

Aspire

- Spezial Skills
- Ausrüstung

Spezial Skills

Nachfolgend werden exklusiv für Aspire erstellte Spezial Skills gelistet.

Allochronic

Aktiv - Kann seinen Geist manifestieren und eine Bewegung von einem Punkt aus der Vergangenheit immitieren.

Passiv - Kann mit Logik bestimmte Zeitpunkte speichern. Bei einem Misserfolg werden vorherige Erinnerungen überschrieben.

Black Star

Aktiv - Kann Energie aus der Umgebung absorbieren und als permanente Energie speichern.

Passiv - Erlaubt es mit Wahrnehmung Energie in der Nähe wahrzunehmen.

Chameleoflash

Aktiv - Kann die Lichtaufnahme von sich selbst und Oberflächen manipulieren um die Farbe zu ändern.

Passiv - Bei erfolgreicher Schauspielerei kann diese nicht aufgedeckt werden.

Control.Data

Aktiv - Kann zwischen Access Points eine kabellose Verbindung herstellen.

Passiv - Kann mit Logik auch ohne eine Eingabemöglichkeit hacken oder programmieren.

Data.Hack

Aktiv - Kann mit Fokus ein Hologramm aus Funkwellen erschaffen.

Passiv - Kann mit Nachforschung Spuren von Access Points nachverfolgen.

Gravitation Regulieren

Aktiv - Kann mit Fokus ein bestehendes Schwerkraftfeld regulieren.

Passiv - Schaden mit Schwerer Nahkampf wird um 10% verstärkt.

Gravitation Umlenken

Aktiv - Kann mit Fokus ein bestehendes Schwerkraftfeld um bis zu 90° ablenken.

Passiv - Kann mit Nachforschung über die Magnetlinien der Erde den ungefähren Ort lokalisieren.

Gravitation Invertieren

Aktiv - ???

Passiv - ???

Neo Hoshi

Aktiv - Kann permanente Energie nutzen um diese in der Umgebung freizusetzen.

Passiv - Kann physischen Angriffen Energie als Boost geben.

Phase Change

Aktiv - Kann seinen Geist im Raum verschieben und synchron halten, sofern der Raum in Velocity annähernd gleich ist.

Passiv - Kann mit Wahrnehmung die Umgebung seines Geistes wahrnehmen.

Verfestigung

Aktiv - Kann mit Fokus organische Materie in ihrer Struktur verhärten um temporäre Rüstung zu erschaffen.

Passiv - Bei erfolgreicher physischer Verteidigung wird der temporäre Rüstwert auf den Bonus vom Basiswurf gerechnet.

Verflüssigen

Aktiv - Kann mit Fokus organische Materie in ihrer Struktur verflüssigen.

Passiv - Beim Taschendiebstahl mit Heimlichkeit kann sich das Ziel nicht mit Wahrnehmung verteidigen.

Ausrüstung

Rüstung

Name	Werte	Kosten	Voraussetzungen	Effekte
Camouflage Hose	-4B	100 \$	Unterkörper	+1% auf Heimlichkeit
Halstuch	-1B	25 \$	Kopf	Hält warm
Jacke	-6B	110 \$	Oberkörper	Hält warm
Jeans	-4B	45 \$	Oberkörper	Hält warm
Kampfschuhe	-4B +1R	130 \$	Unterkörper	
Kapuzenhoodie	-5B	100 \$	Oberkörper	+1% Heimlichkeit
Kopfhörer	-3B	70 \$	Kopf	Spielt Musik ab
Laufschuhe	-2B	70 \$	Unterkörper	+1% auf Athletik
Mütze	-3B	30 \$	Kopf	Hält warm
Nachtsichtgerät	-8B +1R	500 \$	Kopf	Keine reduzierte Wahrnehmung bei Dunkelheit
Pullover	-4B	50 \$	Oberkörper	Hält warm
Schal	-2B	30 \$	Kopf	Hält warm
Schuhe	-2B	40 \$	Unterkörper	
Schutzhelm	-8B +3R	150 \$	Kopf	
Schutzstiefel	-5B +2R	100 \$	Unterkörper	
Schutzweste	-14B +4R	600 \$	Oberkörper	
Sonnenbrille	-2B	30 \$	Kopf	Keine reduzierte Wahrnehmung bei extremen Licht
Superheldencape	-4B	40 \$	Oberkörper	+1% auf Überzeugen
T-Shirt	-3B	30 \$	Oberkörper	
Top	-2B	40 \$	Oberkörper	

Name	Werte	Kosten	Voraussetzungen	Effekte
Winterstiefel	-3B	80 \$	Unterkörper	Hält warm

