

SHADOWRUN

10746



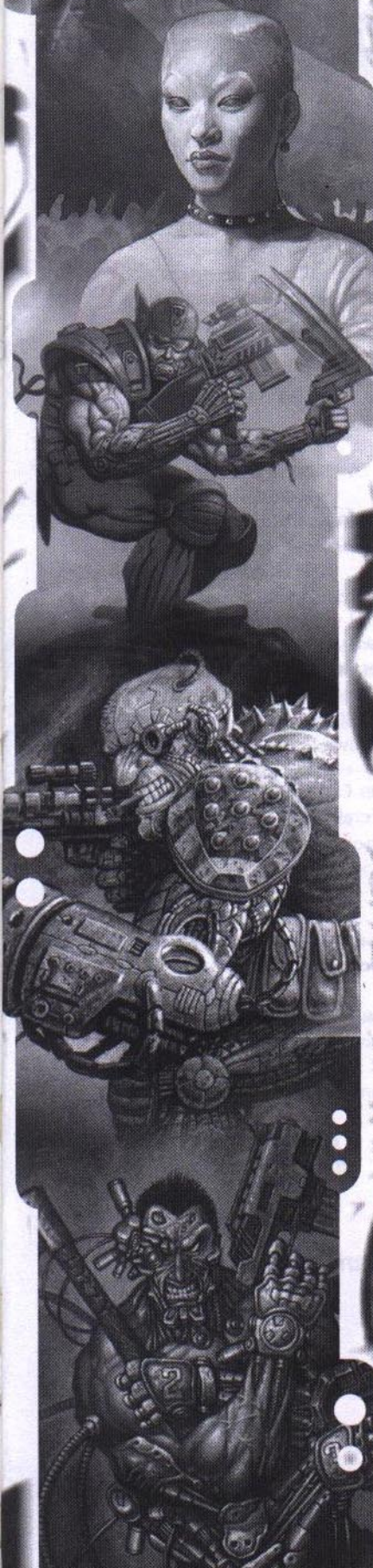
MENSCH UND MASCHINE 3.000



Marc Sasso ©

MENSCH UND MASCHINE

3.010



FANTASY PRODUCTIONS

INHALT

EINLEITUNG

Anmerkung des Entwicklers

Charakter-Updates

Anmerkung der deutschen Redaktion

CYBERTECHNOLOGIE

Cyberware: Die Definition

Implantation

Cyberware-Kategorien

Cyberware-Klassen

Energiequellen

Die Hauptdarsteller

Die Nummer Eins: Yamatetsu

Reihe Zwei

Die Spezialisten

Sonstige

CYBERWARE-AUSRÜSTUNG

Senseware

Kommunikation

Brainware

Riggerware

Bodyware

Zubehör für Cybergliedmaßen

Cyberwaffen

CYBERWARE-REGELN

Cybergliedmaßen

Cyberware-Kompatibilität

Boni

Stärke

Schnelligkeit

Multiple Cybergliedsteigerungen

Panzerung

Tarnstufe

Ausrüstungskapazität

6

6

7

7

8

10

10

11

12

12

12

12

12

13

13

14

14

20

21

25

27

35

41

44

44

44

44

44

45

45

45

46

47

Allgemeine Cyberware-Regeln

BattleTac-Systeme

Cyberware und Critter

Augen

Cyberware-Kategorien

Cyberware und Hackingpool

Auswirkungen gesteigerter Reflexe

Interkommunikation

Cyberware und Magie

Protokolle

Cyberware und Signatur

Die Fertigkeit „Taktik kleiner Einheiten“

Cyberware und Soziale Interaktion

Aufgabenpool

Cyberware-Auslöser

Einsatz von Sichtsystemen

CYBERMANTIE

Cybermantie: eine Definition

Wie Cybermantie funktioniert

Vorteile von Cybermantie

Nachteile von Cybermantie

Wo findet man sie?

Die Megakons

Die Anderen

Cybermantie-Regeln

Zugang zu Cybermantie

Grundregeln

Weniger als Null

Cybermantische Magie

47

47

48

48

48

49

49

50

51

51

51

51

52

52

52

52

54

54

54

56

56

57

57

58

58

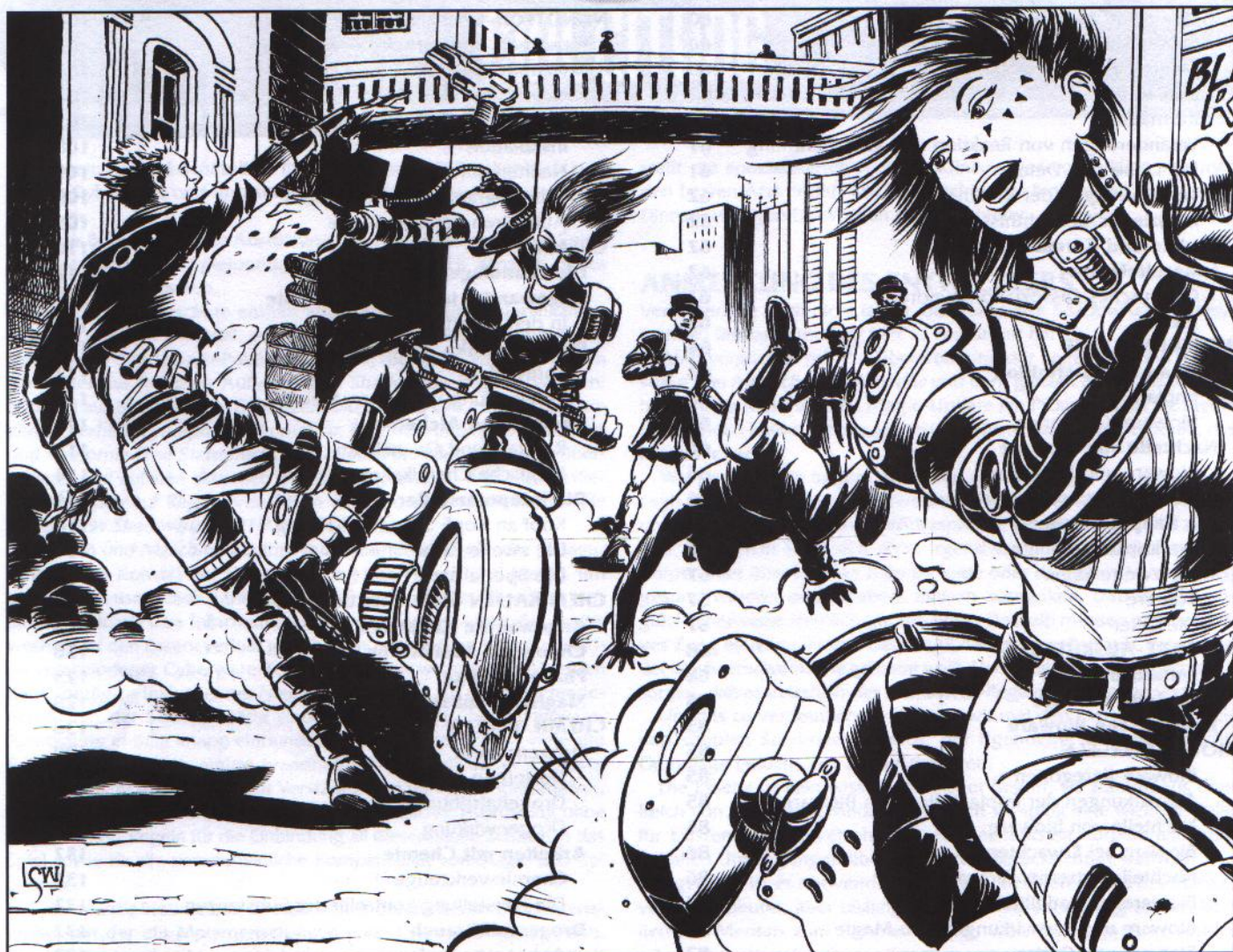
58

58

59

59

Risiken und Nebenwirkungen	60	NANOTECH-REGELN	106
Besser Sterben	60	Nanotech und ihre Anwendungen	106
Magische Resistenz	60	Nanodrohnen	106
Dualwesen	60	Nanoware	107
Karmadunst	61	Anschaffung von Nanoware	107
Veränderungen von Reaktion und Wahrnehmung	61	Installation	108
Die Liebe zum Detail	61	Nanitenverlust	109
Veränderungen der Willenskraft	62	Thermographische Detektoren	109
Induzierter Gedächtnisstimulator	62	Aufspüren von Nanoware	109
Soziale und Karmaeinbußen	62	CHEMIE	110
Langzeiteffekte	62	Die Grundlagen	112
Chronisches Dissoziationssyndrom	62	Angewandte industrielle Chemie	112
Krebs	63	In den Schatten	112
BIOTECHNOLOGIE	64	Pharmazeutika	112
Bioware: die Definition	64	Kategorien	112
Implantation	66	Verwendung von Pharmazeutika	113
Bioware-Kategorien	66	Chemie und Alchemie	113
Nachteile von Bioware	66	Radikale und Orichalkum	113
Bioware und Erwachte	66	Magische Chemikalien	114
Überlastung von Biosystemen	66	Die Hauptdarsteller	114
Die Hauptdarsteller	66	Kopf an Kopf: S-K und Z-IC	114
Die Implantatkönige	66	Die zweite Reihe	114
Die zweite Reihe	67	Die Spezialisten	114
Weitere	67	CHEMIKALIEN UND AUSTRÜSTUNG	115
Die Geier	67	Angewandte Chemtech	115
BIOWARE-AUSRÜSTUNG	68	Chemtech-Ausrüstung	120
Standard-Bioware	68	Pharmazeutika	123
Kultivierte Bioware	78	Magische Substanzen	128
Kosmetische Bioware	83	CHEMIE-REGELN	130
BIOWARE-REGELN	85	Drogenregeln	130
Bioware-Kategorien	85	Dosierung	130
Auswirkungen der Implantation von Bioware	85	Drogenattribute	130
Nachteile von Bioware	85	Drogenwirkung	130
Bioware bei Erwachsenen	86	Arbeiten mit Chemie	132
Nachteile extremer Bioware	86	Chemiewerkzeuge	132
Biowarekompatibilität	86	Die Herstellung kontrollierter Substanzen	132
Bioware und Auswirkungen von Magie	87	Drogenmißbrauch	132
Bioware und Critter	87	Abhängig werden	133
NANOTECHNOLOGIE	88	Der nächste Schuß	133
Der Nanotech-Boom	88	Toleranz entwickeln	134
Innerhalb der Arcologie	90	Auswirkungen einer Abhängigkeit	134
Außerhalb der Arcologie	90	Der Ausstieg	134
Die Nanomaschine	90	SCHADEN UND HEILUNG	136
Konstruktion	90	Streßpunkte	136
Energiequellen	91	Streßniveaus	138
Selbstreproduktion	91	Streßprobe	138
Autonomie	91	Verletzungseffekte	138
Anwendungen von Nanotech	92	Bestimmung von Verletzungseffekten	138
Die Menschheit in den Startlöchern	92	Schäden an Cybersystemen	139
Schwerindustrie und Produktion	93	Cyberwareversagen	140
Der Weltraum – unendliche Weiten	93	Schäden an Bioware	140
Computer	94	Biowareversagen	140
Was sie nicht kann	94	Schäden an Attributen	140
Wer wem was antut	94	Attributsversagen	141
Die Großen Drei	94	Streßbeseitigung	142
Das Mittelfeld	96	Streßbeseitigung bei Cyberware	142
Der Nanostaub	97	Streßbeseitigung bei Bioware	142
NANOTECH-AUSRÜSTUNG	99	Streßbeseitigung bei Attributen	143
Nanoimplantate	99	Einsatz von Streß	143
Nanoware	100		
Nanozubehör	105		



Bewußtlosigkeit	143	Den richtigen Arzt finden	152
Wiederbelebung bewußtloser Charaktere	143	Anbieter medizinischer Dienstleistungen	152
Auswirkungen vermiedener Bewußtlosigkeit	144	Medizinische Versorgung im Notfall	154
Narben	144	Medizinische Versorgung im Normalfall	155
Schaden an Dermalpanzerung	144	OP-Verhandlungen	155
Optionale Regeln	145	Chirurgie: Überblick	156
Erweiterte Erste-Hilfe-Modifikatoren	145	Diagnose und Profilerstellung	156
Erweiterte Arzttabelle	145	Implantatdetektion	157
Heilung körperlichen Schadens	145	Planung und Vorbereitung chirurgischer Eingriffe	157
Angesagte Schüsse und Verletzungseffekte	146	Optionen	157
Tödlicher Extremschaden und Verletzungseffekte	146	Eine Prozedur entwerfen	157
CHIRURGIE	147	Chirurgieproben	158
Chirurgische Fertigkeiten	147	Kosmetische Chirurgie	158
Aktionsfertigkeiten	147	Implantatchirurgie	158
Wissensfertigkeiten	148	Therapeutische Chirurgie	159
Medizinische Ausrüstung	148	Transimplantatchirurgie	159
Medkits	148	Traumachirurgie	160
Medizinische Läden (Kliniken)	150	Chirurgische Optionen	160
Medizinische Werkstätten (Krankenhäuser)	150	Negative Optionen	161
Mobile medizinische Läden	150	Positive Optionen	162
Medizinische Fernsteuerungsausrüstung	151	Operationsschaden	163
Körperteile	151	Ihren Credstab bitten!	163
		CYBERWARE DER ADL	164
		AUSRÜSTUNGS-TABELLEN	166
		IMPLANTAT-BOGEN	173
		INDEX	174



MENSCH UND MASCHINE 3.01D – CREDITS

Autoren

Robert Boyle, Martin Gotthard, Eleanor Holmes,
Michael Mulvihill, Sebastian Wiers

Produktentwicklung

Michael Mulvihill, Robert Boyle

Lektorat FASA

Jean Rabe, Robert Boyle,
Sharon Turner Mulvihill, Paolo Marcucci

Shadowrun Line Developer

Michael Mulvihill

Redaktion FASA

Donna Ippolito, Sharon Turner Mulvihill,
Robert Boyle, Davidson Cole

Künstlerische Redaktion

Art Director

Jim Nelson

Assistant Art Director

Fred Hooper

Cover Art

Marc Sasso

Back Cover Art

Paul Bonner, Jim Nelson,
Marc Sasso, Matt Wilson

Zeichnungen

Janet Aulisio, Tom Baxa, Peter Bergting, Paul Bonner,
Tom Fowler, Fred Hooper, Mike Jackson, Dave Martin,
Kevin McCann, Jim Nelson, Steve Prescott, Marc Sasso,
Ron Spencer, Shane White, Matt Wilson

Widmung

Dieses Buch widme ich dem Mann, der mir viel Hilfe zuteil werden ließ, seit Shadowrun 3 gerade grob in der Planung war. Seit über einem Jahr arbeitet er nun schon an jedem Shadowrun-Produkt mit, und jedesmal habe ich vergessen, ihm dafür zu danken. Es ist eine gewisse Ironie, daß ich ihm nun ausgerechnet dieses Buch widme, denn er spielt niemals Charaktere mit Cyberware (er bevorzugt Magie) – ich tue es aber trotzdem, denn so bedeutet es umso mehr. Immerhin hat er alle Ausrüstungstabellen für dieses Buch zusammengestellt! Also, Flake, vielen Dank für deine Hilfe, und dafür, daß du dich nie allzu sehr beschwert hast, wenn ich wieder vergessen habe, sie gebührend zu erwähnen!

—MM

Shadowrun® ist ein eingetragenes Warenzeichen der FASA Corporation.
Man & Machine: Cyberware™ ist ein Warenzeichen der FASA Corporation.
Copyright © 1999 by FASA Corporation.
Copyright der deutschen Ausgabe © 2000 by Fantasy Productions GmbH,
Erkrath, Germany.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

ISBN 3-89064-746-4

Printed in Germany

1 2 3 4 5 6 05 04 03 02 01 00

HERSTELLUNG FANPRO

Übersetzung aus dem Amerikanischen
Manfred Sanders

Zusätzliche Texte der deutschen Ausgabe

Timo Gleichmann, Frank Werschke

Redaktion

Frank Werschke

Lektorat, Satz, Layout und Covergestaltung

Frank Werschke

Indexerstellung, Endlektorat

Florian Don-Schauen

Dank für die rege Beteiligung am Schreiben großer Mengen von Shadowtalk geht an:

Jens Andernacht, Arne Babenhauserheide, Jan Bajorat,
Alexander Becker, Sven Billeriß, Henning Blohm, Florian Breyer,
Hendrik Busch, Daniel Busse, Mirko Cegledi, Ralf Cornelius,
Cristo Fe Crespo (danke für die ersten Icons), Philipp Doebler,
Christian von Dreusche, Richard Eagan, Thomas Faßnacht,
Tobias Hamelmann, Lars Heitmann, Tamara Kistner, Ralf Koether,
Till Kortüm, Ulrik Leifeld, Gunar Liepins, Malte Merken,
Frank Römke, Jan Rüther, Patrick Theiner, Jens Ullrich,
Jan-Hendrik Sauerbrey, Patrick Schäffer, Florian Don-Schauen,
Jens Schmitt, Dominik Seyler, Thomas Sic, Martin Stanka,
Christian Stöhr, Martin Wegner, Janko WeBlowsky

Belichtung

DTP-Studio Meyer, Düsseldorf

Druck

Druckerei Krull GmbH, Neuss

BISHER SIND BEI FANTASY PRODUCTIONS FOLGENDE SHADOWRUN-PRODUKTE ERSCHEINEN:

Shadowrun 2.01D	10700	Cybertechnology	10722
Silver Angel 2.01D	10701	Real Life	10723
Straßensamurai-Katalog	10702	Megakons	10724
DNA/DOA	10703	Chrom & Dioxin	10727
Asphalttschungel	10704	Nordamerika-Quellenbuch	10728
Mercurial	10705	Harlekins Rückkehr	10729
Grimoire	10706	Schattenlichter	10730
Flaschendämon	10707	Kompendium	10731
Deutschland in den Schatten	10708	Almanach der Hexerei	10732
Schlagschatten	10709	Walzer, Punks & Schwarzes ICE	10733
Virtual Realities 2.01D	10710	High Tech & Low Life	10734
Dreamchipper	10711	Handbuch Konzernsicherheit	10735
Königin Euphoria	10712	Cyberpiraten	10736
Handbuch der Erwachten Wesen 1:		Konzernkrieg	10737
Nordamerika	10713	Länder der Verheißung	10738
Shadowtech	10714	Spielleiterschirm / Critter	10739
Harlekin	10715	Shadowrun 3.01D	10740
Die Universelle Bruderschaft	10716	First Run	10741
Rigger-Handbuch	10717	Schattenzauber 3.01D	10742
Brennpunkte	10718	Arsenal 2060 (in Vorb.)	10744
Seattle-Quellenbuch	10719	Renraku-Arkologie: Shutdown	10745
Kreuzfeuer	10720	Mensch und Maschine 3.01D	10746
Drachenjagd	10721	Unterwelt-Quellenbuch (in Vorb.)	10750

Es handelt sich hierbei um eine Bibliographie und nicht um ein Verzeichnis der lieferbaren Titel; es ist leider unmöglich, alle Titel ständig vorrätig zu halten. Bitte fordern Sie bei Ihrem Händler oder direkt beim Verlag ein Verzeichnis der lieferbaren Shadowrun-Produkte an. Wir bitten um Ihr Verständnis. Sollten Sie noch Fragen zu Shadowrun haben, kontaktieren Sie uns unter folgender Adresse:

Fantasy Productions GmbH,
Postfach 1416,
40674 Erkrath

oder unter [HTTP://WWW.FANPRO.COM/](http://www.fanpro.com/)

EINLEITUNG

Mit *Mensch und Maschine* liegt Ihnen das aktuellste Quellenbuch zum Thema Cyberware und Implantate für das *Shadowrun*-Rollenspielsystem vor.

Dieses Buch bietet neue Ausrüstung, neue Technologien, neue Spielkonzepte und neue Spieloptionen, und damit auch gänzlich neues Material für *Shadowrun*.

Mensch und Maschine enthält aber nicht nur einen signifikanten Anteil an neuem Material, sondern stellt auch eine Zusammenfassung älterer *Shadowrun*-Publikationen dar, die mittlerweile vergriffen sind oder auf früheren Auflagen der *Shadowrun*-Regeln basieren: Material aus *Shadowtech*, *Cybertechnologie*, *Real Life*, *Handbuch Konzernsicherheit*, *Cyberpiraten*, *Lone Star*, *Renraku-Arkologie: Shutdown* und *California Free State* (nicht auf Deutsch erschienen) wurde überarbeitet und auf den aktuellen SR3-Stand gebracht. Wenn im vorliegenden Buch auf Regeln verwiesen wird, so sind damit immer die Regeln von *Shadowrun 3.01D* gemeint.

Mensch und Maschine beginnt mit *Cybertechnologie*, der Wissenschaft (oder Kunst?) der Verschmelzung von Fleisch und Metall, um die metamenschlichen Fähigkeiten zu erweitern. Der Überblick umfaßt die wichtigsten Informationen zur Cyberware – von der Frage, weshalb es den Essenverlust gibt, bis hin zur internen Kommunikation verschiedener Cyberware-Teile und zu den wichtigsten Akteuren der Cyberliga – inklusive der Megakonzerne, die auf den verschiedenen Seiten der Schatten tätig sind. Der Abschnitt über Cyberware-Ausrüstung enthält knapp einhundert Cyberwareprodukte – viele alte Bekannte, aber auch einige brandheiße Neuentwicklungen. Dieses Kapitel umfaßt auch Regeln für Verstärkungen von Cybergliedmaßen, für die Ausstattung von Gliedmaßen mit zusätzlicher Ausrüstung ohne Essenverlust, Regeln für die Einbindung all dieser neuen Schätze in das Spiel sowie für die unterschiedliche Kompatibilität von Magie und Cyberware.

Cybermantie bietet einen Überblick über die mysteriöse Verfahrensweise, mit der ein Metamensch auch ohne Essen überleben kann. Das Kapitel beschreibt, wer sich damit befaßt und wie, und enthält Regeln für die Verwendung von *Cybermantie* im Rollenspiel. *Biotechnologie* umfaßt unter anderem die Kunst, fleischliche Körperteile durch gezüchtete, stärkere und bessere fleischliche Körperteile zu ersetzen. Der Überblick beschreibt die Vor- und Nachteile solcher Modifikationen, gefolgt von der neuesten Bioware-Ausrüstung und den Regeln für ihre Implantation sowie deren Einschränkungen.

Die allerneueste Wissenschaft, die *Shadowrunner* für sich nutzen können, ist die *Nanotechnologie* – die Kunst, Naniten in den Körper zu implantieren, um völlig neue und fantastische Effekte zu erzielen. Der Überblick beschreibt die Technologie und ihre Funktionsweise, gefolgt von über zwanzig Ausrüstungsteilen und Regeln für die Kompatibilität von Nanoware mit Bio- und Cyberware.

Chemie enthält Informationen über diverse Drogen, Gase, chemische Waffen und Ausrüstung wie zum Beispiel Spray- und Squirtipistolen. Gifte und Toxine sowie Regeln zu Drogenabhängigkeit und Sprengstoffen werden hier präsentiert. Das Kapitel endet mit einem Beitrag über magische Verbindungen und Kräuterrezepten aus der Erwichenen Flora.

Schaden und Heilung enthält alles, was ein Charakter über Schäden und Verletzungen und deren Langzeitwirkungen auf Cyber- und Bioware sowie auf die körperlichen Attribute wissen muß. Hier findet sich auch das Konzept des Streß-Schadens, mit dem der Zustand eines Ausrüstungsteiles oder Attributes erfaßt wird, ebenso wie die Auswirkungen von Streß auf alle Arten von Ausrüstung. Erweiterte und optionale Regeln für Schaden, Heilung, Behandlung und Erste Hilfe sind in diesem Kapitel ebenfalls enthalten.

Chirurgie enthält alles von der Implantation bis zur Generalüberholung, inklusive Traumabehandlung und Krankenhausaufenthalt. Dieses Kapitel beschreibt chirurgische Fertigkeiten und Einrichtungen,

stellt die spezialisierten mobilen Kliniken vor und erklärt, wie man den besten Arzt findet, wie Traumachirurgie funktioniert und welche Dienstleistungen DocWagon genau anbietet.

ANMERKUNG DES ENTWICKLERS

Verstehen Sie mich nicht falsch, das komplette *Shadowrun*-Magiesystem zu überarbeiten war hart ... verdammt hart.

Aber verglichen mit der Überarbeitung der Regeln und der Ausrüstung von *Mensch und Maschine* und dem ganzen damit zusammenhängenden Kram war das Magie-Update ein Picknick. Was Sie hier in den Händen halten, ist das arbeitsintensivste *Shadowrun*-Produkt, das je erschienen ist.

Was, werden Sie fragen, war daran so schwierig? Naja, einfach gesagt: Wir können uns irgendwelchen Kram über Magie ausdenken, und solange wir uns nicht in Widersprüche verzetteln, sind alle zufrieden. Aber man kann sich nicht irgendwas über den menschlichen Körper oder über Chemie oder Biologie oder darüber, wie Menschen gesund werden oder sterben, einfach ausdenken. Das alles ist unglücklicherweise ziemlich gut erforscht. Deshalb müssen wir uns fiktives Zeug einfallen lassen, das mit all dem zusammenpaßt, was selbst der unwissenschaftlichste Ignorant weiß. Und dann müssen wir noch dafür sorgen, daß es innerhalb der *Shadowrun*-Regeln auch funktioniert.

Um das zu verdeutlichen, nehmen wir mal den Essenverlust – einen simplen Spielmechanismus, der irgendeine wissenschaftliche Grundlage braucht, um zu funktionieren.

Die Essenz ist kein wissenschaftlicher Begriff; sie stammt aus dem Reich von Magie und Metaphysik. Doch sie spielt eine wichtige Rolle für Existenz und Unversehrtheit des fleischlichen Körpers und muß bei allen Überlegungen über Implantate berücksichtigt werden.

Eigentlich ist es notwendig, *wirklich* zu definieren, was der Essenverlust bedeutet, aber bislang wurde er nie vollständig erklärt. Verliert ein Mensch zum Beispiel Essenz, wenn er einen Arm verliert oder wenn ein gebrochener Knochen mit einer Metallschraube fixiert wird oder wenn ihm ein Herzschrittmacher implantiert wird? Wie sieht es aus, wenn eine Leber transplantiert wird oder – wie bei *Shadowrun* – ein geklontes Organ? Das alles wurde bisher nie unter dem Gesichtspunkt des Essenverlustes betrachtet.

Wir wissen, daß man Essen verlieren kann, wenn man eine tödliche Wunde erleidet, stümperhafte medizinische Behandlung erhält oder an einer Drogenabhängigkeit leidet. Wir wissen auch, daß die Implantierung von Cyberware zu einem sofortigen Essenverlust führt und daß verschiedene Kategorien von Cyberware unterschiedliche Mengen an Essen kosten.

Also könnten wir festlegen, daß man keinen Essenverlust erleidet, nur weil man aufgeschnitten wird oder weil irgendwas kaputt ist und entfernt werden muß. Essen geht auch nicht verloren, wenn etwas, das bereits zum Körper gehört, durch ein entsprechendes Teil ersetzt wird (also Leber für Leber, Lunge für Lunge, Bein für Bein).

Das beschränkt den Essenverlust auf Fälle, in denen fremde Elemente in den Körper implantiert werden.

Doch diese oberflächliche Betrachtung schlägt ebenfalls fehl, denn man sollte eigentlich keine Essenz verlieren, wenn man Metallschrauben, künstliche Hüftgelenke oder einen Herzschrittmacher implantiert bekommt. Was also ist es, wodurch Cyberware einen Essenverlust verursacht?

Cyberware muß implantiert und mit den Nervenbahnen verbunden werden, anders als Metallschrauben und Herzschrittmacher, die nicht mit dem Gehirn kommunizieren müssen. Das Besondere an Cyberware also ist, daß es sich dabei um nicht-natürliche Implantate handelt, die sich mit dem Gehirn unterhalten.

Diese Maschine – aus Metall, Keramik, Kunststoff oder irgend einem anderen futuristischen Techkram – muß also mit den guten alten

grauen Zellen verbunden werden. Das ist es, was den Unterschied von Cyberware zu herkömmlichen Implantaten ausmacht, und das ist es, was den Essenzverlust hervorruft.

Die Gehirngrundlagenforschung (wenn man so sagen kann) hat festgestellt, daß das Gehirn nicht besonders scharf darauf ist, sich mit neuen Dingen verdrahten zu lassen, vor allem wenn es sich um Dinge handelt, die es als Fremdkörper identifiziert. Was würde das Gehirn also davon halten, wenn es eine Maschine anstelle eines fleischlichen Körperteils akzeptieren sollte? Ich schätze mal (und hier kommt der Sci-Fi-Teil des Ganzen), nicht besonders viel. Vielmehr postuliere ich, daß die Probleme des Gehirns, eine Maschine statt eines natürlichen Körperteils zu akzeptieren (verbunden mit den ständigen Nanotech-Updates, um die Verbindung aufrechtzuerhalten), die Ursache des Essenzverlustes sind.

Und ich postuliere es nicht nur – es erhält hiermit den Status einer Regel.

Durch den Akt der Cyberware-Implantierung wird das Gehirn auf eine grundlegende Art und Weise verändert und macht einen Schritt fort vom Mana hin zur Maschine.

Nachdem wir das unter größten Schwierigkeiten geklärt hatten, mußten wir dieses Kriterium auf jedes Ausrüstungsteil und jede Modifikation anwenden. Biotech ist ein fleischliches Implantat (geklontes und verbessertes Fleisch, aber immer noch Fleisch), daher verursacht sie keinen Essenzverlust. Drogenabhängigkeit (ebenso wie Traumata und chirurgische Eingriffe) ruft fundamentale Veränderungen des Körpers hervor, die das Gehirn zwingen, unter einer unvollständigen Mana-Feinabstimmung zu funktionieren, und führt daher zu einem Essenzverlust. Naniten verändern die Verbindung von Körper und Gehirn nicht grundlegend, daher verursachen sie keinen Essenzverlust.

Wie Ihnen aufgefallen sein dürfte, haben wir bis jetzt noch nicht einmal damit begonnen, uns mit Cyberware, Bioware oder irgendwelchen ausrüstungstechnischen Fragen zu befassen.

Willkommen bei der Arbeit an *Mensch und Maschine*.

Für jedes Ausrüstungsteil und jede Modifikation, von chemischen Verbindungen bis hin zur Datenbuchse, mußten wir dieses Konzept an mehreren Meßplatten messen, angefangen dabei, wie es in der realen Welt funktioniert (oder funktionieren würde), bis hin zur spieltechnischen Funktionsweise.

Klar, wir haben eine Menge Zeug erfunden – sogar nicht zu knapp –, aber dabei mußten wir immer auf das zurückgreifen, was in der wissenschaftlichen Realität existiert. Wir mußten der Versuchung widerstehen, Cyberware zu etwas zu machen, was sie nicht sein kann. Wir mußten sicherstellen, daß die Cyberware-Regeln nicht Technologie in Magie verwandelten (wie es in *Cybertechnology* geschah) und daß Magie nicht zu irgendwelchem genetischen Kuddelmuddel verkam (wie in *Shadowtech*).

Wir wollten den Science-Teil aus Science-Fiction/Fantasy in diesem Buch ins Rampenlicht stellen. *Mensch und Maschine* steht für Ausrüstung, Technologie und schöne neue Spielzeuge – bereit für Ihren Gebrauch oder Mißbrauch.

CHARAKTER-UPDATES

Eine der wichtigsten Fragen, die Sie beantwortet haben wollen, ist: Wie kann ich meinen vercyberten Charakter von *SR2* auf *SR3* aufrüsten? Im Grunde wurden nur wenige Cyberware-Teile verändert. Der Taktische Computer, das Enzephalon und einige andere Geräte mit multiplen Funktionsoptionen wurden komplett umstrukturiert; andere wurden in kleinere, nützlichere Produkte unterteilt.

Einer der größten Unterschiede zu vorher ist die Tatsache, daß Ihr Charakter nun mehr Essenz hat, mit der er herumspielen kann – in der Tat, mehr! Cybergliedmaßen können nun ohne zusätzliche Essenzkosten mit vielfältiger Zusatzausrüstung versehen werden!

Alle Spieler, deren Charaktere wegen exzessiver Implantationen an der äußersten Grenze des essenzmäßig Erträglichen leben, sollten die neuen Beschreibungen der bereits vorhandenen Cyberware gründlich lesen und die Änderungen der Essenzkosten sorgfältig neu berechnen.

Charaktere mit Bioware erleiden keinen Essenzverlust, doch es gibt viele andere Nachteile für Weltliche wie für Magiebegabte. Lesen Sie sich das gesamte Biotech-Kapitel durch, um festzustellen, wie sich das System verändert hat. Die wichtigste Regeländerung in *Mensch und Maschine* ist, daß Bioware nun auf ein Maximum von 9 Punkten begrenzt ist. Da die Nachteile von Bioware, die die Essenzstufe überschreitet, ziemlich schwerwiegend sind, ist es am einfachsten, bestimmte Implantate auszusuchen und für funktionsunfähig zu erklären, um so die Bioware-Punkte auf 9 oder weniger zu reduzieren.

Die anderen Kapitel sind entweder komplett neu oder enthalten neue Spielmechanismen, weshalb Sie sich alles durchlesen sollten, was man über Metzgerei und Wundenlecken wissen muß, bevor Sie sich wieder kopfüber in die Schatten stürzen.

Dies ist mein Rat: Basteln Sie sich zuerst den "Mensch"-Teil – das ist der warme und weiche Teil, der manchmal zum Bluten neigt. Wahrscheinlich haben Sie schon ein wirklich abgefahrenes "Maschinen"-Teil im Auge, das Sie gar nicht abwarten können, sich installieren zu lassen. Und wenn der Chirurg (Biotech-Fertigkeitsstufe 2) endlich den Synthalkohol wegstellt, seine Klinik (Stufe 2) aufräumt und Ihnen das Betaware-Teil implantiert, bevor Sie eine Traumabehandlung brauchen, dann sind Sie bereit für die Show ...

Wie immer,

Amüsieren Sie sich!

Spielen Sie!

Und passen Sie auf, daß Sie nicht die Krankenschwester vollbluten!

Mike Mulvihill

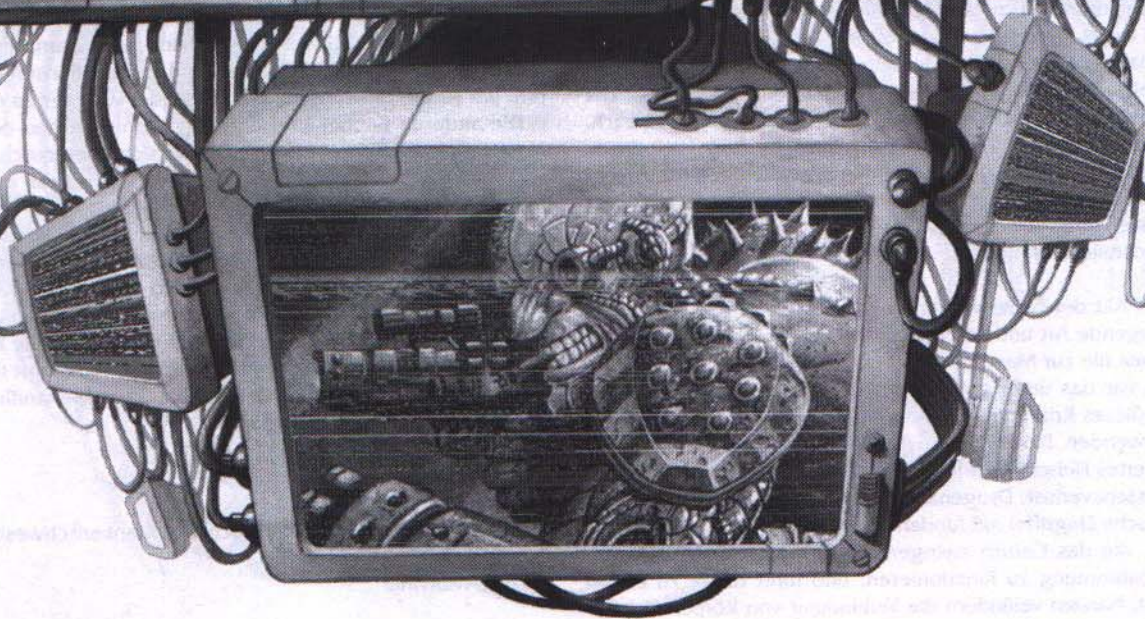
ANMERKUNG DER DEUTSCHEN REDAKTION

Zuerst einmal die schlechte Nachricht vorweg: In diesem Buch wird an einigen Stellen auf andere Bücher verwiesen, was so lange kein Problem ist, wie das betreffende Buch ebenfalls in deutscher Version existiert, was leider nicht bei allen der Fall ist. Namentlich wären das *Rigger 2* und *Shadowrun Companion Revised*. Wir haben versucht, die meisten dieser Verweise so umzubauen, daß sie anhand anderer Produkte trotzdem nachvollziehbar sind. Zum Beispiel befinden sich die Regeln für Schwimmen, Wassertreten etc. im *SR Companion* sowie im deutschen *Cyberpiraten*. So konnten wir aber nicht mit allen Verweisen verfahren, und deshalb gibt es zwischendurch immer wieder welche, die auf englischsprachige Produkte hinweisen. Wir bitten diesbezüglich um Ihr Verständnis. Wir werden allerdings versuchen, die wichtigsten dieser Regeln auf unserer Internetseite unter www.fanpro.com zum Download anzubieten.

Und nun die gute Nachricht: Vermutlich werden Sie schon bemerkt haben, daß dieses Buch in der deutschen Version wieder den 3.01D-Zusatz bekommen hat, denn es umfaßt ganze 16 Seiten mehr als das amerikanische Original. Den Grund dafür werden Sie schnell feststellen, wenn Sie einen ersten Blick ins Innere dieses massiven Nachschlagewerkes geworfen haben. Zum einen haben wir uns die Freiheit genommen, einige der Kapitel, die Ausrüstung enthalten, ein wenig umzustrukturieren und somit – wie wir hoffen – deutlich übersichtlicher zu machen. Zum anderen ist jede Menge zusätzlicher Text dazugekommen, nämlich in Form von neuem Shadowtalk, jener Kommentare, die innerhalb eines fiktiven Hintergrundtextes vorkommen und die Meinungen der Leser eines Online-Dokumentes widerspiegeln. So besteht für Spieler wie Spielleiter gleichermaßen die Möglichkeit, auf solche Schattenkommentare Bezug zu nehmen, sie als Anregungen zu verwenden oder einfach zu ignorieren, denn der Wahrheitsgehalt dieser Aussagen ist alles andere als garantiert. Jedenfalls hoffen wir, durch diese vielleicht recht ungewöhnliche Maßnahme Ihnen die Lektüre dieses Buches noch etwas schmackhafter gemacht zu haben, und denken, daß hiermit aus einem reinen Regelbuch wieder etwas mit echtem Shadowrun-Feeling geworden ist. Des weiteren haben wir noch einen kurzen Anhang zu typisch deutscher Cyberware sowie einen Implantat-Bogen direkt in das Buch integriert.

An dieser Stelle möchten wir uns noch einmal ganz herzlich bei all jenen bedanken, die sich an der Erstellung dieser Texte so rege beteiligt haben und uns Ihre Ideen zuteil werden ließen, sowie bei allen, die es nie müde werden, Anregungen und konstruktive Kritik loszuwerfen.

CYBERTECHNOLOGIE



Hoi, ihr verdrehten Chrom- und Plastikjunkies. Es ist mal wieder so weit: Unsere besten Freunde, die Konzerne, kurbeln die Wirtschaft an und stellen ihre Frühjahrskollektionen vor. Aber da wir ja alle wissen, daß Schattenvolk in den meisten Fällen keinen gesteigerten Wert auf Abendgarderobe legt, bringen wir hier nur die wirklich interessanten Dinge: die modischen Metall-Accessoires, die man nicht so einfach wieder ablegen kann wie einen Frack. Für alle nicht so beschlagenen Wireheads: Ich rede von Verdrahtung, Aufchippung und Chromteilen, sprachwissenschaftlich korrekt *Cyberware* genannt. All die Teile, die in der Sonne so schön funkeln und eure Synapsen schneller toasten können, als ihr "Ich bin das mieseste Chrommonster der westlichen Welt" sagen könnt. Aber was rede ich, die negativen Seiten der Ware hat in den Schatten noch nie jemanden gestört, also überlasse ich es lieber euren Mamis, auf die Gefahren der Kybernetik hinzuweisen.

Jedenfalls haben die diversen Anbieter wieder eine Menge neuer und verbesserter Spielzeuge auf den Markt geworfen, die euch das Leben erleichtern und ihnen die Konten füllen sollen. Die Nachfrage nach schnellen bösen Messerklauen, Cyberlogikern und Fernsteuerexperten ist also alles andere als gesunken, und wenn ich mir mal so einige der neuen Teile ansehe, dann geht auch mir spontan mein Kontostand durch den Kopf. Doch ich geb' euch den Tip, nicht die Katze im Sack zu kaufen, denn ich hab den Eindruck, daß einige der funkelnden Gerätschaften doch noch nicht so ganz ausgereift scheinen, wie man uns hier gern weismachen möchte.

Die folgende Datei erreichte uns vor wenigen Stunden über verlässliche Kanäle, und auch wenn es Anzeichen dafür gibt, daß diese Version nicht die ist, die für den Qualle Online-Shoppingkanal gedacht war, enthält der größte Teil doch die Art von Ausrüstung, die euch euer örtlicher Bodyshop oder der Schattendoc eures Vertrauens besorgen kann, wenn ihr ordentlich bittet und bittelt. Allerdings ist einiges noch so neu, daß es eine Weile dauern kann, bis es die soziale Leiter so weit nach unten gefallen ist, daß es endlich die Straßen erreicht. Stellt euch also bei einigen Teilen auf eine längere Wartezeit ein, als im Bestellmenü angegeben.

Vorangestellt habe ich noch eine kurze allgemeine Abhandlung über die heiß begehrten Chromteile, damit ihr auch alle wißt, was ihr euch da reinschrauben laßt und aus wessen Frankensteinlabor es vermutlich stammt. Die Ungeduldigen nehmen einfach den entsprechenden Shortcut und hüpfen direkt ins lustige Einkaufsparadies für irre Straßenmaniacs.

Und nochmal für alle witzigen Leute, die es immer noch nicht kapiert haben: Kommentare sind erwünscht, Zensur und Korrektur dagegen werden entsprechend geahndet. Also, auf geht's!

• SysOp





Der Überlebenskampf in den Schatten des Jahres 2061 stellt Anforderungen an den metamenschlichen Körper, für den dieser eigentlich nicht geschaffen ist – wie den Schutz der inneren Organe vor Geschossen oder der Direktverbindung von Gehirn und Computer. Sich mit der Geschwindigkeit eines Blitzes zu bewegen ist nichts, was ein Metamensch von Natur aus können muß, doch in manchen Situationen der heutigen Welt wird solch eine Fähigkeit als absolut notwendig erachtet. Zum Glück für alle, die glauben, so etwas zu brauchen, erlaubt der wissenschaftliche Fortschritt heutzutage dem metamenschlichen Körper, seine Beschränkungen zu überwinden, indem er den Menschen mit der Maschine verschmelzt, in einem Prozeß, der Cybertechnologie genannt wird. Durch diesen Prozeß dringt die Metamenschheit in Bereiche vor, in die der ursprüngliche Körper nie hätte gelangen können.

Während die Magie als das größte Geschenk an die Metamenschheit angesehen werden kann, ist die Cyberware ihre größte Mogelei. Nur wenige Privilegierte können Magie anwenden, doch Cyberware steht jedem offen.

● Und genau da liegt das Problem, denn jeder Depp und sein Hund kann sich verdrahten lassen und dann dicke Arme machen. Aber Magie erfordert Disziplin und Verantwortungsbewußtsein und legt somit die Macht immer in die richtigen Hände.

● Avatar

● Das geht ja schon gut los! Wer hat den denn hier reingelassen?

● Schröder

CYBERWARE: DIE DEFINITION

Cyberware ist, simpel ausgedrückt, ein implantiertes technisches Gerät, das vom metamenschlichen Körper manipuliert werden kann. Cyberware umfaßt sowohl Modifikationen wie Datenbuchsen, Kompositknochen oder Move-by-wire-Systeme, als auch simple Ersatzgliedmaßen für unfallbedingte oder angeborene Behinderungen.

Cyberware gibt es in vielen Erscheinungsformen und mit vielen Komponenten, wie Plastikderivaten, Keramiken, nichtrostenden (wie auch nichtmagnetischen oder gar nichtleitenden) Metallen, Glasfaserleitungen, Mikroelektronik, Mikrocomputern, mikrooptischen Prozessoren, Mikrogyroskopen, Mikromotoren, elektronisch stimulierten Polymeren und anderen Myomeren.

Das Direkte Neurale Interface

Cyberware ist meistens entweder direkt mit dem Gehirn verbunden oder mit dem Nervensystem verdrahtet, wodurch eine direkte neurale Verbindung zustande kommt, über die das Implantat durch mentale Kommandos kontrolliert werden kann, in der Regel einer Art physiologischer Impulse. Mit anderen Worten: Eine einziehbare Handklinge auszufahren, ist eine ebenso einfache und unbewußte Aktion, wie einen Muskel anzuspannen; der Benutzer muß also nicht etwa ein explizites "Ausfahren!"-Kommando an die Handklinge geben.

● Aber Achtung: Belegt niemals einen Reflex doppelt. Wenn der Körper denkt, „Nasebohren“ und „Nagelmesser ausfahren“ wären gekoppelt, habt ihr nie wieder Gelegenheit für einen Schnupfen.

● Niemand

● Reflexe werden nicht „belegt“, sie entwickeln sich aus neuronalen Verbindungen und Matrizen.

● Ich bin von Dummen umgeben

Viele Geräte, die in Cybergliedmaßen oder Körperbehältern untergebracht werden, sind jedoch nicht dafür ausgerüstet, mit dem Körper verdrahtet zu werden; zum Beispiel wäre es einfach

nicht praktisch, einen automatischen Dietrich (S. 31) kybernetisch zu kontrollieren. Ebenso werden Geräte, die als Headware klassifiziert sind (wie zum Beispiel ein taktischer Computer), bei Installation in einer Cybergliedmaße oftmals nicht automatisch mit dem Gehirn oder dem zentralen Nervensystem verbunden. Solche Geräte erfordern ein Direktes Neurales Interface (DNI), eine Art Übersetzer, über den das Gerät vom Gehirn kontaktiert und kontrolliert werden kann (siehe S. 36).

Interkommunikation

Um alles aus der Cyberware herauszuholen ist es oft erforderlich, daß verschiedene Geräte untereinander kommunizieren können. Wenn man zum Beispiel eine Augenkamera und ein Headware-Memory besitzt, sollte die Kamera mit dem Memory so verbunden sein, daß die aufgezeichneten Bilder dort gespeichert werden können.

Cyberimplantate können mittels einer Input/Output-Transfervorrichtung untereinander Daten austauschen. Datenbuchsen (SR3.01D, S. 297) oder Router (S. 23) können diese Rolle übernehmen. Damit können jedoch auch Daten mit externen Geräten ausgetauscht werden, die über Datenbuchse oder DNI verbunden sind.

Nähere Informationen über Interkommunikation finden Sie auf S. 50.

IMPLANTATION

Einer der Werbetexte von Universal Omnitech lautet: "Wenn Sie es sich vorstellen können, dann können wir es auch implantieren."

● Wow, dann mal los, Jungs, ich kann mir eine Menge vorstellen.

● Merciless Ming

● Übersetzt heißt dieser Spruch nichts anderes als „Wenn du genug Kohle hast, dann bauen wir's dir schon irgendwie ein.“

● Loki

Auch wenn der natürliche metamenschliche Körper den Anforderungen des einundzwanzigsten Jahrhunderts nicht mehr gewachsen sein mag, so ist er doch immer noch ein Wunder an Design und Funktion. Wenn mit der Maschine namens Cyberware an der Maschine namens Körper herum hantiert wird, sei es durch Hinzufügen, Reduzieren oder sonstige Modifikationen, dann wird die ursprüngliche Maschine auf jeden Fall anders funktionieren oder aussehen. Selbst die Installation von etwas so Unauffälligem wie einer Datenbuchse bedeutet, daß der metamenschliche Kopf ein Loch bekommt – ein kleines Stück Schädel wird entfernt und das Gehirn liegt frei. Der Zweck des Schädels ist es, das Gehirn zu schützen, doch die Metamenschheit ist bereit, diese Schutzfunktion teilweise aufzugeben, um dafür besser und schneller mit Computern arbeiten zu können. Auch wenn es sich nur um ein kleines Loch handelt, so bleibt doch die Tatsache, daß die Funktion des Schädels untergraben wurde.

Cyberware verändert den ursprünglichen fleischlichen Körper radikal, und solche Veränderungen haben ihren Preis. Es ist vielleicht "nur eine Datenbuchse", doch dieses unscheinbare kleine Cyberware-Teil verändert die Arbeitsweise des Gehirns und die Schutzfunktionen des Körpers.

Essenz

Cyberware vermag mehr als Bioware (S. 64) oder fleischliche "Ersatzteile" (S. 151) und ist vielseitig genug, um auf alles vom Gehirn bis zu den Gliedmaßen, den inneren Organen und dem Nervensystem angewendet zu werden – ihre Verwendungsmöglichkeiten sind praktisch unbegrenzt. Doch eine Einschränkung bei der Implantation von Cyberware liegt in der Natur des metamenschlichen Körpers begründet: Für jedes implantierte Stück Cyberwa-

re verliert der Metamensch etwas von seiner Essenz – jenem Element, das die Lebenden von den Nichtlebenden unterscheidet. In *SR3.01D* ist Essenz definiert als die Lebenskraft des Körpers, seine Ganzheit, seine Geschlossenheit und holistische Stärke. Cyberware schneidet die Essenz wie ein heißes Messer die Butter.

Essenzverlust resultiert nicht aus dem Verlust von Körpersubstanz: Leute, die Gliedmaßen oder Organe verlieren und diese nicht durch Cyberimplantate ersetzen, verlieren keine Essenz. Der Essenzverlust resultiert aus der Verbindung einer Maschine mit dem Nervensystem mittels Mikrochirurgie und Nanotechnologie. Nur dadurch wird die grundlegende Natur des Körpers verändert – man erlangt mächtige Vorteile, doch man ist nicht mehr länger ein Ganzes.

Es gibt einen Punkt, über den hinaus das Gehirn keine zusätzlichen Maschinenelemente als Körperteile akzeptieren kann, wenn diese auf dem üblichen Wege installiert werden. Jeder Metamensch besitzt sechs Essenzpunkte, die er für Cyberware hergeben kann; dies scheint eine fundamentale Grenze zu sein, die die Wissenschaft allein nicht überwinden kann. Daher entwickelte sich die Cyberware-Forschung in zwei verschiedene Richtungen. Der eine Weg versuchte, die Wechselwirkung zwischen Mensch und Maschine weniger katastrophal zu machen, also mit anderen Worten die Essenzkosten zu verringern. Das führte schließlich zu Cyberware höherer Qualität. Die andere Forschungsrichtung suchte nach einer Möglichkeit, den Körper mittels magischer Methoden dazu zu bringen, mehr Cyberware zu akzeptieren, als ihm nach seinem Essenzwert zustünde. Das führte zur Cybermantie (S. 54).

♦ Je mehr Fleisch durch Maschine ersetzt wird, desto mehr wird das Individuum selbst zur Maschine. Damit einher geht ein Verlust der Menschlichkeit, was zumeist in Gadenlosigkeit, Emotionsunfähigkeit und massiven Psychosen resultiert.

♦ Spock

♦ Wenn du weiter so geschwollen daherfäselst, laß ich dich dein Deck fressen, Spitzzohr!

♦ Grim Servant o'Death

♦ q.e.d.

♦ Spock

CYBERWARE-KATEGORIEN

Cyberware gibt es in vier Kategorien: Standard, Alpha-, Beta- und Deltaware. Je höher die Kategorie, desto geringer sind die Essenzkosten und desto besser die Qualität der Komponenten.

Am weitesten verbreitet ist die Standard-Cyberware. Sie ist alles andere als essenzfreundlich und wird für den Massenmarkt produziert, sie ist somit auch größtenteils problemlos erhältlich. Jeder Chirurg oder Straßendoc kann Standard-Cyberware implantieren. Sie hat den Vorteil, daß sie relativ kostengünstig ist, leicht zu bekommen und leicht zu installieren. Der Nachteil ist, daß sie nicht auf ein bestimmtes Individuum oder einen bestimmten Anwendungszweck maßgeschneidert werden kann – nimm's wie's ist oder laß es sein.

Alphaware ist hochwertiger als Standard-Cyberware. Die Materialien unterliegen strengen Qualitätsanforderungen, und die Implantate wer-

den gründlicher getestet. Im allgemeinen muß Alphaware bestellt werden, ist jedoch auch immer öfter "von der Stange" erhältlich. Alphaware hat den gleichen Verfügbarkeitswert wie Standard-Cyberware, ist jedoch doppelt so teuer, dafür aber essenzfreundlicher.

Betaware ist maßgeschneidert und wird direkt auf die Physiologie des Benutzers abgestimmt. Betaware gibt es nur auf Bestellung, und der Kunde muß diverse Untersuchungen über sich ergehen lassen, um seine Körperdaten und DNA-Strukturen zu erfassen. Betaware ersetzt viele der Gyros und Mikromotoren, wie sie in der Standard- und Alpha-Cyberware verwendet werden, durch Myomere. Beta-Implantate kosten viermal soviel wie Standard-Cyberware. Sie ist nicht so leicht zu erhalten und benötigt längere Herstellungszeiten. Beta-Implantate verursachen weniger Essenzverlust als Standard- oder Alpha-Cyberware und sind auf der Straße sehr schwer zu bekommen.

Die seltenste Cyberware (und wahrscheinlich das Beste, was in der Hinsicht zur Zeit machbar ist) ist Deltaware. Deltaware wird während des chirurgischen Eingriffs auf den Benutzer maßgeschneidert. Deltaware verwendet nur die hochwertigsten Metalle, Kunststoffe und Keramiken und ist fast schon eine Kunstform. Die elektronischen Bauteile werden während der Implantation in den Körper zusammengebaut und verdrahtet, um eine perfekte Kompatibilität und fehlerlose Konstruktion zu gewährleisten. In der Regel verbindet Deltaware die Myomere direkt mit den elektrischen Impulsen des Körpers, deshalb müssen Delta-Chirur-

gen nicht nur in Medizin sondern auch in Mikroelektronik ausgebildet sein. Deltaware ist auf der Straße nicht erhältlich, und die Leute, die in der Lage sind, sie herzustellen und zu implantieren, sind so tief in den Megakonzernen versteckt, daß ihre Namen in den Schatten meistens nicht einmal geflüstert werden. Delta-Kliniken werden auch benötigt, um Cybermantie (S. 57) zu ermöglichen, auch wenn sie selbst nicht über das notwendige Know-How verfügen mögen. Deltaware-Implantate, -Ersatzteile und -Werkzeuge kosten achtmal soviel wie Standard-Cyberware.

Standard-, Alpha- und Beta-Cyberware ist auch gebraucht erhältlich. Die Qualität gebrauchter Cyberware ist natürlich immer Vertrauenssache, doch sie ist billig und wird in der Regel den Job erledigen, für den sie hergestellt wurde. Gebrauchte Deltaware ist nicht käuflich zu erwerben, doch wenn Sie auf irgendeine andere Weise daran kommen, dann kann sie wie Betaware installiert werden.

Regeln für Cyberware-Kategorien finden Sie auf S. 48.

♦ Klar, wenn du also mal irgendeinen gut ausgestatteten Wachmann umgeballert hast, dann nimm ihn gleich mit und laß dir vom Doc deiner Wahl seine Systeme einbauen. Kostet doch sonst ein Heidengeld, das Zeug ...

♦ TigerausdemTank

♦ Iiih, bist du eklig!

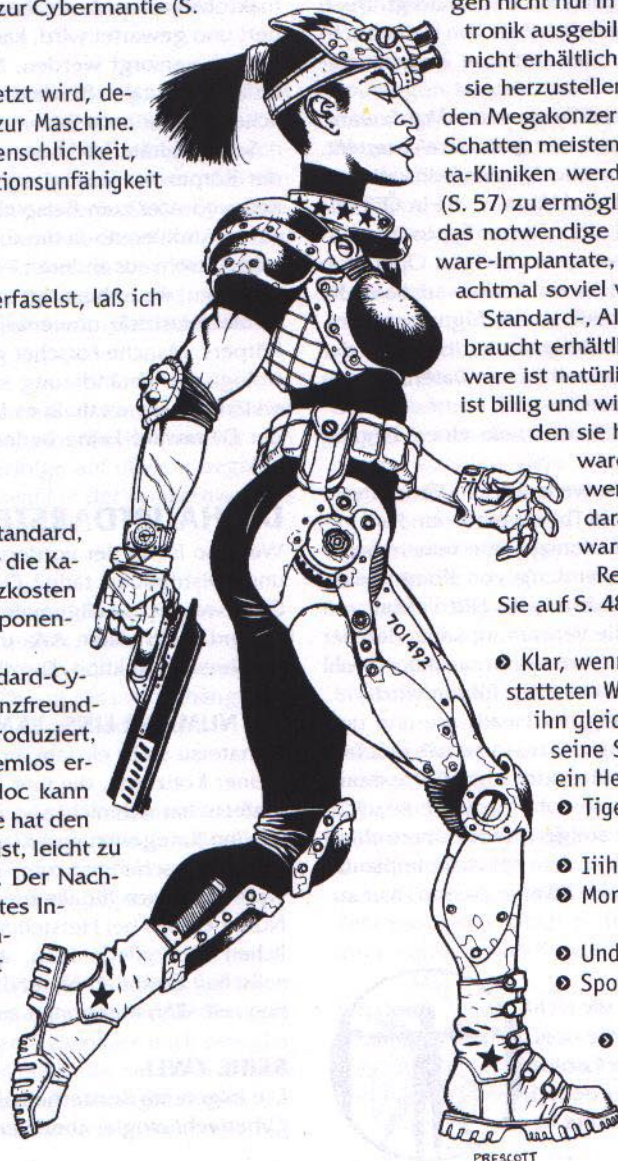
♦ Moneypenny

♦ Und noch einmal q.e.d.!

♦ Spock

♦ Jetzt ist aber gut! Wer hier Aufforderungen zum Leichenfleddern postet, fliegt raus, klar?

♦ SysOp



CYBERWARE-KLASSEN

Cyberware wird in drei Klassen unterteilt, die durch Lokalisierung und Verwendungszweck bestimmt sind: Headware, Bodyware und Cybergliedmaßen.

Der größte Vorteil, den die Cyberware für die Metamenschheit bereithält, ist die Tatsache, daß sie die Funktion und die Fähigkeiten eines metamenschlichen Körperteils wesentlich verbessern kann. Auch wenn die wichtigste Charakteristik und Überlebensgarantie der Metamenschheit ihre Anpassungsfähigkeit ist, so hat doch zum Beispiel ein natürliches Auge eine ganz spezielle und deutlich begrenzte Funktion. Der Cyberwaremarkt bietet heutzutage vielfältige Implantate mit multipler Funktion an. Zum Beispiel gibt es für Cyberaugen über fünfundzwanzig Zusatzoptionen, ganz zu schweigen von Optionspaketen und Mehrfachoptionen.

Headware

Jede Cyberware, die im Kopf installiert wird, fällt in die Klasse der Headware. Die Möglichkeiten reichen von banal (Datenbuchse) bis exotisch (Cyberschädel). Headware ist vielleicht die nützlichste Cyberwareklasse, doch durch ihre direkte Nähe zum Gehirn ist sie auch die am schwierigsten zu installierende. Da Teile des Schädels entfernt oder durchbohrt werden müssen, um Headware zu implantieren, wird das wichtigste Organ des Körpers freigelegt und in manchen Fällen auch beschädigt. Doch dieses Risiko hat in keinsten Weise der Beliebtheit von Datenbuchsen, Funkgeräten, Speichermodulen oder anderem Zubehör geschadet.

Headware wird je nach Funktion in Senseware, Matrixware, Riggerware, Kommunikations-Headware und Brainware unterteilt.

Senseware umfaßt Augen-, Ohren- und Nasenmodifikationen ebenso wie Chemische Analysatoren und Waffen, die in Öffnungen der Sinnesorgane untergebracht sind. Dieser Typus von Cyberimplantaten ist sehr beliebt, da bei einer einzigen Operation mehrere Optionen installiert werden können. Senseware kann die vorhandenen Sinne verstärken oder neue zur Verfügung stellen.

Matrixware ist der engste Zweig der Headware, doch auch der am meisten implantierte, und reicht von einfachen Datenbuchsen bis hin zu kompletten Schädel-Cyberdecks.

Riggerware umfaßt Riggerkontrolldecks sowie einen Zugang über ein schädelinternes Interface.

Kommunikations-Headware ist ein weiterer sehr verbreiteter Headwarezweig. Heutzutage ist es kein Thema mehr, ein Funkgerät, Telefon oder sonstiges Kommunikationsgerät in seinem Schädel zu haben. Die zunehmende Verwendung von Kommunikations-Headware in der Schattengemeinde und die Nützlichkeit von riggergesteuerter Aufklärung legen die Vermutung nahe, daß der nächste Entwicklungsschritt der Headware-Kommunikation wohl zu schädelinternen Störsendern und ähnlichem führen wird.

Brainware ist der "Sonstiges"-Zweig der Headware und umfaßt Headware-Memorys, Hochleistungsprozessoren wie den Taktischen Computer, aber auch Zahnbehälter oder sogar Cortexbomben. Ursprünglich wurde mit Brainware nur Headware bezeichnet, die die Funktionen des Gehirns steigern (oder übertreffen) sollte, doch mittlerweile werden auch andere spezielle Implantate, die in keinen der anderen Headware-Zweige passen, hier zusammengefaßt.

Bodyware

Bodyware umfaßt jegliche Cyberware, die nicht im Kopf installiert wird. Alle Geräte, die über das zentrale Nervensystem mit dem Gehirn kommunizieren, sind Bodyware, ebenso Move-by-wire-Systeme oder hochwertige Re-

flexbooster, die die üblichen Signalwege umgehen, aber auch Knochenmodifikationen, Dermalpanzerungen oder gar Cybertorsos. Bodyware umfaßt zudem alle Geräte, die in Cybergliedmaßen eingebaut werden können, wie Handklingen oder Smartgunverbindungen.

Cybergliedmaßen

Cybergliedmaßen fielen ursprünglich unter den Begriff Bodyware, können seit der enormen Weiterentwicklung und Verbreitung – nicht zuletzt wegen der vielfältigen Zusatzoptionen – jedoch als eigene Cyberware-Klasse angesehen werden. Käufer von Cybergliedmaßen können ihre Neuerwerbungen heutzutage genau wie Cyberaugen ganz ihren Bedürfnissen und Wünschen anpassen lassen. Cybergliedmaßen verursachen recht hohe Essenzkosten, da das Gehirn über sehr viele Nervenbahnen mit Fremdimpulsen kommuniziert.



ENERGIEQUELLEN

Bei den ersten Cyberware-Prototypen mußten schwere Akkus mitgeschleppt und regelmäßig aufgeladen werden, doch ebenso wie der Dodo oder der ehrliche Konzernmanager sind sie heutzutage ausgestorben. Mittels Verstärkung der natürlichen Myelinscheide, welche die Nervenbahnen verbindet, durch supraleitendes und makroleitendes Material, das per Nanotechnologie ständig repariert und gewartet wird, kann Cyberware vom Körper selbst energetisch versorgt werden. Moderne Cyberware wird von der natürlichen neuronalen Bioelektrizität mitbetrieben, die auch den fleischlichen Körper antreibt.

Selbst Geräte, die normalerweise mehr Energie benötigen, als der Körper zur Verfügung stellen kann – Cybergliedmaßen oder Reflexbooster zum Beispiel –, können auf dem gewünschten Level funktionieren, da die supraleitenden Verbindungen bioelektrischen Strom aus anderen Körperregionen "aufsammeln" und dorthin leiten, wo er benötigt wird. Dieser Prozeß, bei dem die neurale Bioelektrizität umverteilt wird, verändert die Biochemie des Körpers. Manche Forscher glauben, daß diese grundlegende physiologische Veränderung stark zum Essenzverlust beiträgt, was erklären mag, weshalb es in dieser Hinsicht seit der Entwicklung der Deltaware keine bedeutenden Durchbrüche mehr gegeben hat.

DIE HAUPTDARSTELLER

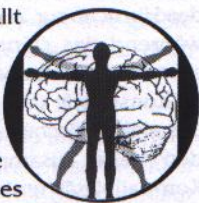
Wer also ist an der vordersten Front der Cyberware-Entwicklung und -Distribution tätig? Oder besser gefragt: Wer ist es nicht? Cyberware ist so allgemein verbreitet, daß sich alle Megakonzerne und die meisten AA- und A-Konzerne auf irgendeine Weise mit ihrer Produktion, Distribution und Implantation befassen.

DIE NUMMER EINS: YAMATETSU

Yamatetsu steht einsam an der Spitze eines Haufens großer und kleiner Konzerne, die ihre Finger im Cybertech-Markt haben. Yamatetsu hat sich nicht spezialisiert; sie machen alles. Sie forschen in allen Kategorien und Klassen von Cyberware, sie betreiben intensive Forschungen zum Thema Essenzverlust, sie bieten Cyberware-Versionen für alle menschlichen Metatypen an, sie sind die Nummer Eins bei Herstellung und Distribution von metamenschlichen Cybergliedmaßen, -torsos und -schädeln, ihre Tochtergesellschaft CrashCart bietet die besten Implantationen, und sie können mit allen Kategorien an Cyberware aufwarten.

REIHE ZWEI

Die folgenden Konzerne haben ihre Finger in vielen Aspekten der Cybertechnologie, aber nicht in allen.



Cross Applied Technologies

Cross konzentriert sich auf Headware, insbesondere deren Erforschung, doch in letzter Zeit hat Leonard Aurelius auch mehr Ressourcen für die Produktion freigegeben. Seine Spione sitzen in den wichtigsten Cyberware-Forschungszentren der Welt, wo sie Forschungsergebnisse und Neuentwicklungen stehlen und den eigenen Wissenschaftlern übergeben, die daraus Neuheiten entwickeln, die sie aufgrund ihrer eigenen Forschungen in der Weise nie erreichen würden. Anschließend werden Teile der weiterentwickelten Forschungsergebnisse an die Kons verkauft, von denen sie gestohlen wurden.

Cross hat Zugriff auf alle Kategorien von Cyberware, muß dazu jedoch auf andere Konzerne zurückgreifen.

Renraku

Wie tief auch immer der Sturz dieses Konzerns und wie schwer seine vielfältigen internen und externen Probleme sein mögen, seine Cybertech-Zweige haben dabei kaum etwas abbekommen. Die Technologie, die diesen Konzern in die Riege der AAA-Kons katapultiert hat, ist immer noch erstklassig. Man konzentriert sich dabei hauptsächlich auf Forschung und Produktion von Matrix- und anderer Headware. Die Renraku-Tochtergesellschaft Iris Firmware ist auf Mikroelektronik spezialisiert, wie sie im gesamten Cyberwarebereich von Cybergliedmaßen bis zu Cyberaugen Verwendung findet.

Renraku befaßt sich nur wenig mit aktueller Implantation.

Shiawase

Shiawase Biotech, ein kompletter Konzernzweig, der sich mit Cybertechnologie und verwandten Gebieten wie Bio- und Nanotechnologie beschäftigt, hat so viele aktuelle Forschungsdurchbrüche in fast jedem Bereich der Cybertech aufzuweisen, daß viele ihnen die Entwicklung der ersten funktionierenden Delta-Cyberware zuschreiben. In den letzten Jahren hat sich dieser Konzern auf Nanotechnologie und Biotech konzentriert. In der Herstellung werden nur die hochwertigsten Geräte produziert, und zum Konzernbesitz gehören einige exklusive private Implantatkliniken.

DIE SPEZIALISTEN

Die folgenden Megakonzerne arbeiten nur an einem Aspekt der Cybertechnologie oder haben sich auf eine bestimmte Art von Cyberware spezialisiert. Durch ihre Erfolge auf diesem begrenzten Betätigungsfeld haben sie sich sowohl in der Konzernwelt als auch in den Schatten einen Namen gemacht.

Ares Macrotechnology

Wie der Name schon andeutet, ist Ares mehr an Makrotechnologie als an den Mikrobereichen interessiert. Ihre Forschung und Produktion konzentriert sich auf Smartgunverbindungen und andere Cyberware, die direkt mit Bewaffnung zusammenhängt, wie Cyberguns, Mund- und Augenwaffen oder Gliederarme.

Aztechnology

Aztechnology bietet weltweit verschiedene Versionen von Standard-Cyberware an. Um seinen Forschungs- und Entwicklungsbemühungen neuen Auftrieb zu geben, ist der Konzern eine strategische Allianz mit Universal Omnitech eingegangen.

Mitsuhamas Computer Technologies

Jede kybernetische Neuentwicklung von MCT basiert auf ihrem Know-How im Bereich der Mikroelektronik und der Abteilung für Roboter und Drohnen. Sie produzieren Cyberware nach den gleichen strengen und effizienten Richtlinien, die sie auch an ihre Drohnenproduktion anlegen, und dieser Erfahrungsaustausch im Produktionsbereich hat zu einer verbesserten weltweiten Verfügbarkeit von Alphaware geführt.

Mitsuhamas befaßt sich selbst kaum mit Implantationen, liefert aber die dafür notwendigen mikroelektronischen Werkzeuge und Rohmaterialien.

Transys Neuronet

Transys Neuronet ist durch seine Forschung und Entwicklung auf dem Gebiet der Matrixware bekannt geworden, hat sich seit einiger Zeit jedoch auch auf Talentleitungen und Chipbuchsens spezialisiert. Ihre Forschungsabteilung ist erstklassig, und die Produktionsabteilung stellt die besten Headware-Memorys her, die auf dem Markt zu finden sind. Außerdem ist Transys der Marktführer im Bereich der Move-by-wire-Systeme und der neuentwickelten Cyberrouter. Dieser AA-Konzern unternimmt alles, um keinen Konkurrenten in diese Marktnische eindringen zu lassen, die er sich selbst geschaffen hat.

Universal Omnitech

Dieser AA-Konzern hat seine Finger in fast jedem Bereich der Cybertechnologie, doch was seinen eigentlichen Ruhm begründet, ist die Tatsache, daß fast jeder Arzt, der in Alpha- oder höherer Cyberchirurgie ausgebildet ist, seine Lehrjahre in einer medizinischen Einrichtung von Universal Omnitech verbracht hat.

SONSTIGE

Diese Konzerne befassen sich ebenfalls mit Cybertechnologie, auch wenn ihre Hauptbetätigungsfelder in anderen Bereichen liegen.

DocWagon

DocWagon ist größtmäßig die weltweite Nummer Eins in Sachen Implantation und Reparatur von Cyberware, und die DocWagon-Ärzte sind passable Routiniers im Bereich der Standard- und Alpha-Cyberware. Der Konzern beschäftigt nur wenige Ärzte und Techniker, die sich mit Beta- oder Deltaware auskennen, und diese findet man nur in ganz speziellen Einrichtungen.

Novatech

Novatech mußte ums Überleben kämpfen, was zu einem schweren Einbruch bei den Forschungs- und Produktionsressourcen im Bereich der Cybertechnologie geführt hat. Sie sind so etwas wie der schlafende Riese der Cybertechnologie: Als Fuchi stand man an der Spitze der Cybertechliga, und im Verlaufe der Erschütterungen konnten viele Wissenschaftler für Novatech gewonnen werden. Zur Zeit fehlen jedoch die Forschungseinrichtungen und insbesondere das Geld, um sich sinnvoll auf die reine Forschung konzentrieren zu können. Novatech hat einen großen Teil seiner Nuyen in die Produktion von Matrixware und Cyberdecks gesteckt, um mittelfristige Gewinne zu erzielen, doch das ging natürlich zu Lasten des Forschungsbudgets. Aber man hat noch einige Asse im Ärmel – unter anderem eine Produktions-, Forschungs- und Implantatklinik der Deltakategorie.

