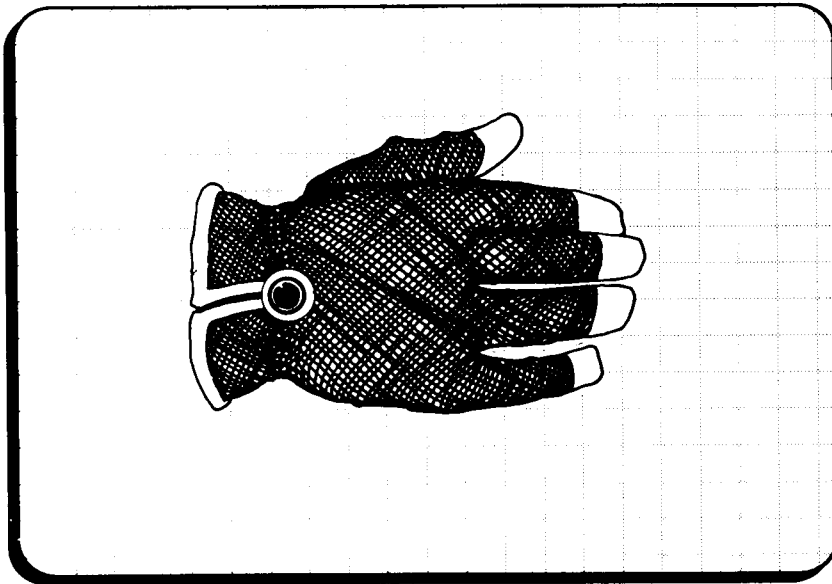
- Das perfekte Messer für Ihren heimischen Asphalttschungel!
- Nicht nur die verdammt beste Schneide auf dem Markt, sondern auch noch ausgestattet mit einem kleinen Kompaß, Mikro-Feuerzeug, Nachtleuchttift und Traumapatch im Handgriff!

Hergestellt nach UCAS-Marines-Richtlinien, ist das Redstone Überlebensmesser endlich für jedermann erhältlich. Ohne Zweifel höchste Qualitätsarbeit auf dem heutigen Markt.

	Tarnstufe	Reichweite	Schaden	Gewicht	Preis
Überlebensmesser	6	0	(Str+2)L	0,75	450¥



REINCO SCHOCKHANDSCHUH



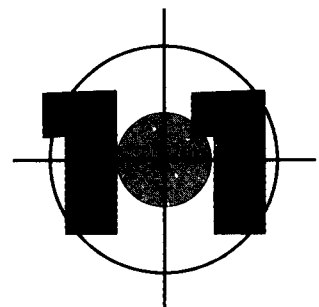
- Ideal, wenn die Glacéhandschuhe ausgezogen werden und es zur Sache geht!
- Stoßauslöser sorgt nur bei Treffern für Entladung!

Der Reinco Schockhandschuh basiert auf der Technologie des Betäubungsschlagstockes und besteht aus schwarzem, nichtleitendem Plastikgewebe, das mit parzelliertem Drahtgeflecht durchzogen ist, um die besten Voraussetzungen für die Schockauslösung beim Schlag zu liefern. Flachbatterie/Kondensator-Halterung im speziellen Flexarmband sorgt für Tragekomfort.

	Tarnstufe	Reichweite	Schaden	Gewicht	Preis
Schockhandschuh	9	0	7S-Betäubg.*	0,5	950¥

*siehe die Regeln für Schockwaffen **SR II** Seite 103. Bei einer Stunde Aufladezeit 8 mal verwendbar. In Verbindung mit Nagelmessern kann der Handschuh nicht benutzt werden; Schaden durch Faustschläge reduziert auf (Str-1)M.

AUFTRAG

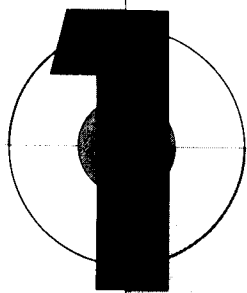


AUFTRAG

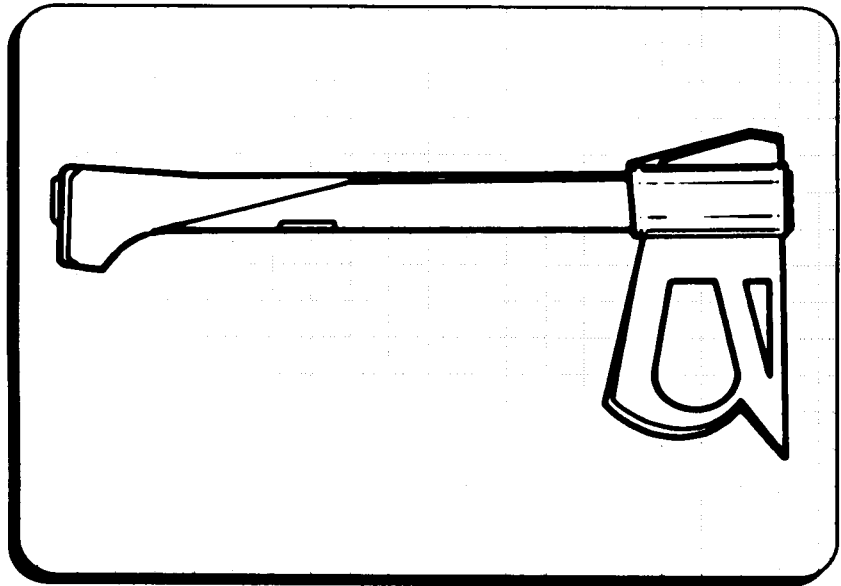


BESTÄTIGUNG

SEKTION



WALLACHER STREITAXT



- Wenn Sie es leid sind, daß Ihre Waffen dauernd an der Panzerung Ihres Gegners zersplittern, dann haben wir hier genau das Richtige für Sie!
- Hergestellt aus einer Wolframlegierung und dadurch mehr Durchschlagskraft als ein ein Schwert, aber kaum schwerer!

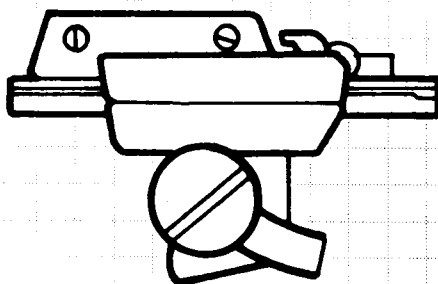
Nach einem Jahr Forschungsarbeit "vor Ort" ist die Entwicklung der Wallacher Kampfaxt der Gipfel der derzeitigen Technologie auf diesem Gebiet. Sie erhalten die Garantie, daß das einteilige Karbid-Axtblatt niemals stumpf wird, und verfügen zusätzlich über eine im Handgriff versteckte Stechklinge mit Sprungfedermechanik. Der ideale Überraschungsgag!

	Tarnstufe	Reichweite	Schaden	Gewicht	Preis
Streitaxt	2	+2	(Str)S	2,0	750¥
Stechklinge	—	0	(Str+2)L	—	—

>>>>[Ich glaub', die Jungs haben sich zu oft das Simsinn "Neil, der Barbarenork" eingeworfen.]<<<<<
—Le Bleu <04:32:12/04-01-51>



ZUBEHÖRHALTERUNG FÜR BÖGEN



- Erlaubt die Montage von Pistolenzubehör an Ihrem Bogen!
- Leicht und stabil!

Mit Hilfe dieser netten kleinen Vorrichtung von Peterson Enterprises aus Seattle ist es Besitzern verschiedenster Bogenfabrikate möglich, ihre Bögen mit dem üblichen Pistolenzubehör auszustatten. Montagefähiges Zubehör umfaßt Laserzielrohre, Fernrohre und Smartgunadapter.

	Tarnstufe	Reichweite	Schaden	Gewicht	Preis
Zubehörhalterung	-1	—	—	+0,1	100¥

AUFTRAG

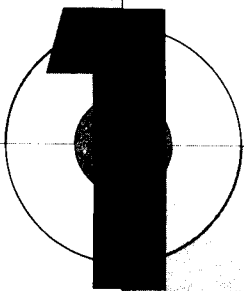


AUFTRAG

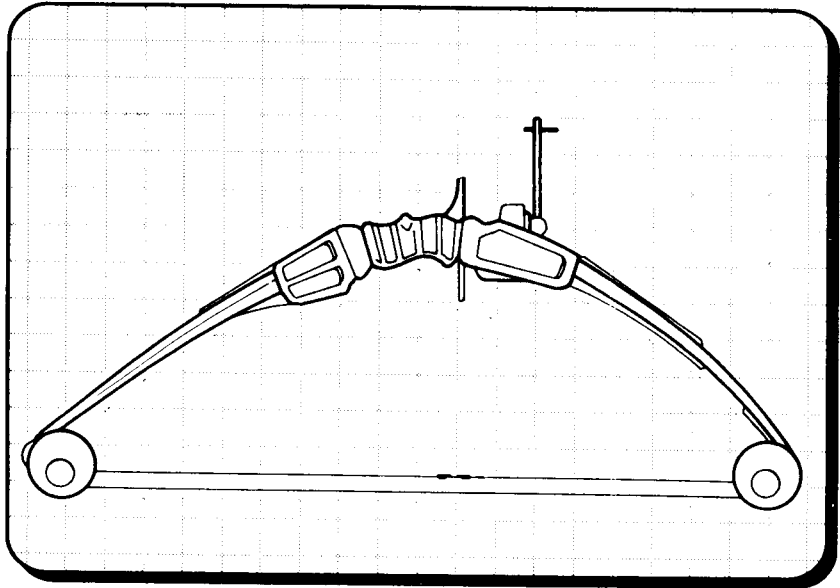


BESTÄTIGUNG

SEKTION



RANGER-X KOMPOSITBOGEN



•Entwickelt für den ultimativen Jäger!

•Modernste Technologie:

Günstiges Übersetzungsverhältnis!

Hohe Durchschlagskraft und Endgeschwindigkeit
bei minimalem Zug!

Der Ranger X Kompositbogen wurde aus modernsten Materialien gefertigt und profitiert von mehr als 1.000 Stunden computergestütztem Design. Daher erreicht ein Pfeil eine höhere Geschwindigkeit als mit jedem anderen Bogen in dieser Gewichtsklasse. In Verbindung mit den unten beschriebenen Ranger-Präzisionspfeilen wird die Jagd wieder so richtig Spaßig!

	Tarnstufe	Mindeststärke	Reichweite	Schaden	Gewicht	Preis
Kompositbogen	4	2+	—	(Str+4)M	1,5	120¥
					x MinStr	

>>>>>[Elfen aller Länder - vereinigt Euch!]<<<<<

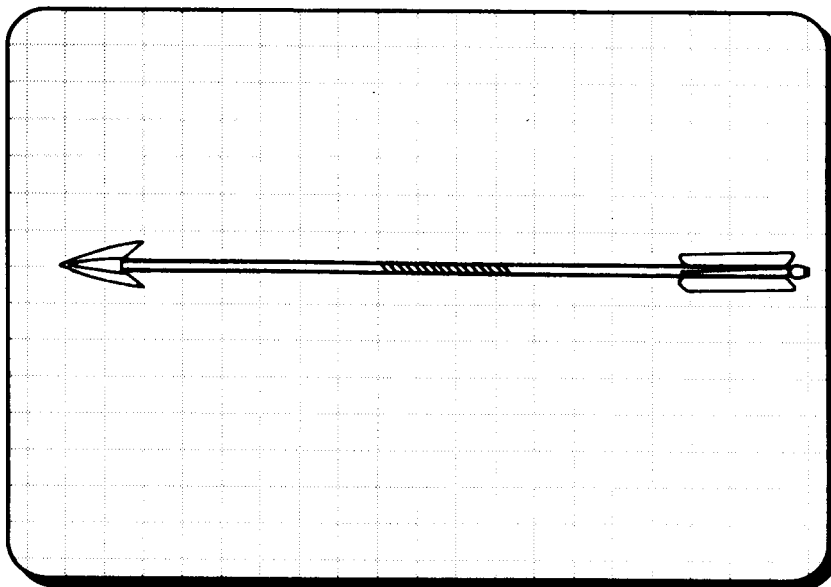
—Chuck-Chuck Razool <19:02:34/17-11-50>

>>>>>[Nur weiter so, Arschgesicht...]<<<<<

—Winger <06:17:41/22-11-50>



PRÄZISIONSPFEILE



- Die perfekte Ergänzung zum Ranger X Kompositbogen!
- Leichter und stabiler als jedes andere Fabrikat auf dem Markt!

Durch die Verwendung eines neuen Polymers erreichen diese Pfeile 15% mehr Durchschlagskraft als andere Pfeile derselben Gewichtsklasse. Beute machen leicht gemacht!

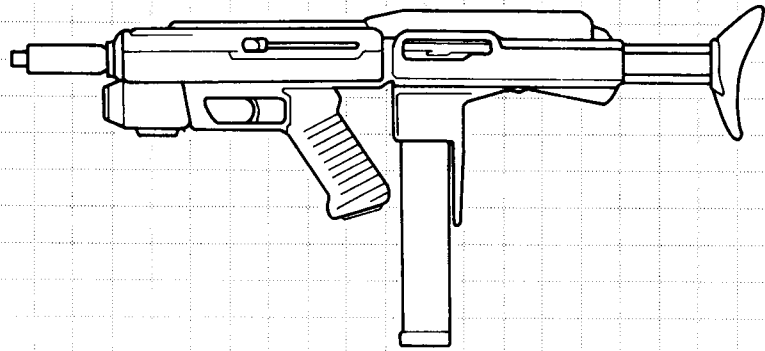
	Tarnstufe	Reichweite	Schaden	Gewicht	Preis
Präzisionspfeile	3	—	—	0,08	18€

AUFTRAG



AUFTRAG

BESTÄTIGUNG
SEKTION
1

ARES CRUSADER


- **Ares Qualitätsdesign: Haltbar und unauffällig!**
- **Integriertes Gasventil-Rückstoßdämpfersystem!**

Die Ares Crusader repräsentiert den Gipfel der Technik im Bereich der automatischen Pistolen. Nur wenig größer als eine konventionelle Pistole und dennoch für Feuerstöße ausgelegt. Der verlängerte Ladestreifen sollte einige Besitzer von Sturmgewehren vor Neid erblassen lassen! Wird mit einem integrierten Wagner Gasventil-Rückstoßdämpfersystem geliefert.*

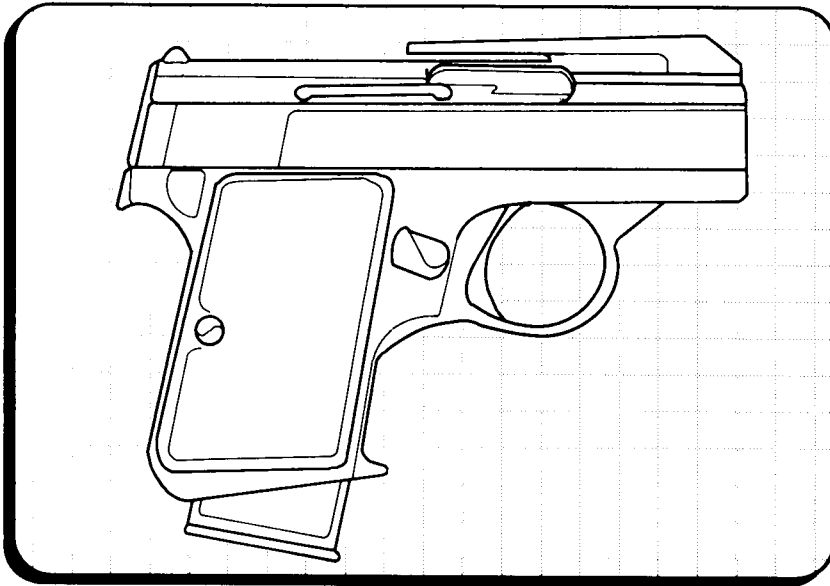
	Typ	Tarnstufe	Modus	Muni	Schaden	Gewicht	Preis
Crusader	Leicht	6	HM/SM	40 (Streifen)	6L	3,25	950¥

*Wagner bietet Gasventil-2 Rückstoßdämpfung.

>>>>>[Wunderbar. Nun kann ich schneller als je zuvor leichte Muni an Körperpanzerungen plattdrücken.]<<<<<
—Steel Lynx <22:18:01/16-12-50>

106

ARES LIGHT FIRE 70



- Neue, patentierte Magazinaufteilung mehr Kugeln auf gleichem Raum!**
- Ergonomisches Design zur besseren Tarnung!**

Die Ares Light Fire 70 ist Ihre Wahl, wenn es um Selbstverteidigung und einfache Sicherheitsaufgaben geht. Durch ihr Gewicht von nur 1 Kilogramm bietet diese Pistole auch die notwendige Feuerkraft, wenn Sie auf überflüssiges Gepäck verzichten müssen. Der speziell konstruierte Schalldämpfer ist 50% leichter als jedes andere Modell auf dem Markt.

	Typ	Tarnstufe	Modus	Muni	Schaden	Gewicht	Preis
Light Fire 70	Leicht	5	HM	16 (Streifen)	6L	1	475¥
Schalldämpfer*		-1				0,1	650¥

*funktioniert nur mit der Light Fire 70

>>>>>[Der Schalldämpfer taugt nur auf der Light Fire und übersteht höchstens 3 Schuß.]<<<<<

—Toshi<18:21:45/07-11-50>

AUFTRAG



BESTÄTIGUNG

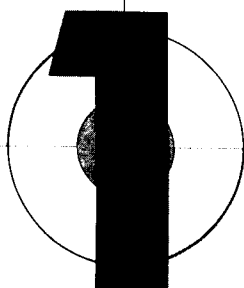


AUFTRAG

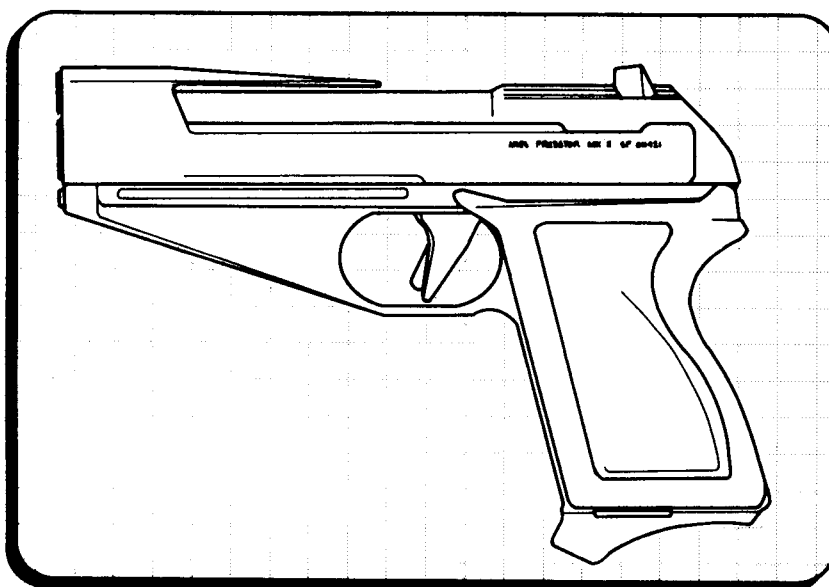


BESTÄTIGUNG

SEKTION



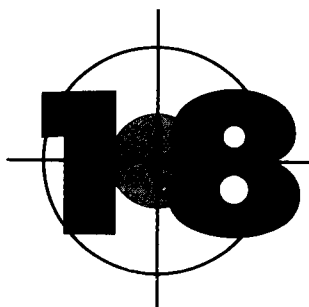
ARES PREDATOR II



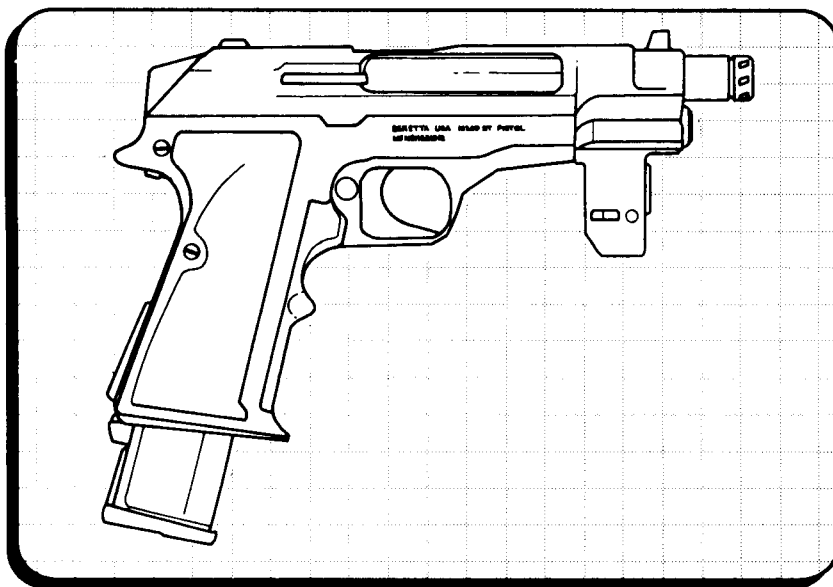
- Die gefragteste schwere Pistole, besser denn je!
- Mehr Power! Mehr Schüsse! Integrierte Smartgun-Verbindung!

Wie kann die beste schwere Pistole der Welt Ihre Aufgabe noch besser erfüllen? Diese Frage stellte Ares Arms ihrer Entwicklungsabteilung und bekam die Predator II als Antwort. Statten Sie sie mit der neuen, integrierten Ares Smartgun-Verbindung aus, und Sie haben eine neue Definition für "den besten Freund des Mannes".

	Typ	Tarnstufe	Modus	Muni	Schaden	Gewicht	Preis
Predator II	Schwer	4	HM	15 (Streifen)	9M	2,5	550¥



BERETTA 200ST



- **Ausgelegt für Feuerstöße!**
- **Sagenhaftes 26-Schuß Magazin!**
- **Eine neue Definition für das Konzept der leichten Dienstpistole!**

Dies ist die Pistole, nach der alle Beschaffungsoffiziere schreien. Die Beretta Modell 200ST ist die Waffe, von der Sie geträumt haben - und mehr. Sie ist nicht nur für Feuerstöße ausgelegt, sondern enthält in ihrem schmalen Gehäuse mindestens ebensoviel Feuerkraft wie jede andere leichte Dienstpistole, die zur Zeit erhältlich ist. Hinzu kommt, daß das 26-Schuß Magazin die Chance erheblich vermindert, genau in jenem berühmten kritischen Moment mit 'runtergelassenen Hosen erwischt zu werden. Mit abnehmbarer Armstütze.*

Typ	Tarnstufe	Modus	Muni	Schaden	Gewicht	Preis
Beretta 200ST	Leicht	4	HM/SM	26 (Streifen)	6L	2 750¥

*Die Armstütze gilt als 1 Punkt Rückstoßdämpfung. Mit der Beretta kann 1 Feuerstoß pro Komplexer Handlung abgefeuert werden.

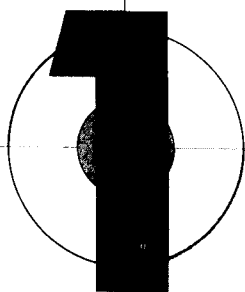
AUFTRAG



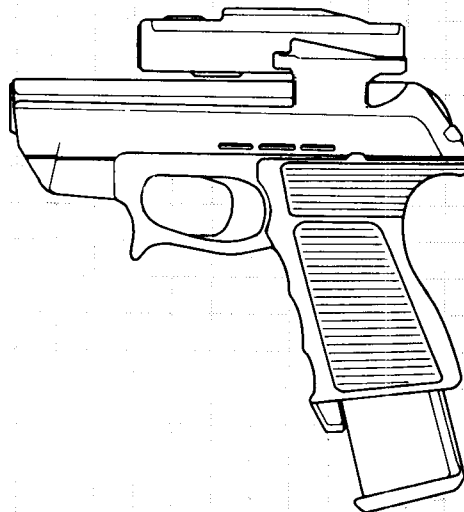
AUFTRAG



SEKTION



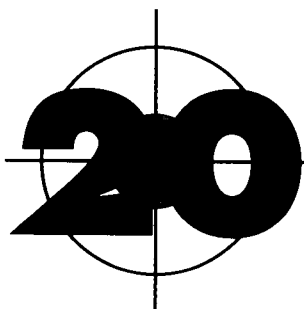
BROWNING ULTRA-POWER



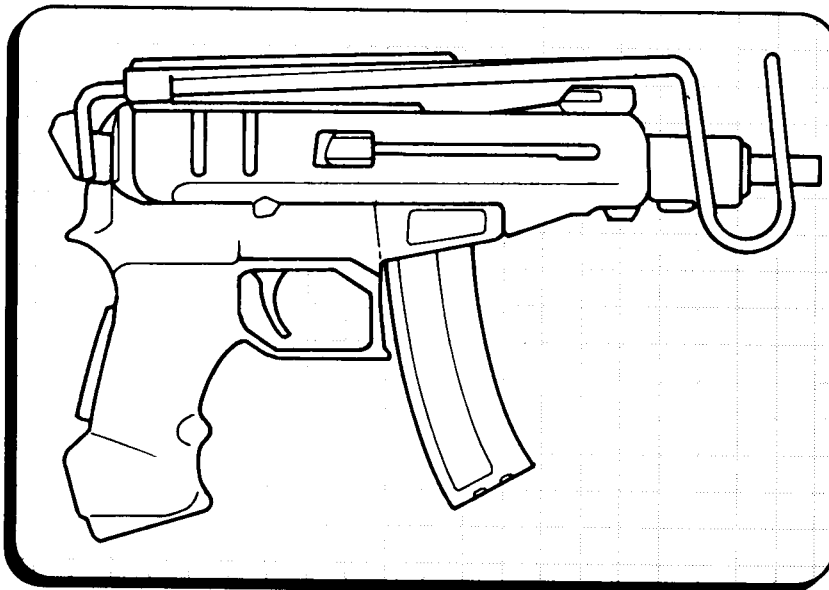
- Verbessertes Design!
- Integrierter Lasermarkierer!

Diese verbesserte Version der populären Browning Max-Power basiert auf einer revolutionären Mechanik, durch die die Waffe gegenüber ihrem Vorgängermodell erheblich verkleinert wird. Der integrierte Lasermarkierer ist das kampferprobte Modell LasSys XMS, das vom Hersteller mit einer 100%igen Funktionsgarantie geliefert wird.

Typ	Tarnstufe	Modus	Muni	Schaden	Gewicht	Preis
Ultra-Power	Schwer	6	HM	10 (Streifen)	9L	2,25 525¥



CESKA BLACK SCORPION



AUFTRAG



- Ein Leichtgewicht unter den Automatikwaffen!
- Integrierte Klappschulterstütze!

Dieses Modell von Ceska kombiniert die Feuergeschwindigkeit einer Maschinenpistole mit dem Gewicht und der Unauffälligkeit einer leichten Dienstpistole. Es wird mit einer integrierten, zusammenklappbaren Schulterstütze* geliefert und kann mit jedem Pistolenzubehör ausgestattet werden. Wahlweise ist auch ein erweitertes Magazin erhältlich. Verlassen Sie Ihre Wohnung niemals ohne dieses Gerät!

	Typ	Tarnstufe	Modus	Muni	Schaden	Gewicht	Preis
Black Scorpion	Leicht	6	HM/SM	25 (Streifen)	6L	2,75	750¥
Black Scorpion	Leicht	5	HM/SM	35 (Streifen)	6L	3.0	850¥

*Die Schulterstütze gleicht 1 Punkt des Rückstoßes aus.

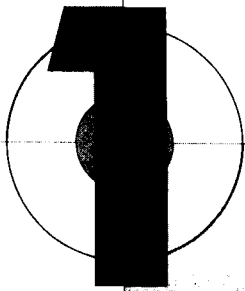


AUFTRAG

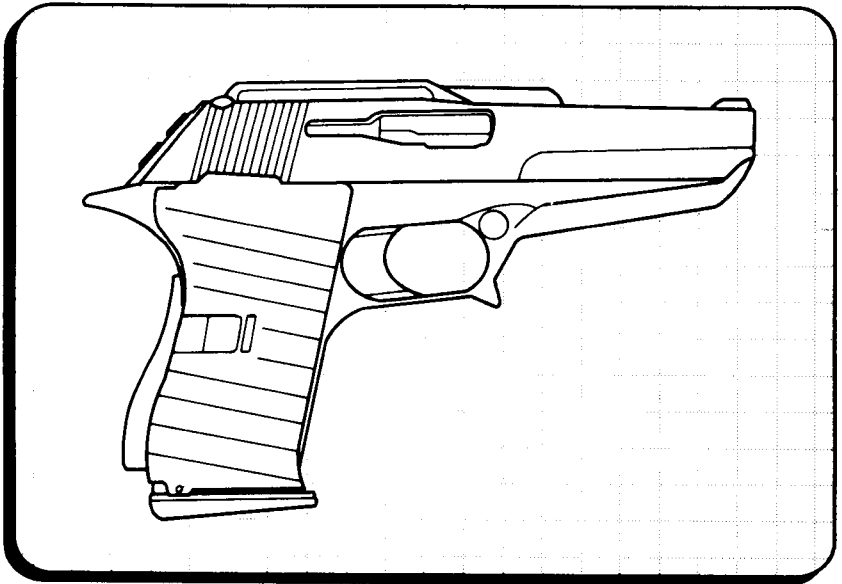


BESTÄTIGUNG

SEKTION



CESKA vz/120



- Osteuropäische Eleganz und Handwerkskunst!
- Die bevorzugte tschechische Offizierspistole!

Diese tschechische Pistole, hergestellt bei Ceska Zbrojovkain in Prag, ist die leichte Dienstpistole erster Wahl in Osteuropa. Sie wird von vielen Experten in ihrer Kategorie als die beste Pistole der Welt bezeichnet und exklusiv von Ares America importiert.

	Typ	Tarnstufe	Modus	Muni	Schaden	Gewicht	Preis
Ceska vz/120	Leicht	7	HM	18 (Streifen)	6L	1	500¥

>>>>>[Mein Gott, welche Bescheidenheit! Ergebensten Dank, Ares America, für die Beschaffung dieser wundervollen Pistole!]<<<<<<

—WhiteTiger <27:34:48/03-01-51>

>>>>>[Schön, Dich zu sehen!]<<<<<<

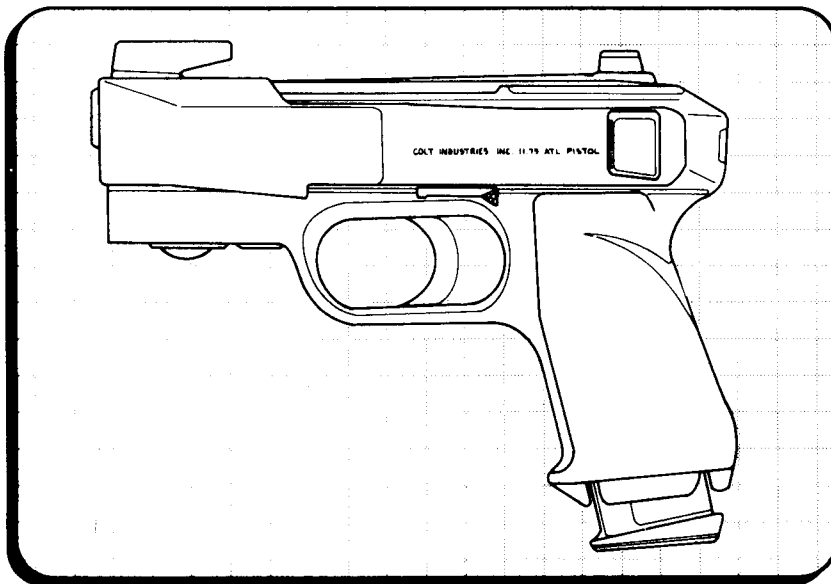
—Nightfire <13:56:27/17-01-51>

>>>>>[Nightfire: Du hast Dir diese Woche Deine Kohle wirklich verdient, nicht wahr, Chummer? Muß wirklich nett sein, 'n eigenes Büro zu besitzen. Hast Du auch 'n Namensschild auf Deinem Schreibtisch stehen?]<<<<<<

—FastJack <07:23:09/19-01-51>



COLT MANHUNTER



- Entwickelt für Colt von Andrea McBaine, der weltberühmten Kopfgeldjägerin!
- Besondere Kennzeichen: Langmagazin und integrierter Lasermarkierer.

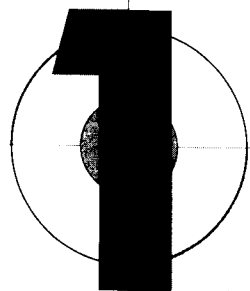
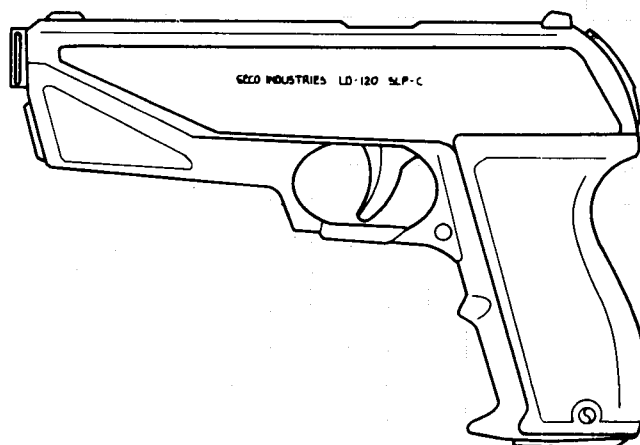
Mit der böartigen Manhunter meldet sich Colt am Markt für schwere Faustfeuerwaffen zurück! Mit tödlicher Präzision beweist diese schwere Pistole selbst unter den schwierigsten Bedingungen ihre absolute Zuverlässigkeit. Das Design der Waffe stammt von der berühmten Kopfgeldjägerin Andrea McBaine, und sie unterzog die Waffe mehr als ein Jahr lang Tests unter Gefechtsbedingungen, bevor sie sie für den Markt freigab.

