

## Agenten-Com

Ein dreiteiliges Kommunikationsset bestehend aus einem schalldurchlässigen Lautsprecher, der komplett im Ohr verschwindet und mit einem passenden kleinen Werkzeug entfernt wird, einem kleinen Mikro, das unterhalb des Kehlkopfes direkt auf die Haut geklebt oder von innen an der Kleidung befestigt wird, und einer Minifernbedienung, die unauffällig in der Tasche oder am Handgelenk getragen werden kann. Das Set kann aber auch über ein Smartphone gesteuert werden. Darüber ist temporärer oder dauerhafter Kontakt mit anderen Agenten-Coms bis zu 100 Meter in Gebäuden oder 300 Meter im Freien möglich, über Satellitenverbindung auch mit der A.R.K.A.N.U.M.-Zentrale. Eine Aufzeichnungsfunktion ist ebenfalls integriert.

## Agenten-Com

Ein dreiteiliges Kommunikationsset bestehend aus einem schalldurchlässigen Lautsprecher, der komplett im Ohr verschwindet und mit einem passenden kleinen Werkzeug entfernt wird, einem kleinen Mikro, das unterhalb des Kehlkopfes direkt auf die Haut geklebt oder von innen an der Kleidung befestigt wird, und einer Minifernbedienung, die unauffällig in der Tasche oder am Handgelenk getragen werden kann. Das Set kann aber auch über ein Smartphone gesteuert werden. Darüber ist temporärer oder dauerhafter Kontakt mit anderen Agenten-Coms bis zu 100 Meter in Gebäuden oder 300 Meter im Freien möglich, über Satellitenverbindung auch mit der A.R.K.A.N.U.M.-Zentrale. Eine Aufzeichnungsfunktion ist ebenfalls integriert.

## Agenten-Com

Ein dreiteiliges Kommunikationsset bestehend aus einem schalldurchlässigen Lautsprecher, der komplett im Ohr verschwindet und mit einem passenden kleinen Werkzeug entfernt wird, einem kleinen Mikro, das unterhalb des Kehlkopfes direkt auf die Haut geklebt oder von innen an der Kleidung befestigt wird, und einer Minifernbedienung, die unauffällig in der Tasche oder am Handgelenk getragen werden kann. Das Set kann aber auch über ein Smartphone gesteuert werden. Darüber ist temporärer oder dauerhafter Kontakt mit anderen Agenten-Coms bis zu 100 Meter in Gebäuden oder 300 Meter im Freien möglich, über Satellitenverbindung auch mit der A.R.K.A.N.U.M.-Zentrale. Eine Aufzeichnungsfunktion ist ebenfalls integriert.

## Agenten-Com

Ein dreiteiliges Kommunikationsset bestehend aus einem schalldurchlässigen Lautsprecher, der komplett im Ohr verschwindet und mit einem passenden kleinen Werkzeug entfernt wird, einem kleinen Mikro, das unterhalb des Kehlkopfes direkt auf die Haut geklebt oder von innen an der Kleidung befestigt wird, und einer Minifernbedienung, die unauffällig in der Tasche oder am Handgelenk getragen werden kann. Das Set kann aber auch über ein Smartphone gesteuert werden. Darüber ist temporärer oder dauerhafter Kontakt mit anderen Agenten-Coms bis zu 100 Meter in Gebäuden oder 300 Meter im Freien möglich, über Satellitenverbindung auch mit der A.R.K.A.N.U.M.-Zentrale. Eine Aufzeichnungsfunktion ist ebenfalls integriert.

## Agentenbrille

Sieht aus wie eine gewöhnliche Brille, beinhaltet aber einen Smartscreen, der mit Mobilfunkgeräten gekoppelt werden kann, um Informationen einzublenden, sowie einen Restlichtverstärker (=Volkeigenart *Nachtsicht*) und Infrarotsicht (=Volkseigenart *Wärmesicht*). Der enthaltene Akku reicht aus, um die Brille 24 Stunden lang als Smart-Device zu nutzen. Ein separater Akku reicht aus, um den Restlichtverstärker oder die Infrarotsicht für insgesamt bis zu 30 Minuten zu aktivieren.