Saeder-Krupp

Saeder-Krupp hat seine Finger eigentlich in allen Bereichen der Cybertechnologie, doch in letzter Zeit hat man die Forschung etwas vernachlässigt. S-K war der erste Konzern, der Schaltkreise zur Überbrückung des zentralen Nervensystems entwickelte und wurde dadurch zum führenden Hersteller von Talentleitungen und Reflexboostern. Doch in der Folgezeit konnten diese Anfangserfolge von anderen Konzernen kopiert werden.

Wuxing

Wuxing ist in der Cybertechnologie nur auf Investitionsbasis und aufgrund seiner Position in der Pacific Prosperity Group vertreten und hängt damit hinter den anderen Megas weit zurück.

CYBERWARE-AUSRÜSTUNG

SENSEWARE

Die spieltechnischen Werte dieser Cyberware finden Sie in der Tabelle auf den Seiten 166–172.

AUGENDATENBUCHSE

Die Augendatenbuchse ist eine Buchse, die sich hinter der Iris eines Cyberauges befindet. Wenn auf den Augenwinkel ein leichter Druck ausgeübt wird, öffnet sich die Iris und gibt eine Standard-Datenbuchse frei. Diese Datenbuchse ist im inaktiven Zustand normalerweise nicht zu erkennen. Eine Augendatenbuchse, die gerade benutzt wird, ist allerdings ziemlich auffällig. Solange die Datenbuchse benutzt wird, ist das entsprechende Auge blind.

Regeln: Augendatenbuchsen haben in unbenutztem Zustand eine Tarnstufe von 10. Sie funktionieren wie Standard-Datenbuchsen (SR3.01D, S. 297).

Dieses Gerät kann nur in einem Cyberauge implantiert werden.

☛ Ja, unauffällig ... toll. Aber mit 'nem Draht im Auge rumzustehen, das ist dann auch noch unauffällig, oder wie? Datenbuchsen sind doch heute nix neues mehr, oder? Jeder Schlips hat eine. Warum sie also verstecken wollen?

☛ Jolly Jumper

☛ Eine Datenbuchse mag in der ADL oder den UCAS legal sein. Das heißt aber noch lange nicht, daß dein spezielles Modell das auch in Renraku-Land oder Ares-Land oder wo auch immer ist.

☛ Claw

AUGENLASERSYSTEME

Augenlasersysteme bieten vielfältige Anwendungsmöglichkeiten, je nach Energie, Reichweite und Frequenz. Augenlaser-Basissysteme gibt es in drei Intensitätsstufen: Niedrig, Mittel und Hoch. Für diese Systeme gibt es zudem Zubehör und Modifikationen, von denen manche nur minimale Energieanforderungen stellen. Zu den verbreiteten Anwendungsmöglichkeiten von Augenlasern gehören Zielmarkierung, Lasermikrofone, Optiscanverbindungen und Arbeitslaser.

☛ Feldstudien an bereitwilligen Subjekten haben gezeigt, daß die Benutzung von Laser-Einbauten zu Krebs und – in Zusammenhang damit – zu dauerhafter Blindheit führen kann.

☛ Dr. Müller-Berner

☛ Fragt bloß nicht, wie sie an ihre „bereitwilligen Subjekte“ ran gekommen sind. Ein Chummer von mir hat vor einiger Zeit einen Job als „medizinischer Helfer“ angenommen. Er kam nie zurück.

☛ Riley

Augenlaser-Basissystem

Das Basissystem umfaßt nur den Laser. Da dieses System sich innerhalb eines Cyberauges befindet, funktioniert es wie ein Mikrolaser, also mit einer – verglichen mit normalen Lasern – sehr ge-

ringen Intensität. Die Intensität der Einheit bestimmt ihre effektive Reichweite.

Regeln: Augenlaser können nur in Cyberaugen implantiert werden. Das Lasersystem kann dazu verwendet werden, jemanden vorübergehend zu blenden, mit dem der Benutzer Blickkontakt hat. Das Opfer muß sich innerhalb der Reichweite befinden und den Benutzer ansehen. Der Charakter führt eine Komplexe Handlung aus und wirft eine Vergleichende Schnelligkeitsprobe, für die er, wie in der Tabelle „Laser“ angegeben, zusätzliche Würfel erhält. Jeder Nettoerfolg belegt sämtliche Mindestwürfe des Opfers mit einem Malus von +1, bis zu einem Maximum von +8. Blitzkompensation reduziert diesen Modifikator um –2. Da der Blendungseffekt schnell nachläßt, sinkt der Mindestwurfmodifikator um –2 pro Kampfrunde.

Augenlaser wirken innerhalb des Sichtbereiches und haben keine Energiestufe. Batterien kosten 150 Nuyen. Sie müssen nach einer bestimmten Zeit wieder aufgeladen werden (siehe Tabelle „Laser“). Der Austausch der Batterien erfordert eine Biotech(6)-Probe mit einem Grundzeitraum von 10 Minuten.

☛ Man muß nur aufpassen, wen man damit blendet, denn das Erblinden kann unter Umständen dauerhaft sein, wenn sich die Netzhaut ablöst. Und die wenigsten Schmidts/DuMonts/Johnsons nehmen nach 'ner Extraktion gerne „angeschlagene Ware“ an.

☛ Cybernaut

Laser-Zielmarkierer

Dieses Gerät markiert ein Ziel mit reflektiertem Laserlicht, so daß eine Waffe mit einer entsprechenden Zielerfassungseinrichtung auf diese Lasermarkierung ausgerichtet werden kann.

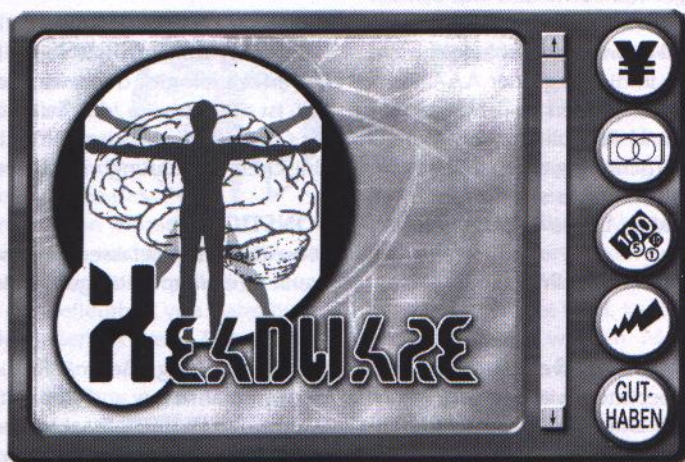
Regeln: Nur Laser mit hoher Intensität können als Zielmarkierer verwendet werden.

Der Charakter wirft eine Angriffsprobe für Fernkampfwaffen, um das Ziel zu erfassen, wobei er seine Fertigkeit Raketenwaffen (Späher) einsetzt (siehe S. 114, *Arsenal 2060*, für Reichweiten von Laser-Zielmarkierern). Der Kampfpool kann dabei verwendet werden; sollte allerdings die Zielerfassung über mehr als eine Kampfrunde andauern, frischen sich die verwendeten Kampfpoolwürfel erst wieder nach der Kampfrunde auf, in der der Charakter die Zielerfassung beendet. Der Späher muß den Laserkontakt mit dem Ziel aufrechterhalten, bis das indirekte Feuer das Ziel erreicht; während dieser Zeit erhält der Späher einen Malus von +2 auf alle anderen Proben. Das indirekte Feuer wird durch eine Angriffsprobe ermittelt, wobei zusätzliche Würfel entsprechend der Anzahl der Erfolge bei der Zielerfassung eingesetzt werden können.

Nähere Informationen über indirektes Feuer finden Sie in *Arsenal 2060*, S. 99.

☛ Fragt den Typen mit dem Zielmarkierer mal in dem Moment, wo die Raketen reinkommen, nach der Uhrzeit. Wetten, er guckt auf die Uhr? Hehe! Wetten?

☛ Jester McMullan





- Ja, wahrscheinlich auf seine Retinauhr. Spaßvogel!
- Jean D'Ark

Lasermikrofon

Genau wie externe Lasermikrofone ermöglicht es dieses Gerät, die Schwingungen einer Fensterscheibe mittels Laser-Reflexion zu erfassen und dadurch Geräusche von der anderen Seite der Scheibe zu "hören".

Regeln: Augenlasermikrofone müssen eine mittlere oder hohe Intensität haben. Sie funktionieren ansonsten genauso wie die Geräte, die in SR3.01D, S. 289 beschrieben werden. Der Output des Lasermikrofons muß mit einem Ohrrecorder, internen Lautsprecher oder irgendwelchem externen Sound-Equipment bearbeitet werden, um "gehört" werden zu können. Die Daten können jedoch auch zur Weiterverarbeitung in einem Headware-Memory oder extern via Datenbuchse abgespeichert werden.

- Vergeßt das Teil, Leute. Ihr braucht viel zuviel Zubehör im Kopf, um es wirklich effektiv einsetzen zu können. Die Standardgeräte zum mitschleppen sind im Normalfall mehr als ausreichend.

- Houdini

Optische Scanner-Verbindung

Die optische Scanner-Verbindung (Optiscan) ermöglicht es zwei Benutzern, per Laserstrahl zu kommunizieren. Die Kommunikationsteilnehmer müssen Blickkontakt haben und sich natürlich innerhalb der Reichweite der Laser befinden. Der Strahl ist prinzipiell abhörsicher und kann nicht wie Funksignale durch Störsender beeinflusst werden. Rauch oder schlechtes Wetter kann die Kommunikation jedoch behindern.

Die Optiscan-Verbindung besteht aus zwei Komponenten: einem Infrarotlaseremitter und einem Empfänger. Die Benutzer dieses Systems stellen eine Kommunikation her, indem sie sich in die Augen blicken. Das System muß mit einem Transducer (S. 21) verbunden sein, um Gedankenimpulse in übertragungsfähige Lasersignale zu übersetzen; empfangene Signale müssen dann ebenfalls mittels Displayverbindung oder Transducer verarbeitet werden.

Es ist möglich, elektronische Geräte, die eine Datenbuchse haben, mit einem externen Optiscan-Stecker, einem sogenannten Fremdadapter, zu versehen, wodurch der Benutzer mit dem Gerät kommunizieren kann. Ein Transducer ist bei solchen Verbindungen wenig hilfreich, hier wird eine Datenbuchse benötigt.

Regeln: Alles, was die direkte Sichtverbindung unterbricht (dichter Rauch, ein massives Objekt oder alles, was einen Wahrnehmungsmodifikator von +4 oder mehr hat), unterbricht auch die Verbindung zwischen Sender und Empfänger. Externe Geräte müssen über ein DNI (S. 36) verfügen, um über dieses System angezapft oder manipuliert werden zu können.

Es ist nahezu unmöglich, per Optiscan zu kommunizieren, während man in Bewegung ist. Aus diesem Grunde lassen sich viele Charaktere ein RAS-Override (S. 23) implantieren, um den Körper auszuschalten, wenn sie per Laserverbindung kommunizieren.

Die Bandbreite des Lasersignals ist nicht groß genug, um eine SimSinn-Verbindung herzustellen, daher ist es nicht möglich, auf diese Weise zu riggen oder zu decken.

Sowohl die Augeneinheit als auch der Fremdadapter haben eine Tarnstufe von 10.

- Und da soll noch mal einer behaupten, ein Blick sage nicht mehr als tausend Worte ...
... Interner Funk ist aber trotzdem cooler!
- Batman

Arbeitslaser

Mit dieser Modifikation können dünne Objekte durchtrennt oder kleinere Schweißarbeiten ausgeführt werden. Wegen seiner geringen Energie kann der Arbeitslaser kaum als Waffe verwendet werden.

Regeln: Der Arbeitslaser kann pro Kampfrunde einen 5 cm langen Schnitt in ein Material mit einer Barrierenstufe von 10 oder weniger brennen. Nur Laser mit hoher Intensität können als Arbeitslaser verwendet werden, sie haben allerdings nur die Reichweite eines Lasers mit niedriger Intensität.

Wenn der Arbeitslaser doch als Waffe eingesetzt werden soll, wird innerhalb einer Komplexen Handlung eine Angriffssprobe auf

die Laserwaffen-Fertigkeit des Charakters gewürfelt. Es gilt ein Modifikator von +1 pro Meter Entfernung. Der Schadenscode beträgt 4L. Modifizieren Sie das Powniveau um -1 bei Zielen in bis zu 2 Metern Entfernung, und um -2 bei bis zu 4 Metern Entfernung. Der Arbeitslaser durchdringt keine reflektierenden Metalle oder verspiegeltes Glas, schneidet aber verspiegeltes Plastik.

- Die älteren Modelle der Arbeitslaser haben übrigens die unangenehme Angewohnheit, sich bei dauerhafter Nutzung zu überhitzen. Stellt euch mal vor, in was ein Stück 70-80 Grad heißes Metall euer Hirn verwandeln kann.

- Bismark

- Nö, lieber nicht ...

- Megawatt

AUGENLICHTSYSTEME

Dieses Lichtsystem besteht aus hochenergetischen Lampen mit geringer Wärmeentwicklung, die im Cyberauge installiert werden und einen dünnen polarisierten Lichtstrahl parallel zur optischen Achse des Auges aussenden. Eine Lichtmenge, die ausreicht, um ausreichende visuelle Wahrnehmung mittels Standard-Lichtverstärkeraugen zu gewährleisten, fällt überall hin, wo der Anwender hinblickt. Die starke Bündelung und die Polarisation minimieren die Streuung des Lichtes, daher kann das Licht nicht gesehen werden, solange der Anwender nicht direkt eine andere Person anblickt.

Das Brightlight-Zubehör ist ein starkes Blitzsystem, das im Effekt ähnlich dem bekannten Flash-Pak arbeitet, jedoch einen enger konzentrierten Wirkungsbereich hat. Die Blitzlampen erzeugen einen Blitz, der stark genug ist, um optische Nerven zu überlasten und einen Gegner zu blenden oder gar zu betäuben. Der Superflash ist bis zu 3 Kilometer sichtbar, wenn das Blickfeld frei ist, und kann je nach Maßgabe des Spielleiters sogar Barrieren durchdringen.

Regeln: Das Augenlichtsystem reduziert Dunkelheitsmodifikatoren um -4 (-6, wenn der Anwender zudem noch über Lichtverstärkung verfügt). Das System hat eine effektive Reichweite von 100 Metern; reduzieren Sie den Bonus um 1 pro 10 weitere Meter, wenn der Benutzer versucht, jenseits dieser Reichweite etwas zu sehen.

LASER			
Intensität	Effektive Reichweite	Zusatzwürfel für Blendung	Batterien
Niedrig	5m	+1	100 Minuten
Mittel	50m	+2	50 Minuten
Hoch	500m	+3	25 Minuten

Brightlight-Einheiten wirken auf Zielpersonen auf die gleiche Weise wie ein Flash-Pak (SR3.01D, S. 283). Nach drei Anwendungen brennen Brightlight-Einheiten aus und Blitzbirne und Batterie müssen ersetzt werden (Kosten 150¥). Der Austausch erfordert eine Biotech(6)-Probe mit einem Grundzeitraum von 10 Minuten.

Der hochenergetische Superflash wirkt auf jede Zielperson, die dem Benutzer zugewandt ist. (Falls nicht eindeutig festgelegt werden kann, in welche Richtung eine Person blickt, so werfen Sie eine vergleichende Reaktionsprobe zwischen dem Benutzer und der Zielperson. Erzielt die Zielperson weniger Erfolge als der Benutzer, so ist sie von dem System betroffen.) Jedes Opfer muß eine Schadenswiderstandsprobe gegen einen 12M-Betäubungsschaden würfeln. Das Powerniveau des Blitzangriffes sinkt um -1 pro Meter und um -2 für Blitzkompensation. Jedes erhaltene Schadenskästchen verursacht einen Modifikator von +1 auf alle Proben, bei denen Sehen eine Rolle spielt (also auch Kampf). Dieser Effekt reduziert sich wieder um 1 Schadenskästchen (und entsprechenden +1 Modifikator) pro Minute. Ein Charakter, der zum Beispiel 5 Kästchen Betäubungsschaden erleidet, erhält einen +5 Modifikator auf alle Proben visueller Natur. Wenn die Auswirkungen nachlassen, reduziert das erste geheilte Schadenskästchen auch den Modifikator um 1.

Der Superflash ist so intensiv, daß selbst Zielpersonen, die den Benutzer nicht anblicken oder hinter ihm stehen (ja, auch Verbündete), durch Licht geblendet werden, das von Wänden oder anderen großen Flächen reflektiert wird. Verwenden Sie die Regeln zur *Sprengwirkung innerhalb von Räumen* (SR3.01D, S. 119), um die Auswirkungen zu bestimmen, wobei das Powerniveau um -1 pro Meter sinkt.

Jedesmal, wenn ein Charakter eine Superflash-Einheit benutzt, werfen Sie 2W6. Bei einem Ergebnis von 2 oder 3 werden die

Cyberaugen des Charakters überlastet und brennen durch. Der Charakter ist blind, bis die Cyberaugen repariert werden.

Ein Superflash kann jeweils nur einmal verwendet werden. Ersatzbatterien und -birnen kosten jeweils 10¥.

- ◆ Praktisch, wenn man unter Tage die Hände frei haben will ...
- ◆ Schattenkanzler

- ◆ Und wie wäre es mit einer stinknormalen Helmlampe, du Höhlenforscher? Zu uncool oder was? Du hast echt 'nen Schatten, Kanzler.
- ◆ Captain Tanga

- ◆ Jeder hat einen Schatten. Du solltest deinem lieber nicht den Rücken zukehren!
- ◆ Schattenkanzler

- ◆ Blablabla ...
- ◆ Rübenase

AUGENWAFFEN

Es gibt zwei Arten von Augenwaffen: Augenpfeile und Augenpistolen. Bei beiden Waffen befindet sich ein einzelnes Geschöß im Cyberauge, das durch ein Loch parallel zur optischen Achse des Auges abgefeuert wird. Wenn die Waffe feuert, schiebt sich ein dünner Deckel zur Seite und gibt den Lauf der Waffe frei. Der Augenpfeil verschießt Narcoject- oder Giftgeschosse; die Augenpistole verschießt Mikroprojekte.

Augenwaffen haben mindestens zwei Nachteile. Ihr Einsatz macht den Benutzer für kurze Zeit blind, und sie verursachen einen unangenehmen Rückstoßeffekt.

Regeln: Augenwaffen können nur in Cyberaugen installiert werden. Jedes Auge kann nur eine Waffe aufnehmen. Jede Waffe ent-





hält nur einen Schuß; Nachladen erfordert eine Biotech(6)-Probe mit einem Grundzeitraum von zehn Kampfrunden.

Um eine Augenwaffe abzufeuern, wird die Aktionsfertigkeit Augenpistole benötigt, die dem Schnelligkeitsattribut zugeordnet ist. Augenwaffen können nicht mit zusätzlichen Zielerfassungen oder sonstigem Zubehör wie Smartverbindungen oder ähnlichem versehen werden.

Jeder abgefeuerte Schuß verursacht im Cyberauge 1 Punkt Streß.

Augenpfeil: Diese Waffe feuert Narcoject/Giftgeschosse wie eine Hold-Out-Pistole ab, jedoch mit halbem Powniveau (abgerundet) und halber Reichweite (abgerundet). Nach dem Abfeuern erleidet der Anwender für (4 – natürlichem Konstitutionsattribut) Kampfrunden (mindestens eine) einen Modifikator von +2 auf alle visuellen Proben.

Munition für Augenpfeile kostet das Vierfache des normalen Preises. Siehe *Chemie*, S. 110, zu Einzelheiten über Narcoject- und Giftmunition.

Augenpistole: wie eine Hold-Out-Pistole mit halber Reichweite (abgerundet) und +1 Rückstoßmodifikator. Nach dem Abfeuern erleidet der Benutzer für (6 – natürlichem Konstitutionsattribut) Kampfrunden (mindestens zwei) einen Modifikator von +2 auf alle visuellen Proben.

Munition für Augenpistolen kostet das Fünffache des normalen Preises.

❖ Poserspielzeug! Wer braucht so was? Da hau ich dem andern lieber eins aufs Maul.

❖ Kingsize

❖ Nicht, wenn die Teile mit Explosivmunition bestückt sind. Die gibt es in dem kleinen Kaliber nicht, kann man aber selber basteln.

❖ Riffraff

❖ Na klar, bau dir doch gleich ein Paket C12 in die Birne und mach einen Knopf mit der Aufschrift „Drück mich“ an den Auslöser. Sag mir dann aber bitte rechtzeitig bescheid, ja? Dafür nehm ich mir Urlaub.

❖ Tom Brose

BALANCEVERSTÄRKER

Der Balanceverstärker steigert die natürlichen Balancefunktionen des Innenohres. Er arbeitet so effektiv, daß Neubesitzer oft bewußt trainieren müssen, sich willentlich fallen zu lassen.

Regeln: Dieses Gerät senkt den Mindestwurf um –2 bei allen Fertigkeitstests, bei denen Balance eine Rolle spielt, wie Klettern, Gehen über einen schmalen Steg, Landen nach einem Sprung usw. Außerdem sinkt der Mindestwurf bei einer Probe zur Vermeidung eines Niederschlags (*SR3.01D*, S. 123) um –2. Der Charakter muß eine Willenskraft(4)-Probe bestehen, um sich absichtlich fallen zu lassen.

❖ Mein Tip: Geht niemals in einen Vergnügungspark mit diesem Teil, denn alle Fahr-Attraktionen, die nicht simuliert sind – alle wirklich lustigen also –, knallen euch damit echt den Stiel aus der Birne. Ich hab meinen Balanceverstärker wieder ausbauen lassen, nachdem ich auf der Achterbahn eine freundliche ältere Dame von oben bis unten vollgegebelt hatte.

❖ Batman

❖ Batman, das lag nicht am Balanceverstärker, sondern an diesem widernatürlichen Müll, den Du jeden Tag in Dich reinstopfst. Und vielleicht noch an den Zigarren, die wie geschmorte Fasern aus der Fußmatte deines Wagens riechen. Ich könnte jetzt noch kotzen, wenn ich nur dran denke.

❖ Spitfire

❖ Du hast eben keinen Geschmack!

❖ Batman

CHEMISCHER ANALYSATOR UND GASSPEKTROMETER

Diese beiden Geräte funktionieren grundsätzlich gleich.

Der Chemische Analysator wird gewöhnlich in der Zunge oder einer Fingerspitze implantiert. Seine Komponenten umfassen eine Kontaktoberfläche (Mikropads, die über Fingerspitze, Zunge oder sonstiges Körperteil verteilt sind), den eigentlichen Analysator und eine optionale Chemie-Datenbank. Wenn der Analysator mit einer kleinen Probe eines Stoffes in Berührung kommt, kann er seine chemische Zusammensetzung bestimmen. Die Probe kann in beliebiger fester oder flüssiger Form vorliegen (Puder, Flüssigkeit, wäßrige Lösung usw.).

Ein Gasspektrometer wird in die Nasennebenhöhlen implantiert und kann die chemische Zusammensetzung eines Gases bestimmen. Für die Analyse wird nur eine kleine Probe benötigt, gewöhnlich reicht ein kurzes Schnüffeln.

Auf sich allein gestellt, kann ein Chemischer Analysator bzw. ein Gasspektrometer nur eine grobe chemische Analyse erstellen. In Verbindung mit einer Chemie-Datenbank können diese Geräte jedoch eine genaue Analyse durchführen und sogar den Trivial- und wissenschaftlichen Namen der Verbindung angeben sowie eine kurze Beschreibung von Eigenschaften und Anwendungsmöglichkeiten des fraglichen Materials vorbereiten. Die Datenbank kann direkt in den Analysator eingebaut werden oder über einen Headware-Memory, eine Chipbuchse oder gar per Datenbuchse von einem externen Computer abgefragt werden.

Eine Displayverbindung, Bildverbindung oder Datenbuchse ist erforderlich, um die Informationen abzurufen.

Regeln: Der Chemische Analysator bzw. das Gasspektrometer hat eine Chemiefertigkeit von 2 plus der Stufe der Chemie-Datenbank. Zum Beispiel hat ein Chemischer Analysator/Gasspektrometer mit einer eingebauten Datenbank der Stufe 4 eine Chemiefertigkeit von 6 für die Analyse chemischer Verbindungen. Wenn der Charakter ebenfalls eine Chemiefertigkeit besitzt, kann diese als ergänzende Fertigkeit bei der Analysator/Spektrometer-Probe eingesetzt werden. Der Mindestwurf für die Analyse der meisten Verbindungen ist 4 (6 oder mehr für seltene oder komplizierte Chemikalien); die Anzahl der Erfolge bestimmt das Ausmaß der erlangten Informationen. (Allgemeine Richtlinien zur Informationspreisgabe an Charaktere finden Sie in *SR3.01D* auf S. 231–232.)

Es können nicht mehrere Chemie-Datenbanken gleichzeitig verwendet werden. Die Datenbank hat einen Größenmultiplikator von 3.

Solange es sich bei der Analyseprobe nicht um eine extrem ätzende oder giftige Substanz handelt (zum Beispiel Säure oder Senfgas), reicht die zur Analyse erforderliche Menge nicht aus, um dem Benutzer oder seinem Körperteil einen Schaden zuzufügen (aber das hängt letztlich auch von der Entscheidung des Spielleiters ab).

❖ Eigentlich ein nützliches Teil, aber macht nicht den gleichen Fehler wie dieser Typ letztes Jahr in Frankfurt. Hat seinen Gumpen in einen abgedichteten Raum reingehalten, um "mal eben zu erschnüffeln", welche Art von Kampfgas da drin ist. Wir wissen es bis heute nicht!

❖ Mr. Niceguy

❖ Was denn, die Story ist wirklich passiert? Junge, hab ich gelacht, als ich davon gehört hab, aber soviel Blödsinn haben auf der Straße eigentlich alle für ein Gerücht gehalten.

❖ El Duderino

❖ Mit diesem Teil wird man auf alle Fälle niemals arbeitslos. Der Zoll nimmt solche Geruchsmonster immer gerne in seinen Reihen auf.

❖ Captain Tanga

CYBERMIKROSKOP

Dieses System verwendet optische Linsen, um kleinste Objekte in direkter Nähe des Auges mikroskopisch zu vergrößern.

Regeln: Zu untersuchende Objekte müssen sich innerhalb einer Entfernung von 15 Zentimetern vom Auge befinden; sie können bis zu 1.000fach vergrößert und stufenlos gezoomt werden. Bei der Manipulation kleiner oder mikroskopischer Objekte (zum Beispiel Reparaturen an Elektronik oder Computern) modifiziert das Cybermikroskop den Mindestwurf um -2.

Ein Cybermikroskop kann in Cyberaugen oder als Retinamodifikation implantiert werden.

- ♦ Sehr nett, man kann sehr viel Information auf sehr kleinen Raum bringen – und danach suchen tut sowieso keiner.
- ♦ Lightning Blue
- ♦ Meine ganze Bibliothek, nur tausendmal kleiner? Eine tragbare Version, cool!
- ♦ Yume
- ♦ Jetzt tut er wieder so, als könne er lesen ...
- ♦ Sneaker

GERUCHSBOOSTER

Ein Geruchsbooster besteht aus einer Reihe kleiner Rezeptoren, die in der Nase oder der Mundhöhle implantiert werden und eine verstärkte Geruchssensibilität hervorrufen. Geruchsbooster verfügen über hochwertige Abschaltautomatiken, um Belästigungen oder Beeinträchtigungen durch intensive Gerüche zu vermeiden.

Regeln: Jede Stufe eines Geruchsboosters bringt einen Zusatzwürfel auf Proben zur Identifizierung oder Wahrnehmung eines Geruches. Da der Geruchsbooster den Benutzer viele Gerüche automatisch wahrnehmen läßt, kann der Spielleiter auch den Mindestwurf für solche Proben um -4 senken (entsprechend der Tabelle Wahrnehmungs-Modifikatoren, SR3.01D, S. 232).

Da der Geschmackssinn mit dem Geruchssinn verknüpft ist, bringen jeweils 3 Stufen des Geruchsboosters (aufgerundet) einen Zusatzwürfel für Geschmacks-Wahrnehmungsproben.

- ♦ Ein Booster stellt die üblichen Gewohnheiten recht schnell auf den Kopf: man macht öfter sauber, duscht mindestens einmal am Tag, ißt keine billigen, widerlichen Soy-Burger mehr ... Verdammt, ich habe sogar das Rauchen aufgegeben – konnte den Gestank einfach nicht mehr ertragen.
- ♦ Mercyless Biddy W.
- ♦ Mein Zimmergenosse hat auch einen Geruchsbooster – aber waschen tut er sich deshalb noch lange nicht! Verfluchte dreckige Orks!
- ♦ Persona Non Grata
- ♦ Vorsicht, du wanderst auf einem verdammt schmalen Grat.
- ♦ Annihilator

INTERNES GPS

Dieses implantierte Globale Positionierungssystem empfängt und verarbeitet Daten von zahlreichen Satelliten und kann damit welt-

weit die Position und die Koordinaten des Benutzers bis auf 2 Meter genau bestimmen. Diese Cyberware wird meistens zusammen mit einem Orientierungssystem verwendet.

Regeln: Dieses Gerät ist die Implantatversion des GPS-Navigationssystems (SR3.01D, S. 293), es fehlt jedoch das umfangreiche Kartenmaterial.

- ♦ Unerlässlich für den User eines Orientierungssystems. Der kombinierte Effekt ist nicht zu übertreffen.
- ♦ Snake
- ♦ Stimmt, aber warum einbauen lassen, wenn man es genauso gut über 'ne Datenbuchse anschließen kann?
- ♦ Cole Cash
- ♦ Weil du sonst noch einen weiteren störenden Kasten am Gürtel hängen hast, und das kann ganz schön lästig sein. Ich spreche da aus Erfahrung.
- ♦ Houdini

MUNDPEIL UND MUNDPISTOLE

Mundwaffen eignen sich hervorragend dafür, einen Gegner zu überraschen. Der Mundpeil und die Mundpistole entsprechen in etwa den Augenversionen und sind im Gaumen verborgen. Jede Waffe enthält mehrere Schuß und verfügt über eine Sicherheitseinrichtung, die verhindert, daß sie bei geschlossenem Mund abgefeuert wird. Der Mundpeil verschießt Giftgeschosse, die Mundpistole Mikroprojekte.

Regeln: Um diese Waffen abzufeuern, wird die Aktionsfertigkeit Mundwaffen benötigt, die dem Schnelligkeitsattribut zugeordnet ist. Zielerfassungen oder sonstiges Zubehör können nicht verwendet werden.



Der Spielleiter kann Charakteren mit Mundwaffen bei Wahrnehmungsproben auf ihren natürlichen Geruchssinn erschwerende Modifikatoren auferlegen, da diese Cyberware möglicherweise die normalen Funktionen der Nebenhöhlen beeinträchtigen kann.

Mundpeil: Diese Waffe verschießt Narcoject/Giftgeschosse mit der gleichen Reichweite wie eine Hold-Out-Pistole. Nachladen erfordert eine Biotech(4)-Probe mit einem Grundzeitraum von zehn Kampfrunden. Munition für diese Waffe kostet das Doppelte des Normalpreises (nähere Einzelheiten über Narcoject/Giftmunition unter Chemie, S. 110).

Mundpistole: Wie eine Hold-Out-Pistole mit einem Vier-Schuß-Magazin. Nachladen erfordert eine Biotech(4)-Probe mit einem Grundzeitraum von zehn Kampfrunden. Munition für diese Waffe kostet das Dreifache des Normalpreises.



- Wie man damit vernünftig in Schußreichweite kommen soll, ist mir echt schleierhaft.
- Arclight
- Also ich hab damit keine Probleme ...
- Sheila
- Wahrscheinlich schießt man sich eher die Schneidezähne damit weg. Hey, wie zielt man denn überhaupt mit dem Ding?
- Jacko
- Also ich glaube, daß ich mehr Schaden anrichte, wenn ich die Munition *werfe*, als wenn ich sie aus dieser Winzknarre abfeuere.
- Konwacht
- Und ich frage mich immer noch, was für Verrenkungen ich machen muss, um so ein Ding überhaupt nachzuladen ...
- Tron

MUNDSPORN

Der Mundsporn besteht aus einer Art sprungfederbetriebenem Mini-Schlagstock mit einer Klinge an der Spitze, der unter der Zunge angebracht ist. Bei Auslösung schnellert er hervor, trifft auf ein beliebiges Ziel, das sich in unmittelbarer Nähe befindet, und zieht sich anschließend sofort wieder in die Ruhestellung zurück.

Regeln: Der Mundsporn hat eine Reichweite von 1 Meter. Der Einsatz dieser Waffe erfordert die Aktionsfertigkeit Mundangriff, die dem Schnelligkeitsattribut zugeordnet ist. Wenn der Benutzer bei seiner Angriffsprobe mehr Einsen als Erfolge wirft oder das Zielobjekt ausweicht, kann sich der Benutzer selbst verletzen, was genau wie in den Regeln zur Monofilamentpeitsche (SR3.01D, S. 275) ausgewürfelt wird.

- Peinlich, peinlich. Das Risiko, dabei seine Zunge zu verlieren, ist größer als die Wahrscheinlichkeit, jemanden damit zu verletzen.
- Hunter
- Right, ich hab schon echt viel Schwachsinn gesehen, aber das Teil schießt echt den Vogel ab. Ich wage gar nicht, mir vorzustellen, wie das aussieht, wenn der Sporn bei *geschlossenem* Mund losgeht ... aber auch dafür gibt es ja schon formschöne Prothesen!
- Der Rächer mit dem Becher

ORIENTIERUNGSSYSTEM

Das Orientierungssystem ist eine Kartographie-Einheit, die darauf ausgelegt ist, mit Kartendaten, Positionsbestimmungsgeräten und Bilderfassungs-Software zusammenzuarbeiten. Das Orientierungssystem kann Daten von einer GPS-Einheit (intern installiert oder via Datenbuchse oder Funk verbunden) und/oder Kartensoftware (über Headware-Memory, Chip- oder Datenbuchse) empfangen und daraus ein brauchbares dreidimensionales Bild berechnen. Dieses Bild kann auf eine Bildverbindung oder per Datenbuchse ausgegeben werden. Die exakte Position des Benutzers wird angegeben, ebenso die Höhe relativ zum Meeresspiegel oder Straßenniveau. Input zusätzlicher GPS-Einheiten und Aufspürsysteme kann in die Verarbeitung des Bildes integriert werden. Entfernungen zwischen Referenzpunkten und beliebigen Icons werden als numerische Informationen angezeigt.

Regeln: Je nach Genauigkeit des Informationsinputs und der verfügbaren Karten ist ein Charakter mit einem Orientierungssystem in der Lage, seine Position zu bestimmen, einem bestimmten Kurs zu folgen, einem mit einem Sender versehenen Zielobjekt zu folgen, den nächstgelegenen Ausgang zu finden usw. – nach Maßgabe des Spielers, versteht sich.

Karten-Datasonfts gibt es in unterschiedlichen Größen und Preisklassen, je nach Detailtreue und Zuverlässigkeit. Ein einfacher Stadtplan kostet im Schnitt 25 Nuyen (enthält die wichtigsten Autonav-Routen), während ein detaillierter Plan mit Abwasserkanälen und Wartungsschächten für Gas- und Elektrizitätsleitungen bis zu 1.000¥ kosten kann. Es gibt einen blühenden Schwarzmarkt für gestohlene Karten von Konzerneinrichtungen, Kanalisationsystemen usw.; der Spielleiter sollte Verfügbarkeit und Straßenindex von Kartensofts entsprechend anpassen.

Ein Orientierungssystem kann auch dazu verwendet werden, neue Karten zu erstellen, vorausgesetzt es gibt Wahrnehmungsinputs (wie GPS oder Ultraschallsicht) und ein Speichermedium (Headware oder über eine Datenbuchse).

- Ein Muß für jedes professionelle Runnerteam! Kritisch wird es nur, wenn der "Besitzer" außer Gefecht gesetzt wurde, denn dann steht der Rest des Teams reichlich dumm in der Pampa herum.
- Captain Tanga

• Schlecht ist auch, wenn die Karten einfach nicht stimmen. Wedge hat es mal gebracht, in 'ner Aresfiliale die Damentoilette zu stürmen, weil das Ding auf dem Plan als Forschungslabor angezeigt war. Ich hab ihn noch nie so schnell laufen sehen.

- Havoc

• ... to boldly go, where no man has gone before ...

- Schattenkanzler

RICHTUNGSDETEKTOR

Der Richtungsdetektor verstärkt die natürliche Fähigkeit des Ohres, die Richtung zu bestimmen, aus der ein Geräusch kommt. Das ist sehr nützlich, um einen versteckten Feind zu finden, den man hören kann, vor allem wenn die normale Geräuschwahrnehmung durch Echos oder ähnliches erschwert wird.

Regeln: Dieses Cyberohr-Zubehör senkt die Mindestwürfe von Wahrnehmungsproben zur Geräuschlokalisierung um 2, wenn ein Charakter versucht, etwas oder jemanden zu finden, indem er auf Bewegungsgeräusche hört. Wenn der Benutzer zudem über (gerichtetes) Hochfrequenzhören verfügt, sinkt der Mindestwurf zusätzlich um -1.

Wenn der Benutzer über ein Orientierungssystem verfügt, das auf eine Headwarekarte der Umgebung zugreifen kann, steigt der Modifikator zusätzlich um die Hälfte. Wenn also ein Charakter einen Richtungsdetektor und ein Orientierungssystem hat, so beträgt der Mindestwurfmodifikator auf Wahrnehmungsproben zur Geräuschlokalisierung -3.

ULTRASCHALLSICHT

Ultraschallsichtsysteme bestehen aus drei Komponenten: einem Sender, einem Empfänger und einem Prozessor. Die Sendeeinheit, die in einem Auge installiert ist, sendet kontinuierliche Ultraschallimpulse aus. Der Empfänger, der im anderen Auge implantiert ist (was für den notwendigen Reflexionswinkel sorgt), nimmt die Echos dieser Impulse auf und wandelt sie in elektrische Signale um, die in den Prozessor gespeist werden. Der Prozessor (der ebenfalls in den Augen installiert ist) berechnet aus diesen Signalen ein topographisches Bild der Umgebung mit Form, räumlicher Tiefe und Oberflächenbeschaffenheit der Gegenstände.

Aktiviert, überlagert das Ultraschallbild die natürliche Sicht des Benutzers (ähnlich wie Infrarotsicht; siehe S. 53). Formen und Gestalten werden betont und hervorgehoben, was dem Benutzer erlaubt, Objekte zu unterscheiden, die von anderen visuellen Systemen nicht erfaßt werden.

Regeln: Ultraschallsicht reduziert optische Wahrnehmungs-Modifikatoren (SR3.01D, S. 232) auf die Hälfte (aufgerundet). Wenn



gleichzeitig Hochfrequenzgehör implantiert wird, sinken die Essenzkosten und der Preis der Ultraschallsicht um 20 Prozent.

Da dieses System Bilder aus Schallsignalen erstellt und in visuellen Input umwandelt, haben indirekte Illusionszauber, die auf das Sehen wirken, keine Auswirkungen auf die Ultraschallsicht. Zum Beispiel wäre eine Person, die durch einen Unsichtbarkeitszauber getarnt ist, für einen Charakter mit Ultraschallsicht als Umriß und leicht strukturierte Gestalt sichtbar. Da die Person jedoch nicht direkt gesehen wird, kann auch keine Magie auf sie gewirkt werden. Aktionen gegen Personen, die nur per Ultraschall "sichtbar" sind, unterliegen einem Mindestwurfmodifikator von +4.

Indirekte Illusionszauber, die auf das Gehör wirken, beeinträchtigen allerdings sehr wohl die Ultraschallsicht. Der Stillezauber wirkt auf die Ultraschallsicht genauso, wie der Unsichtbarkeitszauber auf normale Sicht wirkt. Personen, die durch einen Stillezauber getarnt sind, sind nicht als Ultraschallbilder zu sehen und auch nicht als "Löcher" in der Ultraschallortung zu enttarnen.

Auch White-Noise-Rauschen beeinträchtigt die Ultraschallsicht. Bei allen Aktionen und Wahrnehmungen per Ultraschallsicht erhöht sich der Mindestwurf um die Stufe des White-Noise-Generators.

Cybertechnische Ultraschallsicht wird von indirekten Illusionszaubern auf Manabasis beeinflusst (zusätzlich zu physischen Sprüchen), da sie mit Essenz erkaufte wurde.

• Ein Bekannter von mir hat 'ne Betaversion getestet, und die Reichweite ist absolut gering. Soll ein Softwareproblem sein, aber ob das stimmt?

• Kenny

• Auf grosse Entfernungen braucht Schall einfach zu lange. Selbst mit guter Software gibt's da oft Probleme. Bewegliche Objekte sind eben schon ganz woanders, wenn das Signal zurückkommt ... Ein taktischer Computer könnte mit den Daten aber bestimmt etwas mehr anfangen.

• B-Bob

• Ja, kann er, und noch mit so einigen anderen Sachen ...

• Barbie

UNABHÄNGIGE CYBERAUGEN

Cyberaugen können praktisch überall am Körper installiert werden: in der Handfläche, am Hinterkopf, mitten auf der Stirn usw. Sie können einzeln oder in Paaren implantiert werden.

Der visuelle Input unabhängiger Cyberaugen wird direkt in den Sehnerv des Benutzers eingespeist. Diese zusätzlichen Bilder sind verwirrend für das Gehirn und können den Benutzer häufig desorientieren.

Regeln: Verwenden Sie für unabhängige Cyberaugen die Regeln für *Einzelne Cyberaugen*, S. 48, halten Sie sich aber an die hier angegebenen Installationskosten.

Wann immer mehr als ein Paar Augen (ob einzeln oder als Paar, ob natürlich oder künstlich) gleichzeitig benutzt wird, gilt ein +1-Modifikator pro zusätzlichem Augenpaar auf alle Proben des Benutzers. Geschlossene Augen zählen dabei nicht mit.

Bei Fernkampfangriffen mit nur einem unabhängigen Cyberauge gilt ein +4-Modifikator (das Gehirn muß Informationen auf ungewohnte Weise verarbeiten). Addieren Sie einen zusätzlichen Modifikator von +2 auf alle Proben, bei denen Entfernungen abgeschätzt werden müssen.

Siehe auch *Cyberware und soziale Interaktion*, S. 52.

• Das heißt, ich kann mir die sprichwörtlichen Augen in den Hinterkopf einbauen lassen und brauch dann keinen Rückspiegel mehr? Groovy!

• Batman

• Got it, Chummer. Allerdings brauchst Du im Auto 'ne durchsichtige Kopfstütze. Und was glaubst Du, wie die Leute gucken, wenn du auf 'nem Bike sitzt und einen Helm trägst, der vorne und hinten ein Visier hat ...

• Kornplotz

• Kornplotz? Nein sowas, was machst du denn hier? Hätte nicht gedacht, dich gerade hier anzutreffen. Aber Hauptsache, du kannst irgendwo deinen Senf dazugeben, was? <play fanfare.wav>

• Crazy

KOMMUNIKATION

Die spieltechnischen Werte dieser Cyberware finden Sie in der Tabelle auf den Seiten 166–172.

INTERNE LAÜTSPRECHER

Diese winzigen Lautsprecher, die normalerweise unter der Haut direkt hinter dem Ohr implantiert werden, regen Schwingungen in diversen Ohrknochen an, um Schall zu übertragen.

Regeln: Geräusche, die durch interne Lautsprecher übertragen werden, können nicht mitgehört werden. Kommunikations-Headware, zum Beispiel Funk oder Telefon, wird bereits mit diesen Schallüberträgern implantiert; doch auch ohne Kom-Headware können interne Lautsprecher von Nutzen sein, da sie auch per Datenbuchse verbundene externe Kommunikationsgeräte unterstützen.

• Cool, für alle, die ihre Chipman-Kopfhörer zu Hause lassen wollen. Gibt es die auch als MultiVarioSurround™-System?

• Megawatt

• Oh jeh, ist mir schlecht ...

Das ist der Beweis: Cyberware macht blöd!

• Youkai

INTERNER STIMMVERZERRER

Der Interne Stimmverzerrer erzeugt eine Resonanzfrequenz, die Tonhöhe und Klangfarbe der Stimme des Benutzers verzerrt und unkenntlich macht. Optionale Hoch- und Niederfrequenz-Modulationen erlauben dem Benutzer, mit extrem hohen oder tiefen Frequenzen zu "sprechen", die für die meisten Metamenschen unhörbar sind.

Regeln: Dieses Gerät funktioniert genauso wie der externe Stimmverzerrer (SR3.01D, S. 291). Es kann nicht dazu benutzt werden, eine Stimme zu imitieren.

Die Frequenzmodulationen, in Kombination mit Hoch- oder Niederfrequenzhören, eignen sich hervorragend für verdeckte Kommunikation. Ein Charakter, der im Infraschallbereich (tiefe Frequenzen) spricht, kann nicht so schnell Informationen vermitteln wie mit normaler Frequenz; ein einzelnes Wort oder einen unvollständigen Satz auszusprechen, erfordert eine Einfache Handlung, ein kompletter Satz benötigt eine Komplexe Handlung. Infraschall hat jedoch eine größere Reichweite und kann besser Barrieren durchdringen als normale Frequenzen.

• Ein extrem wichtiges Tool, wenn man die heimliche Variante bevorzugt! Kann euch aber auch eure verdammten Ärsche retten, wenn jemand den Kon-Truppen per Funk glaubhaft den Rückzug befehlen kann. Man muß lediglich zuvor die Stimme des Kommandanten schon einmal gehört haben ...

• Darkspeed

• Hallo, jemand zu Hause? Damit kann man keine Stimmen imitieren, nur verzerrern und in der Tonhöhe verändern. Okay, wenn Du Micky Maus imitieren willst, könnte das gehen, aber irgendwie fällt

mir spontan kein Grund ein, warum man sowas wollen könnte ...

- Der Hohe Wildwodel

TRANSDUCER

Der Transducer ist ein Gerät, das direkt mit dem Gehirn verbunden wird und nonverbale Mentalimpulse in Worte übersetzt und umgekehrt. Auch eine externe Version dieses Gerätes existiert, das als Zwischenstück zwischen Datenbuchse und Funkgerät die gleiche Funktion ausführt.

Neben seiner Unverzichtbarkeit für Geheimkommunikation unter Shadowrunnern hat der Transducer das Leben vieler Leute verändert, die mit Sprachbehinderungen geboren wurden oder schwere Schäden an ihren Stimmbändern erlitten.

Regeln: Wenn der Transducer per Datenbuchse oder Router mit einem Funkgerät, Telefon oder sonstigen Kommunikationsgerät verbunden wird, kann der Benutzer senden und empfangen, ohne daß laut gesprochen wird. Es gibt keine sichtbaren oder hörbaren äußeren Anzeichen für die Benutzung dieses Gerätes. Der Transducer kann Sprache in schriftlichen Text für die Ausgabe auf einer Displayverbindung oder einem externen Gerät umwandeln.

Wenn zwei Charaktere mit Transducern sich über Datenbuchsen verbinden, können sie effektiv von Gehirn zu Gehirn kommunizieren.

- Was Besseres als das Ding gibt es gar nicht. In meinem Team hat seit kurzem jeder so ein Gerät, zusammen mit einer Optiscan-Verbindung ist das auch noch völlig abhörsicher und unauffällig.
- Evil Elvis

- Ja, und dafür bleibst du 'ne Weile ruhig stehen. Ist überhaupt keine Herausforderung mehr, dir den Garaus zu machen ...
- Annihilator

- Wenn man schon entdeckt worden ist, sollte jeder wissen, was er zu tun hat. Und wenn man doch kommunizieren muß gibt es Funk – Unauffälligkeit ist dann ja kein Thema mehr.
- Evil Elvis

- Ein Chummer meinte neulich, Transducer würden von einigen Kons als Verhörmethode erprobt, z.B. bei #8/5&\$"pjgt3ß

<ERROR 617: Connection Timed Out. — Connection Closed.>

- Huch.
- Sneaker

BRAINWARE

Die spieltechnischen Werte dieser Cyberware finden Sie in der Tabelle auf den Seiten 166–172.

ASIST-WANDLER

Der ASIST-Wandler transferiert SimSinn-Signale (die per Datenbuchse übertragen werden) in Signale, die das metamenschliche Gehirn verstehen kann, und umgekehrt. Alle Simdecks, Cyberdecks, Fernsteuerdecks und sonstige Geräte mit DNI basieren auf dieser Technologie.

Regeln: Otaku, die sich ohne Cyberdeck in die Matrix einstöpseln wollen, brauchen einen ASIST-Wandler, um die Daten für ihre bzw. von ihrer Datenbuchse zu übersetzen. ASIST-Wandler gibt es als externe Adaptermodule oder als integrierte Datenbuchsen-Modifikation (was keine zusätzlichen Essenzkosten verursacht).

- So einen Drek braucht doch kein Mensch!
- Avatar

- Genau, und es gibt auch keine Otaku. Das ist alles bloß eine Legende. Hörst nicht auf diese Märchenerzähler!
- Tron

CHIPBUCHSEN-EXPERTENSYSTEM

Dieses Gerät steigert die Fähigkeiten einer Chipbuchse, so daß Talentsofts effektiver interpretiert und verarbeitet werden können. Dadurch ermöglicht es dem Benutzer, Fertigkeiten und Wissen von Talentsofts nutzbringender einzusetzen. Das Expertensystem kann auf beliebige Talentsofts angewendet werden, von Tai-Chi bis zu Italienischer Küche.

Regeln: Ein Chipbuchsen-Expertensystem stellt einen Aufgabenpool in der Höhe seiner Stufe zur Verfügung, der für die Fertigkeiten eingesetzt werden kann, die auf einem Chip gespeichert sind (siehe *Aufgabenpool*, S. 52).

Dieses Gerät muß für jede vorhandene Chipbuchse separat installiert werden.

- DAS ist endlich mal eine sinnvolle Erfindung. Damit werde ich sicher Origami-Weltmeister!
- Megawatt

- Sag mal, Megawatt, hast Du nichts besseres zu tun, als hier nur Drek zu schreiben?
- Mr. Niceguy

- Doch, ich könnte vorbeikommen und dich vermöbeln.
- Megawatt

- Du und wieviel Arbeitslose?
- Mr. Niceguy

DATENFILTER

Der Datenfilter blockiert in aktiviertem Zustand den Informationsaustausch zwischen Kurz- und Langzeitgedächtnis. Der "Benutzer" kann sich später an nichts mehr erinnern, was während der Aktivierungsphase des Datenfilters geschah. Dieses Gerät ist sehr beliebt bei einflußreichen Persönlichkeiten, die bei vertraulichen Verhandlungen Sekretäre oder sonstige Hilfskräfte brauchen; diese Angestellten werden mit einem Datenfilter ausgestattet, der per Fernsteuerung aktiviert werden kann.

Der Nachteil bei Datenfiltern ist, daß der "Benutzer" während der aktivierten Phase unkonzentriert ist und sich nichts länger als ein paar Minuten merken kann.

Datenfilter werden auch gerne bei den männlichen und weiblichen "Hostessen" der zwielichtigen Bunraku-Etablissements implantiert. Der Datenfilter garantiert Verschwiegenheit, während ein Personafix-Chip die Hostess in die Person verwandelt, die der Kunde wünscht.

Regeln: Solange der Datenfilter aktiv ist, erleidet der "Benutzer" einen Wahrnehmungs-Modifikator von +2 und kann sich später an nichts erinnern, das während dieser Zeit geschah. Datenfilter können programmiert werden, sich nach einer bestimmten Zeit zu deaktivieren (denn das Subjekt wird nicht daran denken, das Gerät abzuschalten). Ein Datenfilter kann ein einfaches Funksignal empfangen, das von einer Hand-Fernsteuerung (Energistufe 0) ausgesandt wird, die der "Meister" des Implantierten bedient.

Ein Datenfilter verhindert nur die Speicherung von Daten, die durch die Sinne des "Benutzers" aufgenommen werden. Die Funktion von Ohrrecordern, Simrigrs, Augenkameras oder sonstiger kybernetischer Aufzeichnungsgeräte wird nicht beeinträchtigt.

- Es ist manchmal echt pervers was diese Dreksäcke erfinden. Ich sag euch, bald läuft jeder Sararimann mit so einem Teil herum.

Oder kriegt ein künstliches Gedächtnis auf'm Chip, das vom Kon frei editierbar ist. Schöne neue Welt ...

◆ Soyuz

◆ Ach wirklich???

◆ Skeptiker2001

DATENKOMPRESSOR

Ein Datenkompressor ist ein Zusatzgerät zum Headware-Memory. Es erhöht die Speicherkapazität des Memorys mit Hilfe hochwertiger Datenverdichtungs-Algorithmen. Gespeicherte Daten werden komprimiert und bei Abruf wieder entkomprimiert.

Regeln: Ein Datenkompressor reduziert die Größe eines Datenpakets, das in ein Headware-Memory geladen wird, um 20 Prozent pro Stufe. Ein Stufe-3-Kompressor würde also eine 100-Mp-Datei um 60 Prozent verkleinern; die Datei würde nur 40 Mp des Headware-Memorys belegen. Es ist allerdings auch möglich, gespeicherte Daten unkomprimiert abzulegen, falls erwünscht.

Die Datenspeicherung bzw. der Datenzugriff auf ein Headware-Memory erfordert normalerweise eine Einfache Handlung. Der Zugriff auf komprimierte Daten dauert etwas länger, abhängig von der Komprimierungsrate der Datei. Der Zugriff auf Daten, die mit einem Kompressor der Stufe 1 oder 2 gespeichert wurden, erfordert immer noch eine Einfache Handlung; Zugriff auf Daten der Komprimierungsstufen 3 oder 4 erfordert eine Komplexe Handlung. Die höchstmögliche Stufe eines Datenkompressors ist 4.

Komprimierte Daten müssen entkomprimiert werden, um gelesen werden zu können (das kann auch von einem Decker mit einem Kompressor-Utility gemacht werden).

Kompressorcyberware kann mit einem Datenschloß (SR3.01D, S. 298) versehen und auch als Gesamtpaket implantiert werden. Preis und Essenverlust des Datenkompressors betragen nur die Hälfte, wenn gleichzeitig ein Datenschloß installiert wird.

◆ Ein kleines, praktisches Zusatzgerät, aber man muß darauf achten, was man komprimiert. Manche Programme verlieren dadurch ihre Stabilität.

◆ Black Knight

◆ Hab ich auch gehört, seitdem benutze ich es nur noch in Notfällen.

◆ Alien Queen

ENZEPHALON

Dieser Mikrocomputer mit Expertensystem ist direkt mit dem Gehirn des Benutzers verdrahtet und steigert mit seiner Rechenleistung die informationsverarbeitenden Fähigkeiten des Benutzers. Das Enzephalon erweitert das neurale Netz des Gehirns und übernimmt kleinere und redundante "Hintergrund"prozesse, um die Verarbeitungskapazität des Gehirns für wichtigere kognitive Aufgaben freizuhalten. Es wäre theoretisch möglich, noch leistungsfähigere Enzephalons zu implantieren, diese wären jedoch wenig nutzbringend, da sie die Fähigkeiten des Gehirns, Daten zu interpretieren und zu verarbeiten, übersteigen würden.

Regeln: Ein Enzephalon stellt einen Aufgabenpool in Höhe seiner Stufe für Proben auf Intelligenzfertigkeiten zur Verfügung (siehe *Aufgabenpool*, S. 52).

Ein Enzephalon kann einem Decker helfen, Informationen schneller zu verarbeiten; die Stufe des Enzephalons wird direkt zum Hackingpool addiert (siehe *Cyberware und Hackingpool*, S. 49). Beim Decken erhält ein Charakter den Enzephalonbonus nicht auf seinen Aufgabenpool, sondern nur auf den Hackingpool.

Ein Enzephalon ermöglicht es einem Charakter, schneller zu lernen. Bei der Bestimmung der Kosten neuer Fertigkeiten wird die Stufe des Enzephalons zur Intelligenz addiert.

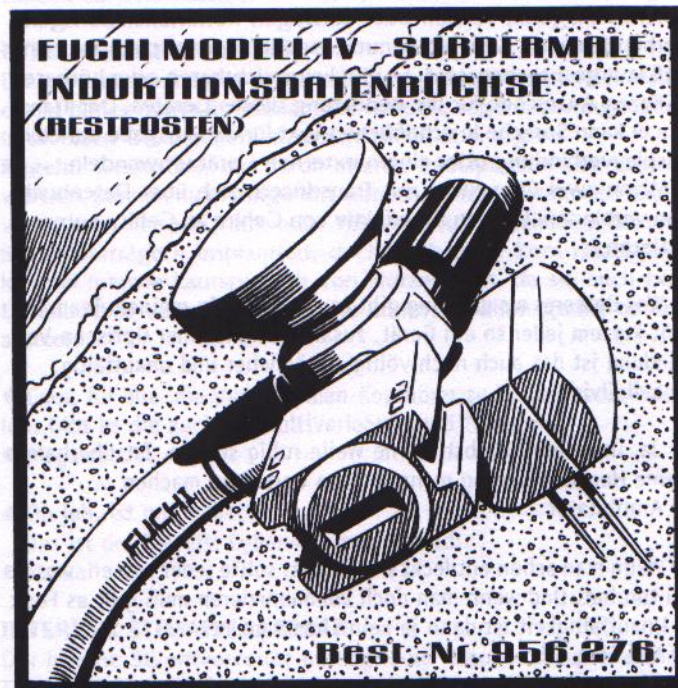
Das Enzephalon steigert nicht die magischen Fähigkeiten und ist von keinerlei Nutzen bei der Anwendung von Magie, magischer Wahrnehmung oder bei magischen Fertigkeiten.

◆ Ein weiteres Spielzeug für Freaks auf dem Weg zum menschlichen Computer. Erschreckend.

◆ Chao

◆ Ich möchte das Enzephalon nicht mehr missen. Für „Spielzeug“ halte ich die ganze Macho-Aufrüstung. Glaub mir, ein Enzephalon kannst du immer gebrauchen, ein implantiertes Sturmgewehr allerdings kostet dich irgendwann ganz sicher den Arsch!

◆ Asskick



INDUKTIONSDATENBUCHSE

Die Induktions-Datenbuchse wird unter der Haut implantiert. Um sie einzusetzen, muß der Benutzer einen magnetischen Induktionsadapter am Datenkabel befestigen. Die Informationen werden dann optisch durch die Haut übertragen.

Regeln: Induktions-Datenbuchsen funktionieren genauso wie Standard-Datenbuchsen (SR3.01D, S. 297). Sie sind für visuelle Überprüfung unsichtbar und haben eine Tarnstufe von 10 bei körperlicher Durchsuchung. Cyber-Detektoren, die eine solche Datenbuchse entdecken könnten, erhalten einen Mindestwurfmodyfikator von +1.

◆ Dieses Teil lässt sich fantastisch als Sicherung für ein Auto verwenden. Lasst es euch in der Fingerspitze implantieren, baut das Zündschloß aus eurem Wagen aus und plziert den Datenbuchsenanschluss in einer etwa 5cm tiefen Bohrung. Dann müsst ihr nur noch den Induktionsadapter fest installieren und habt die beste Diebstahlsicherung, die man sich wünschen kann.

◆ Justus

◆ Und überlegt euch 'nen guten Spruch, wenn der Car-Napper Euch seine Knarre in die Nase steckt und den Schlüssel will.

◆ Arcaist

INDUZIERTER GEDÄCHTNISSTIMULATOR

Der induzierte Gedächtnisstimulator (IGS) gräbt regelmäßig Erinnerungen aus dem Langzeitgedächtnis des Benutzers aus und

füttert das Gehirn damit. Der Charakter hört Stimmen, sieht Gesichter, erinnert sich an Leute, die lange tot sind, erinnert sich an gute und schlechte Zeiten usw. Die Erinnerungen sind so lebendig, daß der Charakter gelegentlich Vergangenheit und Gegenwart durcheinanderbringen kann.

Induzierte Gedächtnissimulatoren werden vorwiegend bei Leuten eingesetzt, die cybermantisches Modifikationen (siehe S. 62) unterzogen wurden. Die Erinnerungsblitze sollen dafür sorgen, daß der menschliche Teil des Cyberzombies sich nicht verabschiedet.

Regeln: Der IGS und die von ihm hervorgerufenen Erinnerungen haben keine speziellen regeltechnischen Auswirkungen, doch der Spielleiter sollte das Gerät als rollenspielerisches und dramaturgisches Element einsetzen. Der IGS kann keine Erinnerungen erschaffen, nur hervorkramen.

- ◊ Wenn ich nur dran denke, schüttelt's mich. Was sind das bloß für arme Schweine, die Leib und Seele einfach wegschmeißen?
- ◊ Shiver
- ◊ Haben diese Cyberzombies eigentlich was mit der Karibik zu tun? Da kommen doch auch Zombies her, oder?
- ◊ Beagle
- ◊ Ojeh ... Nein, Zombies werden vom Weihnachtsmann gebracht ... Kinder und Narren ...
- ◊ Schattenkanzler

MATHEMATISCHE SPU

Ein mathematischer Subprozessor (subprocessor unit, SPU) verstärkt die mathematischen Fähigkeiten des Benutzers, indem mathematische Berechnungen als neuraler Hintergrundprozeß durchgeführt werden. Als Nebeneffekt kann dieser Subprozessor auch als Stoppuhr, Wecker und extrem genaues Chronometer verwendet werden.

Regeln: Der mathematische Subprozessor liefert das Doppelte seiner Stufe als Ergänzende Fertigkeit auf alle mathematischen Fertigkeitsproben. Für Decker gibt es zudem einen Hackingpool-Bonus in Höhe der Stufe der SPU.

- ◊ Genau das, was mir damals im Matheunterricht gefehlt hat.
- ◊ Delta

MEHRFACH-CHIPBUCHSE

Bei diesem System sind mehrere Chipbuchsen in einer Einheit integriert. Im Grunde besteht das Gerät aus mehreren Chip-Einschüben, wodurch mehrere Softs gleichzeitig eingesetzt werden können.

Regeln: Jeder Chip-Einschub funktioniert wie eine unabhängige Chipbuchse (siehe SR3.01D, S. 297).

- ◊ Vor der Operation noch ein unwissender Niemand, ein Penner, der gerade mal die Schnürsenkel binden kann. Nach der Operation im Nu zum Mister Ich-kann-alles-und-das-gleichzeitig!
- ◊ Chao
- ◊ Und trotzdem bleibt immer ein komisches Gefühl, denn tief im Unterbewußten weiß man, daß man gerade etwas tut, was man gar nicht kann.
- ◊ Merlin

RAS-OVERRIDE

Der retikular aktivierte System-Override (RAS-Override) ist in jedem Simdeck, Cyberdeck und Fernsteuerdeck eingebaut. Er unterdrückt die natürlichen Sinneswahrnehmungen des Benutzers,

damit die reale Welt nicht mit den SimSinn-Eindrücken interferiert. Starke Stimuli, wie zum Beispiel Schmerzen, werden nicht unterdrückt, daher wird ein Charakter, der Körperlichen Schaden erleidet oder die Hitze des brennenden Gebäudes, in dem er sich befindet, spürt, diese Eindrücke auch bewußt wahrnehmen. Der RAS-Override schränkt die Muskelaktivierungs-Mechanismen ein, damit sich der Benutzer nicht in Reaktion auf die SimSinn-Eindrücke bewegt. Es werden jedoch genügend unwillkürliche Muskelaktivitäten durchgelassen, so daß sich die Muskeln nicht verkrampfen können.

Der RAS-Override ist bereits in Simrigs, schädelinternen Cyberdecks und schädelinternen Fernsteuerdecks enthalten, kann jedoch auch als unabhängiges Gerät implantiert werden. Er ist sehr nützlich im Zusammenhang mit einer Optiscan-Verbindung, doch sollen auch von manchen Justizvollzugsinstitutionen funktivierte RAS-Overrides zusammen mit SimSinn-Systemen eingesetzt werden, um besonders problematische Insassen ruhigzustellen.

Regeln: Ein aktivierter RAS-Override unterdrückt die natürlichen Wahrnehmungs-Inputs und Muskelkontrolltätigkeiten des Benutzers; alle Wahrnehmungsproben und Aktionen in der realen Welt müssen sich durch einen +8-Modifikator hindurchkämpfen.

Manche Sims haben einen eingebauten RAS-Override-Deaktivierer, der dieses Implantat ausschaltet und es dem Benutzer gestattet, das Sim und die reale Welt gleichzeitig zu erleben. Je nach Inhalt des Sims erhält solch ein Benutzer einen Modifikator von bis zu +4 auf alle Mindestwürfe wegen der verwirrenden Überlagerungen zweier Welten.

- ◊ Ich habe von einem Nachwuchs-Decker gehört, der versucht hat, die Wirkungen des RAS einzuschränken, weil seine Mutter immer etwas unleidlich wird, wenn er nicht reagiert, wenn sie zum Essen ruft ... Das Ergebnis war, daß er wie ein hirnloser Zombie durchs Treppenhaus marschierte und die nette ältere Dame von nebenan tödlich erschreckt hat. Bis die maximale Ausdehnung seines Spiralkabels erreicht war und er sich so recht schmerzhaft ausgestöpselt hat.
- ◊ Spock

ROUTER

Der Router ist ein Verbindungsgerät, das als Input/Output-Kontrolle zwischen verschiedenen Cybergeräten fungiert. Wie eine Datenbuchse hat auch jeder Router ein Direktes Neutrales Interface, das es dem Benutzer gestattet, den Datenaustausch zwischen den Implantaten zu verfolgen und zu manipulieren. Die einzelnen Geräte sind mit den Routern jeweils über Routerports verbunden; Cyberware, die nicht Headware ist, muß über teure nanoinstallierte Mikrofilament-Glasfaserleitungen angebunden werden.

Regeln: Ein Router ermöglicht es verschiedenen Cyberware-Implantaten, untereinander zu kommunizieren und Daten auszutauschen (siehe *Interkommunikation*, S. 50). Bei Vorhandensein einer Datenbuchse können alle Geräte, die mit Router und Datenbuchse verbunden sind (auch externe Geräte), kommunizieren oder Daten transferieren.

Jedes Gerät, das mit dem Router verbunden ist, muß einen speziellen Port besitzen. Die direkte Neuralverbindung zum Gehirn benötigt keinen Port; Verbindung mit einer Datenbuchse oder einem anderen Router erfordert einen Port an jedem der Geräte.

Router können nicht dafür verwendet werden, Geräte in einer Cybergliedmaße zu verbinden; dafür ist eine DNI-Verbindung (S. 36) erforderlich. Ein Cybergliedmaßen-DNI kann jedoch mit einem Router verbunden werden, als wäre es Headware.

Ein Router ermöglicht noch nicht die Cyber-Kontrolle über ein Gerät; er gestattet nur eine Kommunikation des Gerätes mit an-



deren Implantaten oder Geräten. Für die Cyber-Kontrolle über ein Implantat ist eine DNI-Verbindung erforderlich.

Ein Router kann maximal zehn Ports haben (das Gehirn nicht eingeschlossen).

SCHÄDELINTERENES CYBERDECK

Cyberdecks können als schädelinterne Geräte installiert werden, was in letzter Zeit sehr populär geworden ist, da sie gut getarnt und hochmobil und auch sonst sehr bequem in der Anwendung sind.

Regeln: Für schädelinterne Cyberdecks gelten die Standardregeln für Cyberdecks. In den Kosten für das Gerät ist eine Datenbuchse bereits enthalten.

Memory: In der Terminologie des zwanzigsten Jahrhunderts ist aktives Memory so etwas wie implantiertes RAM. Es kann für keine anderen Zwecke eingesetzt werden als für aktive Utilities.

Headware-Memory (SR3.01D, S. 298) kann als Arbeits- oder Datenspeicher eingesetzt werden. Zusätzliche Speichermedien können ebenfalls als Datenspeicher verwendet werden (aber nicht als Arbeitsspeicher). Arbeits- und Datenspeicher sind in den unten angegebenen Kosten (Tabelle) nicht enthalten und müssen separat erworben werden.

❖ Tolles Ding, hat nur einen Nachteil: Bei Aufrüstungen, oder wenn euch mal wieder ein Wurm auf's Board gebrannt wurde und ihr 'nen neuen Chip braucht, steht der Besuch beim Neurochirurgen eures Vertrauens an. Pustekuchen mit "Selbst ist der Decker".

❖ Shiva

❖ Lern doch einfach, es selbst zu machen!

❖ Bonedancer

❖ Und dann operiere ich mich selbst vorm Spiegel, oder was? Wovon träumst du denn so?

❖ Shiva

TAKTISCHER COMPUTER

Ein taktischer Computer ist ein spezielles Expertensystem, dessen Aufgabe darin besteht, den Dateninput einer Vielzahl von Sinnen zu koordinieren und das "Gefühl" des Benutzers für Kampfsituationen zu verbessern.

Das grundlegende Modell des taktischen Computers verfügt über eine Schnittstelle zu jedem der fünf natürlichen Sinne des Benutzers (metamenschliche Sinne wie Lichtverstärkung usw. werden nicht berücksichtigt). Für zusätzlichen Sinnesinput können weitere Ports installiert werden. Jeder Port muß entweder bei der Implantation an einen speziellen Sinn angepaßt oder als allgemeiner Port installiert werden. Jeder beliebige "Sinn" kann an den Computer angeschlossen werden, sowohl natürliche Sinne (Infrarotsicht bei Zwergen), als auch Cyberimplantate (Niederfrequenzhören) oder gar extern angeschlossene Detektoren (z.B. eine Überwachungskamera in einer Drohne, die Bilder über den mittels Router verbundenen Headware-Funk des Benutzers übermittelt).

Der taktische Computer verwendet die Wahrnehmungsinputs, um Zielpersonen und Bewegungen zu verfolgen, Bewegungsabläufe vorausszusehen, Flugbahnen zu berechnen und viele weitere Ereignisse und Handlungsergebnisse vorherzusehen. Angemessene Reaktionen werden berechnet und dem Benutzer als unbewußte Handlungsimpulse eingespeist.

Dieses Implantat kann als Einzelsystem verwendet werden oder als Master-Einheit eines kybernetischen BattleTac-Systems, das über Funk angesprochen wird.

Regeln: Bei der Installation muß jeder Port als einem speziellen Sinn zugewiesener (er akzeptiert nur Eingaben von diesem Sinnesorgan) oder als allgemeiner Port deklariert werden. Allgemeine Ports können Inputs verschiedener Wahrnehmungsorgane verarbeiten. Dabei muß jedoch ein spezielles Programm für den jeweils verwendeten Sinn geladen werden, damit der taktische Computer die Eingabedaten verstehen und verarbeiten kann. Dieses Programm kann von einem Chip, einem Headware-Memory oder einem angeschlossenen Externgerät aus gestartet werden.

Die fünf natürlichen Sinne Normalsicht, Gehör, Geschmack, Tastsinn und Geruch werden bei der Implantation des taktischen Computers automatisch an die fünf Basisports des Gerätes angeschlossen.

Jedes taktische Sinnesprogramm benötigt 50 Mp Speicherplatz.

Der Input eines an den taktischen Computer angeschlossenen "Sinnes" ist nur dann von Nutzen, wenn der Computer auch wirklich sinnvolle Daten erhält. Zum Beispiel sind die Wahrnehmungsdaten eines normalsichtigen Charakters, der in fast völliger Dunkelheit operiert, praktisch nutzlos. Geruchs- und Tastsinn sind in Kampfsituationen in der Regel wenig von Nutzen. Der Spielleiter sollte sorgfältig abwägen, welche Sinne in einer gegebenen Situation tatsächlich vernünftig verwendet werden können.

Jeweils 2 Sinne, die in einer aktuellen Situation sinnvoll verwendet werden können, liefern dem taktischen Computer 1 Stufenpunkt. Jede Stufe erhöht den Kampfpool des Benutzers um 1 Würfel (der maximale Bonus ist 4), erhöht die Fertigkeit "Taktik kleiner Einheiten" um 1 und gestattet dem Benutzer, 25 Prozent seines Kampfpools (kumulativ, Maximum 100 Prozent) für Überraschungsproben zu verwenden. Diese Boni gelten sowohl für Fern- als auch für Nahkampf. Wenn der Charakter nicht über die Fertigkeit "Taktik kleiner Einheiten" verfügt, verwenden Sie den Bonus als Fertigkeitsstufe. Boni des taktischen Computers können nicht für Decken oder Rigger eingesetzt werden.

Informationen über die spezielle Aktionsfertigkeit "Taktik kleiner Einheiten" finden Sie auf S. 51.

Wenn der Sinnesinput per Funk übermittelt wird, benötigt jeder Sinn einen eigenen Funkkanal.