	Typ	Tarnstufe	Modus	Muni	Schaden	Gewicht	Preis
Manhunter	Schwer	5	HM	16 (Streifen)	9M	2,25	425¥

AUFTRAG



AUFTRAG

BESTÄTIGUNG
SEKTION

SECO LD-120


- Israelisches Design und präzise Handwerksarbeit!
- Integrierter Minilaser!

Auf Seco, die das fantastische, aber jahrzehntealte israelische Modell LD-100 entwickelten und auf den neuesten Stand brachten, können Sie sich verlassen. Diese Pistole verfeuert nicht nur die heutige hülsenlose, Hochdruckmunition, sondern verfügt dazu noch über einen integrierten Minilaser zur schnelleren Zielerfassung! Das robuste mattschwarze Macroplastic-Gehäuse verleiht der Waffe ein ansprechend tödliches Aussehen.

	Typ	Tarnstufe	Modus	Muni	Schaden	Gewicht	Preis
Seco LD-120	Leicht	5	HM	12 (Streifen)	6L	1	400¥

>>>>>[Vorsicht bei diesem Ding, Freunde. Ich hab' auf die harte Tour 'rausgefunden, daß der "Minilaser" gerade mal für 20 Meter gut ist, und Rauch kann er auch nicht ab.]<<<<<

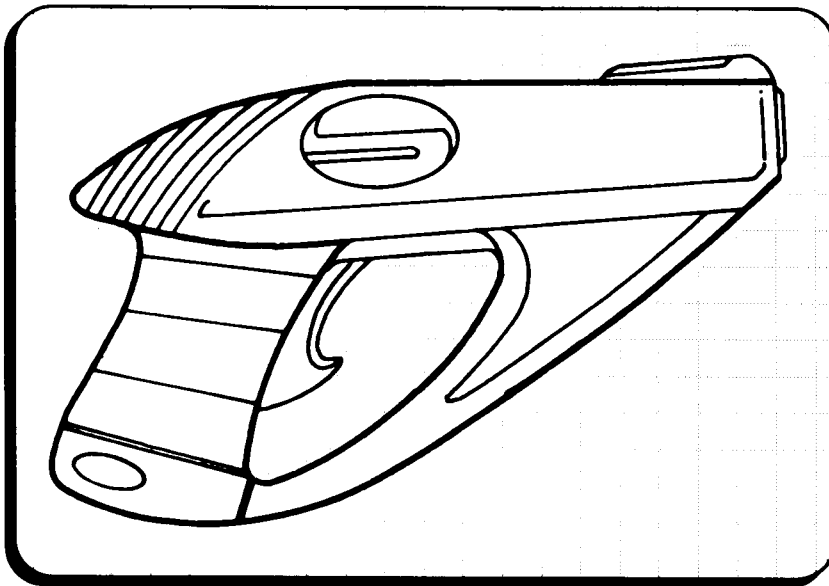
—Findler-Man <22:31:03/17-12-50>

>>>>>[Soll man das glauben? Die Waffe, die ich besitze, arbeitet zuverlässig bis zu einem Bereich zwischen 40 und 45 Metern. Vielleicht hast Du ein beschädigtes Fokussiersystem?]<<<<<

—Winger <09:47:54/23-12-50>



FICHETTI TIFFANI SD



- Leichtgewicht mit elegantem Design!
- Perfekte Tarnung bei Undercover-Jobs!

Die Tiffani Self-Defender von Fichetti Firearms erfüllt die Wünsche all derjenigen, die ein wenig mehr Stil für ihre Selbstverteidigungs-Feuerwaffen gefordert haben. Klein und leicht zu verbergen, weist diese tödliche Waffe obendrein noch modischen Chic auf.

Typ	Tarnstufe	Modus	Muni	Schaden	Gewicht	Preis
Self-Defender Hold-out	8	EM	4 (Streifen)	4L	0,5	450¥

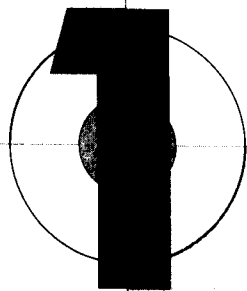
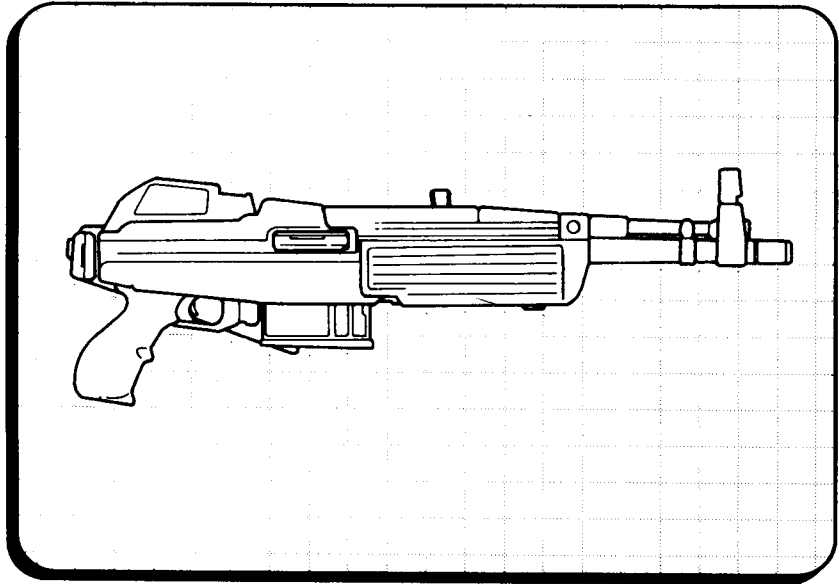
AUFTRAG



BESTÄTIGUNG



AUFTRAG

BESTÄTIGUNG
SEKTION

MOSSBERG CMDT


- **Bewertung als beste neue Waffe bei Desert Wars 7!**
- **DIE Sturmschrotflinte für das Militär!**

Wahrscheinlich die beste Sturmschrotflinte auf dem Markt. Die Mossberg CMDT Sturmschrotflinte ist ein echter Siebertyp in jeder Klimazone und nahezu jeder Situation. Wird mit integriertem Lasermarkierer und bei der Modellvariante SM mit interner Smartgun-Verbindung geliefert.

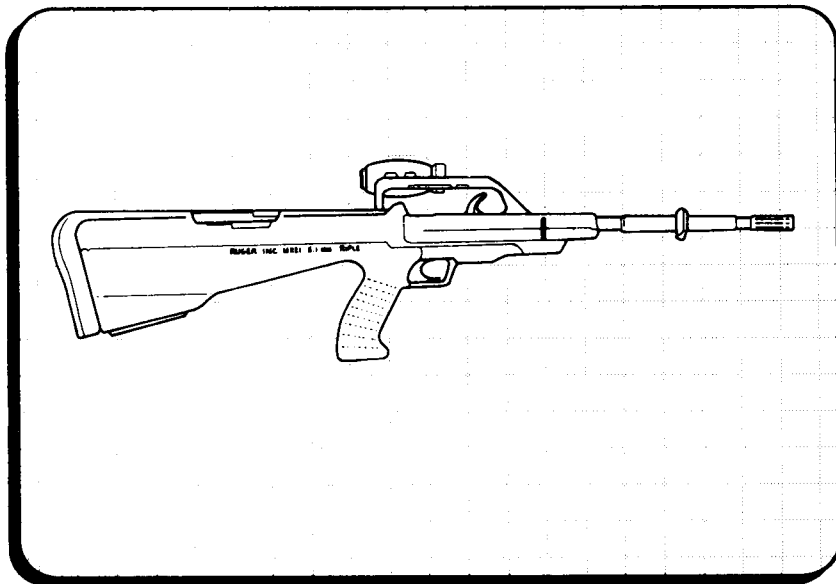
	Typ	Tarnstufe	Modus	Muni	Schaden	Gewicht	Preis
CMDT	Schrotflinte	2	HM/SM	8 (Streifen)	9S	4,25	1.400¥
CMDT/SM	Schrotflinte	2	HM/SM	8 (Streifen)	9S	4,5	1.900¥

>>>>>[Desert Wars. Nun gibt's endlich 'n Konzept. Laßt alle Konzerne kleine Armeen ausrüsten und sich gegenseitig in einer nuklearen Wüste die Scheiße aus den Hirnen blasen. Das gibt garantiert gute Kritiken, ihr habgierigen Schweine.]<<<<<

—Stinger-Six <08:23:45/09-12-50>



RUGER 100



- Die Wahl des Profijägers.
- Integriertes Zielfernrohr.

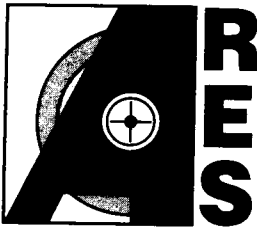
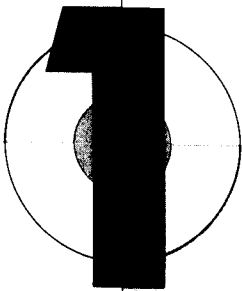
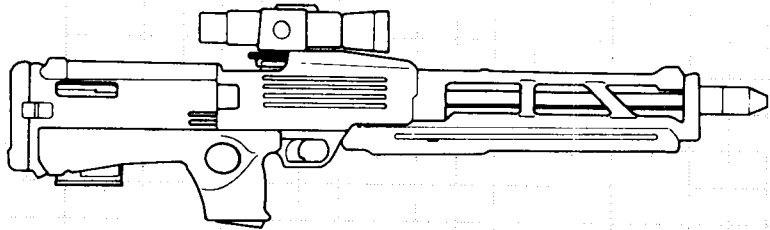
Eine perfekte Präzisions-Jagdwaffe für jede Umgebung. Ihr robustes Gehäuse aus Holz und stoßfestem Plastik gewährleistet Zuverlässigkeit, auch unter schlechtesten Wetterbedingungen. Wird mit integriertem Zielfernrohr (Vergrößerung-3) geliefert.

	Typ	Tarnstufe	Modus	Muni	Schaden	Gewicht	Preis
Ruger 100	Sport	2	HM	5 (Magazin)	75	3,75	1.300¥

AUFTRAG



AUFTRAG

SEKTION

WALTHER MA 2100


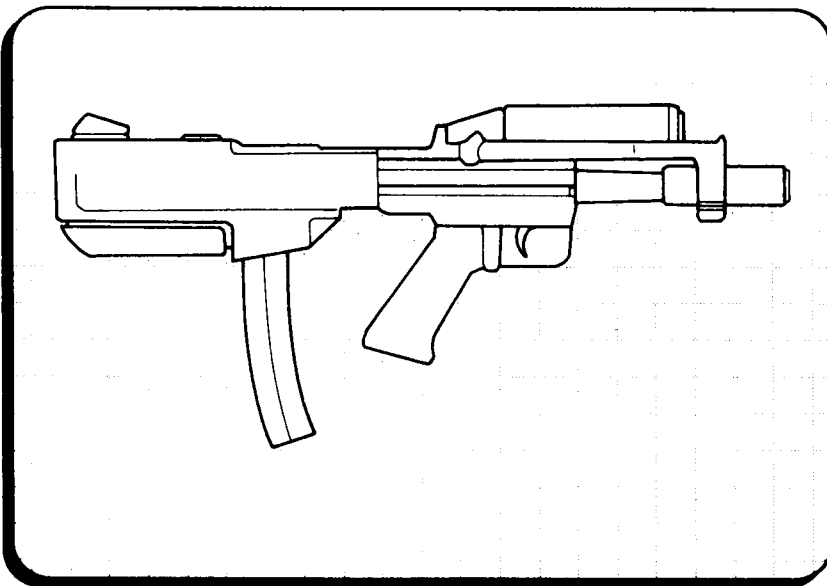
- Das Scharfschützengewehr der Konföderierten Amerikanischen Staaten!
- Integrierter Smartgunadapter!

Dieses Scharfschützengewehr hat gerade den Ausschreibungswettbewerb der CAS-Armee gewonnen! Entwickelt nach militärischen Vorgaben, ist die Walther äußerst verlässlich und frei von den üblichen Entwicklungsmängeln anderer Waffen dieser Art. Die Wahl der Profis!

Typ	Tarnstufe	Modus	Muni	Schaden	Gewicht	Preis
Walther MA 2100	Scharfsch.	-	HM 8 (Magazin)	14S	4,5	6.500¥



BERETTA MODELL 70



- Lasermarkierer und Schalldämpfer integriert!
- Größte Munitionskapazität aller erhältlichen Maschinenpistolen!

Die Beretta Modell 70 hält den Ruf, mit 35 Schuß die größte Munitionskapazität einer modernen Maschinenpistole zu besitzen! In Kombination mit dem integrierten Lasermarkierer und dem Schalldämpfer erhalten Sie eine Waffe, die das wilde Tier in Ihnen befriedigt!

	Typ	Tarnstufe	Modus	Muni	Schaden	Gewicht	Preis
Beretta Model 70	MP	3	SM/AM	35 (Streifen)	6M	3,75	900¥

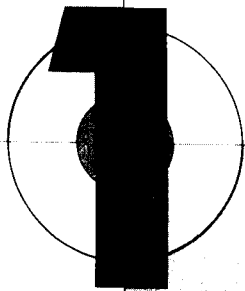
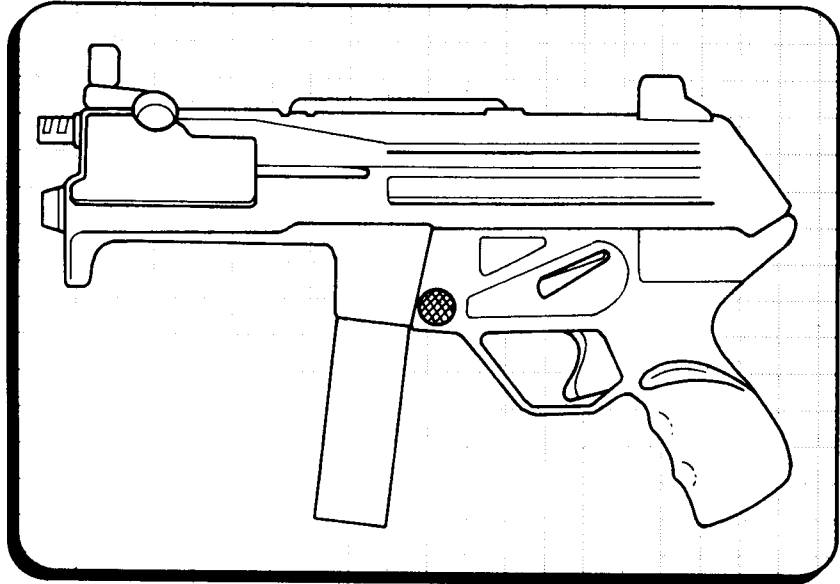
>>>>>[Einer meiner Freunde besitzt die Modell 70. Er sagt, sie ist so leise, daß man nur das metallische Klicken des Schlagbolzens hört. Erstaunlich, was...]<<<<<

—LordBunny<22:10:12/23-11-50>

AUFTRAG



AUFTRAG

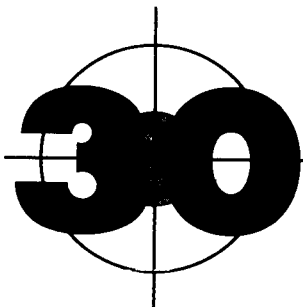
BESTÄTIGUNG
SEKTION

HECKLER & KOCH MP-5 TX


- H&K-Qualität in einer leichten und kompakten Waffe!
- Bestückt mit integriertem Lasermarkierer und Gasventil-Rückstoßdämpfern*.

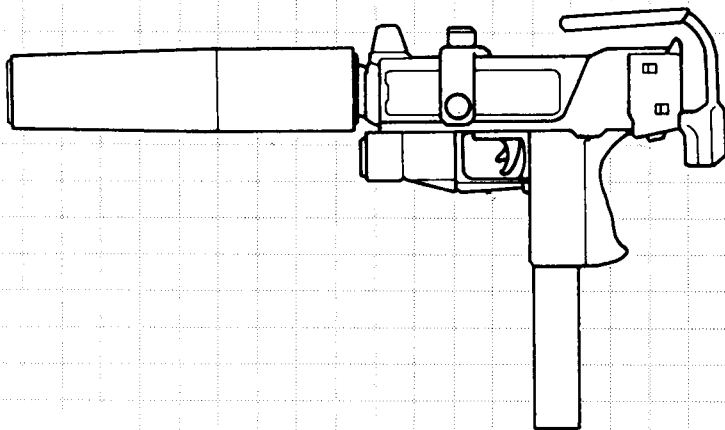
Nachdem sie ihre H&K227 an leichtere Munition angepaßt haben, stellt Heckler & Koch mit der MP-5 TX nun einen weiteren Renner vor. Auf der Pariser Waffenmesse im letzten Jahr als beste neue Waffe gefeiert, ist die MP-5 TX in allen Bereichen ein klarer Sieger.

	Typ	Tarnstufe	Modus	Muni	Schaden	Gewicht	Preis
H&K MP-5 TX	MP	5	HM/SM/AM	20(Streifen)	6M	3,25	850¥

*Wird mit Gasventil-2 Rückstoßdämpfer geliefert.



INGRAM SMARTGUN



AUFTRAG



- **Spitzname: "Der Kumpel des Straßensamurai"!**
- **Ausgerüstet mit integriertem Smartgunadapter und Rückstoßdämpfung!**
- **Ausklappbare Schulterstütze!**

In der Mai-Ausgabe von **Street Fighting Man** wurde die Ingram Smartgun (Modell 20t) von den Lesern als beliebteste Maschinenpistole prämiert. Ein Blick, und Sie wissen, warum immer mehr smarte Jungs und Mädels die Ingram tragen. Machen Sie nicht denselben Fehler wie Ihr Gegner. Tragen Sie die Modell 20t bei sich.

Typ	Tarnstufe	Modus	Muni	Schaden	Gewicht	Preis
Ingram Smartgun MP	5	SM/AM	32 (Streifen)	7M	3	950¥

>>>>["Der Kumpel des Straßensamurai"??? Wem, verdammt noch mal, glauben die, ihr Zeug zu verkaufen? Wenn nur 'wirkliche' Straßensamurai bei ihnen kauften, würden sie überhaupt nichts mehr los.]<<<<<

—Findler-Man <06:34:04/19-12-50>

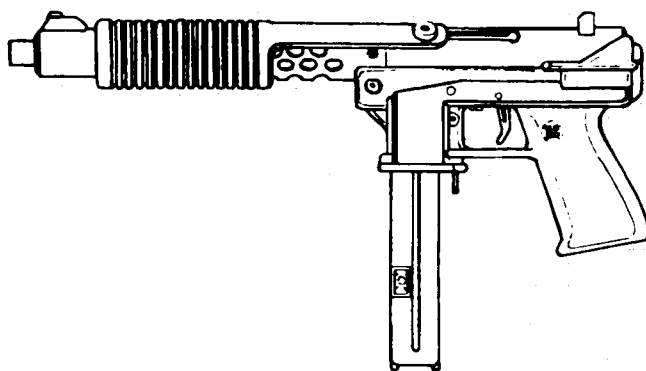
>>>>[Richtig, aber bedenke, daß es draußen 'ne Menge Straßenpunks gibt, die sich für 'richtige Straßensamurai' halten. Die kaufen auch Kanonen!]<<<<<

—FastJack <19:03:27/20-12-50>



AUFTRAG

SEKTION
1

SANDLER TMP


- Sandler durchbricht die Preismauer!
- Integrierter Lasermarkierer und Schulterstütze!*

Die Sandler Corporation brachte Anfang des Jahres den Markt mit dieser qualitativ hochwertigen, kostengünstigen Maschinenpistole durcheinander. Mit dieser Handwerkskunst können normalerweise nur die berühmtesten Waffenschmiede mithalten. Die Sandler TMP hat sich schon jetzt einen Platz bei den verwöhntesten Profis erobert.

Typ	Tarnstufe	Modus	Muni	Schaden	Gewicht	Preis
Sandler TMP	MP	4	SM/AM	20 (Streifen)	6M	3,25 500¥

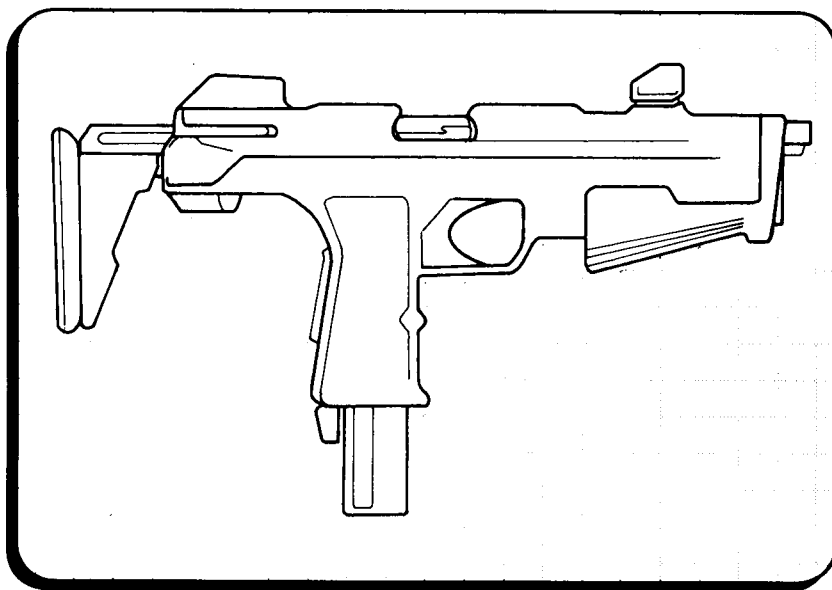
*Die Schulterstütze gleicht 1 Punkt des Rückstoßes aus.

>>>>[Bei einem früheren Bekannten von mir löste sich eine TMP zu einem wirklich ungünstigen Zeitpunkt in ihre Bestandteile auf. Also Vorsicht, oder achtet zumindest darauf, daß die Schrauben angezogen sind.]<<<<<

—Hermes <09:32:19/17-12-50>



SCK MODELL 100



AUFTRAG

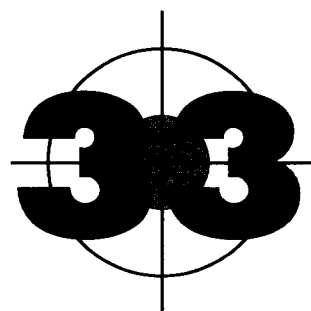


•Die Standardwaffe der Japanischen Sicherheitskräfte!

•Ausgestattet mit integriertem Smartgunadapter!

Hergestellt von Shin Chou Kogyo, Tokio, wird die SCK Modell 100 weltweit von mehr japanischen Sicherheitskräften getragen als jede andere MP. Gerüchten zufolge soll sogar die Eliteeinheit der Roten Samurai diese Waffe im Arsenal haben! Wenn es Zeit für das Beste ist, wählen Sie das, was die Besten wählen!

	Typ	Tarnstufe	Modus	Muni	Schaden	Gewicht	Preis
SCK Modell 100	MP	4	HM/SM	30 (Streifen)	7M	4,5	1.000¥



- Erweitern Sie Ihren Konsum mit Ihrer Wahl
- Die Tarnung wird nicht erzwungen!

...monitionslassungsvermögen ihrer Wale um fast 50%, ohne die Wale unnötig zu vergrößern.

GEFÜHRTE IN SHADOWRUN GESTRIKEN

Uzi III	24	85%
---------	----	-----

MUNITION

STOP!

Neuauflage der schweren Predator Pistole in Betracht, und Ares beweist
wie leicht es ist, die Fiktion zu machen. Die Fiktion ist nicht nur ein
Gewicht, sondern ein Konzept. Die Fiktion ist nicht nur ein
Durchschnitt, sondern ein Konzept!

Ares Arms liefert Munition für schwere Pistolen, die Ihrem alten Freund

Neuauflage der schweren Predator Pistole in Betracht, und Ares beweist
wie leicht es ist, die Fiktion zu machen. Die Fiktion ist nicht nur ein
Gewicht, sondern ein Konzept. Die Fiktion ist nicht nur ein
Durchschnitt, sondern ein Konzept!

GEGENSTAND

IN SHADOWRUN II

> ... gerüstet ...
... die Fiktion ...
... dem ...
—Winger<10:12:29/23-12-50>

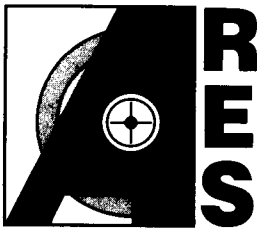
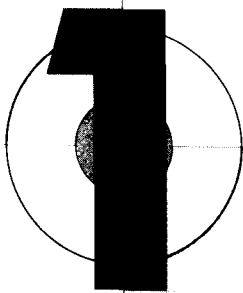
GESTRICHEN

AUFTRAG

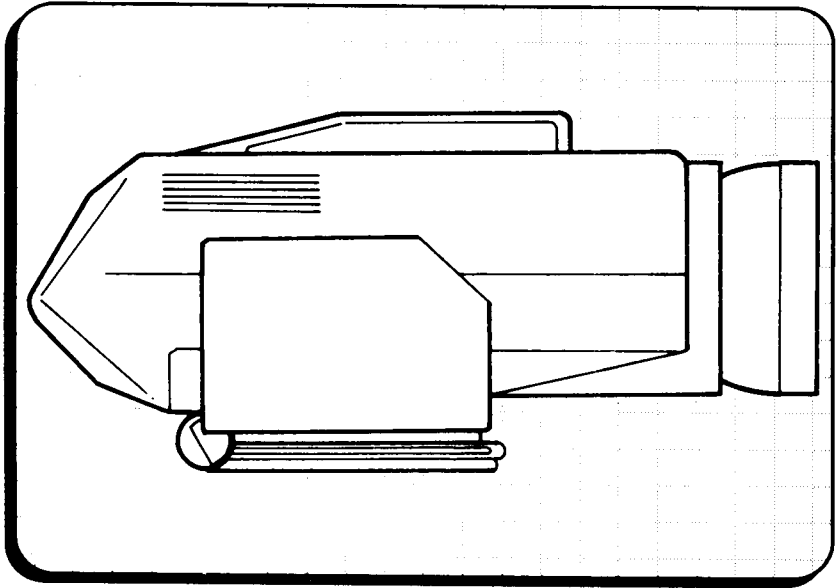


BESTÄTIGUNG

SEKTION



ULTRASOUND SICHTGERÄT

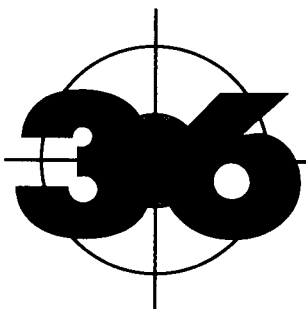


- Optimal für den Nachtkampf!
- Verwendbar für alle Feuerwaffen!

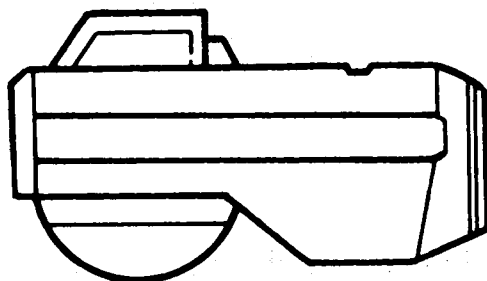
Das Ares Ultrasound Sichtgerät gehört zu den neuesten technologischen Entwicklungen beim Waffenzubehör. Abgestimmt auf den Nachtkampf, projiziert das Ultrasound Visier einen Abtaststrahl aus Ultraschallpulsen, der das Gebiet in Feuerrichtung der Waffe abscannt. Eine topographische Umrißkarte des Ziels erscheint auf einem Retina-Display oder einer Spezialbrille. Sehr nützlich in völliger Dunkelheit und gegen Feinde, die es irgendwie geschafft haben, an Infrarot-Sichtgeräten vorbeizukommen. Auch magisch versteckte Ziele werden sichtbar. Die codierte Abfolge verhindert die Rückverfolgung der Ultraschallpulse zu Ihrer Position. Ein Muß für jeden Söldner! Mit jedem anderen Zielgerät kompatibel.

	Halterung	Tarnstufe	Stufe	Auswirkung	Gewicht	Preis
Ultrasound Sichtger.	Oben	-2	—	*	+0,25	1.300¥
Ultrasound Brille	—	—	—	—	—	1.100¥

*Halbiert alle Sichtverhältnismodifikatoren, die aus mangelnder Beleuchtung oder Unsichtbarkeit des Ziels resultieren.



ENTFERNUNGSMESSER



- Nie wieder Pi mal Daumen!
- Absolut notwendig bei gewehrgestützten Granatwerfern!

Der Ares Z2 Entfernungsmesser ist ein unter dem Lauf montiertes Gerät, das Entfernungsinformationen über eine Smartgunverbindung zu einem Retina-Display oder einer Smartbrille durchgibt. Sie können augenblicklich feststellen, wie weit Ihr Gegner wirklich von Ihnen entfernt ist.

	Halterung	Tarnstufe	Gewicht	Preis
Entfernungsmesser	Unten	—	0,1	150¥

>>>>>[Hört sich nicht an als wär's 'ne große Hilfe, was? Wartet, bis Ihr den Sicherheitskatalog zu Gesicht bekommt...]<<<<<
—FastJack <11:23:04/02-12-50>

AUFTRAG

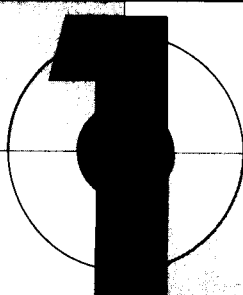


AUFTRAG

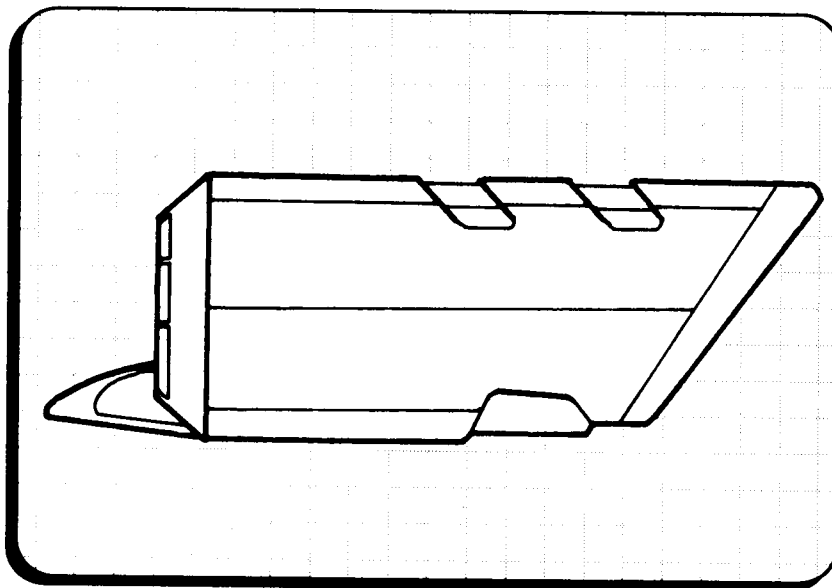


BESTÄTIGUNG

SEKTION



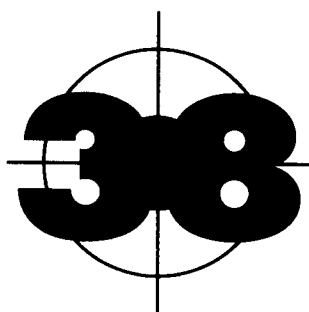
VERBESSERTES GASVENTIL



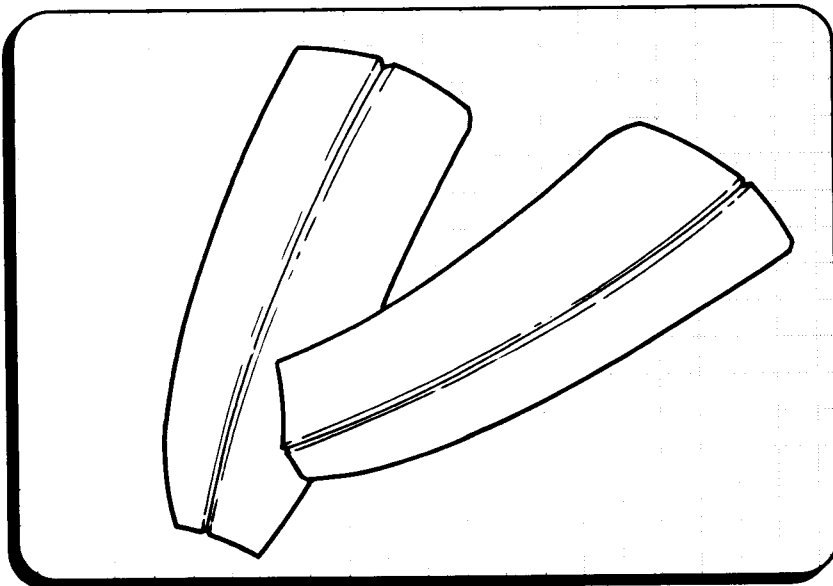
- Verbessern Sie Ihre Zielgenauigkeit mit dem neuen Lyco System!
- Paßt auf fast alle Feuerwaffen!

Lyco Systems aus New Orleans haben ein neues Gasventil-Rückstoßdämpfungssystem erfunden, das gegenüber existierenden Systemen eine gewaltige Verbesserung darstellt. Unter Verwendung eines patentierten Kammersystems sind die Lyco Gasventile leichter, kleiner und effizienter als alles, was der Markt heute hergibt. Überzeugen Sie sich selbst.

	Halterung	Tarnstufe	Stufe	Gewicht	Preis
Verbessertes Gasventil-II	Lauf	—	2	0,25	550¥
Verbessertes Gasventil-III	Lauf	-1	3	0,5	800¥
Verbessertes Gasventil-IV	Lauf	-2	4	0,75	1.000¥



UNTERARMSCHIENEN



- Das Neueste in Sachen Sicherheitskleidung!
- Ihr Wunschtraum wird wahr!

