

# Ausrüstung & Waffen

*Ausrüstungsgegenstände und ihre Eigenschaften*

*Ausrüstung ermöglicht oder verbessert Spielzüge — sie ersetzt sie nicht.*

## WAFFEN-TAGS

TAG	BEDEUTUNG
<b>nah · fern · weit</b>	Reichweite — Arm-/Schwertlänge · Pistole/Gewehr · Scharfschütze.
<b>laut · leise</b>	Lautstärke — zieht Aufmerksamkeit oder erlaubt verdeckten Einsatz.
<b>nachladen</b>	Eine Aktion zum Nachladen nach jedem Schuss.
<b>durchschlagend</b>	Ignoriert 1 Punkt Rüstung.
<b>unhandlich</b>	–1 auf „Sich in Gefahr begeben“, solange getragen.
<b>verborgen</b>	Kann problemlos versteckt getragen werden.
<b>viol</b>	Viol-betrieben — kann in der Nähe von Anomalien unberechenbar sein.
<b>brutal</b>	+1 Schaden bei 10+.
<b>präzise</b>	Im Nahkampf mit Geschick statt Robustheit einsetzbar.

## WAFFEN

WAFFE	SCHADEN	TAGS	KOSTEN
<b>Fäuste / Improvisation</b>	<b>1</b>	<i>nah</i>	—
<b>Messer / Dolch</b>	<b>1</b>	<i>nah · leise · verborgen · präzise</i>	5
<b>Kurzschwert</b>	<b>2</b>	<i>nah</i>	15
<b>Schwerer Hammer</b>	<b>3</b>	<i>nah · brutal · unhandlich</i>	25
<b>Viol-Klinge</b>	<b>2</b>	<i>nah · viol · durchschlagend</i>	40
<b>Revolver</b>	<b>2</b>	<i>fern · laut</i>	20
<b>Halbautomatische Pistole</b>	<b>2</b>	<i>fern · laut</i>	25
<b>Gewehr</b>	<b>3</b>	<i>fern/weit · laut · nachladen</i>	35
<b>Repetierflinte</b>	<b>3</b>	<i>fern · laut · brutal</i>	40
<b>Viol-Pistole</b>	<b>3</b>	<i>fern · viol · durchschlagend</i>	50
<b>Schweres Geschütz</b>	<b>4</b>	<i>weit · laut · unhandlich · nachladen</i>	80+
<b>Sprengladung</b>	<b>4</b>	<i>fern · geworfen · laut · einmalig</i>	30

## RÜSTUNG

RÜSTUNG	WERT	TAGS	KOSTEN
<b>Schwere Kleidung / Ledermantel</b>	<b>0</b>	—	5
<b>Verstärkte Jacke</b>	<b>1</b>	<i>verborgen</i>	20
<b>Leichte Panzerung</b>	<b>1</b>	—	30
<b>Schwere Panzerung</b>	<b>2</b>	<i>unhandlich</i>	50
<b>Viol-Schild (tragbar)</b>	<b>2</b>	<i>viol</i>	60
<b>Vollpanzerung (Soldat)</b>	<b>3</b>	<i>unhandlich</i>	80+

*Rüstung reduziert physischen Schaden um den Rüstungswert (Minimum 0).*

## ALLGEMEINE AUSTRÜSTUNG

GEGENSTAND	KOSTEN	BESCHREIBUNG
<b>Reparaturkit</b>	10	Grundwerkzeug. Nötig für „Improvisierte Lösung“ (Tüftler).
<b>Medikit</b>	15	Verbandsmaterial. Erlaubt „Sich erholen“ auch ohne Alchemist.
<b>Kommunikator (Radio)</b>	20	Reichweite: Stadtgebiet.
<b>Fernglas</b>	10	+1 auf „Die Lage peilen“ bei visueller Erkundung.
<b>Dietrich-Set</b>	10	Für Schlösser. Ohne Set: –2 auf den Wurf.

Seil (30 m)	5	Klettern, Fesseln, Abseilen.
Laterne (Viol)	10	Violettes Licht. Hält Wochen.
Proviant (1 Woche)	5	Nahrung und Wasser.
Karte von Clermeil	15	Allgemeine Landkarte. Ausgenommen Wirrmis und Norden.
Tarnung / Verkleidung	10	+1 auf „Sich in Gefahr begeben“ beim Täuschen einer Identität.
Violkristall-Fragment	25	Kann als 1 VP eingesetzt werden (einmalig, zerbricht).
Alchemie-Grundausrüstung	20	Nötig für „Viol-Rezeptur“ (Alchemist).

## FAHRZEUGE & SPEZIAL

POSTEN	HINWEIS
Kutsche (motorisiert)	100+ Cr — langsam, aber zuverlässig.
Luftschiff-Passage	30 Cr — ein Ticket, kein Schiff.
Eigenes Luftschiff	<i>Unbezahlbar. Nicht mit Credits — mit Beziehungen und Abenteuern.</i>

*Fehlende Ausrüstung bedeutet nicht, dass eine Aktion unmöglich ist — aber sie kann den Wurf erschweren oder die SL veranlassen, härtere Konsequenzen bei einem Teilerfolg zu wählen.*

## SPIELHINWEISE ZUR AUSTRÜSTUNG

**Startbudget.** Jeder Charakter beginnt mit **80 Credits** zusätzlich zur kostenlosen Grundausrüstung des Playbooks. Das reicht für eine ordentliche Waffe, eine leichte Rüstung und ein bis zwei Hilfsgegenstände — oder für ein einziges teures Stück, wenn man bereit ist, andere Lücken in Kauf zu nehmen.

**Viol-Waffen.** Geräte mit dem Tag *viol* sind durchschlagend und tödlich, aber unberechenbar in der Nähe von Anomalien, Violkristallen oder dem Großen Dunst. Die SL darf bei einem 7–9 oder 6– eine arkane Komplikation einbauen — Funkenflug, Resonanz, ungewollte Nebenwirkungen.

**Aufstieg & Spezialressourcen.** Beim Aufstieg lässt sich anstelle eines neuen Spielzugs eine **Spezialressource** wählen — eine eigene Werkstatt, ein Kontaktnetzwerk, ein versteckter Viol-Vorrat oder ein motorisiertes Vehikel. Solche Ressourcen ersetzen nicht die Charakter-Ausrüstung, sondern erweitern den Handlungsspielraum dauerhaft.

**Schwarzmarkt & Beschaffung.** Was offiziell knapp ist, lässt sich oft beschaffen — gegen einen Wurf *Etwas beschaffen*. Vorbestrafte und Konzernler haben dabei einen Vorteil. Bei einem 7–9 lautet die Regel: teurer, langsamer, fehlerhaft oder beobachtet.

**Pflege & Verlust.** Maschinen müssen instandgehalten werden — zwischen Sessions kann die SL einen kurzen Wartungs-Spielzug verlangen. Verlorene oder zerstörte Ausrüstung lässt sich ersetzen, aber selten kostenlos.