Orientierungssysteme (S. 19) erweisen sich als extrem nützlich für Benutzer taktischer Computer. Ein Orientierungssystem, das mit einem taktischen Computer verbunden ist, zählt als zwei Sinne.

Alle Systemfunktionen laufen im Hintergrund ab und erfordern keine Handlungen.

BattleTac-Modifikation:

Ein taktischer Computer läßt sich sehr gut in ein Team integrieren, das ein BattleTac-System verwendet (siehe S. 47). Ein taktischer Computer mit BattleTac-Modifikation und Funk kann als BattleTac-Master-Einheit eingesetzt werden. Der taktische Computer kann kontinuierlich Daten über das Schlachtfeld an die BattleTac-Empfänger (vercyberte und externe) übertragen und dadurch kleinen Kampfgruppen schnellere und effektivere Reaktionen ermöglichen.

BattleTac-Cyberverbindung: Dieses Implantat ist die Cyberversion des BattleTac-Empfängermoduls. In Verbindung mit einem Funkgerät kann diese Headware die BattleTac-Daten empfangen und daraus eine taktische Karte konstruieren, die auf die Bildverbindung des Benutzers projiziert oder per Datenbuchse auf ein

TAKTISCHER COMPUTER

	Kampfpool-	Poolwürfel für	Bonus auf
Stufe	bonus	Überraschungs-	Fertigkeit "Taktik
		probe	kleiner Einheiten"
1	1	25 %	+1
2	2	50 %	+2
3	3	75 %	+3
4	4	100 %	+4



PRESSTOTT

externes Display ausgegeben wird. Regeltechnisch gesehen kann ein Benutzer seine Fertigkeit "Taktik kleiner Einheiten" effektiver einsetzen und die Vorteile anderer BattleTac-Features wie zum Beispiel indirektes Feuer nutzen.

Die BattleTac-Cyberverbindung kann zudem Eingaben von Cyberdetektoren in die BattleTac-Codierung übersetzen und per Funk an die BattleTac-Mastereinheit übermitteln, wo sie als Sinnesinput verarbeitet werden können.

Bei gleichzeitiger Implantation eines Orientierungssystems kann die BattleTac-Cyberverbindung zum halben Preis und zu halben Essenzkosten erworben werden.

◆ Ich hab mal mit einem gesprochen, der 'nen Taktischen Computer sein eigen nennt. Das muß fast so ein Gefühl sein, als könnte man in die Zukunft schauen. Man weiß einfach instinktiv, wo jemand ist, auch wenn man ihn nicht sieht. Der Computer berechnet das einfach aus allen Sinneseindrücken, die reinkommen. Ist natürlich ziemlich irritierend, wenn sich der Compi mal vertut, aber ansonsten ... mörderisch.

◆ Eismann

◆ Laßt euch aber auf alle Fälle einen Trigger mit einbauen. Wenn der TC ständig aktiv ist, steht man dauernd unter Strom. Ihr seht automatisch jeden Passanten, jeden Kumpel, als potentiell Ziel an, weil euch der TC ständig sagt, wo genau sie sich hinter oder neben euch befinden. Das kann einen echt fertig machen.

◆ Cybernaut

RIGGERWARE

Rigger-Fernsteuerdecks und entsprechendes Zubehör können in einem schädelintegrierten Interface installiert werden. Implantierte Komponenten können zusammen mit angeschlossenen externen Decks angewendet werden.

BATTLETAC™-FDDM-MASTEREINHEIT

Das "Fire Direction Data Manager"-System (FDDM), eine Variante des BattleTac™-Systems für Fernsteuernetzwerke, ermöglicht es, daß eine Drohne als Späher arbeitet und ihre Zielerfassungsdaten über das Netzwerk an andere Drohnen weitergibt. Dadurch können auch Drohnen, die das Ziel nicht "sehen" können, darauf feuern.

Regeln: Das BattleTac-FDDM-System erlaubt es einer Drohne, auf ein Ziel zu feuern, das eine andere Drohne aufgespürt hat. Das Fernsteuerdeck muß die Mastereinheit als Zubehör enthalten. Sowohl die spähende als auch die feuernde Drohne müssen mit dem BattleTac-FDDM-System ausgerüstet sein. Weitere Informationen finden Sie unter *Indirektes Feuer (Indirect Fire)*, S. 60, *Rigger 2*.

◆ Mit dem ganzen HighTech-Kram macht das Schattendasein langsam keinen Spaß mehr. Es gewinnt immer der mit der meisten Kohle. Böh ...

◆ Shadow

BATTLETAC™-IVIS-MASTEREINHEIT

IVIS (Inter-Vehicle Information System) ist eine Variante des BattleTac™-Systems für Fernsteuernetzwerke. Das System verstärkt die Datenaustausch-Fähigkeiten zwischen dem Fernsteuerdeck und den Drohnen. Dadurch ermöglicht dieses System den damit ausgestatteten Drohnen, auf komplexere und anspruchsvollere Taktiken zur Erledigung ihrer Aufgaben zurückgreifen zu können.

Regeln: IVIS ermöglicht einem Rigger, einer Gruppe von Drohnen eine komplexe Mission zuzuweisen. Natürlich können nur Drohnen auf diese Weise eingesetzt werden, deren Piloten mit dem BattleTac-IVIS ausgerüstet sind.

Wenn der Rigger seine Befehle gibt, wirft er eine Fertigungsprobe auf Taktik kleiner Einheiten (Fahrzeugtaktik) gegen einen Mindestwurf von 5. Die Erfolge können auf die folgenden beiden Einsatzmöglichkeiten aufgeteilt werden: als Extrawürfel für die Verständnisprobe der Drohnengruppe oder als Würfelpool für die Drohnengruppe, den sogenannten IVIS-Pool. Die IVIS-Poolwürfel können von allen Drohnen der Gruppe verwendet und für alle Proben, die erforderlich sind, eingesetzt werden. Der IVIS-Pool funktioniert wie andere Würfelpools auch, und er besteht solange, bis die Drohnengruppe ihre Aufgabe erfüllt hat oder neue Befehle erhält. IVIS-Poolwürfel können nicht von Drohnen benutzt werden, die vom Rigger direkt gelenkt werden.

Die Expertensoftware dieser Systeme wird immer besser, aber es gibt immer noch ein paar taktische Tricks, die Systeme (und damit ihre Anwender) zu täuschen.

Merlin

So, meinst du? Dann wart mal ab, was passiert, wenn ich die Kohle für so ein Baby zusammen hab ...

MC Jammer

SCHÄDELINTERNE FERNSTEUERDECKS

Ein schädelinternes Fernsteuerdeck (Cranial Remote Deck, CRD) gestattet es einem Rigger, durch ein in seinem Kopf implantiertes Fernsteuerdeck Drohnen zu lenken. Das gibt dem Rigger größere Mobilität und reduziert die Anzahl an externen Geräten, die er mit sich führen muß.

Regeln: Schädelinterne Fernsteuerdecken unterliegen den gleichen Regeln wie Standard-Fernsteuerdecken, abgesehen davon, daß die geringe Größe eines CRD seine Energiestufe auf 0 limitiert. Wenn ein Rigger die Übertragungsfähigkeiten seines CRDs erhöhen will, muß er einen externen oder in einer Cybergliedmaße installierten Signalbooster anschließen (siehe S. 39).

Ein Rigger mit einem CRD kann ein angeschlossenes Headware-Memory als Ablagespeicher für die Fernsteuerung verwenden.

Darauf habe ich schon lange gewartet.

Hot Rod

Warum? Die Dinger taugen nichts, seht es doch endlich ein. Die Reichweite ist ohne Signalbooster total miserabel, und bevor ich mir so einen anstöpsle, kann ich auch gleich das ganze Deck per Buchse ansteuern. Und jetzt kommt mir bitte nicht mit Boostern im Arm, oder so! Ich laß mir doch keinen Arm dafür abhacken!

Batman

FERNSTEUERUNGS-ECCM

Dieses System elektronischer Antigegenmaßnahmen (Electronic Counter-Countermeasures, ECCM) schützt das Netzwerk eines schädelinternen Fernsteuerdecks gegen äußere Störsignale, egal, ob diese durch Sonnenfleckaktivität oder Störsender verursacht werden.

Regeln: Regeln für ECCM finden Sie in *SR3.01D*, S. 138, und *Rigger 2*, S. 98.

RIGGER-ENTSCHLÜSSELUNGSMODUL

Die kryptographischen Firmware-Programme des Rigger-Entschlüsselungsmoduls, das oft von Sicherheitsriggern eingesetzt wird, können dazu verwendet werden, Fernsteuerungssignale zu entschlüsseln, die durch ein FSVM oder im Rahmen eines Rigger-Sicherheitssystems codiert wurden.

RENRAKU 2100 RIGGER-ENTSCHLÜSSELUNGSMODUL

Best.-Nr. 972 301



Regeln: Das Rigger-Entschlüsselungsmodul kann die Codes knacken, die von FSVM oder GSS-Sicherheitssystemen verwendet werden. Je höher die Stufe des Moduls, desto mehr Protokolle sind in die Firmware einprogrammiert, bis zu einer maximalen Stufe von 10. Das Modul kann keine Nachrichten- oder Datencodierung knacken.

Um FSVM-Signale zu entschlüsseln, verwenden Sie die Regeln zu *Rigger-Verschlüsselung knacken (defeating deck encryption)*, *Rigger 2*, S. 69. Zum Knacken von GSS-Codes siehe *Rigger 2*, S. 80.

Na, wo sind die Experten, die uns hierüber aufklären können? Nicht alle auf einmal, wenn ich bitten darf.

Darkspeed

FERNSTEUERUNGS-VERSCHLÜSSELUNGSMODUL (FSVM)

Die Natur der Protokolle für Mobilteilnehmer-SimSinn-Technologie (MTST) verhindert es, daß Fernsteuernetzwerke wie andere Übertragungsmedien eine Standardcodierung verwenden. Die digitalen Codierungen und Breitbandverfahren des FSVM allerdings sind speziell für die Sicherheit von Fernsteuernetzwerken entwickelt worden. Dieses Implantat codiert und decodiert die Signalübertragung eines schädelinternen Fernsteuerdecks und macht sie so unverständlich für alle, die den Fernsteuerungskanal abhören.

Regeln: Fernsteuerungs-Verschlüsselungsmodule gibt es in Stufen von 1 bis 10. Sie sind nicht kompatibel mit üblichen Nachrichtencodierungstechniken. Daher sind auch normale Entschlüsselungsprogramme (*SR3.01D*, S. 289) unwirksam gegen eine FSVM-Codierung; nur Rigger-Entschlüsselungsmodule können den Code eines FSVM brechen. Weitere Informationen zur Verwendung von FSVM finden Sie unter *Sendesignal-Übernahme (Signal Interception)* in *Rigger 2*, S. 68.

Wer seine Fernsteuersignale nicht verschlüsselt, ist selber schuld, wenn seine Drohen gekapert werden. Da nehm ich auch die gelegentliche Durchsatzminderung gerne in Kauf.

Pik Dame

RIGGERPROTOKOLL-EMULATIONSMODUL

Das Riggerprotokoll-Emulationsmodul ermöglicht es dem schädelinternen Fernsteuerdeck eines Riggers, viele der Protokolle zu simulieren, die in modernen Rigger-Sicherheitssystemen und Drohnen verwendet werden. Dieses Modul wird benötigt, um ein Rigger-Sicherheitssystem zu infiltrieren und zu "kapern", und wird ebenso für Infiltrations- und Störversuche gegen ein Fernsteuernetzwerk eingesetzt.

Regeln: Je höher die Stufe des Moduls ist, desto mehr Protokolle sind in seine Firmware einprogrammiert, bis zu einer maximalen Stufe von 10. Weitere Informationen über den Einsatz dieser Module finden Sie in *Rigger 2*, S. 89.

❖ Also das ist es, was ich brauche, um mich in ein GSS-System einzuriggen? Gibt es davon auch eine externe Version?

❖ Lölü

BODYWARE

Die spieltechnischen Werte dieser Cyberware finden Sie in der Tabelle auf den Seiten 166–172.

ABGESTUFTER REFLEXTRIGGER

Manche Besitzer von Reflexboostern möchten ihre Systeme lieber herunterschalten als sie komplett zu deaktivieren. Diese Modifikation des Standard-Reflextriggers ermöglicht es dem Benutzer, seinen Reflexbooster auf einer Stufe zu betreiben, die unter der eigentlichen Stufe des Systems liegt.

Regeln: Der Besitzer eines für abgestufte Funktion modifizierten Reflextriggers kann mit einer Einfachen Handlung seine Reflexe ein- oder ausschalten oder sie auf eine niedrigere oder höhere Stufe schalten (aber natürlich nicht höher als die eigentliche Stufe des Boosters; siehe *SR3.01D*, S. 301).

❖ Besorgt euch Trigger! Klar, sie kosten Geld und sind aufwendig zu installieren, aber, ich sag's euch, ihr werdet sie brauchen. Ein Reflexbooster ohne Trigger ist echt die Hölle! Jede schnelle Bewegung kann einen Reflex auslösen, von 'ner einfachen Zuckung bis zum unkontrollierten Schlag. Spätestens, wenn ihr 'ne Oma mit 'ner geschwungenen Rückhand aufs Pflaster legt, wißt ihr, daß ihr einen Trigger braucht.

❖ Eismann

AUTOMATISCHER DROGENSPENDER

Ein automatischer Drogenspender ist ein Implantat, das Medikamente oder andere Substanzen in den Körper injizieren kann. Für automatische Drogenspender gibt es vielfältige Einsatzmöglichkeiten: vom Diabetiker, der regelmäßige Insulin-Injektionen braucht, bis hin zu Depressionspatienten, die medikamentös behandelt werden. Doch auch Haftanstalten, Regierungen und Konzerne sollen automatische Drogenspender einsetzen, um Ruhe und Kontrolle zu garantieren.

Ein automatischer Drogenspender kann praktisch jede der Metamenschheit bekannte Droge oder chemische Substanz direkt in den Blutkreislauf des Benutzers injizieren. Jeder Spender enthält eine Dosis; es gibt jedoch auch größere Modelle, die bis zu 5 Dosen beinhalten können.

Automatische Drogenspender gibt es wiederverwendbar oder als Einweg-Ausführung. Wiederverwendbare Einheiten haben eine

externe Öffnung, durch die sie nachgefüllt werden können, und werden in der Regel direkt unter der Hautoberfläche implantiert, um leichten Zugriff zu gestatten. Diese Modelle können auch direkt mit einem externen Infusionsgerät verbunden werden, das für eine konstante Dosis sorgt. Einweg-Einheiten werden in der Regel so implantiert, daß sie bei visueller Untersuchung nicht entdeckt werden können, und sind nur für einmaligen Gebrauch konstruiert. Sie werden üblicherweise dazu benutzt, unfreiwilligen Probanden tödliche Substanzen zu verabreichen.

Regeln: Automatische Drogenspender sind lediglich Injektoren; die enthaltenen Substanzen allerdings können die verschiedensten Effekte hervorrufen (siehe *Chemie*, S. 110).

Ein automatischer Drogenspender ist immer mit einem Auslöser verbunden, der dafür sorgt, daß die enthaltenen Substanzen in den Blutkreislauf abgegeben werden; das kann eine interne Uhr sein, ein Signal über einen angeschlossenen Funkempfänger oder eine Datenbuchse, die Entdeckung bestimmter Chemikalien im Blutkreislauf usw. Der Auslöser muß natürlich bei der Implantation des Drogenspenders festgelegt werden.

❖ Eine weitere Pervertierung der Medizin. Diese Gerätschaft ist eigentlich gedacht, um Menschen zu helfen, indem sie ihnen benötigte Medikamente zur rechten Zeit in richtiger Dosis injiziert. Und was ist daraus gemacht worden? Automatische Spender für Kampfdrogen und Halluzinogene.

❖ Doc Hollyday

❖ Und natürlich als feines Druckmittel. „Hey, Mister Runner, Sie machen jetzt diesen Job, oder Sie fallen in 48 Stunden tot um.“ Meistens geben sie einem nach getaner Arbeit das Gegenmittel trotzdem nicht, aber was soll's, Runner gibt's ja wie Teerkumpen am Meer ...

❖ Bismark

❖ Meistens? Passiert dir das öfter?

❖ Jolly Jumper

❖ Hätte er geschwiegen, wär er Philosoph geblieben, oder wie ging der Spruch?

❖ Shiver

BALANCESCHWANZ

Dieser massive Cyberschwanz wird an der Basis des Rückgrats

implantiert und ist etwas mehr als einen Meter lang. Der Schwanz ist mit einem speziellen Gleichgewichts-Expertensystem verbunden und sorgt dafür, daß der Körperschwerpunkt immer in einer stabilen Position bleibt. Der Schwanz unterliegt keiner bewußten Kontrolle und bewegt sich unwillkürlich bei jeder Bewegung des Benutzers mit.

Mit einem Balanceschwanz ausgestattete Personen müssen natürlich ihre Kleidung entsprechend anpassen lassen.

Regeln: Bei allen Proben, bei denen Gleichgewicht eine Rolle spielt, wie Klettern, Balancieren, Springen, Fallenlassen usw., reduziert der Balanceschwanz den Mindestwurf um -2. In Verbindung mit einem Balanceverstärker für Cyberohren beträgt der Modifikator sogar -3. Weitere Auswirkungen finden Sie unter *Cyberware und soziale Interaktion*, S. 52.

❖ Meine Frage: Wer baut sich sowas ein? Du kannst das Gleichgewicht ein wenig besser halten und siehst dafür aus wie ein Alien!

❖ Chao





♣ Stimmt, das ist definitiv nur was für die Freak-Fraktion. Wenn ihr eh schon mit verchromtem Cybertorso und offenem Hawaii-hemd rumläuft: bitte, kein Problem. Vergeßt aber alles, was ihr bisher noch in der Öffentlichkeit erledigen konntet. Das Teil verbannt euch in die Schatten, sage ich ...

♣ Arcaist

♣ Hast du mal jemanden gesehen, der sich in einer Menschenmenge damit bewegt? Durch das unkontrollierte Schwanzwedeln stolpert ständig jemand drüber, oder tritt drauf.

♣ Annihilator

♣ Ich habe von einem Body Shop im Süden Seattles gehört, wo ein Doc und so ein Cyberware-Freak einem gegen ein paar Creds ein Firmwareupdate, einen Trigger und ein paar zusätzliche Leitungen verpassen. Ergebnis: bewusste Kontrolle über den Balanceschwanz.

♣ Mr. Z

♣ Selbst wenn das stimmen würde, Mr. Z., was würde das bringen? Bewußte Kontrolle, ein bißchen hin und her schwingen bei guter Laune, aber der Balanceeffekt ist futsch, denn mit der Modifikation würdest du das Expertensystem umgehen.

♣ Alien Queen

CYBERFLOSSEN

Cyberflossen bestehen aus einziehbaren Spornen mit Schwimmhäuten, die in Hände und Füße implantiert werden. In ausgefahrenem Zustand können sie wie gewöhnliche Schwimmflossen verwendet werden.

Regeln: Ein Charakter mit Cyberflossen kann mit der Hälfte seiner normalen Geh- oder Laufrate schwimmen (vergleiche *Cyberpiraten*, S. 155f.). Cyberflossen können als Angriffswaffen dienen (wie Handklingen mit -1 Powniveau). Cyberflossen sind nicht kompatibel mit normalen Schwimmflossen oder Handschuhen.

♣ Perfekt, ich baue mir ein paar Flossen ein, dazu noch Kiemen, und schon geh ich als *Das Ding aus dem Sumpf* durch. Nur was will man damit?

♣ Tazz

♣ Du vielleicht nichts, aber bei den UCAS Navy Seals oder den CAS Sharks gehört genau das zur Standard-Ausstattung. Und das macht diese Typen echt tödlich in ihrem Element.

♣ Spartan

CYBERSCHÄDEL

Ein Cyberschädel ist ein Plastahlrahmen, der gegen tödliche Kopfschüsse und andere Gehirnverletzungen schützt. Bei der synthetischen Version werden einige Teile des Schädels ersetzt und andere verstärkt. Bei der offensichtlichen Version werden Haare und Haut entfernt und eine sichtbare Panzerung um den Schädel gelegt.

Regeln: Cyberschädel schützen Headware vor Schäden. Wenn ein Charakter mit einem Cyberschädel einen Headware-Schaden erleidet (siehe S. 139), so reduzieren Sie den Streß um -2. Wenn der Streß auf 0 oder weniger sinkt, wird die Headware nicht beschädigt.

Cyberschädel reduzieren zudem das Schadensniveau angesagter Schüsse auf den Kopf um eine Stufe (letztlich wird dadurch der Bonus des angesagten Schusses gestrichen).

Offensichtliche Cyberschädel sehen grauenvoll aus und rufen in der Regel negative Reaktionen bei Fremden hervor. Ein Charakter mit einem offensichtlichen Cyberschädel erhält einen Modifikator von +4 auf alle Charisma- und sozialen Fertigkeitsproben. Andererseits wird ihm auch ein Mindestwurfmodifikator von -3 auf Einschüchterungsproben gewährt.

Für Regeln zur Panzerung siehe S. 45 und Regeln zur Ausrüstungskapazität S. 47.

❖ Eine schwierige Operation mit großen Risiken, aber die Vorteile machen das wett. Ich habe seither keine Probleme mehr mit wundbedingten Headware-Ausfällen. Und, du kannst mir einen Ast auf den Kopf brettern, es juckt mich nicht.

❖ Snowflake

❖ Soll ich das wirklich mal ausprobieren, Schneeflockchen?

❖ Chao

❖ Okay, aber bring einen Beutel für deine Innereien mit!

❖ Snowflake

CYBERTORSO

Der Cybertorso ist, ähnlich wie der Cyberschädel, eine Schutzpanzerung, die Brust und Unterleib umgibt, wobei Rippen und Muskeln verstärkt oder ersetzt werden.

Regeln: Der Cybertorso erhöht das Konstitutionsattribut um +1 und schützt interne Bodyware auf die gleiche Weise, wie ein Cyberschädel Headware schützt. Ein Cybertorso senkt zudem die Essenzkosten von erhöhter Stärke oder Schnelligkeit von Cybergliedmaßen, die über 3 Punkte hinausgehen, um die Hälfte (aufgerundet; siehe *Cybergliedmaßen*, S. 44).

Für Regeln zur Panzerung siehe S. 45 und Regeln zur Ausrüstungskapazität S. 47.

❖ Oh Mann, der ganze Kram ist jetzt sogar für meine Begriffe ein bißchen gruselig. Ich hab ja normalerweise nichts gegen ein bißchen Metall im Körper, aber das ...

❖ Mr. Niceguy

❖ Weichei!

❖ Pestbeule

❖ Hey, was soll das? Wer manipuliert hier? Mein Name ist nicht Pestbeule!

❖ Pestbeule

❖ SYSS000P!

❖ Pestbeule

❖ Greiner, bist du's?

❖ Blue Max

DERMALVERKLEIDUNG

Dermalverkleidung kombiniert die neuesten Entwicklungen der Dermalpanzerungs-Technologie mit einer halbsynthetischen Hautverkleidung. Das Ergebnis ist ein Hautüberzug, der flexibler und weicher ist als Standard-Dermalpanzerung und über größere selbstregenerative Fähigkeiten verfügt.

Manche Dermalverkleidungen verwenden eine Technologie, die von den bekannten Ruthenium-Polymeren abgeleitet ist und die es gestattet, die Verkleidung mittels schwacher elektrischer Aufladung in einem weiten Bereich farblich zu variieren. Die Farbänderungen werden durch ein eingebautes Expertensystem gelenkt. Mittels Input von Bilderfassungsgeräten kann sich die Dermalverkleidung zu Tarnzwecken der Umgebung des Trägers anpassen, es können jedoch auch Bilder oder Texte aus einem Headware-Memory oder sonstigen Quellen auf der Haut ausgegeben werden.

DERMALVERKLEIDUNG TYP C



Best.-Nr. 347 025

Regeln: Die Dermalverkleidung steigert das Konstitutionsattribut des Charakters um die Stufe der Verkleidung plus 1; eine Dermalverkleidung Stufe zwei erhöht die Konstitution also um 3 Punkte. Zudem weist sie eine Stoßpanzerung in Höhe der halben Stufe (aufgerundet) auf.

Dermalverkleidungen aus Ruthenium wirken genauso wie im Abschnitt über Ruthenium-Polymere beschrieben (S. 119). Die Logikschaltkreise sind DNI-gekoppelt, daher kann die Farbe durch ein mentales Kommando geändert werden (erfordert eine Einfache Handlung). Texte und Bilder können auf die Haut projiziert werden, falls der Charakter das für notwendig erachtet. Bildscanner können implantiert oder extern mitgeführt und durch Datenbuchsen verbunden werden.

❖ Darauf habe ich lange gewartet. Jetzt kann ich endlich nackt rumlaufen und keiner merkt's.

❖ Shadow

❖ Da sag ich jetzt mal nichts zu ...

❖ Spitfire

EINZIEHBARE KLETTERKLAUEN

Ähnlich wie einziehbare Handklingen werden Kletterklauen aus den Fingerspitzen ausgefahren und erweisen sich als äußerst nützlich beim Klettern.

Regeln: Senken Sie für einen Charakter mit Kletterklauen alle Mindestwürfe auf Kletter- und Hängenproben um -2. Als Angriffswaffen haben Kletterklauen einen Schadenscode von (STR-1)L.

❖ Die Fingernagelversion ist deutlich zu unpraktisch. Ein „Kollege“ hat eine Variante, die aus der Handfläche ausfährt, und mit der hat man deutlich mehr Halt beim Klettern. Allerdings kann man sich dann keine Smartverbindung mehr einbauen lassen. Aber Cyberware hat sich für mich ja mittlerweile eh erledigt ...

❖ Houdini

❖ Wieso das? Hast du eine Allergie oder sowas?

❖ Youkai

❖ Frag einfach nicht!

❖ Houdini

FLEXHÄNDE

Bei dieser Modifikation werden die meisten Knochen der Hände durch einen biegsamen Kunststoff ersetzt, der sich unter ständigem Druck verformen läßt, anschließend aber die ursprüngliche Form wieder annimmt. Das ermöglicht dem Benutzer, sich aus Handschellen und ähnlichen Vorrichtungen herauszuwinden.

Regeln: Ein Charakter mit Flexhänden erhält einen Mindestwurfmodifikator von -2 für alle Proben auf die Fertigkeit Entfesselungskünstler sowie für alle sonstigen Proben, die Handverrenkungen erfordern. Flexhände sind nicht mit Kompositknochen kompatibel und können an- und ausgeschaltet werden.

• Spaß mit Cyberware! Damit kann man sich die Hand fast bis zum Ellbogen in den Rachen schieben und ähnlich lustige Sachen anstellen. DER Partygag!

• Marine

• Ich glaube, ich krieg Kopfschmerzen ...

• Schattenkanzler

FUSSANKER

Dieser einziehbare, federbetriebene, massive Sporn erstreckt sich aus der Ferse des Fußes, um den Benutzer am Boden zu verankern oder ein Zielobjekt zu penetrieren. Er ist hauptsächlich für den Einsatz in Cyberfüßen vorgesehen, da die Installation in einem normalen Fuß extensive Knochen- und Gelenkverstärkungen erfordert, damit der Fuß nicht einfach in der Nähe des Sporns auseinanderbricht, wenn hoher Druck darauf lastet.

Regeln: Der Fußanker kann kein Material durchdringen, das eine Barrierenstufe von mehr als 10 hat (die meisten Straßenoberflächen haben eine Barrierenstufe von 8). Jeder verankerte Fuß erhöht das Gewicht, das ein Charakter heben oder halten kann, um maximal 50 Kilo. Wenn der Fußanker in Material versenkt wird, das eine Barrierenstufe von weniger als 10 hat, so reduziert jeder Barrierenpunkt unter 10 dieses Gewicht um 5 kg.

Als Waffe verursacht der Fußanker einen Schaden von (STR-1)/M. Wenn der Fußanker ausgefahren ist, so reduziert sich die Bewegungsrate des Benutzers auf die Hälfte seiner Schnelligkeit (abgerundet) und die Ausweichprobe wird mit +1 modifiziert.

Ein verankerter Charakter erhält einen Punkt Rückstoßkompensation pro Fußanker, und der Mindestwurf zum Widerstand gegen Niederschlag sinkt um 1 pro Fußanker. In jedem Fuß kann nur ein Fußanker installiert werden.

• Ich hab mal gesehen, wie einer versucht hat, die Anker auf Stahlboden auszufahren. Er ist dreissig Zentimeter hoch gehüpft, balancierte ein paar Sekunden auf den Spitzen und ist dann auf die Schnauze gefallen. Was hab ich gelacht!

• Bozzo der Clown

INTERNER LUFTTANK

Der interne Lufttank ist eine unabhängige Luftquelle, die unterhalb eines Lungenflügels implantiert wird (wobei ein Teil dieses Lungenflügels entfernt werden muß). Der Benutzer kann aus diesem Tank atmen, was ihn immun macht gegen giftige Gase oder ähnliches.

Der Inhalt eines internen Lufttanks steht unter Druck, um eine größere Aufnahmekapazität zu gewährleisten. Ein Lufttank kann außer mit Luft auch mit anderen Gasen gefüllt werden. Ein Lufröhrenventil ist zusätzlich erhältlich, über das der Inhalt exhaliiert werden kann, ohne daß die (möglicherweise schädliche) Substanz in die Atemwege des Benutzers gelangt.

Regeln: Ein interner Tank kann Luft für etwa 75 Minuten aufnehmen, wobei natürlich der aktuelle Luftverbrauch berücksichtigt werden muß, der je nach Wassertiefe, Lungenkapazität und momentaner Aktivität variieren kann. Das Nachfüllen (durch ein Einlaßventil direkt unter dem Rippenbogen) dauert 5 Minuten.

Wenn ein Charakter einen internen Lufttank für Unterwasseraktivitäten einsetzt, sinken die Mindestwürfe für Wassertreten und Treiben um -1 (siehe *Cyberpiraten*, S. 156).

Da Lufttanks unter Druck stehen, kann eine Beschädigung (zum Beispiel durch Waffeneinfluß) zu einer Explosion führen. Jedesmal, wenn ein interner Lufttank Streß erleidet (siehe *Schäden an Cybersystemen*, S. 139), werfen Sie 1W6. Bei einer 1 explodiert der Tank. Ein explodierender Lufttank verursacht beim Besitzer einen Schaden von 10S; externe Panzerung (Kleidung, Dermalpanzerung oder -verkleidung usw.) hat keine Schutzwirkung, Kompositknochen und andere interne Stoßpanzerung jedoch sehr wohl. Unbeteiligte, die sich in der Nähe des unglücklichen Besitzers befinden, können auch etwas abbekommen; das Poverniveau der Explosion sinkt um die externe Stoßpanzerung des Betroffenen sowie weitere -2 pro Meter Abstand.

Das Lufröhrenventil ermöglicht es, den Tankinhalt abzublasen, ohne dabei das Atemsystem des Benutzers zu beeinträchtigen. Wenn giftiges Gas auf diese Weise freigegeben wird, muß sich der Besitzer natürlich trotzdem durch eine Gasmaske oder einen weiteren Lufttank gegen die Einatmung dieser Substanz schützen. Zur Bestimmung der Auswirkungen von freigegebenem Gas verwenden Sie die Regeln für *Gasausbreitung* (*Gas Delivery Systems*), *SR Companion*, S. 90.

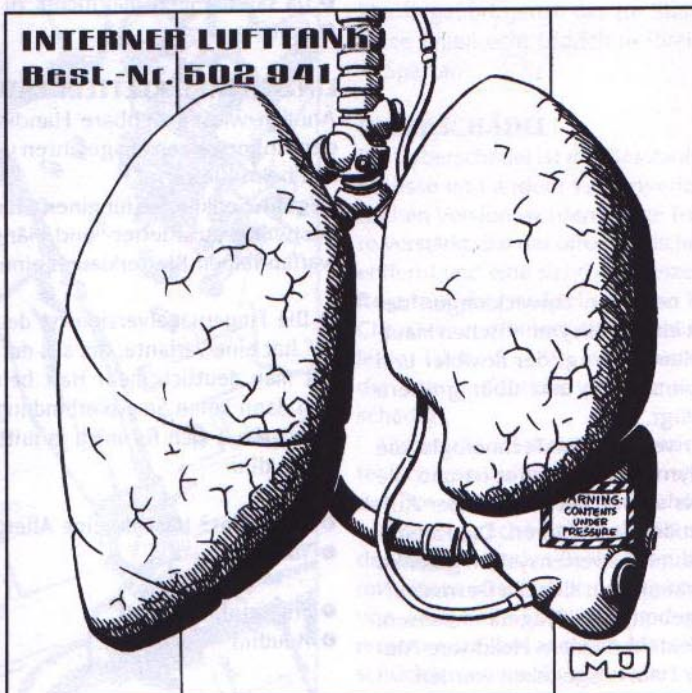
• Wenn die Luft mal wieder dicker ist, als sie sein sollte, ist der Tank genau das richtige. Und damit meine ich nicht nur den Smog in Leverkusen.

• Bismark

• Man muß nur damit leben, daß man dann normalerweise etwas kurzatmig ist (immerhin schneiden sie einem dafür Teile der Lunge weg). Aber lieber lange kurzatmig als einmal erstickt.

• Doc Hollyday

INTERNER LUFTTANK
Best.-Nr. 502 941



KÖRPERBEHÄLTER

Neben Fingerspitzen und Zähnen können auch andere Körperteile ausgehöhlt oder durch Staufächer ersetzt werden, um Verstecke für kleine Gegenstände oder Geräte zu schaffen. Üblicherweise wird dabei ein kleiner Teil eines Knochens entfernt und durch einen Kunststoffbehälter ersetzt. Die Lokalisierung solcher Behälter ist begrenzt, umfaßt jedoch zum Beispiel Rippenfächer, Zehenbehälter, hohle Kniekehlen usw. Doch auch ein kleines Fach hinter dem Bauchnabel kann ein ganz netter Effekt sein.

Körperbehälter werden in der Regel dazu verwendet, Gegenstände zu verstecken, wobei diese jedoch sehr klein sein müssen. Sie können auch eine Daten- oder Chipbuchse auf diese Weise verbergen, wobei diese durch einen gründlichen Cyberscan natürlich trotzdem entdeckt werden können. Wenn man den Körperbehälter mit einer Datenbuchse ausstattet, kann man auch jedes mit einem DNI ausgestattete Gerät in diesem Behälter kontrollieren.

Zu den beliebtesten Anwendungsmöglichkeiten von Körperbehältern gehören Drogeninjektoren, Dietriche und automatische Dietriche, Mikro-Transceiver usw. Eine Neuentwicklung ist der synthetische Fingerabdruck, der einen beliebigen Fingerabdruck imitieren kann, der von einer Scannereinheit gelesen wurde. Der Scanner kann einen Abdruck direkt von einer Hand "lesen" (vorangesetzt, der Besitzer der Hand lebt oder ist gerade erst verstorben) oder einen deutlichen Fingerabdruck auf einer geeigneten Oberfläche.

Regeln: Körperbehälter können nur in Körperbereichen implantiert werden, die auf sinnvolle Weise ausgehöhlt oder ersetzt werden können (der Spielleiter hat wie immer das letzte Wort). Diese Behälter sind sehr klein; als Faustregel kann man davon ausgehen, daß nur Gegenstände mit einer Tarnstufe von 9 oder mehr in solchen Behältern untergebracht werden können, und zwar nur einer pro Behälter.

Regeln für Fingerkuppen-, Zahn- und Zehenbehälter finden Sie in SR3.01D auf den Seiten 298 und 300. Alle weiteren Behälter verwenden die folgenden Regeln.

Körperbehälter können nicht visuell entdeckt werden, und gegen körperliche Durchsuchung haben sie eine Tarnstufe von 10. Cyberscans erhalten einen Mindestwurfmodifikator von +1.

Im allgemeinen erfordert der Einsatz einer in einem Körperbehälter untergebrachten Waffe die Fertigkeit Cyberimplantatwaffen. Monofilamentpeitschen dagegen benötigen die Fertigkeit Peitschen.

Injektor: Enthält eine Dosis einer chemischen, giftigen oder sonstigen Substanz. Die Nadel hat einen Schadenscode von (STR+3)L, kann jedoch nur einen maximal Mittleren Schaden verursachen und durchdringt keine gehärtete Panzerung. Das Opfer muß einen Schaden erhalten, um eine Injektion zu bekommen. Eine Dosis auszutauschen, dauert 2 Minuten.

Dietriche: Dietriche werden gegen Zylinderschlösser und noch einfachere Varianten eingesetzt (die zwar weit hinter dem modernen Standard der Magschlösser hinterher hinken, aber immer noch eine kostengünstige und effektive Alternative sind). Die meisten dieser Schlösser haben eine Stufe von 4 oder 5, je nach Komplexität. Das Knacken erfordert den Einsatz der Aktionsfertigkeit "Schlösser knacken" (dem Schnelligkeitsattribut zugeordnet). Dabei müssen beide Hände eingesetzt werden, mit dem Dietrich in der einen und einem (externen oder implantierten) Drehmoment-schlüssel in der anderen, der Grundzeitraum beträgt 20 Sekunden x Stufe des Schlosses.

Automatischer Dietrich: Dieses Gerät ist mit einem Expertensystem ausgestattet und motorisiert, was es ihm ermöglicht, eigenständig ein Schloß zu analysieren und zu öffnen. Ein automatischer Dietrich hat die Fertigkeit Schlösser knacken in Höhe seiner Stufe (maximal 10).

Synthetischer Fingerabdruck: Zunächst muß ein Muster des erwünschten Fingerabdrucks per tragbarem Print-Scanner beschafft werden. Der Scanner wird dann an die synthetische Fingerspitze angeschlossen und der Fingerabdruck übertragen. Wenn mit diesem Implantat ein Fingerabdruckscanner getäuscht werden soll, so werfen Sie eine vergleichende Probe zwischen der Stufe des synthetischen Fingerabdrucks und der des Scanners. Wenn der Scanner mehr Erfolge erzielt, so erkennt er die Fälschung und löst einen Alarm aus. Bei Gleichstand wird der Benutzer gebeten, die Identifizierung zu wiederholen. Anderenfalls kann der gefälschte Fingerabdruck das Scannersystem täuschen.

• Ein Finger für jede Gelegenheit.

• Asskick

• Finger geht ja noch, aber irgendwie hab ich ein komisches Gefühl, wenn es um 'ne Art Tasche in der Kniekehle geht. Wenn ich nur dran denke, krieg ich Kribbeln im Bein.

• Eismann

• Und das von einem Menschen, dessen Körper zu achtzig Prozent künstlich oder modifiziert ist.

• Havoc

• Muskel- oder Knochenverstärkung, okay. Aber das hier ist irgendwie was anderes. Da kann man DINGE reinstecken. Ins KNIE!

• Eismann

KOMPOSITKNOCHEN

Neuerdings sind neben den bekannten Kompositknochen aus Plastik, Aluminium und Titan zwei weitere Modelle erhältlich. Keramik-Kompositknochen bestehen aus einem robusten, stoßresistenten polikeramischen Überzug. Bei Kevlar™-Kompositknochen wird ein ballistisches Geflecht um Knochen und Gelenke des Benutzers gelegt.

Regeln: Keramik- und Kevlar-Kompositknochen entsprechen den Kompositknochen, die in SR3.01D auf S. 299 beschrieben werden. Ihr Panzerungsschutz addiert sich zu externer Panzerung. Beide Arten der Kompositknochen können nicht durch Metalldetektoren aufgespürt werden. Ein Charakter kann nur eine Art von Kompositknochen haben.

Keramik-Kompositknochen: Sie erhöhen das Konstitutionsattribut des Charakters um +1 und weisen 2 Punkte Stoßpanzerung auf. Sie haben das gleiche Gewicht wie Titanknochen (+15 kg) und eine effektive Barrierenstufe von 8. Der waffenlose Angriff eines Charakters mit Keramik-Kompositknochen hat einen Schadenscode von (STR+3)M.

Kevlar-Kompositknochen: Sie erhöhen das Konstitutionsattribut um +1 und weisen 1 Punkt ballistische Panzerung auf. Sie haben das gleiche Gewicht wie Plastikknöchel (+5 kg) und eine effektive Barrierenstufe von 5. Kevlar-Kompositknochen liefern keinen Bonus für waffenlose Angriffe.

• Der tolle Nebeneffekt ist, daß Kevlar und Keramik für einen Metalldetektor unsichtbar sind.

• Snake

• Hilft natürlich nix, wenn man noch andere Spielsachen aus Metall mit sich rumschleppt. Und da meine ich nicht nur Metallarme und -beine. Eine Smartverbindung und ein paar Headwarespielereien reichen da unter Umständen schon, um das rote Lämpchen im Detektor aufleuchten zu lassen.

• Bismark

• Simon sagt: Wenn die Dinger spröde werden, gibt das dem Begriff Osteoporose völlig neue Dimensionen.

• Simon

• Was denn, kann das wirklich passieren?

• Ledernacken

MAGNETSYSTEM

Dieses System besteht aus einer Reihe von Elektromagneten, die an mehreren Stellen einer Körpergliedmaße implantiert werden (zum Beispiel im Fuß, Schienbein oder Knie). Wird das System aktiviert, kann sich der Benutzer wesentlich besser an magnetischen Metallen festhalten oder anklammern.

Man sollte jedoch beachten, daß 2061 die meisten "Metalle" nichtmagnetische halbmagnetische Polymerverbindungen sind, auch diejenigen, die in Waffen oder Cyberware verwendet werden. Eisenhaltige Metalle werden weiterhin in schweren Fahrzeugen (große Autos und Lkws) oder tragenden Gebäudestrukturen (Stahlträger) verarbeitet. Eisenhaltige Metalle können auch bewußt zum Beispiel in einen Pistolengriff integriert werden, um die Vorteile eines Magnetsystems nutzen zu können (um sicherzugehen, daß man die Knarre nicht fallenläßt).

Das magnetische Feld, das dieses System erzeugt, ist nicht stark genug, um elektronische Geräte oder Computer zu beeinträchtigen, da diese primär auf optischer Basis arbeiten.

Regeln: Jedes Magnetsystem erhöht die Stärke des Benutzers um +4, wenn es darum geht, metallische Gegenstände festzuhalten oder sich selber an solchen Gegenständen festzuklammern. In einer Körpergliedmaße kann nur ein Magnetsystem installiert werden.

Jedes Magnetsystem kann etwa 25 Kilogramm halten (eine Person, die 75 kg wiegt, bräuchte also mindestens drei Magnetsysteme, um sich allein mittels der Magnetkraft irgendwo festzuklammern). Die Wirkung mehrerer Systeme ist kumulativ.

♦ Ne feine Sache, aber wenn der Trigger klemmt, zieht man ständig Büroklammern, Soykaff-Dosen und anderes Metallzeugs hinter sich her. Aber auch die Kanone liegt wie angegossen in der Hand.
♦ Cybernaut

♦ Seid bloß vorsichtig, wo ihr euch dranpappt. Wenn man mit Anlauf gegen 'nen fahrenden Van oder 'ne U-Bahn springt, weil man glaubt, sich dranhängen zu können, stellt man schnell fest, daß viele Metalle einfach nicht magnetisch sind.

♦ Eismann

MOVE-BY-WIRE-SYSTEM

Move-by-wire-Systeme basieren auf ähnlichen Prinzipien, wie sie hauptsächlich in der Luftfahrt, manchmal aber auch bei Bodenfahrzeugen eingesetzt werden. Das System versetzt den Körper in den Zustand eines kontinuierlichen zitterigen Anfalls, bei dem er sich praktisch in alle Richtungen gleichzeitig bewegen will. Ein implantiertes Expertensystem überwacht den Anfall und wirkt seinen Effekten entgegen, bis der Benutzer sich wirklich bewegen will. Dann wird der Bewegungsdrang des Anfalls in die gewünschte Bewegungsrichtung kanalisiert. Der Effekt ist, daß sich der Benutzer mit einer unnatürlichen Geschmeidigkeit bewegt.

Move-by-wire-Benutzer zeigen häufig ein leichtes, unkontrollierbares Muskelzittern in bestimmten Muskelgruppen, wenn diese sich in Ruhe befinden, was größtenteils von Ungenauigkeiten in der Anfallkompensation des Expertensystems herrührt. Andere Nebenwirkungen, wie zum Beispiel Temporale Lobus-Epilepsie mit Komplikationen (TLE-x), sind ebenfalls möglich, jedoch seltener.

Höherstufige Move-by-wire-Systeme verleihen dem Wort "Geschwindigkeit" eine ganz neue Bedeutung. Die Benutzer solcher Systeme können mehrmals handeln, bevor andere es überhaupt schaffen, sich zu bewegen.

Regeln: Das Move-by-wire-System bietet eine ganze Reihe von Boni, die in der Tabelle "Boni für Move-by-wire-Systeme" aufge-

listet sind. Der Schnelligkeitsbonus gilt nicht für die Berechnung des Reaktionsattributs eines Charakters.

Zusätzlich muß ein Charakter mit einem Move-by-wire-System der Stufe 3 eine Extrahandlung am Ende des ersten Initiativedurchgangs jeder Kampfrunde ausführen. Ein Charakter mit einem Stufe-4-Move-by-wire-System muß jeweils eine Extrahandlung am Ende des ersten sowie des zweiten Initiativedurchgangs jeder Kampfrunde ausführen. Der Charakter muß diese Extrahandlungen ausführen (sie können hinausgezögert werden, gehen aber mit Beginn der nächsten Kampfphase des Charakters verloren), danach wird sein nächster Initiativedurchgang ganz normal berechnet (Initiative minus 10).

Dieses System ist nicht kompatibel mit anderer reaktions- oder initiativesteigernder Cyber- oder Bioware. Move-by-wire-Systeme können nicht mit einem Reflextrigger (siehe SR3.01D, S. 301) versehen oder anderweitig an- und abgeschaltet werden.

Streß

Da das Move-by-wire-System das zentrale Nervensystem in den konstanten Zustand eines zitterigen Anfalls versetzt, sammelt der Charakter automatisch Streßpunkte (S. 136) an, wie in der Tabelle "Automatischer Streß" angegeben, und muß eine Streßprobe ablegen. Der Streß beeinträchtigt sowohl Schnelligkeit als auch Reaktion. Der Streß kann nur durch therapeutische Chirurgie (S. 159) beseitigt werden.

Jedesmal wenn ein Charakter Streß erleidet, muß er eine Probe auf seine natürliche Willenskraft gegen einen Mindestwurf von Move-by-wire-Stufe x 2 werfen. Wenn die Probe mißlingt, entwickelt der Charakter TLE-x und wird von Gefühlen der Entfremdung und Entpersönlichkeit gequält. Diese Symptome haben Auswirkungen auf sein soziales Verhalten, was zu einer Einbuße von -1 auf Charisma und alle Charisma-bezogenen Fertigkeiten in wichtigen sozialen Situationen führt.

Der Charakter leidet außerdem an verzerrter Wahrnehmung, was die Abschätzung räumlicher Verhältnisse und die Koordination von Wahrnehmung und Handlung erschwert. In Situationen, die der Spielleiter für gefährlich oder entscheidend erachtet - wenn es zum Beispiel eine wichtige Spur zu finden gilt -, erhöhen Sie den Mindestwurf für Wahrnehmungsproben um +2, reduzieren Sie die Initiative um 2 und die Reaktion um 1W6.

TLE-x kann durch Gehirnchirurgie beseitigt werden, aber weil dabei ein kleiner Teil unheilbar befallenes Gehirngewebe entfernt werden muß, kann diese Operation nur zweimal durchgeführt werden. Es handelt sich um eine „Versagen korrigieren“-Prozedur der therapeutischen Chirurgie mit einem Mindestwurf von 8. Beim zweiten Eingriff erhöht sich der Mindestwurf um +2; danach wird die Epilepsie permanent. In diesem chronischen Fall kann sich die Krankheit ausbreiten und zu Nebeneffekten wie Impotenz oder Inkontinenz führen. Der Spielleiter sollte dann die sozialen Fertigkeiten und das Charisma entsprechend senken.

Ein Individuum mit TLE-x kann akute Anfälle erleiden. Wenn der Charakter eine Mittlere (oder schlimmere) Wun-

AUTOMATISCHER STRESS

Systemstufe	1 Streßpunkt pro
1	6 Monate
2	4 Monate
3	2 Monate
4	1 Monat

BONI FÜR MOVE-BY-WIRE-SYSTEME

Stufe 1: +1 Schnelligkeit, +2 Reaktion, +1W6 Initiative, +1 Würfel für Athletik- und Heimlichkeitsproben

Stufe 2: +2 Schnelligkeit, +4 Reaktion, +2W6 Initiative, +2 Würfel für Athletik- und Heimlichkeitsproben

Stufe 3: +3 Schnelligkeit, +6 Reaktion, +3W6 Initiative, +3 Würfel für Athletik- und Heimlichkeitsproben

Stufe 4: +4 Schnelligkeit, +8 Reaktion, +4W6 Initiative, +4 Würfel für Athletik- und Heimlichkeitsproben

de erhält und sich im Kampf oder einer anderen Konfliktsituation befindet, muß der Spieler eine Willenskraft(6)-Probe ablegen. Mißlingt die Probe, so kollabiert der Charakter in einem epileptischen Anfall und erleidet 6M Schaden. Werfen Sie 1W6 und multiplizieren Sie das Ergebnis mit 10, um zu bestimmen, wie viele Kampfrunden der Anfall dauert. Werfen Sie anschließend noch einmal 1W6 und multiplizieren Sie das Ergebnis wieder mit 10. Diese Zahl gibt an, wieviele Minuten der Charakter bewußtlos bleibt.

Wenn das Move-by-wire-System ausfällt (oder Schnelligkeit oder Reaktion durch Streßwirkung ausfallen), muß der Charakter eine erfolgreiche Willenskraft(Move-by-wire-Stufe x 2)-Probe schaffen, oder er erleidet einen Zusammenbruch der Gehirnfunktionen, der als *Catastrophic Clonic Seizure Syndrome* (CCSS) bekannt ist. Unwillkürliche Funktionen wie das Atmen funktionieren weiterhin, doch der Charakter ist unfähig, willentlich zu handeln, und nimmt kaum wahr, was um ihn herum geschieht. Er erlebt die Welt als entsetzliches, wirbelndes Chaos von Horrordimensionen und extremen Schmerzen. CCSS führt zum permanenten Totalausfall des Move-by-wire-Systems, das entfernt werden muß. Zusätzlich kann der Charakter nach Maßgabe des Spielleiters Langzeitschäden wie reduzierte Schnelligkeit, Intelligenz und/oder Willenskraft erleiden. CCSS-Opfer können sich mit etwas Glück vollständig erholen, doch es besteht auch eine gewisse Gefahr, daß ein Opfer nur noch die Wahrnehmung und Intelligenz eines besseren Haustieres besitzt.

• Habt ihr schon mal einen dieser schlechten Schwarzer-Ninja-SimSinns gesehen? Diese Teile machen euch zu 'nem potentiellen Hauptdarsteller. Wenn ihr jemanden seht, der sich eleganter bewegt als ein Mannequin und schneller als eine verdammte Katze, achtet auf Muskelzuckungen. Wenn er sie hat, verzieht euch. Ich schwör's euch, diese Freaks können Kugeln ausweichen!

• Shiver

• Hier eine Warnung an alle: Dieses Zeug macht Euch zum Kometen und brennt Euch genauso schnell aus.

• Ragnarok

• Wie ein Komet, jau, das stimmt. Es gibt keinen auf der Straße, der schneller zieht als ich.

• Luke

• Wir sprechen uns in zwei Monaten nochmal.

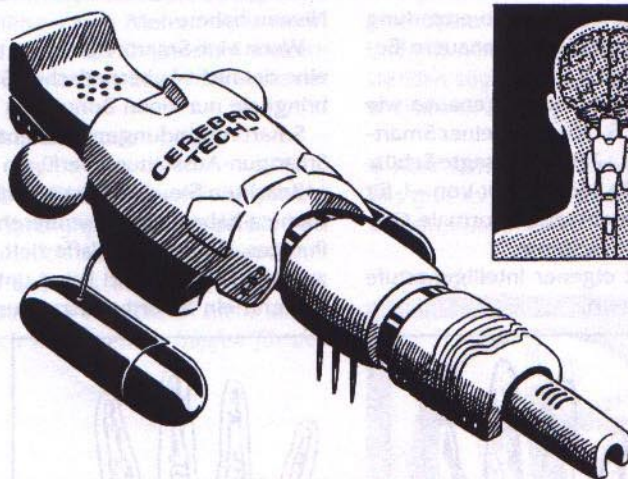
• Ragnarok

• Oder auch nicht ...

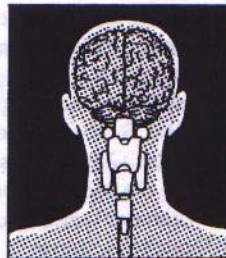
• Cerberus

OXSYS-CYBERKIEMEN

Die OXSYS-Cyberkiemen filtern durch forcierte Osmose Sauerstoff aus dem Wasser und ermöglichen es dem Benutzer so, unter Wasser zu atmen. Kohlendioxid und andere Stoffe werden durch reverse Osmose wieder ausgestoßen und ans Wasser ab-



MOVE-BY-WIRE-SYSTEM
Best.-Nr. auf Anfrage



gegeben. Anders als bei der externen Version wird der Sauerstoff direkt in den Blutkreislauf gelöst, was die Gefahr einer Sauerstoffvergiftung bannt.

Die Kiemen werden an beiden Seiten des Nackens direkt neben der Schilddrüse implantiert. Zudem muß in der unteren Luftröhre ein Verschlußventil installiert werden, um während der Aktivität der Kiemen die normale Lungentätigkeit zu unterdrücken, und durch einen Bypass im Herzen wird das für die Lungen bestimmte Blut in dem Fall zu den Kiemen umgeleitet.

Regeln: Taucher mit Cyberkiemen sind immun gegen Sauerstoffvergiftung; die in den Lungen verbliebenen Sauerstoffreste können jedoch zu Stickstoffnarkose oder Dekompressionskrankheit führen.

Üblicherweise lassen sich Taucher, die sich für Cyberkiemen entscheiden, zusätzlich einen internen Lufttank (S. 30) implantieren, den sie mit reinem Helium füllen, um damit die Sauerstoffreste aus der Lunge zu spülen.

Cyberkiemen erlauben dem Benutzer theoretisch, unendlich lange unter Wasser zu verbleiben, allerdings müssen nach etwa 1.000 Stunden die Filter des Systems gewechselt werden (wobei der Zeitraum durch Tauchtiefe, Lungenkapazität und Aktivitäten variiert). Der Austausch der Filter erfordert Cyberware-Reparaturchirurgie und kostet 1.500 Nuyen.

• Gabs dazu nicht mal ne Trid-Serie? Aquaman, oder Mr. Atlantis oder so?

• Airport

• Taugt alles nix. DER Blockbuster ist immer noch Spacemarines auf JU-Trid4. Höchstens Dreadnought Saratoga oder Bloodhunters kommen überhaupt in die Nähe. Der Rest ist bloß billiger Abklatsch.

• Kingsize

SCHOCK-ALARM

Dieses Gerät, das an der Schädelbasis nahe der Wirbelsäule implantiert wird, sendet einen leichten elektrischen Schockimpuls durch das Nervensystem des Benutzers, der diesen augenblicklich weckt. Der Schock-Alarm muß mit einem Auslösemechanismus verbunden sein, wie zum Beispiel einer Retinauhr, einem Headware-Telefon oder einem externen, per Datenbuchse verbundenen Alarmsystem.

Regeln: Wenn der Schock-Alarm ausgelöst wird, ist der Benutzer augenblicklich wach. Ein Benutzer mit tödlichem Betäubungsschaden kann allerdings nicht durch dieses Gerät wieder zu Bewußtsein gebracht werden.

• Super, da kann ich mir ja gleich einen Wecker mit Starkstromanschluß kaufen und mir jeden Morgen einen Elektroschock verpassen lassen. Ich passe!

• Sneaker

• Sag mal nichts, das Teil findet reißenden Absatz. Einige Kons machen das zum Pflichtimplantat ihrer Mitarbeiter. Damit kommt nämlich keiner mehr zu spät.

• Loneguard

SMARTVERBINDUNG-2

Diese weiterentwickelte Version der Standard-Smartverbindung bietet bessere Zielerfassungsfähigkeiten und eine genauere Berechnung für indirekte Schußbahnen.

Regeln: Smartverbindung-2-Systeme funktionieren genauso wie Standard-Smartverbindungen (SR3.01D, S. 301). Mit einer Smartverbindung-2 gilt nur ein Modifikator von +2 für Angesagte Schüsse (statt den üblichen +4). Zudem gilt ein Modifikator von -1 für kombinierte Waffen wie Unterlauf-Granatenwerfer, normale Granatenwerfer, Raketenwerfer und ähnliche Systeme.

Lenkwaffen und andere Systeme mit eigener Intelligenzstufe ziehen keine Vorteile aus dem Smartsystem.

Eine Smartverbindung-2 funktioniert natürlich nur mit Waffen, die eine Smartgun-2-Ausstattung haben.

- Die Smartverbindung-2 kann inzwischen kaum noch als Neuerung betrachtet werden. Auf der Straße ist sie inzwischen vermutlich genauso häufig anzutreffen wie die Mark I-Version. Angeblich soll bereits eine experimentelle Variante im Umlauf sein, die hervorragend mit dem Taktischen Computer kombinierbar ist.

- Snowflake

- Na ja, bei der Verbreitung, die der Taktische Computer momentan hat, kann uns Runnern dieses windige Gerücht relativ egal sein.

- Delta

SMARTVERBINDUNGS-SUBSYSTEME UND -ZUBEHÖR

Das Smartverbindungssystem besteht aus vier Komponenten: einem I/O-Adapter (typischerweise ein subdermales Induktionspolster in der Handfläche, das die Verbindung zur Smartgun herstellt), einem Augendisplay, einem Ballistikprozessor und einem eingeschränkten Simrig (für die Erkennung von Körper/Waffenposition). Manche Benutzer benötigen nicht das gesamte Paket. Zum Beispiel wird ein Benutzer mit einer Bildverbindung kein Augendisplay benötigen, er muß nur seine bestehende Cyberware mit dem Smartsystem verbinden. Manche Benutzer wollen vielleicht das Induktionspolster vermeiden (das leicht zu ertasten ist) und sich lieber per Datenbuchse mit der Smartgun verbinden.

Zwei Zubehörteile für Smartverbindungen sind erhältlich: der Entfernungsmesser und das Persönliche Smartgun-Sicherheitssystem.

Entfernungsmesser: Dieses Gerät zeigt die aktuelle Entfernung zu dem Ziel an, auf das die Smartgun gerade weist. Die Entfernung wird im Augendisplay unter dem Zielerfassungsicon der Smartverbindung eingeblendet.

Persönliches Smartgun-Sicherheitssystem (PSS): Eine Smartgun mit dieser Modifikation wird durch eine Sicherheitsschaltung permanent deaktiviert, bis sie mit einem Smartverbindungssystem in Kontakt kommt, das die richtige (codierte) Seriennummer trägt.

Regeln: Damit ein Smartsystem arbeiten kann, müssen die vier angegebenen Subsysteme bzw. ein entsprechendes Ersatzsystem vorhanden sein. Eine Bildverbindung oder eine Smartbrille können als hinreichender Ersatz für das Augendisplay dienen. Das Handflächenpad kann durch eine Datenbuchsen-Verbindung ersetzt werden. Ein vollwertiges Simrig kann die Funktionen des eingeschränkten Simrigs der Smartverbindung übernehmen. Der

ballistische Prozessor kann Standard- oder Smartverbindung-2-Niveau haben.

Wenn eine Smartverbindung nicht vollständig vercybert ist (also eine der nicht-kybernetischen Substitutionen verwendet wird), so bringt sie nur einen Bonus von -1 auf Fernkampfpunkten.

Smartverbindungen funktionieren nur mit Waffen, die über Smartgun-Ausstattung verfügen (oder entsprechend Smartgun-2).

Beachten Sie, daß Smartverbindungen *nicht* die Funktion einer Kamera haben; sie präsentieren nur eine visuelle Darstellung des Punktes, auf den die Waffe zielt. Smartverbindungen können nicht zwischen Freund und Feind unterscheiden.

Wenn ein Smartbenutzer zusätzlich eine Smartverbindung für

seine zweite Hand aufbauen möchte, so muß er lediglich ein Induktionspolster in dieser Hand installieren, das mit dem bestehenden System verbunden wird.

Entfernungsmesser: Der Entfernungsmesser kann nur zusammen mit einer Smartverbindung verwendet werden. Mit einer Smartverbindung-2 liefert der Entfernungsmesser einen Modifikator von -1 bei Zielen in weiter Entfernung und -2 bei extrem weiter Entfernung. Diese Modifikatoren sind jedoch nicht kumulativ mit Entfernungsmodifikatoren, die von Bildvergrößerungszubehör geliefert werden.

Im Zusammenwirken mit einem smartverbundenen Granatenwerfer mit Minigranaten kann

der Entfernungsmesser die Granaten automatisch bei einer bestimmten Entfernung detonieren lassen; reduzieren Sie die Abweichungswürfel von 3W6 auf 1W6.

PSS: Eine Smartgun mit einem Persönlichen Sicherheitssystem arbeitet nur für die spezifische Smartverbindung, auf die sie programmiert ist. Eine derart ausgerüstete Waffe kann darauf programmiert werden, mit mehr als einer Smartverbindung benutzt werden zu können (zum Beispiel kann sie auf alle Mitglieder eines Teams programmiert werden). Die Codierungsstufe der Seriennummer ist 8.

- Mit diesem PSS rennen immer mehr Sicherheitsleute rum. Man kriegt nicht mal die Munition aus ihren Waffen, wenn sie sie fallen gelassen haben.

- Stalker

- Wenn man weiß wie, ist das überhaupt kein Problem!

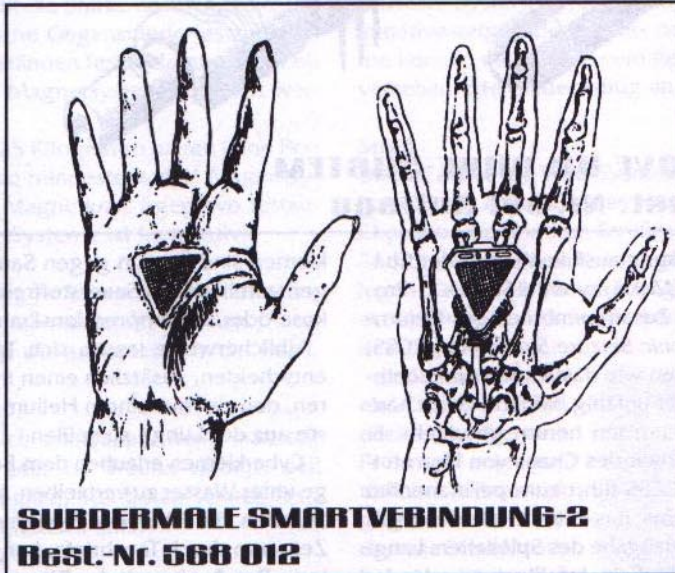
- Cinderella

SPRUNGHYDRAULIK

Sprunghydrauliken erfordern extensive und auffällige Modifikationen an den Beinen und sind bei Cyberbein-Besitzern sehr beliebt. Sprunghydrauliken erhöhen die maximale Distanz (vertikal und horizontal), die der Benutzer springen kann, zudem erhöhen sie die Laufgeschwindigkeit und absorbieren den Aufprallstoß bei Stürzen.

Regeln: Ein Charakter mit Sprunghydrauliken erhöht seine maximale Sprungdistanz um Stufe x 20 Prozent (siehe *SR Companion*, S. 47). Jeder Stufenpunkt liefert zudem einen Extrawürfel für Athletik(Laufen)- und Athletik(Springen)-Proben.

Wenn es einem Charakter gelingt, auf seinen Füßen zu landen, können Sprunghydrauliken einen Teil des Aufpralls bei Stürzen



absorbieren. (Auf den Füßen zu landen erfordert eine erfolgreiche Schnelligkeit(5)-Probe bei einer Höhe von 5 Metern oder weniger, mit einem um +1 erhöhten Mindestwurf für jeweils 4 weitere Meter.) Das Powerniveau des Sturzes wird dann um die Stufe der Sprunghydraulik reduziert.

Sprunghydrauliken haben eine Maximalstufe von 5.

Ein Chummer von mir hat mal bei einem kleinen Feuergefecht einen Treffer kassiert, der seine Sprunghydraulik ausgelöst hat. Erst schrie er, dann hüpfte er plötzlich wild gestikulierend von dannen, landete mitten unter den Gegnern, bemerkte, wo er war, und dann schrie er wieder. Sie haben ihn tatsächlich nicht umgenietet, denn sowas hatten sie noch nie gesehen. Hüpfen für den Frieden nenne ich sowas ... Quak!

• Batman

VITALMONITOR

Implantierte Vitalmonitore überwachen die Lebenssignale und Körperfunktionen des Benutzers, also Herzfrequenz, Blutdruck, Atemfrequenz, Körpertemperatur, Blutzucker- und -alkoholgehalt, Verhältnis der Blutkörperchen usw. Diese Informationen können an Displayverbindungen oder extern angeschlossene Medkits weitergegeben werden, doch meistens werden sie an einen implantierten Diagnoseprozessor überspielt.

Der Diagnoseprozessor ist ein Expertensystem, das mittels der Informationen des Vitalmonitors Anomalien oder medizinische Probleme erkennen kann. Er funktioniert wie die Computer externer Medkits und kann Medikamente, Gegengifte und Heilmethoden empfehlen. Gewöhnlich werden die Diagnosen, Warnungen und Behandlungsvorschläge an einen angeschlossenen implantierten Displaymonitor weitergeleitet, sie können jedoch auch auf ein beliebiges anderes Outputgerät ausgegeben werden. Der Prozessor ist üblicherweise darauf programmiert, dem Benutzer Warnungen bei bestimmten gefährlichen Körperzuständen zukommen zu lassen (Vergiftungen, niedrige Blutzuckerrate, beschleunigte Pulsfrequenz, Sauerstoffmangel usw.); weitere Alarmzustände oder Handlungsanweisungen können vom Benutzer programmiert werden – wie zum Beispiel DocWagon zu kontaktieren (mittels implantiertem Telefon), falls akute Lebensgefahr besteht.

Die Displayeinheit wird direkt unter der Haut des Unterarms (gewöhnlich des linken) implantiert. Die Einheit projiziert einen Text, der durch die Haut gelesen werden kann; die Haut dient also mehr oder weniger als Monitor. Subdermale Sensorfelder erlauben dem Benutzer, den Text zu scrollen, andere Fenster zu öffnen, genauere Daten abzufragen usw. Wenn die Gesundheit des Benutzers in ernster Gefahr ist, wird eine deutlich erkennbare Warnung von der Displayeinheit ausgegeben (diese Option kann deaktiviert werden, wenn Heimlichkeit und Tarnung erforderlich sind). Medizinische Einsatzteams untersuchen Notfallopfer immer als erstes nach Vitalmonitor-Displays.

Regeln: Die drei Komponenten dieses Systems können als vernetztes Komplettsystem implantiert oder einzeln verwendet werden.

Vitalmonitor: Dieses in der Brust implantierte Gerät überwacht die Lebensfunktionen des Körpers und gibt diese Informationen weiter.

Diagnoseprozessor: Wie ein Medkit kann dieses Gerät Biotech-Fertigkeitsproben ablegen, um gesundheitliche Bedrohungen zu erkennen und Gegenmaßnahmen vorzuschlagen. Der Prozessor hat eine Biotech-Stufe von 5. Er kann programmiert werden, Warnungen per Display auszugeben, oder direkt mit automatischen Drogenspendern, Kommunikationsgeräten, internen Lufttanks usw. vernetzt werden.

Subdermales Display: In inaktivem Zustand hat dieses Gerät eine Tarnstufe von 10.

• Eigentlich 'ne feine Sache, wenn man das Teil über Funk mit einer Operationszentrale verbindet. Kein „Hey, lebst du noch?“ mehr. Und mit nem passenden Auto-Injektor kann einem das unter Umständen sogar den Arsch retten.

• Eismann

• Aber warum muß man sich das gleich implantieren lassen? So was gibt es doch auch als externes Gerät, oder?

• Mainzelmännchen



ZUBEHÖR FÜR CYBERGLIEDMASSEN

Cybergliedmaßen bezeichnen den Ersatz von Gliedmaßen oder Teilen davon durch Cyberware. Wenn angegeben, zählen auch Cyberschädel und Cybertorsos als Cybergliedmaßen.

Cybergliedmaßen müssen bei der Installation als offensichtlich oder synthetisch deklariert werden (siehe SR3.01D, S. 301).

Die spieltechnischen Werte dieser Cyberware finden Sie in der Tabelle auf den Seiten 166–172, die Regeln auf den Seiten 44–47.

CYBERARM-GYROSTABILISATOR

Dieses bei Straßensamurai äußerst beliebte Gerät sorgt durch bessere Balance und reduzierten Rückstoß für deutlich verbesserte Feuerfähigkeiten. Dieses System ist verborgen, wenn es nicht benutzt wird, doch sobald es aktiviert wird, schieben sich Gegenge-

MITSUBISHI CYBERARM-GYROSTABILISATOR Mk.II
Best.-Nr. 874 202
(inkl. Sony-Upgrade-Kit)





wichte aus dem Handgelenk des Benutzers und beginnen zu rotieren.

Regeln: Dieses Gerät funktioniert genauso wie ein Standard-Gyro stabilisator und bietet 3 Punkte Rückstoßkompensation. Es kann mit jeder Waffe bis hin zu (und inklusive) einem leichten Maschinengewehr verwendet werden. Es kann nur in einem ganzen Cyberarm oder einem Gliederarm installiert werden.

In inaktivem Zustand senkt das Gerät die Tarnstufe des Armes um 1; aktiviert senkt es die Tarnstufe um 6.

❖ Wow, was für eine Erfindung! Und vielleicht sinkt im Laufe der Zeit auch der Einführungspreis, dann könnte es sich glatt lohnen.

❖ Ralphie

❖ Da stellt sich die Frage, ob ne vernünftige Kanone mit Schockpolster und Gasventil nicht sinnvoller (und billiger) wäre. Ist halt ne Sache der Kosteneffizienz.

❖ Eismann

❖ Oder du bist groß und stark. Das ist auch effizient.

❖ Kingsize

CYBERHAND-SICHERHEITSSYSTEM

Ähnlich den Smartverbindungs- und biometrischen Sicherheitssystemen besteht auch dieses Sicherheitssystem im wesentlichen aus einem Pass-Chip in der Cyberhand. Die Griffe der Waffen des Benutzers enthalten einen speziellen Chipleser, der mit der internen Sicherheitsschaltung der Waffe verbunden ist. Wenn eine Person die Waffe aufnimmt, scannt der Chipleser den Chip der Cyberhand. Wenn die Codes beider Systeme übereinstimmen, wird die Sicherheitssperre der Waffe deaktiviert. Anderenfalls bleibt die Sicherheitssperre aktiv und die Waffe ist nutzlos.

Regeln: Die Codierung des in der Cyberhand verankerten Passcodes hat eine Stufe von 8.

Wenn eine Waffe den Besitzer wechseln soll, so muß der neue Besitzer sich einen optischen Firmware-Chip brennen. Leerchips kosten 50 Nuyen und können mit einem Computerreparatur-Laden oder einer -Werkstatt programmiert werden.

❖ Ich bin mir nicht ganz sicher, wer den Kram kaufen soll. Ein normaler Bulle, der so 'ne Sicherung gebrauchen könnte, hat normalerweise keine Cyberhände, und jeder andere braucht so was nicht.

❖ Hawk

❖ Irgendein Dummer findet sich immer! Das ist das eherne Gesetz der freien Marktwirtschaft.

❖ Einzelhändler

CYBERHOLSTER

Dieses in einer Cybergliedmaße installierte Holster verbirgt eine Pistole, bis der Benutzer das System cybernetisch aktiviert. Pneumatische Kolben bringen Holster und Pistole in eine Position, aus der die Waffe leicht gezogen werden kann.

Regeln: Cyberholster können nur Pistolen beherbergen, allerdings alle Arten von Pistolen, egal ob Holdouts, schwere Pistolen, Automatikpistolen oder Taser, nicht aber MPs. Das speziell konstruierte Futteral verbirgt die Pistole zudem vor Waffendetektoren, was sich in einem Modifikator von +2 bei Versuchen, die Waffe aufzuspüren, äußert.