## Agenten-Teleskopschlagstock

Der moderne Teleskopschlagstock der A.R.K.A.N.U.M.-Agenten ist nicht größer als ein Taschenmesser und im ausgefahrenen Zustand optimal für Wuchtschläge ausbalanciert, wodurch er St+W6 Schaden verursacht.

## Amnesiespray (4 Anwendungen)

Sieht aus wie eine kleine Pfefferspraydose. Löscht alle Informationen im Kurzzeit- und Arbeitsgedächtnis, sowie einen Teil der jüngst ins Langzeitgedächtnis transportierten Informationen. Die letzten 60 Sekunden werden zuverlässig gelöscht + Rettungswurf auf Verstand (-2), sonst weitere 2W6 Minuten aus dem Gedächtnis entfernt. In dieser geringen Dosierung ist das Spray nicht nachweisbar. **Optionale Überdosierung:** Rettungswurf auf Konstitution, sonst Verstand permanent um einen Würfeltyp verringert (Minimum W4). Bei dieser Menge hinterlässt das Spray zudem Spuren, die bei einer intensiven medizinischen Untersuchung entdeckt werden können. Bei doppelter Dosis: 1 Stunde aus dem Gedächtnis gelöscht + Rettungswurf auf Verstand (-2), sonst weitere 1W6 Stunden. Bei dreifacher Dosis: 1 Tag + Rettungswurf, sonst 1W6 weitere Tage.

## Arkaner Neutralisator

Der arkaner Neutralisator ist ein kleines Artefakt, das einmal am Tag eingesetzt werden kann, um unkontrollierte arkane Strömungen und ihre Auswirkungen augenblicklich zu unterbinden. Das Artefakt wirkt nicht gegen klassische Mächte oder anderweitig aktiv gewirkte Magie. Strömungen bis zu einem arkanen Energiewert von 6 werden in einem Radius von 15 Metern sofort neutralisiert. Dies gilt nur für in diesem Augenblick wirkende arkane Kräfte – der Neutralisator kann also nicht prophylaktisch eingesetzt oder zur Erzeugung einer Schutzzone verwendet werden. Nach dem Einsatz muss sich das Artefakt für 24 Stunden regenerieren, ehe es erneut eingesetzt werden kann.

## Betäubungspistole (4 Schuss)

**FRW: 5/10/20, Schaden: 0, FR: 1**  
Eine lautlose Pistole, die einen Betäubungspfeil abschießt. Trägt das Ziel Kleidung, welche über einen Panzerungswert verfügt, wird der Tefferwurf um diesen erschwert. Wird das Ziel getroffen, muss es für 5 Runden infolge jeweils einen Rettungswurf auf Konstitution(-2) bestehen. Misslingt der Wurf, wird das Ziel sofort für 10+1W6 Minuten ohnmächtig. Besteht das Ziel den Rettungswurf, ist es für diese Runde nur angeschlagen und bleibt bei Bewusstsein, bei einer Erhöhung entfällt auch dieser Zustand und das Ziel kann normal agieren. Besteht das Ziel alle 5 aufeinanderfolgenden Rettungswürfe, ist die betäubende Wirkung überstanden, allerdings erhält es in der nächsten Stunde einen Modifikator von -2 auf alle Handlungen.

## DAE (Digitale Arkane Enzyklopädie)

Die DAE ist ein kleines Smart-Device mit auf bestimmte Agenten personalisiertem Retina- und Fingerabdruck-Scan und ohne Netzwerkzugang, da das gespeicherte Wissen absoluter Geheimhaltung unterliegt. Es enthält eine Datenbank aller bekannten arkanen Phänomene und Entitäten. Agenten können dort auch neue Informationen einspeichern. Diese werden allerdings erst in die allgemeine Datenbank der A.R.K.A.N.U.M. übertragen und auf jeweils andere Devices übertragen, wenn diese vor Ort übertragen und zuvor geprüft wurden.