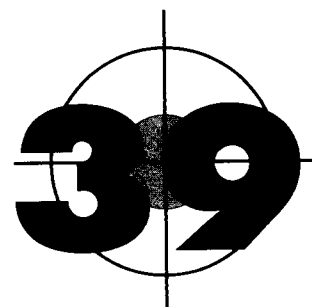
Nach einer überregionalen Befragung von mehr als 1.000 hart arbeitenden Leuten wie Sie selbst hat Ares Arms nun eine neue Möglichkeit zur persönlichen Verteidigung erfunden: Unterarm-Panzerungen! Gepolsterte Panzerplaststücke werden jedem Träger formgenau angepaßt und schützen so beide Unterarme vor schweren Schlägen. Spezielle Entwicklung zum Parieren von Schlägen und für vernichtende Hiebe mit dem Unterarm! Ein absoluter Hotseller!

	Tarnstufe	Stufe	Schaden	Gewicht	Preis
Unterarm-Panzerung	12	+1*	(Str+1)M	0,2	250¥

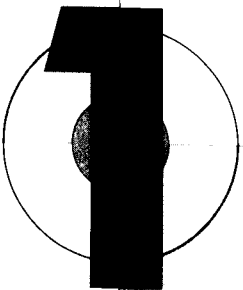
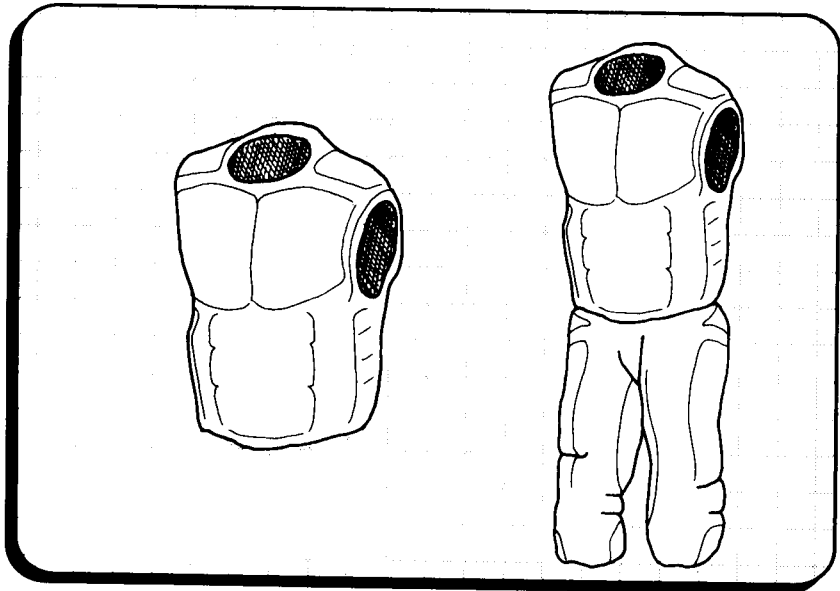
*Der Träger erhält +1 für Stoßpanzerung bei waffenlosem und bewaffnetem Kampf. Ungeeignet gegen Schußwaffen jeglicher Art.

>>>>>[Würde mich mal interessieren, wie sie die SINlosen befragt haben?]<<<<<
 —FastJack<11:28:09/02-12-50>

AUFTRAG



AUFTRAG

BESTÄTIGUNG
SEKTION

KÖRPERPANZERUNG NACH MASS


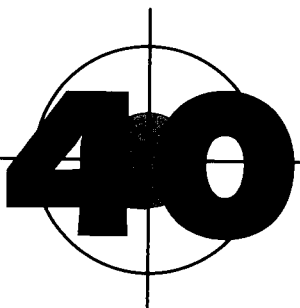
- Für Sie nach Maß gefertigt!
- Gepanzerte Unterwäsche für jedermann!

Ares Arms hat ein neues System für paßgenaue Körperpanzerungen* erfunden, bei dem jeder Käufer seinen individuellen Zuschnitt erhält. Ein patentiertes Verfahren erlaubt es, die verschiedenen Panzersegmente Ihrer speziellen Körpergröße und -form entsprechend anzupassen. Nun gibt es keine ärgerlichen Lücken oder lästigen Falten mehr. Erhältlich bei Ihrem Händler oder auf dem Postweg (mit genauen Maßangaben).

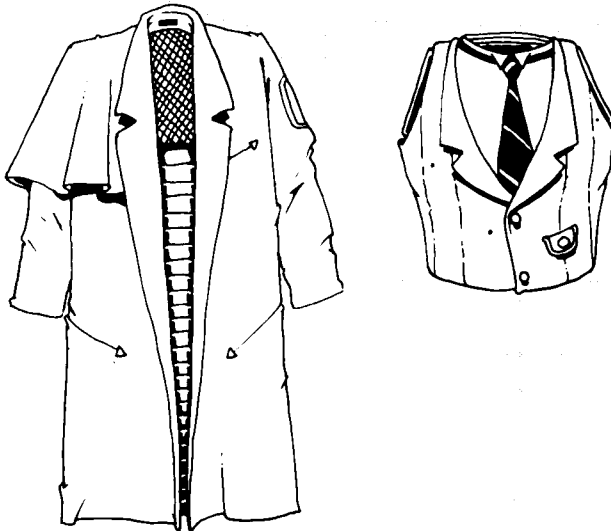
	Tarnstufe	Ballistik	Stoß	Gewicht	Preis
Stufe 1 (nur Weste)	—	2	0	0,75	150¥
Stufe 2 (60% des Körpers)	15	3	1	1,25	250¥
Stufe 3 (90% des Körpers)	12	4	1	1,75	500¥

*Nicht zusammen mit anderer Körperpanzerung anwendbar.

>>>>>[Ooooooooo! "Stoßfeste und sichere Unterwäsche, die auch noch Spaß macht. Geil!"]<<<<<
—Stinger-Six<18:23:19/12-15-50>



SICHERHEITSKLEIDUNG



AUFTRAG



- Das Neueste im Bereich der Schutzkleidung!
- Große Auswahl verschiedenster Stilrichtungen!

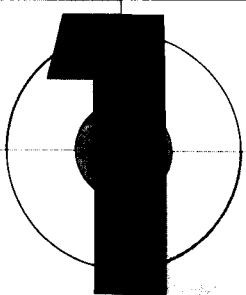
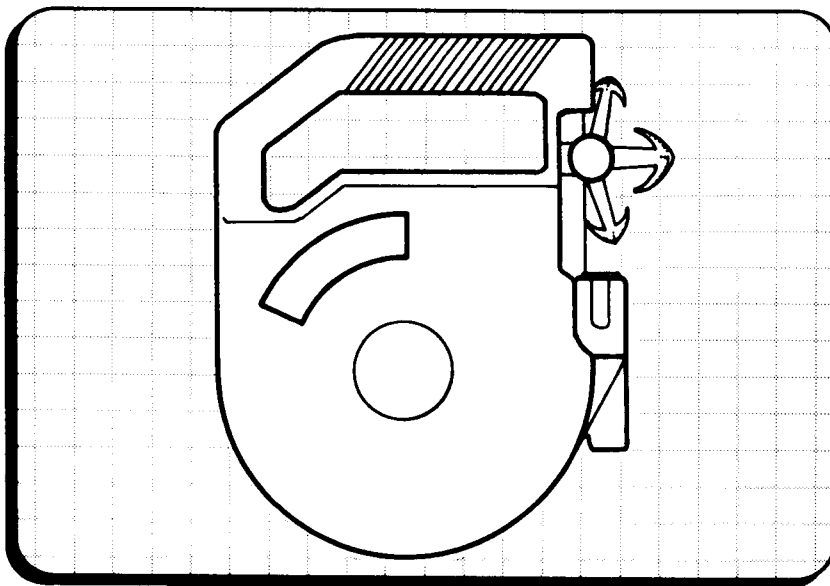
Kelmar Technologies hat den Markt mit ihrer stilvollen Schutzkleidungskollektion im Sturm genommen, und wir sind die ersten Lieferanten in Nordamerika, die Sie mit dem vollständigen Programm versorgen können. Erhältlich ist eine komplette Serie von Designerfarben und Modestilen. Die nachfolgenden technischen Angaben sind korrekt, anders als bei einer gewissen Konkurrenzpublikation. <Schattenkleidung, Sommer 2050 :: FJ>

	Tarnstufe	Ballistik	Stoß	Gewicht	Preis
Sicherheitskleidung	12	3	0	1,5	450¥
Sicherheitsjacke	9	5	3	3	850¥
Sicherheitsweste	15	2	1	0,75	175¥
Ultra-Sicherheitsweste	14	3	2	2,5	350¥
Langer Sicherheitsmantel*	10	4	2	2,0	650¥

*Der gefütterte Mantel erhöht die Tarnstufe jeder Waffe mit einer Stufe von 4 oder mehr um 50%.



AUFTRAG

BESTÄTIGUNG
SEKTION

SELBSTAUFLÖSENDE ENTERSCHNUR


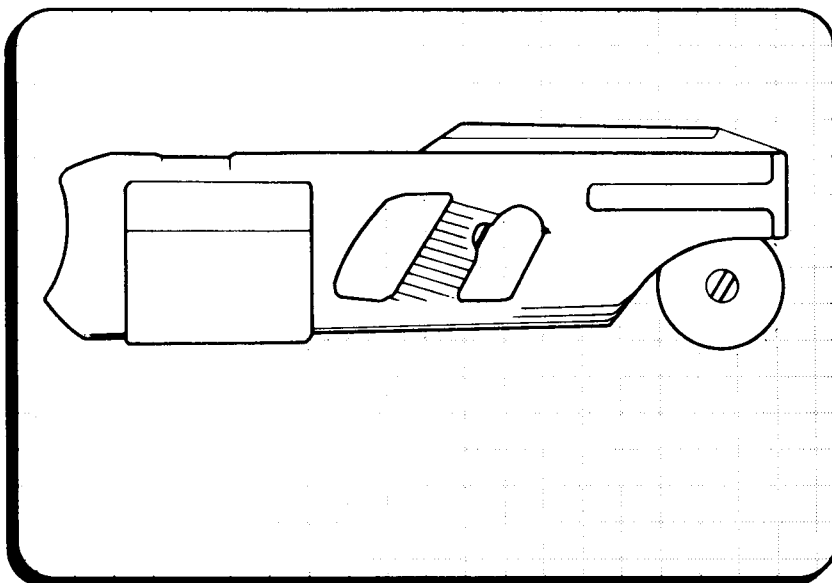
- Auf 1.000 Kilogramm Belastung getestet!
- Nichts bleibt zurück!

Diese revolutionäre Enterschnur arbeitet genau wie eine herkömmliche Schnur, zumindest so lange, bis Sie Ihr Ziel erreicht haben. Ist der Job erledigt, berühren Sie die Schnur einfach mit dem Katalysatorstift. Sie wird in kürzester Zeit brüchig und löst sich dann vor Ihren Augen auf! In wenigen Sekunden haben Sie alle verräterischen Hinweise beseitigt! Der Katalysatorstift ist unbegrenzt haltbar.

	Gewicht	Preis
Selbstaflösende Schnur	3 pro 100 Meter	85¥ pro 100 Meter
Katalysatorstift	—	120¥
Normale Schnur	2 pro 100 Meter	50¥ pro 100 Meter



ENTERPISTOLE



- Schleudert Enterhaken 300 Meter weit!
- Leise und sicher!

Die Conner Enterpistole ist das Neueste auf dem Gebiet der Enterhakensysteme und wird mit der Garantie geliefert, den patentierten Wagner-Haken mehr als 300 Meter* senkrecht nach oben zu schießen! Die Enterpistole besitzt eine integrierte Spule, ist aber auch für externe Zuführung geeignet, wenn Sie einen Schnurtyp Ihrer Wahl benutzen wollen. Die Rückholausrüstung von Wagner kann problemlos am Schaft montiert werden.

	Tarnstufe	Gewicht	Preis
Enterpistole	7	2,25	450¥
Rückholausrüstung	—	5	250¥

*Für die Reichweite gilt die gleiche Tabelle wie für die Schwere Ambrust mit MinStr 5.

AUFTRAG

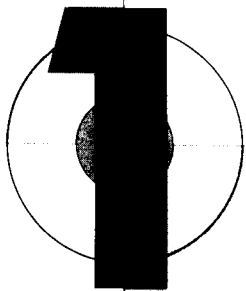


AUFTRAG

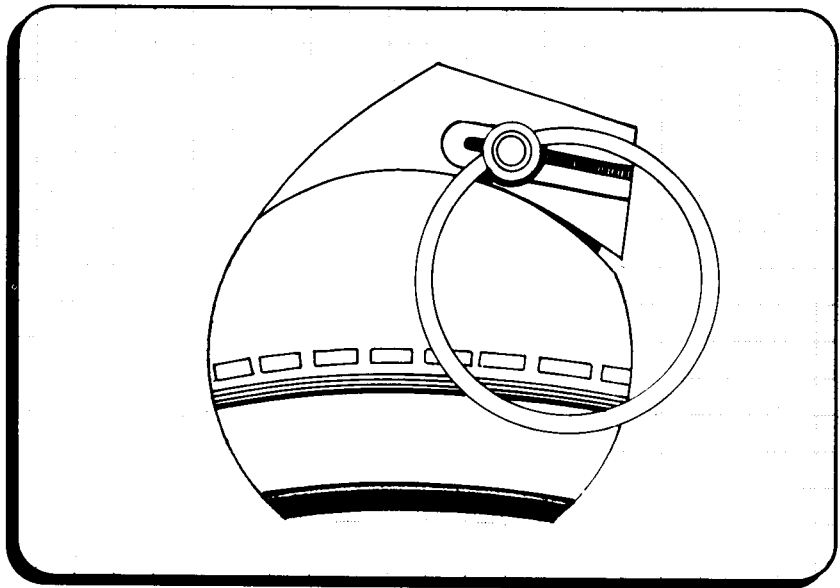


BESTÄTIGUNG

SEKTION



AFR-7 BLENDGRANATE



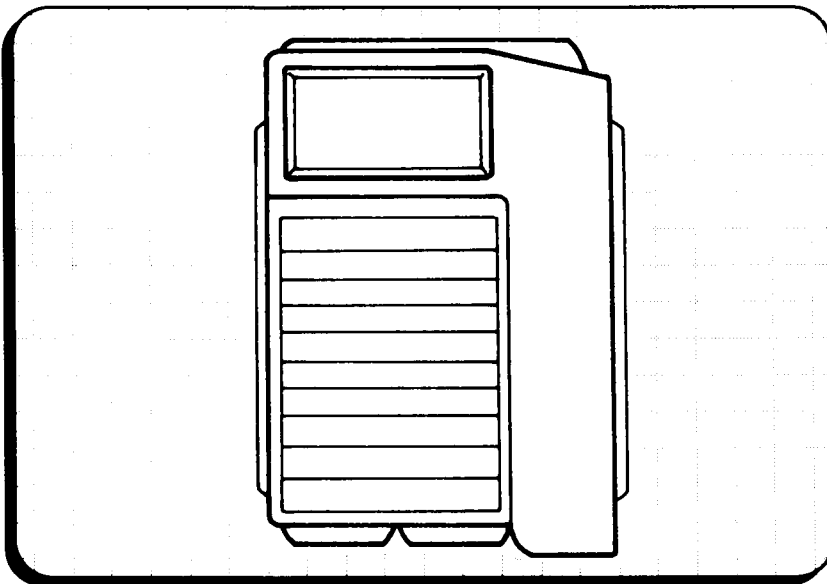
•Es werde Licht - im wahrsten Sinne des Wortes!

Die AFR-7 ist die stärkste Blendgranate auf dem Markt. Sie hat annähernd das Gewicht einer konventionellen Granate und erzeugt einen blendenden Lichtblitz, der noch auf 30 Metern Wirkung zeigt. Sicherheitszündung und verbesserte Brenneigenschaften machen die AFR-7 zur Blendgranate erster Wahl.

	Tarnstufe	Schaden	Auswirkung	Gewicht	Preis
Blendgranate	6	5L*	30m**	0,25	40¥
*Die Granate hat einen Explosionsradius von 1 Meter, in dem ein Schaden von 5L verursacht wird.					
**Der Lichtblitz ist bis zu 30 Metern wirksam. Für alle, die in Richtung der Granate blicken, gilt ein Zielmodifikator von +6. Pro 5 Meter Entfernung vom Zündpunkt wird der Zielmodifikator um 1 verringert. Blitzkompensation vermindert den Zielmodifikator um 50% (abgerundet). Der Blendeffekt hält 5 Kampfrunden an. Diese Zeit kann mit einer Konstitution (5)-Probe reduziert werden: 2 Erfolge reduzieren die Blendzeit um 1 Kampfrunde.					



FLASH-PAK



- Blenden und verwirren Sie Ihre Gegner!
- Handlich, kompakt und wiederverwendbar!

Eine weitere Superneuheit von Winter Systems aus Manhattan. In der Größe einer Zigarettenschachtel enthält dieses kleine Gerät vier Quarz-Halogen-Mikroblitzlichter, die auf eine zufällige Feuersequenz abgestimmt sind und eine Serie von gleißenden Blitzen erzeugen, um jeden, der ihnen ausgesetzt ist, zu desorientieren, zu verwirren oder sogar zu blenden! Funktioniert auch gegen Cyberaugen mit Blitzkompensation!

	Tarnstufe	Stufe	Gewicht	Preis
Flash-Pak*	12	+4	0,2	250¥

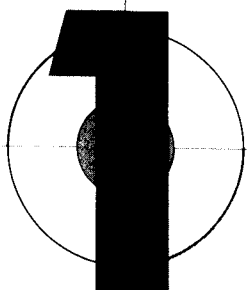
*Bei Benutzung des Flash-Paks erhalten alle Gegner, die in Blickrichtung des Gerätes stehen, einen +4 Zielmodifikator auf alle Fernkampfangriffe. Gegner mit Blitzkompensation erhalten nur +2. Pro 5 Meter Entfernung vom Flash-Pak verringert sich der Zielmodifikator um 1. Für die Dauer der Benutzung hebt das Blitzgerät außerdem die Auswirkungen von schlechtem Licht oder Dunkelheit auf, bewirkt dann aber wegen seiner stroboskopischen Effekte einen eigenen +2 Zielmodifikator.

>>>>[Warum höre ich nur beim Lesen dieser Zeilen dauernd die Worte eines uralten Songs... sowas wie "blinded by the light" und "running in the night"?]<<<<<
—Steel Lynx<13:55:35/20-12-50>

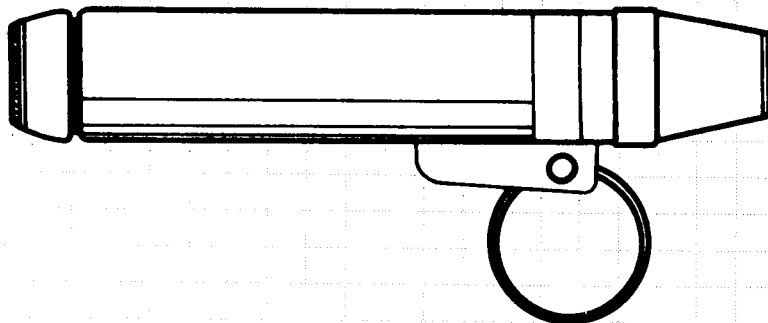
AUFTRAG



AUFTRAG

BESTÄTIGUNG
SEKTION


MIKRO-LEUCHTRAKETE



- Ein Leuchtraketenwerfer in Kugelschreiberformat!
- Optimal für plötzliche Notfälle!

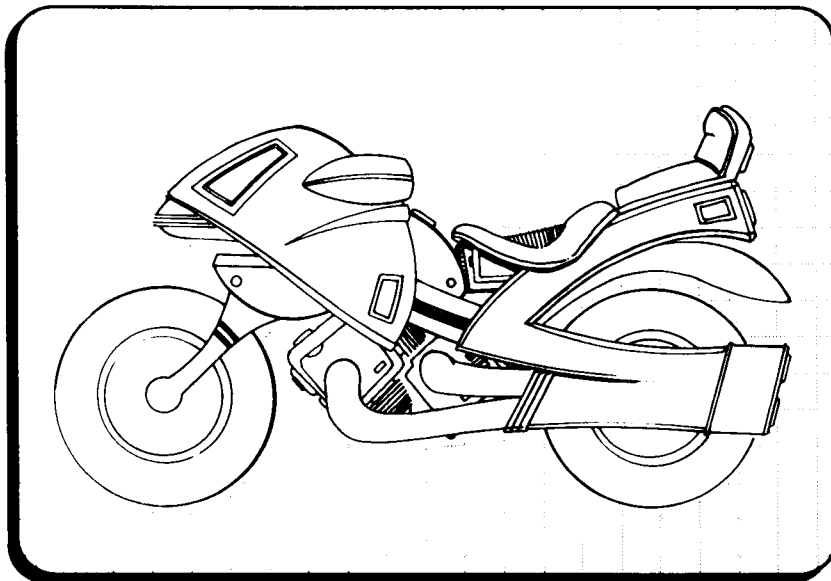
Winter Systems aus Manhattan haben der Öffentlichkeit endlich eines ihrer patentierten miniaturisierten Sicherheitsgeräte vorgestellt: die Mikro-Leuchtrakete. Nur wenig größer als eine Minitaschenlampe, enthält der Mikro-Werfer eine normalgroße Leuchtrakete. Die Rakete ist in den Farben Weiß, Rot oder Grün erhältlich und erreicht eine Höhe von mehr als 200 Metern. Der Werfer ist nachladbar und somit die perfekte Notfallhilfe.

	Tarnstufe	Stufe	Gewicht	Preis
Mikro-Raketenwerfer*	3	2	2	50¥
Leuchtrakete	—	2	—	75¥

*Bei Verwendung des Werfers als Waffe liegt die Reichweitentabelle für Bögen (MinStr 4) zugrunde, mit einem zusätzlichen Zielmodifikator von +2 auf alle Reichweiten außer Kurz. Die Waffe bewirkt einen Schaden von 5M und entzündet brennbare Materialien. Die Stufe zeigt an, daß die Rakete den +2 Zielmodifikator aufgrund von wenig oder schlechtem Licht aufhebt. Die Rakete erhellt einen Bereich von der Fläche eines Häuserblocks.



SUZUKI AURORA



- Der eleganteste Tiefflieger der Straße!
- Die Vereinigung von Kraft und Stil!

Beim Anblick der neuen Aurora gefriert garantiert jedem arroganten Rapier-Heizer das Grinsen im Gesicht! Die Aurora ist ganz auf Geschwindigkeit getrimmt und verfügt über eine verbesserte Fahrwerkstechnik, die erstklassige Handhabung und Kurvenführung garantiert. Wenn Sie sofort bestellen, erhalten Sie eine kostenlose Lackierung ihrer Wahl, damit diese Rapier-Heinis auch wissen, wer sie von der Straße gefegt hat!

	Handling	Geschw.	Rumpf	Panzerung	Signatur	Pilot	Preis
Suzuki Aurora	2/4	70/210	1	0	4	1	15.000¥

AUFTRAG

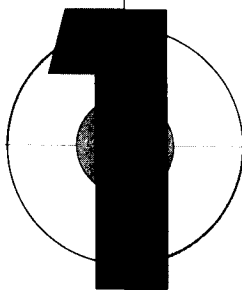


AUFTRAG

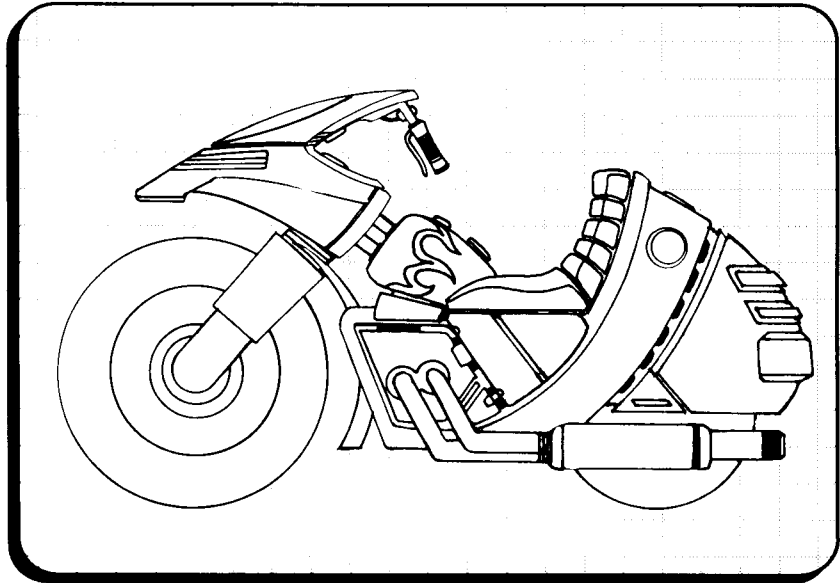


BESTÄTIGUNG

SEKTION



HONDA VIKING



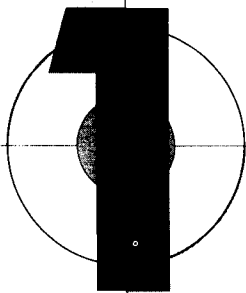
- Erste Wahl für die wahren Könige der Straße!
- Verbesserte, stoßfeste Strukturverstrebung!

Mit der schweren Viking drängt Honda Motors auf den Markt, der für die Harley-American-Maschinen reserviert schien. Spüren Sie das Gewicht unter Ihnen und die Power an ihren Fingerspitzen! Mit der Honda Viking bekommen Sie Kraft, Leistung und Prestige in vollendetem Design.

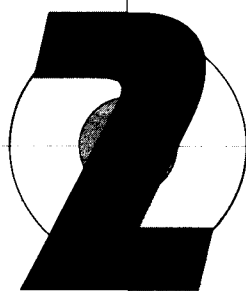
Handling	Geschw.	Rumpf	Panzerung	Signatur	Pilot	Preis
Honda Viking 3/5	50/160	4	1	1	2	17.000¥



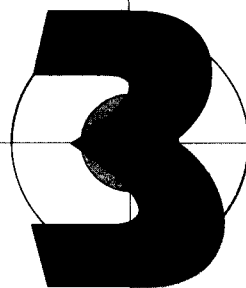
ARES KATALOG WINTER 2050



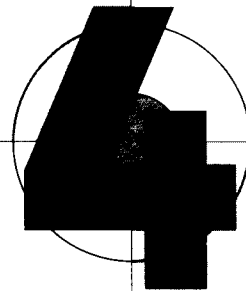
ARES SICHERHEIT



WIREMASTERS



ANHÄNGE



ARES SICHERHEITSKATALOG 2050

Sie verlangen das Beste, und genau das ist der Grund, weshalb Ares America seit über 25 Jahren zufriedene Kunden hat. Leistung und Verlässlichkeit machen Waffen und Ausrüstung von Ares zur Nummer 1 bei allen bekannten Sicherheitsunternehmen.

Auf diesen Seiten finden Sie die Topausrüstung für Sicherheitszwecke von Herstellern aus aller Welt. Jeder Gegenstand wurde unter strengen Auflagen in den Ares Labors getestet und hat den Anforderungen für Dauerhaftigkeit und Verlässlichkeit entsprochen oder sie sogar übertroffen.

Was Sie auf den folgenden Seiten sehen, darauf können Sie zählen.

Kontaktieren Sie Ihre örtliche Ares Verkaufsvertretung, oder sprechen Sie direkt mit uns über NA/UCAS-MW/BULLETS. Wir erwarten Sie.

—Nathaniel Naidich, Verkaufsdirektor, Ares America

Ares America ist eine Abteilung von Ares Arms, einer 100%igen Tochtergesellschaft von Ares Macrotechnology Incorporated, Detroit, Michigan, UCAS.

>>>>[Für diejenigen, die es noch nicht wissen: der Sicherheitskatalog von Ares America ist nicht leicht zu bekommen. Wenn man bei Ares nachfragt, werden sowohl die Verkaufsabteilung als auch die Abteilung für Öffentlichkeitsarbeit die Existenz dieses Kataloges leugnen. Er ist nur lizenzierten Exekutivorganen, Militärs und Sicherheitsorganisationen zugänglich, die über eine gültige, anerkannte Kreditwürdigkeit verfügen. Fragt mich nicht, was die verbergen wollen, aber tut euch keinen Zwang an, verteilt das Ding und kommentiert nach Belieben.]<<<<<

—FastJack <14:39:02/07-10-50>

>>>>[Einer von euch da draußen hat diese Datei gerade, nachdem ich sie veröffentlicht habe, aus dem Datennetz runtergeladen und versucht, sie an den Hauptkonkurrenten von Ares zu verhöckern. Du weißt, wen ich meine, und Dein Deck gehört zum Ausgleich erstmal mir. Denke daran, wenn Du das nächstmal in einer kalten, dunklen Ecke der Matrix bist.]<<<<<

—FastJack <23:43:43/07-10-50>

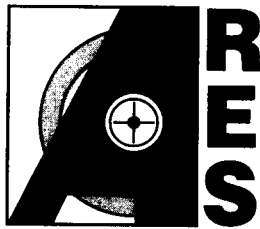
AUFTRAG



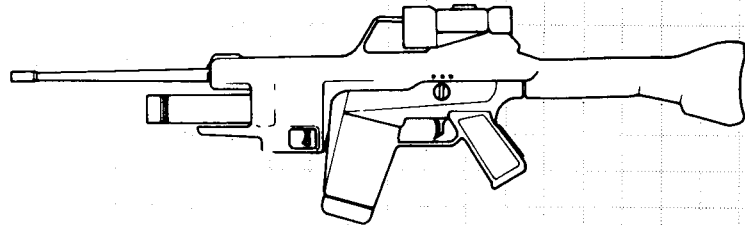
BESTÄTIGUNG

SEKTION

2



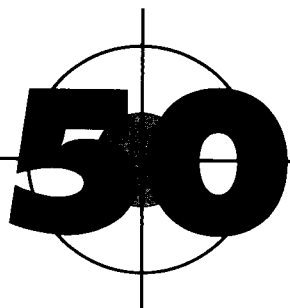
COLT M22A2



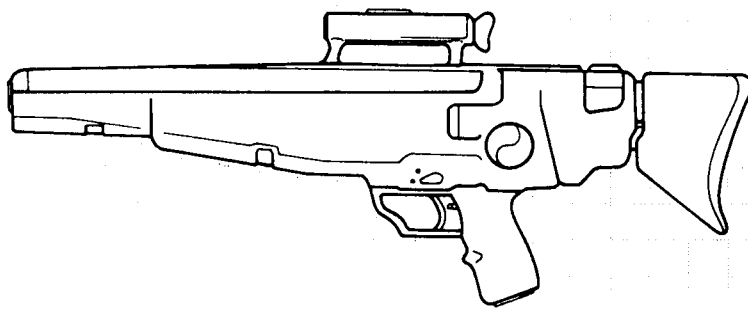
•Kandidat in der Endausscheidung für das UCAS-Sturmgewehr der nächsten Jahre!

Die Colt M22A2 ist eine Qualitätswaffe mit einem erstaunlich niedrigen Preis. Sie ist mit einem 40-Schuß-Streifen munitionierbar und verfügt über einen integrierten Granatwerfer, Gasventil-1-Rückstoßdämpfer und ein eingebautes Zielfernrohr (Vergrößerung-2). Von der Internationalen Söldnergilde zur besten Waffe des Jahres 2048 gewählt.

Typ	Tarnstufe	Modus	Muni	Schaden	Gewicht	Preis
Colt M22A2	Sturm	3	HM/SM/AM 40 (Streifen)	8M	4,75	1.600¥



HECKLER & KOCH G12A3Z



AUFTRAG



•Kandidat in der Endausscheidung für das UCAS-Sturmgewehr der nächsten Jahre!

Die H&K G12A3z ist der logische Nachfolger der H&K G11A4z, dem bevorzugten Sturmgewehr der letzten zwei Generationen. Die geschätzten Eigenschaften des zuverlässigen G11 wurden noch verbessert; so ist das G12 nun noch leichter, handlicher und mit integriertem Lasermarkierer sowie einem Gasventil-2-Rückstoßdämpfer und ausziehbarer Schulterstütze zur zusätzlichen Rückstoßdämpfung versehen. Zusätzlich kann unter dem Lauf des G12 ein Granatwerfer montiert werden, ohne daß die Tarnfähigkeit der Waffe darunter leidet.

	Typ	Tarnstufe	Modus	Muni	Schaden	Gewicht	Preis
G12A3z	Sturm	2	HM/SM/AM	32 (Streifen)	8M	5,25	2.200¥

>>>>>[Hey, Ma, ich könnte auch 'n Kandidat sein!]<<<<<
 —Zapper Weisman<11:15:49/21-12-50>
 >>>>>[Was'n das für'n Typ??]<<<<<
 —Metallic Marauder<23:15:06/29-12-50>



AUFTRAG



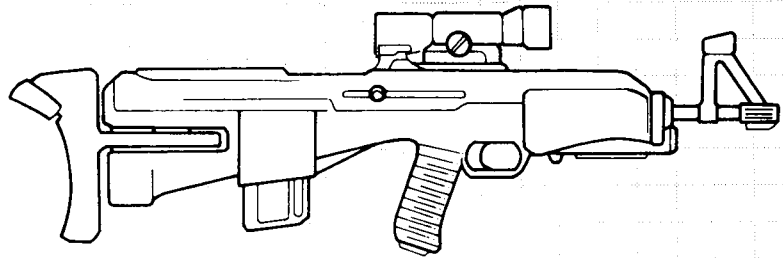
BESTÄTIGUNG

SEKTION

2



SAMOPAL vz 88V



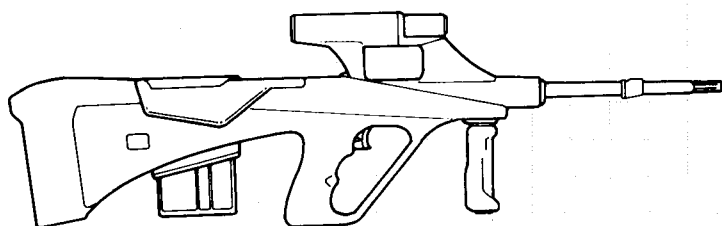
•Das Sturmgewehr der Tschechischen
Panzergrenadiere!