Cyberholster können nur in Cybergliedmaßen installiert werden. Eine Waffe im Cyberholster in Schußposition zu bringen oder sie zu ziehen, erfordert eine Einfache Handlung nach den Standardregeln (SR3.01D, S. 105).

In den Kapazitätseinheiten ist der Platz für die Pistole enthalten.

❖ Erhöht den Coolnessfaktor gleich in überirdische Dimensionen. Mit diesem Gimmick seid ihr die 2060er Ausgabe von Billy The Kid.

❖ Nightwish

❖ Aha, also so gut wie tot. Irgendwie beruhigend, das solche Spinner nicht lange überleben.

❖ Claw

CYBERSKATES

Cyberfüße mit installierten Inline-Skates erlauben einem geübten Benutzer eine sehr schnelle Fortbewegung. Natürlich sind auch einziehbare Modelle erhältlich.

Regeln: Cyberskates können nur in Cyberfüßen installiert werden. Cyberskates ermöglichen dem Benutzer, sich mit einer Bewegungsrate von Schnelligkeit x 2 (Gehen) oder Schnelligkeit x 6 (Laufen) fortzubewegen. Ein skatender Charakter erhält die normalen Bewegungsmodifikatoren, mit einer zusätzlichen +1 für unebenen Boden. Ein skatender Charakter erhält zudem einen Mindestwurfmodifikator von +1 auf alle Ausweichproben.

In beengten Kampfsituationen oder überfülltem Terrain muß ein Cyberskater am Ende jeder Kampfrunde, in der er sich bewegt, eine erfolgreiche Athletik (Skaten)(5)-Probe werfen, um nicht auf die Nase zu fallen.

Cyberskates auszufahren oder einzuziehen, erfordert eine Komplexere Handlung.

❖ Sucht euch schon mal einen guten Chirurgen, denn wenn ihr beim Skaten mit entsprechender Geschwindigkeit das Bein in die falsche Richtung verdreht, reißt es euch leicht das künstliche Bein aus der natürlichen Gelenkpfanne.

❖ Das Genie

❖ Hm, vielleicht solltest du einfach aufhören, deine Cybergliedmaßen vom Wühltisch zu kaufen.

❖ Blondchen

DIREKTES NEURALES INTERFACE (DNI)

Das direkte neurale Interface (DNI) ist eine Vorrichtung, die das Gehirn des Benutzers direkt mit einem entsprechend modifizierten Ausrüstungsteil oder Gerät verbindet, und so eine cybernetische Kontrolle ermöglicht. Das DNI wird oft mit Geräten in Cybergliedmaßen verwendet, um eine Steuerung durch mentale Befehle zu ermöglichen.

Eventueller Output des per DNI gesteuerten Gerätes muß über eine Displayverbindung (Text), Bildverbindung (Bilder) oder andere Übersetzungsvorrichtungen gelesen werden (zum Beispiel SimSinn-Signale über ein Simrig).

Regeln: Einfach gesagt ist ein DNI eine spezielle Datenbuchsenverbindung zu einem speziell modifizierten Ausrüstungsteil. Jedes externe Gerät, das DNI-modifiziert ist, kann per Datenbuchse kontrolliert werden.

Nur Geräte, die für DNI-Kontrolle eingerichtet sind, können per DNI manipuliert werden. Die meisten Headware-Implantate, die nicht im Kopf, sondern in Cybergliedmaßen installiert werden, sind bereits DNI-modifiziert; sie benötigen lediglich ein DNI-Implantat, um mit dem Gehirn verbunden zu werden. Wenn also ein Cyberdeck in einer Cybergliedmaße installiert wird, dann muß der Benutzer sich immer noch extern darin einstöpseln (mit einem Kabel zwischen seiner Datenbuchse und der Buchse des Decks), sofern er keine DNI-Verbindung zum Deck hat.

❖ Achtet bloß darauf, daß ihr ein Gerät mit den richtigen Spezifikationen bekommt. Ich hab mir die Hälfte meiner verkabelten Cyberware austauschen lassen müssen, weil alles nicht richtig funktionierte, bis mein Doc auf den Trichter gekommen ist, daß die

meisten Teile sich nicht mit dem DNI vertragen haben. *Wire and Forget* funktioniert im Bereich Cyberware leider nicht.

Spitfire

ERHÖHTE SCHNELLIGKEIT

Modifikationen der Bewegungsservos können die Bewegungsgeschwindigkeit von Cybergliedmaßen erhöhen. Üblicherweise wird die Geschwindigkeit so angepaßt, daß sie der natürlichen Geschwindigkeit und den Reflexen des Benutzers bzw. der anderen Cybergliedmaßen entspricht.

Regeln: Jede Cybergliedmaße hat eine Basisschnelligkeit von 4. Zusätzliche Regeln zu Schnelligkeitsmodifikationen siehe unter *Schnelligkeit*, S. 45.

HAKENHAND

Dieser einfache Handersatz kann nicht mit irgendwelchen Kinkerlitzchen oder Cyber-Spielereien aufwarten. Die Hakenhand besteht aus einer simplen Platte, die am Handgelenkstumpf angebracht ist, und verschiedenen Handaufsätzen, die an der Platte befestigt werden können. Immerhin können vom Gehirn einige Servomotoren bedient werden, die einfache Aufgaben ausführen können. Die meisten Hakenhände bestehen aus hakenartigen Waffen oder Messern.

Regeln: Spieler und Spielleiter können jeden beliebigen Aufsatz für die Hakenhand wählen, vorausgesetzt er wiegt nicht mehr als die Stärke des Charakters geteilt durch 10. Ein Charakter mit Stärke 5 kann also zum Beispiel eine Hakenhand haben, die bis zu 0,5 kg wiegt.

Der Basisschaden, der von einer Hakenhand im Nahkampf verursacht werden kann, beträgt (STR + 1)M. Bei einem Messer- oder Spornaufsatz gelten die üblichen Schadenscodes für Messer bzw. Sporn. Hakenhände können entfernt werden (freiwillig oder auch nicht).

Hakenhände gibt es nur als Standardkategorie.

• Paßt auf, hier gilt das selbe wie für Sporne: Es ist wahrscheinlich, daß der Knochen zuerst bricht ...

• Lennox McBeth

HOLZBEIN

Diese angesagte Prothese für alle Freunde alter Piratenfilme besteht aus einer Platte, die an Knie- oder Oberschenkelstumpf angebracht wird und an der das Holzbein (das auch aus anderem Material bestehen kann) befestigt ist. Der technologische Fortschritt macht natürlich auch vor Holzbeinen nicht halt und ermöglicht dem Besitzer eine minimale motorische Kontrolle über die Prothese.

Regeln: Holzbeine bringen keine Konstitutions- oder Stärkeboni. Da ein Holzbein nicht wie ein natürliches Bein oder ein Cyberbein funktioniert, sinkt die Schnelligkeit des Charakters bei der Bestimmung der Bewegungsrate um -1 bei kniehohen und um -2 bei hüfthohen Holzbeinen. Eine Person mit einem Holzbein kann nicht normal gehen; mit einer erfolgreichen Wahrnehmung(5)-Probe erkennt ein Beobachter, daß die Person ein Holzbein hat.

Cybermodifikationen oder sonstige Cyberware können nicht in einem Holzbein installiert werden, es ist jedoch möglich, das Bein auszuhöhlen, um Dokumente, Schmuck, Schlüssel oder sonstige Gegenstände zu verstecken, die jedoch im Durchmesser nicht größer sein dürfen als etwa die Faust des Charakters und nicht länger als sein Unterarm.

Holzbeine können von der Befestigungsplatte abmontiert werden, und viele Holzbeinbesitzer haben eine Vielzahl von Varianten für verschiedene Gelegenheiten. Man kann die Spitze eines Holzbeines schärfen und als Waffe einsetzen, die dann den Werten und dem Schadenscode für Standard-Handsporne unterliegt. Der Spielleiter bestimmt, welche Art Probe der Charakter ablegen muß, um nicht sein Gleichgewicht zu verlieren, wenn er sein Holzbein als Waffe benutzt, was natürlich von der Situation abhängt.

Holzbeine gibt es nur in der Standardkategorie.

• Klar, und wo bleibt die Cyberaugenklappe und die Papageien-drohne? Man muß schon ziemlich abgebrannt sein, um sich solche Anachronismen an den Leib schrauben zu lassen.

• Airport

• Das fällt schon unter vorsätzliche Körperverletzung. Wir sind hier schließlich nicht in 'ner Piraten-Sim.

• Huntress

"KID STEALTH"-CYBERBEINE

Diese offensichtlich nicht-metamenschlichen Cyberbeine sind geformt wie die Hinterläufe von Vierbeinern, wie zum Beispiel Hunden. Die Füße können die Form von Hufen, Pfoten oder Klauen haben. Die spezielle Form der Beine ermöglicht dem Besitzer, schneller zu laufen, und erhöht das Powniveau von Tritten. Es können zudem Zehenmesser oder einziehbare Klingen installiert werden.

Regeln: "Kid Stealth"-Cyberbeine sind offensichtliche Cybergliedmaßen. Beide Beine müssen gleich sein.

Ein Charakter mit solchen Beinen erhält einen +1 Laufmultiplikator; ein Mensch mit "Kid Stealth"-Beinen läuft also mit Schnelligkeit x 4. Angriffe durch Tritte mit diesen Beinen haben ein um +2 erhöhtes Powniveau. Fügen Sie einen Würfel Bonus bei Athletikproben hinzu, bei denen gesprungen wird.

Wenn Zehenmesser oder Fußklingen hinzugefügt werden sollen, verwenden Sie die Regeln für Nagelmesser und Handklingen, die Angriffe mit diesen Waffen haben jedoch ein um +2 höheres Powniveau.



"Kid-Stealth"-Cyberbeine können jeweils 10 Kapazitätseinheiten aufnehmen.

- ◆ DAMIT kann man sich wirklich nirgends mehr sehen lassen, ohne daß die Leute davonlaufen. Aber natürlich ist man schneller als sie ...
- ◆ Chao

◆ Vom Entfremdungseffekt mal ganz zu schweigen. Auch wenn der Rest des Körpers noch so aussehen mag, Leute mit diesen Beinen werden per Definition nicht mehr als Angehörige der metamenschlichen Rasse behandelt. Und das zurecht.

- ◆ Sneaker

◆ Mag sein, Dickerchen, aber hast du dich mal gefragt, ob das vielleicht der gewünschte Effekt sein könnte?

- ◆ Alien Queen

◆ Nö, hab ich nicht. Muß ich auch nicht, ganz ehrlich.

- ◆ Sneaker

KÖRPERPANZERUNG

Diese Keramik- und Hybridpolymer-Beschichtung wird außen auf Cybergliedmaßen, -schädel oder -torsos aufgetragen. Die wuchtige Panzerung ist in erster Linie als Schutz für offensichtliche Cybergliedmaßen vorgesehen, kann in eingeschränktem Maße jedoch auch mit synthetischen Cybergliedmaßen kombiniert werden. Neben der normalen Stoß- bzw. Ballistikpanzerung ist auch Ablationspanzerung erhältlich. Ablationspanzerung absorbiert die kinetische Energie von Geschossen und verdampft dann.

Regeln: Jeder Punkt ballistischer oder Stoßpanzerung wird einzeln gekauft. Diese Panzerung ist kumulativ mit getragener Panzerung. Regeln zur Berechnung der Gesamtpanzerung siehe unter Panzerung, S. 45.

Jeder Punkt Ablationspanzerung erhöht die ballistische und Stoßpanzerung einer Cybergliedmaße um 2 Punkte. Bei einem erfolgreichen Angriff mit einem Powerniveau, das größer ist als (3 x Ablationspanzerung), sinkt der Bonus auf ballistische und Stoßpanzerung um 1. Die Beschichtung mit Ablationspanzerung kann erneuert werden, was eine angemessene B/R(5)-Probe und einen Grundzeitraum von 5 Minuten pro Punkt erfordert.

Körperpanzerung auf Cybertorsos muß getrennt für Vorder- und Rückseite angeschafft werden.

Einer einzelnen Cybergliedmaße (dabei zählen Torsovorder- und -rückseite einzeln) können nicht mehr als 10 Punkt ballistische und 10 Punkte Stoßpanzerung zugeordnet werden (inklusive Bonus durch Ablationspanzerung).

◆ Yeah, das ist es! Einfach alles abhacken und durch Cyberzeug ersetzen. Dazu dann mehr Panzerung als eine Diplomaten-Karre, und schon kann uns niemand mehr aufhalten! Niemand!

- ◆ Böser Bill

◆ Yeah, wir sind richtig üble Metalheads!

- ◆ Böser Ted

◆ Schon mal dran gedacht, euer Gehirn ersetzen zu lassen? Vielleicht durch eine Socke voll Popcorn, oder so? Mein' ja nur ...

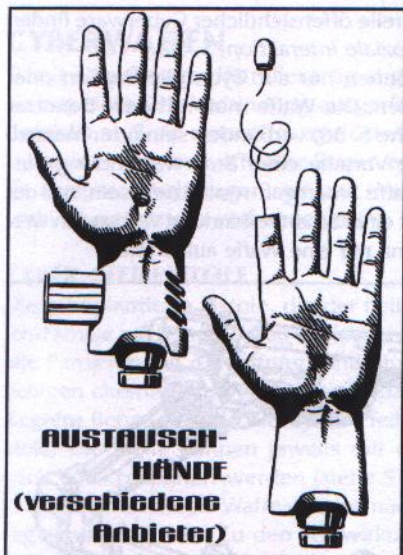
- ◆ Merciless Ming

PARTIELLE CYBERGLIEDMASSEN

Genauso wie ein Cyberarm ausgiebige Schulter- und Torsomodifikationen erfordert und ein Cyberbein Hüftverstärkungen notwendig macht, so muß auch bei partiellen Cybergliedmaßen (Unterarm, Hand, Fuß, Unterschenkel) der Rest der Gliedmaße verstärkt werden, um das zusätzliche Gewicht und die Stärke des Implantats halten zu können.



PRESCOTT



Cyberhände und -füße können in einer austauschbaren Version geliefert werden, was dem Besitzer einiges an Flexibilität gewährt. Die Installation erfordert lediglich einen zusätzlichen Schnellverschluß, der gegen einen geringen Aufpreis erhältlich ist.

Regeln: Verwenden Sie für partielle Cybergliedmaßen die Standardregeln für Cybergliedmaßen mit den dort angegebenen Ausnahmen.

Austauschgliedmaßen: Ein Austauschteil anzubringen bzw. abzunehmen erfordert eine komplexe Handlung.

nehmen erfordert eine komplexe Handlung.

- ◊ Da bekommt jemandem die Hand geben gleich 'ne ganz neue Bedeutung.
- ◊ Shiver

SIGNALBOOSTER

Cybergliedmaßen-Signalbooster bestehen aus hochenergetischen Relais und Signalverstärkern, die in einer Cybergliedmaße installiert werden. Sie verstärken die Signale von Übertragungsgeräten wie Headware-Funk oder schädelinternen Fernsteuerdecks und erhöhen so die Reichweite des Gerätes und seine Widerstandskraft gegen Störungen.

Regeln: Cybergliedmaßen-Signalbooster erhöhen die Energiestufe eines schädelinternen Fernsteuerdecks, Headware-Funks oder sonstigen Sendegebietes um die Stufe des Boosters.

Signalbooster gibt es mit den Stufen 1 bis 10. Nur ein Sendegebiet kann jeweils durch einen Signalbooster verstärkt werden. Signalbooster arbeiten 50 Stunden, bevor sie nachgeladen werden müssen.

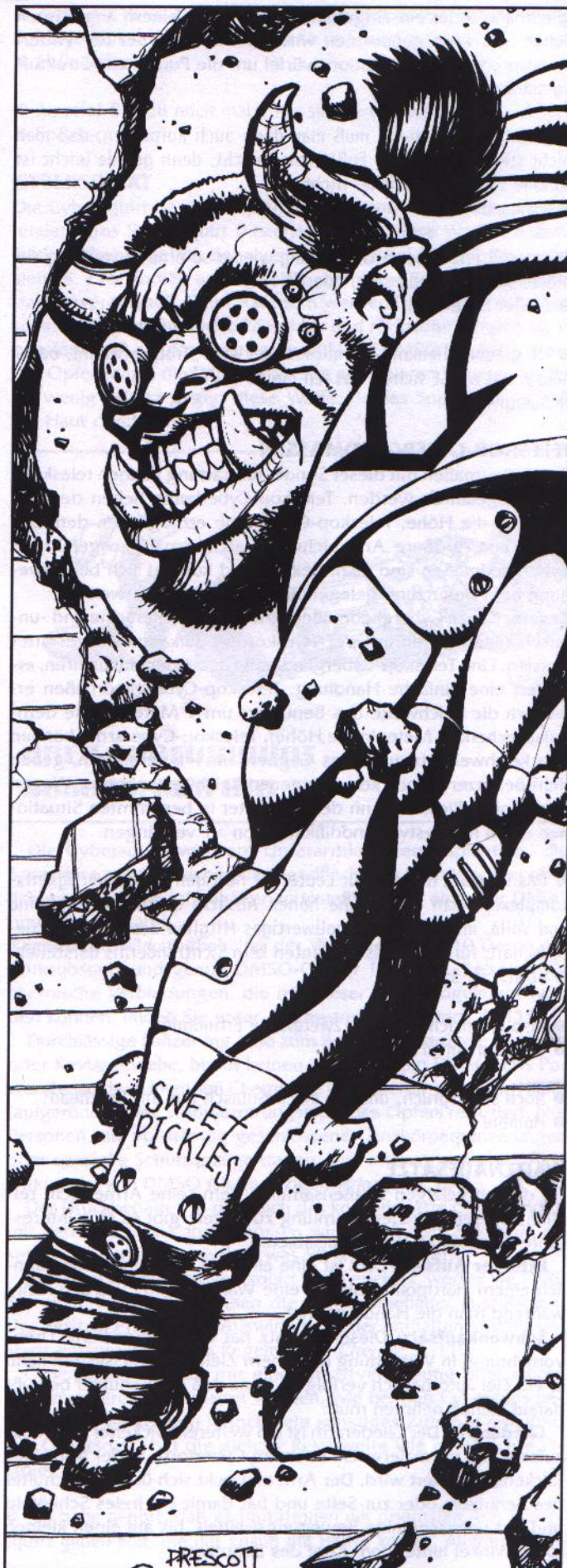
- ◊ Mir wird ganz schlecht, wenn ich daran denke, wieviel elektromagnetische Strahlung bei sowas direkt im Körper freigesetzt wird.
- ◊ Pustebume
- ◊ Geh Blümchen pflücken, Müsliman, hier unterhalten sich nur echte Männer, die keine Angst vor solchen Kinkerlitzchen haben.
- ◊ Megawatt
- ◊ Und warum meldest du dich dann hier zu Wort, Milliwatt?
- ◊ Cinderella

STRUKTURVERSTÄRKUNG

Cybergliedmaßen können mit einer stärkeren strukturellen Stabilität und besserem Schutz für interne Komponenten konstruiert werden. Eine solche Verstärkung erhöht Massigkeit und Kosten, reduziert allerdings den Streß für die Cybergliedmaße und die interne Schadensanfälligkeit.

Regeln: Strukturverstärkung kann maximal 3 Punkte pro Cybergliedmaße betragen. Jeder Punkt an Strukturverstärkung senkt den Mindestwurf für Cybergliedmaßen-Streßproben (S. 138) um -1. Dieser Bonus gilt auch für jedes Gerät, das in die Cybergliedmaße eingebaut ist.

Strukturverstärkung bietet auch einen gewissen Schutz der Cybergliedmaße vor Schaden. Wenn eine strukturverstärkte Cyber-



gliedmaße (oder ein eingebautes Gerät) von einem angesagten Schuß aufs Korn genommen wird, erhöhen Sie bei der Widerstandsprobe die Konstitutionswürfel um die Punkte der Strukturverstärkung.

- ❖ Stabil, ja, aber dafür muß man dann auch aufpassen, daß man nicht ständig durch den Fußboden rauscht, denn gerade leicht ist so eine Verstärkung sicher nicht.
- ❖ Niemand
- ❖ Das soll jetzt aber nicht zufällig wieder so eine Anspielung auf blöde, schwere Trolle sein, oder?
- ❖ Großer Böser Troll
- ❖ Ich glaube, Niemand hat mit keinem Wort „Troll“ erwähnt, oder? Also ... du weißt sicher, was ich meine ...
- ❖ Buttons

TELESKOP-CYBERGLIEDMASSEN

Cybergliedmaßen mit dieser Sonderausstattung können teleskopartig ausgefahren werden. Teleskop-Cyberbeine heben den Benutzer in die Höhe, Teleskop-Cyberarme ermöglichen dem Benutzer eine größere Armreichweite als normal. Ausgefahrenen Cybergliedmaßen sind nicht flexibel und können sich bei Bewegung oder Benutzung gelegentlich als hinderlich erweisen.

Regeln: Ganze Cybergliedmaßen sowie Cyberunterarme und -unterschenkel können mit der Teleskop-Modifikation ausgestattet werden. Eine Teleskop-Cybergliedmaße aus- oder einzufahren, erfordert eine Einfache Handlung. Teleskop-Cybergliedmaßen erweitern die Reichweite des Benutzers um 1 Meter (Beine dementsprechend 1 Meter in die Höhe). Teleskop-Cyberarme können den Reichweitenbonus eines Gegners um -1 verringern, geben dem Benutzer jedoch keinen eigenen Reichweitenbonus. Wegen ihrer Unhandlichkeit kann der Spielleiter in bestimmten Situationen einen Mindestwurfmodifikator von +1 verhängen.

- ❖ Das ist wohl nur was für Leute mit heftigen Minderwertigkeitskomplexen. Man ersetze die hohen Absätze durch Teleskopbeine und Voilà, man ist wieder vollwertiges Mitglied des Teiles der Gesellschaft, für den Bordsteinkanten kein Sichthindernis darstellen.
- ❖ Storch im Salat
- ❖ Also offensichtlich eine zwergische Erfindung.
- ❖ Grim Servant o'Death
- ❖ Noch so'n Spruch, und ich mach Gulasch aus dir, Drekhead!
- ❖ Hombre

WAFFENAUFsätze

Für den ehrgeizigen Straßensamurai, dem seine Arme nicht reichen, um seine Waffensammlung zu tragen, gibt es eine interessante Auswahl an Waffenaufsätzen.

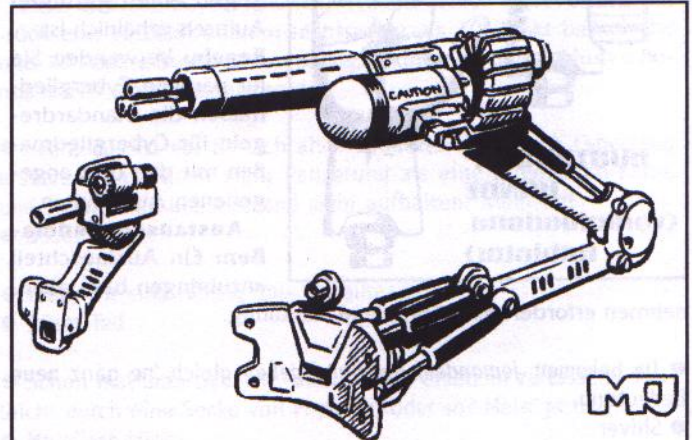
Externer Aufsatz: Dies ist eine einfache Waffenhalterung ähnlich einem Hardpoint, mit der eine Waffe benutzt werden kann, während man die Hände frei hat.

Schwenkaufsatz: Dieser Aufsatz hat eine motorisierte Drehvorrichtung. In Verbindung mit einem Zielerfassungssystem kann er ein Ziel automatisch verfolgen, ohne daß der Benutzer bewußt darauf Einfluß nehmen muß.

Gliederarm: Der Gliederarm ist ein weiterentwickelter Schwenkaufsatz, der normalerweise in einem Cybertorso in der Mitte des Rückens verankert wird. Der Arm erstreckt sich über die Schulter des Benutzers oder zur Seite und hat damit ein freies Schußfeld und fast unbeschränkte Bewegungsfreiheit, bis auf einen kleinen toten Winkel hinter dem Kopf des Benutzers.

Informationen über Nachteile offensichtlicher Cyberware finden Sie unter *Cyberware und soziale Interaktion*, S. 52.

Regeln: Waffenaufsätze können nur auf Cybergliedmaßen oder Cybertorsos montiert werden. Die Waffe muß mit dem Benutzer über ein DNI-Implantat (siehe S. 36) verbunden sein oder manuell ausgelöst werden. Um die Vorteile einer Smartverbindung nutzen zu können, muß die Waffe Smartgun-modifiziert sein und der Waffenaufsatz per Router mit einer Smartverbindung verbunden werden. Jeder Waffenaufsatz kann nur eine Waffe aufnehmen.



ARES ARMS WAFFENAUFsätze (verschiedene Modelle)

Einziehbare Waffenaufsätze ein- oder auszufahren, erfordert eine Einfache Handlung.

Für 10 Nuyen (plus Munitionskosten) sind externe Magazine erhältlich, die 50 Schuß Munition aufnehmen können. Es kann nur jeweils ein Magazin montiert werden.

Externer Aufsatz: Eine Waffe in diesem Aufsatz zu arretieren oder sie zu entfernen, erfordert eine Komplexe Handlung. Der externe Aufsatz kann leichte, schwere, automatische und Maschinenpistolen aufnehmen. Wenn die Waffe nicht an einer Stelle montiert ist, von der aus sie intuitiv gezielt werden kann (zum Beispiel auf der Schulter direkt nach hinten gerichtet), so erhöht sich der Mindestwurf beim Abfeuern um +2. Dieser Waffenaufsatz hat keine Rückstoßkompensation.

Schwenkaufsatz: Dieser Aufsatz funktioniert im wesentlichen genauso wie der externe Aufsatz. Wenn er mit einem Zielerfassungssystem verbunden ist, kann er auf markierte Ziele feuern (dabei gelten Lasermarkierer-Boni, aber keine Boni durch eine Smartverbindung). Er kann die gleichen Waffen aufnehmen wie der externe Aufsatz und hat ebenfalls keine Rückstoßkompensation.

Gliederarm: Dieser Aufsatz funktioniert wie ein Schwenkaufsatz, hat jedoch volle Bewegungsfreiheit und einen Feuerbereich von 360 Grad. Der Gliederarm kann alle Waffen bis hin zum leichten Maschinengewehr aufnehmen. Er weist 3 Punkte Rückstoßkompensation auf sowie die Modifikatoren eines Lasermarkierers.

- ❖ Es setzt großen Mut voraus, soweit zu gehen, sich Waffenarme anpassen zu lassen. Aber in der Verbindung mit Unabhängigen Cyberaugen eine Sache, die dir die Feuerkraft einer ganzen Gang gibt.
- ❖ Asskick
- ❖ Nur leider wird man auch von absolut jedem Schnittlauch gefragt, in welchen Krieg man denn zu ziehen gedenkt, und da möchte ich eure Ausreden gerne mal hören. Handfeuerwaffen kann man ja noch halbwegs verstecken, aber das ...
- ❖ Batman

CYBERWAFFEN

Damit eine Cyberwaffe reflexartig abgefeuert werden kann, muß sie mit einer DNI-Verbindung ausgerüstet sein (siehe S. 36). Andernfalls muß sie manuell ausgelöst werden.

Damit eine Cyberwaffe eine Smartverbindung nutzen kann, muß sie entsprechend ausgerüstet und (per Router) mit einem Smartverbindungssystem verbunden sein.

CYBER-PFEILPISTOLE

Diese implantierte Pistole, die der beliebten Narcoject-Pfeilpistolen-Familie nachempfunden ist, kann einen Pfeil abfeuern, der fast alle Panzerungen durchdringt und eine einzelne Dosis einer beliebigen chemischen Verbindung in das Opfer injiziert.

Regeln: Behandeln Sie die Cyber-Pfeilpistole wie eine leichte Pistole. Die Pfeile können jeweils mit einer Dosis einer Substanz nach Wahl präpariert werden (siehe S. 110f.).

Angriffe mit dieser Waffe werden nach den üblichen Fernkampfregeln abgewickelt. Zu den Auswirkungen der injizierten Droge siehe *Drogenwirkung*, S. 130.

- Warum sollte man sich so ein Kinderspielzeug einbauen lassen, wenn doch so viele tödlichere Möglichkeiten zur Auswahl stehen?
- Nightwish
- Vielleicht weil es nicht unser Job ist, zu töten, sondern irgendeinen gottverdammten Auftrag zu erfüllen, du Amateur? Es sind Typen wie du, die unsere ganze Szene in Verruf bringen!
- Twilight

CYBERGUNS

Cyberguns sind eigentlich dafür vorgesehen, in Cybergliedmaßen installiert zu werden, sie können jedoch auch in natürliche Gliedmaßen implantiert werden. Typischerweise wird die Waffe parallel zum Unterarmknochen implantiert und feuert durch ein kleines Loch in der Handfläche. Alle Cyberguns haben ein internes Magazin und können durch einen Schlitz im Arm nachgeladen werden. Es kann auch ein externer Port für Munitionsstreifen installiert werden, doch dadurch wird die Existenz der Waffe ziemlich offensichtlich.

Cyberguns können mit einer Smartverbindung, einem Lasermarkierer oder sogar einem Schalldämpfer oder Schallunterdrücker ausgestattet werden.

Regeln: Die Zahl vor dem Schrägstrich in der Spalte "Munition" der untenstehenden Tabelle ist die interne Munitionskapazität der Waffe; die Zahl hinter dem Schrägstrich bezieht sich auf externe Munitionsmagazine.

Die Tarnstufe gibt an, wie gut die Waffe in einem natürlichen Arm verborgen ist. Die Waffe wird offensichtlich, wenn sie abgefeuert wird oder wenn ein externer Munitionsstreifen verwendet wird.

Lasermarkierer, Schalldämpfer und Schallunterdrücker funktionieren wie in *SR3.01D*, S. 280–281 beschrieben. Der Schalldämpfer kann nur mit leichten und schweren Pistolen verwendet werden, der Schallunterdrücker nur mit Automatikpistole und Maschinenpistole.

Cyberguns können nicht mit Rückstoßdämpfern oder anderem hier nicht beschriebenen Zubehör ausgestattet werden.

• In Hamburg kenn ich 'nen Mafiaschieber, der bei Verhandlungen immer sein Bein hochlegt, mit der Entschuldigung, er hätte da mal 'ne Kugel reingekriegt, und seitdem wäre das Bein bei schlechtem Wetter etwas steif. Und paßt ihm was an dem, was du erzählst, nicht, bläst er dich mit der Pumpgun im Unterschenkel weg.

Da muß man erst mal drauf kommen.

- Shiver

• Zieht der dann auch vorher den Schuh aus, oder pustet er die Sohle jedesmal mit weg? Und wenn er Stiefel trägt?

- El Duderino

• Auweia! Da soll noch mal einer sagen, wir Trolle wären doof ...

- Sneaker

CYBERSQUIRT

Die Cybersquirt ist eine implantierte Version der beliebten nicht-letalen Ares SuperSquirt II (siehe S. 121). Diese Waffe hat zwei Wirkstoffbehälter, von denen einer DMSO-Gel (Dimethylsulfoxid, siehe S. 116) enthält und einer die chemische Substanz, die übertragen werden soll. Beim Abfeuern werden DMSO und die Wirksubstanz vermischt und geräuschlos und rückstoßfrei durch komprimierte Luft auf das Opfer gesprüht. Das DMSO bringt die Haut des Opfers dazu, die Wirksubstanz zu absorbieren. Panzerung bietet wenig Schutz gegen diese Waffe, da das Spray sehr schnell zur Haut durchdringt.



ARES CYBERSQUIRT
Best.-Nr. 853 910

Die Cybersquirt wird am Unterarmknochen implantiert, die Spraydüse befindet sich in der Handfläche. Es ist möglich, zusätzlich externe Wirkstoffbehälter zu installieren (je einen für DMSO und Wirksubstanz).

Regeln: Die Wirkstoffbehälter der Waffe enthalten 10 Dosen der Wirksubstanz und genug DMSO-Gel für 10 Schuß. Beispiele für chemische Verbindungen, die mit dieser Waffe abgefeuert werden können, finden Sie unter *Angewandte Chemtech*, S. 115.

Durchlässige Panzerung, also zum Beispiel gepanzerte Kleidung oder Kevlargewebe, bietet keinen Schutz gegen DMSO. Das Poreniveau der wirkenden Chemikalie wird allerdings um die Hälfte (aufgerundet) der Stoßpanzerungsstufe des Opfers reduziert. Nur Personen, die vollständig geschlossene Ganzkörperpanzerungen oder spezielle Schutzanzüge tragen, sind immun gegen die Auswirkungen von DMSO (siehe *Drogenwirkung*, S. 130).

Der Druckbehälter, in dem sich das komprimierte CO₂ befindet, mit dem das Spray abgeschossen wird, muß nach 50 Schuß ersetzt oder aufgefüllt werden, was 50 Nuyen kostet.

Jedesmal, wenn die Cybersquirt Streß erleidet, werfen Sie 1W6. Bei einer 1 oder 6 beginnen die Wirkstoffbehälter auszulaufen. Der Besitzer erleidet die Auswirkungen der enthaltenen Wirksubstanz entsprechend den Regeln unter *Chemie*, S. 110.

Cybersquirts können mit einer Smartverbindung oder einem Lasermarkierer ausgestattet werden, wie bei den Cyberguns beschrieben, sie können jedoch kein sonstiges Zubehör erhalten. Die Cybersquirt hat die gleiche Reichweite wie eine leichte Pistole.

• Ich habe gehört, daß es Imitationen der originalen Ares Cybersquirt geben soll, die nur knapp die Hälfte kosten. Allerdings ha-



ben die den kleinen Nachteil, daß der CO₂-Behälter relativ minderwertig ist. Ein relativ harmloser Treffer auf den Cyberarm, oder eine andere vergleichbare Erschütterung, und der Tank geht mit-samt Arm in die Luft. Kein schöner Anblick, vor allem, wenn noch DMSO und Wirkstoff in den Tanks der Waffe waren, diesen Cocktail bekommt man dann nämlich selber ab, und zwar die komplette Dosis.

◆ Cyberskeptiker

◆ Also ich habe einen Squirt-Klon von Mad Ernie's Waffenversand, und bislang keine Probleme damit. Alles reine Panikmache!

◆ vom Wyatt Earp der Bruder

CYBERTASER

Diese Waffe ist für die Installation in Cyberarmen oder -händen entworfen worden, kann jedoch auch in der Handfläche einer natürlichen Hand implantiert werden. Sie funktioniert genauso wie eine Standard-Taserpistole und feuert Tasernadeln ab, die über einen 15 Meter langen Draht mit einem Kondensator in der Handfläche verbunden sind.

Regeln: Der Cybertaser verursacht 10(S) Schaden, kann jedoch nur zweimal abgefeuert werden. Nach zwei Schüssen muß er nachgeladen werden, indem neue Nadeln und Drähte installiert werden. Die Batterie muß ebenfalls nach zehn Schüssen wieder aufgeladen werden. Der Cybertaser hat die gleiche Reichweite wie der Standardtaser.

Cybertaser können mit einer Smartverbindung oder einem Lasermarkierer ausgestattet werden, aber nicht mit anderem Zubehör.

◆ Weiß einer von euch, wieviel Spannung der Cybertaser aufbaut? Ich habe nämlich gehört, daß er aufgrund der Bauweise und der Tatsache, daß in einen Cyberarm integriert wird, eine niedrigere Leistung hat als das externe Modell. Das würde bedeuten, daß robustere Ziele nur kurz grinsen und dann trotzdem weiter auf mich losgehen, und das würde ich schon gern vorher wissen.

◆ MC Jammer

IMPLANTIERTE FANGZÄHNE

Vergrößerte Eckzähne, die speziell verankert und geschärft wurden, sind als Standard- oder ausfahrbare Modelle erhältlich.

Regeln: Angriffe mit Fangzähnen erhalten einen -1 Reichweitenmodifikator. Die ausfahrbaren Modelle sehen wie normale Eckzähne aus, bis sie aktiviert werden.

◆ Ihr wärt überrascht, wie viele Goth-Wannbes sich die Teile holen und dann von Vampirjägern geekelt werden.

◆ Barbie

◆ Yeah, gerade die Neulinge unter den Jägern neigen dazu, voreilig zu handeln, und die wahren Vampire entkommen. Ich hasse diese Poser!

◆ J.B. Grenouille

◆ Vampir-Jäger, habt ihr sie noch alle? Das ist eine Legende, nicht mehr. Vampire gibt es nur im Märchen und im SimSinn.

◆ Houdini

- Wenn es stimmt, was ich über dich gehört habe, solltest du an dieser Stelle lieber ganz kleine Brötchen backen, du Punk.
- de Vries

GIFTSACK

Dieser kleine Behälter, der ein Gift oder eine andere Chemikalie enthält, kann als Zubehör für eine Cyberklinge oder -pfeilwaffe implantiert werden. Die Waffe selbst wird ausgehöhlt oder anderweitig modifiziert, um die Wirksubstanz aufnehmen und in Berührung mit dem Opfer bringen zu können.

Regeln: Ein Giftsack kann zwei Dosen einer Substanz aufnehmen. Es kann nur jeweils eine Dosis auf einer Klinge oder einem Pfeil angewendet werden, und diese Dosis ist verbraucht, sobald die Waffe ein Ziel trifft. Regeln zu solchen Angriffen finden Sie unter *Drogenwirkung*, S. 130 im Kapitel *Chemie-Regeln*.

Im Preis für den Giftsack ist die Wirksubstanz nicht enthalten. Einen Giftsack nachzufüllen erfordert eine Biotech(6)-Probe mit einem Grundzeitraum von 10 Minuten.

- Klar, tolle Idee, ein Reservoir mit Gift im eigenen Körper. Wie dämlich kann man denn noch sein? Wenn man selber nicht komplett immun gegen diese Substanz ist, würde ich das lieber lassen. Abgesehen davon ist Gift eh völlig stillos ...
- Batman
- Nur tödliche Gifte sind stillos. Cyberwaffen übrigens auch.
- Youkai

HORNIMPLANTATE

Synthetische Hörner gibt es in vielerlei Formen und Farben, von gebogenen Trollhörnern über Teufelshörner bis hin zu einzelnen Rhinoceros-Hörnern. Hörner werden üblicherweise im Schädel implantiert, doch manche Benutzer installieren sich ganze Reihen von Hörnern in einer Art Knochenkamm entlang der Stirn, des Nackens oder des Rückens. Alle Hörner sind strukturell verstärkt und können im Kampf eingesetzt werden.

Außerdem sind einziehbare "Teleskophörner" erhältlich, die dem Benutzer einen Überraschungsvorteil geben.

Regeln: Hornangriffe erhalten einen -1 Reichweitenmodifikator. Jeweils zwei kleinere Hörner (etwa Ziegenhorngröße) bzw. ein größeres Horn (Widder oder Nashorn) gelten als ein Implantat.

- Elfenposer sind ja altbekannt, aber gibt's jetzt neuerdings auch Trollposer?
- Drogen
- Ich kenne einen Troll, der sich ein zusätzliches Horn auf sein rechtes Knie pflanzen ließ. Er rammt es immer den säumigen Kunden von Maxim, dem Eintreiber, in die Eingeweide. Übel.
- dEr sCHrecklicHe sVen
- Einer mehr, der nicht mehr ordentlich im Bett liegen kann, ohne dass es a) unbequem ist und b) seltsam aussieht ...
- Konwacht

SCHOCKHAND

Dieses Cybersystem besteht aus Schockpolstern, die in die Handknöchel oder die Handfläche implantiert werden und einen starken elektrischen Schock an alles austeilen, mit dem sie in aktiviertem Zustand in Berührung kommen. Sie werden üblicherweise in Cyberhände installiert; bei der Implantierung in natürlichen Händen schützen Keramikisolierungen den Benutzer.

Regeln: Die Schockhand muß nach 12 Anwendungen aufgeladen werden. Dieses Gerät kann auch in Füßen, Ellbogen oder sonstigen Extremitäten implantiert werden.

- Die ultimative Weiterentwicklung des Hand-Buzzers als Scherzartikel. MUSS ich haben!
- Bozzo der Clown
- Ich weiß, warum ich Leuten mit roten Nasen nie die Hand gebe. Ich glaube fast, ich bekomme langsam eine Clown-Phobie ...
- „Hawkeye“ Murdock



CYBERWARE-REGELN

Wie alle *Shadowrun*-Regeln können sich auch die Regeln für Cyberware der Wirklichkeit nur annähern. Die Konzepte der Cybertechnologie basieren zwar auf realer Wissenschaft, beeinhalteten aber zu viele Möglichkeiten und potentielle Probleme, um selbst von den umfassendsten Regeln realistisch simuliert werden zu können. Daher muß der Spielleiter sich immer Spielraum freihalten für Situationen, die nicht von den Regeln abgedeckt werden, und gelegentlich sogar die Regeln beugen oder für spezielle Fälle eigene Hausregeln entwerfen. Das wichtigste ist, den Spielfluß zu bewahren und eine Menge Spaß zu haben – verzetteln Sie sich nicht in Details.

Die folgenden Regeln befassen sich mit einigen Aspekten von Cyberware, die nicht in den Beschreibungen der Ausrüstung und der zugehörigen Regeln behandelt wurden.

CYBERGLIEDMASSEN

Jede Cybergliedmaße hat ein Stärke- und ein Schnelligkeitsattribut, das von dem Körperattribut des Besitzers unabhängig ist. Cybergliedmaßen können zudem gesteigerte Panzerungswerte haben und Boni für Konstitution und Powerniveau (im waffenlosen Kampf) liefern. Synthetische Cybergliedmaßen haben eine Tarnstufe, die angibt, wie echt (oder unecht) sie für einen unbefangenen Beobachter aussehen.

CYBERWARE-KOMPATIBILITÄT

Kompositknochen, Dermalpanzerung, Dermalverkleidung, Muskelverstärkung, Kunstmuskeln und Orthoskin sind nicht kompatibel mit Cybergliedmaßen, sie können jedoch verwendet werden, um den restlichen, natürlichen Teil des Körpers zu modifizieren. Wenn diese Modifikationen auf den Körper eines Besitzers von Cybergliedmaßen angewendet werden, reduzieren Sie den Preis und die Essenzkosten um 10 Prozent pro Cybergliedmaße (5 Prozent pro Teilgliedmaße), was die Tatsache widerspiegelt, daß einige der erforderlichen Systeme bereits installiert wurden.

Je mehr Cybergliedmaßen ein Charakter hat, desto geringer sind die Vorteile, die die oben genannten schützenden Modifikationen bieten können, da schließlich immer weniger Fleisch geschützt werden muß. Als Faustregel gilt, daß ein Charakter zwei komplette Cybergliedmaßen installieren lassen kann und immer noch die vollen Panzerungs- und Konstitutionsboni der angegebenen Cybermodifikationen erhält. Bei drei Cybergliedmaßen sinken Panzerungs- und Konstitutionsbonus jeweils um 1; bei vier Cybergliedmaßen um 2. Ein Charakter mit mehr als vier Cybergliedmaßen erhält keine Boni. (Für die Bestimmung der Anzahl an Cybergliedmaßen zählt ein Cybertorso als eine Cybergliedmaße und ein Cyberschädel als eine Teilgliedmaße.)

Gorgon „the Streetmonster-Samurai“ hat Plastik-Kompositknochen (+1 Konstitution) und Dermalpanzerung 3 (+3 Konstitution). Nach einer Reihe außergewöhnlich unerfreulicher Straßenkämpfe verläßt er seinen Straßendoc mit zwei Cyberarmen und einem Cyberbein. Das senkt den Konstitutionsbonus jedes seiner bisherigen Cyberimplantate um 1 auf einen Gesamtbonus von +2, zuzüglich einem +1 Konstitutionsbonus, da er zwei Cyberarme hat. Einen Monat später legt er sich noch einen Cybertorso zu (yeah, alles Alphaware), was seinen endgültigen Konstitutionsbonus auf +2 festlegt (die

ursprünglichen +4 minus zweimal 2 wegen der Cybergliedmaßen plus je einem Konstitutionsbonus von +1 wegen der zwei Cyberarme und dem Cybertorso).

BONI

Multiple Cybergliedmaßen machen einen Charakter weniger verwundbar. Ein Paar Cyberarme erhöht die Konstitution um +1; ein Paar Cyberbeine erhöht die Konstitution gar um +2. Diese Modifikatoren sind kumulativ. Partielle Cybergliedmaßen sowie Cyberhände und -füße tragen keinen Konstitutionsbonus bei.

Außerdem sind waffenlose Angriffe mit Cybergliedmaßen effektiver als normal. Ein Charakter mit einer Cybergliedmaße oder zwei teilweisen Cybergliedmaßen hat ein um +1 erhöhtes Powerniveau; ein Charakter mit zwei Cybergliedmaßen +2. Weitere Cybergliedmaßen liefern keinen zusätzlichen Powerbonus.

Cyberhände und -füße haben keine Schadensboni.

STÄRKE

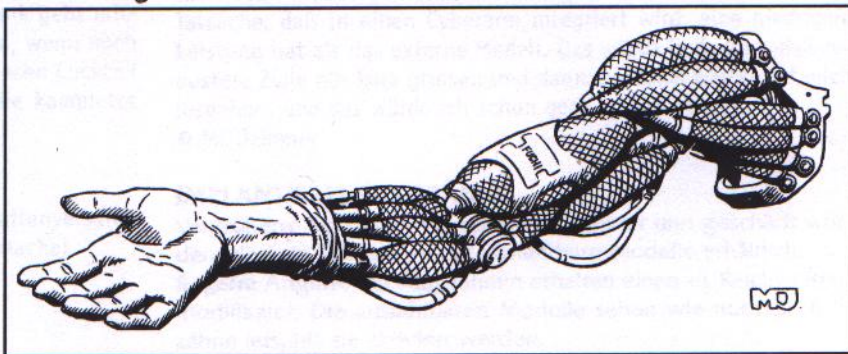
Cybergliedmaßen haben ein grundlegendes Stärkeattribut, das etwas über dem rassistischen Durchschnitt des Besitzers liegt. Cybergliedmaßen für Menschen und Elfen werden mit einer Basisstärke von 4 gebaut, für Zwerge und Orks mit einer Basisstärke von 6 und für Trolle mit Stärke 8. Verwenden Sie für Metavarianten die Basisstärke der Rasse, von der sich die Variante ableitet (also für Minotauren zum Beispiel die Basisstärke für Trolle).

Cybertorsos und -schädel haben kein Stärkeattribut.

Einschränkungen

Jede Cybergliedmaße kann in ihrer Stärke gesteigert werden, wobei eine Steigerung um mehr als 3 Stärkepunkte jedoch zusätzliche Essenz- und Nuyenkosten aufwirft, da die Aufhängung des Armes oder Beines verstärkt werden muß.

Da der Körper strukturell modifiziert werden muß, um verstärk-



te Cybergliedmaßen aufnehmen zu können, kann ein Charakter keine Cybergliedmaße mit einer Stärke haben, die höher ist als das Doppelte seiner natürlichen Konstitution oder als Konstitution +4, je nachdem, welcher Wert der niedrigere ist (wobei Boni durch Kompositknochen auf die natürliche Konstitution angerechnet werden dürfen). Zum Beispiel kann ein Charakter mit Konstitution 3 keine Cybergliedmaße mit einer Stärke über 6 haben; ein Charakter mit Konstitution 9 kann keine Cybergliedmaße mit einer Stärke größer als 13 haben.

Stärke von partiellen Cybergliedmaßen

Ein Charakter kann die Stärke einer Cyberhand oder eines Cyberfußes erhöhen, diese erhöhte Stärke trägt jedoch nicht zum Powerniveau eines waffenlosen Angriffs bei. Solche Verstärkungen

kosten 20.000 Nuyen pro Punkt an zusätzlicher Hand- oder Fußstärke (bis zu einem Maximum von +3) und verursachen keine zusätzlichen Essenzkosten. Erhöhte Handstärke wirkt sich nur beim Greifen aus.

Für Stärkesteigerungen von Cyberunterarmen und -beinen gelten die gleichen Regeln wie bei Cyberhänden und -füßen, sie kosten jedoch 35.000 Nuyen pro Stärkepunkt.

Stärkeungleichgewicht

Ein Charakter mit verstärkten oder unverstärkten Cybergliedmaßen kann für seine Gliedmaßen unterschiedliche Stärkeattribute besitzen.

Ein Charakter mit unterschiedlich starken Gliedmaßen kann in manchen Situationen nicht die volle Stärke seiner Gliedmaßen ausnutzen. Nehmen Sie als grobe Richtlinie, daß ein Charakter, der in einer bestimmten Situation eine Cybergliedmaße wirklich effektiv einsetzen kann, die volle Stärke dieser Gliedmaße nutzen kann. Wenn er zum Beispiel versucht, jemanden hochzuziehen, der am Dach eines Gebäudes hängt, so kann er das Stärkeattribut des Armes einsetzen, der die Person festhält. Die Stärkeattribute seiner anderen Gliedmaßen kann der Charakter nicht verwenden, es sei denn, er kann sich selbst irgendwo festhalten oder irgendwelche Hebelkräfte ausnutzen. Wenn ein Charakter in einer Situation mehr als eine Cybergliedmaße mit voller Effektivität nutzen kann, so verwenden Sie den Durchschnitt (abgerundet) der Stärkeattribute dieser Gliedmaßen.

In manchen Situationen, zum Beispiel im Kampf, ist es unmöglich, genau festzulegen, wann und wie eine bestimmte Cybergliedmaße eingesetzt wird, also müssen Sie sich für eine der folgenden Möglichkeiten entscheiden:

Der Charakter kann für den Nahkampf den Durchschnitt der Stärkeattribute aller vier Gliedmaßen verwenden. Wenn der Charakter zudem stärksteigernde Cyberware wie zum Beispiel Muskelverstärkung oder Kunstmuskeln hat, so gelten deren Boni für alle natürlichen Gliedmaßen des Charakters und sollten bei der Berechnung des Durchschnitts berücksichtigt werden.

Alternativ kann der Charakter den Angriff auch mit einer bestimmten Cybergliedmaße führen (natürlich nur, wenn es sinnvoll ist; einen Axtangriff mit einem Cyberbein zu führen, sähe etwas merkwürdig aus). Dann verwendet er nur das Stärkeattribut dieser Gliedmaße für den Angriff. Angriffe mit einer bestimmten Cybergliedmaße erhalten einen maximalen Nahkampf-Powerbonus von +1.

Chris' Charakter hat eine natürliche Stärke von 5, Kunstmuskeln 2, einen Cyberarm (Stärke 8) und ein Cyberbein (Stärke 9). Im Nahkampf hat Chris zwei Möglichkeiten: Erstens kann er einen durchschnittlichen Stärkewert für seine Proben verwenden. Die Durchschnittsstärke seines Charakters beträgt 7 ($7 + 7$ (ein natürlicher Arm und ein natürliches Bein mit Kunstmuskeln) $+ 8$ (Cyberarm) $+ 9$ (Cyberbein) $= 31$; $31 : 4 = 7,75$, abgerundet 7) und er erhält einen +2 Bonus für das Powerniveau seines Angriffs, da er zwei Cybergliedmaßen hat.

Wenn der Charakter jedoch explizit mit seinem Cyberarm zuschlägt oder mit dem Cyberbein tritt, kann Chris die zweite Möglichkeit wählen und den Angriff mit der betreffenden Cybergliedmaße führen. Ein Angriff mit dem Cyberarm greift auf Stärke 8 zurück, ein Angriff mit dem Cyberbein auf Stärke 9. In beiden Fällen, da der Angriff mit einer bestimmten Gliedmaße geführt wird, beträgt der Powerbonus nur +1.

SCHNELLIGKEIT

Eine Cybergliedmaße hat eine grundlegende Schnelligkeit von 4.

Schnelligkeitssteigerungen bei Cyberarmen oder Cyberbeinen sollten paarweise erfolgen. Wenn ein Charakter zwei Cyberarme oder zwei Cyberbeine hat und eines der Gliedmaßen eine andere

Schnelligkeit hat als das andere, so erhält der Charakter auf alle Proben für Bewegung und Koordination einen Mindestwurfmodifikator, der gleich der Differenz der Schnelligkeitsattribute der Gliedmaßen ist. Modifikatoren von Armpaaren und Beinpaaren sind dabei kumulativ.

Schnelligkeitsungleichgewicht

Bestimmen Sie die Durchschnittsschnelligkeit mehrerer Gliedmaßen genauso wie den Stärkedurchschnitt. Dieser Durchschnittswert wird zur Berechnung von Kampfpool, Reaktion und Initiative herangezogen.

Cyberschädel und -torsos haben keine eigenen Schnelligkeitsattribute.

Der Beispielcharakter des Straßensamurai in SR3.01D (S. 75) hat zwei Cyberarme, die beide keine Schnelligkeitssteigerung aufweisen. Sie sind im Gleichgewicht, beide haben eine Schnelligkeit von 4, also erleidet er keine Mindestwurfmodifikatoren auf Bewegung und Koordination. Die Schnelligkeit von 4 seiner Cyberarme ist jedoch nicht gleich der Schnelligkeit von 6 seiner natürlichen Beine. Zur Berechnung von Kampfpool, Reaktion und Initiative wird daher der Durchschnitt der Schnelligkeit herangezogen, der 5 beträgt ($4 + 4 + 6 + 6 = 20$, geteilt durch 4). Nach den Regeln von Mensch und Maschine hat dieser Beispielcharakter also einen Kampfpool von 7, eine Reaktion von 5(10) und eine Initiative von 5(10) + 3W6.

Paarweise Schnelligkeitssteigerungen (S. 37) für die Cyberarme würden das Schnelligkeitsgleichgewicht erhalten. Das würde keine zusätzlichen Essenzkosten verursachen, jedoch 30.000 Nuyen pro Cybergliedmaße und Schnelligkeitspunkt kosten (plus 10 Prozent, falls es sich um multiple Steigerungen handelt – siehe unten).

Einschränkungen

Wie schon von den Stärkesteigerungen bekannt, kann jede Cybergliedmaße um bis zu 3 Schnelligkeitsstufen gesteigert werden, bevor zusätzliche Essenz- und Nuyenkosten anfallen, um den Körper gegen die zusätzlichen Belastungen zu schützen.

Ein Charakter kann die Schnelligkeit einer Cybergliedmaße höchstens bis auf das Doppelte seiner natürlichen Schnelligkeit oder bis auf Schnelligkeit + 4 steigern, je nachdem, welcher Wert der niedrigere ist. Zum Beispiel kann ein Charakter mit Schnelligkeit 2 keine Cybergliedmaße mit einer Schnelligkeit von mehr als 4 haben; ein Charakter mit Schnelligkeit 10 kann keine Cybergliedmaße mit einer Schnelligkeit größer als 14 haben.

MULTIPLE STEIGERUNGEN FÜR CYBERGLIEDMASSEN

Die Anforderungen und Modifikationen einer Art von Steigerung für Cybergliedmaßen konkurrieren oft mit denen einer anderen Art, daher steigen bei multiplen Steigerungen (von Stärke, Schnelligkeit oder Struktur) die Anschaffungskosten jeder Steigerung nach der ersten um 10 Prozent. Wenn ein Charakter also zum Beispiel in einem Cyberarm erhöhte Stärke hat, so muß er für eine eventuelle Schnelligkeitssteigerung oder Strukturverstärkung 110 Prozent des üblichen Preises zahlen. Wenn der Charakter sich sowohl für Schnelligkeitssteigerung als auch für Strukturverstärkung entscheidet, muß er für beide Modifikationen die zusätzlichen 10 Prozent zahlen.

PANZERUNG

Körperpanzerung (siehe S. 38) kann zusätzlichen Schutz für Cybergliedmaßen, -schädel oder -torsos bieten. Die Gesamtpanzerung des Körpers erhalten Sie als Durchschnitt der einzelnen Körperpanzerungen. Charaktere, die kompletten Schutz wünschen, müssen sich Panzerung für fünf mögliche Trefferbereiche zulegen: für Arme, Beine, Kopf, vorderen Torso und hinteren Torso. Um

den Gesamtpanzerungswert des Körpers zu erhalten, addieren Sie die Panzerungswerte dieser fünf Bereiche und teilen Sie das Ergebnis durch fünf (abgerundet).

Wenn ein angesagter Schuß gegen einen bestimmten Körperbereich erfolgt, oder aus anderen Gründen nur ein bestimmter Bereich betroffen ist, so wird nur die Panzerungsstufe dieses Bereichs verwendet.

Cybergliedmaßen-Panzerung ist kumulativ zu getragener Panzerung. Ihr Bonus wird voll angerechnet und nicht nach der Berechnungsmethode von Panzerungsschichten benutzt, allerdings wird die durchschnittliche ballistische Panzerungsstufe der Körperpanzerung mit in die Berechnung des Schnelligkeitsmodifikators einbezogen (siehe SR3.01D, S.285).

Der Straßensamurai Razor hat Schnelligkeit 4, eine Panzerweste mit Ballistikpanzerung 4 und an Körperpanzerung 4 Punkte ballistischer Panzerung auf seiner Brust, 2 Punkte auf dem Rücken, 2 Punkte an den Beinen, 2 Punkte an den Armen und einen Punkt, der seinen Kopf schützt. Die Summe von 11 Panzerungspunkten wird durch die Anzahl der möglichen Trefferbereiche (5) geteilt, was einen Durchschnitt von 2,2, abgerundet 2 ergibt. Razor hat also eine ballistische Gesamtpanzerungsstufe von 2. Zusammen mit einer getragenen Panzerung von 4 ergibt das einen Gesamtwert von 6, denn die Körperpanzerung wird nicht mittels der Schichtenregel einbezogen. Razors Schnelligkeit von 4 ergibt allerdings trotzdem einen Malus von -2 auf alle Schnelligkeitsproben und auf Proben aller mit Schnelligkeit verbundenen Fertigkeiten.

TARNSTUFE

Synthetische Cybergliedmaßen haben eine grundlegende Tarnstufe von 8, modifiziert durch Gliedmaßenmodifikationen oder zusätzliche Implantate. Cyberware höherer Kategorie hat auch eine höhere Tarnstufe als Standardware: Pro Kategorie steigt die Tarnstufe um +2 (also 10 für Alphaware, 12 für Betaware und 14 für Deltaware). Dieser Bonus gilt auch für die Tarnstufe eventueller in die Cybergliedmaßen eingebauter Zusatzgeräte.

Als allgemeine Regel gilt, daß jedes Gerät, das in eine Cybergliedmaße implantiert wird und keinen Tarnstufenmodifikator (wie in der Tabelle "Kapazitätskosten von Ausrüstung für Cybergliedmaßen" aufgelistet) besitzt, die Tarnstufe der Cybergliedmaße um -1 pro belegter Kapazitätseinheit senkt. Dabei kann der Spielleiter diesen Wert natürlich entsprechend anpassen.

Synthetische Cybergliedmaßen können leichter entdeckt werden, wenn der Beobachter eine längere Zeit in unmittelbarer Nähe des Besitzers verbringt. Auch synthetische Cybergliedmaßen bewegen sich nicht ganz genau so wie natürliche Gliedmaßen, daher wird ein aufmerksamer Beobachter nach einer Weile das Implantat bemerken. Eine Cybergliedmaße wird sogar noch auffälliger, wenn der Besitzer unter Alkohol- oder Drogeneinfluß steht; die Kunstgliedmaße bewegt sich einfach nicht unkontrolliert genug. Senken Sie nach einer ausreichenden Beobachtungszeit den Mindestwurf eines Beobachters bei einer Wahrnehmungsprobe, ob ein Charakter eine Cybergliedmaße hat, um -2 (zum Beispiel, wenn der Beobachter einen ganzen Abend mit dem Charakter in einer Bar verbringt). Je nach Dauer, Häufigkeit und Intensität der Beobachtung kann der Spielleiter den Bonus auch auf -4 erhöhen.

KAPAZITÄTSKOSTEN VON AUSTRÜSTUNG FÜR CYBERGLIEDMAßEN

Implantat	Benötigte Kapazitätseinheiten	Essenzkosten	Tarnstufenmodifikator
Chemischer Analysator	0,5	-	-0,5
Cyberdecks			
Maßgeschneidert	5	-*	-4
Von der Stange	4	-*	-3
Cyberflossen (pro Hand/Fuß)	0,25	-	-0,5
Cyberguns			
Holdout-Pistole	1	-*	-1
Leichte Pistole	1,5	-*	-1
Automatikpistole	2	-*	-2
Schwere Pistole	2,5	-*	-2
Maschinenpistole	3	-*	-3
Schrotflinte	3,5	-*	-2
Externer Munitions-Port	0,25	-*	-1
Lasermarkierer	0,25	-	-0,5
Schalldämpfer	0,5	-	-1
Schallunterdrücker	1	-	-2
Cybersquirt	2	-*	-2
Cybertaser	1	-*	-0,5
Datenbuchse	0,5	0,2	-1
Fingerkuppenbehälter	0,25	-*	-
Fußanker	4	-	-1
Gasspektrometer	0,5	-	-0,5
Handklinge	0,5	-	-5
Einziehbar	1	-	-0,5
Nagelmesser	0,25	-	-3
Einziehbar	0,5	-	-0,5
Hörner (nur Cyberschädel)	0,5	-	-3
Einziehbar	1	0,1	-2
Sprunghydraulik	4 + (Stufe x 0,5)	0,25	-3
Unabhängige Cyberaugen			
Paar	2	0,2	-2
Einzel	1	0,1	-1
Magnetsystem	3	-	-1
Orientierungssystem	1	-*	-0,5
Fernsteuerdeck	5	-*	-4
BattleTac FDDM	0,25	-	-
BattleTac IVIS	0,5	-	-0,5
Fernsteuerungs-ECCM	0,5	-	-1
Fernsteuerungs-			
Verschlüsselungsmodul	0,25	-	-
Rigger-			
Entschlüsselungsmodul	0,25	-	-
Riggerprotokoll-			
Emulationsmodul	0,25	-	-
Einziehbare Kletterklauen	1	-	-0,5
Schockhand	1	-	-0,5
Smartverbindung	0,5	0,25	-
Induktionspolster	0,25	-	-
Sporn	0,5	-	-4
Einziehbar	1	-	-0,5
Erhöhte Stärke			
Je Punkt bis zu 3	-	-	-1
Jeder Punkt über 3	1	0,4	-2
Subdermales Display (Vitalmonitor)	0,5	-	-0,5
Taktischer Computer	4	0,5	-4
Jeder zusätzlicher Sinnesport	0,5	0,1	-
Giftsack (Je 2 Dosen)	0,25	-	-

*Diese Geräte werden nicht kybernetisch kontrolliert, es sei denn, sie werden mit einem direkten neuralen Interface gekoppelt (siehe S. 36).

AUSRÜSTUNGSKAPAZITÄT

Cyber- gliedmaße	Max. Kapazitätseinheiten	
	Offensichtlich	Synthetisch
Hand/Fuß	2	1
Ganzer Arm	10	5
Ganzes Bein	20	10
Oberarm	6	3
Unterarm	4	2
Oberschenkel	12	6
Unterschenkel	8	4
Schädel	2	1
Torso	7	3

AUSRÜSTUNGSKAPAZITÄT

Cybergliedmaßen bieten ein bestimmtes Maß an Platz, in dem zusätzliche Ausrüstung verstaut oder installiert werden kann. Der verfügbare Platz hängt von der jeweiligen Cybergliedmaße ab und ist bei offensichtlich und synthetischen Cybergliedmaßen unterschiedlich groß. Dieser Platz wird in Kapazitätseinheiten gemessen. Jede Kapazitätseinheit entspricht in etwa einem Rauminhalt von 50 Kubikzentimetern.

Die Tabelle "Ausrüstungskapazität" listet die Kapazitätseinheiten (KE) verschiedener Cybergliedmaßen und Teillglieder auf. Die Tabelle "Kapazitätskosten von Ausrüstung für Cybergliedmaßen" gibt die Kapazitätseinheiten an, die benötigt werden, um bestimmte Implantate und Geräte in Cybergliedmaßen zu installieren.

Der größte Teil der Zusatzausrüstung kann in Cybergliedmaßen installiert werden, ohne zusätzliche Essenzkosten zu verursachen. Ausrüstung, die mit anderen, nicht-vercyberten Teilen des Körpers wechselwirken muß, kostet allerdings sehr wohl zusätzliche Essenz, was in der Tabelle "Kapazitätskosten von Ausrüstung für Cybergliedmaßen" angegeben wird.

Bei Ausrüstungsteilen, die nicht in der Tabelle enthalten sind, kann der Spielleiter die benötigten Kapazitätseinheiten abschätzen, indem er von der ungefähren Größe der Geräte ausgeht und sich an der Tabelle "Kapazitätseinheiten" orientiert.

Falls nicht anders in der Beschreibung der Ausrüstung angegeben, haben die meisten Geräte, die in einer Cybergliedmaße installiert werden, keine direkte neurale Verbindung zum Gehirn. Damit der Benutzer das Gerät cybernetisch kontrollieren kann, muß zusätzlich ein direktes neurales Interface installiert werden (siehe S. 36). Diese Geräte sind in der Tabelle "Kapazitätskosten von Ausrüstung für Cybergliedmaßen" in der Spalte Essenzkosten mit einem Sternchen markiert.

Cyberschädel und -torsos: Diese Regeln gelten nur für Implantate, die in den strukturellen Rahmen von Cyberschädeln und Cybertorsos installiert werden. Zum Beispiel wird Headware, die im Kopf implantiert wird, keine Cyberschädel-Kapazitätseinheiten benötigen, sehr wohl aber einziehbare Hörner, die im Cyberschädel selbst installiert werden.

KAPAZITÄTSEINHEITEN

Kapazitäts- einheiten	Ungefähre Größe	Beispiele
0,5	Mikro	Stift, Mikroleuchte, Talentchip, Rasierklinge, Dietrich
1	Klein	Messer, Holdout-Pistole, Handy, GPS, automatischer Dietrich
3	Mittel	Schwere Pistole, Computer, Signalortler, Enterhakenkanone
5	Groß	Störsender, Cyberdeck, Simdeck, Medkit

Cyberware-Kategorien: Cybergliedmaßen höherer Kategorien haben weniger Ausrüstungskapazität, da diese Implantate wesentlich effizienter und ergonomischer konstruiert sind und daher auch weniger ungenutzten Raum enthalten. Senken Sie die Anzahl der verfügbaren Kapazitätseinheiten bei Alphaware um 10 Prozent, bei Betaware um 20 Prozent und bei Deltaware um 25 Prozent; runden Sie Kommazahlen auf Vielfache von 0,25.

ALLGEMEINE CYBERWARE-REGELN

BATTLETAC-SYSTEME

Das BattleTac-System kombiniert taktische Kommunikation und Datentransfer in ein militärisches Informationsnetzwerk. Jedes BattleTac-System besteht aus mindestens zwei Komponenten, einer Masterkomponente und einer Empfängerkomponente. Die Masterkomponente erhält Daten aus mehreren Quellen, üblicherweise von den Soldaten einer militärischen Einheit, die über cybernetische oder externe Sensorausrüstung verfügen, und von diversen Drohnen.

Die Masterkomponente macht sich aus den eingehenden Daten ein umfassendes Bild der taktischen Situation. Das beinhaltet Kartenerstellung, Feinderkennung und -lokalisierung, Status von Individuen und Drohnen, taktische Anweisungen, Videoinput und weitere Faktoren. Diese Daten werden ständig aktualisiert und an die Empfängerkomponenten übermittelt. Charaktere, die mit Empfängerkomponenten ausgerüstet sind, können aus ihnen taktische Informationen und Vorschläge abfragen.

Master- und Empfängerkomponenten sind als externe Modelle oder als Cyberimplantate erhältlich (siehe *Taktischer Computer* und *BattleTac-Cyberverbindung*, S. 24).

Regeltechnische Auswirkungen

BattleTac-Systeme wirken sich in mehrfacher Hinsicht auf die Regeln aus. Erstens können sie die Fertigkeit "Taktik kleiner Einheiten" (siehe S. 51) eines Benutzers erhöhen und damit auch seine Initiative steigern. Zweitens ermöglichen sie den Mitgliedern einer Einheit, indirektes Feuer gegen festgelegte Ziele zu nutzen (siehe *Rigger 2*, S. 60). Drittens gestatten sie einer militärischen Einheit, sehr schnell Informationen auszutauschen. Jede Information, die einem Mitglied des BattleTac-Netzwerkes bekannt ist, kann an den Rest des Netzwerkes übermittelt werden; das erfordert eine einfache Handlung, wobei vernetzte Sinnesdaten automatisch an das Netzwerk gehen. Sobald die Daten eingegeben sind, können sie von jeder Komponente des Netzwerkes abgerufen werden; der Zugriff funktioniert für Charaktere mit Cyberverbindungen (oder einem taktischen Computer) automatisch, bei Benutzung der externen Empfängerkomponente ist eine einfache Handlung erforderlich. Das ermöglicht den Mitgliedern einer militärischen Einheit, koordiniert zu agieren und auf den Input anderer Mitglieder zu reagieren.

BattleTac und Drohnenetzwerke

Ein Fernsteuernetzwerk kann mit dem BattleTac-IVIS-System (siehe S. 26) ein BattleTac-System simulieren. Ein Rigger mit einem Fernsteuerdeck, das mit einer IVIS-Masterkomponente ausgerüstet ist, kann den verbesserten Informationsaustausch dazu nutzen, IVIS-modifizierten Drohnen komplexe Befehle zu geben.

Ein Fernsteuernetzwerk mit IVIS-System kann zudem in ein BattleTac-Netzwerk integriert werden. In dem Fall dienen Rigger und Fernsteuerdeck als Verbindungsknoten zwischen BattleTac-Master und den Drohnen des Riggers. Mit anderen Worten, die Batt-



leTac-Masterkomponente übermittelt Daten an den Rigger, der sie dann an die Drohnen weitergibt (bzw. umgekehrt bei sensorischem Input). Der Rigger braucht eine BattleTac-Cyberverbindung oder eine Empfängerkomponente, die mit seinem Fernsteuerdeck verbunden ist (oder eine BattleTac-Masterkomponente, falls der Rigger selbst der zentrale Punkt des Netzwerkes ist). Zusätzlich muß einer der Ports des Fernsteuerdecks für die Kommunikation mit dem BattleTac-Master und dem Netzwerk freigehalten werden.

Dieses Arrangement ermöglicht dem Rigger und den Drohnen, Daten auszutauschen, wie unter *Regeltechnische Auswirkungen* beschrieben. Außerdem erhält der Rigger dadurch einen Initiativbonus von der Fertigkeit "Taktik kleiner Einheiten" (und ebenso seine Drohnen).

Ein Drohnennetzwerk ist nicht in der Lage, den Vorteil des indirekten Feuers eines BattleTac-Systems zu nutzen, es sei denn, es ist mit BattleTac-FDDM (siehe S. 25) ausgerüstet. Wenn das Fernsteuerdeck und die Drohnen dementsprechend ausgestattet sind, können sie als Späher füreinander oder für andere dienen und umgekehrt.

CYBERWARE UND CRITTER

Critter vertragen sich in der Regel nicht besonders gut mit Cyberimplantaten, da diese oftmals ihre Geisteskräfte einschränken und für unnatürliche Irritationen sorgen. Regeln für vercyberte Critter finden Sie auf S. 6 im *Critter*-Buch.

Erwachte Kreaturen kommen besonders schlecht mit Cyberware zurecht, da sie ihre Essenz senkt und ihre Erwachten Kräfte einschränkt. Die Cyberware von Kreaturen, die durch den Menschlich-Metamenschlich Vampirischen Virus (MMVV) transformiert werden, wird bei der Verwandlung unbrauchbar.

Kreaturen mit der Regenerationskraft können nur für kurze Zeit Cyberimplantate ertragen. Für sie sind Implantate extrem schmerzhaft und werden sehr schnell vom Körper abgestoßen.

AUGEN

Cyberaugen und Zubehör werden in *SR3.01D* auf S. 299 beschrieben.

Soweit nicht anders angegeben, kann jede Augenmodifikation als Netzhautmodifikation für natürliche Augen oder als Cybermodifikation für Cyberaugen erworben werden.

