



Name	Werte	Kosten	Voraussetzungen	Effekte

# 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

Name	Werte	Kosten	Voraussetzungen	Effekte
Taser	-5B	100 \$	Schneller Nahkampf Starker Nahkampf	1•A/S+6 ► E 20% Chance auf Betäubung
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

## 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

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

Revision #19

Created 9 January 2019 14:59:19 by Maik

Updated 5 June 2021 11:39:44 by Bolthier