Das in der Tschechischen Republik hergestellte Samopal vz 88V ist ein vielgerühmtes Sturmgewehr, das mit vielem, normalerweise nur bei westlichen Waffen vorhandenem, Zubehör ausgestattet ist. Die vz 88V verfügt nicht nur über einen integrierten Lasermarkierer und ein Zielfernrohr (Vergrößerung-2), sondern auch über einen Gasventil-2-Rückstoßdämpfer und eine zusammenklappbare Schulterstütze.

	Typ	Tarnstufe	Modus	Muni	Schaden	Gewicht	Preis
Samopal vz 88V	Sturm	2	HMSM/AM	35 (Streifen)	8M	5,5	1.800¥



STEYR AUG-CSL WAFFENSYSTEM



AUFTRAG



•Das Sturmgewehr der Konföderierten Staaten!

Die AUG-CSL ist eine Multifunktionswaffe, die je nach Bedarf umfunktioniert werden kann: als Maschinenpistole, Karabiner, Sturmgewehr oder Automatikgewehr mit schwerem Lauf im Einsatz als leichtes Maschinengewehr. Der Umbau ist in weniger als einer Minute zu bewerkstelligen, und alle Teile passen in einen großen Aktenkoffer. Alle Modelle besitzen einen integrierten Lasermarkierer im Tragegriff und können mit einem Smartgunadapter versehen werden, ohne daß die Tarnfähigkeit darunter leidet.

	Typ	Tarnstufe	Modus	Muni	Schaden	Gewicht	Preis
MP	MP	4	HM/SM	40 (Streifen)	6M	3,5	*
Karabiner	Sport	3	HM/SM	40 (Streifen)	7S	3,75	*
Sturmgewehr	Sturm	2	HM/SM/AM	40 (Streifen)	8M	4	*
Leichtes MG	LMG	-	HM/SM/AM	40 (Streifen)	8M	5,5	*

*Das Gesamtpaket Steyr AUG-CSL mit allem aufgelisteten Zubehör kostet 4.500¥. Die Waffe ist mit einer Gasventil-1- Rückstoßdämpfung versehen.

>>>>>[Als dieses Ding zum erstenmal rauskam, war mein Kumpel Wedge im Himmel. Er stürzte sofort los, riß sich eine unter'n Nagel und begann damit zu spielen. Eines Tages war er wohl etwas durcheinander und montierte den Lauf des leichten Maschinengewehrs zusammen mit der Schulterstütze des Karabiners; na ja, er brach sich die Schulter. Steyr plant nun ein Farbcodiersystem für die Einzelteile, und Wedge meint, die neue Schulter gefällt ihm sowieso besser als die alte.]<<<<<
—FastJack <16:21:43/21-12-50>



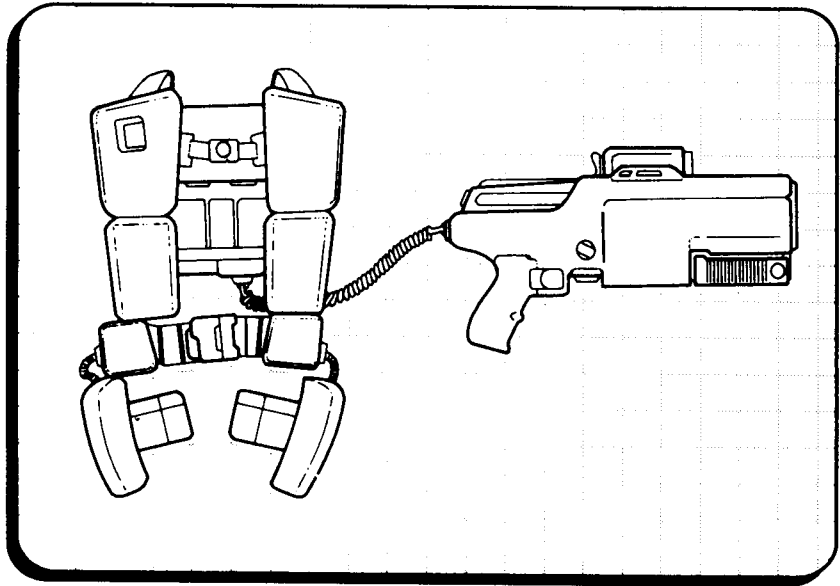
AUFTRAG



SEKTION



ARES MP LASER



•Endlich ein effizientes, tragbares Lasersystem!

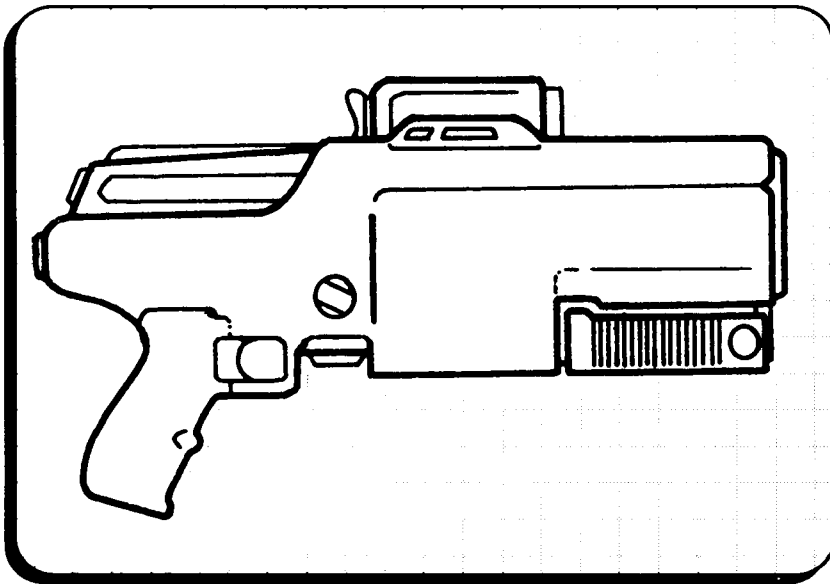
Ares Arms ist stolz, das erste tragbare Lasersystem mit genügend Joules für einen durchschlagenden Erfolg zu liefern. Unter Nutzung von sieben verschiedenen Ares Patenten steht der MP Laser für die Zukunft der Sicherheits- und Polizeiwaffen. Im Gegensatz zu ineffektiven Zwei-Mann-Team-Waffen wurde der MP Laser für einen einzigen Träger entwickelt und stellt damit ein in sich abgeschlossenes System dar, das in der Lage ist, schwersten Bedrohungen entgegenzuwirken. Durchschlagskräftig genug, um sogar gepanzerte Fahrzeuge in Mitleidenschaft zu ziehen, ist der MP Laser eine Multifunktionswaffe, die für die gesamte Bandbreite launenhafter und unvorhersehbarer Situationen, denen der moderne Profi ausgesetzt ist, geeignet ist. Der MP Laser wird von sechs Hochleistungs- und Schnellentladungsbatterien gespeist, die an der Hüfte befestigt werden. Diese Batterien garantieren mindestens 20 Energiestöße. Das gesamte Energiesystem kann schnell ausgewechselt und jede Batterieeinheit zum späteren Gebrauch wiederaufgeladen werden. Entscheiden Sie sich für die Zukunft, bewaffnen Sie sich mit Ares und dem MP Laser System!

	Typ	Tarnstufe	Modus	Muni	Schaden	Gewicht	Preis
MP Laser	-	-	HM	20 (Energiepack)	15M	30	2,5M¥

*Für die verschiedenen Reichweiten gilt die Tabelle des Scharfschützengewehrs. Das Power-niveau wird für jede Stufe jenseits von Kurz um 2 vermindert (Mittel -2, Weit -4, Extrem -6). Ballistische Panzerung hat gegen den MP Laser keinen Effekt, und Stoßpanzerung bietet den halben Schutz (abgerundet). Keine Abzüge für Rückstoß.



ARES MP LASER



AUFTRAG



>>>>>[Ist das noch zu fassen? Das ist doch keine Sicherheits- oder Polizeiwaffe, das ist 'ne Militärwaffe. Was, zum Teufel, hat sowas in einem "Sicherheits"-katalog zu suchen? Dürfen wir uns darauf einstellen, im nächsten Jahreskatalog Seven-7 Nervengas, hochexplosive, vielfach-splitternde Hochgeschwindigkeitsminen im Claymore-Stil und niedrigzündende subtaktische Nuklearwaffen zu finden? Laßt uns mal Klartext reden, Chummers. Hat Ares nicht mehr alle Tassen im Schrank, oder sind die mittlerweile so abgestumpft, daß sie dieselbe krasse Mißachtung für die Besitzlosen zur Schau stellen, wie fast alle anderen Sicherheitsagenturen auch? Ich habe Knight Errant immer als eine der respektableren Sicherheits/Exekutivagenturen eingeschätzt, aber nachdem ich dieses Dokument zur Kenntnis genommen habe, muß ich mir eingestehen, daß ich mich furchtbar geirrt habe.]<<<<<

—Der Neon Samurai <01:17:24/09-12-50>

>>>>>[Hey, Neon, zünd Dich an, ja? Har-har!]<<<<<

—Findler-Man <12:32:20/13-12-50>

>>>>>[Ich hab gehört, daß Winter Systems aus Manhattan an einem tragbaren Laser für Dauerbetrieb arbeitet, der innerhalb eines Jahres Produktionsreife erlangen könnte. Angeblich ist der Prototyp in der Lage, seinen Laserstrahl bis zu drei Minuten kontinuierlich aufrecht zu erhalten, bei einer Reichweite bis zu 60 Metern.]<<<<<

—Hatchetman <21:45:03/17-12-50>

>>>>>[Glaubt nicht alles, was ihr lest.]<<<<<

—Nightfire <04:05:48/18-12-50>



AUFTRAG



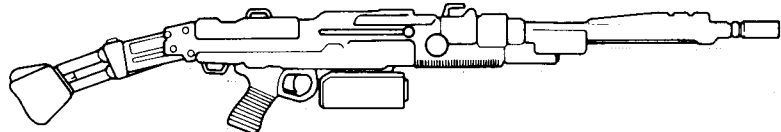
BESTÄTIGUNG

SEKTION

2



ARES MP LMG



•Das beliebteste Leichte Maschinengewehr der Welt!

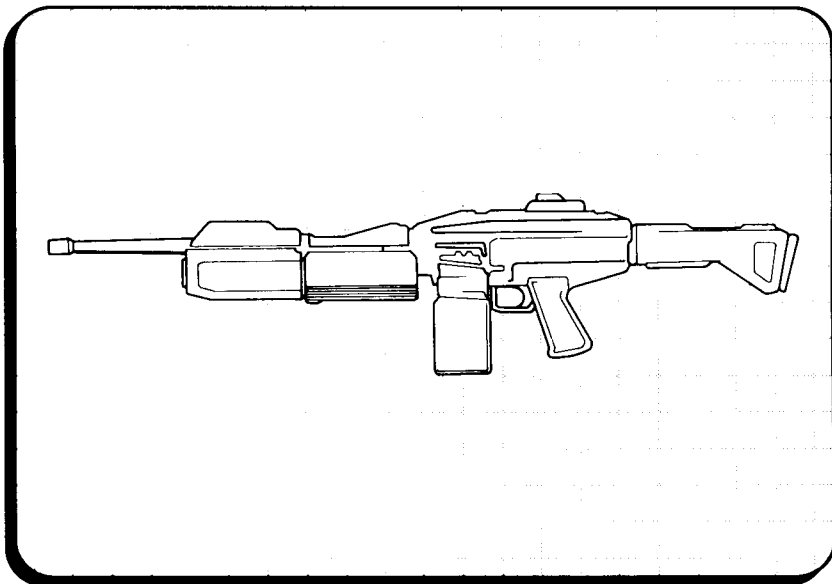
Die Ares MP ist das bevorzugte Leichte Maschinengewehr der meisten militärischen und paramilitärischen Organisationen der Welt. Sie kann nicht nur stundenlang mit Dauerfeuer schießen, sondern wird außerdem auch mit integriertem Lasermarkierer geliefert, besitzt einen Gasventil-2-Rückstoßdämpfer sowie ein verstärktes Hüftpolstersystem. Die Waffe kann sowohl mit einem 100-Schuß-Gurt oder mit einem 50-Schuß-Streifenmagazin bestückt werden.

	Typ	Tarnstufe	Modus	Muni	Schaden	Gewicht	Preis
Ares MP	LMG	-	SM/AM	50 (Streifen) oder Gurt	75	7,5	2.00¥



>>>>>[Heh.]<<<<<<
—Findler-Man<11:19:49/30-11-50>

FN-MAG 5



AUFTRAG



•Bewährte Handwerksarbeit von Fabrique National für Militär- und Sicherheitsprofis!

Mehr und mehr Militär- und Sicherheitsorganisationen auf der ganzen Welt entscheiden sich für das Mittlere Maschinengewehr FN-MAG 5 als leichte Fahrzeugwaffe oder für allgemeine Aufgaben. Die Munitionszuführung erfolgt entweder über eine externe 50-Schuß Trommel oder einen Gurt. Lieferbestandteile sind ein integrierter Gasventil-2-Rückstoßdämpfer und ein Lasermarkierer.

	Typ	Tarnstufe	Modus	Muni	Schaden	Gewicht	Preis
FN-MAG 5	MMG	-	AM	50 (Box) oder Gurt	9S	9,5	3.200¥



AUFTRAG



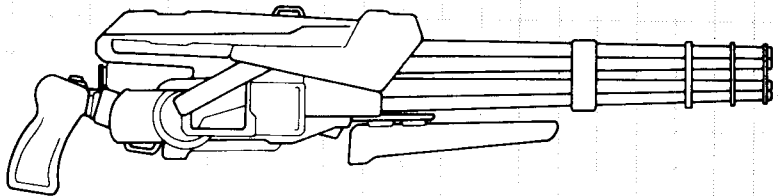
BESTÄTIGUNG

SEKTION

2



GE M134 VINDICATOR



•Mehr Rohre = Mehr Feuerkraft!

Die Vindicator ist eine tragbare Waffe von erstaunlicher Feuerkraft, die auf dem Design der populären GE M134 Minikanone für die Montage auf Hardpoints basiert. High-Density-Batterien sorgen für die zur Rotation der sechs Rohre nötigen Antriebsenergie und erlauben der Waffe eine unglaubliche Feuerrate.* Durch den Rotationsmechanismus wird verhindert, daß sich die einzelnen Rohre überhitzen und verziehen, die isolierte Munitionszuführung verringert darüber hinaus das Risiko von Fehlzündungen und verklemmten Gurten. Nicht geeignet für Leute mit weichen Knien!

	Typ	Tarnstufe	Modus	Muni	Schaden	Gewicht	Preis
Vindicator	LMG	-	AM	50 (Streifen) oder Gurt	75	15	12.500¥

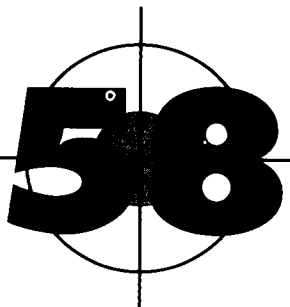
*Diese Waffe besitzt eine Dauerfeuerrate von 15 Schuß pro Komplexer Handlung. Diese Rate ist nicht verstellbar. Es gilt der Rückstoßmodifikator für schwere Waffen (SR II Seite 89).

>>>>>[Seid gewarnt. Sind die Rotationsrohre erstmal eingeschaltet, bleiben euch nur noch ca. 10 Minuten Feuerzeit, bevor die Batterien erschöpft sind. Zusätzlich benötigen die Rohre auch noch einige Sekunden {1 Runde}, um auf Touren zu kommen. Aber dann geht's ab wie mit 'nem Feuerwehrschauch. Rock & Roll!]<<<<<

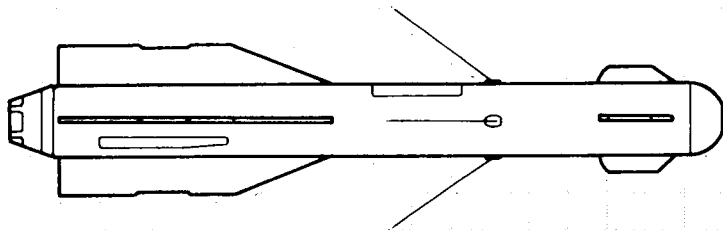
—FastJack <04:23:19/23-11-50>

>>>>>[Ihr könnt mit glauben, das elektrische Surren einer Vindicator ist absolut charakteristisch. Das vergißt man nicht so schnell.]<<<<<

—Der Neon Samurai <23:43:05/08-12-50>



BODEN-LUFT RAKETE



AUFTRAG



•Große Reichweite für entfernte Ziele!

Entwickelt zum Abschuß von weit entfernten Luftzielen wurde diese Ein-Mann-SAM auf maximale Geschwindigkeit und Durchschlagskraft getrimmt. Sie ist mit jedem Ein-Mann-Raketenwerfer einsetzbar und besitzt eine ausgeklügelte, bordeigene Zielpilung sowie einen semiintelligenten Suchkopf, der sich sogar gegen tieffliegende, hochmobile Ziele bewährt hat.

	Intelligenz	Schaden	Gewicht	Preis
LR SAM	4	13T	1,5	2.200¥

*Benutzen Sie die normale Reichweitentabelle für Raketenwerfer, erweitern Sie die extreme Reichweite jedoch auf 5.000 Meter.

>>>>>[Ich wette, daß die Lone Star Wasps und Yellowjackets diese Dinger lieben.]<<<<<<
—Stinger-Six<18:22:23/12-01-51>

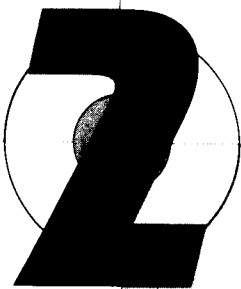


AUFTRAG

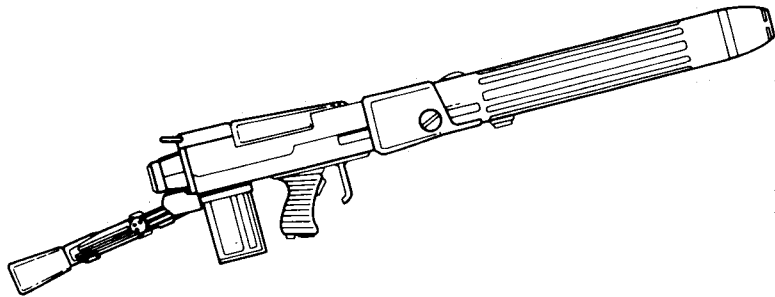


BESTÄTIGUNG

SEKTION



PANTHER STURMKANONE

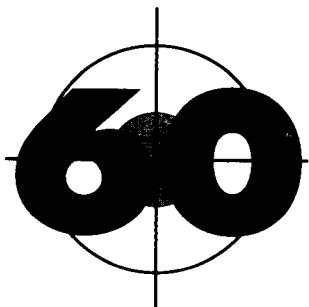


•Maximale Feuerkraft! Kampferprobt!

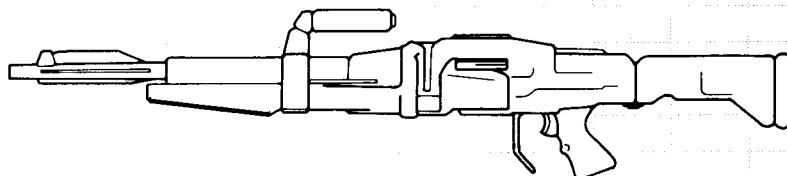
Die Panther Sturmkanone, von Panther Industries entwickelt und produziert, ist auf dem Gebiet der schweren Sturm Waffen konkurrenzlos. Die Panther verfeuert einen robusten Explosivsprengkopf aus Superplast und hat sich sowohl bei gepanzerten als auch bei "weichen" Zielen bewährt. Wird mit Schultergurt und Hüftpolsterung zur Feuerstabilisierung geliefert.

	Typ	Tarnstufe	Modus	Muni	Schaden	Gewicht	Preis
Panther	Sturmkanone	-	EM	22 (Streifen) oder Gurt	18T	18	7.200¥

>>>>>[1A-Qualitäts-Bang-Bang!]<<<<<
—Hatchetman <23:17:54/17-12-50>



ARES M107 GPHMG



•Standardwaffe der UCAS-Streitkräfte!

Stoner-Ares Waffensysteme aus Detroit, Michigan, präsentieren das neueste einer langen Reihe von Waffensystemen aus dem Hause Stoner-Ares, das M107 GPHMG (General Purpose Heavy Machine Gun - Allzweck-Maschinengewehr). Das M107 basiert auf dem schweren Vorläufermodell von Stoner-Ares, der kampferprobten M98tz, und verfügt nicht nur über dieselben Qualitäten wie sein älterer Bruder, sondern profitiert zusätzlich noch von den technischen Errungenschaften des letzten Jahrzehnts. Die Munitionszuführung erfolgt entweder über einen internen 40-Schuß Streifen oder über einen externen, selbstauflösenden Gurt. Darüber hinaus besitzt das M107 einen Gasventil-3 Rückstoßdämpfer und einen integrierten Lasermarkierer.

	Typ	Tarnstufe	Modus	Muni	Schaden	Gewicht	Preis
M107	SMG	-	AM	40 (Streifen) oder Gurt	10S	12,5	5.200¥

>>>>>[Allzweck-Maschinengewehr? Und ich dachte immer, der Zweck eines schweren Maschinengewehrs wäre ziemlich genau definiert.]<<<<<

—Hatchetman <08:54:03/17-12-50>

AUFTRAG

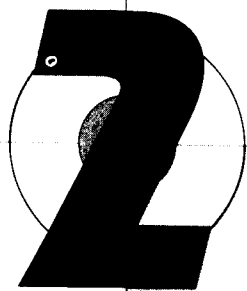


AUFTRAG

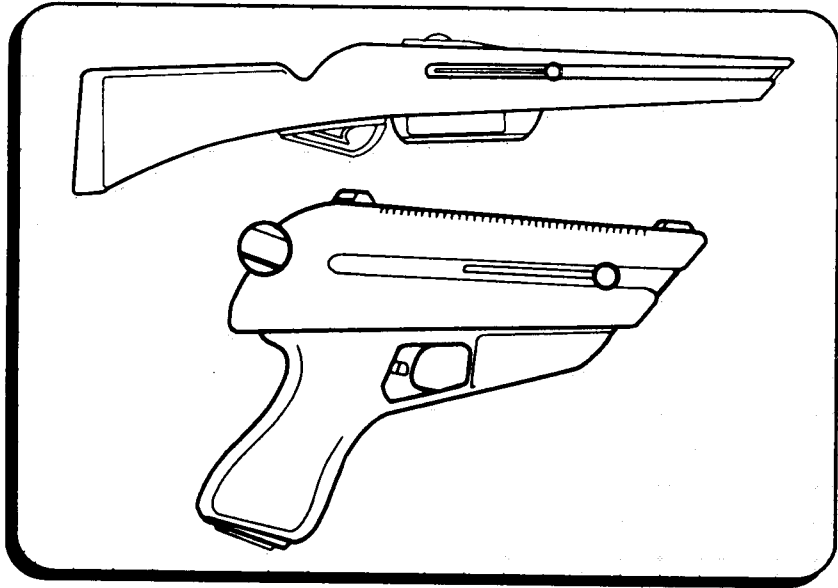


BESTÄTIGUNG

SEKTION



NARCOJECT PISTOLE & GEWEHR



•Die offiziellen Narcoject™ Waffen!

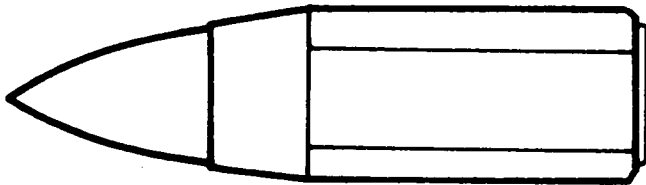
Narcoject™-Pistole und -Gewehr verschießen die patentierten Narcoject™-Pfeile, die sogar unter den schwierigsten Bedingungen noch wirksam sind. Die Injektionsspitze des Pfeils durchdringt die meisten Panzerungen weit genug, um eine Injektion der Zielperson zu gewährleisten.

	Typ	Tarnstufe	Modus	Muni	Schaden	Gewicht	Preis
Pistole	Leicht	7	HM	5 (Streifen)	*	1,5	600¥
Gewehr	Schrotflinte	4	HM	10 (Streifen)	*	3,25	1.700¥
*Narcoject-Geschoß						0,15	200¥

Nur für Narcoject Waffen verwendbar. (Gewicht und Preis pro 10 Patronen)
 *Enthält eine Dosis des Toxins Narcoject (SR II, Seite 186). Ein Angriff mit Narcoject-Geschossen wird wie gewöhnlicher Fernkampf abgewickelt. Benutzen Sie jedoch nur Kampfpool-Würfel gegen den (durch Stoßpanzerung reduzierten) Mindestwurf. Wenn das Ziel keine Nettoerfolge erzielt, muß es eine Konstitutionsprobe gegen das Gift ablegen, um den Effekten zu widerstehen. Bei dieser Probe kommen weder Kampfpoolwürfel noch Panzerung zum Einsatz.



APDS MUNITION



AUFTRAG



•Militärische Qualitätsmunition für den Profi!

Ein Muß für den gewissenhaften Sicherheits- oder Polizeiprofi. Eigentlich zwar illegal, aber dennoch unerläßlich, um ein gewisses Maß an Recht und Ordnung auf den Straßen aufrechtzuerhalten. Die APDS (Armor Piercing Discarding Sabot) Patronen sind in allen Munitionsgrößen erhältlich und kombinieren die panzerbrechenden Fähigkeiten einer HighTech Neokarbid-Patrone mit den Hochgeschwindigkeitseigenschaften des bewährten Sabot-Systems.

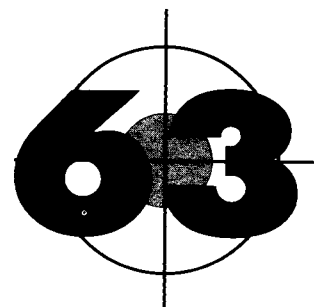
	Schaden	Zusätzlicher Effekt	Gewicht	Preis
APDS Muni	—	*	0,25	70¥
* Halbiert die Wirkung von ballistischer Panzerung und Barrieren (nur beim Hindurchfeuern). Fahrzeugpanzerung senkt das Powniveau von APDS-Munition um die Hälfte des Panzerungswertes (abgerundet) und senkt das Schadensniveau um 1 Stufe.				

>>>>>[Kann mir irgend jemand sagen, wo ich ein paar von den Dingen herkriege? Ich hatte zwei Streifen davon auf dem Schießplatz von Fort Lewis geklaut, mußte sie aber verballern, um meine Haut zu retten. Kann jemand welche besorgen?]<<<<<

—Hatchetman<19:32:05/19-11-50>

>>>>>[(Hey, Mann, ich glaub' wir ham 'nen Samurai unter uns!) Schwer zu besorgen, das Zeug, Hatchet. Die Regierung greift da ziemlich scharf durch. Wenn du an eine Sicherheitserlaubnis rankommst, kannst du die Muni kaufen...legal.]<<<<<

—FastJack<08:18:23/23-11-50>



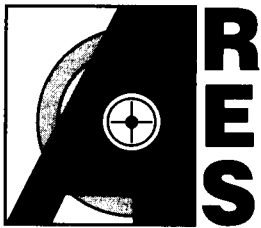
AUFTRAG



BESTÄTIGUNG

SEKTION

2



KANONENMUNITION



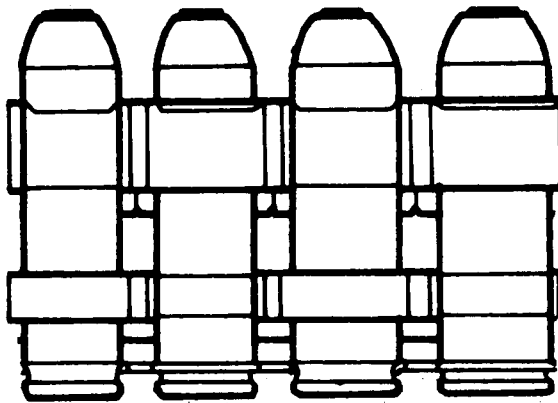
•Hochstabile HDX Superplast Explosivmischung!

Hitzebeständige Explosivgeschosse für Ihre liebste Sturmkanone. Erhältlich als Einzelgeschosse in 10er-Packungen oder als Gurtmunition (100 Schuß).

	Gewicht	Preis
10er-Pack	1,25	450¥
Gurt (100)	12,5	4.250¥



GURTMUNITION



AUFTRAG



•Sonderpreise bei Abnahme größerer Mengen!

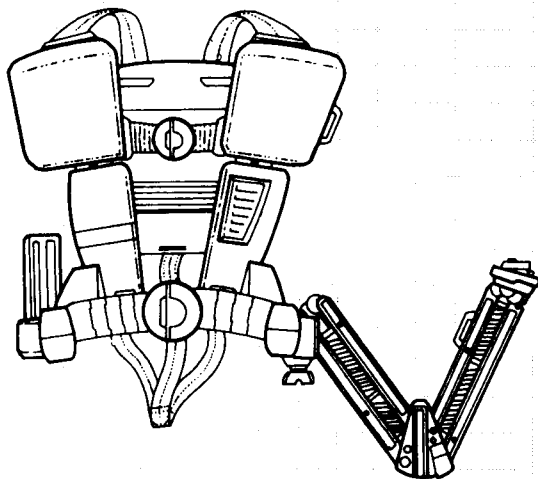
Nicht nur reguläre Munition ist als Gurtmuni mit 100 Patronen erhältlich. Wählen Sie Ihren bevorzugten Munitionstyp aus der nachfolgenden Liste. Darüber hinaus stehen auch Gurtverbindungen zu 200, 500 und 1.000 Schuß zur Verfügung.

	100er Gurt		200er Gurt		500er Gurt		1.000 Gurt	
	Gewicht	Preis	Gewicht	Preis	Gewicht	Preis	Gewicht	Preis
Reguläre Muni	5	175¥	10	325¥	25	800¥	50	1.575¥
Explosivmuni	7,5	450¥	15	850¥	37,5	2.100¥	75	4.000¥
Flechette-Muni	5	850¥	10	1.600¥	25	3.800¥	50	7.500¥
Gelmuni	3	250¥	6	475¥	15	1.050¥	30	2.000¥
APDS-Muni	2,5	650¥	5	1.250¥	12,5	3.100¥	25	6.000¥
Sturmkanone	12,5	4.250¥	25	8.350¥	62,5	19.500¥	125	37.000¥

>>>>>[Yeah, endlich geht mein Weihnachtswunsch in Erfüllung: 'n 1000er Gurt Explosivmuni. Laßt bloß alle wissen, daß ihr mir das Ding verkauft habt. Hält die Nachbarn ruhig.]<<<<<
—Der Neon Samurai <16:31:31/29-11-50>



GYROSTABILISATOR



AUFTRAG



•Robuste, haltbare Gyroskopstabilisierung!

Dieses Gyro-Stabilisatorsystem wird wie eine Weste am Oberkörper getragen und ist die optimale Lösung für so unhandliche Waffen wie die Ingram Valiant oder das leichte Ares MP Maschinengewehr. Es besteht aus einem stoßfest verankerten Gurtzeug mit Schnellentnahme-Batterietaschen, an dem im Hüftbereich der gegliederte Trägerarm für die entsprechende Waffe montiert ist. Die Waffe wird auf das Ende des kugelgelagerten Arms aufgesetzt und ist dann in drei Achsen vollbeweglich und im 160°-Bereich schwenkbar. Das vierzellige Batteriesystem liefert bei voller Aufladung genügend Energie für etwa drei Stunden Dauerbetrieb.

	Halterung	Tarnstufe	Stufe	Gewicht	Preis
Gyro-Halterung*	Unten	-6	5	5	3.500¥
Deluxe Gyro	Unten	-7	7	7	7.800¥

*Die verbesserte Gyro-Halterung negiert sowohl Rückstoß- als auch Bewegungsmodifikatoren bis zur angegebenen Stufe. Der Träger besitzt allerdings nur die Hälfte seiner normalen Kampfpoolwürfel, keinen Abwehrpool, und erhält einen zusätzlichen +4 Modifikator bei jedem Versuch, in den Nahkampf zu gehen.