Einzelne Cyberaugen

Cyberaugen werden zwar meistens in Paaren erworben, sind jedoch auch einzeln erhältlich. Ein einzelnes Cyberauge kostet 60 Prozent des Preises für ein Paar, verursacht Essenzkosten von 0,1 und kann nur 0,25 Essenzpunkte an Zubehör aufnehmen, bevor die gesamten Essenzkosten für das Auge selbst steigen. Cyberaugenzubehör, das ein Augenpaar erfordert, um optimal zu wirken, wie zum Beispiel Restlichtverstärkung, Infrarotsicht oder Augenlichtsysteme, arbeitet in einem einzelnen Cyberauge weniger effektiv. Der Spielleiter kann die exakte Effektivitätseinbuße festlegen, wenn er will, doch im allgemeinen arbeiten solche Systeme in einem einzelnen Auge etwa halb so effektiv wie in einem Augenpaar. Wenn solch ein System für ein einzelnes Cyberauge erworben wird, so senken Sie die Anschaffungs- und Essenzkosten um 25 Prozent.

Es entstehen keinerlei Nachteile, wenn Einzelaugen-Zubehör nur für ein Auge installiert wird. Vergrößerungssysteme zum Beispiel können auch in nur einem Auge effektiv arbeiten, dabei geht aber natürlich die Tiefenwahrnehmung verloren. Solange die Vergrößerung aktiviert ist, gilt ein +2 Mindestwurfmodifikator auf alle Proben, bei denen Entfernungsschätzungen notwendig sind, also auch auf Fernkampfprouben.

Einzelaugen-Zubehör: Die folgenden Geräte sind Einzelaugen-Systeme: Kamera, Displayverbindung, Augen-Datenbuchse, Augen-lasersysteme, Augenwaffen, Bildverbindung, Opticam, Retinauhr.

Grenzen für Augenmodifikationen

Die geringe Größe der metamenschlichen Augenhöhle schränkt auf natürliche Weise die Anzahl der Zusatzgeräte ein, die in einem Cyberauge installiert werden können. Ein Charakter kann nicht Waffen, Pfeile, Laser, Kameras und haufenweise sonstiges Zubehör in solch einem kleinen Stauraum unterbringen. Um das zu simulieren, kann ein Charakter nur Zubehör mit maximal 1,2 Punkten Essenzkosten in einem Paar Cyberaugen installieren, und nur ein Zusatzgerät pro Auge darf ein Laser, eine Opticam oder ein Waffensystem sein.

CYBERWARE-KATEGORIEN

Cyberware wird in vier Kategorien hergestellt, die unterschiedliche Qualitätsstufen repräsentieren. Es gibt vier Cyberware-Kategorien: Standard, Alphaware, Betaware und Deltaware. Gebrauchte Cyberware (in Kleinanzeigen oft euphemistisch als Discountware angepriesen) ist in allen außer der Deltakategorie erhältlich.

Alpha-, Beta- und Deltaware stehen für höhere Stufen an Qualität und Anspruch jenseits der Standard-Kaufhaus-Cyberware. Jede Kategorie ist eine exponentielle Verbesserung der vorhergehenden Kategorie.

Wenn man Standard-Cyberware mit einem massenproduzierten Computer, der in jedem Laden erhältlich ist, vergleichen kann, dann ist Alphaware ein Computer, der aus einzelnen Komponenten speziell für die Anforderungen des Benutzers zusammengebaut wird. Betaware wäre dann ein fabrikgeordeter maßgeschneiderter Computer mit allem Drum und Dran, topaktueller Software, haufenweise Speicher und den allerneuesten Peripheriegeräten. Deltaware wäre der ganz persönliche, optimierte und maßgeschneiderte Supercomputer, ergonomisch konstruiert und ausgelegt auf jede Anwendung, die man sich nur denken kann, und noch einige mehr.

CYBERWARE-KATEGORIEN

Kategorie	Essenzkosten-reduktion	Preis-multiplikator	Verfügbarkeit
Alpha	-20 % (x 0,8)	2	Standard
Beta	-40 % (x 0,6)	4	+5/x1,5
Delta	-50 % (x 0,5)	8	+9/x3
Gebraucht	wie Kategorie	0,5	Standard

Nur Standard- und Alpha-Cyberware wird in Massenproduktion hergestellt. Beta- und Delta-Cyberware werden speziell an das betreffende Individuum angepaßt, was sie essenzfreundlicher, aber auch unerschwinglich teuer macht. Die Kosten medizinischer Versorgung und Reparatur von Deltaware sind exponentiell höher als die für Standard-Cyberware.

Gebrauchte Cyberware ist weniger zuverlässig als neue Cyberware der gleichen Kategorie.

Essenzkostenreduktion und Preismultiplikatoren für Alpha-, Beta- und Deltaware finden Sie in der Tabelle "Cyberware-Kategorien". Die Kategorie kann außerdem die Ausrüstungskapazität und die Tarnstufe von Cybergliedmaßen beeinflussen (siehe S. 46).

Essenzkostenreduktion

Senken Sie die Essenzkosten um den angegebenen Prozentsatz (oder multiplizieren Sie sie mit dem Faktor in Klammern). Runden Sie alle Werte auf. Essenzkosten können auf diese Weise nie unter 0,1 sinken.

Preismultiplikator

Multiplizieren Sie den Preis für die Cyberware mit der angegebenen Zahl. Das Ergebnis ist *nur* der Preis für die Cyberware und beinhaltet *nicht* Arzthonorare und Pflegekosten. Einzelheiten zu Implantierungskosten und -optionen finden Sie unter *Chirurgie*, S. 147.

Verfügbarkeit

Ein Charakter kann Standard-, Alpha- und oft sogar Beta-Cyberware in den meisten Schattenkliniken erhalten. Alphaware hat die gleiche Verfügbarkeit wie Standard-Cyberware, doch Betaware hat typischerweise eine Verfügbarkeit, die der normalen Stufe +5 entspricht, mit der 1,5-fachen Zeitdauer. Betaware ist für neuerschaffene Charaktere nicht erhältlich.

Deltaware ist wesentlich schwieriger zu bekommen. Joe Shadowrunner wird sehr wahrscheinlich niemals in seinem Leben über eine Deltaklinik stolpern. Manche Megakons besitzen eine solche Klinik, doch man kann da nicht einfach anrufen und einen Termin machen. Der Kon muß *wollen*, daß der Charakter in die Klinik kommt (und wenn ein Kon jemanden will, dann hat er auch einen guten Grund dafür). Die Verfügbarkeit von Deltaware ist mindestens der Normalwert +9/x3.

Gebrauchte Cyberware ist genauso leicht aufzutreiben wie Standard-Cyberware, wobei die Bezugsquellen allerdings meistens fragwürdig sind. Wenn man gebrauchte Cyberware sucht, wird man im schlimmsten Fall mit Organschleibern oder Ghulen zu tun bekommen und bestenfalls mit äußerst schattigen und illegalen Kliniken.

Wie man eine Klinik findet, erfahren Sie unter *Den richtigen Arzt finden*, S. 152.

Zubehör und Systemkomponenten

Zubehör zu einem Gerät der Alpha-, Beta- oder Deltakategorie muß von der gleichen Kategorie sein. Ebenso müssen die Komponenten eines Systems, wenn sie einzeln gekauft werden, alle von der gleichen Kategorie sein. Geräte, die in einer Cybergliedmaße oder einem Körperbehälter installiert werden, müssen allerdings nicht die gleiche Kategorie haben wie die Cybergliedmaße bzw. der Körperbehälter.

Nachteile gebrauchter Cyberware

Gebrauchte Cyberware ist normalerweise nicht so blitzblank und gut erhalten wie neue Cyberware, und hat oft so ihre Schrammen und Macken. Jedes gebrauchte Cyberwareteil hat 1W3 *permanente* Streßpunkte. Diese Streßpunkte können nicht abgebaut werden und sind kumulativ mit Streßpunkten, die während des Gebrauches auftreten (siehe *Schaden und Heilung*, S. 136).

CYBERWARE UND HACKINGPOOL

Die folgenden Regeln ersetzen den Abschnitt *Cyberware und der Pool* auf S. 18 in *Virtual Realities 2.01D*.

Nur zwei Cyberimplantate haben Auswirkungen auf den Hackingpool: das Enzephalon und die mathematische SPU. Beide erhöhen die Anzahl der Hackingwürfel des Deckers um ihre Stufe; dabei sind die Boni kumulativ, d.h. ein Decker mit einem Stufe-2-Enzephalon und einer Mathe-SPU Stufe 3 bekommt 5 zusätzliche Würfel für seinen Hackingpool. Diese Zusatzwürfel können in allen Belangen wie normale Hackingpoolwürfel eingesetzt werden (siehe *SR3.01D*, S. 44).

AUSWIRKUNGEN GESTEIGERTER REFLEXE

Charaktere mit Reflexboostern oder anderweitig gesteigerten Reflexen neigen dazu, überzureagieren, da sie ständig unter Spannung stehen. Solch ein Charakter kann in Situationen, in denen eine scheinbare Gefahr besteht, reflexartig handeln, auch wenn diese Gefahr möglicherweise nur eingebildet ist. Das unerwartete



BERGTIVIA

Auftauchen eines Fremden oder einer bedrohlich aussehenden Person, eine plötzliche Bewegung aus den Augenwinkeln beobachtet oder Unruhe in einer Menschenmenge – das alles kann einen Reflexbooster auslösen. Lassen Sie in solchen Situationen den Charakter eine Wahrnehmungsprobe ablegen (SR3.01D, S. 231). Erhöhen Sie den Mindestwurf um +1 pro 1W6 Initiativebonus, den der Charakter hat. Dieser Modifikator soll die Neigung des Runners reflektieren, zu handeln, bevor er die Situation vollständig analysiert hat.

Wenn dem Charakter die Wahrnehmungsprobe mißlingt, reagiert er instinktiv auf eine Weise, die der Spielleiter festlegt. Er kann in Deckung hechten, die Person, die die plötzliche Bewegung gemacht hat, zur Seite schubsen oder sogar eine Waffe ziehen und abfeuern. Wenn die Reflexhandlung besonders destruktiv ist, kann der Charakter eine Willenskraftprobe gegen den unmodifizierten Mindestwurf der Wahrnehmungsprobe werfen, um zu versuchen, die Handlung noch zu verhindern.

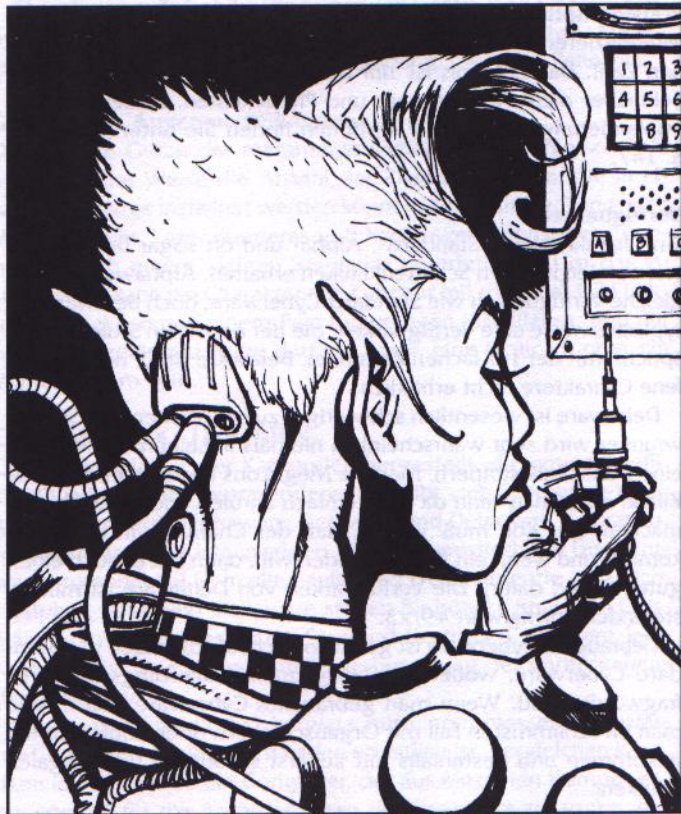
Der Spielleiter sollte diese Regel sparsam einsetzen, mehr als gelegentliche Erinnerung, was es bedeutet, ständig auf dem Sprung zu sein. Den Charakter zu zwingen, daß er sich ständig der Gefahr bewußt ist, die seine Cyberimplantate für sich und andere darstellen, würde ihn in ein Nervenbündel verwandeln und dem Spieler nicht besonders viel Spaß bereiten. Bewahren Sie sich diese mentale Folter für besondere Situationen auf – potentiell bedrohliche Menschenmengen, einsame dunkle Gassen und besonders spannende Begegnungen.

INTERKOMMUNIKATION

Es ist möglich, eine Datenverbindung zwischen zwei (oder mehr) Cyberimplantaten zu errichten, die normalerweise nicht miteinander "reden". Zum Beispiel steht ein Headware-Telefon normalerweise nicht in Verbindung mit einem chemischen Analysator, doch wenn es so wäre, könnte der Benutzer Daten vom Analysator zum Telefon übertragen, das sie dann weiterleiten würde. Um solch eine Datenverbindung zu errichten, müssen die Geräte mit einem Router (S. 23) oder einer Datenbuchse verbunden sein.

Router und Datenbuchsen bewerkstelligen den Informationsfluß zwischen verbundenen Cyberimplantaten so ähnlich wie ein Computernetzwerk. Um Teil dieses Netzwerks zu sein, muß das Gerät mit einem speziell zugewiesenen Port der Datenbuchse oder des Routers verbunden sein. Jede Datenbuchse oder jeder Router hat eine bestimmte Anzahl von Ports, in die verschiedene Geräte eingestöpselt werden können. Die Standard-SR3-Datenbuchse hat fünf integrierte Ports: einen für die direkte neurale Verbindung zum Gehirn, einen, der durch die externe Buchse repräsentiert wird, in die externe Geräte eingestöpselt werden können, und drei weitere, die für Verbindungen zu anderen Cyberwaregeräten genutzt werden können. Mit Ausnahme der externen Buchse und der Gehirnverbindung müssen alle Ports einem bestimmten Cyberimplantat fest zugewiesen (also fest verdrahtet) werden. Ungenutzte Ports können zu einem späteren Zeitpunkt noch mit neuen Implantaten verbunden werden.

Jedes Gerät, das mit einem Port einer Datenbuchse oder eines Routers verbunden ist, kann mit jedem anderen derart verbundenen Gerät Daten austauschen. Wenn Sie zum Beispiel eine Bildverbindung und einen Headware-Memory über Ihre Datenbuchse verbunden haben, können Sie Bilder aus Ihrem Headware-Memory auf ihrer Bildverbindung abspielen. Wenn solch ein Gerät auf irgendeine Weise mit einem weiteren Gerät verbunden ist, so können alle Implantate, die Teil dieser "Kette" sind, miteinander kommunizieren. Wenn also zum Beispiel Ihr Headware-Memory mit Ihrer Datenbuchse verbunden ist, und Sie außerdem in ein Cyberdeck eingestöpselt und durch die Matrix mit einer Sicherheitskamera verbunden sind, so könnten Sie Bilder von dieser Kamera (über Deck und Datenbuchse) in Ihr Headware-Memory einspeichern.



Ein Implantat muß nur dann mit einem Datenbuchsen- oder Routerport verbunden werden, wenn der Benutzer wünscht, daß es mit anderen Implantaten kommuniziert, mit denen es normalerweise nicht automatisch Daten austauscht. Es würde wenig Sinn machen, Kompositknochen mit dem Netzwerk zu verbinden, da Kompositknochen keinerlei Informationen verarbeiten oder liefern. Geräte, die als Zubehör zu einem anderen Gerät angesehen werden können, brauchen nicht über einen Port damit verbunden zu werden, da sie bereits über eine Datenaustauschverbindung verfügen. Zum Beispiel muß Infrarotsicht nicht mit einem Cyberrauge verbunden werden, genausowenig wie ein Ohrrecorder mit einem Cyberröhr.

Ebenso müssen Komponenten eines bestimmten "Systems" nicht per Router oder Datenbuchse untereinander verbunden werden, da sie bereits intern mit dem System verbunden sind, von dem sie ein Teil sind. Die einzelnen Komponenten eines Smartverbindungssystems (S. 34) werden automatisch miteinander verbunden; wenn allerdings eine Bildverbindung statt dem üblichen Smart-Augendisplay verwendet wird, so muß sie über Router- oder Datenbuchsenport mit dem Smartverbindungssystem verbunden werden.

Beachten Sie, daß die Kategorie von Cyberware bei der Verbindung zwischen Implantaten keine Rolle spielt. Zwei Geräte unterschiedlicher Kategorien können problemlos miteinander verbunden werden, und auch die Kategorien von Router oder Datenbuchse sind uninteressant.

I/O-Geschwindigkeit (optionale Regel)

Mit den hochentwickelten Datenübertragungsraten der 2060er geht die Kommunikation zwischen zwei Cyberimplantaten unglaublich schnell vonstatten. Als allgemeine Regel kostet jeder Datentransfer zwischen zwei Implantaten eine Einfache Handlung, unabhängig von der Größe.

In manchen Fällen mag es allerdings von Nutzen sein, die exakte Übertragungsgeschwindigkeit zu kennen. Als optionale Regel für solche Fälle können Sie die Geschwindigkeit von Datentransfers zwischen Datenbuchsen, Routern und anderer Cyberware oder

externen Geräten als 1.000 Mp pro Kampfrunde ansetzen. Bei codierten oder komprimierten Daten gehen Sie von der doppelten Mp-Größe der Daten aus, um die Übertragungsgeschwindigkeit zu bestimmen; solche Daten sind komplexer und erfordern mehr Fehlerchecks.

Mentaler Zugriff

Nur weil ein Cyberimplantat mit einer Datenbuchse oder einem Router verbunden ist (und damit auch mit dem Gehirn), heißt das noch lange nicht, daß die von ihm gelieferten Daten für das Gehirn lesbar sind; in den meisten Fällen ist das nicht so. Je nach Format der Daten müssen sie erst durch eine Displayverbindung (Text), Bildverbindung (Bild), Talentsoft-Verbindung (Talentsoft), einen Ohrrecorder (Ton), ein Simrig (SimSinn) oder ein anderes Gerät transformiert werden, um vom Gehirn verstanden zu werden.

CYBERWARE UND MAGIE

Da Cyberware mit Essenz bezahlt wird, wird sie als integraler Bestandteil des Organismus angesehen. Das bedeutet, daß Zaubersprüche Cyberware nicht getrennt vom Rest des Körpers beeinflussen können. Kampfzauber wie (*Objekt*) *verschrotten* oder (*Objekt*) *rammen* können nicht auf Cyberware gewirkt werden, Wahrnehmungszauber wie *Katalog* oder *Gerät analysieren* können keine Cyberware entdecken und ein Manipulationszauber wie *Reparieren* kann keine Cyberware zusammenflicken. Ebenso wird ein Verwandlungszauber wie die *Gestaltwandlung* auch Cyberware mit transformieren; in der neuen Gestalt kann die Cyberware jedoch nicht benutzt werden.

Wenn Cyberware vom Körper entfernt wird, kann sie wie jedes normale Gerät durch Zauber beeinflusst werden.

Die gleichen Einschränkungen gelten für die Adeptenkräfte. Cyberware kann nicht separat durch Kräfte wie *Fernschlag* oder *Trümmerschlag* getroffen werden; der gesamte Körper des Opfers ist das Ziel.

Es ist möglich, Cyberimplantate zu verzaubern (siehe *Verzaubern* in *Schattenzauber 3.01D*, S. 39), doch das muß geschehen, bevor das Gerät implantiert wird. Zum Beispiel könnte ein Kampfmagier seine Cybersporne zu einem Waffenfokus verzaubern. Solche verzauberten Implantate sind vor visueller Entdeckung verborgen, können jedoch astral wahrgenommen und astral angegriffen werden.

PROTOKOLLE

Daten gibt es in vielerlei Formaten: reine Textdateien, Bilder, Sounddateien, SimSinn und mehr. Daten können leicht zwischen verschiedenen Geräten ausgetauscht werden, doch je nach Verwendungszweck ist das Empfangsgerät eventuell nicht in der Lage, etwas mit den Daten anzufangen. Zum Beispiel wäre ein SimSinn-Signal, das in einem Headware-Memory gespeichert wird, nutzlos, wenn es an eine Display- oder Bildverbindung übertragen wird; keine von beiden ist in der Lage, SimSinn-Daten wiederzugeben. Wird die Aufnahme allerdings an ein Simrig übertragen, kann sie korrekt abgespielt werden.

Ebenso ermöglichen verschiedene Cyberwaregeräte dem Benutzer, Daten über Funkfrequenzen zu übertragen. Die meisten Übertragungen werden von den normalen Funkoperationen und -protokollen abgedeckt, doch es gibt zwei wichtige Ausnahmen: Wegen der hohen Bandbreite und der multiplen Frequenzen, die für SimSinn-Übertragungen benötigt werden, können nur Simverbindungen und Fernsteuerdecks SimSinn-Signale senden und empfangen. Zudem verwenden Fernsteuerdecks ein spezielles Protokollsystem für Rigger-Fernsteuernetzwerke, das sich von dem üblicher SimSinn-Übertragungen unterscheidet.

Der Spielleiter hat das letzte Wort, welche Protokolle ein bestimmtes Datenpaket oder eine Übertragung verwendet, und ob ein Gerät es übersetzen kann oder nicht.

Codierung/Decodierung von Übertragungen

Alle üblichen Funk- und SimSinn-Übertragungen können nach den Regeln zu *Verschlüsselungssystemen* (SR3.01D, S. 289) codiert oder decodiert werden. Rigger-Fernsteuernetzwerke können durch Riggerprotokoll-Emulations- und Rigger-Entschlüsselungsmodulare (S. 26–27) codiert und decodiert werden.

Störsender

Die üblichen Funk- und SimSinn-Übertragungen sind anfällig für Interferenzen und Störungen, wie beschrieben unter *ECCM*, SR3.01D, S. 289. Rigger-Fernsteuernetzwerke unterliegen den Regeln in SR3.01D und *Rigger 2*.

CYBERWARE UND SIGNATUR

Normalerweise haben Metamenschen bei Sensorproben und bei sensorunterstützten Geschütze-Proben eine Signatur von 6 (Trolle 5). Eine signifikante Menge an Cyberware kann diesen Wert senken und den Charakter für Sensoren deutlicher erkennbar machen. Ein Charakter mit einer Essenzstufe zwischen 0 und 3 verliert einen Punkt seiner Signatur. Ein Cyberzombie muß einen zusätzlichen Punkt für jeweils zwei Punkte negativer Essenz abziehen.

DIE FERTIGKEIT "TAKTIK KLEINER EINHEITEN"

"Taktik kleiner Einheiten" ist eine spezielle Aktionsfertigkeit, die der Intelligenz zugeordnet ist. Sie repräsentiert die Fähigkeit eines Charakters, die taktische Struktur einer Kampfsituation zu erkennen, zu analysieren, und sie zum eigenen Vorteil zu nutzen. "Taktik kleiner Einheiten" hat drei Spezialisierungen: BattleTac-Systeme, Fahrzeugtaktik und Matrixtaktik.

Charaktere mit dieser Fertigkeit können unter bestimmten Umständen für ihre Teamgefährten (und für sich selbst) einen Initiativebonus erhalten, indem sie Befehle und Vorschläge austauschen, die auf ihrer taktischen Einschätzung basieren.

Um diese Fertigkeit einzusetzen, muß ein Charakter seine Analysen/Befehle in der letzten Handlung einer Kampfrunde übermitteln. Es erfordert eine Komplexe Handlung, auf diese Weise mit den Teamkollegen zu kommunizieren. Der Erfolg dieser taktischen Hilfe wird repräsentiert durch eine Erfolgsprobe auf die Fertigkeit, die für alle Teammitglieder, die die Nachricht erhalten, gilt. Es wird nur eine Fertigungsprobe gewürfelt, doch verschiedene Teammitglieder können verschiedene Mindestwürfe haben. Die Grundmindestwürfe und Modifikatoren sind der Tabelle "Taktik kleiner Einheiten" zu entnehmen. Die Maximalzahl an Teammitgliedern, die einen Initiativevorteil erhalten können, ist gleich der Stufe des Charakters in der Fertigkeit "Taktik kleiner Einheiten" (den Charakter selbst nicht mitgerechnet).

Wenn die Fertigkeit nur zum Vorteil des Charakters selbst eingesetzt werden soll, so ist keine Komplexe Handlung zur Kommunikation erforderlich.

Wenn diese Fertigkeit in Verbindung mit einem BattleTac-System eingesetzt wird, werden taktische Informationen effizienter ausgetauscht. Ein Charakter mit einer BattleTac-Masterkomponente (einem taktischen Computer, der BattleTac-modifiziert ist, siehe S. 24) braucht nur eine Einfache Handlung, um Befehle zu übermitteln. Ein Charakter mit einer BattleTac-Masterkomponente kann zudem einen Bonus auf seine Fertigkeit "Taktik kleiner Einheiten" erhalten.

Jeweils 2 Erfolge gegen den Mindestwurf eines Teammitglieds geben selbigem während der nächsten Kampfrunde einen +1 Bonus auf seine Initiative. Der Initiativebonus kann nicht die Reaktion des Charakters übersteigen (wenn die Reaktion des Charakters beispielsweise 4 beträgt, kann der Initiativebonus auch höchstens +4 betragen).

Wenn mehr als ein Charakter versucht, einem Teammitglied auf diese Weise einen Initiativebonus zu verschaffen, so gilt nur der



höchste erzielte Bonus mit einem Abzug von -1 für widersprüchliche Befehle. Wenn ein Teammitglied also zum Beispiel von einem Charakter einen Bonus von +3 erhält und von einem anderen einen Bonus von +5, so gilt letztlich ein Bonus von +4 (+5 als höchster, abzüglich 1).

Wenn die Fertigkeit verwendet wird, um sich auf einen Hinterhalt vorzubereiten (ob durch den Angreifer oder den Überfallenen), so kann sie zudem zusätzliche Würfel (je einen für 2 Erfolge) für Reaktions-/Überraschungsproufen liefern.

CYBERWARE UND SOZIALE INTERAKTION

Wie schon in *Cyberware und soziale Interaktion* in *SR3.01D*, S. 92, beschrieben, müssen Charaktere mit großen Mengen auffälliger Cyberware in sozialen Situationen einige Nachteile hinnehmen. Wenn die Cyberware eines Charakters besonders ungewöhnlich oder bedrohlich ist, sollten zusätzliche Modifikatoren verhängt werden. Zum Beispiel würde ein Charakter mit einem offensicht-

lichen Cybertorso oder -schädel, unabhängigen Cyberaugen, "Kid Stealth"-Beinen, einem Gliederarm und vielleicht noch einem Balanceschwanz den meisten Leuten doch ziemlich unangenehm auffallen. Charaktere mit solchen abgedrehten oder bedrohlichen Implantaten sollten einen zusätzlichen Mindestwurfmodifikator von +1 oder sogar +2 bei Charismaprouben oder Proben auf Charisma basierender Fertigkeiten erhalten. Gleichzeitig liefert solche Cyberware dem Charakter einen *Bonus* in gleicher Höhe auf Einschüchterungs- oder Verhörprouben.

AUFGABENPOOL

Der Aufgabenpool ist ein spezieller Würfelpool, der für bestimmte Fertigkeitsprouben Extrawürfel zur Verfügung stellt, wenn das betreffende Implantat aktiviert ist.

Manche Geräte liefern einen Aufgabenpool für alle Fertigkeiten (siehe Chipbuchschen-Expertensystem, S. 21); andere, wie das Enzephalon, nur für folgende Intelligenzfertigkeiten: Technische Fertigkeiten, Bauen/Reparieren, Wissensfertigkeiten und Sprachen. Dieser Intelligenzbonus hat keine Auswirkungen auf Wahrnehmungsprouben oder auf die Berechnung der Reaktion oder der Würfelpools.

Der Aufgabenpool unterliegt den Standardregeln für Würfelpools (*SR3.01D*, S. 43).

CYBERWARE-AUSLÖSER

Soweit nicht anders angegeben, kann Cyberware, die aktiviert oder deaktiviert werden kann, mittels eines mentalen Impulses ausgelöst werden. Die Cyberware wird mit dem Nervensystem des Benutzers verbunden, deshalb kann sie genauso ausgelöst werden wie die Beugung eines Fingers oder die Anspannung eines Muskels. Wenn ein neues Cybergerät implantiert wird, muß sich der Benutzer in der Regel erst eine Zeitlang an seine neue Fähigkeit gewöhnen, und er wird das Gerät in dieser Zeit gelegentlich unbeabsichtigt auslösen. Die Aktivierung oder Deaktivierung von Cyberware ist eine Freie Handlung.

Wenn der Spielleiter es erlaubt, können auch manuelle Auslösemechanismen für Cyberimplantate verwendet werden, zum Beispiel ein subdermaler Schalter. Solch ein Auslöser verursacht keine zusätzlichen Kosten. Sie können sich als Nachteil erweisen (wenn Feinde davon erfahren) oder als Vorteil (wenn Freunde davon wissen). Cyberware manuell auszulösen, erfordert eine Einfache Handlung.

EINSATZ VON SICHTSYSTEMEN

Der folgende Abschnitt befaßt sich mit den grundlegenden Charakteristiken und Fähigkeiten von natürlicher und kybernetischer Lichtverstärkung und Infrarotsicht sowie der Verwendung mehrfacher Sichtsysteme. Zudem ist eine erweiterte Tabelle "Sichtverhältnisse" enthalten, die auf der Tabelle in *SR3.01D*, S. 112, basiert.

TAKTIK KLEINER EINHEITEN

Situation	Grundmindestwurf
Charakter in direktem Kontakt (von Angesicht zu Angesicht oder Blickfeld) mit Teammitglied	4
Charakter in Funkkommunikation mit Teammitglied	6
Charakter in Sichtverbindung mit Teammitglied, aber ohne Audiokommunikation (z.B. nur mit Handzeichen)	8
Modifikator	
Charakter kommuniziert mit Teammitglied über BattleTac-Cyberverbindung	-2
Charakter ist mit Teammitglied über BattleTac-Empfängerkomponente verbunden	-1
Charakter verwundet	+/- Schadensmodifikator
Teammitglied hat Wahrnehmungsmodifikator	+/- Wahrnehmungsmodifikator

SICHTVERHÄLTNISSE

	Normalsicht		Lichtverstärkung		Infrarot-	Ultraschall-
		mit		mit	sicht	sicht
	Normalsicht	Augenlichtern	Licht-	Augenlichtern		
			verstärkung			
Vollständige Finsternis	+8	+4	+8/+8	+2/+2	+4/+2	+4
Schwache Beleuchtung	+6	+2	+4/+2	-/-	+4/+2	+3
Teilbeleuchtung	+2	-	+1/-	-/-	+2/+1	+1
Grelles Licht	+2	+2	+4/+2	+4/+2	+4/+2	+1
Dunst	+2	+2	+2/-	+2/-	-/-	+1
Leichter Rauch/Nebel/Regen	+4	+4	+4/+2	+4/+2	-/-	+2
Starker Rauch/Nebel/Regen	+6	+6	+6/+4	+6/+4	+1/-	+3
Thermorauch	+4	+4	+4/+4	+4/+4	+8/+6	+2
Weißes Rauschen	-	-	-/-	-/-	-/-	+Stufe

Anmerkung: Bei Modifikatoren, die durch einen Schrägstrich getrennt sind, gilt der erste Wert für Cybersicht, der zweite für natürliche Sicht.

Lichtverstärkung

Lichtverstärkung (auch als Nachtsicht oder Restlichtverstärkung bezeichnet) beruht auf der Ausnutzung und Verstärkung geringster Mengen verfügbaren Lichtes. Wenn Licht vorhanden ist, und sei es nur in so geringen Mengen wie Mondlicht, das durch eine dünne Wolkendecke sickert, oder Spuren von Straßenlicht, das in ein verlassenes Kellergeschoß dringt, so hat das Lichtverstärkersystem etwas zum Verstärken. Wenn es überhaupt kein Licht gibt, ist auch Lichtverstärkung nutzlos. Der Spielleiter hat das letzte Wort darüber, ob genug Licht für ein Lichtverstärkersystem vorhanden ist.

Ein Charakter mit einem Lichtverstärkersystem kann seine eigene Lichtquelle mit sich führen, die gerade genug Licht erzeugt, damit das System arbeiten kann. Zum Beispiel könnte der schwache Schein einer Mini-Taschenlampe, die nicht weiter als ein paar Meter gesehen werden kann, eine Karte, ein Schild oder einen Raum hinreichend erhellen, daß ein Charakter mit Lichtverstärkung sich zurechtfinden kann. Gleichewiese könnte auch ein schwaches, gerichtetes Blitzlicht genügend Restlicht für das System liefern.

Natürliche Lichtverstärkeraugen arbeiten immer und setzen ihre Fähigkeiten dann ein, wenn sie benötigt werden.

Infrarotsicht

Infrarotsicht empfängt die Wärme (Infrarotstrahlung), die von einem Objekt ausgestrahlt wird. Die Wahrnehmung ist in der Regel nicht besonders detailliert, doch sie erlaubt dem Benutzer, sich zurechtzufinden und zwischen Objekten zu unterscheiden. Kybernetische und externe Infrarotsysteme überlagern eine rudimentäre Lichtverstärkerwahrnehmung mit dem aufgefangenen Bild, um so mehr Details wahrnehmen zu können. Natürliche Infrarotsicht ist immer aktiv und überlagert die Normalsicht ebenfalls mit dem Infrarotbild. Zum Beispiel sieht ein Troll alles, was auch ein Mensch sehen kann, nur mit dem Unterschied, daß jedes Objekt und jede Person in der Farbe der abgegebenen Wärmestrahlung getönt ist.

Unterschiedliche Wärmestufen werden mit verschiedenen Farben wiedergegeben. Heiße Objekte (ein Motor oder ein Topf kochenden Wassers) erscheinen weiß, während verhältnismäßig kühle Objekte (Raumtemperatur) schwarz erscheinen, wobei die dazwischen liegenden Temperaturgrade in unterschiedlichen Rot-

und Grüntönen abgebildet werden. "Heiß" und "kühl" sind dabei in Beziehung zur lokalen Luft- oder Raumtemperatur definiert. Zum Beispiel sind im Winter Personen oder Fahrzeuge im Freien sehr leicht wahrzunehmen, da sie relativ zur Lufttemperatur heiß sind. Andererseits ist der Unterschied zwischen der Umgebungstemperatur im tropischen Regenwald und der Körpertemperatur eines Metamenschen zu gering, um Infrarotsicht erfolgreich nutzen zu können.

Wenn ein Charakter seine Infrarotsicht einsetzt, sollte der Spielleiter berücksichtigen, inwieweit sich die Temperatur von Objekten von der Umgebungstemperatur unterscheidet, und entsprechende Mindestwurfmodifikatoren verhängen.

Mehrfache Sichtsysteme

Zwerge und Trolle, die über natürliche Infrarotsicht verfügen, sehen sowohl das normale Spektrum als auch Hitzemuster (die aus dem Infrarotspektrum "übersetzt" werden). Die Infrarotsicht ist der Normalsicht überlagert, so daß das Wärmemuster eines Objektes in seine visuelle Erscheinung integriert ist.

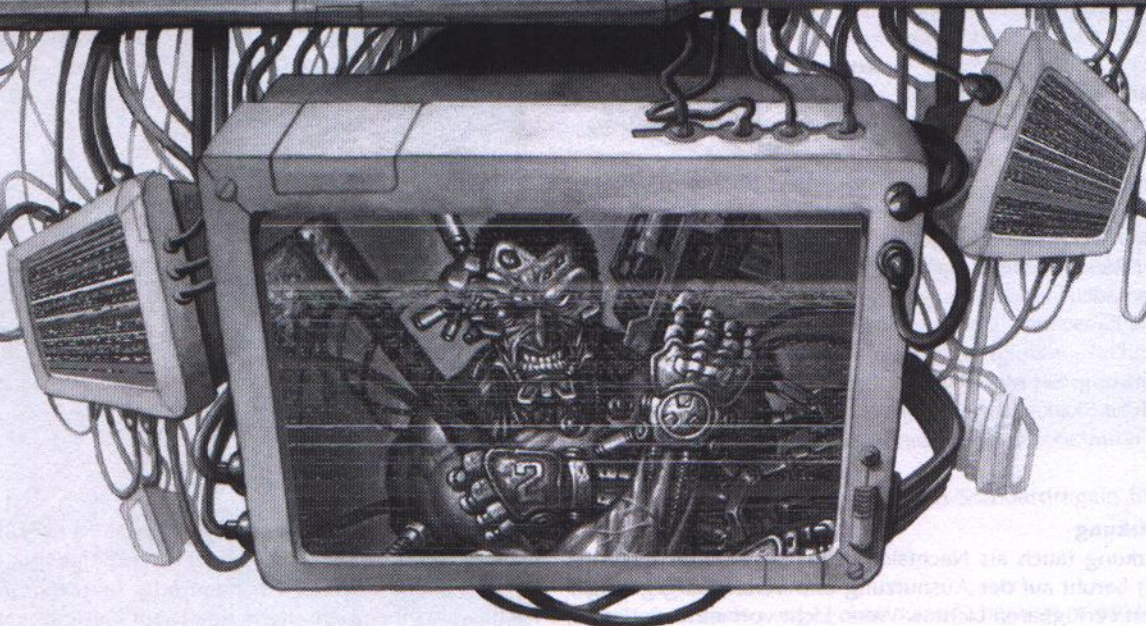
Ebenso können Charaktere mit mehr als einem Sichtsystem (Lichtverstärkung, Augenlichtsystem, Ultraschall- oder Infrarotsicht) diese Systeme simultan verwenden (zusammen mit ihrer Normalsicht). Ein Benutzer von Cybersichtssystemen hat allerdings die Möglichkeit, diese Systeme zu deaktivieren, falls es erforderlich ist (um beispielsweise Hitzeblendung zu vermeiden). Beachten Sie jedoch, daß das einen Charakter nicht vor Blendungsmodifikatoren schützt, sobald er einmal betroffen ist; selbst wenn der Charakter nach einer Blendung auf ein anderes System umschaltet, ist seine Sicht bereits beeinträchtigt und die Modifikatoren gelten nach wie vor.

Sichtmodifikatoren

Ein Charakter mit mehr als einem aktiven Sichtsystem erleidet den niedrigsten Modifikator, der in der Tabelle für seine verschiedenen Sichtsysteme angegeben wird. Zum Beispiel würde ein Charakter mit Cyber-Lichtverstärkung und Infrarotsicht in dichtem Nebel oder Rauch nur einen Modifikator von +1 erhalten.

Die Tabelle "Sichtverhältnisse" gibt die Modifikatoren für verschiedene Situationen an und beschreibt auch ihre Auswirkungen auf die Augenlicht- und Ultraschallsichtsysteme, die in diesem Buch beschrieben werden.

CYBERMANTIE



In der Sechsten Welt bleiben die Geheimnisse der Cybermantie vorerst gut versteckt hinter den Türen schwarzer Konzernkliniken. In den Schatten ist Cybermantie nicht mehr als ein Gerücht, mit dem man junge Möchtegern-Runner erschreckt oder ein bißchen gut erzähltes Runnerlatein ausschmückt. Geschichten von geistlosen Cyberzombies gehören in die gleiche Kategorie wie die vom schattenlaufenden Drachen oder dem Geist in der Matrix. Nur wenige kennen die wahren Fakten, und noch weniger kennen ihre wahre Bedeutung.

CYBERMANTIE: EINE DEFINITION

Cybermantie ist eine multidisziplinäre Wissenschaft, die Aspekte der Biologie, der Cybertechnologie und der magischen Heilkunst kombiniert. Wo sich Cybertechnologie mit der Konstruktion von Implantaten und ihrer Verpflanzung in den Körper befaßt, geht Cybermantie noch weiter und erforscht die komplexen Beziehungen zwischen Körper, Geist und Maschine weitreichender.

Wie schon im Kapitel *Cybertechnologie* auf S. 8 erwähnt, werden die Möglichkeiten von Cyberware-Implantationen durch den metamenschlichen Körper selbst eingeschränkt. Jedes Implantat senkt die Essenz des Körpers und zerstört einen Teil der Lebenskraft des Individuums. Jeder Körper hat eine bestimmte Menge an Essenz, die er verlieren kann, bevor er stirbt. Auch wenn höhere Cyberware-Kategorien den schädlichen Einfluß auf die Essenz verringern, kann doch selbst Deltaware nicht das Essenzlimit des Körpers überschreiten.

Im Bestreben, die Grenzen des Machbaren weiter hinauszuschieben, wurden viele talentierte Leute auf den Versuch angesetzt, den Körper am Leben zu erhalten, wenn das Essenzlimit erreicht oder überschritten wird. Künstliche Lebenserhaltungssysteme schieden aus Praktikabilitätsgründen aus, doch einige Experten waren davon überzeugt, daß es möglich sein müßte, den Körper am Leben zu erhalten, obwohl er eigentlich tot sein müßte. Die Antwort auf dieses Problem wurde nicht in der Wissenschaft, sondern in der Magie gefunden. Indem beim Implantierungsprozeß Ritualmagie angewandt wurde, konnte der Geist im Fleisch festgehalten und das Subjekt am Leben erhalten werden, obwohl der Maschinenanteil den menschlichen Anteil überstieg. Damit war die Cybermantie geboren.

WIE CYBERMANTIE FUNKTIONIERT

Wenn unter normalen Umständen die Essenz einer Person auf 0 oder weniger sinkt, entweicht der Geist und die Person stirbt. Cybermantie wendet hochentwickelte techno-magische Methoden an, um den Geist zu beschummeln und zum Bleiben zu überreden und den Körper davon zu überzeugen, daß er noch am Leben ist.



Wie dieser Prozeß genau funktioniert ist ein streng behütetes Geheimnis. Zahlreiche Theorien, Forschungen, Hinweise und Versuche haben einen gewissen Rahmen geschaffen, doch die meisten Einzelheiten bleiben unklar oder unbekannt. Es wird vermutet, daß verschiedene wissenschaftliche Methoden angewandt werden, um den Körper in Funktion zu halten, unter anderem implantierte Drogenspender, die notwendige Substanzen und Nährstoffe liefern, Naniten, die kontinuierlich die DNA-Sequenz des Subjekts aktualisieren, und kybernetische Stimulation von bestimmten Gedächtniszentren, um die Identität des Subjekts zu verankern.

Auf der Ebene des Arkanen ist es ein magisches Ritual, das den Geist im Körper bindet und das gleichzeitig mit dem chirurgischen Eingriff vollzogen wird. Es existieren mehrere unterschiedliche Versionen des Rituals, doch sie haben einige gemeinsame Charakteristiken. Das Ritual benötigt einige Tage zu seiner Vervollständigung und beinhaltet eine schwierige Astrale Queste. Manche Versionen des Rituals sollen angeblich gezwungene oder bestochene Geister des Menschen, Blutgeister oder andere mächtige Geister einbeziehen, die Teile ihrer Energie opfern, um die Lebenskraft des Subjekts zu verankern. Der Entzug dieses Rituals ist selbst für fortgeschrittene Initiaten enorm, und manche der Ausübenden sollen angeblich selbst vor Menschenopfern nicht zurückschrecken, um den Auswirkungen entgegenzuwirken.

Auch wenn Cybermantie es ermöglicht, die Essenz einer Person unter 0 zu senken, hat auch sie ihre Grenzen. Oft kommt es zu Komplikationen, da die Prozedur extrem komplex, schwierig und gefährlich ist; es kommt nicht selten vor, daß sie mißlingt. Die Prozedur hat keine permanente Wirkung, und die Ausführenden müssen das Subjekt ständig überwachen und nachbehandeln, damit seine Lebenskraft nicht doch noch verschwindet.

VORTEILE VON CYBERMANTIE

Der offensichtlichste Vorteil von Cybermantie ist, daß dadurch mehr Cyberware in einem Subjekt implantiert werden kann, als normalerweise möglich ist. Die Fähigkeiten eines Individuums können in unvorstellbarem Maße erweitert werden und garantieren, daß es zu einem der gefürchtetsten Kampfmonster der Straße wird. Realistisch gesehen hat das Subjekt bereits weit die Grenze überschritten und kann eigentlich nicht mehr als metamenschliches Wesen betrachtet werden; es ist in etwas völlig anderes verwandelt worden, etwas, das mehr Maschine als Metamensch ist, ein Cyborg.

Ein interessanter Nebeneffekt der Cybermantie ist, daß das Subjekt eine höhere Widerstandskraft gegen Zaubersprüche entwickelt. Die Synchronisation zwischen Körper und Aura des Subjekts ist verzerrt, was es deutlich schwieriger macht, Mana in das Subjekt zu kanalisieren.

NACHTEILE VON CYBERMANTIE

Die negativen Aspekte der Cybermantie überwiegen allerdings die Vorteile bei weitem. Es wird ständig weiter geforscht, doch viele cybermantische Individuen sind jetzt schon bereit, die Risiken einzugehen, und viele haben gar keine andere Wahl. Das ist der Preis der Konzernknechtschaft.

Ganz oben auf der Liste der Nachteile steht die einfache Tatsache, daß der Körper künstlich am Leben erhalten werden muß. Er will eigentlich tot sein, doch Medizin und Magie hindern ihn am Dahinscheiden. Das erfordert ständige Kontrolluntersuchungen und das Nachfüllen implantierter Reservoirs. Diese "Wartung" ist teuer und zeitaufwendig und resultiert im sicheren Tod des Subjekts, wenn sie nicht regelmäßig durchgeführt wird.

Zweitens ist die ständige, durch Naniten bewirkte DNA-Resequenzierung – ein wichtiger Teil der Cybermantie – noch weit davon entfernt, perfekt zu funktionieren, und Fehler – Mutationen – sind fast unvermeidlich. Mutierte Zellen werden sich kaum so

weit ausbreiten können, daß sie zu tatsächlichen Körperdeformationen führen könnten (sie würden Monate oder Jahre vor Erreichen dieses Stadiums entdeckt und eliminiert werden), doch sie stellen ein sehr reales Krebsrisiko dar. Die zeitlichen Abläufe dieser Entwicklungen sind noch nicht hinreichend bekannt, doch das Risiko nimmt mit der Zeit kontinuierlich zu.

Drittens wird die gesamte körperliche Integrität des Subjekts immer instabiler, was an der Komplexität der biologischen, implantierten und cybermantischen Faktoren liegt. Wenn die Gesundheit des Subjekts ernsthaft gefährdet ist – wenn es zum Beispiel ein schweres Trauma oder lebensgefährliche Wunden erleidet –, dann ist ein Zusammenbruch des Körpersystems wahrscheinlicher als bei einer Person, die noch ihre natürliche Lebenskraft besitzt. Cybermantische Subjekte erholen sich schlechter von potentiell tödlichen Verwundungen und können trotz sofortiger medizinischer und magischer Hilfe sterben.

Viertens leiden cybermantische Subjekte an starken Entfremdungsgefühlen, Apathie und allgemeinem Unwohlsein, zusammengekommen als "Chronisches Dissoziationssyndrom" bezeichnet. Wenn ihre Gehirne nicht regelmäßig stimuliert werden, nimmt ihre Konzentration auf sich selbst und die Welt rapide ab und sie verfallen in einen katatonischen Zustand; anschließend folgt oft ein Koma und der baldige Tod. Um das zu verhindern, werden alle cybermantischen Subjekte mit einem Induzierten Gedächtnisstimulator (IGS) ausgestattet, der nach dem Zufallsprinzip Erinnerungen im Gehirn des Subjekts auslöst. Die Auswirkungen dieses Gerätes manifestieren sich als Stimmen, ungewöhnlich klare Tagträume und willkürliche Emotionen.

Überstimulierung kann ebenso ein Problem sein, da das Subjekt sich in Einzelheiten verlieren kann, ohne es zu merken, was wiederum oft dazu führt, daß der Geist den Körper verläßt und stirbt.

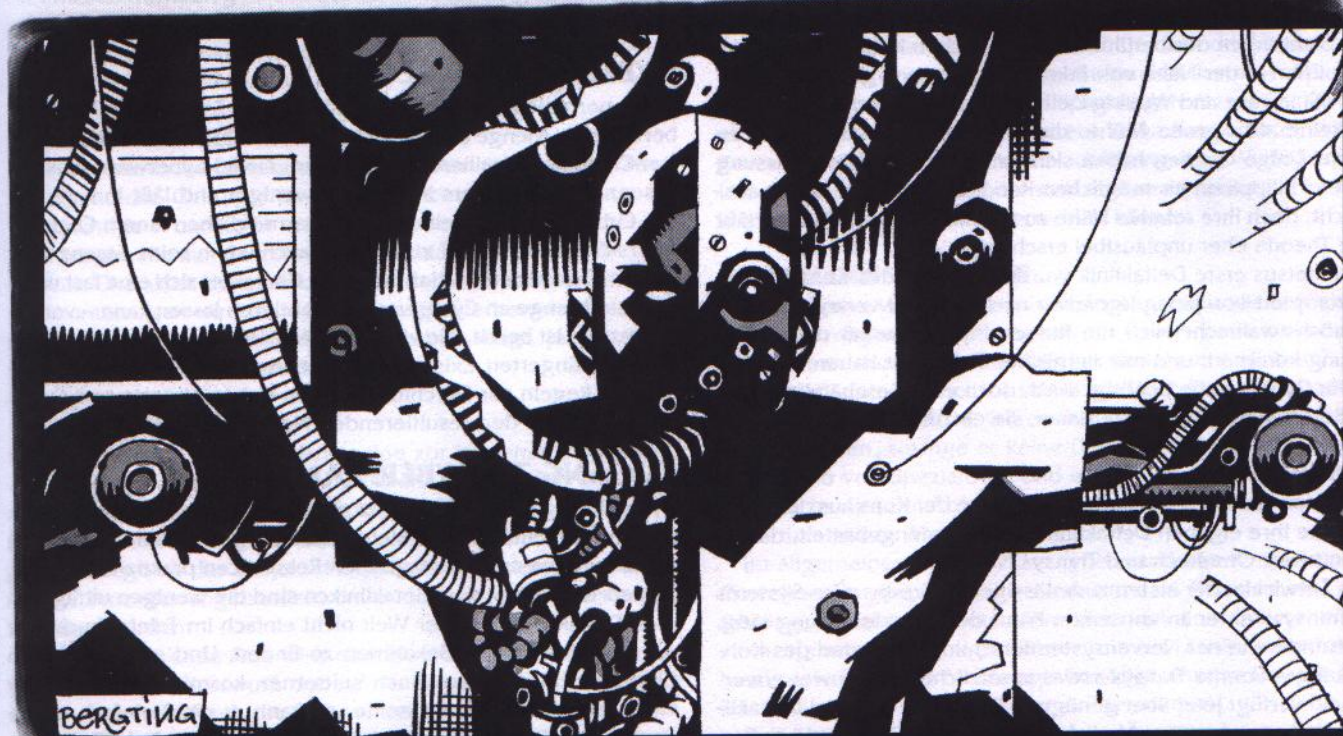
Fünftens nimmt der Überlebenswille des Subjekts drastisch ab. Cybermantische Subjekte scheinen sich kaum noch der Tatsache bewußt zu sein, daß sie leben, und scheinen sich auch nicht sonderlich dafür zu interessieren, ob es so bleibt oder nicht. Sie wollen nicht bewußt sterben, scheinen aber viele tiefsitzende Überlebensinstinkte zu verlieren, ebenso wie die Fähigkeit oder den Wunsch, ihre geistigen Kräfte zu benutzen.

Der sechste Nachteil beruht auf den vorhergehenden – cybermantische Subjekte sind unheimlich, unzugänglich und werden im allgemeinen von anderen gemieden. Exzessive Implantate geben ihnen oft ein monströses und unmenschliches Aussehen, was von dem völligen Mangel an Ausstrahlung, Einfühlungsvermögen oder anderen Gefühlen natürlich noch gesteigert wird. Der augenscheinliche Mangel an Menschlichkeit hat zu der Bezeichnung "Cyberzombies" für cybermantische Subjekte geführt.

Der letzte und interessanteste Nachteil besteht darin, daß das Subjekt permanent zu einem Dualwesen wird. Die komplizierten Rituale, mit denen der Geist im Körper gefangengehalten wird, öffnen das Subjekt für den Astralraum und machen ihm eine Realität bewußt, die es nie zuvor erfahren hat. Cybermantische Subjekte haben oft Schwierigkeiten, Dinge zu begreifen, die sie astral wahrnehmen, und fallen oft angesichts besonders starker Auren und astraler Formen in einen tranceähnlichen Zustand.

Durch diese astrale Präsenz wird das Subjekt angreifbar für astrale Gefahren aller Art, doch scheint das auch eine Verpestung des Manas in der Nähe des cybermantischen Subjekts zur Folge zu haben. Solche Individuen rufen tatsächlich eine Woge verzerrten Manas hervor, wo immer sie sich bewegen, was zu einer beweglichen Hintergrundstrahlung führt.

Trotz all dieser Nachteile werden die Techniken und Prozeduren der Cybermantie ständig verbessert und mögen schließlich zu einer größeren Überlebenschance für cybermantische Subjekte führen. Wie lange das allerdings dauern wird, vermag niemand zu sagen.



WO FINDET MAN SIE?

Die hochkarätigen medizinischen Prozeduren, die für Cybermantie benötigt werden, können nur in einer Deltaklinik praktiziert werden – und die wenigsten dieser äußerst seltenen und geheimen Kliniken haben Zugang zu den benötigten cybermantischen Ritualen. Die Handvoll magischer Elitegruppierungen, die von den Ritualen wissen, weigern sich in der Regel, anderen Cybermantie beizubringen, da die Auswirkungen des Rituals ihrer Magiephilosophie widerspricht. Sehr wenige Gruppen verkaufen ihr Wissen, doch sie verlangen ritualmagische Gewebeproben von ihren "Studenten", um sie unter Kontrolle zu halten.

Die weltweite Zahl der Deltakliniken hat sich in den letzten sechs Jahren wahrscheinlich etwa verdreifacht – von einem halben Dutzend zu knapp zwanzig –, doch die Zahl der Kliniken, die ohne Rückgriff auf auswärtige Ressourcen Cybermantie betreiben können, beträgt höchstens fünf oder sechs. Die restlichen Kliniken verfügen über das medizinische Know-How und die Ausrüstung, müßten jedoch horrenden Summen zahlen, um die magischen Experten zu mieten.

Alle AAA-Megakons, mit Ausnahme vielleicht von Ares und Wuxing, besitzen voll ausgestattete Deltakliniken, ebenso einige Regierungen und AA-Kons, unter anderem Tir na nÓg und Universal Omnitech. Es sollen gerüchteweise noch weitere Deltakliniken existieren, doch es sind praktisch keine Einzelheiten bekannt und eine Bestätigung der Gerüchte dürfte so gut wie unmöglich sein.

DIE MEGAKONS

In den letzten Jahren haben Quellen innerhalb der UCAS-Regierung immer wieder Gerüchte von einem gemeinschaftlichen Ares-UCAS-Deltaklinik-Projekt durchsickern lassen. Dieses Projekt dürfte in absehbarer Zeit vor seiner Vollendung stehen, doch es ist so gut wie sicher, daß Ares weiterhin nicht in der Lage sein wird, cybermantische Rituale zu wirken.

Seit Jahren kursieren Gerüchte über eine Aztechnology-Deltaklinik in Tenochtitlan oder aber tief in den Dschungeln Panamas. Es kamen sogar Berichte über einen Run gegen die Klinik in Umlauf, was Spekulationen auslöste, daß die Klinik möglicherweise verlegt worden sein könnte – aber wohin, das weiß niemand. Wie auch immer, wenn man die Vorliebe der Azzies für die dunklen Seiten der Magie in Betracht zieht, dürfte es so gut wie sicher sein, daß ihre Experten in der Lage sind, Cybermantie durchzuführen.

Angestellte von Cross Applied Technologies haben bei verschiedenen Gelegenheiten offensichtlichen Gebrauch von Delta-Cyberware gemacht, was die Vermutung nahelegt, daß der Konzern irgendwo seine eigene Deltaklinik versteckt hält. Wie bei Ares gibt es jedoch auch hier keine Hinweise darauf, daß sie Wissen über cybermantische Rituale besitzen.

Quellen innerhalb von Mitsuhama deuten darauf hin, daß der Kon mindestens eine Deltaklinik unterhält, doch es sind noch keine Hinweise auf Cybermantie berichtet worden.

Novatech hat höchstwahrscheinlich eine der beiden Deltakliniken von Fuchi übernommen. Es gibt Hinweise, daß die Klinik sich im Pueblo Corporate Council befinden könnte, doch andere Örtlichkeiten auf NAN-Territorium sind nicht wesentlich unwahrscheinlicher. Da viele Cyber- und Magieforscher, die mit dieser Klinik in Zusammenhang standen, während des Konzernkrieges den Tod fanden, ist es wenig wahrscheinlich, daß Novatech cybermantische Ressourcen hat.

Renraku erbt die zweite Fuchi-Deltaklinik, da sie von der Nakatomi-Familie kontrolliert wurde. Sie soll sich in der japanischen Provinz Nagano befinden, und im Lichte des Arkologie-Zwischenfalls in Seattle wurden ihre Sicherheitsvorkehrungen kürzlich extrem verschärft.

Niemand hegt ernsthafte Zweifel daran, daß Saeder-Krupp über eine Deltaklinik verfügt, oder daß sie cybermantisch ausgerüstet ist. Die Frage ist vielmehr, wo sie sich befindet, obwohl einige Hinweise auf die Stadt Erkrath in der Nähe von Düsseldorf hin-



deuten. Eine der ultrareichen Enklaven in der Gegend soll angeblich eine Tarnung für die Klinik sein, eine Theorie, die durch mehrfache Sichtungen des berühmten chinesischen Kybernetikers Wei Xiong Chen in der Nähe von Erkrath an Substanz gewinnt.

Falls Shiawase und Wuxing Deltakliniken besitzen, so geben sie sich keine allzu große Mühe, die Welt mit der Nase darauf zu stoßen. Einige Quellen haben sich eine Shiawase-Niederlassung auf den Philippinen als möglichen Kandidaten für eine Klinik ausgesucht, doch ihre relative Nähe zu rebellischen Huk-Kräften läßt diese Theorie eher unplausibel erscheinen.

Yamatetsus erste Deltaklinik wurde während des Konzernkrieges komplett von Japan irgendwo nach Rußland verlegt. Sie lassen höchstwahrscheinlich die Russen in den Genuß dieser Einrichtung kommen, und mit ziemlicher Sicherheit haben sie alles, was für Cybermantie benötigt wird, doch eine Geschäftsordnung von Butterblume hindert sie daran, sie einzusetzen.

DIE ANDEREN

Neben den Großen Zehn haben sich einige der Kons aus der zweiten Reihe ihre eigenen Deltakliniken zusammengebastelt, darunter Universal Omnitech und Transys Neuronet.

Als Entwickler der ersten zuverlässigen Move-by-wire-Systems war Transys immer an vorderster Front der Cyberforschung tätig, insbesondere in der Nervensystemforschung. Während des Konzernkrieges konnte Transys etwas zusätzliche Brainpower erwerben und verfügt jetzt über genügend Experten, um zwei Deltakliniken voll auszustatten. Ähnlich wie Yamatetsu haben sie sicherlich Zugriff auf Profis, die sich mit cybermantischen Ritualen auskennen, lassen jedoch die Finger davon. Statt dessen konzentrieren sie sich auf Neuralverbindungen für paranormale Tiere und hochentwickelte Bioware-Pakete.

Universal Omnitech verdankt sein Cybermantie-Wissen aller Wahrscheinlichkeit nach Aztechnology, oder zumindest Thomas Roxborough, und hat keine Sekunde gezögert, sich auf Erforschung und Erprobung der Anwendungen zu stürzen. Die Lage der Klinik ist ein Geheimnis, doch Besitzungen in Afrika scheinen ein guter Tip zu sein.

Einige weitere Konzerne sind drauf und dran, ihre eigenen Deltakliniken einzurichten, vielleicht ist die eine oder andere auch schon in Betrieb. Da ihre Konkurrenten aber ebenso scharf auf das Know-How sind, sind Extraktionen von Delta-Cyberspezialisten in letzter Zeit eine beliebte Freizeitbeschäftigung geworden. Im Spiel sind auf jeden Fall Yakashima (durch die Tochtergesellschaft Biogene), Proteus AG und Phoenix Biotechnologies.

Das einzige Land, das ohne Konzernunterstützung eine Deltaklinik errichtet zu haben scheint, ist Tir na nÓg. Die Elfennation besitzt wahrscheinlich eine Klinik in der Provinz Donegal, wo die Fähigkeiten ihrer RCT-Spezialeinheiten gesteigert werden. Falls sie in dieser Klinik auch Cybermantie praktizieren, so verstehen sie es, sie gut zu verstecken – eine Fähigkeit, über die diese Nation ohnehin verfügt.

Es existieren Gerüchte über wenigstens fünf weitere Deltakliniken, von denen keine offen von einem Megakon unterstützt wird. Wie diese "unabhängigen" Deltakliniken überleben können, ist ein Mysterium, wenn man die enormen Personalkosten und den hart umkämpften Markt für Cyberspezialisten und Implantatetechniker betrachtet. Einige von ihnen bieten ihre Dienste in den Schatten an (durch sorgfältig getarnte Kanäle), doch sie sind keineswegs billig, und potentielle Kunden können gründliche Nachforschungen und rigorose Sicherheitsvorkehrungen erwarten. Die Kliniken in Istanbul und Vancouver sollen die besten sein, doch auch die Arbeit der Kliniken in Chiba und in der Schweiz ist mehr als akzeptabel. Die einzige dieser Kliniken, von der umfassende thaumaturgische Kenntnisse – und damit möglicherweise Wissen um

Cybermantie – berichtet werden, soll sich gerüchteweise im Herzen Londons befinden.

CYBERMANTIE-REGELN

Unter normalen Umständen schränken die Essenzkosten von Cyberware die Menge an Cyberimplantaten ein, die sich ein *Shadowrun*-Charakter installieren lassen kann. Zuviel Cyberware senkt die Essenz des Charakters auf 0 oder weniger und läßt ihn sterben. Die Cybermantie-Regeln allerdings ermöglichen einem Charakter oder NSC, am "Leben" zu bleiben, auch wenn seine Essenz unter 0 sinkt. Das bedeutet, daß solch ein Charakter sich eine fast unbegrenzte Menge an Cyberware implantieren lassen kann – vorausgesetzt, er ist bereit, die vielen Nebenwirkungen einer cybermantisch verlängerten Existenz hinzunehmen. Dieser Abschnitt beinhaltet Regeln zur Durchführung von Cyberchirurgie und Cybermantie und zu den resultierenden Nebenwirkungen.

ZUGANG ZU CYBERMANTIE

Cyberchirurgie, die die Essenz eines Charakter auf unter 0 senkt, kann nur in Deltakliniken (siehe *Den richtigen Arzt finden*, S. 152) mit den notwendigen magischen Ressourcen praktiziert werden. Anders als Alpha- oder Betakliniken sind die wenigen ultrageheimen Deltakliniken dieser Welt nicht einfach im Telefonbuch oder auf Empfehlung von Bekannten zu finden. Und selbst wenn ein Charakter durch irgendeinen seltsamen kosmischen Zufall über eine Deltaklinik stolpern sollte, so kann er nicht einfach hineinspazieren und ein bißchen was machen lassen. Jede Deltaklinik arbeitet unter der strengen Kontrolle eines Megakons, eines Nationalstaates oder einer anderen mächtigen Entität, und das Personal in diesen Kliniken erledigt nur Arbeiten, die von den Bossen in Auftrag gegeben werden.

Diese Einschränkungen erlauben dem Spielleiter, selbst zu entscheiden, ob er Cybermantie in seiner Spielrunde zulassen will. Wenn Sie Cybermantie integrieren wollen, so beachten Sie, daß kein Charakter das Spiel mit einer Essenzstufe von 0 oder weniger beginnen kann. Wegen dieser Regel – und wegen der möglicherweise katastrophalen Auswirkungen von Cybermantie auf das Gleichgewicht des Spieles – sollte Cybermantie immer mit der Handlungsstruktur eines Abenteuers oder einer Kampagne verknüpft sein. Ein Cyberzombie zu werden ist eine schwierige und ausgiebige Herausforderung der rollenspielerischen Fähigkeiten und mehr als nur ein paar Würfelwürfe.

Zum Beispiel könnte ein Megakon einem Spielercharakter als Gegenleistung für einen wichtigen Auftrag, der noch zu erledigen sein wird, Zugang zu einer Deltaklinik gewähren. Dieser Auftrag sollte wirklich ein Höllenjob sein, und der Megakon sollte einen guten Grund haben, sicher zu sein, daß der Charakter sich nicht mit seinen neuen Spielereien aus dem Staub macht. Selbst wenn ein Charakter etwas wirklich Unglaubliches vollbringt – sagen wir mal, einen Kon vor der Zerstörung bewahrt – und anschließend in einer Deltaklinik wieder zusammengeflickt wird, werden seine medizinischen Kosten ihn dennoch auf ewig an den Konzern binden. Man wird ihn als geeignetes Versuchskaninchen ansehen und erwarten, daß er dankbar die an ihn gestellten "Biten" erfüllt.

GRUNDREGELN

Jeder Charakter, der sich Cyberchirurgie unterzieht, die seine Essenz auf 0 oder weniger senkt, wird unweigerlich sterben, wenn die chirurgische Behandlung nicht als Teil einer cybermantischen Prozedur in einer Deltaklinik durchgeführt wird. Die behandelnden Cyberchirurgen müssen eine Biotech(Cybermantie)-Fertigkeit von mindestens 8 haben, und die beteiligte magische Gruppe muß das cybermantische metamagische Ritual kennen.

Im Abschnitt *Weniger als Null* werden die Regeln der cyberchirurgischen/cybermantischen Prozedur beschrieben. Die allgemeinen Charakteristiken des cybermantischen Rituals werden unter *Cybermantische Magie* diskutiert.

WENIGER ALS NULL

Die cybermantische Chirurgie ist eine extrem riskante Operation. Die eigentliche Chirurgie ist eine aufreibende Behandlung, die vielschichtige Prozeduren erfordert. Anders als bei üblicher Cyberchirurgie, die nur ein geringes Fehlschlagsrisiko kennt, besteht für einen Charakter, der einer cybermantischen chirurgischen Operation unterzogen wird, eine nicht geringe Sterbewahrscheinlichkeit. Und die Wahrscheinlichkeit zu sterben steigt, je weiter die Essenz des Charakters unter Null sinkt.

Cybermantische Prozedur

Cybermantische Chirurgie wird analog zur Implantatchirurgie als chirurgische Prozedur abgehandelt (siehe S. 158). Die Operation hat eine Grundplanungszeit von 10 Wochen (inklusive Deltaware- und anderer Modifikatoren). Da die cybermantische Prozedur selbst festlegt, ob das Subjekt die Operation überlebt, wird dieser Teil der Prozedur abgehandelt, bevor die zahlreichen Implantate installiert werden.

Der durchführende Arzt wirft eine Biotech(Cybermantie)-Probe gegen einen Mindestwurf, der auf der angestrebten Essenzstufe beruht (ermittelt durch die Summe der Essenzkosten aller zu installierenden Cyberware inklusive des Induzierten Gedächtnisstimulators und des automatischen Drogenspenders), wie in der Tabelle "Überleben einer cybermantischen Operation" aufgelistet.

Um den Mindestwurf für Essenzstufen unterhalb der in der Tabelle aufgelisteten zu ermitteln, führen Sie die Werte und Modifikatoren fort, wie in der Tabelle angegeben. Die Untergrenze ist offen und wird letztlich nur durch die extrem geringe Überlebenswahrscheinlichkeit bestimmt.

Berücksichtigen Sie alle passenden Modifikatoren, wie sie in der "Erweiterten Arzttabelle" (S. 145) aufgelistet werden, außer daß Deltakliniken automatisch als intensive Pflege berechnet werden (der Modifikator von -2 dafür ist bereits in die Mindestwürfe eingerechnet). Da die magischen und chirurgischen Elemente ein Teil derselben Operation sind, hat die willenskraftsteigernde Magie des cybermantischen Rituals (*Veränderungen der Willenskraft*, S. 62) keine Auswirkungen auf diese Probe.

Wenn die Probe mißlingt, stirbt der Charakter unweigerlich. Der Spieler kann kein Karma für die Fertigungsprobe des Arztes ausgeben, um die Erfolgchancen zu erhöhen.

Wenn die Probe gelingt, überlebt der Charakter, und die Implantatprozeduren können durchgeführt werden. Alle Charaktere, die einer cybermantischen Operation unterzogen werden, erhalten automatisch zwei Cyberimplantate: einen induzierten Gedächtnisstimulator (IGS, S. 22) und einen automatischen Drogenspender (S. 27).

Automatischer Drogenspender: Der Drogenspender enthält einen Cocktail aus speziellen Drogen und Nährstoffen, die den technisch gesehen toten Körper des Charakters am Leben erhal-

ten. Eine 10-Tages-Portion dieser Mixtur kostet 3.000¥ x Betragswert der Essenz des Charakters. Wenn der Drogenspender leer ist, stirbt der Charakter augenblicklich. Je nach der Vereinbarung, die der Charakter mit dem Kon getroffen hat, kann der Spielleiter dem Charakter erlauben, Nachfüllpackungen dieses Cocktails mit einem Rabatt von 1W6 x 5 Prozent zu kaufen, oder er läßt den Kon vielleicht sogar kostenlose Nachfüllungen zur Verfügung stellen – wobei sich der Preis, der statt dessen zu zahlen ist, im Nachhinein als wesentlich höher erweisen könnte.

CYBERMANTISCHE MAGIE

Shadowrunner werden niemals in der Lage sein, die Sprüche, Rituale und magischen Operationen der Cybermantie zu benutzen; selbst wenn durch irgendein höchst unwahrscheinliches Zusammentreffen unmöglicher Umstände ein Charakter cybermantische Techniken lernen würde, würde ihm dieses Wissen nicht das Geringste nützen, solange er keine Deltaklinik mit einem ausgebildeten Stab von Spezialisten und etliche Wochen Zeit hat. Daher werden in diesem Abschnitt nur allgemeine Informationen zur cybermantischen Magie aufgeführt.

Im allgemeinen erfordert das cybermantische Magieritual eine Geweihte Gruppe, benötigt mindestens 24 Stunden zur Durchführung, umfaßt das Äquivalent einer astralen Queste und bezieht irgendwie mächtige Geister mit ein. Zusätzlich wird eine bestimmte Form von Metamagie benötigt, um den Geist des Subjekts magisch in seinem Körper zu "verankern".

Der Entzug dieses Rituals ist unvorstellbar hoch. Selbst die höchstgradigen Initiaten einer hermetischen Gruppe, die hypereffektive Zentrierungstechniken gegen Entzug einsetzen können, werden dieses Ritual nicht ohne stärkste Motivation und sorgfältigste Überlegung durchführen.