Waffen

Name	Werte	Kosten	Voraussetzungen	Effekte
HE Granate	-5B	100 \$	Leichte Waffen	1•A+15 ► G Zone
Holzkatana	-7B	100 \$	Schneller Nahkampf	1•A+6 ► G
Kami No Kaminari Tanto	-12B	2700 \$	Schneller Nahkampf	1•A+8 ► G
Reus AUG	-15B	3500 \$	Schwere Waffen 20M	1M ► 1•S+9 ► G 5M ► 1•S+14 ► G
Reus M4	-14B	3200 \$	Schwere Waffen 20M	1M ► 1•S+8 ► G 5M ► 1•S+16 ► G
Reus M82	-18B	5000 \$	Schwere Waffen 5M	1M ► 2•S+15 ► G 6 Zonen Reichweite
Reus MP7	-9B	2500 \$	Leichte Waffen 16M	5M ► 2•A+10 ► G
Reus P90	-14B	3100 \$	Leichte Waffen 15M	5M ► 2•A+12 ► G
Reus SW 686	-5B	1900 \$	Leichte Waffen 16M	1M ► 1•A+7 ► G 2M ► 2•A+5 ► G
Schockgranate	-5B	150 \$	Leichte Waffen	1•A+10 ► G Zone 20% Chance auf Betäubung
Schrotflinte	-13B	2000 \$	Schwere Waffen	1•A+20 >3 Zonen wird Schaden halbiert
Speer Prototype k	-13B	2100 \$	Starker Nahkampf	2•S+14 ► G
Stunner	-5B	150 \$	Schneller Fernkampf	1•A+6 ► E 20% Chance auf Betäubung
Taser	-5B	100 \$	Schneller Nahkampf Starker Nahkampf	1•A/S+6 ► E 20% Chance auf Betäubung

Name	Werte	Kosten	Voraussetzungen	Effekte
Tränengasgranate	-5B	50 \$	Leichte Waffen	1•A+5 ► E Zone 3 Runden
ZEN Protec B2	-7B	700 \$	Schneller Nahkampf Starker Nahkampf	1•A+7 ► E 2•S+13 ► E 20% Chance auf Betäubung
ZEN Railgun X13	-9B	2700 \$	Leichte Waffen 10M	1M ► 1•A+16 ► E 20% Chance auf Betäubung
ZEN Railgun X23	-13B	2900 \$	Schwere Waffen 10M	1M ► 1•S+14 ► E 20% Chance auf Betäubung
ZEN Railgun X24	-17B	3500 \$	Schwere Waffen 10M	1M ► 2•S+4 ► E 20% Chance auf Betäubung 6 Zonen Reichweite

Utensilien

Name	Werte	Kosten	Voraussetzungen	Effekte
90° Mod	-5B	1500 \$	Waffe Technik	Kann um Ecken schießen ohne Deckung zu verlassen
Adrenalinispritze	-4B	500 \$	Biologie	Heilt Status Kampfunfähig und Betäubt Heilt +5
Aufputzmittel	-1B	300 \$		Wahrnehmung +10 Resistenz +10 Kampf +10 3 Runden
Auto Führerschein	-1B	4000 \$		Darf Auto fahren
Chipkarte	-1B	10 \$		
Earbuds	-1B	100 \$		Kabelloses Musik hören
Energieriegel	-1B	5 \$		Temporäre Energie +7 nach 2 Runden
Fernglas	-3B	50 \$	Wahrnehmung	+20 Wahrnehmung in großen Zonen

Name	Werte	Kosten	Voraussetzungen	Effekte
Gedichtbuch	-2B	20 \$	Kunst	
Herzschlagsensor	-7B	3000 \$	Wahrnehmung	+20 auf Wahrnehmung in kleinen Zonen
Holopad		400 \$	Logik	Reif am Arm zur Kommunikation
Lippenstift	-1B	50 \$		
Medipac	-7B	100 \$	Biologie	Heilt 2•I+10 temporären Schaden auf Gesundheit
Qoop	-1B	300 \$	Logik	Zahlungsverfahren auf der Straße Mobiles Hackingtool
Reus 20M	-1B	300 \$		Munition
Reus 4M	-1B	300 \$		Munition
Reus 5M	-1B	300 \$		Munition
Rundschild Prototype	-8B	1000 \$	Anvisieren	Gibt Leichte Deckung in anvisierte Richtung.
Sportwagen		30000 €	Wahrnehmung Technik Athletik	Fortbewegungsmittel
ZEN 10M	-2B	150 \$		Munition