## Dietrichset inkl. Elektropick

Ein klassisches Dietrichset, welches das Knacken von mechanischen Schlössern ermöglicht. Ergänzt wird dieses durch ein „Elektropick“ genanntes Werkzeug, welches die Probe um 2 Punkte erleichtert.

## Großer Schutztalisman

**Aktiven Verwendung (1 Aktion):** Träger erzeugt Schutzaura um sich bzw. um das Amulett mit einem Durchmesser von 12 Metern. Innerhalb sind arkane Effekte für 10 Runden um 2 Punkte beeinträchtigt: Schaden durch arkane Mächte um 2 reduziert und Rettungswürfe gegen arkane Mächte um 2 erleichtert (weitere Auswirkungen laut SL). **Passive Wirkungsweise (keine Aktion):** Wird der Träger direkt von arkanem Schaden betroffen, kann er entscheiden, die verbleibende Kraft des Schutztalismsans zu verwenden, um diesen Schaden zu reduzieren. Wurde das Amulett noch nicht aktiviert, wird der Schaden einmalig um volle 20 Punkte reduziert. Pro Runde, in welcher das Artefakt bereits aktiviert war, sinkt die Schadensreduktion um 2 Punkte. **Ladung:** War das Amulett 10 Runden aktiv oder wurde der passive Effekt genutzt, ist das Artefakt entladen und muss neu geladen werden.

## Mobiler Arkan-Scanner

Der Scanner besitzt eine Skala von 1 bis 10 und zeigt damit die Menge an freier, arkaner Energie in der Umgebung an (siehe Besondere Spielmechanik – Arkaner Energiewert). Bei einem Wert unter 5 ist es fast unmöglich, eine Quelle genau zu lokalisieren. Wenn man ein Gebiet abläuft, kann man nach dem Abschlussverfahren das Gebiet auf einen Radius von knapp 50 Metern begrenzen. Mit jeder weiteren Stufe reduziert sich der Radius um 10 Meter (Stufe 6: 40 m, Stufe 7: 30 m, Stufe 8: 20 m, Stufe 9: 10 m, Stufe 10: 0 m). Ab einer Stufe von 6 lässt sich die Quelle zudem identifizieren, wenn sich der Scanner weniger als 10 cm davon entfernt befindet.

## Pistole (Glock 17, 9 mm, 17 Schuss) mit Schalldämpfer und Rotpunktvisier

Die Werte entsprechen der *Halbautomatik Glock (9 mm)* aus dem Grundregelwerk. Der fortschrittliche Schalldämpfer reduziert die Lautstärke des Schusses um 60 dB. Dadurch ist der Schuss aber mit rund 100 dB immer noch enorm laut (Geräuschpegel irgendwo zwischen einer aufgedrehten Stereoanlage und einer Motorsäge)! Das Rotpunktvisier ist extrem klein, hat aber die gleichen Vorteile wie ein klassisches Laservisier.

## RFID- und Magnetstreifen-Simulator

Ein Agententool, welches Magnetstreifen und RFID-Chips auslesen, kopieren und simulieren kann. Viele Schnittstellen lassen sich damit bedienen und austricksen. Mit einem vorliegenden Original kann problemlos eine Kopie erstellt werden. Muss eine Schnittstelle (bspw. zum Öffnen einer Tür) bedient werden, ohne dass ein Original vorliegt, kann das Gerät versuchen, plausible Codes zu generieren. Je nach Komplexität des digitalen Schlüssels/Codes dauert dies zwischen einer Minute und mehreren Stunden. Auch ist relevant, ob das Lesegerät auf Fehleingaben reagiert und dadurch eventuell eine Sperre eintritt oder ein Alarm ausgelöst werden kann.

## Stimmmodulator

Mithilfe des fortschrittlichen Stimmmodulators kann eine Stimme komplett verändert werden, allerdings muss das Mikrofon des Geräts an den Mund gehalten werden. Es kann also nur für Telefonate sinnvoll eingesetzt werden, oder dann, wenn die sprechende Person nicht im Sichtbereich ist.