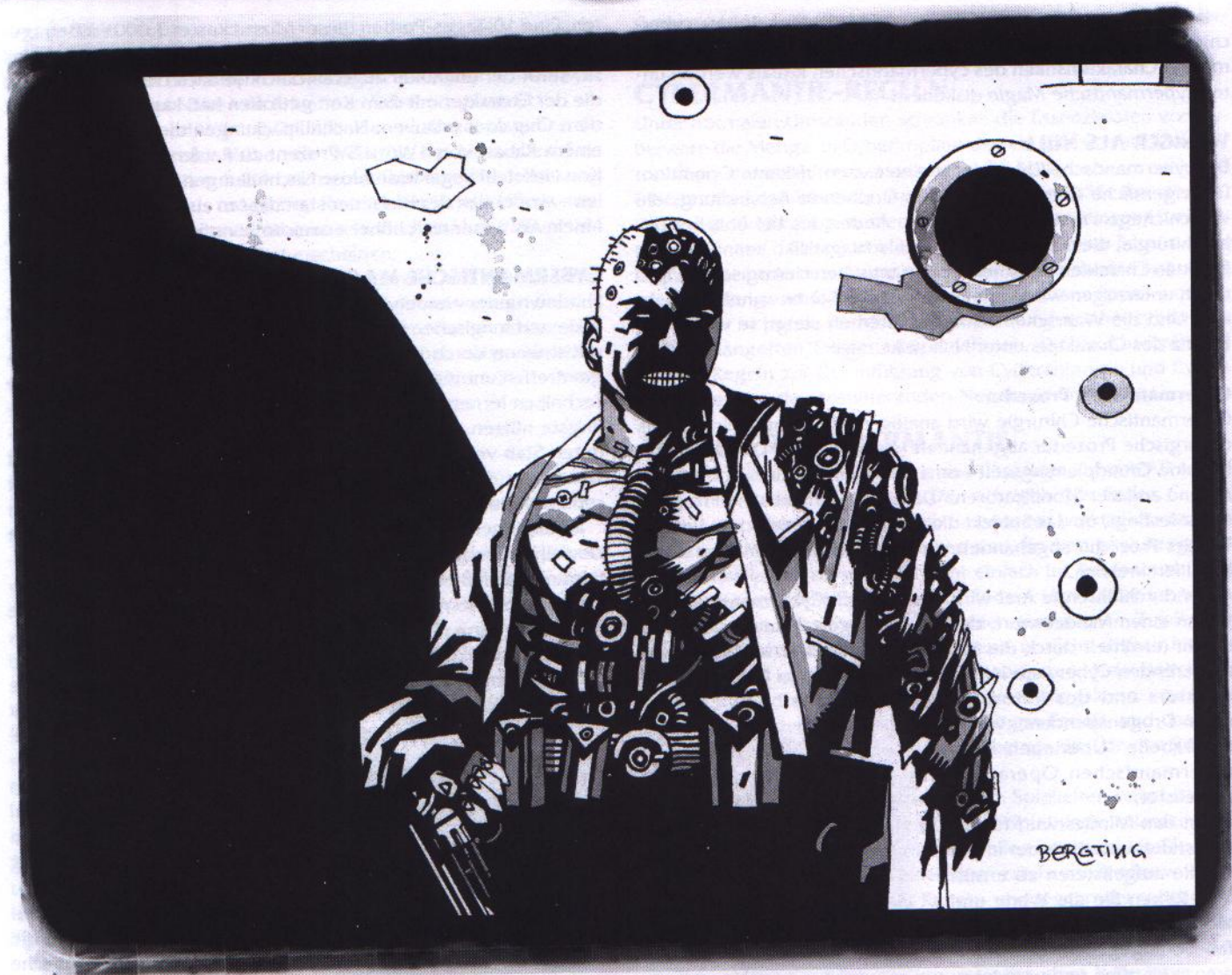
Nur eine kleine Zahl hermetischer Organisationen kennt die Rituale, die für cybermantische Magie benötigt werden. Die meisten davon stehen mit irgendwelchen Megakons in Verbindung; sie gehören nicht zu den obersten Chargen, arbeiten aber bereitwillig für die Interes-

sen des Kons. Diese magischen Organisationen verkaufen ihre cybermantischen Dienste für Geld, für den Machtkick, den sie bei der Durchführung ihrer Rituale verspüren, und manchmal aus noch wesentlich finstereen Gründen. Ein Teil ihrer Verpflichtungen dem Konzern gegenüber besteht darin, ausgewählte andere Magier in den cybermantischen Techniken zu unterrichten. Diese Konzernmagier müssen jedoch multiple Ritualproben abgeben, um ihre absolute Verschwiegenheit und unerschütterliche Loyalität sicherzustellen. Außerdem halten die Cybermancer bestimmte Grade ihres Wissens und ihrer Rituale selbst vor den Konzernen geheim, um ihren "Lehrlingen" immer einen entscheidenden Schritt voraus zu sein.

Wenn ein Spieler mit dem Gedanken spielt, seinem Charakter in einer Deltaklinik ein bißchen was von diesem negativen Essenzkram einfahren zu lassen, so sollten Sie ihn daran erinnern, in wessen Hände er sich begibt. Sorgen Sie dafür, daß er sich kräftig Sorgen macht, bevor er seine Entscheidung trifft, denn hinterher wird er keine Gelegenheit mehr dazu haben.

ÜBERLEBEN EINER CYBERMANTISCHEN OPERATION

Beabsichtigter Essenzwert	Mindestwurf
0 bis -0,5	4
-0,51 bis -1	6
-1,01 bis -1,5	8
-1,51 bis -2	10
-2,01 bis -2,5	12
-2,51 bis -3	14
-3,01 und niedriger	16 (+2 pro 0,25)



RISIKEN UND NEBENWIRKUNGEN

Die eigentliche cybermantische Chirurgie ist bei weitem der gefährlichste Teil der Cybermantie-Behandlung. Allerdings bedeutet eine erfolgreiche Operation noch lange nicht, daß der Charakter aus allem heraus ist. Wenn ein Charakter einer cybermantischen Operation unterzogen wird, wird er der zentrale Teilnehmer an einem Ritual, bei dem seinem Geist eingeredet wird, im Körper bleiben zu müssen. Daher entstehen durch die cybermantischen Techniken diverse potentiell tödliche Bedrohungen und Nebenwirkungen für den Charakter. Eine dieser Nebenwirkungen, die Notwendigkeit eines automatischen Drogenspenders, wurde bereits unter *Grundregeln* beschrieben.

BESSER STERBEN

Ironischerweise kann ein Charakter durch Cybermantie einfacher sterben, da der überzählige Körperliche Schaden (nach Berechnung der Bioware-Reduzierung), den der Charakter ertragen kann, auf die Hälfte (aufgerundet) sinkt (siehe *Überschreiten des Zustandsmonitors*, SR3.01D, S. 125).

Zusätzlich muß der Charakter jedesmal, wenn er überzähligen Körperlichen Schaden erleidet und geheilt oder stabilisiert wird, eine Willenskraftprobe gegen einen Mindestwurf in Höhe des doppelten überzähligen Schadens werfen. Mißlingt die Probe, stirbt der Charakter, egal welche magischen oder weltlichen Hei-

lungsmethoden angewendet werden. Der Charakter kann Karma aufwenden, um das zu vermeiden (siehe SR3.01D, S. 246), und die cybermantischen Modifikationen der Willenskraft gelten auch bei dieser Probe (siehe *Veränderungen der Willenskraft*, S. 62).

MAGISCHE RESISTENZ

Charaktere, die sich einer cybermantischen Behandlung unterzogen haben, werden magieresistenter. Um das regeltechnisch widerzuspiegeln, addieren Sie den Betrag der Essenzstufe des Charakters (der Betrag von -2 zum Beispiel ist 2; runden Sie auf) zum Mindestwurf jeder Spruchzauberei-Probe, Critterkraft, Metamagie oder sonstiger magischer Proben, die gegen ihn gewirkt werden; dieser Modifikator gilt allerdings nicht für elementare Manipulationszauber. Unglücklicherweise für den Charakter gilt dieser Modifikator auch für Proben für magischer Heilung.

Ihre negative Essenz und das cybermantische Ritual machen es für Cyberzombies unmöglich, selber aktiv Magie zu wirken.

DUALWESEN

Ein Charakter, der Cybermantie unterzogen wird, wird dauerhaft zu einem Dualwesen (siehe *Geister und Drachen*, SR3.01D, S. 260), das gleichzeitig auf der physischen und der astralen Ebene existiert. Das macht den Charakter verwundbar durch astrale Angriffe.

Auch wenn cybermantische Subjekte astral aktiv sind, so sind ihre Sinne doch nicht weit genug entwickelt, um ihre astrale



Umgebung mit der gleichen angeborenen Fähigkeit wahrzunehmen wie Erwachte Charaktere. Daher nehmen sie von der astralen Welt meistens nur geisterhafte Gestalten oder Farben wahr oder empfangen schwache emotionale Eindrücke. Cybermantisches Subjekte können jedoch eine vollwertig verwendbare astrale Wahrnehmung entwickeln.

Regeltechnisch gesehen benötigen cybermantisches Charaktere die Aktionsfertigkeit Auren Lesen, um astral wahrnehmen zu können. Obwohl diese Fertigkeit normalerweise eigentlich nur Erwachten Charakteren zur Verfügung steht, können sie auch Personen, die Cybermantie unterzogen wurden, erwerben. In dem Fall funktioniert sie wie eine Standardfertigkeit (statt der Intelligenz für astrale Wahrnehmung eingesetzt), nicht wie eine Ergänzende Fertigkeit. Wenn ein cybermantisches Charakter diese Fertigkeit nicht besitzt, muß er für astrale Wahrnehmungsproben auf sein Intelligenzattribut ausweichen.

Wird ein cybermantisches Charakter astral angegriffen, so kann er sich nach den üblichen Regeln für astralen Kampf verteidigen (SR3.01D, S. 175).

Besessenheit von Cyberzombies

Ein Geist oder Initiat, der Besitz von einem Cyberzombie ergreift, sieht sich einigen ungewöhnlichen und riskanten Herausforderungen gegenüber. Die Magie, die die Seele des Cyberzombies an sein Fleisch bindet, bindet auch die astrale Gestalt jeder Besitz ergreifenden Entität an diesen Körper. Die Entität erkennt diese Falle sofort und kann versuchen, sich zu befreien.

Dazu ist eine Komplexe Handlung und eine Willenskraft-(oder Kraft-)Probe erforderlich. Der Mindestwurf entspricht dem Essenzbetrag (aufgerundet) des Cyberzombies $\times 3$. Senken Sie den Mindestwurf um die Geisterenergie der Entität oder den Grad des Initiaten. Wenn die Entität mindestens einen Erfolg erzielt, kommt sie frei. Wenn nicht, bleibt sie gefangen. Die Entität kann eine Anzahl weiterer Befreiungsversuche unternehmen, die dem Initiatengrad bzw. der Geisterenergie entspricht, doch bei jedem weiteren Versuch nach dem ersten steigt der Mindestwurf um +2.

Wenn ein Initiat zu lange gefangen ist, stirbt sein physischer Körper (siehe *Während du schliefst ...*, SR3.01D, S. 174). Geschieht dies, so überlebt die astrale Gestalt des Initiaten als dauerhafter Gefangener im Cyberzombie. Gefangene Entitäten bleiben für immer gefangen, bis der Cyberzombie stirbt oder das "Wartungspersonal" das cybermantisches Ritual wiederholt und somit die gefangene astrale Gestalt eliminiert.

Eine Entität, die Besitz von einem Cyberzombie ergriffen hat, wird feststellen, daß sie diesen Körper nicht so leicht kontrollieren kann wie einen normalen Körper. Die Entität muß den Cyberzombie in einer vergleichenden Willenskraftprobe besiegen; der Mindestwurf der Entität erhält dabei einen Modifikator von +2. Wenn die Entität gewinnt, kann sie den Cyberzombie kontrollieren; anderenfalls mißlingt der Versuch und sie wird gefangen. Wenn der Cyberzombie das Bewußtsein verliert, kann die Besitz ergreifende Entität den Körper nach den Standardregeln kontrollieren.

KARMADUNST

Der Begriff "Karmadunst" wurde von Magiern kreiert, die vermuteten, daß Individuen mit negativer Essenz eine permanente astrale Verunreinigung verursachen, die sich langfristig für das kollektive Karma der Metamenschheit als katastrophal erweisen mag.

Karmadunst macht die astrale Präsenz des cybermantisches Charakters für astral aktive Individuen und Kreaturen ungewöhnlich auffällig, die ihn deshalb weit über die Standardreichweiten für astrale Wahrnehmung hinaus askennen können. Je länger der

Charakter überlebt, desto stärker wird seine astrale Präsenz. Sie erscheint als schwarzer Schatten, als verunreinigte Zone, und der Charakter hinterläßt eine Welle verzerrten Manas in seinem Kielwasser. Für alle, die diese astrale Präsenz askennen können, fühlt sie sich irgendwie falsch an. Astral aktive Kreaturen und Individuen meiden entweder die Nähe des betroffenen Charakters, oder sie werden zu feindseligen Handlungen angeregt, und einige astrale Raubtiere werden davon geradezu angezogen.

Regeltechnisch gesehen produzieren cybermantisches Charaktere überall, wohin sie gehen, astrale Hintergrundstrahlung. Dieser Effekt besteht in einer kontinuierlich zunehmenden Verzerrung des Manas in ihrer Umgebung. Wenn ein cybermantisches Charakter für eine Stunde oder länger am gleichen Ort bleibt, erzeugt er dort eine Hintergrundstrahlung von 1. Mit der Zeit kann diese Hintergrundstrahlung noch weiter ansteigen, bis maximal zur Hälfte (abgerundet) des Betrages der Essenz des Charakters. Der Spielleiter legt die Rate fest, mit der die Manaverunreinigung zunimmt. Das Personal einer cybermantisches Deltaklinik umfaßt in der Regel auch einen Initiaten, der in der metamagischen Technik der Reinigung (*Schattenzauber 3.01D*, S. 73) bewandert ist, um dafür zu sorgen, daß die Hintergrundstrahlung nicht mit der cybermantisches Magie interferiert.

Cybermantisches Charaktere hinterlassen überall häßliche astrale Signaturen (siehe *Astrale Signaturen*, SR3.01D, S. 172). Behandeln Sie diese astralen Signaturen als wären sie von einem magischen Effekt mit einer Kraftstufe gleich dem Betrag der Essenzstufe (abgerundet) des Charakters verursacht worden. Ein Cyberzombie mit einer Essenz von -4,5 zum Beispiel würde in seinem Kielwasser eine astrale Signatur hinterlassen, die für 4 Stunden anhalten würde.

Früher oder später wird der Karmadunst dafür sorgen, daß etwas sich aktiv und feindselig für den Charakter interessiert. Dieses Etwas kann ein Critter sein, der auf der astralen Ebene herumstreunt, oder eine weitaus gefährlichere Entität mit weitaus spezielleren Absichten. Dieses feindselige Interesse könnte der Aufhänger für ein ganzes Abenteuer werden, in dem der Charakter versuchen muß, die astrale Bedrohung abzuschütteln.

Fluoreszierende Astrale Bakterien (FABs): FABs werden von der Hintergrundstrahlung, die Cyberzombies ständig hervorrufen, angezogen. Sobald eine Wolke FABs solch eine Energiequelle entdeckt, stürzt sie sich auf den Charakter. Die Wolke kann dem Charakter keine Magie oder Essenz entziehen, doch sie gewinnt doppelt so schnell an Kraft wie in der *Absorptionstabelle* für Strang-III-FAB in *Schattenzauber 3.01D*, S. 91, angegeben ist. Zum Beispiel würde eine FAB-Wolke der Stufe 5, die sich an einen Cyberzombie hängt, einen weiteren Kraftpunkt (und damit die Stufe 6) in nur 9 Stunden hinzu gewinnen.

VERÄNDERUNGEN VON REAKTION UND WAHRNEHMUNG

Verhängen Sie für Reaktionsproben in allen Situationen, in denen ein cybermantisches Charakter überrascht wird (SR3.01D, S. 108), einen Modifikator von +1 für jeden Punkt oder Bruchteil negativer Essenz, die der Charakter besitzt. Ein Charakter mit einer Essenz von -1,3 würde also einen Modifikator von +2 hinnehmen müssen.

Zusätzlich erhält der Charakter für jeweils 2 Punkte negativer Essenz oder Bruchteile davon einen Modifikator von +1 auf alle Wahrnehmungsproben.

DIE LIEBE ZUM DETAIL

Manchmal kann sich ein cybermantisches Charakter in den Einzelheiten dessen, was er beobachtet, verlieren. Immer wenn der Charakter eine Einfache Handlung zum *Genau Beobachten* nutzt (SR3.01D, S. 106), und bei Wahrnehmungsproben mit modifizier-

ten Mindestwürfen von 5 oder höher keine Erfolge erzielt, versenkt er sich völlig in das Beobachten von Einzelheiten. Um sich daraus zu befreien, wirft der Charakter sofort eine Willenskraftprobe gegen den Mindestwurf der Wahrnehmungsprobe. Mißlingt auch die Willenskraftprobe, so bleibt der Charakter völlig in seine Beobachtung versunken.

Der Spieler kann die Willenskraftprobe in jeder folgenden Kampfrunde wiederholen oder jede Minute, falls kein Kampf stattfindet. Der Mindestwurf steigt bei jeder Wiederholung der Probe um +1. Wenn die Probe fünfmal in Folge mißlingt, schaltet sich der Induzierte Gedächtnisstimulator ein, und der Mindestwurf sinkt in jeder folgenden Kampfrunde (oder Minute, je nachdem, was besser zur Situation paßt) um -1.

Auch andere Charaktere können versuchen, die Aufmerksamkeit des cybermantischen Charakters zu erregen. Jeder solche Versuch senkt den Mindestwurf der Willenskraftprobe um -1. Während eines Kampfes müssen die anderen Charaktere für diese Versuche einfache Handlungen aufwenden.

VERÄNDERUNGEN DER WILLENSKRAFT

Für jeden halben Punkt negativer Essenz oder Teil davon, die ein cybermantischer Charakter besitzt, sinkt seine Willenskraft um 1. Ein Charakter mit einer Essenz von -0,75 hätte also eine um 2 reduzierte Willenskraft.

Der cybermantische Prozeß kann jedoch bis zu 4 Punkte Willenskraft, die durch negative Essenz verloren gehen, wiederherstellen, allerdings maximal bis zu der Willenskraftstufe, die der Charakter vor der cybermantischen Behandlung hatte.

Der Charakter ist zudem immun gegen jede Art von Magie, die das Willenskraftattribut steigern kann, wie zum Beispiel der Spruch *Attribut steigern*. Außerdem kann die cybermantische Steigerung der Willenskraft nicht gebrochen oder sonstwie negiert werden.

INDUZIERTER GEDÄCHTNISSTIMULATOR

Immer wenn sich der Induzierte Gedächtnisstimulator (IGS) eines cybermantischen Charakters einschaltet, kramt er Bruchstücke der Erinnerungen des Charakters hervor, um ihn wieder mit seinem Körper zu verbinden. Der Charakter hört dann zum Beispiel Stimmen, sieht Gesichter, erinnert sich an Leute, die lange tot und vergessen sind, und erinnert sich an gute und schlechte Zeiten. Der IGS und die Erinnerungen, die er heraufbeschwört, haben keine speziellen spieltechnischen Auswirkungen, doch der Spielleiter sollte sie als rollenspielerisches und dramaturgisches Hilfsmittel einsetzen.

Gelegentlich kann es vorkommen, daß der Charakter seine Erinnerungen und die Realität durcheinander bringt, was den Cyberzombie zu einem willkommenen Opfer für dramatische oder humorvolle Szenen macht.

SOZIALE UND KARMAEINBUSSEN

Eine negative Essenzstufe veranlaßt Charaktere, in sozialen Situationen seltsam zu reagieren. Cybermantische Charaktere erleiden

alle Nachteile, die unter *Cyberware und soziale Interaktion*, SR3.01D, S. 92, beschrieben sind, was einem Charakter mit negativer Essenz automatisch einen Modifikator von +3 einbringt. Um die zusätzlichen sozialen Auswirkungen zu reflektieren, die ein Auftreten als humanoide Maschine mit sich bringt, addieren Sie den Betrag der Essenz (Brüche aufrunden) als zusätzlichen Modifikator für Charismaproben und Proben auf Charisma-Fertigkeiten. Für Essenzstufen unter -2 wird der Modifikator für den Betrag unter -2 noch verdoppelt.

Diese Modifikatoren gelten selbst dann, wenn einst ein starkes emotionales Band zwischen dem Charakter und dem Individuum, mit dem er zu tun hat, existierte.

Der Spielleiter kann in solchen Situationen den Modifikator sogar ruhig noch erhöhen, da gerade Leute, die den Charakter früher kannten, von seinem seltsamen Verhalten besonders befremdet sein werden.

Cybermantische Charaktere können den Verlust ihrer sozialen Fertigkeiten nicht durch irgendwelche magischen Mittel kompensieren. Der Charakter hat eine absolute Grenze überschritten, und jeder, der ihn trifft, spürt das instinktiv.

Diese Immensen sozialen Einbußen erweisen sich bei Einschüchterungen oder Verhören als Vorteile. Verwenden Sie die oben beschriebenen Modifikatoren als Boni für die offene Probe (SR3.01D, S. 93).

Negative Essenz verringert die Fähigkeit eines Charakters, Karma anzusammeln, auf die Hälfte der üblichen Rate (siehe SR3.01D, S. 242).



Fred der Cyberzombie hat eine Essenzstufe von -3. Er erhält die folgenden Modifikatoren für alle Proben auf Charisma und Charisma-Fertigkeiten:

- +3 (je 1 pro 2 Stufen verlorener Essenz bis auf 0)
- +2 (für die ersten 2 Stufen negativer Essenz)
- +2 (für die dritte Stufe negativer Essenz).

Fred erhält also insgesamt einen Modifikator von +7, wenn er verhandeln, Leute anführen oder sich sonstwie schöngestig betätigen will. Da er aber auch eine mächtig beeindruckende Erscheinung ist, bekommt er die selben +7 als Bonus für die offene Probe bei Einschüchterung oder Verhör.

LANGZEITEFFEKTE

Cybermantische Behandlungen können langfristige Nebenwirkungen hervorrufen, die nicht sofort auftreten. Zu diesen Nebenwirkungen zählen das Chronische Dissoziationssyndrom und Krebs.

CHRONISCHES DISSOZATIONSSYNDROM

Das Chronische Dissoziationssyndrom (CDS) tritt auf, wenn die Reaktion des Charakters auf seinen induzierten Gedächtnisstimulator (IGS) nachläßt. Der IGS ruft weiterhin Erinnerungen im Bewußtsein des Charakters hervor, doch der reagiert nicht mehr wie gewohnt darauf. Er nimmt diese Erinnerungen vielmehr als für ihn fremd wahr. Die Erinnerungen rufen die gleichen störenden Auswirkungen hervor wie unter *Induzierter Gedächtnisstimulator* (S.



22) beschrieben, doch sie verlieren nach und nach die Fähigkeit, den Charakter in der Realität zu "verankern". Die Bilder, die ihn heimsuchen, sind ohne Bedeutung für ihn, nur ein Durcheinander unzusammenhängender Ereignisse und Erscheinungen, die den Charakter nur verwirren und ihn schmerzlich an das Leben erinnern, das er einmal geführt hat. Der Charakter verliert seinen Lebenswillen und schwindet dahin, zuletzt nur noch in einem katatonischen Zustand dahinvegetierend.

Der Spielleiter wirft regelmäßige Willenskraftproben, um festzustellen, ob bei einem Charakter CDS auftritt. Die Häufigkeit und die Mindestwürfe dieser Proben hängen von der Essenzstufe des Charakters ab und werden in der Tabelle "Chronisches Dissoziationssyndrom" aufgelistet. Willenskraftmodifikatoren aus cybermantischer Magie können dabei angerechnet werden, nicht jedoch ähnliche Modifikatoren aus anderen magischen Quellen.

Wenn eine Willenskraftprobe mißlingt, tritt CDS auf und der Charakter ist für die Welt verloren. Er kann nicht mehr agieren, sondern nur noch reagieren. Zum Beispiel kann der Charakter keinen Kampf mehr anfangen, sich jedoch noch gegen Angriffe verteidigen. CDS verursacht einen Modifikator von +4 auf alle Wahrnehmungsproben des Charakters und einen Modifikator von +3 auf alle anderen Proben. Beachten Sie, daß diese Modifikatoren zu eventuellen anderen Modifikatoren auf die Proben des Charakters noch hinzuaddiert werden.

Die Gesundheit eines Charakters mit CDS verschlechtert sich rapide, er ißt nichts, leidet an unheilbarer Schlaflosigkeit und stirbt nach (3 + Willenskraft) Wochen.

Das Chronische Dissoziationssyndrom kann durch Magie behandelt werden, doch nur speziell ausgebildete Magier – solche, die auch das cybermantische Ritual beherrschen – können diese Behandlung durchführen, und das Wissen darum gehört zu ihren bestgehüteten Geheimnissen. Wenn die Behandlung in einer Del-taklinik durchgeführt wird, wirft der Charakter eine Spruchwiderstands(8)-Probe. Gelingt die Probe, so schlägt die Magie fehl und der Charakter stirbt. Wenn die Spruchwiderstandsprobe mißlingt, wird das Syndrom eliminiert und der IGS des Charakters beginnt wieder, effektiv zu funktionieren, was allerdings einige Tage in Anspruch nimmt. Der Charakter wirft eine Willenskraft(6)-Probe, um zu bestimmen, wie schnell die Heilung vonstatten geht. Der Grundzeitraum dafür beträgt eine Woche; jeder Erfolg der Willenskraftprobe verkürzt die Erholungszeit um einen Tag.

Die Behandlung von CDS wird jedesmal schwieriger, wenn das Syndrom auftritt, senken Sie daher den Mindestwurf der Spruchwiderstandsprobe bei jeder Wiederholung der Probe um 1 (bis zu einem Minimum von 2).

CHRONISCHES DISSOZiationSSYNDROM

Essenzstufe	Häufigkeit der Probe	Mindestwurf
0 bis -0,50	alle 6 Monate	3
-0,51 bis -1,00	alle 6 Monate	4
-1,01 bis -1,50	alle 6 Monate	5
-1,51 bis -2,00	alle 4 Monate	5
-2,01 bis -2,50	alle 4 Monate	6
-2,51 bis -3,00	alle 3 Monate	6
-3,01 bis -3,51	alle 2 Monate	6
-3,51 oder niedriger	alle 2 Monate	8; +1 pro weitere -0,50

KREBS

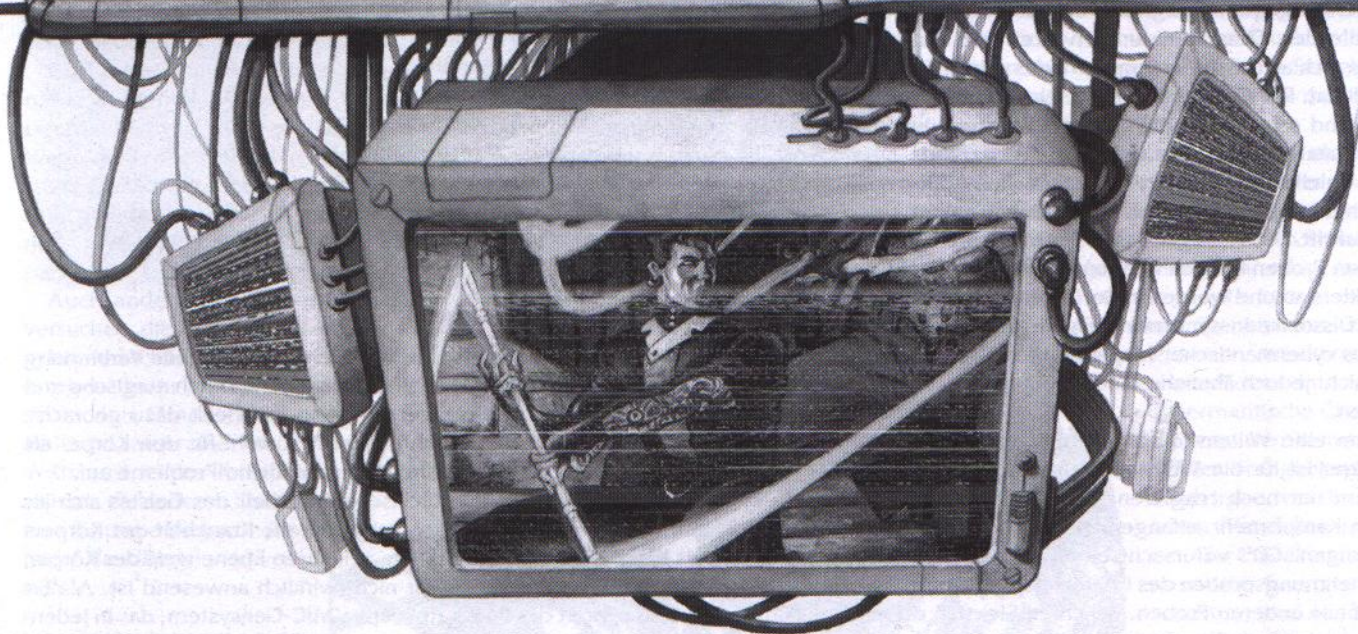
Cybermantie produziert eine künstliche, erzwungene Verbindung zwischen Körper und Geist eines Charakters. Durch magische und technologische Trickbetrügereien wird der Geist dazu gebracht, im Körper zu bleiben, doch das wirkt sowohl für den Körper als auch für den Geist ernsthafte gesundheitliche Probleme auf.

Genauso wie die heimtückische Krankheit des Geistes sich als Karmadunst manifestiert, so zeigt sich die Krankheit des Körpers als Krebs. Auf einer sehr tiefen, zellulären Ebene weiß der Körper, daß der Geist eigentlich gar nicht wirklich anwesend ist. Als Ergebnis sendet das P46-gatekeeper/MIC-Gensystem, das in jedem Metamenschen vorhanden ist und normalerweise die Körperzellen anweist, in vorprogrammierter Weise abzusterben, nicht mehr die richtigen biochemischen Signale aus. Zellen, die eigentlich sterben sollten, bleiben am Leben und entwickeln Krebs. Gleichmaßen sterben Zellen ab, die eigentlich überleben sollten, und der Körper beginnt zu verfaulen. Ein scheußliches Ende.

Um festzustellen, ob der Charakter diesem Langzeiteffekt unterliegen wird, werfen Sie bei der anfänglichen cybermantischen Operation 2W6. Wenn das Ergebnis niedriger ist als das Doppelte der negativen Essenz, die der Charakter im Endeffekt haben wird, so wird letztlich Krebs auftreten (falls der Charakter überhaupt lange genug lebt). Nach Maßgabe des Spielleiters kann das Würfelergesnis um +1 erhöht werden, wenn die natürliche Konstitutionsstufe des Charakters zwischen 4 und 7 liegt, und um +2, wenn die Konstitution 8 oder höher ist – hohe Konstitutionsstufen senken das Krebsrisiko. Wenn der Charakter Symbionten (S. 76) hat, kann das Würfelergesnis ebenfalls um +1 erhöht werden.

Wenn die Probe mißlingt, wird beim Charakter nach 10W6 Monaten Krebs auftreten. Der Krebs wächst sehr schnell, ist überaus bösartig und unheilbar. Er wird den Charakter innerhalb von 5 bis 10 Wochen nach seinem Auftreten umbringen (4 + 1W6). Der Spielleiter muß entscheiden, wann er den Spieler vom Zustand seines Charakters informiert.

BIOTECHNOLOGIE



Aloha, Chummers, bis hierhin habt ihr es geschafft, und hier kommen nun die richtig interessanten Teile. Wenn ihr gesehen habt, welche netten Kleinigkeiten sich hier verbergen, dann wollt ihr gar nichts anderes mehr haben, denn im Gegensatz zu Cyberware „fühlt“ sich Bioware natürlich an, und man merkt gar nicht, daß man künstlich geklonte Organe im Körper hat. Okay, die Nachteile sind, daß man nicht mal eben seine Herzklappen oder die aufgeboostete Bauchspeicheldrüse zur nächsten Werkstatt bringen kann, und wenn ihr mal wieder unbedingt eine Kugel mit der Leber auffangen müßt, dann kann das schon etwas aufwendiger und teurer sein, das Loch darin zu stopfen. Ich weiß, einige von euch würden auch dabei erst mal versuchen, einfach einen Kaugummi drauf zu kleben, aber laßt euch gesagt sein, daß die Idee von Grund auf nicht wirklich gut ist.

Die folgende Ausrüstung stammt aus der gleichen Quelle, also ist auch hier Vorsicht angesagt, was Lieferzeiten oder Verfügbarkeiten einzelner Teile angeht. Unter Umständen kann es zu einigen Wochen oder Monaten Wartezeit kommen, besonders dann, wenn ihr jemanden findet, der euch eines dieser Teile frisch anfertigt. Das muß dann komplett neu geklont werden, und daß sowas nicht in 2 Tagen geht, müßte selbst dem dümmsten Chiphead da draußen klar sein. Also, entweder ihr seht aus wie ein Roboter, der gerade aus einem SciFi-SimStreifen geklettert ist, oder aber ihr laßt euch zum Übermenschen aufrüsten, der auch im direkten Vergleich neben Joe Konzernschlips überhaupt nicht auffällt, ihr habt die Wahl.

◆ SysOp

Der menschliche Körper ist ein unerhört komplexes Gebilde – eine Maschine aus organischen Materialien und Verbindungen. Konzerne und Wissenschaftler trachten ständig danach, ihn durch Biotechnologie, Bionik und Bioengineering zu verbessern.

Die angewandte Biotechnologie – die Bioware – kann einem Individuum ermöglichen, weit über seine ursprünglichen Parameter hinaus zu agieren. Während Cyberware Maschinerie ist, künstlich und kalt, ist Bioware warm und vom eigenen Fleisch und Blut.

BIOWARE: DIE DEFINITION

Bioware verbessert die Körperfunktionen und muß in die Struktur des Körpers integriert werden, als wäre sie Teil des natürlichen Organismus. Im wesentlichen ersetzen die Ärzte Organe und Gewebe durch andere organische Teile – ein schwieriger Prozeß. Während ein Kybernetiker gewaltsam ganze Teile des Körpers verändern oder ersetzen kann, muß ein Biotechniker anders vorgehen. Das feine Gleichgewicht eines organischen Systems zu manipulieren, ist ein schwieriges Unterfangen und kann zu unvorhersehbaren Komplikationen und drastischen Nebenwirkungen führen. Der Entwickler von Bioware muß alle Subsysteme und Organe des Körpers studieren und verstehen, bevor er nützliche und unschädliche biologische Ausrüstung erschaffen kann.

Bioware ist äußerlich nicht erkennbar, nur durch eine gründliche medizinische Untersuchung. Oberflächliche Untersuchungen, Röntgenscans und ähnliches können keinen Unterschied zwischen einem verstärkten Organ und dem Original feststellen. Zusätzliche Drüsen oder Organe können allerdings sehr wohl auf Röntgenaufnahmen entdeckt werden. Abgesehen von chirurgischen Untersuchungen ist die einzige Möglichkeit festzustellen, daß ein Individuum sich biologischer Modifikationen unterzogen hat, eine metabolische Analyse – zum Beispiel eine Urinanalyse oder ein Bluttest.





Der wahrscheinlich größte Vorteil von Bioware ist ihre Fähigkeit der Selbstreparatur. Ist sie einmal implantiert, kann Bioware auf die Selbstheilungskräfte des Körpers zurückgreifen.

IMPLANTATION

Bioware erfordert nicht die neuralen Veränderungen der meisten Cyberware-Implantate, und die Auswirkungen auf die Integrität des Körpers sind wesentlich weniger drastisch. Bioware verursacht keinen Essenzverlust.

Bio-Implantate können in jeden Metamenschen implantiert werden, der die richtige Blutgruppe hat (und manchmal auch Metatypus und Geschlecht). Die Implantate werden gewöhnlich mit fortgeschrittenen Methoden in generischen "Organspendern" herangezchtet und speziell dafür entwickelt, "sanft" in den Körper integriert zu werden, auch wenn sie nicht für einen bestimmten Körper maßgeschneidert werden. Die Implantation erfordert in der Regel eine ganze Batterie von immunsuppressiven Mitteln, die den Körper überreden sollen, das Implantat als eigenes Teil zu akzeptieren.

Cyberware und Bioware können in ein und denselben Körper integriert werden, wobei sich allerdings einige wenige Implantate als inkompatibel erweisen (siehe S. 86).

Regeln zur Implantation von Bioware und der dazugehörigen Chirurgie finden Sie unter *Chirurgie* (S. 147).

BIOWARE-KATEGORIEN

Genau wie Cyberware gibt es auch Bioware in unterschiedlicher Qualität und Verfügbarkeit. Normale Bioware – die Massenware – wird in bestimmten Typen gezüchtet, die zum Beispiel nach Blutgruppe oder Metavariante gehen.

Kultivierte Bioware dagegen wird für den vorgesehenen Empfänger maßgeschneidert, indem sie protein-angepaßt und nach der zellulären Matrix des Empfängers gezüchtet wird. Medizinisch gesehen ist kultivierte Bioware ein modifiziertes Organ oder eine Menge biologischen Materials, das aus der Person geklont wird, die es erhalten soll. Dies ist die "körperfreundliche" Bioware-Kategorie, die auch als "neurale Bioware" bezeichnet wird und gewöhnlich mit dem Gehirn oder dem Nervensystem verbunden ist. Solche Teile können nur funktionieren, wenn sie auf den Empfänger speziell zugeschnitten sind.

Regeln für Bioware-Kategorien finden Sie auf S. 85.

Gebrauchte Bioware

Der Markt für Secondhand-Bioware (das Zeug für die Schnäppchenjäger) wächst permanent. Zum Teil kann sie direkt beim ursprünglichen Besitzer erworben werden, häufiger jedoch von Konzernen oder aus anderen zwielichtigen Quellen. Nur Standard-Bioware ist gebraucht erhältlich. Kultivierte Bioware ist immer protein-angepaßt und kann nicht in einen anderen Körper implantiert werden. Standard-Bioware ist im großen und ganzen genetisch indifferent und von zellulärer Homogenität, was die Möglichkeit einer Abstoßungsreaktion praktisch ausschließt.

❖ Gebrauchte Bioware? Haben die einen Schaden, oder was? Wie bekloppt muß ich denn sein, um mir so einen Drek einpflanzen zu lassen? Da kann ich sowas ja gleich im Supermarkt kaufen ...

❖ Herkules

❖ Du würdest dich wundern, wie sehr dieser Markt boomt!

❖ Der Doc – Die günstigsten Organe bekommen Sie bei mir!

Kosmetische Bioware

Bioware kann Ihnen helfen, länger schön zu bleiben. Viele der jüngeren und sensationelleren Innovationen gehören in diesen kosmetischen Bereich.

Kosmetische Bioware finden Sie auf S. 83.

NACHTEILE VON BIOWARE

Besitzer von Bioware müssen sich auf einige Nachteile und Nebeneffekte einstellen, da ihr natürliches Körpersystem durch modifizierte Organe und Systeme ein wenig aus dem Gleichgewicht gebracht wird. Gesundheitliche Risiken sind nicht ausgeschlossen, die von unangenehmen Nebenwirkungen bis zu lebensbedrohlichen Komplikationen reichen können.

Bioware-Besitzer haben zudem eine verringerte Immunität gegen krankheitserregende, giftige oder sonstige Substanzen. Bioware schwächt die Ressourcen des Immunsystems, da der Körper ständig bemüht ist, sich an die biotechnologischen Veränderungen zu gewöhnen. Das kann zu längeren Heilungszeiten führen, insbesondere bei komplizierterer Bioware.

BIOWARE UND ERWACHTE

Bioware wirkt sich auf die somatische und magische Integrität Erwachter Charaktere aus. Eine Aufrüstung des Körpers mit Bioware – selbst mit kultivierter Bioware, die aus Zellen des Erwachten geklont wird – verändert die Fähigkeit des Körpers, Mana zu kanalisieren. Wenn man Mana mit Elektrizität vergleicht, die den Erwachten Körper durchfließt, dann ist Bioware ein Widerstand, der den Stromfluß behindert. Die Auswirkungen sind jedoch längst nicht so katastrophal wie bei Cyberware.

Die Nachteile, die Zauberer und Adepten mit Bioware erleiden, werden auf S. 86 beschrieben.

❖ Jeder Erwachte, der auch nur ein bißchen Grütze im Schädel hat, läßt doch die Finger von sowas, oder?

❖ Youkai

ÜBERLASTUNG VON BIOSYSTEMEN

Bioware wirkt sich zwar nicht auf die Essenz aus, doch auch an Bioware kann der Körper nur ein bestimmtes Maß aufnehmen, bevor das subtile Gleichgewicht des (meta)menschlichen Metabolismus zusammenbricht. Die Obergrenze an Bioware, die ein Individuum problemlos vertragen kann, wird durch die Menge an "Fleisch" festgelegt, die noch im Körper vorhanden ist. Schwer vercyberte Charaktere können weniger Bioware vertragen, da schon so viel von ihrem Körper modifiziert wurde.

Diese Sicherheitsgrenze heißt "Essenzindex". Wenn der Körper künstlich über diese natürliche Grenze hinausgebracht wird, können Fehlfunktionen auftreten. Wenn ein Individuum seinen Essenzindex für Bioware überschreitet, nehmen die inhärenten Nachteile zu. Heilungsprozesse dauern länger, das Immunsystem bricht allmählich zusammen, und das Individuum wird von einer Vielzahl kleinerer gesundheitlicher Probleme und Komplikationen befallen.

DIE HAUPTDARSTELLER

Biotechnologie wirft höhere Forschungs- und Entwicklungskosten auf als Cybertechnologie, daher ist nicht so schnell mit Gewinn zu rechnen. Trotzdem ist Biotech ein heißumkämpfter Marktweig, auf dem neue Durchbrüche in beinahe monatlichem Abstand zu erwarten sind.

DIE IMPLANTATKÖNIGE

Diese beiden Kons teilen die Welt der Bioimplantate größtenteils unter sich auf.

Shiawase

Shiawase hat die bei weitem größte Menge an Aktivposten auf den Bereich der Biotechnologieforschung angesetzt und ist weltweit der Hauptanbieter von Bio-Implantaten. Die Biotech-Abteilung, das Fundament des Shiawase-Imperiums, ist in allen Bereichen der Biotechnologie höchst versiert – aber ebenso in den verwandten Gebieten der Cybertechnologie, Nanotechnologie, Phar-

mazeutik und Medizin. Logischerweise ist der Kon das wichtigste Ziel für Runs gegen Bioware-Forschungseinrichtungen, und bei Shiawase ausgebildete Biotechniker sind eine heiße Ware auf bestimmten Schattenmärkten.

Universal Omnitech

Shiawase macht alles, aber Universal Omnitech macht es besser. UniOmni ist zwar kein AAA-Megakon, doch seine strategische Allianz mit Aztechnology hat es dem Kon ermöglicht, einen Fuß auf die Spitze der biotechnologischen Pyramide zu setzen, trotz der vielfältigen Versuche Shiawases, ebendies zu verhindern. UniOmni ist für seine Biotech-Durchbrüche bekannt und ist dem Rest der Welt in Neuentwicklungen und Forschungsergebnissen um Jahre voraus. Jetzt, da man sich auf Aztechnology verläßt, um die eigenen Entwicklungen und Entdeckungen zu vermarkten, stellt UniOmni eine noch größere Bedrohung für Shiawase und andere Biotech-Konzerne dar. Es versteht sich von selbst, daß UniOmni einen bedeutenden Prozentsatz der jüngsten Einnahmen in Sicherheitsmaßnahmen investiert hat.

DIE ZWEITE REIHE

Neben den beiden Giganten weisen noch vier weitere Konzerne signifikante Macht und Einfluß in diesem Bereich auf.

Cross Applied Technologies

Cross Biomedical hat in den letzten Jahren einige bedeutsame Fortschritte, insbesondere im Bereich der kultivierten Neuralware, erzielt, und läßt auch weiterhin hohe Beträge in diesen Forschungsbereich einfließen. Das Hauptinteresse liegt dabei auf Modifikationen des Gehirns selbst, weniger auf anderen Aspekten des neurologischen Systems. Der Kon soll einen ganzen Stall hochkarätiger Gehirnforscher beschäftigen, doch in letzter Zeit haben rivalisierende Kons wie zum Beispiel Transys Neuronet einige subtile Manöver eingeleitet, um Cross' Vormachtstellung in diesem Bereich zu schwächen.

Proteus AG

Die Proteus AG hat eine ganze Reihe biologischer Modifikationen entwickelt, die den Metamenschen an das Leben unter Wasser anpassen sollen. Der Großteil dieser Entwicklungen ist jedoch noch nicht an die Öffentlichkeit gedrungen. Es gibt Gerüchte über noch esoterischere Biotech-Forschung, unter anderem über Versuche, nicht-metamenschliche Organe an metamenschliche Biosysteme anzupassen.

Yakashima

Yakashimas Tochtergesellschaft Biotech hat harte Zeiten hinter sich, ist aber immer noch einer der wichtigsten Mitstreiter in der Biotech-Arena. Der Kon veröffentlicht neue Entwicklungen nur zögerlich, was zu einer Vielzahl unschöner Gerüchte über unmoralische und gewissenlose Forschungen an unfreiwilligen metamenschlichen Subjekten geführt hat. Yakashima konnte bis heute alle Bemühungen um unabhängige Untersuchungskommissionen hartnäckig abwehren.

Yamatetsu

Yamatetsu hat das weite Feld der Biotechnologie fast so gut abgedeckt wie den Bereich der Cybertechnologie. Der Kon hat seinen alten Standard praktisch wieder erreicht und produziert Bioware, die die Nachfrage des Marktes erfüllt. Ihre Tochtergesellschaft CrashCart bietet mit die niedrigsten Preise für Biotech-Operationen, was insbesondere Shiawase ein Dorn im Auge ist.

WEITERE

Doch auch einige andere Konzerne sollte man hinsichtlich ihrer biotechnologischen Bemühungen im Auge behalten.

Aztechnology

Big A ist der Marktführer im Bereich der verbraucherorientierten Kosmetikbioware und besitzt weltweit Tausende von Bioshops. Der Konzern konzentriert sich zudem auf Sterilisations- und Geburtenkontroll-Bioware, wobei seine Praxis, die Techniken in bestimmten metamenschlichen Gemeinschaften billiger oder gar kostenlos anzubieten, ihm den Vorwurf des Rassismus eingebracht hat.

Saeder-Krupp

Natürlich hat Saeder-Krupp seine Finger in allem. Die wichtigsten Bioware-Entwicklungen des Kons der letzten Monate umfassen Bioware für Critter, darunter auch einige erfolgreiche Implantate für Erwachte Kreaturen.

Tan Tien

Tan Tien ist zwar nur ein kleinerer Konzern, sollte aber trotzdem im Auge behalten werden, da er hinsichtlich neuer Ideen und Erfindungen ebenso kühn vorgeht wie Universal Omnitech. Statt allerdings die Forschungsergebnisse selbst zu vermarkten, werden sie gewöhnlich an den Meistbietenden verkauft – mit Riesengewinn. Viele andere Kons haben dank Tan Tiens Forschungen ein Vermögen verdient.

Transys Neuronet

Das Interesse von Transys Neuronet konzentriert sich hauptsächlich auf Biocomputer und zelluläre Speichersysteme. Ein Großteil der Forschungen überschneidet sich mit Mitsuhamas Wetware-Projekten, was zu einem regen Austausch von Shadowruns zwischen den beiden Konzernen geführt hat.

DIE GEIER

Eine Organisation bekommt möglicherweise mehr Bioware in ihre Finger als die meisten der Megakons.

Tamanous

Es war nur eine Frage der Zeit, bis Implantate wertvoller wurden als Fleisch. Eine Organisation hat mit ihren Organraubzügen und ihren menschlichen Fleischfarmen die Bioware-Unterwelt im Sturm erobert – Tamanous. Ihre Anführer – soweit ihre Identität bekannt ist – stehen auf den schwarzen Listen der meisten Länder. Und die Organisation breitet sich immer noch weiter aus. Die Ursprünge von Tamanous sind unbekannt. Es gibt Gerüchte, daß die Organisation von Ghulen geleitet wird, doch das muß nicht unbedingt stimmen. Ghule sind definitiv an der Organisation beteiligt – und ernähren sich von den unverwerteten Resten –, doch wer immer letztlich hinter Tamanous die Fäden zieht, hält sich sehr tief in den Schatten verborgen.

• Das ist GANZ böser Mojo, Leute. Laßt euch da nichts anderes erzählen, das sind definitiv Subjekte der allerübelsten Sorte. Manny hat bei seinem letzten Run für die gearbeitet, und da hat es ihn erwischt. Kismet, hat halt Pech gehabt. Aber diese Schweine haben seinen Leichnam direkt aus dem Leichenschauhaus gestohlen. Und nun ratet mal, was ich letztens unter dem frisch frisierten Scheitel einer Unterwelt-Größe gesehen habe! Vermutlich brauchte er ein neues Gesicht, und da hat man ihm wohl Mannys verkauft. Ich hab immer noch Alpträume, wenn ich nur dran denke.

• Lenny

• Und du bist Dir ganz sicher? Mal ehrlich, das klingt mehr nach einem Horror-Sim auf Endlosschleife. Du mußt Dich getäuscht haben.

• Cinderella

• Getäuscht? Und dabei meinen eigenen BRUDER nicht erkannt, oder was? Ihr seid gewarnt, Leute, mehr sag ich dazu nicht mehr.

• Lenny

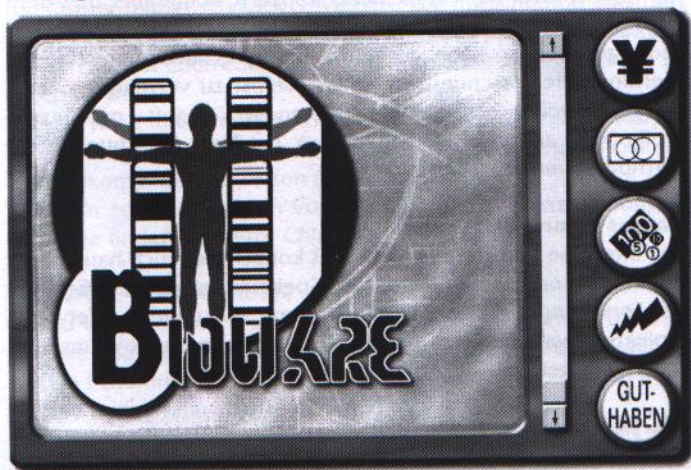
BIOWARE-AUSRÜSTUNG

Es folgen Beschreibungen von Biowareprodukten, die allgemein erhältlich sind. Sie werden in drei Kategorien eingeteilt – Standard-, kultivierte und kosmetische Bioware.

Die spieltechnischen Werte sämtlicher Bioware finden Sie in der Tabelle auf den Seiten 166–172.

STANDARD-BIOWARE

Standard-Bioware ist auch als kultivierte Bioware erhältlich (siehe *Bioware-Kategorien*, S. 85). Bei jedem Produkt werden die Auswirkungen der verschiedenen Streßlevel (siehe S. 85) aufgelistet.



ADRENALINPUMPE

Dieser kleine Muskelsack wird in die Unterleibshöhle implantiert und mit den beiden suprarenalen (oder Adrenalin-) Drüsen verbunden. Im deaktivierten Zustand dient die Pumpe als Reservoir für Adrenalin und Noradrenalin. Wird sie aktiviert, zieht sich der Sack zusammen und schickt einen Schwall von Konzentraten in den Blutkreislauf. Streß und andere emotionale Zustände wie Wut, Furcht oder sexuelle Erregung aktivieren die Pumpe ebenfalls.

Die tatsächliche Effektivität der Pumpe im Kampf ist variabel, da die Auswirkungen von Hormonen sowohl von der abgegebenen Menge als auch der Reaktion des jeweiligen Gewebes abhängen.

Regeln: Die Adrenalinpumpe gibt es in zwei Stufen. Wird die Pumpe aktiviert, werfen Sie 1W6 pro Stufe; das Ergebnis gibt die Anzahl an Kampfrunden an, die die Hormone im Blut bleiben bzw. die Boni gelten.

Die Adrenalinpumpe wird normalerweise unwillkürlich ausgelöst, wenn der Charakter Körperlichen oder Betäubungsschaden erleidet. Wenn beim Charakter schmerzreduzierende Bioware oder Magie wirkt, aktiviert sich die Pumpe nicht, bis der Charakter Verletzungsmodifikatoren erleidet. Der Spielleiter kann die Pumpe auch durch andere Umstände oder Emotionen aktivieren lassen. Zum Beispiel würde der Einsatz der Citterkraft Furcht höchstwahrscheinlich eine Adrenalinpumpe auslösen.

Die Adrenalinpumpe kann auch durch das Einatmen einer Dosis des adrenocorticotrophischen Hormons (ACTH, siehe S. 123) ausgelöst werden. Die Droge MAO dagegen kann die Auswirkungen einer ungewollten Pumpenaktivierung unterdrücken (siehe MAO, S. 126).

Jede Stufe der Pumpe erhöht die Schnelligkeit um 1, die Stärke um 2, die Willenskraft um 1 und die Reaktion um 2, solange die Konzentrate sich im Blut befinden. Der Schnelligkeitsbonus wirkt sich nicht auf die Reaktion aus, ebenso wenig wie der Reaktions-

bonus auf den Steuerpool. Die Boni auf Schnelligkeit und Willenskraft haben allerdings sehr wohl Auswirkungen auf den Kampfpool.

Wenn das Adrenalin im Blut abgebaut ist, bricht der Charakter wegen Systemschock und Erschöpfung zusammen. Er muß auf seine Konstitution würfeln, um einem tödlichen Betäubungsschaden mit einem Powerniveau in Höhe der Kampfrundenanzahl, die die Hormone im Blut wirkten, zu widerstehen.

Sobald die Effekte nachgelassen haben, muß die Adrenalinpumpe ihren Bestand wieder regenerieren, was 9+1W6 Minuten dauert. Wenn die Pumpe aktiviert wird, bevor der Sack vollständig aufgefüllt wurde, senken Sie die Anzahl der wirkenden Kampfrunden auf die Hälfte (abgerundet).

Leichter Streß: Der Benutzer ist anfällig für Zuckungen und leidet unter gelegentlichem unkontrollierten Zittern.

Mittlerer Streß: Hohe Konzentrationen von Adrenalin und Noradrenalin im Blutkreislauf führen zu erhöhtem Blutdruck. Der Charakter erleidet einen Modifikator von -1 auf alle Athletikproben.

Schwerer Streß: Der Benutzer ist anfällig für Herzversagen unter körperlicher Überbelastung. Immer wenn die Pumpe aktiviert wird, werfen Sie 2W6. Bei einem Ergebnis von 2 erleidet der Charakter einen augenblicklichen Herzstillstand. Dieser Herzstillstand verursacht tödlichen Körperlichen Schaden, hierbei ist keine Schadenswiderstandssprobe möglich.

Tödlicher Streß: Die Adrenalinpumpe versagt; sie kann nicht mehr willentlich oder kontrolliert ausgelöst werden. Statt dessen aktiviert sie sich willkürlich und zufällig, und zwar für gewöhnlich dann, wenn der Charakter es am wenigsten gebrauchen kann.

• Diese idiotischen Dinger sind ja richtig in Mode gekommen. Ich hab die Amateure satt, die bei jeder Kleinigkeit vollständig aus dem Häuschen geraten und ihre Knarre ziehen!

• Chao

• Was du meinst, sind sicher die Typen mit den ungetriggerten 'Flexboostern. Eine Adrenalinpumpe hat dagegen den großen Nachteil, daß es immer eine Weile dauert, bis das Adrenalin wieder abgebaut ist. Eine kurze Schrecksekunde, und 10 Minuten zittern, eine Kippe nach der anderen und grauenvolles Herzrasen sind die Folge. Und das vielleicht für nichts, denn man weiß nie, welcher Reiz die Pumpe diesmal wohl auslöst.

• Spitfire

CHEMISCHE DRÜSE

Die Chemische Drüse ist ein genetisch gezüchteter Gewebebehälter, dessen Zellen eine bestimmte, natürlich vorkommende Verbindung produzieren können. Die Substanz wird bis zur Verwendung in der Drüse aufbewahrt und kann auf vier verschiedene Weisen abgegeben werden, wie unten beschrieben. Um ungewollte Auswirkungen der intern aufbewahrten Substanz zu vermeiden, wird der Charakter teilweise dagegen immunisiert.

Beispiele dieser natürlichen Verbindung können sein: Arsen; Gifte von Insekten oder Spinnen; Tinte wie die von Oktopussen; *Gelee royale*, eine Nährsubstanz, die für Bienenköniginnen produziert wird; Insulin; Schleim, wie er von Schnecken abgesondert wird; einige schwach ätzende Säuren.

Ausatmen: Die Drüse wird im Nacken oberhalb des Kehlkopfes implantiert und ist mit einem Sphinkterverschluß versehen. Wenn sie durch einen "erlernten" Reflex – zum Beispiel eine massive

Zwerchfellkontraktion, die ein tiefes Einatmen verursacht, gefolgt von einem starken Ausatmen – ausgelöst wird, öffnet sich der Sphinkterverschluss und die Substanz wird wie ein Aerosol ausgeatmet bzw. versprüht.

Spucken: Hierbei wird die Drüse ebenfalls im Nacken implantiert und produziert ihre Wirksubstanz in einem Schleimbehälter mit Sphinkterverschluss. Wird der Behälter kontrahiert, spuckt er die Substanz durch den Mund aus.

Interne Abgabe: Die Drüse kann auch genetisch so programmiert werden, daß sie regelmäßig bestimmte Dosen der Substanz in den Blutkreislauf des Benutzers abgibt und somit als eine Art biologischer Drogenspender arbeitet. Diese Version kann praktisch überall im Körper implantiert werden.

Waffenreservoir: Die Drüse wird neben einer Cyberwaffe implantiert und gibt die Substanz in ein Reservoir ab, das die Waffe benetzt oder auffüllt.

Regeln: Die chemische Drüse kann nur eine einzige Substanz produzieren, die natürlich vor der Implantation ausgewählt werden muß. Der Spielleiter bestimmt, welche Substanzen gewählt werden können. Die Drüse benötigt 24 Stunden, um eine Dosis zu produzieren, und kann maximal fünf Dosen enthalten.

Ein Charakter mit einer chemischen Drüse, die eine bestimmte Substanz produziert, erhält das Doppelte seiner natürlichen Konstitutionsstufe für Widerstandsprüben gegen Angriffe mit dieser Substanz.

Die chemische Drüse kostet 30.000 Nuyen zuzüglich dem 100fachen des Preises einer Dosis der zu produzierenden Substanz.

Ausatmen: Um ein bestimmtes Ziel zu treffen, muß der Charakter eine Komplexe Handlung ausführen und eine Fernkampfpfeile werfen, wobei Schnelligkeit als Angriffsfertigkeit dient – der Kampfpool kann eingesetzt werden. Die maximale Reichweite entspricht der Hälfte (abgerundet) des natürlichen Konstitutionsattributs in Metern. Die versprühte Substanz hat eine Choke-Einstellung von zwei (siehe *Schrotflinten, SR3.01D, S. 117*). Die Substanz bildet keine Wolke.

Spucken: Wenn ein bestimmtes Ziel getroffen werden soll, so verwenden Sie die gleichen Regeln wie beim Ausatmen, mit dem Unterschied, daß die Streuungsregeln für Schrotflinten hier nicht gelten. Die Reichweite entspricht dem natürlichen Konstitutionsattribut des Charakters in Metern und kann nur ein Ziel treffen. Verhängen Sie einen Mindestwurfmodifikator von +1 für jeden Meter Entfernung.

Interne Abgabe: Diese Version sorgt dafür, daß im Organismus immer das Äquivalent einer Dosis der Substanz vorhanden ist.

Waffenreservoir: Wenn die Drüse neben einer Klingenwaffe implantiert wird, so benetzt die Substanz die Klinge, wenn die Waffe eingezogen wird. Cyberpfeilpistolen und Cybersquirts können ebenfalls auf dieses Reservoir zurückgreifen, jedoch mit eingeschränkter Dosierung.

Leichter Streß: Die Drüse ist oft leicht entzündet und schwillt spürbar an, was deutliches Unwohlsein hervorruft.

Mittlerer Streß: Die Drüse produziert nur alle 48 Stunden eine neue Dosis.

Schwerer Streß: Die Drüse kann nur zwei Dosen aufnehmen.

Tödlicher Streß: Die Drüse fällt aus und produziert keine Substanz mehr, bis der Besitzer geheilt ist.

❖ Der Begriff Mundgeruch gewinnt mit so einer Drüse eine ganz neue Dimension. Ich kann es mir richtig vorstellen: „Liebling, nimm ein Pfefferminz, du müffelst wieder so giftig!“

❖ El Duderino

❖ Viel praktischer: Wenn man dauernd vergißt, seine Medikamente zu nehmen, ist das Teil ein echter Geheimtip!

❖ Arclight



- ◊ Stimmt schon, aber es gibt nicht so schrecklich viele „natürliche“ Medikamente, die damit erzeugt werden können.
- ◊ Schröder

EXTREMVERDAUUNG

Diese Bioware umfaßt eine Reihe von Behandlungen, die das Spektrum dessen, was ein Metamensch problemlos verdauen kann, beträchtlich erweitern. Die Magenschleimhaut wird verstärkt und so modifiziert, daß sie mehr Enzyme und Säure produziert, um Nahrung zu zersetzen. Des weiteren werden Bauchspeicheldrüse und Leber genmanipuliert, um mehr Galle und Enzyme zu liefern, die die Verdauung im Dünndarm unterstützen.

Das Ergebnis ermöglicht dem Benutzer, eine große Bandbreite organischer Stoffe problemlos als Nahrung aufzunehmen – zum Beispiel Wurzeln, Gras, Torf und eine Vielzahl an Pflanzen, die normalerweise als ungenießbar gelten. Der verstärkte Verdauungstrakt bietet zudem Schutz gegen leicht toxische Materialien, wie Rhabarberblätter, schwache Giftpilze usw. Bei der Behandlung werden ebenfalls die Geschmacksknospen und Geruchszentren modifiziert, um dem Benutzer den „Genuß“ ungewöhnlicher Nahrungsmittel zu erleichtern.

Regeln: Ein Charakter mit Extremverdauung kann so ziemlich jeden organischen Stoff essen, vom Baumwoll-T-Shirt des Teamkollegen über Kakteen bis hin zu nährstoffreicher Erde. Besonders Survivalfreaks legen sich gern diese Bioware zu, ebenso Leute, die sich öfter in unwirtlichen Gegenden aufhalten müssen. Senken Sie die Kosten für den Lebensstil des Charakters um 20 Prozent.

Der verstärkte Verdauungstrakt führt außerdem zu einer Immunität gegen Stoffe, die bei normalen Metamenschen eine Nahrungsmittelvergiftung hervorrufen würden. Das Poverniveau verschluckter Gifte sinkt auf die Hälfte (abgerundet). Die negativen Auswirkungen dieser Gifte können nach Ermessen des Spielers ebenfalls auf die Hälfte gesenkt werden.

Ein Charakter mit dieser Bioware hat einen verkümmerten Geschmack- und Geruchssinn. Alle Wahrnehmungsproben auf Geschmack- oder Geruchsbasis werden mit -1 Würfel abgelegt.

Leichter Streß: Sodbrennen, Magenschmerzen und Verdauungsstörungen treten auf. Bulimie ist ein häufiger psychologischer Nebeneffekt.

Mittlerer Streß: Das Verdauungssystem wird weniger effektiv, was das Zersetzen von Giftstoffen angeht; das Poverniveau von verschluckten Giften wird nur um ein Viertel (abgerundet) reduziert.

Schwerer Streß: Der Charakter bekommt Magengeschwüre, die leichte Körperliche und Betäubungsschäden verursachen, bis sie geheilt werden.

Tödlicher Streß: Das Verdauungssystem des Charakters versagt. Er kann keine Nahrung bei sich behalten, und das Bißchen, das im Magen bleibt, verursacht schmerzhafte Verdauungsstörungen. Der Charakter erleidet eine schwere Körperliche Verletzung und wird nach (natürliche Konstitution x 10) Tagen verhungern.

- ◊ Wo findet man denn heutzutage noch nährstoffreiche Erde? Von unverseuchten Pflanzen mal ganz zu schweigen. Und wenn ich mir ein reines Baumwoll-T-Shirt kaufen will, finde ich sowas nur in „Die Natur ist unser Freund!“-Designerläden, und für den Preis könnte ich auch im besten Restaurant der Stadt essen gehen.
- ◊ Merciless Ming

◊ Stimmt, eigentlich alle Klamotten enthalten heutzutage fast nur noch Plastik. Und ich würde auch jeden umhauen, der meinen echten Ledermantel anfressen will!

- ◊ Mr. Niceguy

- ◊ Hey, das wäre doch DAS Implantat für alle Squatter, die sich vornehmlich aus Mülltonnen ernähren, oder nicht?

- ◊ Megawatt

◊ Oder nicht! Das Geld für so eine Bioware hat man als Squatter sicher nicht übrig, oder was meinst du? Aber dafür spart man ja echt was, indem man nur noch Müll frißt, was? Hau endlich ab und laß dich verklappen, Megawatt!

- ◊ Kryton

HOCHLEISTUNGSGELENKE

Hochleistungsgelenke sind ein Ergebnis ausgedehnter medizinischer Prozeduren wie Verkleidung der Kontaktflächen, Relubrikation und Bänder-/Sehnenverstärkung, was insgesamt zu einer erhöhten Beweglichkeit und Geschmeidigkeit von Muskeln und Gelenken führt. Studien zeigen, daß Individuen mit Hochleistungsgelenken immun gegen viele arthritische Erkrankungen sind.

Regeln: Hochleistungsgelenke ermöglichen einem Charakter, sich schneller und präziser zu bewegen. Der Benutzer erhält einen zusätzlichen Würfel für Erfolgsproben beim Kampf und auf körperliche, technische und Bauen/Reparieren-Fertigkeiten. Der Bonus gilt auch bei der körperlichen Bedienung eines Fahrzeuges – beim Lenken eines Autos per Datenbuchse oder dem Steuern eines U-Bootes gilt der Bonus nicht.

Der Benutzer erhält einen Reaktionsbonus von +1, der keine Auswirkungen auf Riggern oder Decken hat und auch nicht zum Steuerpool beiträgt.

Leichter Streß: Muskelschmerzen und Krämpfe treten auf. Der Benutzer muß Aufwärmübungen machen.

Mittlerer Streß: Eine Sehnenentzündung verursacht einen Modifikator von +1 bei allen Aktionen mit der betroffenen Gliedmaße.

Schwerer Streß: Jede Muskelanspannung schmerzt. Für alle körperlichen Aktivitäten gilt ein Mindestwurfmodifikator von +1.

Tödlicher Streß: Ein Gelenk kugelt aus. Alle Proben mit der betroffenen Gliedmaße erhalten einen Modifikator von +6. Der Charakter erleidet eine Schwere Wunde, die erst geheilt werden kann, wenn das Gelenk wieder eingerenkt ist, was eine Biotech(6)-Probe erfordert. Nach dem Einrenken ist die Gliedmaße immer noch verletzt – mit einem Modifikator von +4 auf alle Proben –, bis der Tödliche Streß geheilt ist. Wenn ein Bein betroffen ist, sinkt die Bewegungsrate auf die Hälfte und das Individuum kann nicht rennen.

- ◊ Die Teile sind Müll! Ich habe sie jetzt drei Monate, und ich kann schon gar nicht mehr zählen, wie oft ich mir schon die Schultern ausgerenkt habe! Ich habe Krämpfe in den Beinen, wenn ich ein paar hundert Meter renne! Ich habe Gleichgewichtsprobleme beim Treppenlaufen! Laßt bloss die Finger davon.

- ◊ Arcaist

◊ Also ich würde Ihnen raten, Ihre Krankenversicherung zu verständigen, um sich vom Arzt die Behandlungskosten erstatten zu lassen. Und das, wo es die ideale Behandlung gegen Arthritis ist. Eine echte Schande ist das.

- ◊ Matthias Müller-Klein

HYPERLUNGE

Die Lunge eines durchschnittlichen Erwachsenen enthält etwa 2,5 Liter Luft. Das eigentliche Atemvolumen – die Menge an Luft, die bei jedem Atemzug ein- und ausgeatmet wird – beträgt jedoch nur 0,5 Liter. Durch Erhöhung der Zwerchfellflexibilität ist es möglich, das Atemvolumen zu vergrößern und damit die Effektivität des Gasaustausches und die Ausdauer zu verbessern.

Regeln: Hyperlungen gibt es in drei Stufen.

Ein durchschnittlicher Erwachsener kann für etwa 45 Sekunden die Luft anhalten. Jede Stufe der Hyperlunge verlängert diesen Zeitraum um weitere 45 Sekunden. Zudem liefert jede Stufe einen Modifikator von -1 auf alle Proben, bei denen Ausdauer eine Rolle spielt, wie zum Beispiel bei der optionalen Müdigkeitsregel (SR-Kompendium, S. 91).

Leichter Streß: Der Charakter leidet an häufigem Schluckauf und an Atemunregelmäßigkeiten, die zu Schlafstörungen führen.

Mittlerer Streß: Starke Aufregung oder körperliche Erschöpfung verursachen Hyperventilation, wenn dem Charakter eine Konstitution(8)-Probe mißlingt. Ein hyperventilierender Charakter erleidet -1 Willenskraft und einen Leichten Betäubungsschaden.

Schwerer Streß: Das Zwerchfell reißt, was zu einem Eingeweidebruch führt. Der Charakter erhält einen Modifikator von +1, wenn er seine Stärke oder der Stärke zugeordnete Fertigkeiten einsetzt. Diese Proben verursachen zudem jeweils 6L Schaden.

Tödlicher Streß: Die Lungen des Charakters kollabieren teilweise, und er bekommt Atemnot. Ein Schwerer Körperlicher Schaden tritt auf, bis das Streßniveau wieder unter Tödlich sinkt.

◊ Was es nicht alles so gibt. Und wofür braucht Otto Normal-Runner so ein Zeug? Hier im Rhein-Ruhr-Megaplex ertrinkt man höchstens im eigenen Blut, und ich glaube kaum, daß eine Hyperlunge dabei wirklich weiterhilft.

◊ Nightwish

◊ Bei deiner regionalen Gedankenführung kann es sich bei dir doch nur um einen der oben erwähnten Möchtegern-Runner handeln.

◊ Twilight

◊ Ich trete dir gleich mal regional irgendwohin, Drekhead.

◊ Nightwish

HYPERSCHILDDRÜSE

Die Hyperschilddrüse ist eine regulative Drüse, die gezüchtet und auf die natürliche Schilddrüse eines Individuums aufgepflanzt wird. Die Hyperschilddrüse übernimmt die Funktionen der Schilddrüse und optimiert Katabolismus (das Aufbrechen komplexer Substanzen, wie z. B. von Zucker zu Stärke) und Anabolismus (die chemische Umwandlung von Substanzen, wie die Konstruktion komplexer Zucker). Der so veränderte Metabolismus produziert mehr Energie und lädt den Benutzer sozusagen auf. Charaktere mit einer Hyperschilddrüse neigen aufgrund der höheren Energieproduktion häufig zu Hyperaktivität.

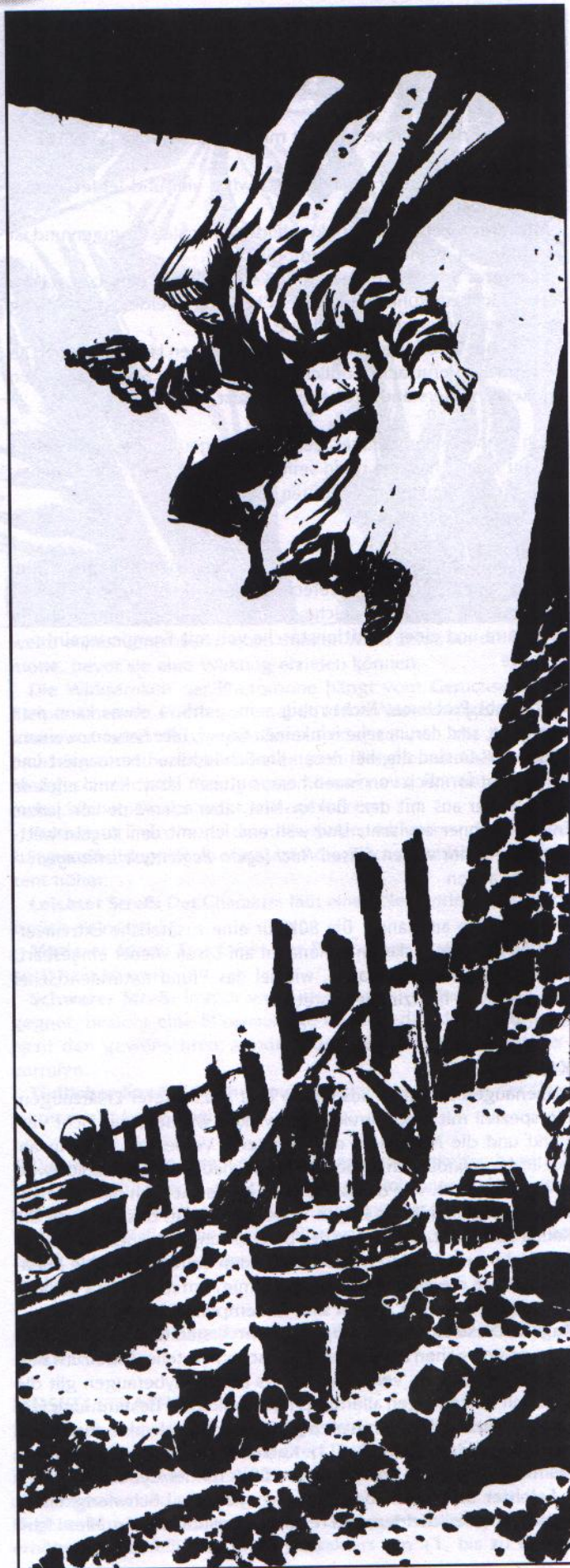
Ein Individuum mit einer Hyperschilddrüse muß doppelt soviel Nahrung und Flüssigkeit zu sich nehmen wie normal, um die erhöhte Metabolismusrate aufrecht zu erhalten.

