

Cybereign

- [Spezial Skills](#)
- [Ausrüstung](#)

Spezial Skills

Starker Nahkampf

Schwerer Fernkampf

Resistenz

Bastion - Permanente Augmentation des Oberkörpers. | Erlaubt weitere Augmentationen als Module im Slot für Oberkörper. | Wird sich in der eigenen Runde nicht bewegt, kann sich bis zur nächsten Runde mit Bastion statt Resistenz verteidigt werden. Rüstwerte werden verdoppelt und der gesamte Schaden wird in Energiekosten umgewandelt. ($\text{Bastion} > \text{G Schaden} - \text{S} - 2\text{R} = \text{E Schaden}$)

Bedrohen

Schneller Nahkampf

Leichter Fernkampf

Athletik

Heimlichkeit

Überreden

Manipulieren

Schauspielern

Kunst

Biologie

Chemie

Technik

Logik

Mentale Resistenz

Routine geladen - Es können eine vom Erfolgsgrad abhängige Anzahl an Skillwurf-Aktionen genannt werden, welche ausgeführt werden müssen, bevor der Android durch einen mentalen Angriff oder einen Hack erfolgreich angegriffen werden kann. Bis zum Ende der Routine schlagen diese automatisch fehl. Die Reihenfolge der Aktionen ist beliebig. Soll eine andere Skillwurf-Aktion ausgeführt werden, muss die Routine mit einer Aktion unterbrochen werden, die das System auf den Normalzustand zurücksetzt. Der Anwender erhält temporäres Karma in Höhe des zweifachen Erfolgsgrads. (Routine geladen + W F > W Anzahl Aktionen + 2W K)

Empathie

Wahrnehmung

Nachforschung

Ausrüstung

Rüstung

Name	Werte	Kosten	Voraussetzung	Effekte
Nachtsichtgerät	-1B +1R	3000 d¥	Kopf	Keine reduzierte Wahrnehmung bei Dunkelheit
Prometheusfessel	-3B -5E +3R	3200 d¥	Oberkörper Augmentation	25m Kette an Gegenstände anheftbar
Tower CTA M5	-3B -5E +9R	3000 d¥	Oberkörper Augmentation	Ausfahrbares Rückenmodul
Tower Schutzhelm	-3B +3R	1200 d¥	Kopf	
Tower Schutzstiefel	-2B +2R	1000 d¥	Unterkörper	
Tower Schutzweste	-5B +4R	1500 d¥	Oberkörper	
ZEN Kaim X3	-2B -5E +3R	3500 d¥	Oberkörper Augmentation	Elektrifizierende Schläge 20% Chance auf Betäubung

Waffen

Name	Werte	Kosten	Voraussetzung	Effekte
HE Granate	-1B	600 d¥	Leichte Waffen	1•A+15 Zone
Kami No Kaminari Tanto	-3B	2700 d¥	Schneller Nahkampf	1•A+10
Reus AUG	-8B	3500 d¥	Schwere Waffen 20M	1•S+9 (1M) 1•S+14 (5M)

