

# 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
Aufputzmittel	-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	Hauptzahlungsverfahren 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

Revision #22

Created 27 December 2018 11:17:19 by Bolthier

Updated 25 August 2023 16:16:42 by Bolthier