>>>>>[Hey, probiert mal folgenden hübschen Trick aus. Zieht eins von diesen Dingen an, knallt euer leichtes MG oben drauf und läuft dann mal so richtig schnell los. Sicher, die Kanone bleibt schön gerade ausgerichtet, sogar bei vollem Dauerfeuer, aber versucht dann mal, zu wenden. Seht Ihr, der Gyro gleicht jede Bewegung, auch eure, aus. Denkt daran, wenn ihr die örtliche Ripperbande beharkt.]<<<<<

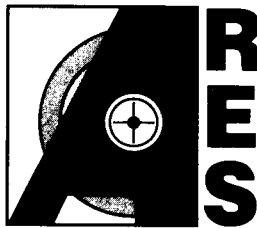
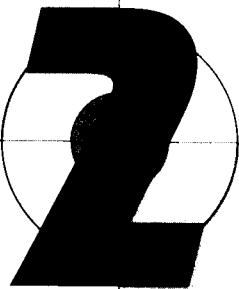
—Steel Lynx <17:48:23/21-12-50>



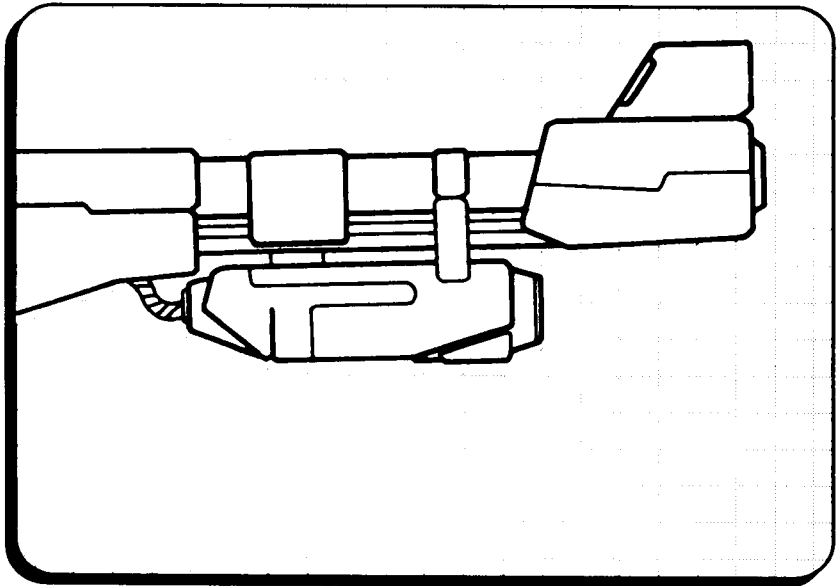
AUFTRAG



SEKTION



ENTFERNUNGSMESSER FÜR GRANATEN

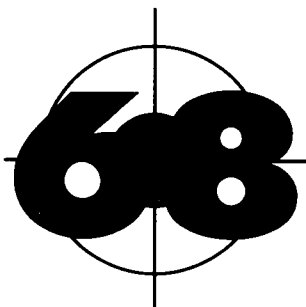


•Berechnet je nach Entfernung den Detonationszeitpunkt für Minigranaten

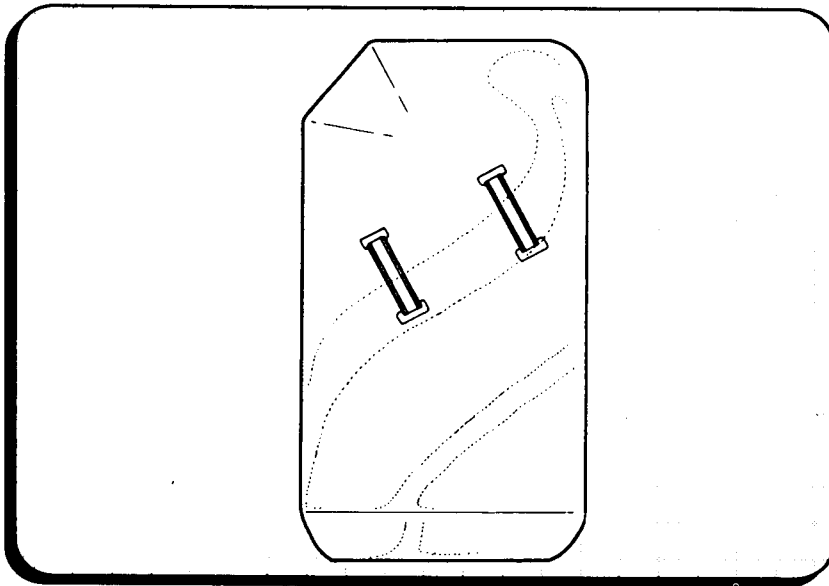
Verbessern Sie die Genauigkeit Ihrer Minigranaten mit dieser Entfernungsmesser-Verbindung. Der Entfernungsmesser zeigt den Abstand zum anvisierten Ziel an und bewirkt, daß die Minigranate in der Luft detoniert, wenn sie die errechnete Entfernung erreicht hat. Zur vollen Funktionsfähigkeit benötigen Sie den Ares Z2 Entfernungsmesser oder ein ähnliches System eines anderen Fabrikats. Mit dieser Kombination sind Fehlschüsse kaum noch möglich. Mit den meisten Smartgunsystemen voll kompatibel. Erfordert eine Modifikation an dem verbundenen Granatwerfer zum Preis von 300¥, die von den meisten Waffeningenieuren vorgenommen werden kann. Außerdem ist die Benutzung spezieller luftzündender Minigranaten von Ares vorgesehen.

	Tarnstufe	Schaden	Gewicht	Preis
Entfernungsmesser	—	—	0,1	750¥
Luftzündende Minigranate	8	je nach Typ	0,1	150¥

>>>>>[Natürlich sind "spezielle luftzündende Minigranaten von Ares" Voraussetzung. Habt Ihr wirklich was anderes erwartet?]<<<<<<
—Der Neon Samurai <4:38:12/01-12-50>



ANTI-TERROR-SCHILD



AUFTRAG

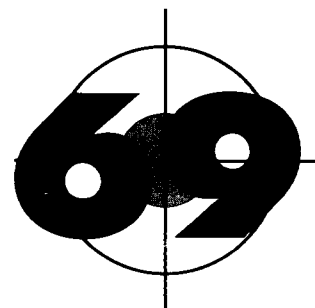


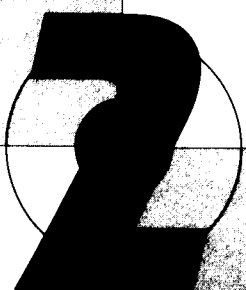
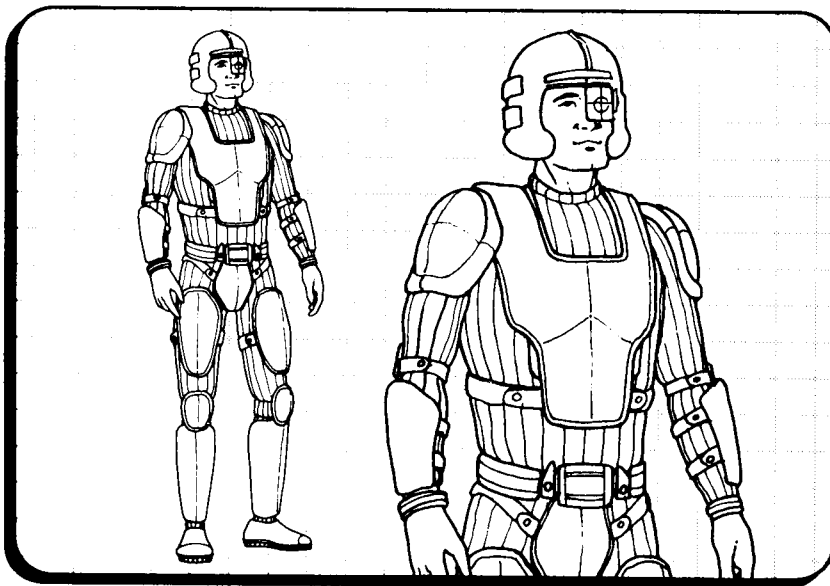
•Kristallklare, stoßfeste Stahlplatausführung!

Der Ares Anti-Terror-Personenschutzschild ist das Nonplusultra der durchsichtigen Polizeischilde. Der A-T Schild ist zur einhändigen Benutzung für Links- und Rechtshänder vorgesehen und ist optimal im Straßenkampf oder in hochbrisanten Situationen, bei denen ein zusätzlicher Grad von mobilem Schutz notwendig ist. Er ist in den Formaten Klein und Groß erhältlich. In der kleinen Ausführung deckt er die Hälfte des Körpers ab und ist optimal auf die Standardausrüstung der Polizei und Sicherheitskräfte abgestimmt; er paßt ausgezeichnet in die Kofferräume der meisten Streifenwagen. Der große Schild wird gerne bei Aufständen oder bei Sondereinsätzen verwendet. Er ist auf leichte Handhabung beim Absitzen von den meisten Mannschaftsfahrzeugen abgestimmt.

	Ballistik	Gewicht	Preis
Kleiner A-T Schild	1	2	1.500¥
Großer A-T Schild	2	3	3.200¥

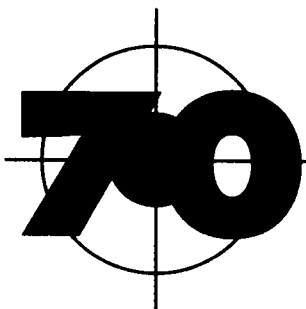
*Ballistische Panzerung wird zur Panzerung des Trägers hinzuaddiert. Zusätzlich erhält der Verteidiger beim Tragen eines A-T Schildes einen +2 Modifikator gegen Nahkampfangriffe. Wird der Schild zum Zuschlagen benutzt, hat er folgenden Schadenscode: (Str-2)L Betbg.

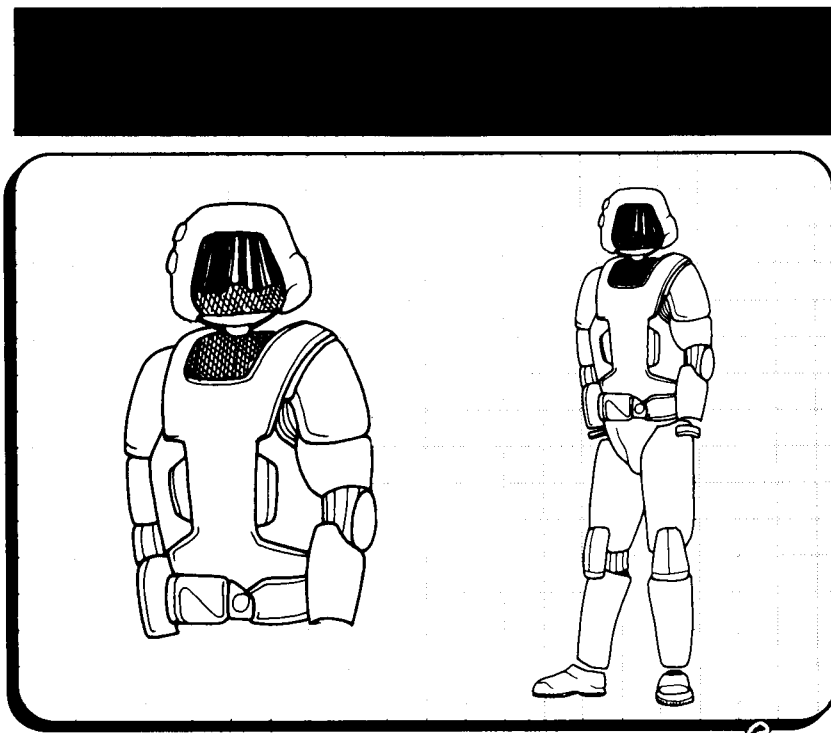


AUFTRAG**BESTÄTIGUNG****SEKTION****SICHERHEITSPANZERUNG****•Schwere Profipanzerung für die Sicherheitsindustrie!**

Kelmar Tech hat eine neue Serie integrierter Sicherheitspanzerungen auf den Markt gebracht, die in Nordamerika exklusiv von Ares America vertrieben werden. Kelmar Sicherheitspanzerung ist zur Zeit die beste Vollschutz-Körperpanzerung, die erhältlich ist, und kann als Leicht-, Mittel- oder Schwergewichtspanzerung geliefert werden. Wenn Sie zwei oder mehr der unten aufgelisteten Optionen mitbestellen, erhalten Sie eine 15%ige Ermäßigung auf den Gesamtpreis. Beim Kauf von vier oder mehr Optionen erhalten Sie 30%.

	Tarnstufe	Ballistik	Stoß	Gewicht	Preis
Leichte Sicherheitspanz.	—	6	4	9+Konstitution	7.500¥
Mittlere Sicherheitspanz.	—	6	5	11+Konstitution	9.000¥
Schwere Sicherheitspanz.	—	7	5	13+Konstitution	12.000¥
Sicherheitshelm	—	1	2	—	250¥





OPTIONEN:

Sichtverbesserung im Helm

Vergrößerung (x10) 650¥

Restlichtverstärker 500¥

Infrarot 700¥

*Ultra-Sound 1.000¥

**Smartgun 3.000¥

*erfordert Ultra-Sound Visier

**erfordert Smartgunverbindung

Kommunikationssysteme

Sende-/Empfangsgerät (Helm) 2.500¥

(Handgelenk) 2.500¥

Leitsignal (2)* 200¥

(4)* 400¥

(5)* 500¥

Signalort 1.000¥

Head-up-Datendisplay (100 Mp) 1.000¥

*Erlaubt die sofortige Identifizierung und Lokalisierung aller Teammitglieder.

Überlebensausrüstung (Helm erforderlich)

Atemgerät 500¥

Chemische Versiegelung* 12.000¥

*Bietet Schutz beim Kontakt mit flüssigen Giftabfällen.

>>>>>[Aufgepaßt, Chummer. Die leichten, mittleren und schweren Sicherheitspanzerungen fallen alle unter die neuen Schutzwaffen-Gesetze.]<<<<<<

—Hatchetman <03:23:19/05-01-51>

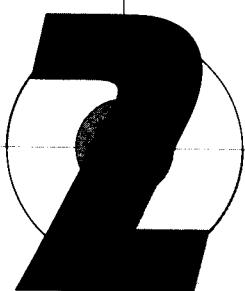


AUFTRAG

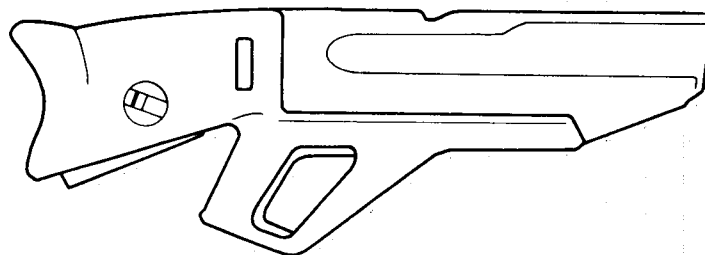


BESTÄTIGUNG

SEKTION



WILLIAMS NETZPISTOLE



•Knall sie um, aber knall sie nicht ab!

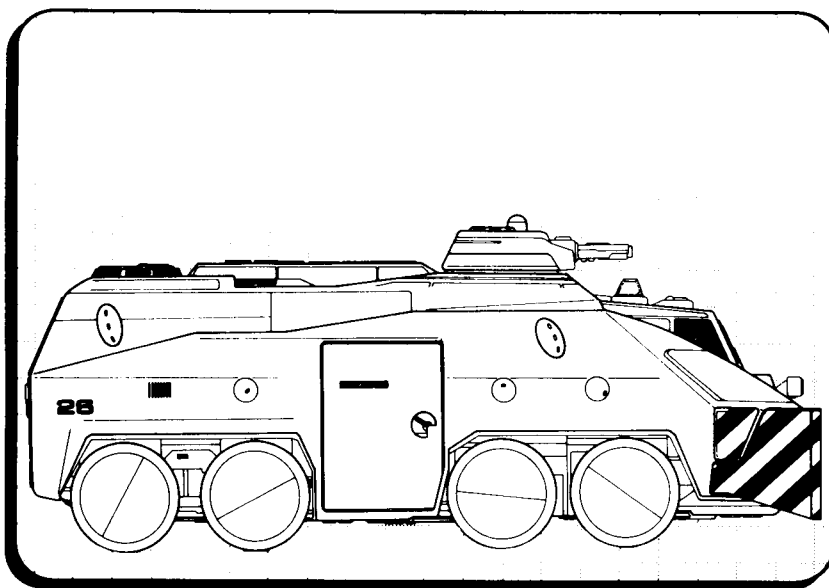
Williams Technologies, vormalig Chandler, aus New York, stellt eine nicht-tödliche Waffe vor, die Netzpistole. Sie verfeuert ein sich entfaltendes Fibernetz, das das Opfer umhüllt und kampfunfähig macht. Die Standardversion hält normalgroße oder kleinere Ziele in Schach, während die große Version für übergroße Ziele wie Orks und Trolle entwickelt wurde. Beachten Sie, daß die übergroße Variante normale Netze verschießt. Wird mit eingebautem Lasermarkierer geliefert.

	Tarnstufe	Muni	Schaden	Gewicht	Preis
Standardnetzpistole	4	4 (Klapp)	*	4	750¥
Große Netzpistole	3	4 (Klapp)	*	4,5	1.150¥
Zusätzliche Netzschnüsse					
Normal	7			0,5	150¥
Groß	5			0,75	300¥

*Das Netz umschlingt sein Opfer, macht es kampfunfähig und zwingt es zu Boden. Das Opfer muß eine Stärkeprobe machen und dabei doppelt so viele Erfolge erzielen wie durch den Erfolgswurf des Angreifers vorgegeben, wobei beim normalen Netz ein Mindestwurf von 5 und beim großen ein Mindestwurf von 8 erreicht werden muß. Wird ein normales Netz auf einen großen Gegner geschossen, beträgt der Mindestwurf des Opfers 3. Zusätzlich kann das Opfer seinen Kampfpool benutzen. Ist das Opfer aber einmal vom Netz umschlossen, ist es hilflos und kann überhaupt nichts tun. Nur ein einziger Versuch, aus dem Netz freizukommen, ist pro Runde erlaubt. Dies geschieht nach dem oben geschilderten Verfahren mittels einer Widerstandsprobe, aber mit einem -1 Modifikator für jede Runde, in der das Opfer eingeschlossen war. Das normale Netz erhält zwei automatische Erfolge gegen Versuche, es zu durchschneiden, das große Netz 3.



ANTI-TERROR-FAHRZEUG



AUFTRAG



•Ohne Zweifel das ultimative Sicherheitsfahrzeug!

Basierend auf dem populären Fahrgestell des Ares Citymaster erfüllt das Anti-Terror-Panzerfahrzeug alle städtischen Sicherheitsbedürfnisse. Das Basisfahrzeug ist nicht nur eine Verbesserung des Citymaster-Designs, sondern kann mit den erhältlichen Zusatzausrüstungen jeder speziellen städtischen Situation angepaßt werden. Das Fahrzeug wird mit einem turmgestützten Zwillings-Hardpoint und einem Paar Gasgranatenwerfer für die Seitenmontierung geliefert. Das Fahrzeug ist für seine Rolle als mobile Kommandoeinheit konstruiert und kann als Ausgangsbasis für bis zu zehn Mann Anti-Terror-Einheiten dienen, aber es kann auf Wunsch auch für andere Einsatzzwecke eingerichtet werden.

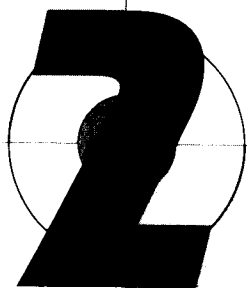
	Handling	Geschw.	Rumpf	Panzerung	Signatur	Pilot	Preis
AT-Fahrzeug	4/10	40/120	5	5	5	5	3.65M¥
			Auswirkung				Preis
Handling Pakete			(-1 Handling)				+70.000¥
			(-2 Handling)				+160.000¥
Verbesserter Motor			(50/150 Geschw.)				+90.000¥
Strukturverbesserungen			(+1 Rumpf)				+95.000¥
			(+2 Rumpf)				+198.000¥
Verbesserte Panzerung			(+1 Panzerung; -10% Grundgeschw.)				+170.000¥
			(+2 Panzerung; -20% Grundgeschw.)				+250.000¥
Verbesserte Signatur			(+1 Signatur)				+85.000¥
			(+2 Signatur)				+145.000¥



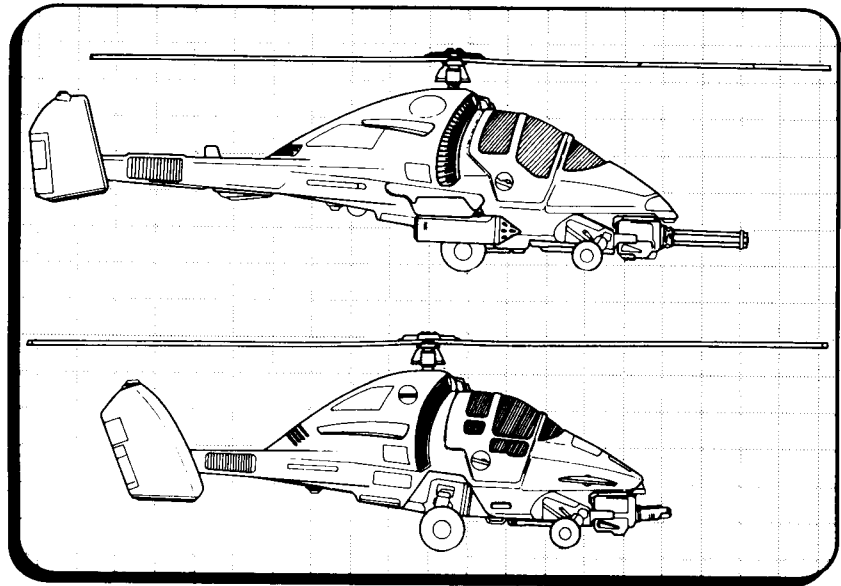
AUFTRAG



SEKTION



WASP UND YELLOWJACKET



•DIE Einmann-Kopter für härteste Einsätze!

Sowohl der Northrup PRC-42b Wasp als auch der PRC-44b Yellowjacket sind erstklassige Einmann-Hubschrauber für Sicherheits- und Polizeieinsätze. Der leichtere und wendigere Wasp ist als militärische Waffenplattform konstruiert und gut für Unterstützungsoperationen im Sicherheitsbereich geeignet, während sein etwas größerer Bruder, der Yellowjacket, eher für hochbrisante, vorrangig taktische Unterstützungsmissionen konstruiert wurde. Beide Maschinen bieten dem Piloten die Möglichkeit, die Rotoren abzustellen und dann mittels des Autorotationseffekts bis zum Ziel zu gleiten. Zur Unterstützung dieses Verfahrens können beide Plattformen leichte Gleitflügel ausfahren. In diesem Zustand sind sowohl der Wasp als auch der Yellowjacket so gut wie nicht zu entdecken.

	Handling	Geschw.	Rumpf	Panzerung	Signatur	Pilot	Preis
PRC-42b Wasp*	3	65/130	1	0	3/5	0	220.000¥
Yellowjacket**	4	65/130	2	0	3/5	0	280.000¥

*Der Wasp besitzt einen Firmpoint für Einzelwaffen unter der Nase der Maschine.

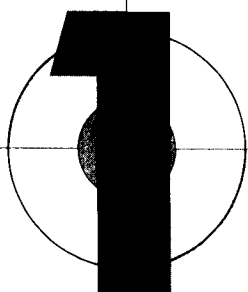
**Der Yellowjacket trägt entweder einen Hardpoint unter der Nase, oder einen Hardpoint auf jeder Seite des Fahrzeuges (+30.000¥).

>>>>>[Hey, ich wette, die vor ein paar Seiten beschriebenen weitreichenden Boden-Luft-Raketen funktionieren wirklich erstklassig gegen einen Wasp oder einen Yellowjacket. Ist es nicht nett von Ares, gleichzeitig Waffensysteme und deren Gegenstücke anzubieten?]<<<<<<

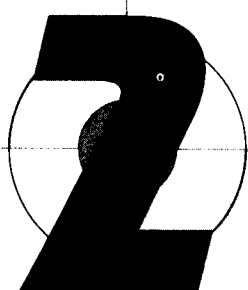
—Steel Lynx <23:41:45/02-01-51>



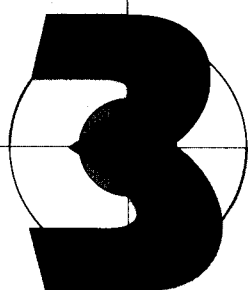
ARES KATALOG WINTER 2050



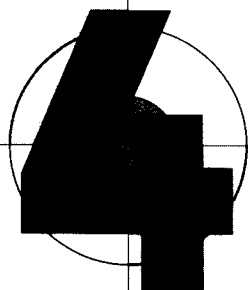
ARES SICHERHEIT



WIREDMASTERS



ANHÄNGE



WIREDMASTER-BEILAGE

Warnung

Diese Datei ist das alleinige Eigentum von Wiremaster Incorporated (San Francisco, Reg #WR983.7628) und steht ausschließlich Wiremaster Incorporated, einer der legalen Tochterfirmen oder gültigen Lizenzinhabern zur Verfügung. Besitz, Weitergabe, Gebrauch oder Betrachtung dieser Datei von irgend jemand anderem außer den gerade genannten juristischen Personen bedeutet eine Verletzung der anzuwendenden lokalen, nationalen und internationalen Datenschutzgesetze.

>>>>>[Oje, oje, jetzt sind wir wohl in Schwierigkeiten...]<<<<<<
—Der Neon Samurai <23:21:41/17-12-50>

>>>>>[Nur 'ne kleine Anmerkung an dieser Stelle, Chummers. Es gibt 'ne ganze Menge Straßenpunks, die da draußen durch die Straßen ziehen und von sich behaupten, sie seien "echte" Samurai. Dazu reicht es leider nicht, ein halbwegs scharfes Messer zu besitzen. Ihr müßt innerlich und äußerlich voll "auf Draht" sein. Ihr braucht Chrom, RICHTIGES Chrom, und nicht nur externe Plastikaugen zum Ankleben. Unter hundert Möchtegern-Witzbolden da draußen gibt es nur einen echten Samurai. Der Trick besteht darin, den echten zu erkennen...]<<<<<<
—Hatchetman <06:18:32/05-01-51>

>>>>>[Genau. Glücklicherweise fordert der Verschleiß seinen Tribut von den meisten Idioten...]<<<<<<
—FastJack <11:03:28/07-01-51>

HEADWARE (Sektion HH1962)

{Ergänze die existierenden Referenzdateien um die nachfolgenden Auflistungen. Wie üblich nach Vertriebsdatum.}

>INSERT {07-47}

AUFTRAG



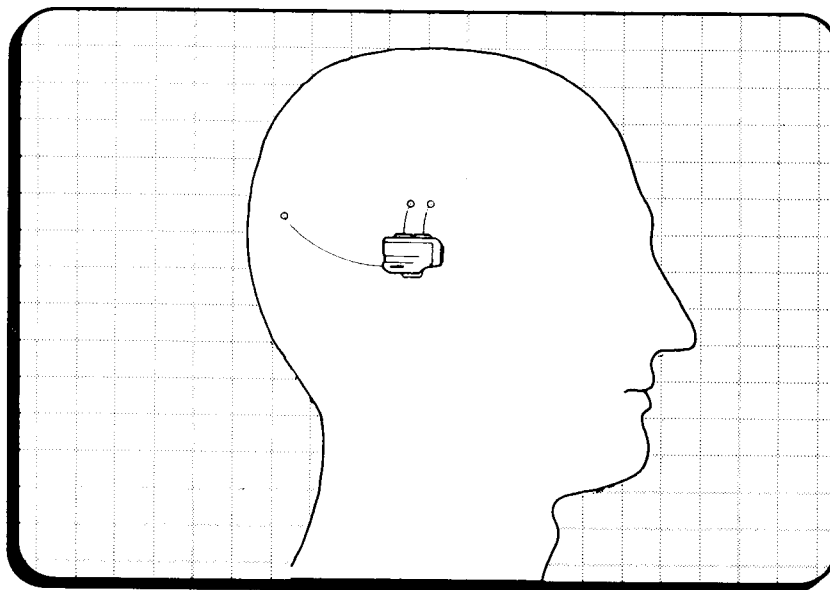
BESTÄTIGUNG

SEKTION

3

WIRE
MASTERS

COMMLINK



Das perfekte Zubehör für jeden internen Funkempfänger/-sender oder ein Funktelefon. Die vier verschiedenen Modelle erlauben dem Benutzer gleichzeitig 2, 4, 8 oder 10 Kommunikationskanäle abzuhören und Zugang zu ihnen zu erlangen. Mit den entsprechenden Verbindungen können Funkkanäle, Telefonverbindungen (nur Stimme) oder Kombinationen aus beiden angesprochen werden. Mit dem Commlink-System ist Ihnen folgendes möglich:

- Abhören und Einklinken in bis zu zehn Funk- oder Telefonkanäle.
- Durch- und Umschalten auf verschiedene Kanäle.
- Selektives Ausfiltern von Kanälen, um den Audio-Wirrwarr zu ordnen.
- Statusübertragung aller Kanäle auf ein Displaysystem.
- Empfang feiner visueller Eindrücke der hereinkommenden Anrufe.

	Essenzverlust	Preis
Commlink-II	0,3	8.000¥
Commlink-IV	0,3	18.000¥
Commlink-VIII	0,3	40.000¥
Commlink-X	0,3	60.000¥

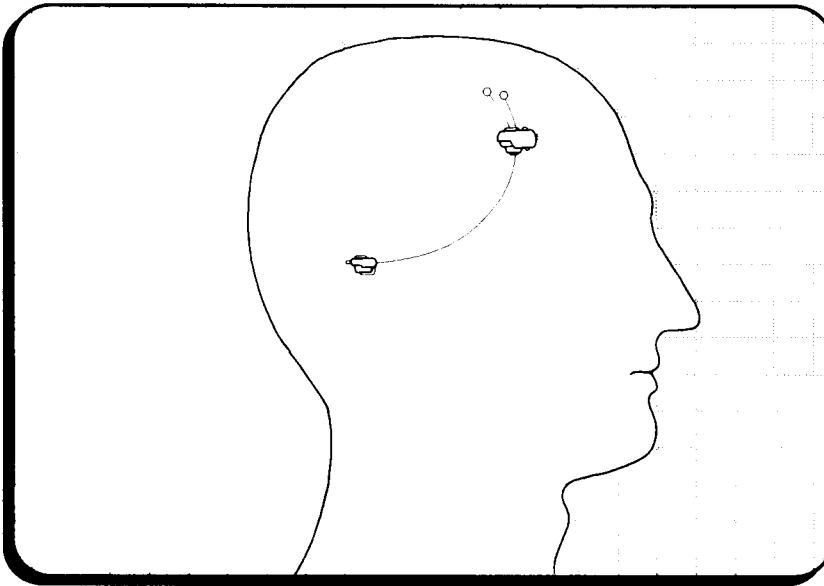
Die aufgelisteten Preise beziehen sich entweder auf ein reines Funksystem oder ein Telefonsystem. Für ein Commlinksystem, das beide Möglichkeiten gleichzeitig verwaltet (maximal 10 Kanäle), erhöhen sich die Basiskosten um 25%. Mehrfachsysteme können nicht zusammengeschaltet werden.

Beim Einbau als Teil eines Paketes mit entweder einem Funk- Transceiver, Verstärker oder Headware Telefon wird der Essenzverlust halbiert.

>>>>[Definitiv nichts für die leicht Verwirrbaren.]<<<<<
—FastJack <04:18:35/19-12-50>



CRYPTO-SCHALTKREIS HD



AUFTRAG



Als Headware-Kommunikationszubehör erlaubt der Crypto-Schaltkreis HD Übertragung und Empfang von codierten Signalen der verschiedensten Schwierigkeitsstufen. Jedes von einem Crypto-Schaltkreis ausgesandte Signal wird von einem sequenzierten Code überlagert, zu dem nur andere Crypto-Schaltkreise mit der entsprechenden Decodersequenz Zugang haben. Der spezielle Code enthält eine nahezu unendliche Variationsbreite von Sequenzen.

Dieses patentierte System ist weltweit bei allen militärischen, Regierungseigenen und Konzern-Sicherheitstruppen im Einsatz.

Crypto-Schaltkreis HD

Essenzverlust

Preis

Stufe 1-4	0,1	(Stufe) x 10.000¥
Stufe 5-7	0,1	(Stufe) x 20.000¥
Stufe 8-9	0,1	(Stufe) x 30.000¥
Stufe 10	0,1	(Stufe) x 50.000¥

Der Crypto-Schaltkreis HD ist mit dem Commlink-System voll kompatibel und kann dort Kodier- und Entschlüsselungsfunktionen für alle Kanäle übernehmen. Sowohl Sender als auch Empfänger müssen mit Crypto-Schaltkreisen ausgerüstet sein. Die Stufe des Empfängersystems darf nicht niedriger sein als das des Senders.

Der Crypto-Schaltkreis verursacht keinen Essenzverlust, wenn er zusammen mit einem Paket eingebaut wird, das entweder ein Funkgerät, einen Funkempfänger oder ein Headware Telefonsystem enthält.

Das Crypto-Schaltkreissystem ist auch als Nicht-Cyberware Kommunikationsausrüstung zu 50% des Listenpreises erhältlich.



AUFTRAG



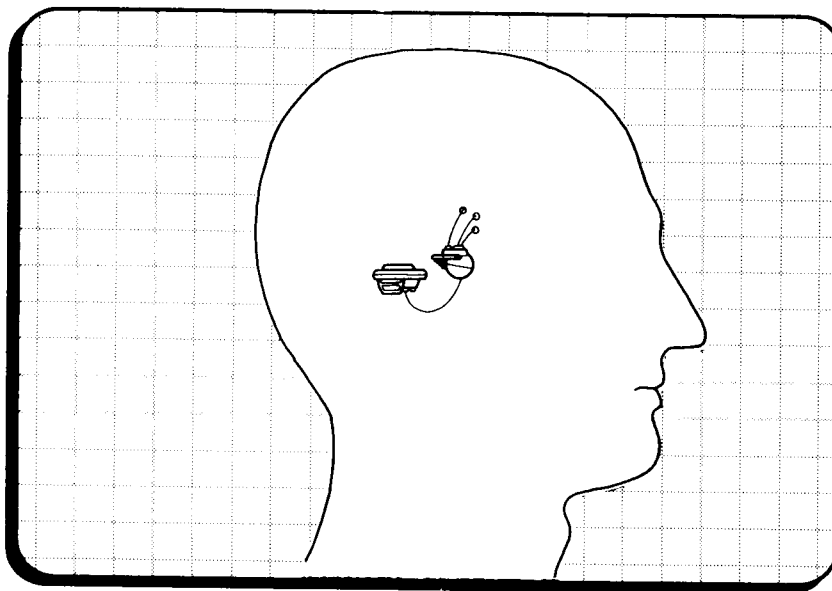
BESTÄTIGUNG

SEKTION

3

WIRE
MASTERS

AUDIOVERSTÄRKER

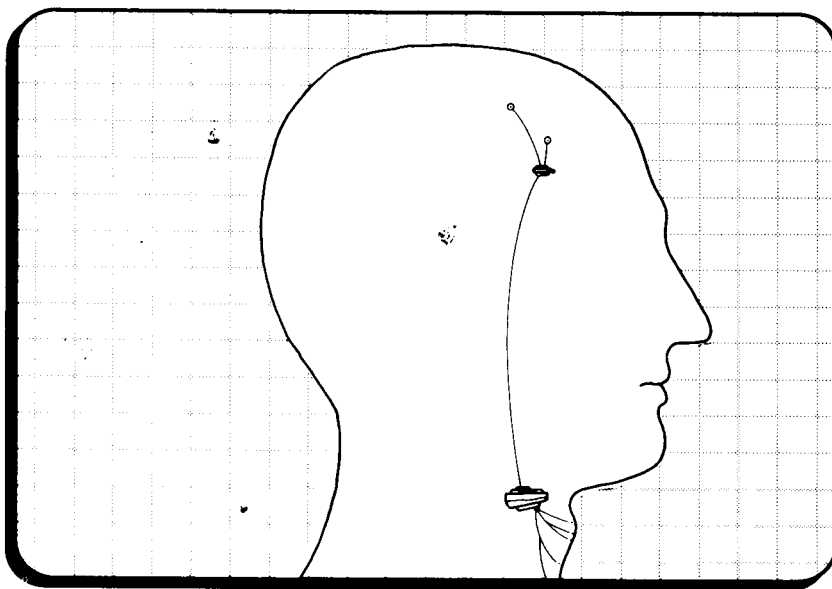


Diese Headware-Erweiterung erhöht die Sensitivität sowohl des natürlichen als auch eines kybernetischen Gehörs. Damit ist eine Steigerung des vollen Spektrums gemeint, nicht nur im mittleren Bereich (durchschnittliche Stimmenfrequenzen), wie bei einigen anderen Systemen. Der Effekt dieses Verstärkers ist dem eines Richtmikrofons ähnlich, bei dem der Benutzer in der Lage ist, die Schallquelle zehnmal näher zu hören als in Wirklichkeit. Es wird sehr empfohlen, in Verbindung mit allen Gehörverstärkern einen Dämpfer zu benutzen.

