

## Standard NSC's - Die Polizei, Dein Freund und Helfer !



### **Streifenpolizist:** (2x pro Wagen<sup>1</sup>)

Kon: 4 Sch: 4 Stä: 4 Cha: 3 Int: 4 Wil: 4  
Initiative: 1W6 +4 KP: 6

Pistolen 4, Knüppel (Betäubungsschlagstock) 2(4), Verhandeln 3, Gebräuche (Straße) 2(4), Auto 4, Wurfaffen (Granaten) 1(3), Jujitsu [Wurf, Fußfeger] 4, Polizeiprozeduren 4

Ausrüstung: Panzerjacke (5/3), formangepasste Körperpanzerung [Fullbody] (4/1) = (7/3),

Walther Secura, 9M, (-1 Laser), HM, 12(S), 3,2 kg, Rückstoßdämpfung 1 [Unterlaufgewicht], Taschenlampe (groß), Betäubungs-Schlagstock, 6S-Bet., (+1 Reichweite), Hardliner-Handschuhe (Str+1 M-Bet.), Taktisches Kom (Persönliches Komgerät Stufe 7<sup>2</sup>), Biomonitoralarmsystem (GPS-Daten, vollautomatisch<sup>3</sup>), 2x Schockgranaten 12M-Bet.

Polizei-Auto: Mercedes E 160<sup>4</sup>, Handling 3/8, GS 175, Beschl. 10, Rumpf 3, Panzerung 6, Sig 4, Auto-Nav. 2, Sensor 2, Sicherheitsreifen, Überrollbügel, Suchscheinwerfer<sup>5</sup> (getunter Motor, Ballistisches Glas B.4, zusätzliche Panzerung, verbessertes Handling)

### **Motorrad-Polizei:**

Kon: 4 Sch: 4 Stä: 4 Cha: 3 Int: 4 Wil: 4 Initiative: 1W6 +4 KP: 6(4)

Pistolen 4, Knüppel (Betäubungsschlagstock) 2(4), Verhandeln 3, Gebräuche (Straße) 2(4), Motorrad 5, Wurfaffen (Granaten) 1(3), Jujitsu [Wurf, Fußfeger] 4, Polizeiprozeduren 4

Ausrüstung: Leichte Sicherheitspanzerung (7/6) mit leichtem Sicherheitshelm [Lichtverstärkung und Blitzkompensator], Taktisches Kom (Persönliches Komgerät Stufe 7<sup>6</sup>), Biomonitoralarmsystem (GPS-Daten, vollautomatisch<sup>7</sup>), 2x Schockgranaten 12M-Bet.

Motorrad: BMW Blitzen 2050<sup>8</sup>, Handling 3/4, Beschl. 13, GS 220, Rumpf 2, Panzerung 2, Signatur 1, Auto-Nav. 1, Sicherheitsreifen

### **Bereitschafts-Polizei:**

Kon: 4 Sch: 4 Stä: 4 Cha: 3 Int: 4 Wil: 3 Initiative: 1W6 +4 KP: 5(3)

Pistolen 3, Knüppel (Betäubungsschlagstock) 2(4), Wurfaffen (Granaten) 1(3), Jujitsu [Wurf, Fußfeger] 4, Polizeiprozeduren 2

Ausrüstung: Mittlere Sicherheitspanzerung (7/7) mit mittlerer Sicherheitshelm [Lichtverstärkung und Blitzkompensator], Taktisches Kom (Persönliches Komgerät Stufe 7<sup>9</sup>), Biomonitoralarmsystem (GPS-Daten, vollautomatisch<sup>10</sup>), 4x Schockgranaten 12M-Bet., Walther Secura, 9M, (-1 Laser), HM, 12(S), 3,2 kg, Rückstoßdämpfung 1 [Unterlaufgewicht], Betäubungs-Schlagstock, 6S-Bet.

### **SEK-Polizei Einheit:**

Kon: 5(7) Sch: 5(8) Stä: 5(8) Cha: 2 Int: 4 Wil: 4 Initiative: 4(5) + 2W6 KP: 8 Prof: 3

Maschinenpistolen 6[7], Pistolen 5[6], Athletik 5[6], Jujitsu [Wurf, Fußfeger] 5[6], Heimlichkeit 4[5], Wurfaffen 4[5]

Cyberware(A): Dermalpanzerung 2, verstärkte Reflexe Stufe 1, Kunstmuskeln 3, Smart II, Hochleistungsgelenke, Traumadämpfer, Symbionten Stufe 2

Ausrüstung: H&K 227, 7M, HM-AM, (-2 Smart II), Rückstoßd. III, 4x Schockgranaten 12M-Bet. Walther Secura, 9M, (-2 Smart II), HM, 12(S), alle Waffen sind auf Smart II nachgerüstet. Mittlere Sicherheitspanzerung (7/7) mit Helm (Restlicht, Infrarot u. Funk Stufe 8)

<sup>1</sup> vgl. Shadowrun Kompendium 3.01D für die amerikanische Variante \*g\*

<sup>2</sup> Arsenal, Seite 85, ECCM Stufe 7, Verschlüsselung Stufe 7, Headset

<sup>3</sup> Die Lebenszeichen des Polizisten werden im Einsatz kontinuierlich überwacht und bei mittlerem Schaden sofort Alarm ausgelöst!

<sup>4</sup> Rigger 3.01, Seite 162

<sup>5</sup> Rigger 3.01, Seite 154

<sup>6</sup> Arsenal, Seite 85, ECCM Stufe 7, Verschlüsselung Stufe 7, Headset

<sup>7</sup> Die Lebenszeichen des Polizisten werden im Einsatz kontinuierlich überwacht und bei mittlerem Schaden sofort Alarm ausgelöst!