Regeln: Ein Charakter mit Hyperschilddrüse erhält einen Bonus von +1 auf alle körperlichen Attribute und seine Reaktion. Die so erhöhte Schnelligkeit kann zusätzlich zur Reaktion und zum Kampfpool beitragen. Der Steuerpool wird durch diese Bioware nicht beeinflusst.

Ein Charakter mit Hyperschilddrüse hat um 40 Prozent höhere Lebensstilkosten, was die Kosten für zusätzliche Nahrung – er muß doppelt so oft essen – oder eine spezielle Diät beinhaltet.

Wenn ein Charakter sowohl eine Hyperschilddrüse als auch Symbionten besitzt, so sind die gesteigerten Nahrungsanforderungen kumulativ. Ein Charakter mit Hyperschilddrüse und Stufe-3-Symbionten beispielsweise hätte um 100 Prozent höhere Lebensstilkosten (40 Prozent für die Hyperschilddrüse plus 60 Prozent für Symbionten Stufe 3). Die Reduktion der Lebensstilkosten (-20 Prozent) durch Extremverdauung (S. 70) kann die Gesamtkosten wieder senken.

Da die meisten Reaktionen innerhalb des Körpers exotherm sind – das heißt, sie produzieren Wärme –, strahlt ein Charakter mit





einer Hyperschilddrüse mehr Wärme ab, was einem Beobachter mit Infrarotsicht einen Modifikator von -1 zur Wahrnehmung des Charakters gibt. Die Signatur des Charakters wird für Sensorproben und sensorunterstützte Geschützproben ebenfalls um 1 reduziert.

Die Hyperschilddrüse ist nicht mit der Stasisdrüse (S. 76) kompatibel.

Leichter Streß: Der Charakter schwitzt viel und leidet an Gewichtsverlust.

Mittlerer Streß: Der Charakter leidet an Schlafstörungen und ist oft müde ($+1$ Wahrnehmungsmodifikator).

Schwerer Streß: Extreme Müdigkeit quält den Benutzer, da der Körper nicht zur Ruhe kommt. Der Charakter erleidet einen Abzug von -1 auf alle geistigen Attribute.

Tödlicher Streß: Der Charakter erleidet einen Herzstillstand. Die Herzattacke verursacht Tödlichen Körperlichen Schaden, gegen den keine Widerstandsprobe möglich ist.

❖ Ich kenne keinen Söldner, der damit länger als 2 Monate gelebt hat. Du kannst halt nie ruhig sein, und das ist ganz schön dumm, wenn dir die Kugeln um die Ohren fliegen.

❖ GroundPounder Deluxe

❖ Jau, und ein Chummer von mir ist deswegen auf einem Run draufgegangen. Er hat im Gefecht einfach nicht mehr zurückgeschossen. Sie haben die Leiche geborgen – mit nur einem Clip in der Knarre und einer Munitionstasche voll mit Energieriegeln!

❖ Polite

❖ Ihr habt Probleme! Nicht ruhig sein, pah! So etwas kann man trainieren, und darum sehe ich keinen Grund, hier herzuweinen. Angeschissen sind die, bei denen die Schilddrüse überreagiert und den Körper förmlich von innen heraus glühen lässt. Kenn' mich da nicht weiter aus mit dem Doktor-Mist, aber ich werde von jedem Infrarotscanner erwischt. Und während ich mit den Kugeln wettlaufe, weint ihr wegen diesen *Möchtegern-Begleiterscheinungen*?

❖ Jack Carlson

❖ Kleiner Tip am Rande: Die 80K für eine zusätzliche Extremverdauung hat man locker in 6 Monaten am Essen wieder eingespart. Es ist sowieso eine Schande, wieviel das Pfund naturidentischer Beluga-Kaviar heutzutage kostet!

❖ Orca

KATZENAugEN

Katzenaugen bestehen aus einem Paar gezüchteter Ersatzaugen, die speziell mit einer Struktur entwickelt wurden, die Licht verstärkt und die Nachtsicht des Benutzers verbessert. Die Anzahl der lichtempfindlichen Stäbchen und hochauflösenden Zapfen wird ebenfalls erhöht. Wie das Auge einer Katze hat auch diese Bioware ein spiegelähnliches Organ in der Hornhaut, das Licht auf die Retina reflektiert. Bei minimaler Beleuchtung scheinen diese Augen Licht zu reflektieren und im Dunklen zu leuchten. Die Pupillen sind wie die einer Katze schlitzförmig, um mehr Licht aufnehmen zu können. Die Augen sind farbempfindlich.

Regeln: Diese Bioware ermöglicht Lichtverstärkungssicht. Wie bei Cyberaugen gehen alle rassenspezifischen Vorteile – wie zum Beispiel Infrarotsicht – verloren. Anders als bei Cyberaugen gilt die Sicht mit Katzenaugen allerdings hinsichtlich der Bestimmung von Sichtbarkeitsmodifikatoren als natürlich, nicht als kybernetisch (siehe S. 53 oder *SR3.01D*, S. 111). Katzenaugen sind nicht kompatibel mit Cyberaugen oder retinamodifizierender Cyberware.

Leichter Streß: Der Benutzer hat manchmal Schwierigkeiten, Farben zu unterscheiden, und reagiert empfindlich auf grelles Licht.

Mittlerer Streß: Grelles Licht hat auf die Augen stärkere Auswirkungen; erhöhen Sie die Modifikatoren von Flashpaks und Strobooskoplicht um $+1$.

Schwerer Streß: Der Benutzer nimmt die Welt nur monochrom wahr. Für das Unterscheiden von Farben gilt ein Wahrnehmungsmodifikator von $+4$.

Tödlicher Streß: Die Augen fallen aus, der Benutzer ist so gut wie blind ($+8$ auf alle visuellen Wahrnehmungsproben und alle Aktionen, die Sehen erfordern).

❖ Ich bin mit meinen sehr zufrieden. Ich hatte zuerst Cyberaugen, aber die mußte ich ständig reinigen und hatte trotzdem regelmäßige Entzündungen. Im „normalen“ Leben mag das anders sein, aber im Untergrund zeigt sich, wie stabil ein Produkt wirklich ist ...

❖ Schattenkanzler

❖ Was machst du da unten überhaupt?

❖ Kingsize

❖ Er lebt da. Er ist ein Weißauge. Die haben bei so was nicht allzu viel Auswahl.

❖ Bismark

❖ Ein Weißwas?

❖ Kingsize

❖ Weißauge. Leichenfresser, Grabräuber oder Gulliläufer. Ein verdammter Ghul halt.

❖ Bismark

LUFTRÖHRENFILTER

Im oberen Teil der Luftröhre, direkt unterhalb des Kehlkopfes, werden Klappen und Filter implantiert. Diese Anhäufungen von spezialisiertem Gewebe absorbieren Unreinheiten der Atemluft und hindern sie daran, in die Lungen zu gelangen. Rauch, Pollen und Staub werden festgehalten und beim Ausatmen wieder ausgestoßen. Gasförmige Substanzen werden durch die vielen chemischen Reaktionen der Filter inaktiv oder zumindest weniger effektiv gemacht. Unreinheiten von Bakteriengröße werden vom Luftröhrenfilter nicht aufgehalten.

Regeln: Luftröhrenfilter gibt es in verschiedenen Stufen, bis zu einer Maximalstufe, die der abgerundeten Hälfte der natürlichen Konstitutionsstufe entspricht.

Jede Stufe des Filters schützt gegen luftübertragene Substanzen und nicht-mikrobiologische Angriffe. Das Poverniveau eines solchen Angriffs sinkt um die Stufe des Filters. Ein Charakter mit einem Stufe-3-Luftröhrenfilter müßte gegen ein 8S-Gas also nur eine 5S-Schadenswiderstandsprobe werfen.

Leichter Streß: Schleim häuft sich im Rachen des Charakters an und verursacht häufige Hustenanfälle.

Mittlerer Streß: Schwellungen und Reizungen der Luftröhre erschweren das Atmen; der Charakter erleidet einen Modifikator von $+2$ auf Athletikproben.

Schwerer Streß: Der Luftröhrenfilter arbeitet nur mit halber Effektivität (abgerundet).

Tödlicher Streß: Der Filter funktioniert nicht mehr (keine Boni), und Schwellungen beeinträchtigen den Kehlkopf. Der Charakter kann kaum sprechen und braucht eine Komplexe Handlung für einen kurzen Satz.

❖ Also das würde ich mir nie und nimmer einbauen lassen! Da kann man ja sämtliche sozialen Beziehungen in die Tonne kloppen. Oder hättet ihr Lust, euch mit einem Kiemenmonster zu unterhalten?

❖ Darkspeed



❖ Klappen, du Idiot, nicht Kiemen! Die sind intern, man kann sie nicht sehen, ergo interessieren sie deinen Gesprächspartner auch überhaupt nicht. Einen Euro für jeden, der hier was schreibt, ohne sich die Beschreibung vorher durchgelesen zu haben, und ich wär reich, reich, reich – reicher als der reichste Scheich.

❖ Merciless Ming

❖ Ich kenne jemanden, dessen Namen ich hier lieber nicht nenne, der hat sich seinen Filter mal wieder beim Discount-Doc einbauen lassen. Muß ein Auslaufmodell gewesen sein, denn seitdem macht er lustige Geräusche beim Atmen und hat regelmäßig diesen widerlichen, schleimigen Auswurf, wenn er hustet.

❖ Spitfire

MASSGESCHNEIDERTE PHEROMONE

Pheromone sind chemische Signale, die von Tieren ausgesandt werden. Diese Pheromone können das Verhalten anderer Tiere unterbewußt verändern. Pheromone dienen oft als "Präsenzgeruch", um ein Revier abzugrenzen oder Angehörige des anderen Geschlechts anzuziehen.

Die Schweißdrüsen eines Individuums können derart verändert werden, daß sie speziell entwickelte Pheromone an die Umgebung abgeben, die andere Personen subtil beeinflussen können. Diese maßgeschneiderten Pheromone umfassen das gesamte Spektrum der Geruchssignale, nicht nur die sexuellen. Die Pheromonverstärkung funktioniert auch dann noch, wenn der Benutzer sich in der Gegenwart einer anderen Person mit maßgeschneiderten Pheromonen aufhält.

Pheromone sind artspezifisch; sie wirken gleichermaßen auf alle Metatypen, nicht jedoch auf nichtmenschliche Kreaturen.

Regeln: Maßgeschneiderte Pheromone gibt es in zwei Stufen. Jede Stufe bringt einen Zusatzwürfel für Proben auf Charisma oder soziale Fertigkeiten. Maßgeschneiderte Pheromone haben keine Auswirkungen auf Beschwören oder astrale Fertigkeiten.

Die Ausbreitung hängt entscheidend von atmosphärischen Bedingungen ab. Unter durchschnittlichen Bedingungen – etwa einer offenen Fläche mit wenig oder keinem Wind – erstreckt sich der Effekt von der Quelle aus in einem Kreis von etwa 15 bis 20 Metern Durchmesser. Leichte Luftbewegungen können die Reich-

weite etwas vergrößern, doch starker Wind zerstreut die Pheromone, bevor sie eine Wirkung erzielen können.

Die Wirksamkeit der Pheromone hängt vom Geruchssinn der Zielpersonen ab. Pheromone haben keine Auswirkungen auf Personen mit beeinträchtigtem Geruch oder solchen, die ihren Geruchssinn nicht benutzen können (zum Beispiel astral Reisende). Maßgeschneiderte Pheromone können von normalen menschlichen Sinnen nicht erkannt werden.

Kultivierte Pheromone sind besonders wirksam – die Auswirkungen sind doppelt so stark, und die Reichweite ist um 50 Prozent höher.

Leichter Streß: Der Charakter läßt einen bleibenderen Eindruck zurück als normal.

Mittlerer Streß: Der Effekt der Pheromone erstreckt sich nur noch halb so weit.

Schwerer Streß: Immer wenn der Charakter einer Person begegnet, besteht eine 50prozentige Chance, daß die Pheromone nicht den gewünschten, sondern den gegenteiligen Effekt hervorrufen.

Tödlicher Streß: Die Pheromone funktionieren nicht; der Charakter erhält keine Boni.

❖ Dieses Zeug kann eurem eigenen Team Schwierigkeiten bereiten. Ich rate euch, kriecht nie stundenlang durch enge Röhren oder Gänge, wenn zwei Meter vor euch eine gutaussiehende ... äh ... Kollegin mit Maßgeschneiderten Pheromonen ist. Da denkt ihr an ALLES, nur nicht an Konzerngardisten.

❖ Chao

❖ Männer! Alles triebgesteuerte Ego manen! Aber andererseits ...

❖ Alien Queen

MUSKELSTRAFFUNG

Bei dieser Behandlung werden gezüchtete Muskelfasern in bestehendes Muskelgewebe integriert, um die Spannkraft und Flexibilität der Muskeln zu erhöhen. Benutzer dieser Modifikation sind schneller und gelenkiger.

Regeln: Muskelstraffung ist in vier Stufen erhältlich. Jede Stufe erhöht die Schnelligkeit eines Charakters um +1, bis zu einem



maximalen Bonus von +4. Dieser Schnelligkeitsbonus kann die Reaktion erhöhen, außer beim Riggern und Decken. Er kann auch den Kampfpool erhöhen, nicht jedoch den Steuerpool.

Zusätzlich erhält der Charakter für jeweils zwei Stufen einen Modifikator von -1 auf Athletik(Entfesseln)-Proben (*SR Companion*, S. 46).

Muskelstraffung ist nicht kompatibel mit muskelverstärkender Cyberware, kann aber mit biotechnologischer Muskelverstärkung kombiniert werden.

Leichter Streß: Muskelschmerzen und Krämpfe treten auf. Der Charakter muß Aufwärmübungen machen.

Mittlerer Streß: Eine Sehnenentzündung in einer Gliedmaße (die der Spielleiter bestimmt) verursacht einen Modifikator von +1 auf alle Aktionen mit dieser Gliedmaße.

Schwerer Streß: Bänderentzündungen und Muskelzerrungen treten auf. Alle Proben für körperliche Aktivitäten erhalten einen Modifikator von +1.

Tödlicher Streß: Bänder und Sehnen des Charakters reißen, seine Schnelligkeit sinkt auf die Hälfte des natürlichen Wertes. Alle Proben für körperliche Aktivitäten erhalten einen Modifikator von +2.

• Jetzt kann man sich sogar die Kosten fürs Fitneß-Center sparen und trotzdem die durchtrainierteste Messerklaue der Straße werden. Ein echter Schlag ins Gesicht für jede Couchkartoffel!

• Der Flash

• Schnauze, sonst Beule!

• Couchkartoffel

• Ja? Was ist?

• Beule

• Ich halt's nicht aus ...

• Spitfire

MUSKELVERSTÄRKUNG

Mit einer speziellen biologischen Webtechnik werden gezüchtete Muskelstränge in bestehende Muskelfasern eingebettet, wodurch Muskelmasse und -leistung erhöht wird.

Regeln: Muskelverstärkung ist in vier Stufen erhältlich. Jede Stufe erhöht die Stärke des Charakters um +1, bis zu einem maximalen Bonus von +4.

Muskelverstärkung ist nicht kompatibel mit muskelverstärkender Cyberware, kann jedoch mit Muskelstraffung kombiniert werden.

Leichter Streß: Muskelversteifung tritt auf. Der Charakter muß Aufwärmübungen machen.

Mittlerer Streß: Muskelzittern und Krämpfe treten in einer bestimmten Gliedmaße (die der Spielleiter aussucht) auf; alle Aktivitäten mit dieser Gliedmaße bekommen einen Modifikator von +1.

Schwerer Streß: Es kommt häufig zu Bänder- und Sehnenentzündungen. Alle Proben für körperliche Aktivitäten erhalten einen Modifikator von +1.

Tödlicher Streß: Die Muskeln reißen, und die Stärke des Charakters sinkt auf die Hälfte des natürlichen Stärkeattributs. Auf alle Proben für körperliche Aktivitäten gibt es einen Mindestwurfmodifikator von +2.

• Die Verstärkung ist ziemlich gewöhnungsbedürftig. Ich war im ersten Monat deswegen dreimal beim Doc: einmal zur Nachuntersuchung, einmal, um mir Splitter aus der Hand entfernen zu lassen, als ich aus Versehen ein Glas zerdrückt habe, und einmal, um mir zwei gebrochene Finger richten zu lassen. Versucht niemals,

damit 'ne abgeschlossene Schublade aufzureißen.

• Eismann

• Da sieht man es mal wieder, wo rohe Kräfte sinnlos walteten ...

• Sneaker

• Daß dieser Spruch ausgerechnet von einem Troll kommen mußte ...

• Niemand

NICKHÄUTE

Bei dieser Bioware wird das Wachstum von durchsichtigen Schutzmembranen stimuliert, die die Augen bedecken und wie sie viele Tiere besitzen. Dieses "innere Augenlid" schützt die Augen und hält Sand, Staub, Rauch und andere Fremdstoffe fern. Der Augenschutz erleichtert Unterwasser-Aktivitäten. Die Membranen sind lichtempfindlich und verdunkeln sich bei grellem Licht. Außerdem sind sie polarisiert, um blendende Reflexionen zu verringern.

Regeln: Die Nickhaut verringert die Auswirkungen von Rauch und anderen Augenreizstoffen wie CS- oder Tränengas; senken Sie die jeweiligen Modifikatoren um 1. Außerdem funktioniert sie gegen Blitzlicht und Blendung wie blitzkompensierende Cyberware (*SR3.01D*, S. 299).

Nickhäute sind nicht kompatibel mit Cyberaugen oder blitzkompensierenden Retinamodifikationen. Es ist nicht möglich, Kontaktlinsen zu tragen.

Leichter Streß: Die Augen tränen.

Mittlerer Streß: Die Nickhäute reduzieren die Nachtsichtfähigkeit des Charakters; erhöhen Sie den Modifikator für schwache Beleuchtung oder schlechtere Bedingungen um +1.

Schwerer Streß: Die Membranen werden trübe und trocken, was zu einem generellen optischen Wahrnehmungsmodifikator von +1 führt.

Tödlicher Streß: Die Membranen reißen und liefern keine Boni mehr, bis sie geheilt werden.

• Kann ziemlich einschüchtern, wenn jemand eine halbe Stunde nicht blinzeln muss.

• Exterminator

• Damit solltet ihr Barschlägereien meiden wie die Pest. Wenn sich der Raum zwischen Lid und Auge mal mit Blut füllt, seid ihr effektiv blind – und einfach wegwischen ist nicht.

• Safrahn Redrock

• Ich hab nach 'nem Run auf die Detroiter Yakashima-Filiale erlebt, wie ein junger Bursche schreiend weggelaufen ist, als er Boogie mit diesen Dingen sah. Zwei Tage später haben wir Boogie tot hinter 'ner Mülltonne gefunden. Dieser Freak muß ihn aufgespürt und mit irgendwelchen Kakerlaken-Killern gefüttert haben. Ich frag mich heute noch, warum.

• Beagle

NIERENSIEB

Mit der Implantation eines Nierensiebes werden die Filter- und Wiedergewinnungsfähigkeiten der Nieren verbessert. Feinere Unterscheidungsmethoden bei der Entfernung von Abfallprodukten und der Wiedergewinnung brauchbarer Stoffe erhöhen das allgemeine Wohlbefinden.

Regeln: Ein Charakter mit einem Nierensieb erhält einen Konstitutionsbonus von +1 für Widerstandsproben gegen Toxine und Pathogene. Zusätzlich verringert das Nierensieb die Auswirkungen von Pathogenen und blutübertragenen Giften; das Powniveau sinkt um 1.

Leichter Streß: Das Nierensieb filtert benötigte Nährstoffe ebenso aus wie Abfallprodukte. Der Benutzer muß eventuell zusätzliche Nährstoffe zu sich nehmen.

Mittlerer Streß: Der Filter ist überlastet und die Senkung des Powerniveaus von Giften und Pathogenen gilt nicht mehr.

Schwerer Streß: Gelegentlich sammelt sich im Nierensieb eine gefährliche Menge ungefilterter giftiger Partikel an, die nach und nach in das Körpersystem des Benutzers einsickern und ihn vergiften. Neben zahlreichen unangenehmen Nebenwirkungen wie Blasen, Ausschlägen und anderen Beschwerden erleidet der Charakter einen Leichten Körperlichen Schaden, bis das Nierensieb gereinigt wird. Die Reinigung erfordert therapeutische Chirurgie (S. 159).

Tödlicher Streß: Die Filterfunktion des Nierensiebes bricht zusammen, und die Giftstoffe führen zu einer Infektion des Harntraktes. Der Charakter erleidet einen Schweren Körperlichen Schaden, bis das Nierensieb repariert wird.

• Das Teil wirkt gegen allerlei Blutvergiftungen, also auch gegen Alkohol. Demzufolge müßte es doch unter den Rhein-Ruhr-Runnern reißenden Absatz finden.

• Twilight

• Wie meinst Du denn das bitte, hä?

• Nightwish

• Ach, nur so allgemein ...

• Twilight

• Dich bekomme ich auch irgendwann zwischen die Finger!

• Nightwish

• Sagt mal, muß das sein, daß ihr hier euren Privatkrieg austragt?

• Alien Queen

ORTHOSKIN

Orthoskin ist ein energieableitendes Gewebe unter der Haut, das den Benutzer mit einer Art Körperpanzerung versieht. Die Haut des Individuums wird Stück für Stück aufgeklappt und die Dermalschicht durch Transplantate von Sythagen (ein verstärktes Kollagen-Protein-Derivat), Flexitin (eine synthetische und widerstandsfähigere Form des Proteins Elastin) und untereinander verbundenen, modifizierten Knorpelschuppen verstärkt. Sobald sie transplantiert ist, wächst Orthoskin wie normale Haut und läßt sich auch kaum von solcher unterscheiden, da die tieferliegende Subdermis ebenfalls verändert wird. Orthoskin heilt gewöhnlich mit keinen oder nur wenigen Narben. Der Tastsinn eines Charakters mit Orthoskin läßt jedoch in seiner Empfindlichkeit nach, da die Dermis wesentlich dichter ist.

Regeln: Orthoskin ist widerstandsfähiger gegen Schäden und schädliche Umwelteinflüsse und versieht den Charakter mit Extrastufen an Stoß- und ballistischer Panzerung, die kumulativ zu externer Panzerung sind.

Orthoskin ist in drei Stufen erhältlich. Die Panzerungsboni jeder Stufe finden Sie in der Tabelle "Orthoskin".

Um die Reduzierung der Tastempfindlichkeit zu simulieren, addieren Sie die Stufe der Orthoskin zum Mindestwurf aller Wahrnehmungstests, die auf dem Tastsinn basieren (also Orthoskin-2 würde den Mindestwurf um +2 erhöhen).

Orthoskin ist nicht kompatibel mit Dermalpanzerung und Dermalverkleidung.

ORTHOSKIN

Stufe	Panzerung	Tarnstufe
1	+1 Stoß	10
2	+1 Stoß, +1 ballistisch	9
3	+2 Stoß, +1 ballistisch	8

Leichter Streß: Die Haut wird unansehnlich trocken und schuppig.

Mittlerer Streß: Wenn der Charakter Schaden erleidet, können Narben zurückbleiben (siehe *Narben*, S. 144). Verhängen Sie einen Modifikator von +2 für die Konstitutionsprobe der Vernarbung.

Schwerer Streß: Die Orthoskin wird steif und unflexibel. Der Charakter erleidet einen Abzug von -1 von seiner Schnelligkeit.

Tödlicher Streß: Die Orthoskin degeneriert, und der Charakter leidet an schweren Ekzemen, unangenehmen Ausschlägen und Blasen. Knorpelschuppen lagern sich in Gelenken und Muskeln an. Der Charakter erleidet eine Leichte Wunde und der Panzerungsbonus sinkt um 1, bis der Streß geheilt ist.

• Es sichert euer Überleben, aber seid trotzdem vorsichtig, denn ewig hält das Zeug auch nicht.

• Cole Cash

• Und das Zeug gibt häßliche Haut. Manche Leute sehen damit aus wie Trops. Furchtbar.

• Hunter

• Dann weißt Du ja auch, woran du die Leute erkennen kannst, vor denen du dich in nächster Zeit mächtig in acht nehmen solltest

• Großer Böser Troll

PATHOGENABWEHR

Die Pathogenabwehr beinhaltet eine Verstärkung der Milz und sorgt für die Produktion effektiverer und aggressiverer Leukozyten (weiße Blutkörperchen). Diese Blutkörperchen werden in den Blutkreislauf und das lymphatische System abgegeben, um Krankheiten und Infektionen zu bekämpfen.

Regeln: Pathogenabwehr gibt es in verschiedenen Stufen, bis zu einem Maximum von der Hälfte des natürlichen Konstitutionsattributes (abgerundet) des Charakters. Bei der Bekämpfung von Krankheiten, Allergenen, Mikroorganismen und anderen Fremdstoffen – außer chemischen Verbindungen – sinkt das Powerniveau des biologischen Angriffs um 1 pro Stufe der Pathogenabwehr.

Leichter Streß: Der Benutzer wird anfälliger für normale Erkältungen und Fieber.

Mittlerer Streß: Defekte Pathogenabwehrsysteme können Leukämie verursachen, da sie eine große Zahl

abnormaler und defekter Leukozyten produzieren, die die gesunden weißen Blutkörperchen überwiegen. Das macht den Charakter anfällig für Infektionen; verringern Sie die Anzahl der Konstitutionswürfel bei Widerstandstests gegen Krankheiten um 1.

Schwerer Streß: Schwere Leukämie. Verringern Sie die Anzahl der Konstitutionswürfel für Widerstandstests gegen Krankheiten um die Stufe der Pathogenabwehr.

Tödlicher Streß: Chronische Leukämie, der Charakter verliert alle Boni der Pathogenabwehr.

• Eine nette Sache für Söldner und Soldaten, die mit bakteriologischen Angriffen rechnen müssen, für das Runnergewerbe aber wohl eher unwichtig.

• Merlin

• Nun, ein paar Kons benutzen Bakterien schon als Sicherheitsmaßnahmen gegen Zauberer. Wer weiß denn schon, ob sie da nicht gleich einen Doppelpack draus machen, um auch die weltlichen Kollegen zu erledigen?

• Lennox McBeth

STASISDRÜSE

Ähnlich wie die Hyperschilddrüse ist die Stasisdrüse ein regulatives Organ, das auf die Schilddrüse aufgepflanzt wird. Wenn der Körper unter einem schweren Trauma leidet, was anhand eines stark gefallen Blutdruckes und einer hohen Endorphinrate festgestellt wird, übernimmt die Stasisdrüse die metabolischen Funktionen der Schilddrüse und senkt die Lebensfunktionen des Körpers drastisch. Puls- und Atemfrequenz sinken auf ein Minimum, und die Körpertemperatur fällt, der Charakter wird totenblaß. Die verringerten Körperfunktionen helfen, die Auswirkungen eines Traumas abzuwehren und Nanitenverlust zu verringern.

Regeln: Wenn ein Charakter 10 oder mehr Kästchen Körperlichen Schaden erleidet, aktiviert sich die Stasisdrüse und versetzt den Körper in einen stasisähnlichen Zustand. Der Metabolismus des Körpers wird um den Faktor fünf verlangsamt – vergleichbar mit dem Winterschlaf-Spruch in *SR3.OID*, S. 193. Wenn der Charakter nicht stabilisiert wird, erleidet er ein Kästchen überzähligen Schaden alle (Konstitution x 5) Kampfrunden, statt alle (Konstitution) Kampfrunden wie normal.

Wenn die Stasisdrüse aktiviert ist, ist eine Biotech(4)-Probe erforderlich, um festzustellen, daß der Charakter noch lebt.

Die Stasisdrüse ist nicht kompatibel mit der Hyperschilddrüse (S. 71) oder der Adrenalinpumpe (S. 68).

Leichter Streß: Der Charakter ist oft müde und braucht mehr Schlaf.

Mittlerer Streß: Die Stasisdrüse verlangsamt den Metabolismus nur um den Faktor zwei.

Schwerer Streß: Die Stasisdrüse wird ausgelöst, wenn der Charakter Schweren Körperlichen Schaden erleidet. Das Individuum wird bewußtlos, und sein Metabolismus verlangsamt sich.

Tödlicher Streß: Die Stasisdrüse funktioniert nicht mehr.

• Ein Lebensretter, aber wehe, die Drüse springt zu früh an, dann fällst du einfach um!

• Shiver

• Wenn der Körper ein so heftiges Trauma erleidet, daß die Stasisdrüse aktiviert wird, dann bist du sowieso schon umgefallen.

• Doc Hollyday

SYMBIONTEN

Symbionten bestehen aus einer Anzahl gezüchteter Mikroorganismen, die in den Blutkreislauf des Benutzers gebracht werden. Sie verbessern drastisch die regenerativen Funktionen des Körpers und reduzieren so dessen natürliche Heilungszeit. Um die

Symbiontentätigkeit in Gang zu halten, muß der Charakter allerdings mehr Nahrung und Flüssigkeit zu sich nehmen. Da die Magenkapazität durch die Symbiontenbehandlung nicht vergrößert wird, muß der Charakter entweder öfter essen oder eine teure Diät aus speziellen Nährstoffen zu sich nehmen.

Regeln: Symbionten gibt es in drei Stufen.

Um wieviel die jeweiligen Stufen die Heilungszeit reduzieren, entnehmen Sie der Tabelle "Symbionten".

Ein Charakter mit Symbionten hat wegen des erhöhten Nahrungsbedarfs zusätzliche Lebensstilkosten in Höhe von 20 Prozent pro Stufe der Symbionten. Diese Kosten sind kumulativ zu denen einer Hyperschilddrüse und können durch die Kostenersparnis der Extremverdauung (S. 70) verringert werden.

Blutverlust durch schwere Verletzungen beeinträchtigt die Funktion von Symbionten nicht maßgeblich. Die Symbionten regenerieren sich zusammen mit dem Blut.

Addieren Sie nicht die Bio-Indexkosten der Symbionten, wenn die Effekte von Bioware auf längere Heilperioden bestimmt werden (S. 86).

Leichter Streß: Der Charakter leidet unter Gewichtsverlust.

Mittlerer Streß: Die Symbiontenaktivitäten erhöhen die exothermen Reaktionen des Körpers, was dazu führt, daß der Charakter mehr Wärme abstrahlt. Ein Beobachter mit Infrarotsicht bekommt einen Modifikator von -1 zur Wahrnehmung des Charakters. Die Signatur des Charakters wird für Sensorproben und sensorunterstützte Geschützproben ebenfalls um 1 verringert.

Schwerer Streß: Der prozentuale Heilungsbonus der Symbionten sinkt auf die Hälfte (also nur noch 95 Prozent auf Stufe 1, 85 Prozent auf Stufe 2 und 75 Prozent auf Stufe 3).

Tödlicher Streß: Die Symbionten liefern keinen Heilungsbonus mehr.

• Mein Freund Little Joe hat sowohl die Hyperschilddrüse als auch die Symbionten im Körper. Er ist ein Troll und kauft sich jetzt zum Frühstück schon einen ganzen Stuffer Shack.

• Radja





- ◊ Wie wär's denn mal mit 'ner Extremverdauung?
- ◊ Jacko
- ◊ Hat er schon! Wenn er fertig ist, stehen im Laden nur noch die Metallregale. Und diese Soy-Teilchen mit der Zitrofüllung, er meint, die liegen ihm immer so schwer im Magen.
- ◊ Radja
- ◊ Du meinst die „Sweet Mesh Creme Bombers“ mit 50 % mehr Füllung auf Soya-Cereal...dingsbums-Basis? Ja, das kann ich nachvollziehen. Ich kam mal einen halben Tag nicht vom Klo runter, als ich die in größeren Mengen gefuttert hatte. Und das während eines Runs, Drek, war das peinlich ...
- ◊ Batman
- ◊ Dem gibt es dann wohl nichts mehr hinzuzufügen!
- ◊ Spitfire

SYNTHACARDIUM

Synthacardium besteht aus künstlich verstärktem Myocardium, dem Muskelgewebe, aus dem das Herz besteht. Es wird zum Herzen hinzugefügt und ermöglicht dem Organ größere Anstrengungen.

Regeln: Synthacardium gibt es in zwei Stufen. Jede Stufe bringt einen zusätzlichen Würfel für Athletikproben. Der Charakter wird zudem weniger anfällig für Herzkrankheiten und sonstige kardiologische Probleme. Jede Stufe bringt einen Zusatzwürfel für Widerstandsproben gegen Herz- und Kreislaufprobleme oder -beschwerden.

Leichter Streß: Der Charakter erleidet häufige Migräneanfälle, die von zu hohem Blutdruck verursacht werden.

Mittlerer Streß: Hypertonie – abnormal hoher Blutdruck – ist unter Benutzern von Synthacardium weit verbreitet, was das Risiko eines Schlaganfalls erhöht. Werfen Sie zu jeder Athletikprobe des Charakters 2W6. Bei einer 2 erleidet der Charakter einen Schlaganfall. Die genauen Auswirkungen bleiben dem Spielleiter überlassen, sie können jedoch Lähmungserscheinungen oder die Beeinträchtigung bestimmter Sinnes- oder Geistesfunktionen umfassen, was zum Beispiel in einem Malus von -1 auf Intelligenz oder einem neuen geistigen Handicap (SR-Kompendium, S. 27) resultieren kann.

Schwerer Streß: Der Charakter leidet unter Brustschmerzen und erhält einen Leichten Betäubungsschaden, bis der Streß geheilt ist.

Tödlicher Streß: Das Synthacardium liefert keine Boni mehr.

- ◊ Wer sich das nicht einbauen läßt, ist selber schuld.
- ◊ Cole Cash
- ◊ Ich wäre vorsichtig, ich kenne einen Chummer mit diesem Ding, und jedesmal, wenn er in echten Stress kommt, kriegt er höllische Kopfschmerzen. Anscheinend pumpt das Synthacardium zu viel Blut in seinen Kopf, wenn es richtig loslegt.
- ◊ Delta
- ◊ Jetzt mal 'ne blöde Frage: Was heißt hier eigentlich „einbauen lassen“? Das ist immerhin ein Eingriff am offenen Herzen. Laßt ihr sowas wirklich beim Straßendoc im Hinterzimmer machen?
- ◊ Doc Hollyday

THROMBOZYTENFABRIKEN

Thrombozyten oder Blutplättchen sind Zellfragmente im Blut, die eine wichtige Rolle bei der Blutgerinnung spielen. Thrombozytenfabriken verbessern die Fähigkeit des Körpers, Schäden zu beseitigen, indem die Produktion von Thrombozyten im Knochenmark selektiv beschleunigt wird. Eine höhere Zahl an Thrombozy-

ten im Blutkreislauf sorgt für eine Abschwächung des Traumas durch starke Verletzungen, da die Blutung schnell nachläßt und das Blut schneller gerinnt.

Regeln: Thrombozytenfabriken beseitigen ein Schadenskästchen von Mittleren oder schlimmeren Körperlichen Wunden. Ein Charakter mit einer Thrombozytenfabrik wird also zum Beispiel bei einer Schwere Wunde nur fünf statt der üblichen sechs Schadenskästchen auf seinem Zustandsmonitor markieren.

Eine hohe Konzentration von Thrombozyten birgt das Risiko einer Thrombose in sich – der Verdickung und Verklumpung des Blutes. Das kann zu einer tödlichen Embolie, einer Verstopfung der Arterien führen. Um diesem Risiko entgegenzuwirken, muß der Charakter täglich spezielle blutgerinnungshemmende Medikamente einnehmen. Wird das Medikament nicht eingenommen, so werfen Sie alle 12 Stunden eine Konstitutionsprobe gegen einen Mindestwurf von 3, wobei der Mindestwurf für jeden Tag, den der Charakter das Medikament nicht genommen hat, um +1 steigt. Wenn die Probe keine Erfolge erbringt, erleidet der Charakter einen Herzstillstand durch eine Embolie; es entsteht sofort ein Tödlicher Körperlicher Schaden, gegen den keine Widerstandsprobe abgelegt werden kann.

Das gerinnungshemmende Mittel kostet pro Dosis 20 Nuyen für eine Injektion und 25 Nuyen für die oral verabreichte Version.

Leichter Streß: Der Benutzer erleidet Durchblutungsstörungen, was zu kalten und kribbelnden Extremitäten führt.

Mittlerer Streß: Die Thrombozytenfabrik produziert häufig interne Blutgerinnsel, die zu schmerzhaften Venenentzündungen führen können. Jeden Tag, an dem dem Charakter eine Konstitution(6)-Probe nicht gelingt, erleidet er einen Leichten Schaden.

Schwerer Streß: Die Thrombozytenfabrik überlastet das Knochenmark, was zu einer Unterproduktion anderer Knochenmarkprodukte wie Hämoglobin führt und den Charakter anfällig für Krankheiten und Infektionen macht (-2 Konstitution).

Tödlicher Streß: Ein Blutgerinnsel im Gehirn verursacht einen Schlaganfall. Der Charakter erleidet sofort einen Tödlichen Körperlichen Schaden und kann langfristige Behinderungen bestimmter zerebraler oder motorischer Funktionen zurückbehalten (der Spielleiter hat das letzte Wort).

- ◊ Das Risiko eines Herzinfarktes ist nicht zu unterschätzen. Es gibt Situationen, wo es schwer ist, die dazugehörigen Pillen zu bekommen.
- ◊ Snake
- ◊ Das ganze läßt sich mit einer Chemischen Drüse kombinieren. Dann kannst Du auf die Pillen verzichten.
- ◊ DocByte
- ◊ MEEEE! Hör mir denn hier keiner zu? Medikamente gegen Herzinfarkt gehören nicht zu den natürlichen, sondern zu den künstlich hergestellten. Folglich können sie auch nicht in einer Chemischen Drüse „hergestellt“ werden. Scheint, als war hier – wieder mal – der Wunsch der Vater des Gedanken ...
- ◊ Schröder

TOXINEXTRAKTOR

Als Hauptorgan für den Katabolismus, das Aufbrechen komplexer Substanzen im Körper, ist die Leber auch die vorderste Verteidigungslinie gegen potentiell giftige Verbindungen und Drogen. Der Toxinextraktor ist ein speziell kultivierter Zellcluster, der in die Leber implantiert wird, um die Effizienz der katabolischen Aktivitäten stark zu erhöhen und ihr Spektrum zu erweitern. Potentielle Gifte, die in den Blutkreislauf gelangen, werden in der Leber ausgefiltert und mit Hilfe des Extraktors in harmlose Fragmente aufgespalten und ausgeschieden.



Regeln: Toxinextraktoren gibt es in verschiedenen Stufen, wobei das Maximum gleich der Hälfte (abgerundet) des natürlichen Konstitutionsattributs des Charakters ist. Ein Toxinextraktor reduziert das Poverniveau eines durch das Blut übertragenen Giftes um 1 pro Stufe. Bei einem 7T-Blutgift müßte ein Charakter mit einem Stufe-3-Toxinextraktor also beispielsweise eine Schadenswiderstandsprobe gegen einen Schadenscode von nur noch 4T werfen.

Leichter Streß: Der Toxinextraktor filtert außer Giften auch benötigte Nährstoffe aus. Der Benutzer muß Nährstoffzusätze zu sich nehmen.

Mittlerer Streß: Überlastung der Leber verursacht Gewichtsverlust und Schwächeanfälle. Die Anzahl der Konstitutionswürfel für Widerstandsproben gegen Gifte sinkt um 1.

Schwerer Streß: Der Toxinextraktor kann angesammelte Gifte nicht mehr vollständig aufbrechen und gibt Giftstoffe in den Körper des Benutzers ab. Neben zahlreichen unangenehmen Nebenwirkungen wie Ausschlägen, Blasen und anderen Krankheitssymptomen erleidet der Charakter eine Leichte Körperliche Wunde.

Tödlicher Streß: Der Extraktor funktioniert nicht mehr.

• Anno '53 war ich mal an einem taktischen Ablenkungsmanöver für ein 6-Mann-Team aus Pomorya beteiligt. Wir erfuhren nichts genaues, ich nehme aber an, es ging gegen einen Toxischen. Die Spitzohren in dem Ökofighter-Team wurden von einem ganzen Schwarm erwachter, giftiger, ekelhafter Spinnen eingedeckt. Fragt mich nicht, wie oft die gebissen wurden, aber sie sind einfach nur weitergelaufen, als wären's bloß Mückenstiche gewesen. Das können doch bloß Toxinextraktoren gewesen sein, oder?

• Chao

• Wenn ich an Pomorya denke, tippe ich eher auf Magie, aber es ist durchaus möglich.

• Preacher

• „Taktisches Ablenkungsmanöver“ ist Konzernisch für „Bauernopfer“. Laßt euch nicht auf sowas ein, wenn ihr es vermeiden könnt.

• Claw

KULTIVIERTE BIOWARE

MNEMOVERSTÄRKER

Hochkonzentrierte Kulturen grauen Gewebes werden im Gehirn implantiert, um die Kapazität des Kurz- und Langzeitgedächtnisses zu erhöhen. Eine Person mit Mnemoverstärker vergißt Ereignisse und Informationen nicht so leicht.

Regeln: Mnemoverstärker sind in drei Stufen erhältlich. Jede Stufe bringt 1 Würfel für Intelligenzproben, die auf dem Gedächtnis beruhen, also zum Beispiel wenn der Charakter sich an ein bestimmtes Ereignis oder spezielle Informationen erinnern will.

Die bessere Speicherung von Daten erleichtert die Aneignung von Wissens- und Sprachfertigkeiten. Stufe 1 bringt 1 Würfel für Sprachfertigungsproben. Stufe 2 bringt 2 Würfel und senkt den Modifikator für das Ausweichen von einer Wissensfertigkeit auf das Intelligenzattribut von +4 auf +3. Stufe 3 bringt 3 Würfel für Sprachfertigungsproben sowie 1 Würfel für alle Wissensfertigungsproben.

Da ein gutes Gedächtnis der Schlüssel zu einfacherem Lernen ist, sinken die Karmakosten für das Erlernen oder Verbessern von Fertigkeiten um die Stufe des Mnemoverstärkers, bis zu einem Minimum von 1.

Leichter Streß: Der Benutzer leidet an Kopfschmerzen und Déjà-Vu-Erlebnissen.

Mittlerer Streß: Erinnerungen tauchen unerwartet auf und führen dazu, daß der Charakter im Schlaf spricht oder in der Öffentlichkeit vor sich hin murmelt. Dadurch wird die Konzentrationsfähigkeit beeinträchtigt, was bei allen Proben, bei denen Konzen-

tration erforderlich ist, einen Würfel kostet, also auch bei allen magischen Aktivitäten.

Schwerer Streß: Mehrmals täglich (so oft wie es der Stufe des Mnemoverstärkers entspricht – der Spielleiter entscheidet über den Zeitpunkt) muß der Charakter eine Willenskraft(6)-Probe bestehen, oder er erleidet einen *Flashback*. Während des *Flashbacks* durchlebt der Charakter eine alte Erinnerung und ist für 1W6 Minuten vollkommen abwesend.

Tödlicher Streß: Immer wenn der Charakter eine Probe auf eine Wissens- oder Sprachfertigkeit wirft, muß er ebenfalls eine Willenskraft(6)-Probe bestehen, oder er wird von seinen Erinnerungen dermaßen abgelenkt, daß er einen Modifikator von +2 auf alle Aktivitäten (+4, wenn Konzentration erforderlich ist) für 2W6 Minuten erleidet.

• Seit ein Chummer von mir dieses Ding hat, bricht er ständig zusammen, fällt auf die Knie und starrt ins Leere. Einmal hat er sogar nach seiner Mama gerufen. Leute, das Ding kann nicht gut sein.

• Ballistic

• Also ich kenne sogar ein paar Magier, die es sich haben einpflanzen lassen. Sie sagen, die Einbußen an der Fähigkeit, Magie lenken zu können, macht der Wissenszuwachs, den sie dadurch gewinnen, mehr als wett.

• Liar

• Richtig! Kauft es euch und ihr werdet nie wieder Probleme haben, euch an irgendwas zu erinnern, sofern ihr das überhaupt wollt.

• Cole Cash

• Ich wollte doch noch irgendwas dazu sagen ...

• Lightning

• Witzbold!

• Pandora

REFLEXRECORDER

Bei diesem Eingriff wird zusätzliches Nervenmaterial in kleinen Clustern an jedem der 31 Spinalnerven entlang des Rückenmarks deponiert. Diese Cluster ermöglichen die „Erinnerung“ an bestimmte „erlernte“ motorische Reflexe.

Regeln: Jeder Recorder erlaubt einem Charakter, die im Zuge einer bestimmten körperlichen oder Kampffertigkeit erlernten Reflexe zu speichern. Bei jedem Einsatz der entsprechenden Fertigkeit kann 1 Zusatzwürfel verwendet werden.

Abgesehen von extremen Eingriffen, wie zum Beispiel chirurgischer Umprogrammierung, kann die Reflexfertigkeit, die einmal erlernt wurde, nicht verändert werden. Jeder Reflexrecorder wirkt sich nur auf eine einzige Fertigkeit aus, die vor der Implantation ausgewählt wird. Der Modifikator gilt permanent und kommt jedesmal zum Tragen, wenn die Fertigkeit eingesetzt wird.

Reflexrecorder gibt es in zwei Größen, die verschiedene Level an „Reflexerinnerung“ ermöglichen. Größere Recorder unterstützen ganze Grundfertigkeiten, während kleinere Recorder für Fertigkeitenspezialisierungen zuständig sind.

Reflexrecorder sind nicht kumulativ und können nicht „angehäuft“ werden, um eine bestimmte Fertigkeit mehrfach zu verbessern. Es ist jedoch möglich, mehrere Recorder zu implantieren, die verschiedene Fertigkeiten unterstützen.

Leichter Streß: Es treten ungewollte reflexartige Bewegungen auf, die auf der verstärkten Fertigkeit beruhen.

Mittlerer Streß: Wenn auf die Fertigkeit ausgewichen wird, die vom Reflexrecorder unterstützt wird, wird ein zusätzlicher Modifikator von +1 fällig.



Schwerer Streß: Die Reflexhandlungen geraten in Konflikt mit normalen Bewegungen. Wenn die Recorder-Fertigkeit durch Kampfpoolwürfel unterstützt werden soll, so muß der Charakter zwei Poolwürfel ausgeben, um einen Würfel für die Fertigkeit zu erhalten.

Tödlicher Streß: Wenn der Charakter die Reflexfertigkeit einsetzt, gerät er in eine Reflexschleife, in der er dieselbe Bewegung immer und immer wieder ausführt. Der Charakter muß eine Komplexe Handlung aufwenden und eine Willenskraft(6)-Probe bestehen, um diese Schleife zu unterbrechen.

• Echt praktisch, diese Teile, du denkst nicht einmal mehr nach, was du gerade machst, du handelst einfach.

• Delta

• Ich hasse Leute, die Denken als etwas Störendes betrachten.

• Claw

• Und von diesen Leuten gibt es leider viel zu viele ...

• Schröder

SCHADENSKOMPENSATOREN

Schadenskompensatoren sind implantierte Bänder aus transmittierenden Nervenfasern, die die Sicherheitsblockaden umgehen. Sie ermöglichen dem Benutzer weiterhin zu agieren, auch wenn er ein körperliches oder geistiges Trauma erlitten hat. Die Kompensatoren verhindern nicht den eigentlichen Schaden, sondern nur die neurologischen und physiologischen Auswirkungen von Schock und Erschöpfung.

Regeln: Schadenskompensatoren gibt es in neun Stufen. Berechnen Sie Verletzungsmodifikatoren, indem Sie zunächst die Stufe des Kompensators in Kästchen vom aktuellen Schaden des Benutzers abziehen. Die Kompensatoren wirken sich gleichermaßen auf den Körperlichen und den Geistigen Zustandsmonitor aus.

Ace besitzt Schadenskompensatoren der Stufe 3. Er hat Mittleren Körperlichen und Geistigen Schaden erlitten (also jeweils drei Kästchen), also erlauben seine Kompensatoren ihm, die Auswirkungen beider Schadensarten zu ignorieren. Wenn Ace vier Kästchen an Körperlichem und drei an Betäubungsschaden hätte, müßte er nur die Auswirkungen und Modifikatoren eines Leichten Körperlichen Schadens ertragen (4 - 3 = 1 Kästchen, was Leichtem Schaden entspricht).

Optional kann der Spielleiter das genaue Ausmaß des Schadens eines Charakters verfolgen und dem Spieler nur mitteilen, daß ein Treffer erfolgte, nicht jedoch die Schwere der Verletzung. Eine Wahrnehmung(6)- oder Biotech(4)-Probe läßt den Charakter das Ausmaß seines Schadens erkennen.

Leichter Streß: Der Benutzer leidet an Phantomschmerzen, vielleicht von früheren Verletzungen. Der Spielleiter entscheidet, wann diese auftreten.

Mittlerer Streß: Der Benutzer neigt dazu, seinen Körper zu überlasten. Alle Heilungsproben erhalten einen Mindestwurfmodifikator von +1.

Schwerer Streß: Die Schadenskompensatoren arbeiten nur mit der halben Stufe (abgerundet).

Tödlicher Streß: Die Schadenskompensatoren funktionieren nicht mehr und liefern keine Boni, bis der Streß geheilt ist.

• Ich habe gegen Samurais gekämpft, die überquollen vor Chrom und gepanzert waren wie ein verdammter Tank, aber nichts hat mich mehr erschreckt, als der Typ mit diesem High-End-Schadenskompensator. Ich hab den Typen grün und blau geprügelt, und er hat nur gegrinst. Bis zum Ende.

• Chao

• „Bis zum Ende“ heißt, du hast ihn abgemurkst? Großartig, echt! Gibt es denn hier keinen mehr, der das Leben noch zu achten weiß?

Ich vermöbel auch regelmäßig irgendwelche Punks, aber ich kille sie nicht, wenn ich sie nicht auch anders *neutralisieren* kann.

◆ Youkai

SCHLAFREGULATOR

Bei dieser Behandlung wird die Hypothalamusregion des Gehirns modifiziert, die die Körperrhythmen und zahlreiche Hormondrüsen kontrolliert. Die Veränderungen an Körper- und Gehirnchemie ermöglichen längere Wachperioden. Der Benutzer braucht weniger Schlaf, da er tiefer und erholsamer schläft und intensiver träumt. Diese Bioware ist beliebt bei Leuten, die besonders stressige und terminreiche Jobs haben oder die an Langzeitaufgaben arbeiten, die keine langen Unterbrechungen erlauben.

Regeln: Ein Charakter mit dieser Modifikation braucht pro Tag nur drei bis vier Stunden Schlaf und kann bis zu 48 Stunden ohne Schlaf auskommen, ohne Modifikationen zu erleiden.

Der Schlafregulator hat keine Auswirkungen auf Heilungsprozesse; auch Charaktere mit dieser Bioware unterliegen den üblichen Heilungs- und Erholungszeiten.

Leichter Streß: Der Benutzer leidet gelegentlich an Schlaflosigkeit.

Mittlerer Streß: Trotz des Regulators treten Auswirkungen von Schlafmangel auf – insbesondere gesteigerte Reizbarkeit. Alle Proben auf Charisma und soziale Fertigkeiten erhalten einen Mindestwurfmodifikator von +1.

Schwerer Streß: Der Charakter leidet an chronischer Schlaflosigkeit und an Alpträumen. Er hat Halluzinationen und neigt zu Tagträumen. Wahrnehmungsproben erhalten einen Modifikator von +2, und die Reaktion sinkt um 1.

Tödlicher Streß: Der Charakter ist unfähig, sich auszuruhen, und erleidet einen Modifikator von +1 auf alle Proben, bis der Regulator geheilt ist.

◆ Weiß jemand, ob es zu unangenehmen Nebenwirkungen führt, wenn man durch einen solchen Regulator weniger träumt?

◆ Hombre

◆ Kann ich nicht genau sagen, aber ich kenne einen Schieber mit so einem Schlafregulator. Er hat ihn bereits seit '58 und hat an-

fangs damit geprahlt, daß er jetzt keine sinnlose Zeit damit vergeuden muß, zu schlafen. Heute sieht er zehn Jahre älter aus, ungesund, wirkt schizopren und spielt mindestens eine Liga tiefer. Weiß nicht, ob das am Träumen liegt, oder ob er nur einen schlechten Doc hat.

◆ Chao

◆ Sowas hab ich mir fast gedacht! Da laß ich dann doch lieber die Finger von, obwohl ich grad günstig einen bekommen könnte.

◆ Hombre

◆ Wenn du ihn nicht willst, nehm ich ihn! Gib mir doch bitte die Adresse von deinem Doc, okay?!

◆ vom Wyatt Earp der Bruder

◆ Traum weiter, du Schmock!

◆ Hombre

SCHMERZEDITOR

Ein Schmerzeditor ist ein Cluster aus spezialisiertem Nervengewebe, das dazu entwickelt wurde, bestimmte Sinnesreize auszufiltern. Aktivierung und Deaktivierung des Editors ist ein erlernter Reflex. Wenn der Editor willentlich aktiviert wird, verspürt das Individuum keine Schmerzen mehr, inklusive Feedback-Schmerzen. Wenn der Schmerzeditor aktiv ist, kann weder geistiger Schaden noch Erschöpfung dem Benutzer das Bewußtsein rauben.

Regeln: Wenn der Schmerzeditor aktiviert ist, kann der Charakter keine Schmerzen mehr verspüren. Daher sollte der Spieler auch nicht erfahren, wieviel Schaden sein Charakter erlitten hat. Der Spielleiter sollte den Schaden verdeckt protokollieren.

Der Charakter merkt noch nicht einmal etwas von Schußverletzungen, Messerstichen usw., es sei denn, er kann sie auf andere Weise wahrnehmen, indem er zum Beispiel sieht, wie das Geschloß einschlägt, oder daß sich plötzlich Blut auf seinem Hemd ausbreitet usw. Der Charakter kann eine Biotech(4)-Probe ablegen oder einen eventuell vorhanden Vitalmonitor konsultieren, um mehr über seinen Zustand in Erfahrung zu bringen.

Weiterhin ignoriert der Charakter sämtliche Initiative- und Mindestwurfmodifikatoren, die durch Betäubungsschaden hervor-





rufen werden. Modifikatoren durch Körperlichen Schaden gelten, doch ohne Wissen des Spielers. Der Charakter wird von Betäubungsschaden nicht bewußtlos, kann jedoch das Bewußtsein verlieren, wenn er Tödlichen Körperlichen Schaden erreicht oder überschreitet (siehe *Bewußtlosigkeit*, S. 143).

Neben der Schmerzunterdrückung erhält der Benutzer noch einen Willenskraftbonus von +1, solange der Editor aktiv ist, erleidet aber gleichzeitig einen Intelligenzabzug von -1. Da der Editor bestimmte Sinneswahrnehmungen ausfiltert, nimmt auch die Empfindlichkeit des Tastsinnes ab. Solange der Editor aktiviert ist, erleidet der Benutzer einen Mindestwurfmodifikator von +4 auf alle Wahrnehmungsproben, die auf dem Tastsinn beruhen.

Wenn der Schmerzeditor deaktiviert wird, gelten sofort sämtliche Auswirkungen des erlittenen Schadens – Initiative- und Mindestwurfmodifikatoren oder gegebenenfalls Bewußtlosigkeit.

Leichter Streß: Die Empfindlichkeit des Charakters für Schmerzen und andere Reize schwankt wahllos.

Mittlerer Streß: Der Schmerzeditor dämpft gelegentlich den Input anderer Sinne. Der Spielleiter wählt einen Sinn aus – Sehen, Gehör, Tastsinn oder Geruchssinn – und verhängt einen Wahrnehmungsmodifikator von +1.

Schwerer Streß: Der Charakter reagiert besonders empfindlich auf Schmerzen. Erhöhen Sie zur Berechnung von verletzungsbedingten Mindestwurfmodifikatoren das Schadensniveau um 1.

Tödlicher Streß: Der Schmerzeditor fällt aus.

• Definitiv eins der gefährlichsten Implantate, die ich kenne. Sowohl für den Gegner, als auch für den Anwender selbst.

• Snake

• Ich empfehle dringend die Verwendung eines Vitalmonitors.

• DocByte

• Erste Regel bei diesem Teil: Nur einschalten, wenn der Kerl mit den Heilzaubern noch auf den Beinen ist.

• Cole Cash

SYNAPSENBSCHLEUNIGER

Bei der Implantation eines Synapsenbeschleunigers werden Nervenzellen, die das Rückenmark und andere Hauptnervenleitungen bilden, angeregt, sich zu vermehren und zu vergrößern. Das sorgt für einen breiteren "Datenweg" zur Übermittlung von Impulsen und verkürzt die Zeit, die ein Signal braucht, um die Strecke zurückzulegen. Deshalb können in kürzerer Zeit mehr Daten zum und vom Gehirn übermittelt werden.

Regeln: Der Synapsenbeschleuniger ist in zwei Stufen erhältlich. Jede Stufe erhöht die Initiative des Benutzers um 1W6. Synapsenbeschleuniger sind inkompatibel mit Reflexboostern oder Move-by-wire-Systemen. Der Initiativebonus hat keine Auswirkungen auf Riggern oder Decken, ebenso wenig auf die astrale Initiative.

Leichter Streß: Der Charakter ist nervös und unruhig.

Mittlerer Streß: Der Charakter leidet an extremen Übersprunghandlungen und unkontrollierten Augenbewegungen; er erhält einen Modifikator von +1 für Reaktionsproben.

Schwerer Streß: Degeneration der Myelinscheiden führt zu einem Verlust der Muskelkoordination. Alle körperlichen Aktivitäten erhalten einen Mindestwurfmodifikator von +1.

Tödlicher Streß: Die Initiativwürfel, die der Synapsenbeschleuniger liefert, werden nicht geworfen, sondern so behandelt, als zeigen alle eine 1.

• Ich vertraue schon lange auf meinen Synapsenbeschleuniger. Man lebt viel ruhiger damit, als mit einem Reflexbooster.

• Snake

• Stimmt, und man kommt um einiges leichter an der durchschnittlichen Gebäudesicherheit vorbei.

• Cole Cash

• Gleichwertige Cyberware mag etwas schneller sein, aber der Vorteil ist, daß keiner so ein Teil erkennt und deshalb auch keiner mit deinen Reflexen rechnet, wenn du loslegst.

• Pandora

THERMOREZEPTOREN

Die genetisch gezüchteten Thermorezeptoren, die den Temperatursinnesorganen von Klapperschlangen nachempfunden sind, werden seitlich am Kopf, hinter und etwas unterhalb der Ohren implantiert. Ein Cluster spezialisierten Nervengewebes wird zudem zum sensorischen Cortex des Gehirns hinzugefügt, um die Signale der Thermorezeptoren zu interpretieren. Der Benutzer kann andere Lebewesen in seiner Nähe durch ihre Wärmesignatur erkennen.

Regeln: Thermorezeptoren erlauben einem Charakter eine auf dem

Temperatursinn basierende Wahrnehmungsprobe gegen jedes Lebewesen oder sonstige wärmeabstrahlende Objekt in bis zu 10 Metern Entfernung. Der Mindestwurf basiert auf der Signaturstufe des Objekts (SR3.01D, S. 132), die bei den meisten Bioformen von Menschengröße 6 beträgt, bei Trollen 5. In

THERMISCHE WAHRNEHMUNG

Situation

Objekt innerhalb von 5 Metern	-1
Objekt innerhalb von 2 Metern	-2
Warme Umgebung (z.B. direkte Sonneneinstrahlung)	+1
Heiße Umgebung	+2
Kühle Umgebung	-1
Kalte Umgebung	-2
Je zwei zusätzliche Wärmequellen innerhalb von 10 Metern	+1
Thermorauch	+6

Modifikator

der Tabelle "Thermische Wahrnehmung" finden Sie verschiedene Modifikatoren. Ist die Probe erfolgreich, erfährt der Charakter, daß sich in seiner Nähe ein Wärme abstrahlendes Objekt oder ein Lebewesen befindet. Zusätzliche Erfolge können zusätzliche Informationen liefern, zum Beispiel über Entfernung, Bewegungsrichtung oder Temperatur des Objektes, jedoch keine Einzelheiten.

Da dieser Temperatursinn nicht auf Optik basiert, kann ein Charakter, der durch einen Unsichtbarkeitszauber getarnt ist, durch diese Art der Wahrnehmung leicht entdeckt werden. Einen unsichtbaren Charakter nur auf Grundlage des Temperatursinnes anzugreifen, würde einen Modifikator von +8 für Blindes Feuer nach sich ziehen.

Leichter Streß: Kopfschmerzen und Wahrnehmungsstörungen des Temperatursinnes treten auf.

Mittlerer Streß: Das Gehirn interpretiert Signale der Rezeptoren fehl, was dazu führt, daß der Charakter ständig Wärmequellen spürt, die in Wirklichkeit gar nicht vorhanden sind. Wann und wie oft das geschieht, bestimmt der Spielleiter.

Schwerer Streß: Die Signale der Thermorezeptoren an das Gehirn vermischen sich mit anderen Sinneseindrücken, was zu schwerer Wahrnehmungskonfusion führt. Alle Wahrnehmungsproben werden mit einem Modifikator von +2 belegt.

Tödlicher Streß: Die Thermorezeptoren fallen vollständig aus und liefern keinen Sinnesinput mehr.

• Ein Chummer von mir hat sich solche Dinger gerade besorgt. Funktionieren auch gut, aber in den ersten Tagen muß es furchtbar gewesen sein: Jedes Gerät, das in seiner Nähe anging, ließ ihn in Deckung hechten. Ist wohl nichts für nervöse Typen.

• Strident

• Meine haben mich nie enttäuscht – bis ich in diesen verdammten critterverseuchten Dschungel ging ...

• Evil Elvis

• Als HanZ un freunt ham gemacht run auf anlage von konzern, müsst wissen, freunt macht mächtig juju, da wahn wir unsichtbah. Ich schleich also darain, kommt typ, war echt schnell, also ich denk, un dassis eher seltn: „Bist getarnt HanZ, also macht nix“, aber dann nimmt typ waffe un schiesst arme HanZ in Fuss. Nix gut, hatt bestimmt auch Termodings gehabt. Hab typ dann verhaun!

• HanZ

TRAUMADÄMPFER

Ein Traumadämpfer ist eine Masse von spezialisierten Rezeptoren, die an der Basis des Thalamus, in der Nähe des Mittelhirns, implantiert wird. Wenn er Sinnesreize wahrnimmt, die auf Erschöpfung, Schmerzen oder ein körperliches Trauma hindeuten, sorgt der Dämpfer für die Freisetzung von konzentrierten Endorphinen und Enkephalinen – körpereigenen Opiaten und Schmerzmitteln. Diese Substanzen heilen zwar nicht das Trauma, können den Benutzer jedoch solange am Leben oder bei Bewußtsein halten, bis medizinische Hilfe eintrifft.

Regeln: Immer wenn ein Charakter mit einem Traumadämpfer Körperlichen oder Betäubungsschaden erleidet, hilft der Dämpfer, den Schaden zu reduzieren. Wenn der erlittene Schaden Körperlich ist, wird eines der Körperlichen Schadenskästchen in Betäubungsschaden umgewandelt. Handelt es sich bei dem erlittenen Schaden um Betäubungsschaden, wird ein Kästchen gestrichen. Wenn also der Charakter Schweren Körperlichen Schaden erleidet, streicht er fünf Kästchen auf seinem Körperlichen Zustandsmonitor aus und eins auf dem für Betäubungsschaden; wenn er Schweren Betäubungsschaden erleidet, streicht er nur fünf Kästchen auf dem Betäubungsmonitor aus.

Der Traumadämpfer senkt die offene Probe beim Versuch, den Charakter unter Schmerzeinfluß zu verhören, um 2. Er senkt außerdem den Mindestwurf bei allen Proben gegen die Auswirkungen von Schmerzen um -2 – zum Beispiel bei Konstitutions- oder Willenskraftproben gegen die Symptome schmerzhafter Krankheiten.

Wegen der Feedbackfunktion des Traumadämpfers kann er in Verbindung mit einem aktivierten Schmerzeditor nicht ordnungsgemäß funktionieren. Bei Charakteren mit Schmerzkompensatoren hat ein Traumadämpfer nur dann eine Wirkung, wenn nach dem Einsatz des Kompensators noch wirkender Schaden übrig ist.

Leichter Streß: Der Benutzer leidet an Stimmungsschwankungen, er fühlt sich abwechselnd dynamisch und müde und verliert Gewicht.

Mittlerer Streß: Der Traumadämpfer reagiert langsamer auf Schmerzreize. Schaden beeinträchtigt den Charakter zunächst normal, so als hätte er keinen Traumadämpfer. Erst am Ende der Kampfunde, in der der Schaden erlitten wurde, setzt die Wirkung des Dämpfers ein.

Schwerer Streß: Die Reaktion des Traumadämpfers wird noch langsamer. Seine Auswirkungen setzen erst am Ende der Kampfunde ein, die auf diejenige folgt, in der der Schaden erlitten wurde.

Tödlicher Streß: Der Traumadämpfer fällt aus und liefert keine Vorteile mehr.

• Seit dem Einbau des Dämpfers habe ich paradoxerweise größere Probleme, mit dem Entzug fertig zu werden. Gerade in den stressigen Situationen, in denen ich ihn am meisten brauche, ignoriert er meinen Entzug manchmal komplett. Ich habe ihn schon dreimal durchchecken lassen, aber immer ohne Ergebnis.

• Änglagard

• Selbst dran schuld. Wer sich dermaßen den kommerziellen Reizen hingibt und seinen Körper dafür verkauft, der hat nichts Besseres verdient.

• Coyote

• Klar, denn das Ding stört, genau wie alles andere an Bioware, den Fluß der Kraft und die astrale Harmonie.

• Heaven-with-no-clouds

• Das ist ein rein subjektives Problem. Wenn er sein Karma einfach mal mehr auch für Sachen öffnen würde, die über seinen Horizont gehen, könnte er auch viel größere Erfolge erleben. Echt!

• Bloody Joe – „Kennst du einen, kennst du alle!“

ZEREBRALBOOSTER

Bei der Aufrüstung des Gehirns durch einen Zerebralbooster wird zusätzliches Nervengewebe mit Windungen und Wirbeln (Graten und Furchen) in die vorderen Hirnlappen implantiert. Die zusätzlichen Zellen und die vergrößerte Oberfläche verbessern die Gehirnfunktionen.

Regeln: Der Zerebralbooster ist in zwei Stufen erhältlich. Jede Stufe erhöht die Intelligenz des Benutzers um 1. Dieser Bonus wirkt sich auf Reaktion und Würfelpools aus.

Ein Stufe-2-Zerebralbooster stellt zudem einen Aufgabenpool (siehe S. 52) von 1 zur Verfügung.

Leichter Streß: Der Benutzer leidet an akuten Kopfschmerzen, die Häufigkeit bestimmt der Spielleiter.

Mittlerer Streß: Schwere Konzentrationsstörungen treten auf, die 1 Würfel für alle Aufgaben abziehen, die Konzentration erfordern, also auch magische Aktivitäten.

Schwerer Streß: Der Charakter hat Probleme, sich seiner Umgebung bewußt zu bleiben, und schaltet gelegentlich einfach ab. Alle Wahrnehmungsproben erhalten einen Modifikator von +2.

Tödlicher Streß: Einmal pro Tag besteht die Chance (bei 1 bis 2 auf 1W6), daß der Charakter einen epileptischen Anfall erleidet, der einen Schaden von 8T-Betäubung anrichtet und 2W6 Minuten dauert. Während dieser Zeit nimmt er seine Umgebung nicht wahr.

• Schneller, besser, schlauer ... Schon klar. Schon mal dran gedacht, daß der Teil des Hirns auch für die Persönlichkeit zuständig ist? Ihr laßt euch da Hirnteile aus einem manipulierten, geklonten Körper einbauen ...

• Schattenkanzler

• Wo du's ansprichst, Kanzler! Mein Kumpel Wedge hat sich das auch machen lassen, und seitdem ist er so anders. Irgendwie komisch. Er spricht auch kaum noch mit mir.

• Havoc

• Vielleicht hat er dank dieses kleinen Zusatzes erkannt, was für ein Depp du wirklich bist. Ich hab auch 'nen Booster, und ich kann taktische Entscheidungen schneller fällen und dadurch viel effektiver handeln. Nix von wegen Persönlichkeitsveränderung. Besser? Ja. Anders? Nein.

• Eismann

KOSMETISCHE BIOWARE

Kosmetische Bioware erfordert in der Regel weniger Vorbereitungszeit als andere Bioware.

Regeln: Kosmetische Bioware hat nur wenige direkte Auswirkungen auf die Spielmechanismen; sie ist hauptsächlich ein rollenspielerisches Hilfsmittel. In manchen Fällen kann der Spielleiter regeltechnische Effekte von kosmetischer Bioware in bestimmten sozialen Situationen zulassen.

Streß: Der Spielleiter sollte sich einige ungewöhnliche Nebenwirkungen einfallen lassen, wenn kosmetische Bioware Streß erleidet.

CHLOROPLASTHAUT

In die Haut des Benutzers werden Chloroplasten implantiert, die die Haut grün färben. Chloroplasten ermöglichen Photosynthese, eine chemische Reaktion, bei der mittels Sonnenlicht, Wasser und Kohlendioxid Glukose und Proteine gewonnen werden. Dieser Prozeß produziert genug Nahrung für den Benutzer, um über einen kurzen Zeitraum hinweg davon zu leben. Langfristig ist jedoch eine ergänzende Diät mit zusätzlichen Vitaminen und Nährstoffen unverzichtbar.

Chloroplasthaut ist nicht kompatibel mit Orthoskin.

◊ Als ich die Überschrift gelesen habe, hab ich erst mal fünf Minuten gelacht. Das meinen die doch nicht ernst, oder? Wer, bitte schön, macht sich zu 'ner wandelnden Zimmerpflanze? Und warum?

◊ Beagle

◊ Und noch viel wichtiger: Muß man sich dann selber täglich gießen?!

◊ Bozzo der Clown

◊ Ich hatte nie Probleme damit, im Gegenteil. Vor der OP habe ich keine Ahnung gehabt, wie schön es ist, in der Sonne zu stehen.

◊ Justus

◊ Nicht, daß man die Sonne im Plex sonderlich oft zu sehen bekommen würde ...

◊ Ladyhawk

◊ Man muß nur aufpassen, daß man nicht von einem Hobbygärtner versehentlich umgemäht wird! Das ist wirklich zu komisch ...

◊ Desert

DIÄTMODIFIKATION

Die perfekte Bioware für alle imagebewußten Leute, die sich nicht ständig Sorgen um ihr Gewicht und ihre Figur machen wollen. Sie besteht aus einer Reihe von Modifikationen am Verdauungstrakt, die die Menge der verdauten Nahrung proportional zur Metabolismusrate des Benutzers einschränkt. Sie stellt sicher, daß keine überschüssigen Kohlenhydrate und Proteine gebildet und in Fett umgewandelt werden. Der Benutzer wird keine überschüssigen Pfunde ansetzen – egal wieviel er auch ißt.

Eine Diätmodifikation ist nicht kompatibel mit Extremverdauung (S. 70).

◊ Ein Kumpel von mir (ein sehr beliebter Troll-Magier) hat sich das Zeug einbauen lassen, aber bei ihm scheint es irgendwie nicht richtig zu funktionieren, er wurde sogar noch fatter. Weiß irgendjemand was über Fehlfunktionen bei diesen Dingen?

◊ Cerberus

◊ Mein Doc hat mir erzählt, sowas müßte sich erst *eingewöhnen* und würde dadurch in den ersten paar Woche weniger effektiv arbeiten. Wenn du in der Zeit schon gut zulangst und mehr futterst als sonst, wirst du eben trotzdem fatter; das müßte sich aber geben – sagte er zumindest.

◊ Arcaist

◊ Weniger effektiv? Glaubt mir, ich hab schon jemanden elendig verhungern sehn, nachdem er sich die Dinger von 'nem schlechten Doc hat einpflanzen lassen. Hat gefressen wie ein Schwein, aber am Schluß war er nur noch ein Strich in der Landschaft.

◊ Annihilator

DUFTDRÜSEN

Hierbei werden die exokrinen Schweißdrüsen derart modifiziert, daß sie beliebige vorher ausgewählte Duftstoffe ausstoßen können. Der Rezipient kann aus einer Vielzahl von auf dem Markt angebotenen Duftvarianten wählen, darunter finden sich auch einige teure Designerparfüms. Diese Bioware kann auch den Geschmack des Schweißes verändern, was in manchen intimen Situationen zu ganz neuen, interessanten Erfahrungen führen kann.