	Essenzverlust	Preis
Audioverstärker	0,2	3.500¥

708

INTERNER STIMMENMODULATOR



Dieses Cyber-Speech-Zubehör arbeitet wie der externe Stimmenmodulator, enthält aber verbesserte Nachahmungsfähigkeiten.

	Essenzverlust	Stufe	Preis
Interner Stimmenmodulator	0,1	2W6+2	7.000¥

>>>>[Wow! Nun kann ich endlich wie Gouverneurin Schulz sprechen! Oder... oder... wie Max Foley! Oder... oder... wie Neil der Orkbarbar! Oder... oder... Holly Brighton! Oder... oder... wie Maria Mercurial! Oder... oder... wie der Drache Dunkelzahn! (Und bekomme endlich meinen eigenen Ferienkurort... und meine eigene Trideo-show... und... und...)]<<<<

—Findler-Man <21:09:14/19-12-50>

>>>>[Wie wer, bitte?]<<<<

—Dunkelzahn <02:17:51/28-12-50>

>>>>[??]<<<<

—FastJack <18:23:28/30-12-50>

AUFTRAG



AUFTRAG



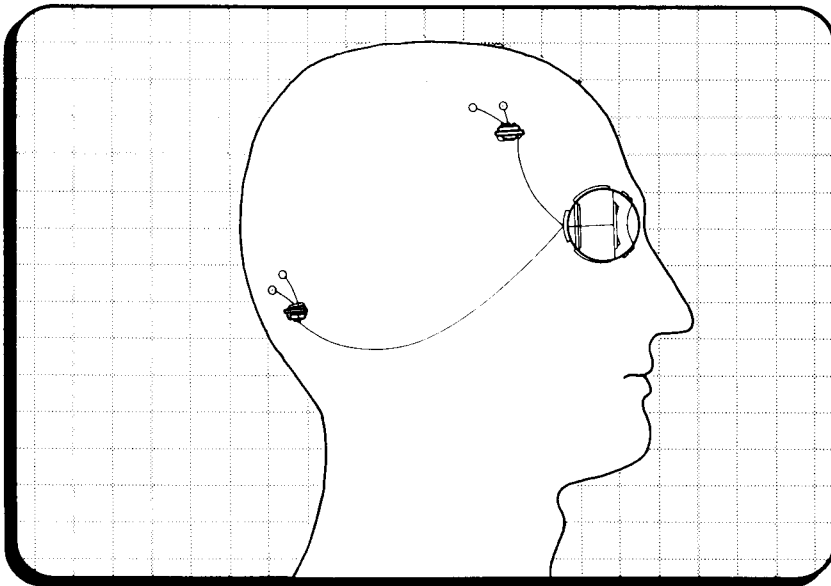
BESTÄTIGUNG

SEKTION

3

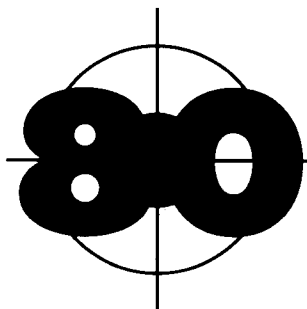
WIRE
MASTERS

ENTFERNUNGSMESSER

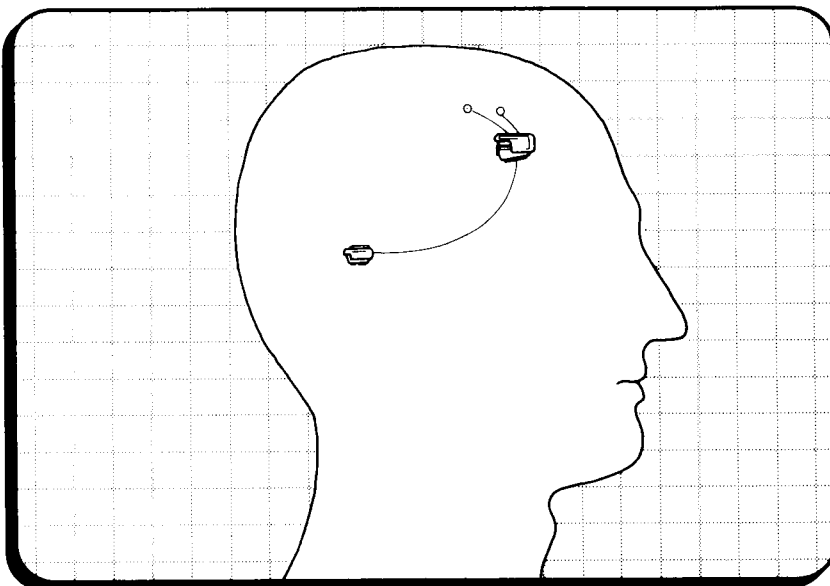


Dieses Zusatzgerät für Cyberaugen ist identisch mit dem zur Zeit im Gebrauch befindlichen Entfernungsmesser für die Waffenmontage. Wird der Entfernungsmesser mit einem Display gekoppelt, zeigt er die aktuelle Reichweite zum Ziel an, sowohl in Blickrichtung der zielenden Person als auch in Schußrichtung der Waffe, sofern sie mit einer Smartgunverbindung versehen ist.

	Essenzverlust	Preis
Entfernungsmesser	0,1	2.000¥



WIRBELBRECHER HD



AUFTRAG



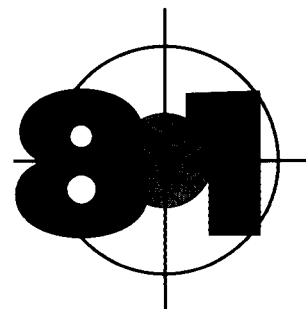
Dieses Headware-Zubehör nutzt eine dem Crypto-Schaltkreis ähnliche Technologie und verkörpert die neueste Technologieleistung auf dem Gebiet der Dechiffrierung. Der Wirbelbrecher HD erlaubt dem Anwender den Versuch, den Code eines jeden codierten Signals zu erkennen und dann zu entschlüsseln.

Wirbelbrecher HD	Essenzverlust	Preis
Stufe 1-4	0,2	(Stufe) x 20.000¥
Stufe 5-7	0,2	(Stufe) x 40.000¥
Stufe 8	0,2	600.000¥

Der Wirbelbrecher HD ist voll kompatibel mit dem Commlink-System und liefert Entschlüsselungsfunktionen für alle Kanäle.

Er verursacht nur 0,1 Essenzverlust, wenn er zusammen mit einem Funkgerät, Funkempfänger oder Headware-Telefon als Paket eingebaut wird.

Das Wirbelbrechersystem ist auch als normale Kommunikationsausrüstung zum halben Listenpreis erhältlich. Das Verfahren zum Entschlüsseln eines codierten Signals ist identisch mit dem Vergleich zwischen Datendecoder und Datencodierungssystem.



AUFTRAG



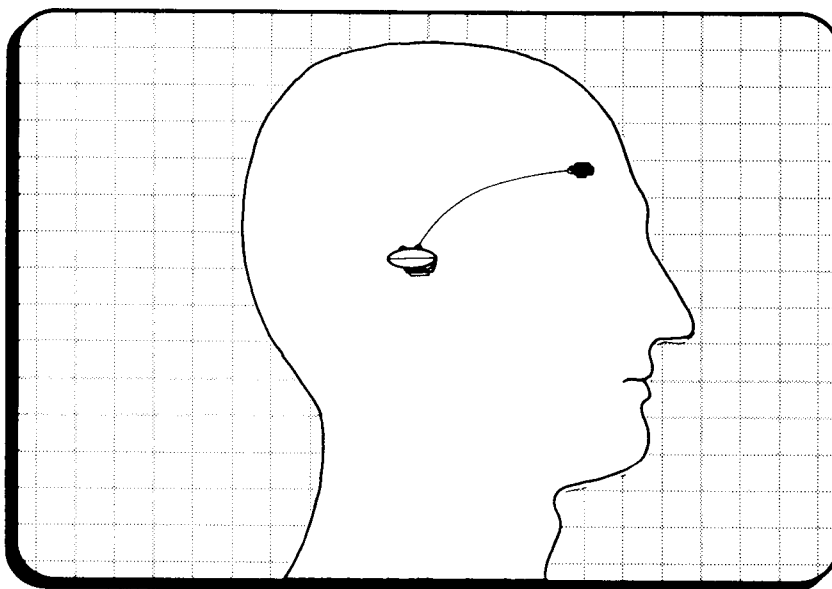
BESTÄTIGUNG

SEKTION

3

WIRE
MASTERS

SELEKTIVER GERÄUSCHFILTER



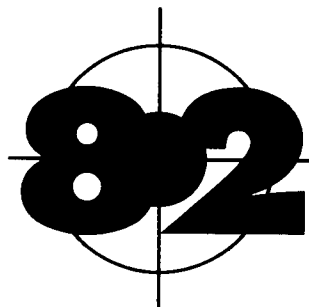
Dieses Audiogerät gestattet dem Anwender, bestimmte Geräusche auszufiltern, ohne die übrigen übertragenen Tonbereiche zu beeinflussen. Zu den Anwendungsmöglichkeiten gehören zum Beispiel das Herausfiltern von Umweltgeräuschen, um eine bestimmte Unterhaltung leichter aufzeichnen zu können. Der Selektive Geräuschfilter ist in einer ganzen Bandbreite verschiedener technischer Ausführungen erhältlich und mit allen Cyberohren und deren Zubehör kompatibel.

	Essenzverlust	Stufe	Preis
Geräuschfilter	0,2	1-5	Stufe x 10.000¥

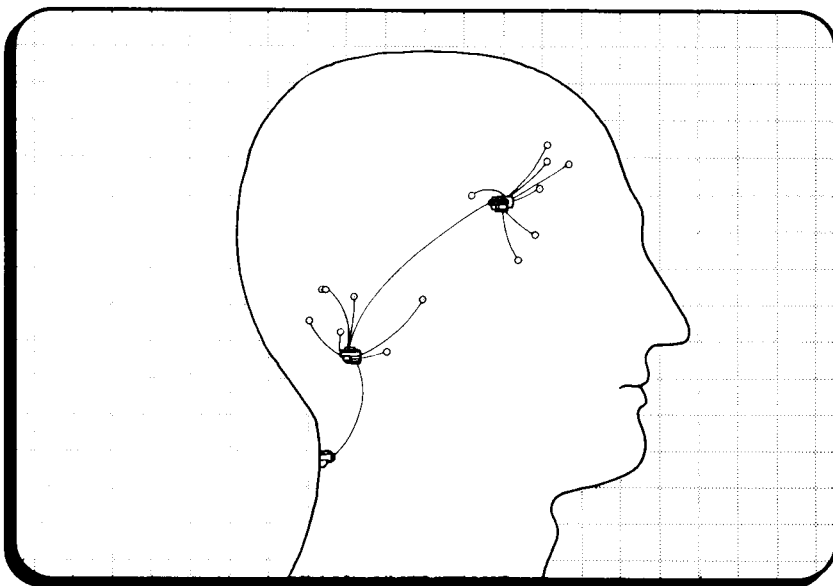
Um den selektiven Geräuschfilter zu benutzen, muß der Anwender eine Probe absolvieren: Er würfelt mit der der Stufe des Filters entsprechenden Würfelanzahl gegen einen Mindestwurf, der der Menge von Geräuschen entspricht, die im Vergleich zur Gesamtmenge ausgefiltert werden soll. Beträgt der auszufilternde Lärm nur etwa 10% der Gesamt-Geräuschmenge, würde der Mindestwurf 2 oder 3 sein. Sollte der störende Lärm auf der anderen Seite etwa 90% betragen, kann der Mindestwurf sogar 10 oder 11 sein. Somit entspricht 50% etwa der 6. Die exakten Zahlen hängen von den Umständen und der gesamten Geräuschkulisse ab. Lautere Geräusche sind wesentlich schwerer herauszufiltern als schwache.

>>>>>[Ich darf hiermit verkünden, daß ich dieses wirklich nützliche kleine Gerät dazu benutzt habe, das Gekeife meiner besseren Hälfte während einer ihrer Tiraden "Ich hab' dir schon tausendmal gesagt" erfolgreich herauszufiltern. Eine von Herzen kommende "10" von mir.]<<<<<

—Der Neon Samurai <13:14:24/12-12-50>



SINNVERBINDUNG



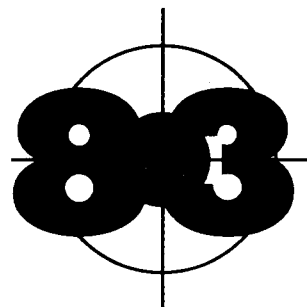
Das Sinnverbindungssystem ist ein Basis-Aufnahmesystem für Simulierte Sinneseindrücke (Simsinn), das man sich leisten kann. Es besteht aus einer Reihe phasengleicher Neursensoren und ist damit in der Lage, die grundlegenden Eindrücke, die der Träger über die Sensoren erhält, aufzuzeichnen und wiederzugeben. Die Sinnverbindung kann die volle Bandbreite des Sehens, Hörens, Riechens, Schmeckens und Tastens aufzeichnen, jedoch nicht die Gefühle oder Geisteshaltungen des Anwenders (Baseline-Simsense, **Shadowbeat** Seite 75). Die Eindrücke der Sinnverbindung können mit einer Rate von 10Mp pro 10 Sekundenabschnitten übertragen oder aufgezeichnet werden. Zur Wiedergabe der aufgezeichneten Sensoreneindrücke ist ein Simsinn-Spieler oder ein Cyberdeck notwendig. Nur letzteres besitzt die notwendige Elektronik, um eine Übertragung der Sinnverbindung in Realzeit wiederzugeben.

	Essenzverlust	Tarnstufe	Preis
Sinnverbindung	2	-	300.000¥
Interner Transmitter	0,6	-	80.000¥
Sinnesverb.-Empfänger*	-	3	90.000¥
Externer Transmitter	-	4	30.000¥
Externer Recorder (Ohne Memory)	-	6	1.500¥

*Kann nur an ein Cyberdeck oder ein modifiziertes Simsinngerät (nicht tragbar) angeschlossen werden.

>>>>>[Oh, da fallen mir Sachen ein...]<<<<<
—Fidler-Man <21:13:32/18-12-50>

AUFTRAG



AUFTRAG



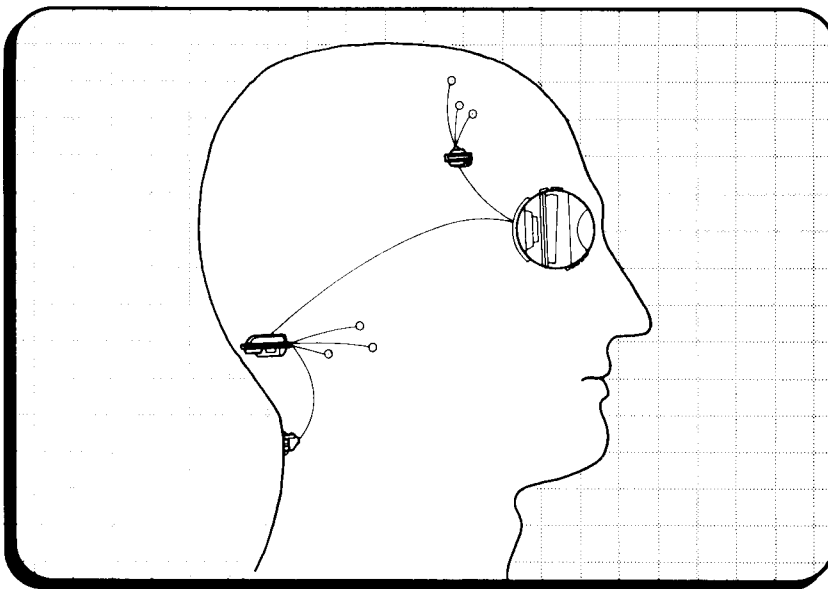
BESTÄTIGUNG

SEKTION

3

WIRE
MASTERS

VIDEOVERBINDUNG



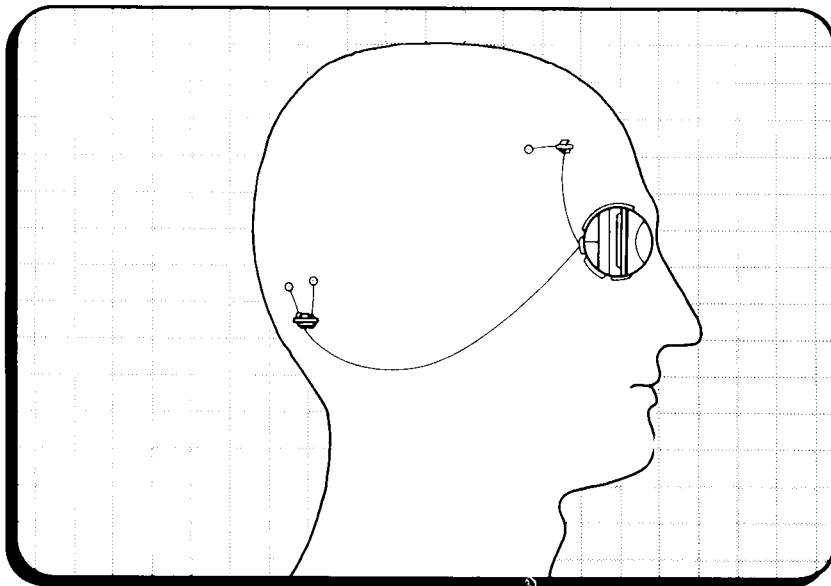
Bis jetzt war es nur möglich, ein stehendes Videobild mit einer Cyberkamera aufzuzeichnen. Eine Videoverbindung ist in der Lage, ein bewegtes Videobild wiederzugeben oder in Headware-Speichern oder einem separaten tragbaren Recorder aufzuzeichnen. Dabei wird das Bild dreidimensional und in Farbe festgehalten. Wenn zusätzlich irgendeine Art von Cybergehör im Gesamtsystem vorhanden ist, kann auch eine Audio-Spur mitaufgenommen werden. Mit einem internen oder externen 6Mp Speicher kann der Anwender 1 Minute niedrigauflösendes Video aufnehmen.

	Essenzverlust	Tarnstufe	Preis
Videoverbindung	0,5	-	22.000¥
Interner Transmitter	0,4	-	4.500¥
Externer Transmitter	-	9	1.800¥
Externer Recorder (ohne Memory)	-	7	75¥

>>>>>[O Gott, wartet ab, bis diese bescheuerten Medienleute davon Wind bekommen. Nichts wird mehr heilig sein.]<<<<<<
—Steel Lynx <13:21:23/31-12-50>



SICHTVERGRÖßERUNG



Dieser Sichtverstärker für Cyberaugen vergrößert das visuelle Bild in derselben Weise wie Ferngläser oder eine Kameralinse. Die Sichtvergrößerung ist in optischer und elektronischer Form erhältlich. Das optische System verwendet präzisionsgeschliffene Linsen, das elektronische System einen lichtempfindlichen Chip. Das optische System produziert ein reineres Bild von größerer Klarheit, ist aber kaum zu verbergen, wenn es im organischen Auge implantiert ist. Das elektronische System ist von außen nicht erkennbar, löst aber höhere Vergrößerungen mit gröberer Körnung auf.

	Essenzverlust	Preis
Optische Vergrößerung-1	0,2	2.500¥
Optische Vergrößerung-2	0,2	4.000¥
Optische Vergrößerung-3	0,2	6.000¥
Elektron. Vergrößerung-1	0,1	3.500¥
Elektron. Vergrößerung-2	0,1	7.500¥
Elektron. Vergrößerung-3	0,1	11.000¥

Das Sichtvergrößerungssystem ist mit allen anderen Sicht-verstärkenden Systemen kompatibel. Sowohl das optische als auch das elektronische System sind wie Zielfernrohre der entsprechenden Stufe zu gebrauchen. Offenliegende optische Vergrößerungssysteme besitzen eine Tarnstufe von 9. Versteckt sind sie nicht zu entdecken.

>>>>[Hey, Alter, was glaubst du wohl, warum man Sonnenbrillen erfunden hat?]<<<<<

—Findler-Man <19:23:01/18-12-50>

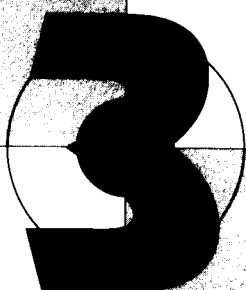
AUFTRAG



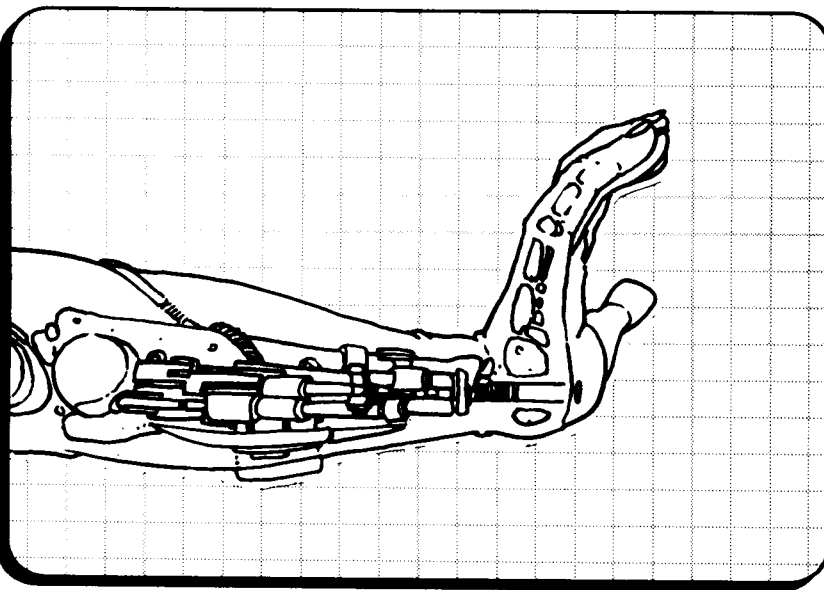
AUFTRAG



SEKTION



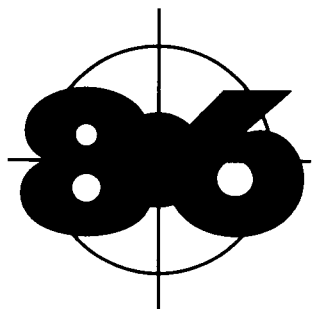
CYBERGUNS



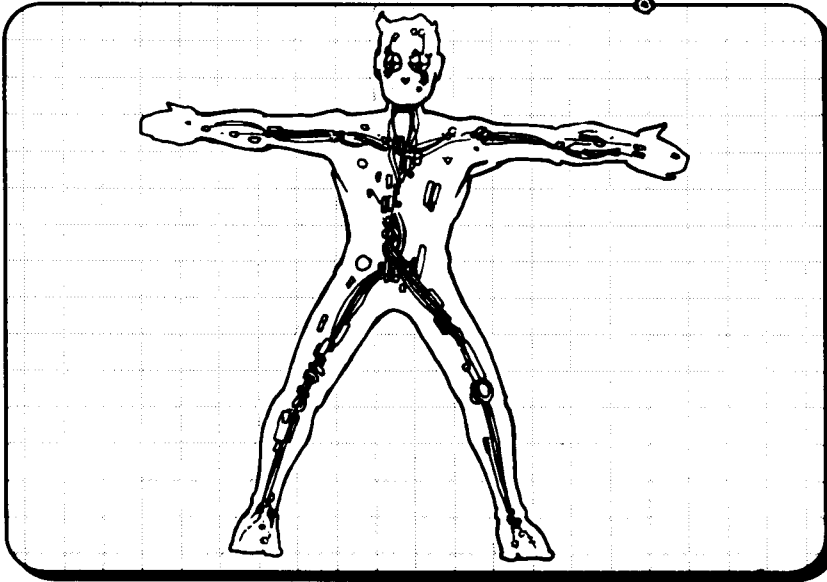
Fichetti Arms hat die Cybergun-Waffenserie zur Installation in Cyberarmen entwickelt. Unter den leichten Waffen der Serie finden sich Hold-out und Leichte Pistole, Automatikpistole und Maschinenpistole. Die Reihe der schweren Waffen umfaßt die Schwere Pistole und die Schrotflinte. Alle Waffen feuern durch eine Öffnung im unteren Handballen. Alle besitzen eine interne Munitionsreserve, die nachgeladen werden kann. Eine externe Munitionszuführung ist für die automatischen Waffen (Maschinen- und Automatikpistole) erhältlich und erlaubt damit die Aufnahme eines ganzen Magazins.

Typ	Tarnstufe	Muni	Schaden	Gewicht	Preis
Hold-out Pistole	12*	12 (Intern)	4L	0,3	250¥
Leichte Pistole	10*	10 (Intern)	6L	0,75	650¥
Automatikpistole	-	10 (Intern)	6L	0,8	900¥
Maschinenpistole	-	8 (Intern)	6M	1,25	1.800¥
Schwere Pistole	-	6 (Intern)	9M	2,0	800¥
Schrotflinte	-	4 (Intern)	9S	2,25	1.200¥

*Die angegebene Tarnstufe repräsentiert die Möglichkeit, die Schußöffnung des Cyberarms nach Abfeuern eines Schusses zu entdecken. Wird der Schütze zum Zeitpunkt des Feuerns beobachtet, ist das Mündungsfeuer nicht zu übersehen. Eine schwere Waffe oder Cybergun bei vollem Automatikfeuer ist in jedem Fall nicht zu verbergen. Eine externe Munitionszuführung ist nur dann zu erkennen, wenn ein Magazin in ihr steckt.



VERSTÄRKTE REFLEXE



Diese einmalige elektro-chemische Behandlung erhöht die natürlichen Reflexe des Körpers, ohne daß die Notwendigkeit für kybernetische Reflexbooster und neuralverstärkende Schaltkreise besteht. Der Betreiber von verstärkten Reflexen kann allerdings niemals Reflexbooster oder Riggerkontrollen zur Fahrzeug-Steuereinrichtung benutzen. Verstärkte Reflexe können nicht weiter aufgerüstet werden.

Verstärkte Reflexe	Essenzverlust	Reaktion	Initiative	Preis
Stufe 1	0,5	-	+1W6	15.000¥
Stufe 2	1,25	+1	+1W6	40.000¥
Stufe 3	2,8	+2	+2W6	90.000¥

>>>>>[Klasse, genau das, was wir brauchen.]<<<<<
—Findler-Man <23:21:42/17-12-50>

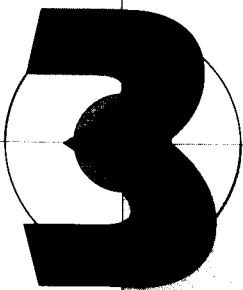
AUFTRAG



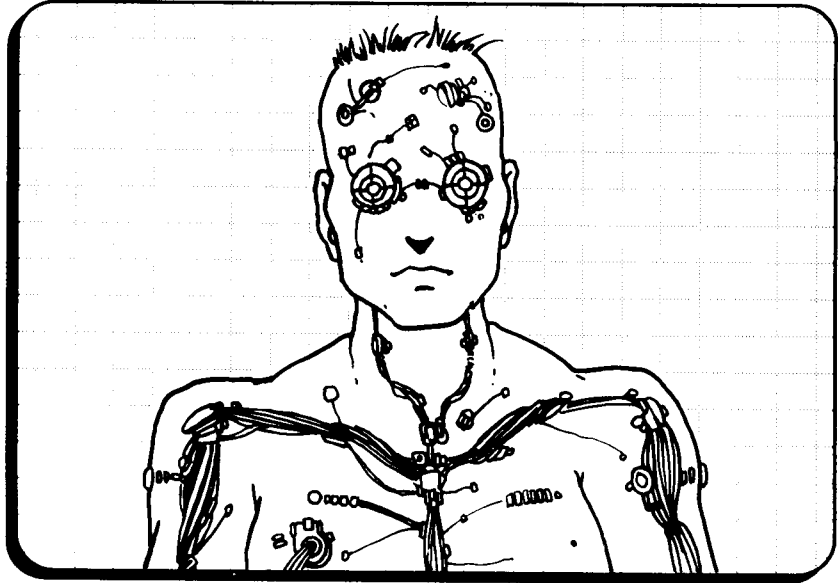
AUFTRAG



SEKTION



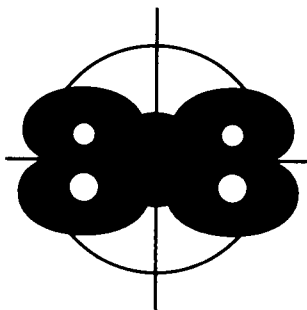
FESTE TALENTLEITUNGEN



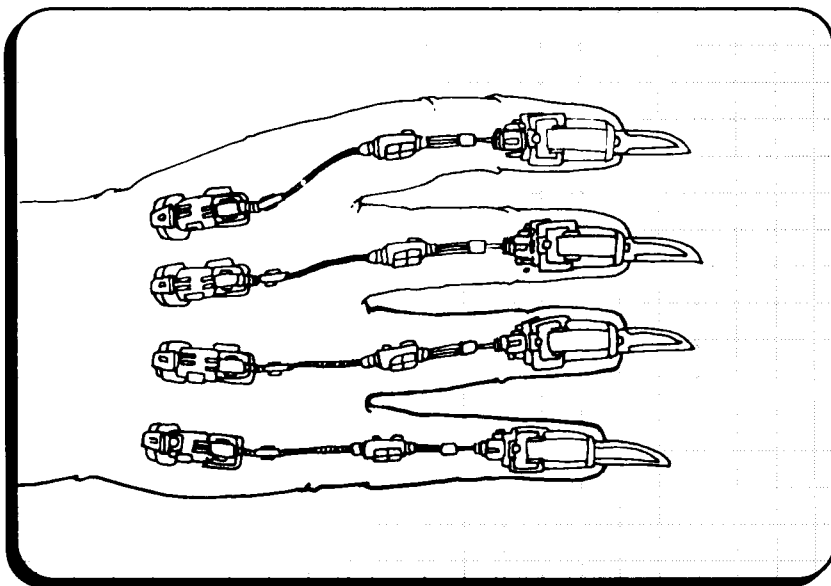
Neue Fortschritte in der Biofibertechnologie erlauben die permanente Fixierung von Fertigkeiten an ein existierendes organisches neuromuskuläres System. Feste Talentleitungen können jede aktive, nicht auf Wissen oder Informationen basierende Fertigkeit nachahmen. Einmal installiert, sind feste Talentleitungen so dauerhaft, daß sie während des ganzen Lebens des Trägers nicht mehr gewartet zu werden brauchen.

	Stufe	Essenzverlust	Preis
Feste Talentleitungen	1-4	0,2 x Stufe	Stufe x 5.000¥
	5-8	0,25 x Stufe	Stufe x 50.000¥
	9-10	0,3 x Stufe	Stufe x 500.000¥

(Kann nur für Konzentrationen aktiver Fertigkeiten verwendet werden, nicht aber für Wissens-, soziale oder magische Fertigkeiten. Jede Feste Talentleitung kann nur für eine Fertigkeit genutzt und niemals verändert, gewechselt, aufgerüstet oder modifiziert werden. Die gewählte Fertigkeit muß eine Konzentration auf einen bestimmten Aspekt sein. Generelle Fertigkeiten und Spezialisierungen sind nicht erlaubt.)



VERBESSERTE NAGELMESSER



Wiremasters ist stolz darauf, die neuen Wilkerson Ersatzklingen für Nagelmesser anbieten zu können, die aus komprimiertem Wolframkarbid bestehen. Diese Ersatzklingen passen auf alle existierenden Nagelmessersysteme, die in der letzten Zeit hergestellt worden sind.

	Schaden	Preis
Verbesserte Nagelmesser	(Str+2)L	8.500¥

(Um auf die neuen Klingen aufzurüsten, kontaktieren Sie einfach einen Straßen-
Doc oder eine andere geeignete Person und bezahlen den Preis. Der Austausch
dauert 20 Minuten.)