Name	Werte	Kosten	Voraussetzung	Effekte
Reus M4	-7B	3200 d¥	Schwere Waffen 20M	1•S+8 (1M) 1•S+16 (5M)
Reus M82	-9B	4000 d¥	Schwere Waffen 5M	2•S+15 (1M)
Reus MP7	-5B	2500 d¥	Leichte Waffen 16M	2•A+10 (5M)
Reus SW 686	-3B	1900 d¥	Leichte Waffen 16M	1•A+7 (1M) 2•A+5 (2M)
Schockgranate	-1B	700 d¥	Leichte Waffen	5d5S
Shadar Glancannon 2	-5B	3000 d¥	Leichte Waffen 5M	2d3+9G 3d7E
Shadar Glancannon 2E	-7B	4000 d¥	Schwere Waffen 5M	2d4+8G 3d8E
Shadar Glancannon 2L	-4B	2500 d¥	Leichte Waffen 5M	2d3+7G 3d7E
Shadar Glancannon 2S	-9B	6000 d¥	Schwere Waffen 5M	1d15+10G 3d8E
Speer Prototype k	-4B	3300 d¥	Starker Nahkampf	1d25G
Tower Vulcan NX200	-8B	3600 d¥	Schwere Waffen 4M	3d7O
Tower Vulcan NX250	-6B	3000 d¥	Leichte Waffen 4M	3d7O
Tower Vulcan NX300	-10B	4500 d¥	Schwere Waffen 8M	5d4+6O
Tränengasgranate	-1B	500 d¥	Leichte Waffen	5d5E Zone 2 Runden
Varye Hyke Type 1	-3B	2200 d¥	Leichte Waffen 25M	1d10+4S
Varye Hyke Type 3	-8B	4000 d¥	Schwere Waffen 25M	1d20+7S
Varye Uzik Type 1	-5B	3000 d¥	Leichte Waffen 5M	5d4S
Varye Uzik Type 2	-7B	3600 d¥	Schwere Waffen 5M	3d7S
ZEN Dyro B12	-3B	2100 d¥	Starker Nahkampf	2d7G 4d6E
ZEN Railgun X13	-4B	3200 d¥	Leichte Waffen 10M	4d7E 20% Chance auf Betäubung

Name	Werte	Kosten	Voraussetzung	Effekte
ZEN Railgun X23	-6B	3600 d¥	Schwere Waffen 10M	4d7E 20% Chance auf Betäubung
ZEN Railgun X24	-8B	4000 d¥	Schwere Waffen 10M	4d7E 20% Chance auf Betäubung

Utensilien

Name	Werte	Kosten	Voraussetzungen	Effekte
90° Mod	-1B	2500 d¥	Waffe Mechanik	Kann um Ecken schießen ohne Deckung zu verlassen
Adrenalinspritze	-3B	2000 d¥	Biologie	Heilt Status Kampfunfähig und Betäubt Heilt +5
Aufputschmittel	-1B	1500 d¥		Wahrnehmung +10 Resistenz +10 Kampf +10 3 Runden
Energieriegel	-1B	5 d¥		+7 Energie
Fernglas	-1B	2000 d¥	Wahrnehmung	+20 Wahrnehmung in großen Zonen
Gleiter		30000 d¥	Wahrnehmung Mechanik Athletik	Fortbewegungsmittel
Gleiter ID		5000 d¥		Darf Gleiter in der Metropole fahren
Gleitjumper	-1B	300 d¥	Leichte Waffen	Erschafft eine Gravitationskugel zur sicheren Landung
Herzschlagsensor	-2B	2000 d¥	Wahrnehmung	+20 auf Wahrnehmung in kleinen Zonen
Holopad		0 d¥	Logik	Reif am Arm zur Kommunikation
Medipac	-2B	100 d¥	Biologie	Heilt 2•I+10

Name	Werte	Kosten	Voraussetzungen	Effekte
Qoop	-1B	300 d¥	Logik	Hauptzahlungsverfah ren auf der Straße Mobiles Hackingtool
Reus 20M	-1B	300 d¥		Munition
Reus 4M	-1B	200 d¥		Munition
Reus 5M	-1B	300 d¥		Munition
Rundschild Prototype	-6B	4000 d¥	Anvisieren	Gibt Leichte Deckung in anvisierte Richtung.
Shadar 25M	-1B	300 d¥		Munition
Shadar 5M	-1B	350 d¥		Munition
Terin Gleiter R&D		10 d¥		Mitgliedskonto Erlaubt Mieten von Gleitern innerhalb Metropole
Tower 4M	-1B	350 d¥		Munition
Tower 8M	-1B	350 d¥		Munition
Varye 25M	-1B	300 d¥		Munition
Varye 5M	-1B	250 d¥		Munition
ZEN 10M	-1B	150 d¥		Munition