

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



Streifenpolizist: (2x pro Wagen¹)

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 7²), Biomonitoralarmsystem (GPS-Daten, vollautomatisch³), 2x Schockgranaten 12M-Bet.

Polizei-Auto: Mercedes E 160⁴, Handling 3/8, GS 175, Beschl. 10, Rumpf 3, Panzerung 6, Sig 4, Auto-Nav. 2, Sensor 2, Sicherheitsreifen, Überrollbügel, Suchscheinwerfer⁵ (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 7⁶), Biomonitoralarmsystem (GPS-Daten, vollautomatisch⁷), 2x Schockgranaten 12M-Bet.

Motorrad: BMW Blitzen 2050⁸, 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 7⁹), Biomonitoralarmsystem (GPS-Daten, vollautomatisch¹⁰), 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)

¹ vgl. Shadowrun Kompendium 3.01D für die amerikanische Variante *g*

² Arsenal, Seite 85, ECCM Stufe 7, Verschlüsselung Stufe 7, Headset

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

⁴ Rigger 3.01, Seite 162

⁵ Rigger 3.01, Seite 154

⁶ Arsenal, Seite 85, ECCM Stufe 7, Verschlüsselung Stufe 7, Headset

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

⁸ Rigger 3.01D, Seite 191

⁹ Arsenal, Seite 85, ECCM Stufe 7, Verschlüsselung Stufe 7, Headset

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

Aufstandsunterdrückungs-Spezialeinheit¹¹ (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 7¹²),
Biomonitoralarmsystem (GPS-Daten, vollautomatisch¹³), 4x Schockgranaten 12M-Bet.,
Sturmgewehr H&K G9A4z, 8M(6M), (-1 Laser), HM-AM, 30(S), Gel-Muni, Rückstoß IV (III+
Schockpolster), oder Mossberg CMTD, 9S, (Laser¹⁴), HM/SM, 8(s), Bet.-Muni¹⁵,
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 Kolibri¹⁶ 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 Transporter¹⁷, 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)¹⁸, Handling 5/11, GS 120, Beschl. 3, Rumpf 5,
Panzerung 10, Sig. 1, Auto-Nav 3, Sitze 2 +5sb

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

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

ATT Schweber (Drohne)²¹, 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!

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

¹² Arsenal, Seite 85, ECCM Stufe 7, Verschlüsselung Stufe 7, Headset

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

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

¹⁵ Arsenal, Seite 69, Betäubungsladungen für Schrotflinten

¹⁶ Rigger 3.01, Seite 199 bzw. Riggerhandbuch (SR2.01) Seite 81

¹⁷ Rigger 3.01, Seite 170

¹⁸ Rigger 3.01, Seite 168

¹⁹ Rigger 3.01, Seite 166f

²⁰ vgl. Rigger 3.01, Seite 174

²¹ Rigger 3.01, Seite 181