>>>>>[Hey, hat irgend jemand da draußen schon rausgekriegt, warum
'ne Horde von Deckern dauernd ihre Kommentare zu irgendwelchem
Mist abgeben, für den wir sowieso keine Verwendung haben? Ich
dachte, ich frag' mal.]<<<<<

—Der Neon Samurai <15:31:32/19-12-50>

>>>>>[Weil irgend jemand das tun muß?]<<<<<

—FastJack <23:12:31/21-12-50>

>>>>>[Weil wir gemeine, boshafte, hinterhältige Gerüchteküche
sind?]<<<<<

—Findler-Man <03:42:45/23-12-50>

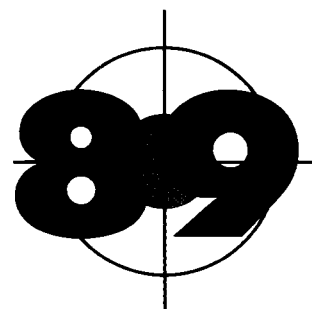
>>>>>[Ich kauf die Dinger.]<<<<<

—NightFire <14:31:42/24-12-50>

>>>>>[Das glaub' ich. Machst ja auch genug Kohle. Ach ja, fröhliche
Weihnachten allerseits.]<<<<<

—FastJack <02:33:16/25-12-50>

AUFTRAG



INFORMATION

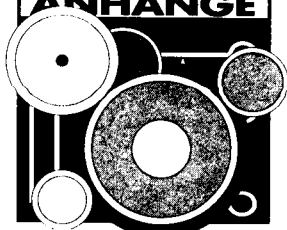


BESTÄTIGUNG

SEKTION

4

ANHÄNGE



ZUSATZREGELN



90

DIE ARBEITSWEISE DER STRASSE

—Gekürzt aus einem Artikel desselben Titels, geschrieben von William "Wedge" Harkwood, erstmalig erschienen in der Juniausgabe 2050 des **Street Fighting Man**.



BLAM! Ein einziger Schuß, und schon wieder beißt ein überschlaues Großmaul ins Gras. Warum? Weil er dumm war. Weil er dachte, er weiß alles besser. Weil er nicht zuhören wollte.

Jeder Punk in den Straßen meint, er weiß wo's langgeht. Er glaubt, er ist auf Draht und daß jeder sofort den Arsch zusammenkneift, wenn er vor ihm die langen Chrom-Karbid Klingen ausklappt. Falsch. Sie lachen nur über ihn.

In dem Augenblick, in dem du die Straße betrittst, mußt du dir darüber im klaren sein, daß du dich im Kriegsgebiet befindest und somit ein Ziel darstellst. Auf der Straße ist Paranoia deine Lebensversicherung. Ohne sie bist du Hackfleisch. Geh davon aus, daß jede Situation, jeder Deal, dein Ende sein kann und du den nächsten Tag nicht mehr erleben wirst.

Es gibt keine schnellen und sauberen Rezepte für das Leben der Straße. Niemand besitzt eine patentierte Überlebensmethode, aber wenn du einige Dinge im Kopf behältst, kann das dein Leben ein wenig sicherer machen.

Geh davon aus, daß alles, was du machst, Teil deines eigenen kleinen Privatkrieges ist. Dieser ganze Scheiß von wegen "mit Zen durchs Leben" ist einfach Müll. Dann kannst du dir genausogut 'ne Tüte über die Birne ziehen und durch den fließenden Verkehr tanzen.

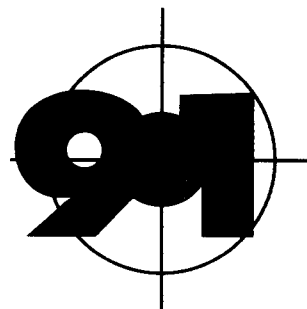
Denke nach, bevor du irgendwas tust. Plane im voraus. Studiere deine Möglichkeiten. Versuche, schneller zu denken als dein Gegner. Schätze ab, was er als nächstes plant, und was du tun kannst, um ihm zuvorzukommen.

Erkenne deinen Feind. Wenn du alles über ihn lernst, was du kannst, wirst du langsam verstehen, wie er denkt und wie er wahrscheinlich reagieren wird. Wissen ist Macht.

Check immer deine Connections durch. Auch wenn der Deal noch so sauber aussieht, check ihn durch. Sogar wenn er dir von deinem alten Freund-er-könnte-auch-mein-Bruder-sein vermittelt wurde, check ihn durch. Ich sage wirklich nicht, daß du alles glauben sollst, was man dir erzählt, aber drück einfach dein Ohr auf den Asphalt und hör zu.

Achte auf deine Umgebung. Kenn dein Territorium. Zu viele junge Heißsporne glauben damit durchzukommen, wenn sie ihre Kingslayer Sturmkanonen locker über der Schulter tragen und 'nen Schaufensterbummel durch die Geldsackstraße machen.

Gesetze und ihre Durchsetzungsmöglichkeiten variieren, je nachdem, wo du dich aufhältst. Die Verfahren können sich von Block zu Block, von Bulle zu Bulle unterscheiden. Befindest du dich in 'ner Gegend, die die Bullen mögen, achte auf Sicherheit, mach' keinen Lärm und halte dich bedeckt. Je schlimmer die Gegend, desto eher drücken die Bullen 'n Auge zu. Jede

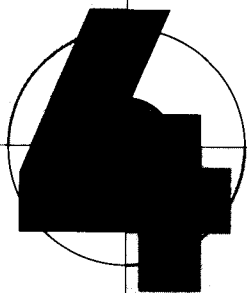


INFORMATION

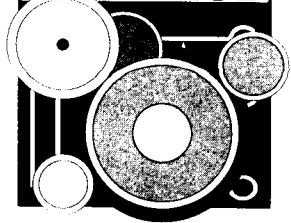


BESTÄTIGUNG

SEKTION



ANHÄNGE



schwere Waffe irgendeiner Art ist immer 'ne Entschuldigung, die Anti-Terror-Brigade zu rufen, und 'n Sturmgewehr bringt auf jeden Fall mindestens drei Wagenladungen Verstärkungen und vielleicht sogar 'nen leichten Chopper.

Wenn du unbedingt mit schweren Kanonen und 'ner sichtbaren Panzerung rumlaufen mußt, kannst du auch gleich laut nach den Bullen schreien. Das gilt für jede Gegend. An vielen Orten bist du mit diesem Auftreten sofort zum Abschluß freigegeben.

Lerne zu verstehen, wie dein eigener Krieg geführt werden muß. Es hat wirklich wenig Sinn, deine H&K 227 perfekt in Schuß und zur Hand zu haben, wenn dein Feind dich mit Magie aus dem Hinterhalt fertig machen will. Halte dir die Optionen vor Augen, versuche dich hineinzudenken.

Es macht weiterhin wenig Sinn, einen offensichtlich überlegenen Gegner frontal anzugehen. Benutze die "Hit and Run" Taktik so oft wie möglich: Schnell zuschlagen - heftig zuschlagen. Nutze den Schock deiner Gegner zu deinem Vorteil und verschwinde, wenn die Überraschung vorbei ist. Überlasse die langwierigen offenen Feldschlachten den Militäridioten, von denen es genügend gibt.

Wenn du in den offenen Kampf gehst, sieh zu, daß du so schnell wie möglich wieder rauskommst. Es gibt viel zu viele Unsicherheitsfaktoren im Chaos einer Schlacht, als daß man den Ausgang voraussagen könnte. Wenn du schon kämpfen mußt, versuch wenigstens die Kontrolle zu behalten. Such dir das Gelände aus, die Waffen und die Teilnehmer.

Laß nicht deinen Gegner das Tempo bestimmen. Handle aktiv, nicht in Reaktion auf deinen Gegner. Zwing ihn zum Handeln, bevor er dich dazu zwingt. Ergreife die Initiative und bleib am Ball.

Laß deinen Gegner nicht zur Ruhe kommen. Mit Wut im Bauch macht man leicht Fehler.

Das einzige, worauf du dich wirklich verlassen kannst, ist dein eigenes Handeln. Alles andere ist suspekt.

Und sei niemals so dumm und nimm vorschnell an, daß du gewonnen hast.



CYBERWARE-SCHÄDEN

Kommt da nicht wirklich der Haß hoch, wenn das passiert?
—Kid Stealth



Irgendwann geschieht immer das Udenkbare. Sei es durch einen besonders schweren Treffer, die umherschwirrende Monopeitsche eines früheren Freundes oder die vordere Stoßstange eines vorbeirasenden CityMasters. Wie auch immer, irgendwann, irgendwo, wenn du es am wenigsten erwartest, geht deine Cyberware kaputt.

Wie soll das passieren, fragst du? Die Antwort ist: Sehr leicht. Jedesmal, wenn ein mit Cyberware ausgestatteter Körper Traumatischen Schaden nimmt, besteht eine von der Schwere der Wunde abhängige Chance, daß ein oder mehrere Cyberwareteile beschädigt wurden und Fehlfunktionen aufweisen. In **Shadowrun** gilt jede einzelne Wunde der Wundschadenkategorien Schwer oder Tödlich als Traumatische Wunde. Diese Schwere oder Tödliche Wunde muß von einer einzigsten Kugel, einem Schlag oder einem Zauberspruch stammen, und es muß sich um physischen Schaden handeln.

SYSTEMSCHÄDEN FESTSTELLEN

Ist eine Schwere Wunde verursacht worden, werfen Sie 1W6 und ziehen 4 ab. War die Wunde Tödlich, würfeln Sie mit 1W6 und ziehen nur 2 ab. Das Ergebnis stellt die Anzahl potentieller Cybersysteme dar, die eventuell Schaden genommen haben. Würfeln Sie für jeden Punkt auf der nachfolgenden Tabelle. Zuerst mit 1W6, um den beschädigten Systemtyp festzustellen, dann mit 2W6, um das spezifische System zu ermitteln.

SCHADENSTABELLE

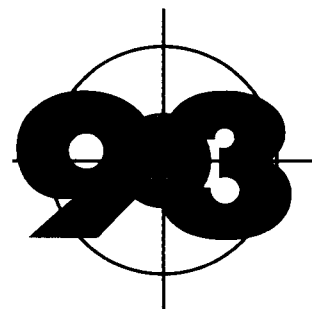
Systemtyp

	1W6
Headware	1-3
Bodyware	4-6

Spezifisches System

Headware	2W6	Bodyware	2W6
Cyberauge	2-3	Cyberarm	2-3
Daten-/Chipbuchse	4-5	Reflexmodifikation	4-6
Memory	6-7	Talentleitungen	7-8
Anderes Cybersyst.	8-9	Anderes Cybersystem	9
Cyberohr	10-12	Cyberbein	10-12

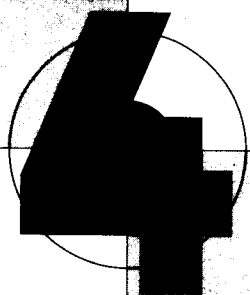
Wird durch das Würfelergebnis ein Cyberteil betroffen, welches der betroffene Charakter nicht besitzt, wird es als "Kein Schaden" gewertet. Noch mal Glück gehabt, Chummer.



INFORMATION



SEKTION



ERLÄUTERUNGEN ZUR SCHADENSTABELLE

HEADWARE

Cyberauge oder Cyberohr

Diese Kategorie umfaßt alle Augen-/Ohren-Geräte und Modifizierungen einschließlich solcher am natürlichen, organischen Auge/Ohr. Retinakopien und Kosmetische Modifikationen sind nicht betroffen. Jedes Cyberauge oder Cyberohr wird zusammen mit dem dazugehörigen Zubehör einzeln betroffen; versagt das Auge/Ohr selbst, funktioniert auch das Zubehör nicht mehr.

Daten-/Chipbuchse

Jede Buchse zählt einzeln.

Memory

Diese Kategorie enthält alle Speicherbänke und Speicherzugangssysteme außer Daten- und Chipbuchsen sowie Cortexbomben. Jeder Speicher wird einzeln gezählt. Wenn auch nur ein Speicherzugang oder Zugangsschutzsystem versagt, erfüllt dieses Zubehör nicht länger mehr seinen ursprünglichen Zweck.

Anderes Cybersystem

Diese Kategorie umfaßt alle im Kopf befindlichen Verbindungen, Displays und Kommunikationssysteme. Jedes sollte einzeln gezählt werden. Diese Kategorie enthält in der Tat Smartgunadapter, die darüber hinaus auch unter Bodyware beschädigt werden können.

BODYWARE

Kunstmuskeln, Dermalpanzerung, Verstärkte Reflexe und Filtersysteme sind niemals betroffen.

Cyberarm/-bein

Diese Kategorie umfaßt neben einer - falls vorhandenen - kompletten Cybergliedmaße auch alle kybernetischen Vorrichtungen, die sich im Arm oder Bein befinden. Wird diese Kategorie als Ergebnis angezeigt, muß bestimmt werden, ob es sich um das linke (1-3) oder rechte (4-6) Glied handelt; dann werden entsprechende Cyberware-Systeme gezählt, wobei Cybergliedmaßen selbst ebenfalls mitgezählt werden. Versagt diese Gliedmaße, fallen alle mit ihr verbundenen Geräte ebenfalls aus.

Reflexmodifikation

Hier sind Reflexbooster und Fahrzeug-Steuereinrichtungen enthalten. Verstärkte Reflexe werden nicht berührt.

Talentleitungen

Diese Kategorie umfaßt alle Talentleitungs-ähnlichen Neurosystemverbindungen, die auf Chips basieren.

Anderes Cybersystem

Hierzu gehören alle Systeme, die nicht von den bisher genannten Kategorien abgedeckt worden sind, inklusive Cyberware an ungewöhnlichen Körperstellen sowie Modifizierungen für Sprache und Stimme.

Jedes beschädigte System muß repariert werden (vgl. Seite 96). Wird ein und dasselbe System mehrfach beschädigt, bevor es zu einer Reparatur kommt, muß es komplett ersetzt werden.

Handelt es sich bei dem beschädigten System um Second-Hand-Ware, bewirkt jeder Schaden einen sofortigen Ausfall des Systems, das dann vollständig ersetzt werden muß (vgl. **Cyberware-Aufrüstung**).

Karma kann dazu verwandt werden, einen Würfelwurf zu wiederholen und somit ein unerwünschtes Schadensergebnis auszugleichen. Die Kosten betragen 1 Karmapunkt pro Wiederholungswurf. Dies kann der Spieler so oft wiederholen, wie er will, bis ihm das gewünschte Ergebnis zusagt oder er über keine weiteren Karmapunkte mehr verfügt.

SUBSYSTEMSCHÄDEN FESTSTELLEN

Die exakte Festlegung, welches Subsystem denn nun betroffen ist, fällt von Charakter zu Charakter anders aus. Nach der Bestimmung des beschädigten spezifischen Systems wird eine Liste der verschiedenen Cyberware-Teile des Charakters erstellt, die zu dieser Kategorie zu zählen sind. Die folgenden Richtlinien können zugrunde gelegt werden:

- Gehört nur ein Subsystem zur betroffenen Kategorie, ist dieses Subsystem beschädigt.

- Gehören zwei Subsysteme zur Kategorie, gibt es eine 50%ige Chance, daß eins von beiden beschädigt ist. Bei einem Wurf mit 1W6 bedeutet ein Ergebnis von 1-3 eine Beschädigung von System A, eines von 4-6 eine Beschädigung von System B.

- Bei drei Subsystemen gelten folgende Ergebnisse: 1-2: System A beschädigt; 3-4: System B beschädigt; 5-6: System C beschädigt.

- Bei vier bis sechs Subsystemen gilt:

1 = System A	4 = System D
2 = System B	5 = System E (wenn nicht vorhanden, nochmals würfeln)

3 = System C	6 = System F (s.o.)
--------------	---------------------

- Bei mehr als sechs Subsystemen gelten die folgenden Tabellen:

Tabelle 1

1 = System A
2 = System B

3 = System C

4 = System D

5 = System E

6 = Auf Tab. 2 würfeln

Tabelle 2

1 = System F

2 = System G (wenn nicht vorhanden, nochmals auf Tabelle 1 würfeln)

3 = System H (s.o.)

4 = System I (s.o.)

5 = System J (s.o.)

6 = System K (s.o.)

AUFTRAG

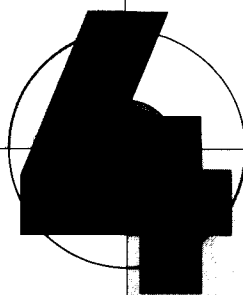


INFORMATION

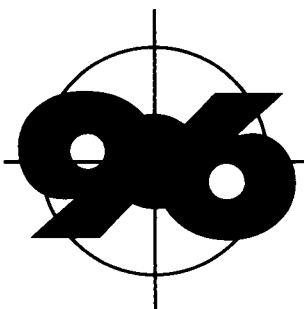


BESTÄTIGUNG

SEKTION



ANHÄNGE



REPARATUR VON CYBERWARE

**Klar kann ich das reparieren, kost' aber 'ne Kleinigkeit.
—Straßen-Doc Credo**

Wenn Cyberware-Teile beschädigt werden, ist es ziemlich wahrscheinlich, daß ihr Besitzer sie repariert haben will. (Mit kaputter Cyberware rumzulaufen, die einem vom Körper runterbaumelt, kann wirklich ziemlich peinlich sein!) Ein Techniker (oder jemand anders) mit entsprechender Biotech-Fertigkeit ist hier der richtige Mann. Wir sind mal freundlich und nehmen an, daß kein chirurgischer Eingriff notwendig ist.

Die Grundzeit zur Reparatur eines beschädigten Cyberware-Teils entspricht den Grundessenzkosten (unmodifizierte Essenz) des beschädigten Systems, multipliziert mit 2 Stunden.

Der Mechaniker bekommt für seine Reparatur einen Mindestwurf zugewiesen, der auf der Schwere der Wunde basiert, die den ursprünglichen Systemausfall bewirkte. Eine Schwere Wunde bewirkt einen Mindestwurf von 4, eine Tödliche Wunde einen von 8.

Es werden die Modifikatoren angewandt, die im Kapitel "Einsatz von Bauen-/Reparieren-Fertigkeiten" auf den Seiten 182/83 im **SR II** Regelbuch beschrieben sind.

Muß eine Reparatur an maßgeschneiderter Cyberware der Alpha- oder Beta-Kategorien (siehe S.98) durchgeführt werden, wird der endgültige Mindestwurf für Alpha-Kategorien verdoppelt, der für Beta-Kategorien verdreifacht.

Jeder Erfolg reduziert die benötigte Reparaturzeit. Die Grundzeit wird einfach durch die gewürfelten Erfolge dividiert, um die tatsächlich benötigte Zeit zu erhalten.

Die Reparaturkosten setzen sich aus zwei Faktoren zusammen: Material und Arbeitszeit. Bei einer Schwere Wunde berechnen sich die Materialkosten aus dem Preis für die ursprüngliche Cyberware multipliziert mit 0,15. Bei einer Tödlichen Wunde beträgt der Multiplikator 0,35.

Die Kosten für die Arbeitszeit berechnen sich nach der Fertigungsstufe des Technikers. Der Grundpreis beträgt 50¥ für jeden Fertigungspunkt pro Stunde. Somit kassiert ein Mechaniker mit einer Fertigungsstufe von 6 pro Stunde 300¥ für seine Dienste. Techniker mit einer Werkstatt, die modern genug ist, um bei den Situationsmodifikatoren bei B/R-Fertigkeiten als Ausgezeichnet gewertet werden zu können, berechnen außerdem eine zusätzliche Benutzungsgebühr, üblicherweise einen Betrag, der dem Vierfachen des Normalpreises entspricht.

Bei den Arbeitszeitpreisen wird davon ausgegangen, daß der Charakter keinen Freund belabern kann, die Reparatur für ihn auszuführen. Es ist außerdem vorstellbar, daß ein Techniker oder Straßen-Doc weitaus mehr verlangen kann als die oben genannten Grundpreise. Immerhin diktiert die Nachfrage das Angebot.

AUFRÜSTUNG VON CYBERWARE

CYBERWARE AUFRÜSTEN ODER ERSETZEN

Wasn los, Mann, is dat alte Ding nich mehr gut genug?
—Lou Welby, Straßen-Doc

Irgendwann willst du das Cyberware-Teil, das du gerade mit dir rumschleppst, auf den neuesten Stand bringen oder mußt es sogar ersetzen. In beiden Fällen ist das Verfahren identisch.

Jede Aufrüstung und jeder Austausch von Cyberware ist ein chirurgisches Verfahren, wie auf Seite 114 der **SR II** Regeln beschrieben. Für den chirurgischen Eingriff selbst ist keine Erfolgsprobe in medizinischer Hinsicht notwendig, denn wir gehen davon aus, daß die Technologie einen Stand erreicht hat, der den Tod auf dem Operationstisch ziemlich unwahrscheinlich macht.

Der ausführende Arzt (oder wer immer den Eingriff vornimmt), muß allerdings durch einen Würfelwurf bestimmen, wie gut er den Eingriff durchführt! Gute chirurgische Arbeit kann den Essenzverlust verringern, während schlampige Arbeit ihn erhöhen kann. Der ausführende Charakter muß eine Probe auf eine entsprechende Biotech-Fertigkeit mit einem Mindestwurf von 10, abzüglich des neuen Essenzwertes des Patienten, absolvieren. Der neue Essenzwert des Patienten entspricht dem Wert, den er nach dem störungsfreien chirurgischen Eingriff erhalten würde. Nach diesem Wurf wird die folgende Tabelle für Essenzverlust konsultiert.

ESSENZVERLUST

Kein Erfolg	+15%
1 Erfolg	+10%
2-3 Erfolge	-
4-5 Erfolge	-10%
6 oder mehr	-20%

Der aufgeführte Prozentsatz wird zum Essenzverlust hinzugerechnet, um den endgültigen Essenzverlust zu ermitteln. Sollte der Essenzverlust bei einem Charakter zu einem Essenzwert unter 0 führen, wird der chirurgische Eingriff vor dem Tode abgebrochen, die Cyberware nicht installiert und der Essenzwert des Charakters bei 0 belassen.

Als Option ist es dem Spielleiter freigestellt, den Spieler nicht über den aktuellen Essenzwert seines Charakters in Kenntnis zu setzen. In diesem Fall würde der Spieler nur über den Essenzwert informiert, der im Falle eines gelungenen Eingriffs zum Tragen käme. Es ist dann seine Entscheidung, weitere Risiken durch zusätzliche chirurgische Eingriffe einzugehen.

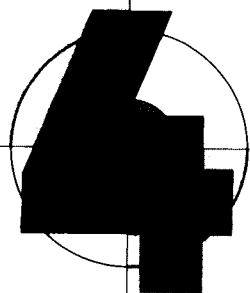


INFORMATION

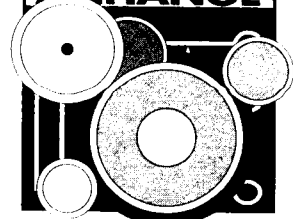


BESTÄTIGUNG

SEKTION



ANHÄNGE



MASSGESCHNEIDERTE CYBERWARE

Das mag ja ganz gut sein, aber es gibt immer was besseres.

—Dr. Aidan Jarmani

Nichts glänzt mehr als maßgeschneidertes Chrom. Man muß nur tief genug in die Städte eindringen, nach Chiba, San Francisco, Brüssel, Tel Aviv, Berlin, Manhattan, Oslo oder Seattle, und dort findet man sie dann: Schattenkliniken.

Eine Schattenklinik ist der Ort, an dem man die beste, geschmeidigste, raffinierteste und teuerste Cyberware bekommt, die es gibt. In den meisten Fällen ist nicht einmal die Verwendung herkömmlicher Technologie mit einbezogen, sie funktioniert dennoch. Ihren Namen verdanken die Schattenkliniken der Tatsache, daß sie keine Lizenz besitzen und im Untergrund in den tiefsten Schatten existieren. Die etablierte medizinische Zunft rät schärfstens von der dort praktizierten "Experimentalmedizin" ab.

Was also kann ein Charakter mit maßgeschneiderter Cyberware anfangen? Zunächst handelt es sich um qualitativ hochwertige Ware, normalerweise irgendeine biotechnische Metakonstruktion, die weniger Essenzverlust bewirkt. Sie ist zudem wesentlich robuster, aber auch sehr viel schwerer zu reparieren.

Die Schattenkliniken, zu denen die Charaktere am ehesten Zugang haben werden, bieten Grundkategorien maßgeschneiderter Cyberware an: Alpha und Beta, wobei Alpha die preiswertere, etwas weniger effiziente Kategorie darstellt.

	Essenzverlust	Preismultiplikator	Schadensbeständigkeit
Alpha	-20% (x0,8)	x3	5/6
Beta	-40% (x0,6)	x7	4/5

ESSENZVERLUST

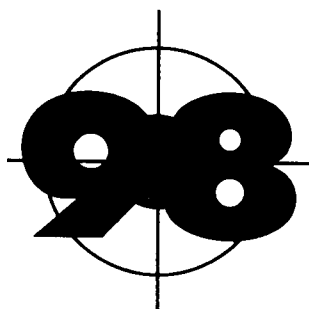
Der Grundwert des Essenzverlustes wird um den aufgeführten Prozentsatz vermindert (es kann auch der in Klammern stehende Multiplikator benutzt werden). Alle Zahlen werden zur nächsten 0,05er Stelle aufgerundet. Der Essenzverlust kann auf diese Weise niemals unter 0,05 gesenkt werden.

PREISMULTIPLIKATOR

Der Preis für die Cyberware wird mit dem angegebenen Wert multipliziert. Es sei darauf hingewiesen, daß es sich hierbei nur um den Preis für die reine Hardware handelt; Gebühren für den Arzt und die Unterbringung sind nicht enthalten.

SCHADENSBESTÄNDIGKEIT

Die erste Zahl ist der Mindestwurf, der Schaden von Schweren Wunden verhindert, die zweite der Mindestwurf bei Tödlichen Wunden. Wird ein maßgeschneidertes Cyberware-Teil beschädigt, wird mit 5 Würfeln auf den angezeigten Mindestwurf gewürfelt. Es ist nur ein Erfolg notwendig, um den Schaden wirkungslos zu machen.





Arzt- und Unterbringungskosten sind fünfzigmal höher als die auf Seite 113 der **SR II** Regeln angegebenen. Es ist nicht möglich, den eigentlichen Eingriff in der Klinik vornehmen zu lassen und sich dann bis zur vollständigen Genesung eine billigere Unterkunft zu suchen.

AUFFINDEN EINER SCHATTENKLINIK

Aus diesem Problem könnte sich schon ein ganzes Abenteuer ergeben. Schattenkliniken schalten keine Anzeigen, werden nicht in professionellen Magazinen geführt und verteilen auch keine Flugblätter auf den Straßen. Man kann eine Schattenklinik nur über Beziehungen finden. Es gibt zwei Zugänge: Die Straße und Die Kons.

Die Straße

Es gibt nur wenige Leute auf der Straße, die Schattenkliniken für mehr als nur Gerüchte halten. Unter den Connections, die den Ort einer Schattenklinik möglicherweise kennen, befinden sich die Schieberin, der Straßen-Doc und der Yakuza-Boss sowie alle weiteren gutinformierten Connections, die dem Spielleiter geeignet erscheinen.

Es reicht dabei nicht aus, die erwähnten Connections nur zu kennen, um von ihnen den Ort einer Schattenklinik mitgeteilt zu bekommen. So kann der Spielleiter zum Beispiel von der Connection einen Erfolgswurf auf Gebräuche (Straße) verlangen, mit einem Mindestwurf von 12 bei einer Klinik der Kategorie Alpha, oder 15 bei Kategorie Beta. Nur ein Erfolg ist notwendig.

Sollte die Connection nicht sofort eine Klinik kennen, so könnte sie versuchen, eine zu finden (vorausgesetzt unser Charakter ist überzeugend genug und verfügt vor allem über ausreichende Geldmittel). Dazu wird zur Intelligenz der Connection der niedrigere Wert aus Charisma oder Gebräuche (Straße) addiert. Mit diesem kombinierten "Pool" wird gegen den oben angegebenen Mindestwurf gewürfelt. Diesmal ist es jedoch notwendig, für das Auffinden einer Alpha-Klinik zwei Erfolge und für das einer Beta-Klinik sogar drei vorzuweisen. Die Grundzeit für die Suche beträgt fünf Tage. Die Grundzeit wird durch die Gesamtzahl aller Erfolge dividiert, um die tatsächlich benötigte Zeit zu ermitteln.

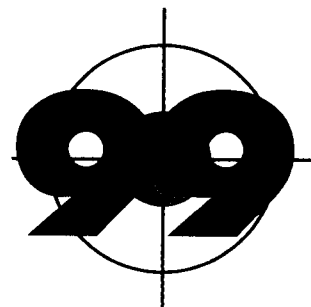
Die Kons

Die Konzerne tasten sich von einer ganz anderen Seite an Schattenkliniken heran und dürften es somit leichter haben, eine zu finden. Geeignete Connections sind die Schieberin, Mr. Johnson, der Konzernmann und die Konzernbeamtin.

Das Verfahren gleicht dem oben beschriebenen, außer daß die Mindestwürfe für Alphakliniken bei 11, die für Betakliniken bei 17 liegen.

Selbst nachdem ein Charakter eine Schattenklinik ausfindig gemacht hat, heißt das noch lange nicht, daß er einfach dort hineinspazieren kann. (Einige Spielercharaktere mögen von einer Klinik in Chiba, Japan, gehört haben, die ausländische Kunden aufnimmt!). Seid auf jeden Fall darauf vorbereitet, jede Menge Nuyen auszugeben.

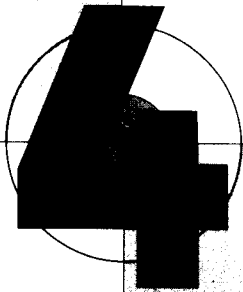
Manchmal, wenn ein Charakter sehr viel Glück hat, wird die Rechnung der Schattenklinik von einem Konzern übernommen. O Gott, was für einen Gefallen ist er ihnen dann schuldig!



INFORMATION



SEKTION



BILLIGE CYBERWARE

CYBERWARE VOM WÜHLTISCH

Ich schwör dir, von einer kleinen alten Lady aus Pasadena. Würde ich dich belügen?

—Dynamic Dave, Cyberwareverkäufer

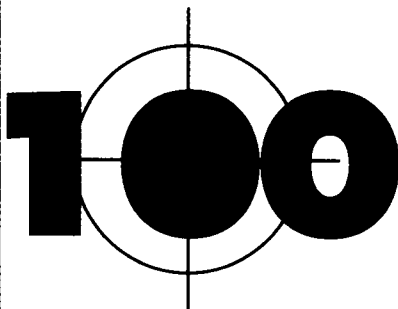
Ja, es ist möglich, gebrauchte Cyberware zu bekommen. Sie ist 50% preiswerter, aber anfälliger für Fehlfunktionen. Installationskosten und Essenzverlust stimmen mit denen normaler Cyberware überein.

Gebrauchte Cyberware muß nicht notwendigerweise bei jeder Anwendung zu Bruch gehen - nur dann, wenn sie auf keinen Fall versagen sollte. Einmal pro Abenteuer (und nur einmal!) kann der Spielleiter vom Spieler eine Widerstandsprobe für das Cyberware-Teil verlangen. Es wird mit 5 Würfeln gegen einen Mindestwurf von 4 gewürfelt, der den Umständen entsprechend vom Spielleiter modifiziert wird. (Ein Beispiel: Wenn der Charakter mit einem billigen Cyberarm an einer Gebäudewand hängt, kann der Mindestwurf bis auf 8 heraufgesetzt werden.) Die normalen Karma-Regeln werden angewandt, aber für jeden wiederholten Würfelwurf müssen zwei Karmapunkte geopfert werden.

Sollte das Second-Hand-Teil versagen, muß es ersetzt werden. Reparaturen sind nicht möglich.

Ein mögliches Versagen billiger Cyberware-Teile sollte nur zu dramaturgischen Zwecken eingesetzt werden, nicht um die Spieler zu ärgern. Es kann durchaus sein, daß während eines ganzen Spiels zu keiner Zeit vom Charakter für ein spezielles Cyberware-Teil gewürfelt werden muß.

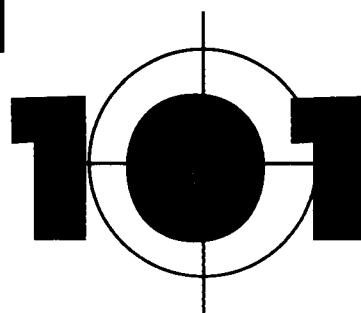
Diese Regeloption sollte nur die Spielfreude steigern und nicht ein plötzliches Charaktersterben verursachen.



SAMURAI-ARCHETYPEN



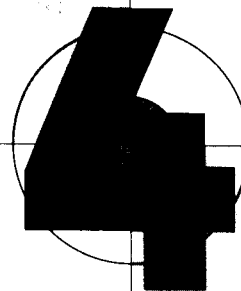
AUFTRAG



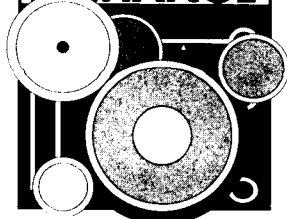
INFORMATION



SEKTION



ANHÄNGE



ZWERGISCHER STRASSENSAMURAI

"Kurz? Ist das zu fassen? Der Chummer nennt mich kurz? Ich zeig dir gleich, was kurz ist, mein Freund - dein Leben! Ich mag nicht gerade groß sein, aber ich stemme dich und noch 'nen 45iger Chevy, ohne in Schweiß auszubrechen. Ich könnte dich auch auseinandernehmen. Hab so'n Stück Microelektronik im Schädel, das mir sowas zuflüstert. Wenn du also weiterhin frech und rotzig bist, steck ich dir deine Füße in die Ohren, oder wir unterhalten uns übers Geschäft. Du hast doch Geschäfte anzubieten, oder nicht, Chummer? Denn wenn du nichts Geschäftliches für mich hast, überlegst du dir besser ganz schnell einen triftigen Grund, warum du mich angemacht hast".

Kommentar: Der Zwergische Straßensamurai ist eine Seltenheit auf den Straßen, aber wenn du auf einen triffst, sei vorsichtig. Sogar Insider lassen sich manchmal von seiner kleinen Statur und seinen unbeholfenen Bewegungen täuschen. Das ist alles nur Schau, und er hofft, daß du drauf reinfällst.