<sup>8</sup> Rigger 3.01D, Seite 191

<sup>9</sup> Arsenal, Seite 85, ECCM Stufe 7, Verschlüsselung Stufe 7, Headset

<sup>10</sup> Die Lebenszeichen des Polizisten werden im Einsatz kontinuierlich überwacht und bei mittlerem Schaden sofort Alarm ausgelöst!

### **Aufstandsunterdrückungs-Spezialeinheit<sup>11</sup> (ASE):**

Kon: 5 Sch: 4 Stä: 5 Cha: 2 Int: 4 Wil: 3 Initiative: 1W6 +4 KP: 5(2)

Pistolen 3, Knüppel (Betäubungsschlagstock) 2(4), Wurfaffen (Granaten) 1(3),  
Sturmgewehr oder Schrotflinten 4, Jujitsu [Wurf, Wirbeln] 5

Ausrüstung: Schwere Sicherheitspanzerung (8/7) inkl. schwerem Sicherheitshelm [Lichtverstärkung und Blitzkompensator], Taktisches Kom (Persönliches Komgerät Stufe 7<sup>12</sup>),  
Biomonitoralarmsystem (GPS-Daten, vollautomatisch<sup>13</sup>), 4x Schockgranaten 12M-Bet.,  
Sturmgewehr H&K G9A4z, 8M(6M), (-1 Laser), HM-AM, 30(S), Gel-Muni, Rückstoß IV (III+  
Schockpolster), oder Mossberg CMDT, 9S, (Laser<sup>14</sup>), HM/SM, 8(s), Bet.-Muni<sup>15</sup>,  
Betäubungs-Schlagstock, 6S-Bet., (+1Reichweite)

### **Hubschrauber-Einheit:**

Kon: 4 Sch: 5 Stä: 4 Cha: 3 Int: 5 Wil: 4 Initiative: 1W6(3W6) +6(9) KP: 7 SteuerP: 9

Pistolen 4[5], Knüppel 2[3], Rottormaschinen 6[7], Jujitsu [Wurf, Fußfeger] 4[5],  
Heimlichkeit 3[4], Geschütze 5[6], Rottormaschinen (B/R) 4[5], Polizeiprozeduren 4

Cyberware(A): Riggersteuereinrichtung 2, Smart II, Datenbuchse, Hochleistungsgelenke  
Leichter Stadtkampfhubschrauber: MK Kolibri<sup>16</sup> Handling 4, GS 320, Beschl. 18, Rumpf 4,  
Panzerung 9, Sig 5, Auto-Nav 2, Sensor 5 oder SEK-Transporter

### **weiter Polizeiausrüstung:**

**EMC Blitz II** Transporter<sup>17</sup>, Handling 3/9, GS 135, Beschl. 6, Rumpf 4, Panzerung 5, Sig 3,  
Auto-Nav 3, Sensoren 3, Sitze 2 +9sb

**MAN BGS-TF3** (Anti-Aufuhr-Fahrzeug)<sup>18</sup>, Handling 5/11, GS 120, Beschl. 3, Rumpf 5,  
Panzerung 10, Sig. 1, Auto-Nav 3, Sitze 2 +5sb

**BMW i985/24** (Autobahnpolizei)<sup>19</sup>, Handling 3/8, GS 240, Beschl. 15, Rumpf 3, Panzerung 3,  
Sig 2, Auto-Nav 1, Sensor 1

**GMC Riverine** (Polizei-Boot)<sup>20</sup>, Handling 3, GS 90, Beschl. 5, Rumpf 5, Panzerung 6, Sig 2/2,  
Auto-Nav 2, Sensor 3/0

**ATT Schweber** (Drohne)<sup>21</sup>, Handling 3, GS 90, Beschl. 6, Rumpf 1, Panzerung 1, Sig 7,  
Auto-Pilot 1, Sensoren 1

### **Metamenschen Modifikationen:**

Der Anteil an Metamenschen ist bei der Polizei ca. genauso hoch wie in der Bevölkerung,  
mit strikter Ausnahmen von Zwergen und Trollen die nicht die nötigen Größen für die  
Standard Polizei Ausrüstung aufzuweisen haben. Demnach kann man einfach die Elfen bzw.  
Ork Modi's anrechnen und fertig ist zB. der Ork-Polizist. Allerdings ist der Anteil an Ork-  
Kommissaren vergleichbar weniger hoch als in der ASE!

<sup>11</sup> Diese wird in untere Unterschicht-Gegenden oder Slum-Gegenden eingesetzt, normale oder Motorrad-Polizei geht da nicht hin!

<sup>12</sup> Arsenal, Seite 85, ECCM Stufe 7, Verschlüsselung Stufe 7, Headset

<sup>13</sup> Die Lebenszeichen des Polizisten werden im Einsatz kontinuierlich überwacht und bei mittlerem Schaden sofort Alarm ausgelöst!

<sup>14</sup> SR3, Seite 117, Schrotflinten die Schrotladungen abfeuern erhalten keinen Boni durch Laserpointer, aber durch Choke!

<sup>15</sup> Arsenal, Seite 69, Betäubungsladungen für Schrotflinten

<sup>16</sup> Rigger 3.01, Seite 199 bzw. Riggerhandbuch (SR2.01) Seite 81

<sup>17</sup> Rigger 3.01, Seite 170

<sup>18</sup> Rigger 3.01, Seite 168

<sup>19</sup> Rigger 3.01, Seite 166f

<sup>20</sup> vgl. Rigger 3.01, Seite 174

<sup>21</sup> Rigger 3.01, Seite 181