Attribute

Konstitution: 6
Schnelligkeit: 4 (5)
Stärke: 4 (5)
Charisma: 2
Intelligenz: 2
Willenskraft: 2
Essenz: 3,25
Reaktion: 3

Initiative: 3+2W6

Würfelpools

Kampf: 4

Cyberware

Funk
Kunstmuskeln (1)
Smartverbindung
Verstärkte Reflexe (1)

Connections

2 nach Wahl

Ausrüstung

Browning Max-Power (Externe Smartverbindung, 100 Schuß reguläre Muni)
Lebensstil: Mittelschicht
Panzerjacke
Uzi III (Externe Smartverbindung, 100 Schuß reguläre Muni)

Startgold: 10.015¥

Anmerkung

Der zwergische Straßensamurai besitzt Infrarotaugen, und erhält einen Bonus von +2 für seine Konstitution nur gegen Krankheiten.

Fertigkeiten

Athletik: 4
Feuerwaffen: 6
Gebräuche (Straße): 4
Heimlichkeit: 2
Nahkampfwaffen: 6
Waffenloser Kampf: 6
Wurfaffen: 3





AUFTRAG



**BESTÄTIGUNG**

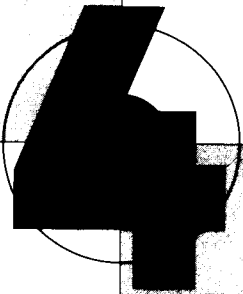


INFORMATION

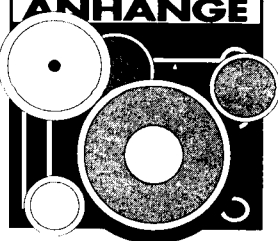


BESTÄTIGUNG

SEKTION



ANHÄNGE



ELFISCHER STRASSENSAMURAI

"Es soll ja 'n paar Leute geben, die behaupten, Elfen seine keine guten Kämpfer. Ich beweis' ihnen gerne das Gegenteil. Mach mich an, und ich zeige dir was Elfenwut bedeutet. Ich bin auf der Straße genausogut zuhause wie du. Mach bloß nicht den schwerwiegenden Fehler, zu glauben, meine Fähigkeiten seien auf grüne und saftige Dinge aus dem Wald beschränkt. Ich ziehe dunklere Töne vor. Meinen Preis habe ich gerade genannt, mein Ruf ist bekannt. Wenn dir das nicht reicht, kannst du dir gerne jemand anders suchen. Solltest du mit dem Preis einverstanden sein, schlage ich vor, daß wir uns den Details zuwenden. Zeit ist Geld."

Kommentar: Man sollte nicht den Fehler machen, einen elfischen Straßensamurai zu unterschätzen. Er mag auch gerissen und schlau sein, aber seine physischen Fähigkeiten sind es, die ihn zu einem gleichwertigen Gegner auf der Straße machen.

Attribute

Konstitution: 3
Schnelligkeit: 7 (8)
Stärke: 3 (4)
Charisma: 2
Intelligenz: 3
Willenskraft: 2
Essenz: 0,6
Reaktion: 5 (9)

Initiative: 9+3W6

Würfelpools

Kampf: 6

Connections

3 nach Wahl

Ausrüstung

Ares Predator (Interne Smartverbindung, je 100 Schuß reguläre und APDS-Muni),
Schalldämpfer
DocWagon™ -Kontrakt (Platin)
FN HAR (Interne Smartverbindung, je 300 Schuß reguläre und Explosivmuni,
Schalldämpfer, Granatwerfer, 10 Offensivgranaten)
Gefütterter Mantel
Ingram Smartgun (300 Schuß reguläre Muni, Schalldämpfer)
Lebensstil Oberschicht (2 Monate im Voraus bezahlt)
2 Stimulanzpatches (6)
Talentsofts:

Auto: 3
Hubschrauber: 3
Japanisch: 3
Sprengstoffe: 3
Wurfaffen: 3

Verstärkerbrille mit IR

Yamaha Rapier

Startgold: 16.065¥

Anmerkung

Ein elfischer Straßensamurai besitzt Lichtverstärkeraugen.

Fertigkeiten

Feueraffen: 6
Gebräuche (Straße): 3
Heimlichkeit: 6
Motorrad: 2
Waffenloser Kampf: 6
Wurfaffen: 2

Cyberware

3 Chipbussen
Kunstmuskeln (1)
Reflexbooster (2)
Smartverbindung
Talentleitungen (3)



AUFTRAG

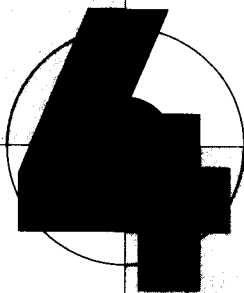
 **BESTÄTIGUNG**



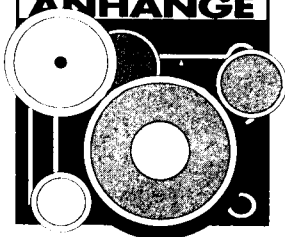
INFORMATION



SEKTION



ANHÄNGE



ORKSTRASSENSAMURAI

"Sie scheinen überrascht zu sein. Ist es meine Kleidung? Meine Sprache? Oder weil ich ein Samurai bin? Solltest Sie vorhaben, auf der Straße zu arbeiten, können Sie sich Überraschung nicht erlauben. Überraschung ist eine Schwäche, und Schwäche buchstabiert man T-o-d. Sie müssen lernen, auf alles gefaßt zu sein. Und ich erwarte, daß Sie meine Konditionen akzeptabel finden. Glauben Sie mir, Sie finden keinen geeigneteren Kandidaten als mich. Für Ihren Schattenlauf bin ich die perfekte Wahl.

Et gibt kein Besseren fürre Straße als wie ich.

Na, das hört sich für Sie wahrscheinlich schon eher nach einem Orkan, nicht wahr?

Kommentar: Du hast einen Deal mit Orks zu machen? Dann ist der Orkstraßensamurai dein Mann. Du hast einen Deal mit jemand anders laufen? Der Orkstraßensamurai ist immer noch dein Mann. Laß dich bloß nicht von dem charmanten Auftreten und der sauberen Sprache täuschen. Unter dem lächelnden Gesicht versteckt sich ein Straßenveteran, ein harter Profi, der schon mehr Schwierigkeiten überwunden hat als du jemals kennenlernen möchtest. Deshalb lächelt er auch. Da er kaum Cyberware mit sich herumträgt, wirkt der Orkstraßensamurai weniger gefährlich als man eigentlich erwarten würde. Er bevorzugt eher "organische" Lösungen.

Attribute

Konstitution: 9
Schnelligkeit: 4
Stärke: 6
Charisma: 1
Intelligenz: 4
Willenskraft: 3
Essenz: 5,2
Reaktion: 4

Fertigkeiten

Feuerwaffen: 6
Gebräuche (Straße): 3
Heimlichkeit: 3
Nahkampfwaffen: 5
Waffenloser Kampf: 4

Initiative: 4+1W6

Würfelpools

Kampf: 5

Cyberware

Einziehbarer Sporn
Smartgunverbindung

Connections

3 nach Wahl

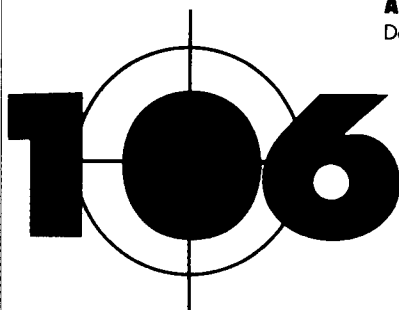
Ausrüstung

AK-97 (Interne Smartverbindung, 100 Schuß reguläre Muni)
Ares Predator (Interne Smartverbindung, 100 Schuß reguläre Muni, Schalldämpfer)
DocWagon™-Kontrakt (Gold)
Lebensstil Unterschicht
Panzerjacke

Startgeld: 10.090¥

Anmerkung

Der Orkstraßensamurai besitzt natürliche Lichtverstärkeraugen.

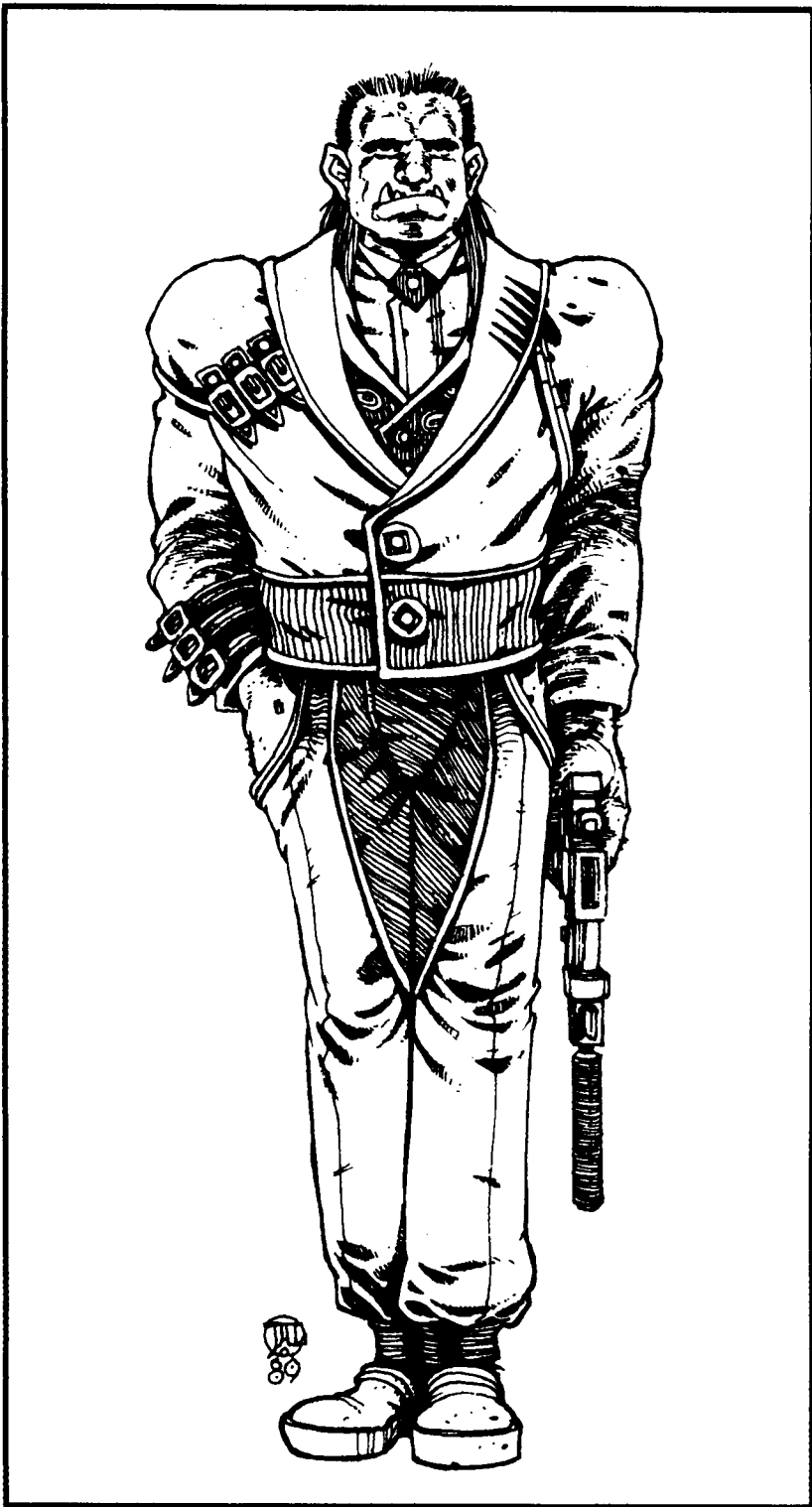




AUFTRAG



**BESTÄTIGUNG**

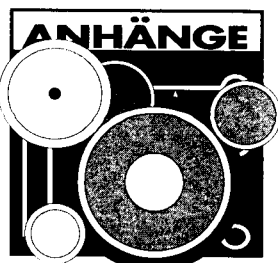
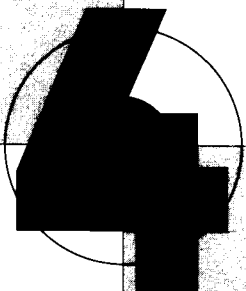


INFORMATION



BESTÄTIGUNG

SEKTION



ANHÄNGE

TROLLSTRASSE SAMURAI

"Ich hab gehört, du hast 'n Problem? Deshalb hast du mich gerufen, ne? Also, was isses? Zeig ihn mir, und du hast keine Probleme mehr. Wenn 'Gemein' auf der Straße 'n Name wär, dann wär's meiner. Ich werd mit jedem Job fertig. Du erzählst mir nur, was du mir zahlen willst, und ich laß dich dann wissen, ob ich beleidigt bin".

Kommentar: Der Trollstraßensamurai. Kein Kommentar!

Attribute

Konstitution: 7 (8)
Schnelligkeit: 3 (7)
Stärke: 6 (10)
Charisma: 1
Intelligenz: 2
Willenskraft: 1
Essenz: 0
Reaktion: 2 (4)

Initiative: 4+2W6

Würfelpools

Kampf: 6

Fertigkeiten

Feuerwaffen: 5
Gebräuche (Straße): 2
Heimlichkeit: 2
Motorrad: 2
Nahkampfaffen: 6
Waffenloser Kampf: 5
Wurfaffen: 3

Cyberware

Kunstmuskeln (4)
Reflexbooster (1)

Connections

3 nach Wahl

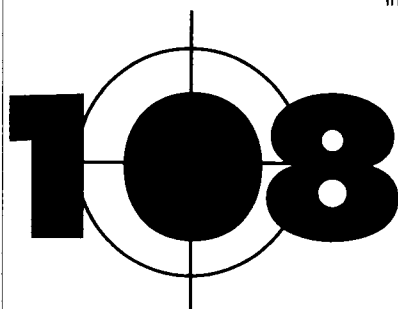
Ausrüstung

Colt Manhunter (Externe Smartverbindung, 100 Schuß Explosivmuni)
DocWagon™ -Kontrakt (Platin)
Honda Viking
Ingram Valiant (Externe Smartverbindung, Verbesserter Deluxe-Gyroaufsatz, 2 Gurte mit je 200 Schuß Explosivmuni)
Lebensstil Oberschicht (1 Jahr im Voraus bezahlt)
Panther Sturmkanone (Externe Smartverbindung, 100 Schuß reguläre Muni)
Panzerjacke
Shuriken (8)
Smartbrille mit Lichtverstärkung
Wallacher Kampfaxt

Startgeld: 14.613¥

Anmerkung

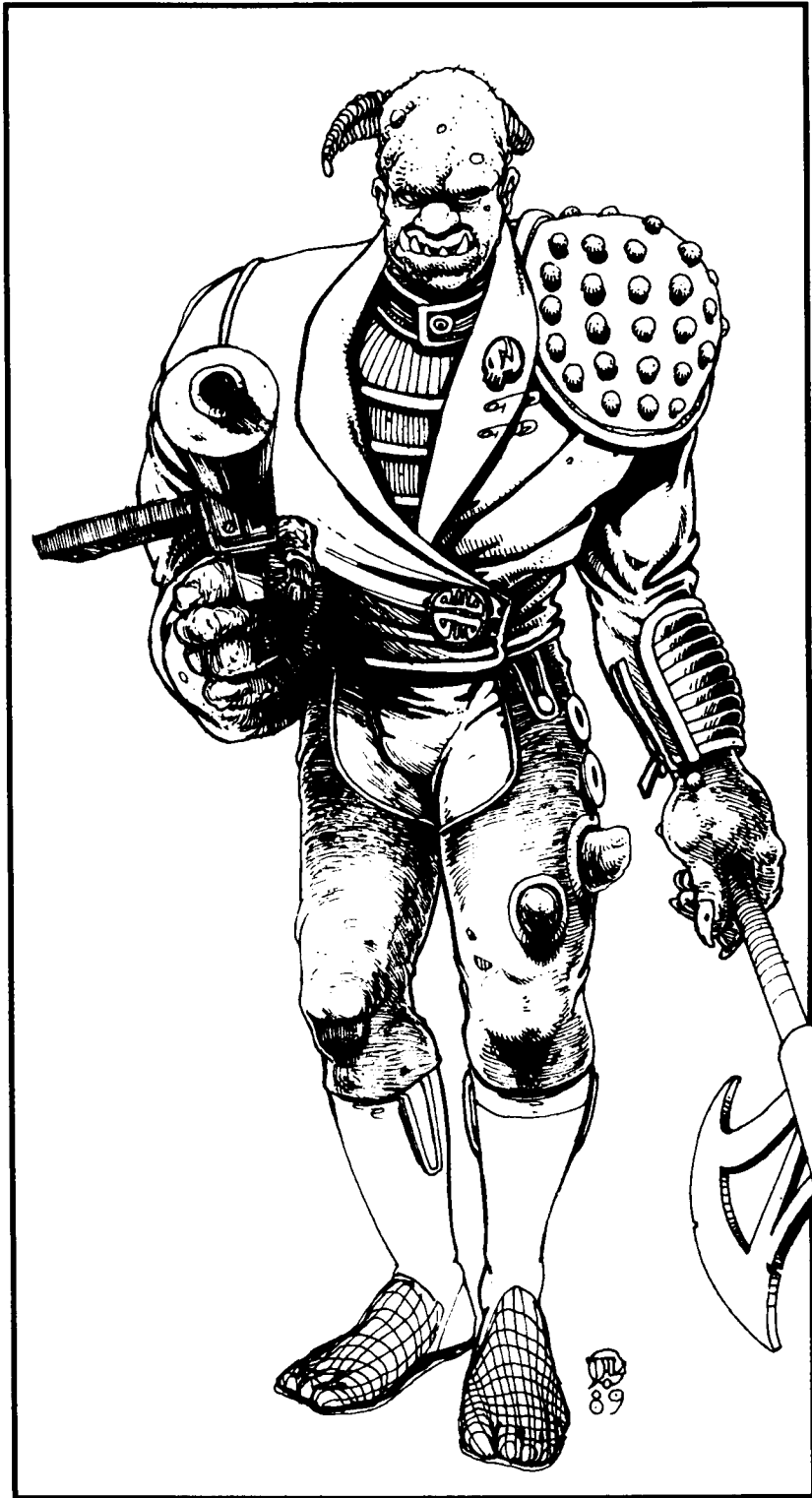
Der Trollstraßensamurai verfügt über +1 Reichweite im Nahkampf, Infrarotaugen und natürliche Dermalpanzerung (1). Außerdem könnte seine niedrige Essenz zu "geistigen Instabilitäten" führen...





AUFTRAG

	BESTÄTIGUNG		



109

WAFFEN

FEUERWAFFEN

	Tarnstufe	Muni	Modus	Schaden	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex
Hold-Out-Pistolen								
Fichetti Tiffani SD	8	4(Streifen)	EM	4L	0,5	2/12 Std	450 ¥	0,75
Leichte Pistolen								
Ares Light Fire 70	5	16(Streifen)	HM	6L	1	3/12 Std	475 ¥	0,8
Beretta 200ST	4	26(Streifen)	HM/SM*	6L	2	5/24 Std	750 ¥	1,5
Ceska vz/120	7	18(Streifen)	HM	6L	1	3/12 Std	500 ¥	0,8
Seco LD-120	5	22(Streifen)	HM	6L	1,25	3/12 Std	400 ¥	0,8

*: Diese Waffe kann 1 Salve pro Handlung als Komplexe Handlung abgeben.

Automatikpistolen

Ares Crusader	6	40(Streifen)	HM/SM	6L	3,25	5/36 Std	950 ¥	2
Ceska Black Scorpion	5	35(Streifen)	HM/SM	6L	3	5/36 Std	850 ¥	2

Schwere Pistolen

Ares Predator II	4	15(Streifen)	HM	9M	2,5	4/24 Std	550 ¥	0,5
Browning Ultra-Power	6	10(Streifen)	HM	9M	2,25	4/24 Std	525 ¥	1,5
Colt Manhunter	5	16(Streifen)	HM	9M	2,5	4/24 Std	425 ¥	1

Spezielle Waffen

Narcoject-Pistole	7	5(Streifen)	HM	Wie Toxin	1,5	6/2 Tage	600 ¥	2
Narcoject-Gewehr	4	10(Streifen)	HM	Wie Toxin	3,25	8/2 Tage	1.700 ¥	2
Williams Netzpistole, normal	4	4(Klapp)	HM	Speziell	4	8/36 Std	750 ¥	2
Williams Netzpistole, groß	3	4(Klapp)	HM	Speziell	4,5	8/36 Std	1.150 ¥	2

Maschinenpistolen

Beretta Modell 70	3	35(Streifen)	SM/AM	6M	3,75	5/3 Tage	900 ¥	1
Heckler & Koch MP-5TX	5	20(Streifen)	HM/SM/AM	6M	3,25	5/36 Std	850 ¥	1
Ingram Smartgun	5	32(Streifen)	SM/AM	7M	3	4/24 Std	950 ¥	1
Sandler TMP	4	20(Streifen)	SM/AM	6M	3,25	5/36 Std	500 ¥	1
SCK Modell 100	4	30(Streifen)	HM/SM	7M	4,5	5/36 Std	1.000 ¥	1
Steyr AUG-CSL(MP)*	5	40(Streifen)	HM/SM	6M	3,5	10/4 Tage	s.u.	3

Sportgewehre

Ruger 100	2	5(Magazin)	HM	7S	3,75	3/24 Std	1.300 ¥	1
Steyr AUG-CSL(Karabiner)*	3	40(Streifen)	HM/SM	7S	3,75	10/4 Tage	s.u.	3

Scharfschützengewehre

Walther MA-2100	-	10(Magazin)	HM	14S	4,5	12/7 Tage	6.500 ¥	4
-----------------	---	-------------	----	-----	-----	-----------	---------	---

Schrotflinten

Mossberg CMTD	2	8(Streifen)	HM/SM	9S	4,25	8/8 Tage	1.400 ¥	1
Mossberg SM-CMTD	2	8(Streifen)	HM/SM	9S	4,5	12/8 Tage	1.900 ¥	2

Sturmgewehre

Colt M22A2	3	40(Streifen)	HM/SM/AM	8M	4,75	4/3 Tage	1.600 ¥	2
H&K G12A3z	2	32(Streifen)	HM/SM/AM	8M	5,25	8/4 Tage	2.200 ¥	3
Samopal vz 88V	2	35(Streifen)	HM/SM/AM	8M	5,5	5/36 Std	1.800 ¥	2
Steyr AUG-CSL(Sturmgewehr)*	2	40(Streifen)	HM/SM/AM	8M	4	10/4 Tage	s.u.	3

Leichte Maschinengewehre

Ares MP-LMG	-	Gurt/50(Streifen)	SM/AM	7S	7,5	6/5 Tage	2.200 ¥	2
GE M134 Vindicator Minikanone	-	Gurt/50(Streifen)	AM	7S	15	24/14 Tage	2.500 ¥	2
Steyr AUG-CSL(LMG)*	-	40(Streifen)	HM/SM/AM	8M	5,5	10/4 Tage	s.u.	3

*Das gesamte Paket Steyr AUG-CSL ist nur mit dem kompletten aufgeführten Zubehör erhältlich und kostet 4.500 ¥.

Laserwaffen

Ares MP Laser	-	20(Energiepack)	HM	15M	30	-	2,5 Mill. ¥	-
---------------	---	-----------------	----	-----	----	---	-------------	---

Schwere Waffen

FN MAG-5 MMG	-	Gurt/50(Box)	AM	9S	9,5	18/14 Tage	3.200 ¥	3
Ares M107 GPHMG SMG	-	Gurt/50(Box)	AM	10S	12,5	18/14 Tage	5.200 ¥	3
Panther Sturmkanone	-	Gurt/22(Streifen)	EM	18T	18	16/14 Tage	7.200 ¥	2

LENKWAFFEN

Typ	Intelligenz	Schaden	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex
Boden/Luft (SAM)	4	13T	1,5	18/21 Tage	2.500 ¥	4

MUNITION, JE 10 SCHUSS

	Tarnstufe*	Schaden	Gewicht	Verfügbarkeit**	Preis	Straßenindex
APDS	8	Siehe Regeln	0,25	14/14 Tage	70 ¥	4

* -1 auf Tarnstufe pro zusätzliche 10 Schuß

** Gurtmuni: Verfügbarkeit um Geschosse/100 erhöhen

NAHKAMPFWAFFEN

	Tarnstufe	Reichweite	Schaden	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex
Klingenwaffen							
Ares Monofilamentschwert	3	1	(Str+3)M	2	4/24 Std	1.000 ¥	1
Centurion Laseraxt	2	1	(Str)S	5,2	6/48 Std	3.500 ¥	0,5
Wallacher Streitaxt	2	2	(Str)S	2	3/24 Std	750 ¥	2
Stoßspitze	-	0	(Str+2)L	-	-	-	-
Überlebensmesser	6	0	(Str+2)L	0,75	3/6 Std	450 ¥	1
Knüppel							
Defiance AZ-150	5	1	8S-Betäubung	1	3/36 Std	1.500 ¥	2
Sonstige							
Unterarm-Schnappklingen	7	0	(Str)M	1,5	4/48 Std	850 ¥	2
Verbesserte Nagelmesser	-	0	(Str+2)L	0	6/72 Std	+8.500 ¥	1
Reinco Schockhandschuh	9	0	7S-Betäubung	0,5	5/48 Std	950 ¥	2

PROJEKTILWAFFEN

	Tarnstufe	Mindeststärke	Schaden	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex
Bögen							
Ranger-X-Kompositbogen	3	2+	(Str+4)M	1,5	5/36 Std	120 ¥ x MinStr.	2
Präzisionspfeile für Ranger-X	4	-	Wie Bogen	0,08	4/36 Std	18 ¥	1

FEUERWAFFEN- UND SONSTIGES WAFFENZUBEHÖR

	Montage	Tarnstufe	Stufe	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex
Zubehörhalterung für Bögen	-	-1	-	0,1	2/24 Std	100 ¥	0,9
Entfernungsmesser	Unter	-	-	0,1	2/24 Std	150 ¥	0,8
Entfernungsmesser für Granaten	-	-	-	0,1	8/48 Std	750 ¥	2
Rückstoßkompensatoren und Gyros							
Verb. Gasventil II	Lauf	-	2	0,25	2/24 Std	550 ¥	0,9
Verb. Gasventil III	Lauf	-1	3	0,5	2/24 Std	800 ¥	0,9
Verb. Gasventil IV	Lauf	-2	4	0,75	2/24 Std	1.000 ¥	1
Verb. Gyrostabilisator	Unter	-6	5	5	6/48 Std	3.500 ¥	1
Verb. Gyrostabilisator Deluxe	Unter	-7	7	7	6/48 Std	7.800 ¥	1
Ultrasound-Sichtgerät	Aufsatz	-2	-	0,25	8/4 Tage	1.300 ¥	0,8
Ultrasound-Brille	-	-	-	-	3/36 Std	1.100 ¥	1

GRANATEN

	Tarnstufe	Schaden	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex
AFR-7 Blendgranate	6	Speziell	0,25	4/48 Std	40 ¥	1
Flash-Pak	12	Speziell	0,2	3/36 Std	250 ¥	1

KLEIDUNG UND RÜSTUNG

	Tarnstufe	Ballistik	Stoß	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex
Unterarmschienen	12	0	1	0,2	5/36 Std	250 ¥	0,75
Anti-Terror-Schild, klein	-	1	0	2	8/14 Tage	1.500 ¥	2
Anti-Terror-Schild, groß	-	2	0	3	8/14 Tage	3.200 ¥	2
Sicherheitskleidung	12	3	0	1,5	3/36 Std	450 ¥	0,9
Sicherheitsjacke	9	5	3	3	4/36 Std	850 ¥	0,8
Sicherheitsweste	15	2	1	0,75	3/36 Std	175 ¥	0,9
Ultrasicherheitsweste	14	4	3	2,5	3/36 Std	350 ¥	0,9
Langer Sicherheitsmantel	10	4	2	2	3/24 Std	650 ¥	0,9
Körperpanzerung nach Maß							
Stufe 1	-	2	0	0,75	3/48 Std	150 ¥	1
Stufe 2	15	3	1	1,25	4/48 Std	250 ¥	1
Stufe 3	12	4	1	1,75	4/48 Std	500 ¥	1
Sicherheitspanzerung							
Leichte	-	6	4	9+Konst.	12/10 Tage	7.500 ¥	2
Mittlere	-	6	5	11+Konst.	14/10 Tage	9.000 ¥	2,5
Schwere	-	7	5	13+Konst.	16/14 Tage	12.000 ¥	3
Sicherheitshelm	-	1	2	-	12/14 Tage	250 ¥	2

CYBERTECH

	Essenzverlust	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex
HEADWARE				
Kommunikationstechnik				
Commlink II	0,3	2/48 Std	8.000 ¥	1
Commlink IV	0,3	3/48 Std	18.000 ¥	1,25
Commlink VIII	0,3	4/48 Std	40.000 ¥	1,5
Commlink X	0,3	5/48 Std	60.000 ¥	1,75
Crypto-Schaltkreis HD				
Stufe 1-4	0,1	6/36 Std	Stufe x 10.000 ¥	1
Stufe 5-7	0,1	6/36 Std	Stufe x 20.000 ¥	1,25
Stufe 8-9	0,1	8/36 Std	Stufe x 30.000 ¥	1,5
Stufe 10	0,1	9/36 Std	500.000 ¥	2
Wirbelbrecher HD				
Stufe 1-4	0,2	6/48 Std	Stufe x 20.000 ¥	1,5
Stufe 5-7	0,2	8/48 Std	Stufe x 40.000 ¥	1,75
Stufe 8	0,2	10/48 Std	600.000 ¥	1,75
Ohren				
Audioverstärker	0,2	4/48 Std	3.500 ¥	1,25
Selektiver Geräuschfilter (Stufe 1-5)	0,2	6/48 Std	Stufe x 10.000 ¥	1,25
Augen				
Sichtvergrößerung				
Optisch 1	0,2	4/48 Std	2.500 ¥	1
Optisch 2	0,2	4/48 Std	4.000 ¥	1
Optisch 3	0,2	5/48 Std	6.000 ¥	1
Elektronisch 1	0,1	5/48 Std	3.500 ¥	1
Elektronisch 2	0,1	5/48 Std	7.500 ¥	1
Elektronisch 3	0,1	8/48 Std	11.000 ¥	1
Entfernungsmesser	0,1	8/48 Std	2.000 ¥	1,5
INTERNE HEADWARE				
Interner Stimmenmodulator	0,1	6/48 Std	7.000 ¥	1
Sinnverbindung	0,2	2/5 Tage	300.000 ¥	1
Interner Transmitter	0,6	3/5 Tage	80.000 ¥	1,5
Videoverbindung	0,5	4/48 Std	22.000 ¥	1
Interner Transmitter	0,4	6/48 Std	4.500 ¥	1
BODYWARE				
Cyberguns				
Hold-out Pistole	-	8/7 Tage	250 ¥	2
Leichte Pistole	-	8/7 Tage	650 ¥	2
Automatikpistole	-	8/7 Tage	900 ¥	2
Maschinenpistole	-	8/7 Tage	1.800 ¥	2
Schwere Pistole	-	8/7 Tage	800 ¥	2
Schrotflinte	-	8/7 Tage	1.200 ¥	2
Feste Talentleitungen				
Stufe 1-4	Stufe x 0,2	6/10 Tage	Stufe x 5.000 ¥	1
Stufe 5-8	Stufe x 0,25	12/14 Tage	Stufe x 50.000 ¥	1,5
Stufe 9-10	Stufe x 0,3	12/14 Tage	Stufe x 500.000 ¥	1,5
Verstärkte Reflexe				
Stufe 1	0,5	3/24 Std	15.000 ¥	1
Stufe 2	1,25	3/24 Std	40.000 ¥	1,25
Stufe 3	2,8	3/24 Std	90.000 ¥	1,5



CHARAKTERDATENBLATT

STRASSENSAMURAI

NAME/STRASSENNAME

SPEZIES

GESCHLECHT

ALTER

AUSSEHEN

ANMERKUNGEN/CHARAKTERZÜGE

ATTRIBUTE

KONSTITUTION	
SCHNELLIGKEIT	
STÄRKE	
CHARISMA	
INTELLIGENZ	
WILLENSKRAFT	REAKTION
ESSENZ	
MAGIE	INITIATIVE

ZUSTANDSMONITOR

	LEICHTE BETBG.	MITTLERE BETBG.	SCHWERE BETBG.	TÖDL. BETBG.
GEISTIG	MW +1 INIT -1	MW +2 INIT -2	MW +3 INIT -3	BEWUSST- LOS
KÖRPERLICH	MW +1 INIT -1	MW +2 INIT -2	MW +3 INIT -3	BEWUSST- LOS
	LEICHTE WUNDE	MITTLERE WUNDE	SCHWERE WUNDE	TÖDL. WUNDE
ÜBERZÄHLIGER KÖRPERLICHER SCHADEN				
TODESGEFAHR!				

KARMA

KARMAPOOL

GUTES KARMA

REPUTATION

FERTIGKEITEN

FERTIGKEIT

STUFE

CYBERWARE / BIOWARE

ART/STUFE

ESSENZ

ART/STUFE

KONST.

WÜRFELPOOLS

KAMPFPOOL

HACKINGPOOL

STEUERPOOL

KLEIDUNG/RÜSTUNG

ART

BAL/STO

WAFFEN

NAME

TYP TARN

REICHWEITE

MODUS

KURZ

MITTEL

LANG

EXTREM

MUNI

SCHADEN

MODIFIKATOREN

CHARAKTERSKIZZE

NOTIZEN

CONNECTIONS/INFOS

AUSRÜSTUNG

FAHRZEUG

TYP

HANDLING

GESCHWINDIGKEIT

RUMPF

PANZERUNG

SIGNATUR

AUTOPILOT

SITZE

VERBRAUCH

ZULADUNG

ANMERKUNGEN

TÜREN

MOTOR/TREIBSTOFF

SENSOREN/ECM

LEICHT

MITTEL

SCHWER

ZERSTÖRT

MW +1
INIT -1

MW +2
INIT -2

MW +3
INIT -3