◊ Cool, mit solchen Drüsen muß man seine Hemden nicht mal mehr in den Trockner stecken, um sie geruchlich aufzufrischen. Sie riechen nie schlecht, auch nicht, wenn man schwitzt wie ein tibe-



tanischer Yak. „Schatz, wring mal mein Hemd aus, ich will es morgen nochmal tragen!“ Super-Erfindung, das!

- Batman
- Du hast doch gar keinen Trockner! Junge, ist mir jetzt schlecht!
- Kabuki-Man

HAARWACHSTUM

Haar und Fell können über das natürliche Maß hinaus oder in ungewöhnlichen Körperregionen heranwachsen, indem die Lederhautschicht speziell behandelt wird, um Hautfollikel versorgen zu können. Textur, Farbe und Dicke des Haares können aus einem breiten Spektrum gewählt werden, was eine Vielzahl von Optionen ermöglicht – vielleicht eine wallende Mähne grüner Haare oder ein Paar netter Beinfelle, damit man auch im Winter mit kurzer Hose herumlaufen kann. Zur Zeit sind Backenbärte in der Clubszene besonders angesagt.

Jede Behandlung modifiziert eine Hautfläche, die etwa einem menschlichen Kopf entspricht.

- Ein alter Trick: Man behandelt einen Troll damit, erschießt ihn und verkauft ihn dann als erlegten Wendigo!
- WarGhul
- Hey, guter Witz ... äh, das war doch ein Witz, oder?
- Rübenase

HAUTPIGMENTIERUNG UND BIO-TATTOOS

Indem die Melaninkonzentration der Haut erhöht wird und andere natürliche Pigmente implantiert werden, kann die metamenschliche Haut ein breites Spektrum an Farben annehmen – von tief-schwarz über knallrot bis leuchtend weiß. Der gesamte Körper kann pigmentiert werden oder nur bestimmte Bereiche. Die Kunst der Bio-Tätowierung wird immer beliebter, besonders bei Leuten, die bestimmte Muster in ihre Haut implantiert haben möchten. Implantierte Pigmentierungen verblassen nicht im Laufe der Zeit, doch Bio-Tattoos können so programmiert werden, daß sie sich über lange Zeiträume hinweg leicht verändern.

Diese Bioware ist nicht kompatibel mit Chloroplasthaut.

Auch die Iris des Auges kann durch diese Behandlungsmethode verfärbt werden, diese Bioware ist jedoch nicht kompatibel mit Cyberaugen.

- Jau, das hab ich mir schon immer gewünscht: eine Neon-Hautfarbe. Am besten leuchtend Orange, dann kann ich mich immer noch nackt als Baustellenmarkierung verdingen, falls es mit den Shadowruns mal nicht mehr so läuft. So ein Schwachsinn!
- Tom Brose

METABOLISMUSFILTER

Durch eine Reihe von Modifikationen an exokrinen Drüsen, Leber und Bauchspeicheldrüse des Benutzers – und der Injektion speziell gezüchteter Bakterien in den Darmtrakt – können mit diesem

Biowareprodukt Nahrung und Flüssigkeiten effektiver verdaut werden. Der Haupteffekt ist jedoch, daß der größte Teil der unangenehmen und peinlichen Nebenwirkungen des Verdauungssystems ausgeschaltet werden. Der Benutzer gibt kaum Körpergeruch oder Magen- bzw. Darmgase von sich. Selbst der Schweiß und die Exkremente des Benutzers werden gereinigt. Diese Bioware ist besonders bei Prominenten und Angehörigen der High-Society beliebt, die auf diese Weise einen sozialen Fauxpas vermeiden möchten.

Der Metabolismusfilter ist nicht mit Extremverdauung (S. 70) kompatibel.

- „Warum rülpsset und furzet ihr nicht? Schmeckte euch das Essen nicht?“ – (Martin Luther)
- Bismark
- Dann hat dieser Martin Luther nie was in „Bernie's Used Food Emporium“ gegessen. Da hätte er die Frage aus diversen Gründen nicht stellen müssen. Und daß es da *nicht* schmeckt, wäre zudem noch offensichtlich gewesen, da muß man nicht noch extra diverse Geräusche verkneifen. Aber zumindest preiswert ist es ...
- T-Bone
- Ich finde den Spruch „Der Furz ist das biologische Gegenstück zum Begriff Gemütlichkeit“ auch viel passender.
- Bozzo der Clown

- Ich seh schon, euch kann man in kein Vier-Sterne-Lokal mitnehmen. Ihr würdet wahrscheinlich die Blumen aus den Vasen fressen.
- Doc Hollyday
- Was wäre daran so schlimm?
- Kingsize

SENSITIVHAUT

Die Anzahl der Nervenrezeptoren in der Haut wird erhöht, um die Empfindlichkeit des Rezipienten für Hitze, Kälte, Druck und Schmerzen leicht zu steigern. Die tatsächliche Veränderung der Sensibilität ist minimal. Sie reicht nicht aus, um erhöhte Schadensanfälligkeit zu verursachen, ist aber gerade genug, um geüßsüchtige Hedonisten zufriedenzustellen.

Sensitivhaut ist nicht kompatibel mit Orthoskin.

- Hedonisten? Eine neue magische Tradition?
- Sneaker
- Nein, du Pfosten. Das sind Leute, die einer radikalen Splittergruppe des Hinduismus angehören! Aber was zum Henker haben die mit Sensitivhaut an der Mütze?
- Megawatt
- Ouhauerha ...
- Houdini

BIOWARE-REGELN

BIOWARE-KATEGORIEN

Bioware gibt es in zwei Kategorien: Standardbioware und kultivierte Bioware. Gebrauchte Bioware ist nur in der Standardkategorie erhältlich. Bio-Implantate können in jeden Metamenschen implantiert werden, der die richtige Blutgruppe hat – manchmal sind aber auch ein bestimmtes Geschlecht oder Metatyp erforderlich. Sie werden mit speziellen Methoden gezüchtet, und der Implantierungsprozeß erfordert in der Regel eine ganze Batterie immunsuppressiver Medikamente, um den Körper dazu zu überreden, die Implantate als Teil seines eigenen Selbst zu akzeptieren.

Standardbioware benötigt einen generischen "Organspender", da sie nicht für einen speziellen Körper maßgeschneidert wird. Kultivierte Bioware andererseits wird für ein ganz bestimmtes Individuum herangezüchtet. Sie wird aus der zellulären Matrix dieses Individuums geklont. Die Grundwachstumszeiten entnehmen Sie der Tabelle "Arten von Körperteilen" in SR3.01D, S. 128. Manche Implantate gibt es nur als kultivierte Bioware, da sie sonst nicht funktionieren könnten. Sie sind unter *Kultivierte Bioware* (ab S. 78) aufgelistet. Bioware klonen zu lassen, dauert deutlich länger, als einfach jemanden zu suchen, der ein paar generische Implantate bereitliegen hat.

Standardbioware ist auch als kultivierte Bioware erhältlich, wodurch die Auswirkungen auf den Körper des Rezipienten verringert werden (um 25 Prozent geringerer Bio-Index; siehe unten). Verfügbarkeit und Straßenindex erhöhen sich dabei jedoch, wobei die Kloningzeit nicht enthalten ist (SR3.01D, S. 128).

Für Implantate, die *nur* als kultivierte Bioware erhältlich sind, gelten diese Modifikatoren nicht – sie sind bereits in die Werte mit einberechnet worden.

Kosmetische Bioware kann auch als kultivierte Bioware erworben werden, es besteht jedoch selten eine Veranlassung dafür.

Gebrauchte Bioware

Gebrauchte Bioware kostet nur 60 Prozent des Normalpreises. Gebrauchte Bioware hat einen permanenten Streßpunkt, der nicht beseitigt werden kann. Nur Standardbioware ist gebraucht erhältlich. Kultivierte Bioware kann nicht wiederverwertet werden.

Da manche Bioware eher eine spezielle Behandlung ist als ein tatsächliches Organ oder Implantat, das leicht transplantiert werden kann, kann der Spielleiter entscheiden, daß diese Art Bioware nicht gebraucht erhältlich ist. Zum Beispiel bestehen Hochleistungsgelenke letztlich aus einer Reihe von Modifikationen, die kaum in realistischer Weise bei einer Person entfernt und in eine andere transplantiert werden können.

AUSWIRKUNGEN DER IMPLANTATION VON BIOWARE

Bioware, die definitionsgemäß hauptsächlich organischer Natur ist, wirkt sich nicht so stark auf den Körper aus wie Cyberware. Bioware-Implantate kosten keine Essenz. Die Implantation von Bioware geht jedoch nicht völlig ohne Auswirkungen auf den Rezipienten vonstatten – was durch eine Größe simuliert wird, die wir Bio-Index nennen – und hat eine ganze Reihe von Nebenwirkungen (siehe *Nachteile von Bioware*). Wenn der innere Aufbau des Körpers verändert wird, sollte man schließlich auch eini-

ge zusätzliche Effekte erwarten. Außerdem kann der metamenschliche Körper nur ein bestimmtes Maß an Modifikationen vertragen, bevor das System als Ganzes darunter leidet.

Beachten Sie auch, daß ein bestimmtes Bioware-Implantat in einen Charakter nur einmal implantiert werden kann. Niemand kann zum Beispiel zwei Sätze Schadenskompensatoren oder zwei Traumadämpfer besitzen.

Bio-Index

Jedes Bioware-Implantat weist einen Wert auf, der Bio-Index heißt. Dieser Wert dient als Indikator dafür, wie stark sich die Bioware auf den Körper des Charakters auswirkt. Die Bio-Indexsumme eines Charakters ist die Summe der Bio-Indexkosten aller Bioware-Implantate.

Essenzindex

Der Essenzindex gibt an, wieviel biologische Modifikation der Körper ertragen kann, bevor er negative Reaktionen zeigt. Da Cyberware drastische Auswirkungen auf die Ganzheit des Körpers und seine Fähigkeit, mit Veränderungen fertig zu werden, hat, beeinflussen Cyberimplantate diesen Wert ebenfalls.

Der Essenzindex eines Charakters

entspricht seinem aktuellen Essenzattribut +3. Ein Charakter ohne jegliche Cybermodifikationen hat also einen Essenzindex von 9. Ein bis an die Zähne verchromter Straßensamurai mit Essenz 0,05 hat einen Essenzindex von 3,05. Da der Samurai die Integrität seines Körpers extrem geschwächt hat, kann er nur ein geringes Maß an biologischen Modifikationen aufnehmen, bevor irgend etwas ganz entschieden aus dem Gleichgewicht gerät.

Wenn die Bio-Indexsumme eines Charakters seinen Essenzindex erreicht oder überschreitet, so hat er die Implantatkapazität seines Körpers überlastet und erleidet schwere negative Nebenwirkungen (siehe *Nachteile extremer Bioware*, S. 86).

Biowaremaximum

Das absolute Maximum an Bioware, das ein Charakter besitzen kann, ist eine Bio-Indexsumme von 9. Niemand kann mehr biologische Veränderungen aufnehmen. Wenn sich ein Charakter Bioware implantieren läßt, die die Bio-Indexsumme über 9 hinausbringt, so fällt er ins Koma und stirbt.

Natürlich oder verstärkt

Da Bioware speziell dafür geschaffen wird, sich an die Physiologie des Benutzers anzupassen, werden Attributsboni durch Bioware als natürlich angesehen. Mit anderen Worten: Sie gelten als natürliche Attributsstufen des Charakters.

NACHTEILE VON BIOWARE

Wenn Bioware implantiert wird, erleidet ein Charakter einige oder alle der folgenden Nachteile:

Streßniveaus

Jeder Streßschaden, den ein Bioware-Implantat erleidet, verringert seine Funktionstüchtigkeit. Bioware-Streßschaden wird in Streßniveaus gemessen, und jedes Implantat zeigt negative Ne-

STANDARDBIOWARE ALS KULTIVIERTE BIOWARE

Preis
x 4

Bio-Index
x 0,75

Verfügbarkeit
+ 2/x 5

benwirkungen, die dann auftreten, wenn ein bestimmtes Streßniveau erreicht wird. Weitere Einzelheiten zu Bioware-Streß finden Sie auf S. 140.

Verringerte Immunität

Da Bioware die Körperphysiologie aus dem Lot bringt, neigen ihre Rezipienten dazu, stärker auf Krankheiten, Chemikalien und Gifte zu reagieren. Jeweils zwei volle Punkte Bio-Index erhöhen das Powniveau jeder Krankheit, Droge, Gift oder sonstigen Substanz, gegen die der Charakter eine Widerstandsprobe ablegen muß, um 1.

Längere Heilungszeit

Das Vorhandensein von Bioware schwächt die Selbstheilungsfähigkeit des Körpers, wodurch der Heilungsprozeß in die Länge gezogen wird. Die Hälfte des Bio-Index (aufgerundet) des Charakters gilt als Mindestwurfmofifikator auf alle Heilungsproben (auch auf magische Heilungsproben).

BIOWARE BEI ERWACHTEN

Bioware hat einen deutlichen Einfluß auf die körperliche und magische Integrität Erwachter Charaktere. Eine Veränderung der Körperstruktur durch Bioware – selbst durch kultivierte Bioware, die aus Körperzellen des Erwachten geklont wurde – verändert auch die Fähigkeit des Körpers, Mana zu kanalisieren. Wenn man Mana mit Elektrizität vergleicht, die den Erwachten Körper durchfließt, wenn Magie gewirkt wird, dann ist Bioware ein Widerstand, der diesen Stromfluß hemmt.

Diese Auswirkungen sind nicht so drastisch wie die durch Cyberware, da die holistische Ganzheit des Körpers nicht angetastet wird. Trotzdem wird der Körper verändert und hat nicht mehr die gleiche magische Leitfähigkeit wie vorher.

Spieltechnisch wird dieser Effekt durch eine virtuelle Reduzierung des Magieattributs (aber nicht der Essenz) repräsentiert. Wenn ein Erwachter Charakter Bioware hat, so senken Sie die Magiestufe um den Bio-Index des Charakters und runden Sie auf die nächste ganze Zahl ab. Diese modifizierte Magiestufe tritt an die Stelle der ursprünglichen Magiestufe für alle effektiven Spielzwecke. Zum Beispiel gilt sie bei der Berechnung von Entzug (auch der Bestimmung, ob der Entzug Körperlichen Schaden verursacht) und den Spruchpool, bei der Bestimmung der Maximalstufen für Adeptenkräfte (SR3.01D, S. 168) und bei allen anderen Gelegenheiten, wo die Magiestufe eine Rolle spielt, wie zum Beispiel beim Schaffen von Hüttern oder im Astralkampf. Ein Adept, dessen Magie auf diese Weise reduziert wurde, kann höchstens so viele Kräfte gleichzeitig anwenden, daß ihr Gesamtwert in Kraftpunkten die Höhe seiner reduzierten Magiestufe nicht überschreitet.

Dabei ist wichtig zu beachten, daß das Magieattribut nicht wirklich gesenkt wird; es wird nur in seiner Wirksamkeit beeinträchtigt. Wenn ein Magieattribut durch Bioware auf 0 (oder weniger) sinkt, hat der Charakter nicht etwa seine Fähigkeit, Magie zu wirken, verloren – er kann sie nur wegen dem, was er mit seinem Körper gemacht hat, nicht allzu effektiv einsetzen.

Es ist nicht möglich, mittels Geasa ein durch Bioware beeinträchtigtes Magieattribut zu normalisieren, da ja nicht wirklich Magiestufen verlorengehen. Ein Charakter kann sich natürlich immer noch der Initiation unterziehen, um seine Magiestufe zu erhöhen und damit die Auswirkungen der Bioware zu verringern.

NACHTEILE EXTREMER BIOWARE

Wenn der Bio-Index eines Charakters seinen Essenzindex erreicht oder überschreitet, gerät der Körper in einen Ungleichgewichtszustand, da seine natürlichen Systeme ständig von den Funktionen der Bioware-Implantate überlagert werden. Dadurch ergeben sich schwerwiegende Auswirkungen auf die Fähigkeit des Benutzers, Traumata zu verarbeiten, und er erleidet immer wieder Zusammenbrüche und andere katastrophale Auswirkungen.

Leichter sterben

Ein Charakter mit extremer Bioware kann nur einen möglichen überzähligen Schaden ertragen, der für jeden angefangenen Punkt, den sein Bio-Index seinen Essenzindex überschreitet, um 1 geringer ist als seine Konstitution. Einzelheiten zum überzähligen Schaden finden Sie unter *Überschreitung des Zustandsmonitors in SR3.01D, S. 125.*

Beachten Sie, daß eine durch Bioware modifizierte Konstitution als natürliches Attribut gilt; berechnen Sie den möglichen überzähligen Schaden entsprechend.

Rick hat Konstitution 6, Bio-Index 5,4 und Essenzindex 4. Sein Bio-Index überschreitet seinen Essenzindex um 1,4 Punkte (5,4 – 4 = 1,4). Er kann normalerweise 6 Kästchen überzähligen Körperlichen Schaden hinnehmen (Konstitution 6), doch wegen seiner vielen Implantate sind es nur noch 4 Kästchen (1,4 wird auf 2 gerundet; 6 – 2 = 4).



Verringerte Immunität

Extreme Bioware hat noch stärkere Auswirkungen auf die Empfindlichkeit des Charakters für Krankheiten, Chemikalien oder Gifte. Neben dem erhöhten Powniveau verliert ein Charakter mit extremer Bioware noch 1 Würfel für Widerstandsproben je angefangenem Punkt, den sein Bio-Index seinen Essenzindex überschreitet.

Längere Heilungszeit

Extreme Bioware verursacht zudem noch zusätzlich verlängerte Heilungszeiten. Der Charakter verliert 1 Würfel für Heilungsproben je 2 angefangene Punkte, die sein Bio-Index seinen Essenzindex überschreitet.

Systemüberlastung

Ein Charakter, dessen Bio-Index größer ist als sein Essenzindex, befindet sich in einem ständigen Überlastungszustand. Jedes Bioware-Implantat wird behandelt, als würde es unter Leichtem Streß arbeiten. Dieser Zustand kann nicht verbessert oder repariert werden. Er hat keine Auswirkungen auf die tatsächlichen Streßpunkte jedes Implantats, sondern ist einfach nur ein Maß für die Überlastung des Körpers.

BIOWAREKOMPATIBILITÄT

Gelegentlich können Kombinationen von Cyberware und Bioware zu Konfliktreaktionen führen.

Wenn ein Implantat als "nicht kompatibel" mit einem anderen Implantat beschrieben wird, dann sollten die beiden nicht im selben Körper implantiert werden. Wenn ein Implantat als nicht kompatibel mit einem Ausrüstungsteil beschrieben wird, dann kann



diese Ausrüstung nicht verwendet werden, um die Effekte des Implantats zu unterstützen oder zu steigern, oder – nach Maßgabe des Spielleiters – es kann sogar die Wirkungen des Implantats behindern.

Adrenalinpumpe

Adrenalinpumpen sind nicht kompatibel mit Move-by-wire-Systemen, da ihre Kombination zu extremen und unkontrollierbaren Reaktionen führt, die in keinem Verhältnis zu den auslösenden Reizen und den natürlichen Reflexen des Körpers stehen. Solch eine katastrophale Überstimulierung kann nicht funktionieren.

Extremverdauung

Diese Bioware ist nicht kompatibel mit Cyber-Filterssystemen gegen eingenommene Toxine (SR3.01D, S. 300).

Hochleistungsgelenke

Diese Biowaremodifikation kann nicht in Cybergliedmaßen integriert werden. Die Reaktionssteigerung der Hochleistungsgelenke entfällt, wenn der Charakter einen Reaktionsbonus durch Cybergliedmaßen mit erhöhter Schnelligkeit erhält. Alle Boni der Hochleistungsgelenke entfallen, wenn mehr als zwei der Gliedmaßen des Charakters durch Cybergliedmaßen ersetzt wurden.

Hyperlunge

Diese Bioware ist nicht kompatibel mit einem internen Lufttank.

Hyperschilddrüse

Ebenso wie die Adrenalinpumpe ist die Hyperschilddrüse mit Move-by-wire-Systemen inkompatibel.

Katzenaugen

Katzenaugen sind nicht kompatibel mit Cyberaugen oder Retinamodifikationen.

Kosmetische Bioware

Chloroplasthaut und Sensitivhaut sind nicht kompatibel mit Dermalpanzerung oder Dermalverkleidung. Hautpigmentierung und Dermalverkleidung sind ebenso inkompatibel.

Lufttröhrenfilter

Diese Bioware ist nicht kompatibel mit Luftfiltersystemen (SR3.01D, S. 300) oder den OXSYS-Cyberkiemen (S. 33).

Mnemoverstärker

Die Boni des Mnemoverstärkers für Fertigungsproben gelten nicht für durch Talentsofts erworbene Fertigkeiten.

Muskelverbesserungen

Muskelverstärkung und Muskelstraffung sind nicht kompatibel mit muskelverstärkender Cyberware. Sie sind jedoch untereinander kompatibel. Diese Bioware-Modifikationen können nicht in Cybergliedmaßen installiert werden. Wenn ein Charakter zusätzlich auch Cybergliedmaßen hat, werden die Auswirkungen der Bioware, wie unter *Cyberware-Kompatibilität* (S. 44) beschrieben, reduziert.

Nickhäute

Diese Implantate sind nicht kompatibel mit Cyberaugen oder blitzkompensierenden Retinamodifikationen.

Orthoskin

Orthoskin ist nicht kompatibel mit Dermalpanzerung oder Dermalverkleidung. Orthoskin kann nicht auf Cybergliedmaßen implantiert werden, und das Vorhandensein von Cybergliedmaßen kann ihre Effektivität in anderen Körperregionen verringern (siehe *Cyberware-Kompatibilität*, S. 44).

Reflexrecorder

Der Reflexrecorder ist nicht kompatibel mit Talentleitungen. Die Boni eines Reflexrecorders gelten nicht für durch Talentsofts erworbene Fertigkeiten.

Synapsenbeschleuniger

Diese Bioware ist nicht kompatibel mit Reflexboostern oder Move-by-wire-Systemen.

BIOWARE UND AUSWIRKUNGEN VON MAGIE

Magie – insbesondere Adeptenkräfte oder Zaubersprüche – wird die Wirkungen von Bioware in der Regel verstärken. Ein paar Sonderfälle verdienen allerdings Beachtung.

Metabolismusverlangsamung

Wenn eine Stasisdrüse aktiv ist und gleichzeitig ein Winterschlafzauber oder die Adeptenkraft Stasis gegen den Charakter gewirkt wird, dann kommt nur der stärkste Effekt zum Tragen (d.h. die Verlangsamung der Metabolismusrate ist nicht kumulativ).

Reflexsteigerung

Wenn Bioware aktiv ist, die Reaktion und/oder Initiative eines Charakters steigert, und gleichzeitig Adeptenkräfte oder Zauber auf ihn wirken, die ebenfalls Reaktion und Initiative erhöhen, so gilt nur der jeweils höchste Bonus.

Schmerzresistenz

Schadenskompensatoren, Schmerzeditoren und Traumadämpfer wirken auch den Effekten von schmerzsimulierenden Zaubern wie Schmerz und Massenschmerz entgegen.

Die Adeptenkraft Schmerzresistenz (SR3.01D, S. 170) ist nicht kompatibel mit Schmerzeditoren oder Schadenskompensatoren. Ein Traumadämpfer wirkt nur auf Schaden, den die Schmerzresistenzkraft nicht negiert.

Schmerzsenkende Bioware ist nicht wirksam gegen die Adeptenkraft Nervenschlag.

Thermorezeptoren und Illusionszauber

Der Temperatursinn basiert nicht auf der visuellen Wahrnehmung, daher haben alle Illusionszauber, die auf die visuelle Wahrnehmung abzielen, keinerlei Auswirkungen auf diesen Sinn. Ein Charakter, der durch einen Unsichtbarkeitszauber getarnt ist, kann durch Thermorezeptoren genauso gut wahrgenommen werden wie vorher.

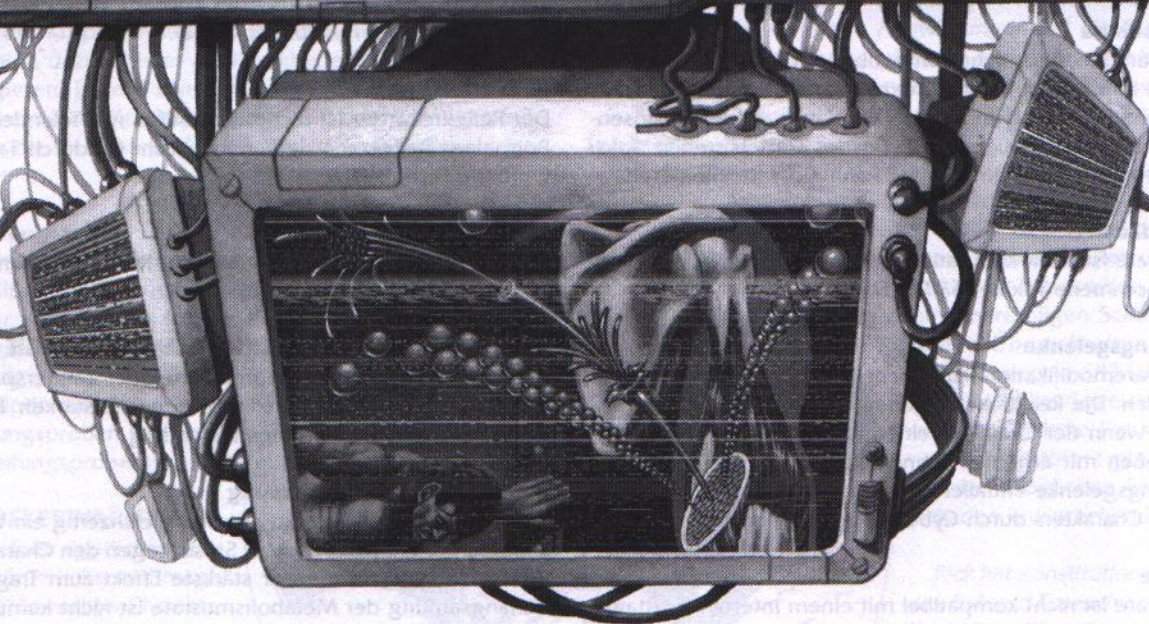
Die Critterkraft Verschleierung kann auch den Temperatursinn täuschen.

BIOWARE UND CRITTER

Critter vertragen Bioware weit besser als Cyberware, doch nur wenige Konzerne sind bereit, die hohen Kosten für die Erforschung und Erprobung von critterverträglicher Bioware aufzubringen. Critter unterliegen denselben Bioware-Einschränkungen und -Nachteilen wie Charaktere.

Die magischen Kräfte Erwachter Critter werden ebenso beeinträchtigt wie die Erwachter Charaktere (siehe S. 86).

NANOTECHNOLOGIE



Achtung, Leute, aufgepaßt, jetzt wird es echt schräg! Wer dachte, daß Cyber- oder Bioware schon einigermaßen bizarr ist, der sollte jetzt besser die Löffel spitzen, denn jetzt kommt die neue Generation von Verbesserungen, mit denen der fleißige Schattenläufer seine minderwertigen naturgegebenen Fähigkeiten aufmotzen kann. Und mit nächster Generation meine ich nicht etwa noch besseres Chrom, noch tollere geklonte Organe oder irgendwelchen veralteten Kram in der Art. Bislang kann zwar noch niemand sagen, wie hoch der Wahrheitsgehalt der folgenden Datei ist, aber sollte auch nur die Hälfte davon zutreffen, können wir sicher innerhalb der nächsten Monate eine völlig neue Art von Straßenkrieger erwarten, der die Schatten unsicher machen wird. Ihr wißt ja schließlich genausogut wie ich, daß es immer ein paar unter euch gibt, die solch mysteriöse Ausrüstung aus noch mysteriöseren Quellen in Rekordzeit beziehen können. Aber paßt bloß auf, welchen Pakt mit welchem Teufel ihr schließen müßt, um an diese Dinge zu kommen, denn die Datei zeigt auch, daß es nicht alles Friede, Freude, Eierkuchen ist, wenn es um Nanotech geht. Aber ich bin schließlich nicht hier, um auf die Risiken und Nebenwirkungen hinzuweisen. Es ist euer Körper, zumindest der Teil, der nicht aus Metall besteht und an diverse Kons verpfändet wurde. Also heult mir hinterher nicht die Ohren voll, wenn euer neues Spielzeug nicht so funktioniert, wie euch die Schlipse das weismachen wollten. Kein Konzern hat was zu verschenken, erst recht nicht, wenn es um die Spielzeuge der Eierköpfe aus den Forschungslaboratorien geht – Nanotech eben.

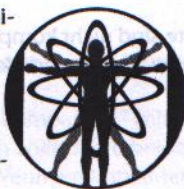
Ich habe die einleitende Datei übrigens gesperrt, so daß diese mal sicher ist vor irgendwelchen Zwischenrufen. Ich denke, das sollten wir uns einfach mal unkommentiert reinziehen, denn es weicht von dem üblichen Werbe-Wischwaschi ab. Im Katalogteil dürft ihr dann gerne wieder euren Senf dazugeben, vielleicht gibt es ja schon welche da draußen, die Kontakt mit Nanoware hatten, einiges soll ja schon auf der Straße oder beim Doc mit Kon-Anbindung erhältlich sein. Also, lehnt euch zurück und genießt es ...

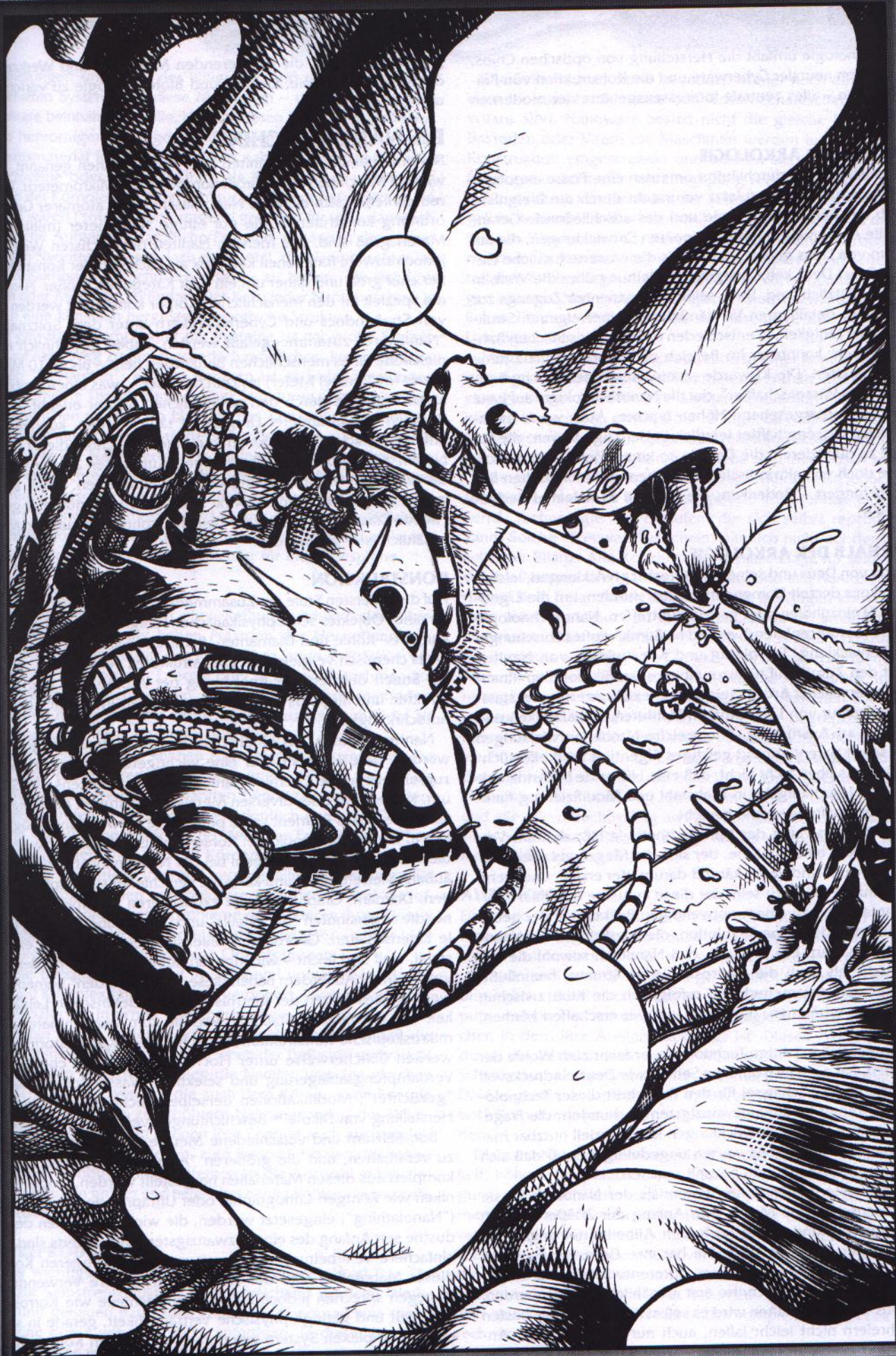
• SysOp

Cyberware, oder zumindest das Cyberware-/Fleisch-Interface, könnte ohne Naniten nicht existieren. Nanotechnologie kam seit der Erfindung des Cyberterminals und dem Ende der Eurokriege immer wieder in vielerlei Gestalt zur Anwendung. Doch diesen Entwicklungen – unsichtbar für das metamenschliche Auge – wurde nie die verdiente Aufmerksamkeit geschenkt, bis die Neo-KI Deus die Bühne betrat. Seitdem ist die Nanotechnologie eines der heißesten Forschungsgebiete der Erwahten Welt.

DER NANOTECH-BOOM

Einfach ausgedrückt ist Nanotechnologie die Wissenschaft der Erschaffung von Maschinen auf molekularer oder zellulärer Ebene, die dazu eingesetzt werden, Moleküle umzuformen. Nanotechnologie hängt in starkem Maße von ihren Grundlagenwissenschaften ab – von Chemie, Physik, Biologie, Ingenieurwesen und Mikroelektronik. Das mag ein Grund für den "Minderwertigkeitskomplex" der Nanotechnologie gewesen sein, da sie immer als ein Ableger dieser Primärwissenschaften gesehen wurde – mit Spezialdisziplinen wie "Nanoelektronik" oder "Nanomedizin".





Nanotechnologie umfaßt die Herstellung von optischen Chips, die Installation neuraler Cyberware und die Konstruktion von Präzisionsgeräten – alles zentrale Interessensgebiete der modernen Konzernwelt.

INNERHALB DER ARKOLOGIE

Die Nanotechnologie durchläuft momentan eine Phase exponentiellen Wachstums, nicht zuletzt verursacht durch die Ereignisse innerhalb der Renraku-Arkoologie und das anschließende Gerangel um die Aneignung der revolutionären Entwicklungen, die auf das Konto von Deus gehen. Anders als die wissenschaftliche Gemeinschaft hat Deus keine vorgefaßte Meinung über die Welt, in der er sich plötzlich fand. Dank seines permanenten Zugangs zur Matrix, seines detaillierten Verständnisses seiner eigenen Struktur und seiner Fähigkeit, in entschieden unmetamenschlichen Bahnen zu denken, konnte er im Bereich der Nanotech ganz neue Wege beschreiten. Die KI wurde so etwas wie der sprichwörtliche "Verrückte Wissenschaftler", der die Nanotechnologie auf ganz neue und unvorhergesehene Höhen brachte. Auch wenn metamenschliche Wissenschaftler letztlich in der Lage waren, die Ergebnisse zu duplizieren, die Deus in so kurzer Zeit erzielte, wurden viele doch von altmodischen ethischen und moralischen Bedenken behindert – Bedenken, die für eine KI keinerlei Bedeutung haben.

AUSSERHALB DER ARKOLOGIE

Geschockt von Deus und seinen Nanotech-Entwicklungen, leisten die Megakons derzeit Unmengen an Überstunden, um die Ergebnisse der KI einzuholen oder gar zu übertreffen. Nanotechnologie ist ein sehr ressourcenintensives und heißumkämpftes Forschungsgebiet. Entwicklung, Erprobung und Konstruktion von Naniten erfordert den Zugriff auf nahezu unbegrenzte Ressourcen (finanzieller wie personeller Art) und eine komplexe Konzern- oder staatliche Infrastruktur von Laboratorien, Instituten, Denkfabriken und State-of-the-art-Ausrüstung. Erfolgreiche Nanitenentwicklungen werden sofort patentiert und geistiges Eigentum wird eifersüchtig bewacht. Es überrascht nicht, daß eine blühende Industrie existiert, deren Hauptaufgabe in Diebstahl und Modifizierung funktionierender Nanitensysteme besteht.

Mit der Beherrschung der Nanotechnologie läßt sich ein Vermögen machen, eine Tatsache, der sich die Megakons selbstverständlich bewußt sind. Jeder kämpft darum, der erste – und wenn möglich einzige – Kon zu sein, der diese Industrie dominiert. Cyberimplantate sind zu einem notwendigen Bestandteil der heutigen Welt geworden, eine Revolution, die letztlich auf der Nanotechnologie basiert. Die Tatsache, daß Nanotech sowohl die mikroskopische als auch die makroskopische Struktur beeinflusst, ermöglicht der Metamenschheit, erfolgreich die Kluft zwischen dem, was wir erschaffen, und dem, was wir erschaffen können, zu überbrücken.

Diese potentiell mächtige Technologie, erdacht zum Wohle der Menschheit, hat auch ihre dunklen Seiten, wie Deus eindrucksvoll demonstrierte. Der Schlüssel für den Fortschritt dieser Technologie ist, wie immer im einundzwanzigsten Jahrhundert, die Frage, ob und wie sich die Neuentwicklungen kommerziell nutzbar machen lassen. Die Megakons warten ungeduldig darauf, daß sich ihre Forschungsinvestitionen bezahlt machen.

Trotz des außergewöhnlichen Potentials der Nanotech ist sie keine wissenschaftliche Magie, wie Anfang der 2050er vielfach geglaubt wurde, und sie ist auch kein Allheilmittel gegen die Gebrechen der Sechsten Welt. Sie hat ihre Grenzen. Da diese Wissenschaft noch unausgegoren, unterentwickelt und eingeschränkt ist, werden Fortschritte erst allmählich spürbar werden. Dank Deus' Machenschaften wird es selbst Aztechnologys besten Marktschreibern nicht leicht fallen, auch nur die profansten Anwendungen der Nanotechnologie zu verkaufen – trotz ihres

großen Potentials, die existierenden Methoden und Werkzeuge der Medizin, Chemie, Genetik und Biotechnologie zu verfeinern und zu verbessern.

DIE NANOMASCHINE

Nanomaschinen, auch Naniten oder Nanodrohnen genannt, sind winzige Maschinen in der Größenordnung von Mikrometern. Theoretisch ließen sich einfache Nanomaschinen in atomarer Größenordnung konstruieren, die nur einige Nanometer (milliardstel Meter) groß sind. Die meisten Naniten der Sechsten Welt sind jedoch sowohl funktionell komplex als auch von der Konstruktion her eher groß und daher um ein paar Kategorien größer. Naniten, die speziell für den menschlichen Körper konstruiert werden und von Straßendocs und Cybertechnikern unter dem Spitznamen "Nanoware" zusammengefaßt werden, haben gewöhnlich etwa die Größe eines menschlichen Blutkörperchens – bis zu 10 Mikrometer (millionstel Meter) im Durchmesser –, was einen problemlosen Transport durch den menschlichen Körper erlaubt. Nanodrohnen, die in anderer Umgebung tätig werden, können sehr unterschiedliche Dimensionen von einem Bruchteil dieser Größe bis hin zu komplexen, selbständigen Automaten an der Grenze der visuellen Wahrnehmungsfähigkeit aufweisen. Doch selbst gegen die größten Naniten wirkt Shiawases 10 Zentimeter große "Beetle Crawler"-Drohne – die kleinste Drohne, die auf dem Markt erhältlich ist – gigantisch.

KONSTRUKTION

Auf der untersten Stufe der Zusammensetzung bestimmt die Struktur eines Objektes seine physikalischen Fähigkeiten und Einschränkungen – Kohle und Diamanten, Sand und Siliziumchips sind jeweils chemisch vergleichbar, aber strukturell verschieden. Auf allen Stufen definiert die Anordnung der Atome den Wert einer Struktur, und nirgends wird das deutlicher als im Bereich der Nanotechnologie.

Naniten können aus einer Vielzahl von Materialien gefertigt werden, da die Feinstruktur eine wichtigere Rolle spielt als die zugrundeliegende Chemie. Naniten werden meistens aus Silizium, Kohlenstoff oder diversen Metallen konstruiert, doch eigentlich findet jedes Element seine potentielle Verwendungsmöglichkeit in der Nanotechnologie. Kohlenstoff ist allerdings zweifellos das meistverwendete Material bei der Nanitenkonstruktion. Er ist äußerst vielseitig und kann die verschiedensten Stoffe ausbilden. Diamant, Graphit und die exotischeren Buckminsterfullerene (die sogenannten "Buckyballs" und "Buckytubes") haben ideale Eigenschaften. Geordnete Kohlenstoffnetzwerke sind extrem stabil, steif und leicht – wichtige Grundbedingungen für den Bau von Naniten. Außerdem haben diese "Diamantoiden" bemerkenswerte Eigenschaften der thermischen und elektrischen Leitfähigkeit und chemischen Stabilität, was sie zum Wunschmaterial für mikroskopische Konstruktionen macht. Diese Kohlenstoffnaniten werden üblicherweise unter Hochvakuum mittels chemischer Verdampfungsablagerung und selektiver Wasserstoffabstraktion "gezüchtet", Modifikationen derselben Techniken, die bei der Herstellung von Dikote™-Beschichtungen verwendet werden.

Bor, Silizium und verschiedene Metalle sind dagegen leichter zu verarbeiten, und die größeren "Arten" von Naniten können komplett aus diesen Materialien hergestellt werden, wobei Techniken wie Röntgen-Lithographie oder Ultrapräzisionsbearbeitung ("Nanolathing") eingesetzt werden, die wichtige Stützen der Industrie seit Anfang des einundzwanzigsten Jahrhunderts sind. Die einfachere Verarbeitung und damit auch die geringeren Kosten dieser Materialien sind der Hauptgrund für ihre Verwendung. Dagegen sprechen jedoch langfristige Nachteile wie Korrosion, Giftigkeit und geringe physische Verträglichkeit, gerade in solch einem komplexen System wie dem menschlichen Körper. Trotzdem stützen sich die meisten nanotechnologischen "Einweg"-

Behandlungen und viele der billigeren (und minderwertigeren) dauerhaften Systeme auf diese Materialien – und selbst die beste Nanoware beinhaltet oft Teile, die aus diesen Materialien bestehen.

Die hervorragenden Eigenschaften von Kohlenstoff als Verarbeitungsmaterial legt den Gedanken nahe, organische Moleküle wie Proteine oder Kohlenhydrate als Bausteine zu verwenden. Wegen der Komplexität ihrer Struktur und ihrer unglaublichen Flexibilität wären Proteine hervorragend geeignet für viele nanotechnologische Aufgaben. Natürliche Proteine werden in der gegenwärtigen Nanotechnologie dazu eingesetzt, die Nanomaschine vor Immunreaktionen zu schützen und ihr zu helfen, die richtigen Zellen oder Moleküle zu finden. Der Kern jeder Nanomaschine ist jedoch eine künstlich hergestellte robotische Struktur.

Die gewaltige Komplexität der Proteine ist der große Stolperstein auf dem Weg zu den theoretisch möglichen, komplett organischen "Bionaniten"; keinem Konzern ist es bislang gelungen, eine allgemeine Theorie biologischer Strukturen aufzustellen, die es ermöglichen würde, ein biologisches Konstrukt praktisch aus dem Nichts aufzubauen. Statt dessen müssen sie auf das zurückgreifen, was die Natur bereits erschaffen hat, und es mittels Biochemie und Gentechnologie in die gewünschte Richtung biegen. Die Grenze zwischen metallischen Bakterien und Fuzzy-Logic-Robotern ("lebenden Naniten") wird immer schmaler. Proteinische Nanotechnologie ist einer der "Heiligen Gräle" der Industrie und eines der wichtigsten Betätigungsfelder für Industriespione.

ENERGIEQUELLEN

Nanoware arbeitet praktisch ohne Reibungsverluste, dank ihrer Miniaturisierung und der hohen Präzision des Herstellungsprozesses. Naniten können in der Regel über lange Zeiträume von gespeicherter chemischer Energie oder geringen Entnahmen aus ihrer Umwelt betrieben werden. Es gibt verschiedene Methoden, Naniten mit den geringen Energiemengen zu versorgen, die sie für die Auffüllung ihrer Reserven benötigen.

Interne Energiequellen können zum Beispiel elektrochemische Zellen sein, die die geringen Strommengen liefern, die für die Fortbewegungssysteme der Naniten benötigt werden. Zudem operieren Naniten in einer so außerordentlich geringen Größenordnung, daß sie eine beträchtliche Menge an Energie durch thermovoltische Elemente aus der Körperwärme aufnehmen können. Andere potentielle interne Energiequellen umfassen miniaturisierte Treibstoffzellen und nukleare Batterien, wobei die offensichtlichen Radioaktivitätsprobleme der letzteren ihren Einsatz in biologischen Anwendungen eigentlich verbietet – außer vielleicht durch besonders skrupellose Organisationen.

Externe Energiequellen sind in der Regel vorzuziehen, da die Größe und Komplexität der Naniten verringert werden, wenn keine komplizierten internen Speichermedien eingebaut werden müssen, bei denen zudem noch das Problem besteht, daß die Nanomaschine ihre Arbeit einstellt, wenn der Treibstoff verbraucht ist. In lebenden Systemen können die Naniten von den gleichen Molekülen versorgt werden, die auch dem Körper seine Energie liefern – was allerdings zu erhöhtem Nahrungsbedarf des Wirtsorganismus führt. Naniten können ihre Energie auch aus speziellen Nahrungszusätzen beziehen, zum Beispiel aus verschiedenen Zuckerarten. In industriellen Systemen ist die Auswahl möglicher Energielieferanten größer und beinhaltet häufig Kohlenwasserstoffe oder andere Gase.

SELBSTREPRODUKTION

Einer der wichtigsten Faktoren der Nanotechnologie ist ihre Fähigkeit zur Selbstreproduktion. Mit hinreichend präzisen Werkzeugen und genauen Bauplänen kann jede Nanomaschine theoretisch eine Kopie von sich selbst anfertigen. In dieser Hinsicht scheinen Naniten einiges mit einfachen Lebensformen gemein zu haben.

Die Selbstreproduktion ist jedoch immer noch ein Bereich, in dem biologische Systeme den nanomechanischen meilenweit voraus sind. Nanoware besitzt nicht die gleiche Flexibilität wie Bakterien oder Viren; die Maschinen werden extrem durch ihre Konstruktion eingeschränkt und können sich nur in einer peinlichst genau kontrollierten Umgebung reproduzieren.

Ein weiteres Hindernis bei der Selbstreproduktion ist der Mangel an Rohmaterial. Der menschliche Körper besteht zu drei Vierteln aus Wasser, und der Rest enthält hauptsächlich Proteine. Die meisten Naniten benötigen reine, hochreaktive und seltene Materialien für ihre Reproduktion, die ihren Wirtsorganismus schädigen könnten. Nanitische Selbstreproduktion innerhalb des menschlichen Körpers wird daher bis auf absehbare Zeit ein Ding der Unmöglichkeit bleiben.

Möglich ist aber eine Reproduktion in einer kontrollierten Umgebung, die hinreichend viel Rohmaterial enthält. Zur Zeit braucht eine Nanomaschine für ihre Selbstreproduktion, selbst in einer idealen Umgebung, etwa 10 bis 15 Tage, da während des Prozesses immer wieder peinlich genaue Fehlerkorrekturen erforderlich werden. Diese Reproduktionszeit ließe sich theoretisch senken.

Das größte Hindernis der Selbstreproduktion ist jedoch wirtschaftlicher Natur: Es liegt nicht gerade im Interesse eines Konzerns, Technologie zu verkaufen, die sich selbst reproduzieren kann. Solche "Freeware" erscheint nämlich nicht auf der Haben-seite der Bilanz. Alle Konzerne halten ihre Pläne für selbstreproduktive Naniten streng unter Verschuß, und alle Nanitenfabriken, die auf dem freien Markt erhältlich sind, benötigen entweder extrem seltene oder nur von speziellen Lieferanten erhältliche Rohmaterialien oder sie können nur "sterile" Naniten produzieren, die ihrerseits nicht über die Fähigkeit der Selbstreproduktion verfügen. Außerdem halten sich die Konzerne sehr zurück, ihre Nanitengattungen oder die Fabriken, die sie herstellen können, zu verkaufen. Stattdessen werden sie für eine begrenzte Zeit vermietet. Diese Leihaktionen werden vom Konzerngerichtshof überwacht und sollen in ihren Verträgen angeblich Klauseln enthalten, die solche Optionen wie die berühmte Omega-Order ermöglichen sollen. Diebstahl von Nanotechnologie ist offiziell ein Tabu, und alle, die unrechtmäßig an Forschungsergebnisse gekommen sind, beißen sich lieber die Zunge ab, als etwas davon an die Öffentlichkeit dringen zu lassen.

AUTONOMIE

Für lange Zeit war das Problem der Kontrolle eine der größten Herausforderungen bei der Konstruktion brauchbarer Naniten. Einzelne Naniten sind zu klein, um sie per Fernsteuerung zu lenken, und externe Kontrolldrähte sind gewöhnlich unpraktisch oder gar unmöglich. Jede Nanomaschine muß daher ihren eigenen Computer haben, der auf externe Reize reagiert, sowie einen Speicher, in dem ihre Aufgabe abgelegt ist. Dieses Problem wurde durch die Perfektionierung und Miniaturisierung von Diamantschaltkreisen und polymerischen Speicherstrukturen – ähnlich der DNA – gelöst, kombiniert mit Weiterentwicklungen der "Knowbot"-Kommandostrukturen, wie sie in der Matrix verwendet werden.

Diamant-Nanoschaltkreise weisen eine größere Wärmeleitfähigkeit, höhere Temperaturtoleranz und kohärentere Signalübertragung auf als Silizium- oder andere Chips. Dadurch können diamantene Komponenten wesentlich kleiner und schneller sein, wobei gleichzeitig die beugungsbedingten Fehler optischer Schaltkreise gleicher Größenordnung vermieden werden. Dank der diamantenen Nanoschaltungen können die Logikschaltkreise einer Nanomaschine die Hälfte ihres Volumens einnehmen. Trotzdem sind einzelne Naniten nicht wesentlich komplexer als ein Taschenrechner.

Die Herstellung sehr komplexer Geräte überschreitet daher die Fähigkeiten autonomer Nanitensysteme. Für solche Projekte sind



externe Kontrollsysteme erforderlich, üblicherweise in der Form eines speziellen Hard- und Softwarepaketes, das einfache Signale an die Naniten übermittelt. Für extrem große Projekte, bei denen Vielseitigkeit gefragt ist, mag sogar ein externer semi-autonomer Knowbot erforderlich sein, um die Naniten zu lenken. Es kursieren Gerüchte über Forschungen an echten Künstlichen Intelligenzen, die speziell für die Überwachung hochkomplexer Nanitenprojekte entwickelt werden und noch über weitere, wesentlich höher entwickelte Fähigkeiten verfügen sollen, doch natürlich wird solches Wissen (falls es existiert) von den beteiligten Parteien todsicher unter Verschluss gehalten – insbesondere im Hinblick auf die kürzlichen Probleme mit der Seattler Arkologie.

ANWENDUNGEN VON NANOTECH

Trotz all der Ängste, die mit der Nanotechnologie assoziiert werden, ist sie die meistverbreitete "Future-Tech" im *Shadowrun*-Universum – von den industriellen Anwendungen und den Welt-raumfabriken von Saeder-Krupp und Ares bis hin zu Yamatetsus und Shiawas Modifikationen des menschlichen Körpers. Kaum eine andere Technologie ist so facettenreich oder vielseitig anwendbar wie die Nanotechnologie.

DIE MENSCHHEIT IN DEN STARTLÖCHERN

Nanotech ist der Schlüssel für die Kommunikation von Fleisch und Maschine. Ohne Nanotechnologie wäre jede auch nur etwas komplexere Cyberware dermaßen massig und unhandlich, daß sie ihren eigentlichen Zweck ad absurdum führen würde – und in den meisten Fällen würde sie mehr Essenz kosten als ein Lebewesen verkraften könnte. Es ist die Aufgabe der Naniten, ständig das Nervensystem des Körpers zu warten und so zu manipulieren, daß die Impulse von Fleisch und Metall sich nicht gegenseitig abstoßen. Naniten halten die Nervenbahnen instand und ermöglichen so, daß elektrische Impulse ohne Verzögerung oder Abstoßung zwischen dem Körper und seiner Cyberware ausgetauscht werden, damit der Straßensamurai sich schnell wie ein Wimpernschlag bewegen kann, damit der Decker decken und der Rigger riggen kann.

Naniten kontrollieren die mikroskopischen Schaltkreise, die das Retinadisplay eines Cyberauges bilden, sie weben und reparieren die Fasern der synthetischen Polymere, aus denen eine Dermalverkleidung besteht, und sie kommen fast bei jeder Operation der modernen Chirurgie zum Einsatz.

Außerhalb des Körpers dienen Naniten als hochmoderne Sensoren und Kontrollelemente in Hochtemperaturmaschinen oder als Belastungssensoren und Antriebselemente in Flugzeugen – und in den meisten Raumfahrzeugen und Raumstationen. Moderne Kugellager werden von Naniten derart perfekt poliert, daß die größten Unebenheiten, wären die Kugeln von Erdgröße, kleiner wären als der Mount Everest.

Auch Monofilament ist ein Produkt der Nanotechnologie. Es wurde ursprünglich dafür entwickelt, in Haltedrähte für ultraschwere Lasten eingeflochten zu werden, ist aber bekanntlich erst durch die immens tödliche Monofilamentpeitsche so richtig berühmt geworden.

Körpermodifikationen und Medizin

Der größte Wert der Nanotechnologie erweist sich – aus menschlicher Sicht – in ihren Anwendungen im medizinischen und paramedizinischen Bereich. Nanotechnologie ist das "stille Wunder" der Cyber- und Bioindustrie und die Grundlage der Cyberware-Installation und Implantatchirurgie. Ohne Nanotechnologie wären solch invasive Cyberware-Modifikationen wie Kompositknochen, Talentleitungen, Dermalpanzerung oder Reflexbooster niemals machbar. Und ohne die mikroskopischen Manipulationen der Naniten wäre selbst die Installation einer einfachen Datenbuchse unmöglich. Daher konzentrierte sich die Nanotechnologie, bevor Deus kam, hauptsächlich auf die Medizin.

In den frühen Phasen der cyberindustriellen Entwicklung legten genmanipulierte Bakterien, die irreführenderweise bereits als "Naniten" bezeichnet wurden, die neuronalen Brücken bei der Implantation von Cybersystemen. Diese "Ur"-Naniten waren für die ersten Implantate verantwortlich, doch ihre Ungenauigkeit schränkte Cyberware auf ein vergleichsweise niedriges Niveau ein und verursachte selbst bei nur kleinen Implantaten sehr großen Essenzverlust. Die Entwicklung echter Naniten machte diese unbeholfenen Werkzeuge überflüssig. Echte Naniten sind präziser und vielseitiger und ermöglichen es, größere Implantate bis hin zu ganzen Gliedmaßen zu installieren, ohne daß soviel Essenz verloren geht, daß der Körper sozusagen seinen Geist aufgibt.

Nanotechnologie hat für Cyberware eine zweifache Bedeutung: Nanotech kommt bei der Implantation von Cyberware zur Anwendung und ist ebenso für das Funktionieren bestimmter Cybergeräte unumgänglich. Nanotechnologie ist eine absolute Notwendigkeit bei jeder Cyberchirurgie, insbesondere bei der Implantation von Kompositknochen, Balanceverstärkern, Retinaduplikaten, Orthoskin oder Dermalverkleidungen. Nanotech verbindet alle Cyberware mit den Nervenbahnen, die zum Gehirn führen. Und zusätzlich sind Naniten direkt in vielen Cybergeräten integriert, zum Beispiel in Cyberaugenzubehör, Filtersystemen sowie chemischen Immunitäts- und Analysegeräten.

In der synthetischen Haut eines Cyberarmes befinden sich mikroskopische Druck-, Wärme- und Kältesensoren sowie Monodrähte, die Schnitte und Abschürfungen erkennen und "echte" Schmerzen übertragen. In kybernetischen Kunstmuskeln bilden Nanomaschinen ein Netz unsichtbarer Motoren, die natürliche Muskeln imitieren und für maschinenähnliche Stärke sorgen.

Die anhaltenden Fortschritte der Nanotechnologie haben zu einer medizinischen Renaissance geführt. Nanotechnologie ermöglichte die revolutionäre "messerlose" Chirurgie, vereinfachte die medizinische Überwachung und Kontrolle und erweiterte das Spektrum der kontrollierbaren medizinischen Daten.

Gezielt eingesetzte Naniten ermöglichen eine schnelle Wundheilung, die fast wundersam anmutet. Nanotechnologische Nähte, Schmerzbekämpfungssysteme, Gerinnungsmittel und andere medizinische Nanoware verändern das Gesicht der kontrollierten postchirurgischen und kosmetischen Operationen ebenso wie das der Notfallmedizinischen Behandlungen.

In manchen konzerneigenen Vollzugsanstalten werden spezialisierte Naniten in besonders gefährliche Kriminelle injiziert, die einen metallischen Abdruck auf dem Schädel des Individuums hinterlassen, der als eine Art Hardwire-Passcode dient. Dieser Abdruck kann mit einem handelsüblichen elektromagnetischen Cyberscanner gelesen werden und dient dazu, den Gefangenen innerhalb der Institution zu verfolgen. Einige der paranoideren Megakons sollen solche Schädelmarkierungen angeblich als fälschungssichere IDs verwenden, um den Zugang ihrer Angestellten zu den geheimsten Konzerneinrichtungen nachvollziehen oder kontrollieren zu können.

SCHWERINDUSTRIE UND PRODUKTION

Naniten erobern sich zur Zeit eine vielleicht weniger komplexe, aber in keinsten Weise weniger wichtige Rolle in der industriellen Produktion. Die Industrie setzt Nanotechnologie seit Ende der 2050er ein, was sich seit Anfang der 2060er in dramatischer Beschleunigung zu einem Multimilliarden-Nuyen-Business ausgeweitet hat und hauptsächlich auf Herstellung, Bearbeitung, Ätzung und Präzisierung auf Nanometerebene beruht. Das hat zu solch einem Sprung in der maschinellen Effizienz geführt, daß heutige Komponenten auf eine Weise tätig werden können, die noch vor 25 Jahren unvorstellbar war.

Die vielleicht wichtigste Bedeutung der Nanotechnologie für die Industrie liegt in der Herstellung ultrastarker und ultraleichter

Materialien sowie der Produktion komplexer Geräte oder Teile in einem Stück. Strukturen ohne Fehler oder unregelmäßige Belastung können mit hohen Toleranzgrenzen hergestellt werden, und das überschüssige Material, das ansonsten als Sicherheitspuffer gegen Ausfälle diente, kann eingespart werden. Komplexe Maschinerien in einem Schritt herzustellen ist ökonomisch effektiv, da aufwendige Produktionsstraßen unnötig werden. Eine Flugzeugturbine zum Beispiel, die nanotechnisch in einem einzigen Schritt "gezüchtet" wird, kann über das normale Maß hinaus einsatzfähig sein und ist trotzdem vergleichsweise preiswert in der Herstellung.

Naniten können als Markierungen zu Sicherheitszwecken implantiert werden. Viele Konzernprodukte werden mit einfachen Naniten versehen, die einen speziellen chemischen Code tragen und dem Konzern ermöglichen, Fälschungen oder Copyrightvergehen sofort zu entdecken. Die Verwendung von Naniten als Markierungen garantiert, daß die Markierung selbst nicht gefälscht wird oder sich im Laufe der Zeit abnutzt.

Auch auf dem Umweltsektor ist die Nanotechnologie auf dem Vormarsch – in Wasserfiltern für den privaten Gebrauch eliminieren Naniten gelöste Feststoffe, Bakterien und organische Abfallstoffe (Dioxine usw.).

DER WELTRAUM – UNENDLICHE WEITEN

Außerhalb des menschlichen Körpers ist der Weltraum die Arena, in der die Nanotechnologie ihre größten Erfolge noch vor sich hat. In jenem kostspieligen und hartumkämpften Theater der Weltraumerforschung und -ausbeutung ist ökonomische Rentabilität der wichtigste Faktor für die wenigen beteiligten Konzerne. Ob von Erde zu Orbit oder zwischen den Planeten und den Sternen – das Frachtgewicht bestimmt die Kosten und die Rentabilität. Herstellungsmethoden mittels Nanotech erlauben eine deutliche Reduzierung des Nutzlastgewichts, ohne daß dabei Zuverlässigkeit oder Sicherheit auf der Strecke bleiben. Das niedrigere Gewicht erhöht zudem drastisch die erreichbare Geschwindigkeit, was sich wiederum auf Flugzeiten und Missionskosten auswirkt.

Die Nanotechnologie entwickelt sich aufgrund der hohen Kosten für Forschung und Anwendung nur relativ langsam. Beim Wettlauf ins All jedoch sind die Kosten für den Transport in den Orbit so immens hoch, daß die Kosten der Nanitenteknologie durch die verringerten Transportkosten schnell ausgeglichen werden. AresSpace beispielsweise ist überzeugt, daß die Nanotechnologie zu einer Renaissance interplanetarischer Reisen führen und vielleicht sogar die langerträumte Marsbesiedlung ermöglichen wird.

Die Weltraumforschung ist schon lange nicht mehr die Domäne menschlicher Wesen; in den meisten Fällen verursachen bemannte Missionen unnötige Risiken und Kosten. Das gilt besonders dann, wenn spezialisierte Drohnen die erforderlichen Aufgaben ebenso gut erledigen können – und die Nanotechnologie wird diese Fähigkeiten noch erweitern. Naniten können extrem komplexe Aufgaben erfüllen, und ihre Fähigkeit zur Selbstreproduktion würde einem hinreichend geduldigen Konzern beispielsweise erlauben, eine kleine "Saat"-Sonde loszuschicken, die eine große Mission zu erledigen hat, wie vielleicht Bergbau auf einem Asteroiden.

Die größten Erfolge der Nanotechnologie im All sind die technologischen Fortschritte bei der Herstellung von Raumanzügen und Solarsegeln. Die heutigen Raumanzüge sind ein Wunder nanotechnischer Konstruktion und wiegen knapp die Hälfte früherer Anzüge, sind dabei jedoch wesentlich sicherer. Ultradünne "Lichtsegel" werden zur Zeit von verschiedenen Konzernen entwickelt – insbesondere von Yamatetsu –, die als billige Sonden im äußeren Sonnensystem oder im interstellaren Bereich sowie als Solarenergie-Sammler für die Unterstützung der begrenzten irdischen Energievorräte eingesetzt werden sollen.

COMPUTER

Der erste industrielle Bereich, der sich Herstellungsmethoden im Nanobereich zunutze machte, war die Computerindustrie. Die Technologie der gedruckten Schaltkreise hatte etwa zur Zeit des Erwachens ihre absolute Obergrenze erreicht. Eine Zeitlang stützte sich die Industrie auf die Entwicklung massiver Parallelarchitekturen, während noch nach einer Alternative für die herkömmliche Technologie gesucht wurde. Schließlich wurde diese Alternative im optischen Chip gefunden, der auf einem photoaktiven Proteinpigment als binärem Logikschaltkreis basiert. Die Evolution dieses Chips findet mit einer ständig abnehmenden Größenordnung statt. Die ersten superkompakten optischen Computerchips (OCCs) kamen Mitte der 2040er auf den Markt und waren Produkte der frühen Nanotechnologie. Prinzipiell die gleichen Herstellungsprozesse sind heutzutage für die supraleitenden Chips der schädelintegrierten Cyberdecks verantwortlich, die praktisch unendlich klein und effizient sein müssen, um zu vermeiden, daß die Gehirne ihrer Benutzer geröstet werden.

WAS SIE NICHT KANN

Nanotech weist erstaunliche Eigenschaften und ein gewaltiges Potential auf, doch sie ist weder ein Wundermittel noch Magie. Nanotechnologie muß sich den gleichen Naturgesetzen beugen wie der Rest der Welt. Und während sie in einzigartiger Weise dafür geeignet ist, bestimmte Kunststücke zu vollbringen, die bisher außerhalb der Reichweite der Menschheit lagen, so ist sie für viele andere Aufgaben denkbar ungeeignet.

Nanoware kann keine Veränderungen des menschlichen Körpers in großem Maßstab vornehmen. Individuelle Naniten arbeiten auf zellulärer Ebene, und selbst kollektiv können sie den Körper nicht auf direkte Weise signifikant verändern. Das soll nicht heißen, daß sie nicht schwerwiegende Auswirkungen haben können, doch diese sind nur indirekte Konsequenzen der Nanitenaktivitäten.

Die größte Stärke der Nanotechnologie – ihre Miniaturisierung – ist auch gleichzeitig ihre größte Schwäche. Naniten können nicht mehr Energie speichern, als sie für ihre eigene Funktion benötigen. Zum Beispiel können sie nicht die Körpertemperatur in einem solchen Maße ändern, daß man jemanden damit von innen kochen könnte. Ihre geringe Größe schränkt die Kontrollschaltkreise ein, die in sie eingebaut werden können, was wiederum ihre Anpassungsfähigkeit und Vielseitigkeit beschränkt. Ihre Kleinheit macht sie zudem verwundbar durch die internen Körperreaktionen auf Streß, Schock und veränderte Bedingungen.

Die Grenze, die ihre Größe für die internen Kontrollschaltungen darstellt, bedeutet auch, daß die externe Kontrolle von Naniten-Systemen sehr genau und vor allem absolut sein muß. Besonders große und komplexe Nanitenprojekte erfordern die Entscheidungs- und Anpassungsfähigkeit und das heuristische Lernvermögen eines semiautonomen Knowbots oder gar einer KI. Es ist für einen Menschen unmöglich, ein Nanitensystem zu "riggen", und ein Metamensch-/Naniten-Interface ist ein Ding der Unmöglichkeit, auch wenn es Metamenschen natürlich möglich ist, die Programmierung eines Knowbots oder sein Nanitenprogramm zu verändern.

Die vielleicht größte Einschränkung ist, daß Naniten sich nicht innerhalb des menschlichen Körpers reproduzieren können. Nanitenreproduktion ist ein sehr komplexes und präzises Verfahren, das in solch einer chaotischen Umgebung schlicht unmöglich ist. Die Reproduktion wird zudem durch den Bedarf an Rohmaterialien und die Millionen Operationsschritte bei der Herstellung von Naniten erschwert. Selbst bei größter Geschwindigkeit würde eine Nanomaschine mindestens eine Woche brauchen, um sich zu reproduzieren – auch wenn alle anderen Funktionen in der Zeit deaktiviert wären.

Und schließlich sind da noch die Gespenster des Terrorismus und der globalen Zerstörung, die ebenso wie durch die Entwicklung chemischer, atomarer und biologischer Waffen in früheren Jahrzehnten auch durch die mögliche Entwicklung von Nanowaffen in den 2060ern neue Nahrung erhalten. Glücklicherweise kann Nanotechnologie zwar einige unglaubliche Dinge ermöglichen, sie stellt jedoch kein besonders effektives Waffensystem dar. Dank ihrer Eigenheiten sind chemische, biologische und physische Waffen weit besser geeignet, großmaßstäbliche Zerstörung und Vernichtung zu verursachen als Naniten. Das soll nicht heißen, daß Nanowaffen nicht existieren oder entwickelt werden, aber dieses Feld erfordert noch immens viel Engagement, bevor Nanokriegsführung ein wahrhaft tödliches Potential entwickeln kann.

WER WEM WAS ANTUT

Der aktuelle Boom der Nanotechnologie ist in nicht geringem Maße auf die Ereignisse in der Renraku-Arkologie in Seattle zurückzuführen. Die Rückeroberung mehrerer Arkologie-Stockwerke durch Renrakutruppen stimulierte neue technologische Entwicklungen, als Renrakuforscher Deus' Schöpfungen analysierten und die Forschungsergebnisse des gebeutelten Megas durch konzentrierte Spionagetätigkeiten nach außen sickerten.

Das Know-How und die gewaltigen finanziellen Investitionen, die für nanotechnologische Grundlagenforschung erforderlich sind, bewirken, daß die meisten Konzerne sich gegenwärtig auf eine oder zwei Facetten der Nanotech konzentrieren – was zu interessanten Kooperationen und Synergien zwischen den Kons geführt hat. Lizenzverträge, Joint Ventures, Übernahmen und Schattenoperationen grassieren, zumal nach den kürzlichen Erschütterungen der Konzernwelt noch viele Ressourcen brachliegen.

DIE GROSSEN DREI

Im Bereich der Nanoware wird der Markt eindeutig von drei Megakons dominiert, die um die besten bio- und cybertechnologischen Daten und Wissenschaftler wettstreiten.

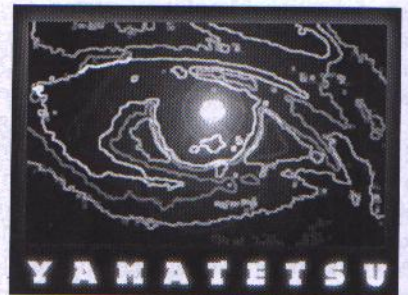
Yamatetsu

Yamatetsus Engagement im Bereich der Nanotechnologie konzentriert sich auf Cyberwareinstallation und -integration. Der Konzern hat sich auf die Produktion von Cyberware-Reparaturkits, kosmetischen Nanomodifikationssystemen und ähnlichem Dingen

konzentriert und engagiert sich stark in den cybertechnischen Aspekten der Nanotechforschung. Darauf beruht der hochverdiente gute Ruf von Yamatetsus Cyberprodukten und ihrem Nanotechservice.

Dieser Konzern ist der strahlende Anführer des Nanotechmarktes; seine Forschungen sind innovativ und seine Techniker brillant – und Yamatetsus Werbefachleute lassen keine Gelegenheit ungenutzt, darauf hinzuweisen. Yamatetsus Nanoware ist gewöhnlich auf dem neuesten Stand, und die Forschungen des Kons sind die kreativsten und dynamischsten der Nanotechwelt. Natürlich ist das ein zweischneidiges Schwert – Nanoware von Yamatetsu ist oft weniger zuverlässig als die anderer Hersteller, eine natürliche Konsequenz, wenn man ständig vorprescht und die allerneuesten Nanowareentwicklungen sofort auf den Markt schmeißt.

Yamatetsu engagiert sich stark in der Raumfahrt, was durch die kürzliche Aneignung des russischen Raumfahrtzentrums Baikonur noch verstärkt wurde. Das wirkt sich natürlich auf die Stoßrichtung der Nanotechforschung des Konzerns aus, doch anders als die anderen prominenten Mitspieler in der Raumfahrtindustrie ist Yamatetsu kaum an Ruhm und Ehre und Weltraumkolonisierung

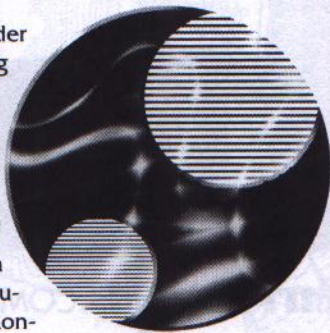


interessiert. Die nanotechnologischen Kapazitäten des Konzerns dienen hauptsächlich als nützliche Hilfsmittel für andere Herausforderungen wie zum Beispiel orbitaler Energiegewinnung, vor allem durch die Konstruktion von Sonnenkollektoren ähnlich den stationären Lichtsegeln. Doch auch biotechnologische Produktionsstätten, die einen hervorragenden Kosten-/Nutzen-Faktor aufweisen, sowie reine und angewandte biomedizinische Forschung spielen eine wichtige Rolle.

Anders als seine Konkurrenten legt Yamatetsu wenig Wert auf Industriespionage, sondern konzentriert seine Ressourcen lieber auf die Perfektionierung von Forschung und Anwendung, was sich unzweifelhaft als erfolgreich erwiesen hat. Während andere Konzerne noch versuchen, Boden gutzumachen, stürmt Yamatetsu weiter voraus. Der Konzern hält wenig von Joint Ventures, überzeugt davon, daß man von einer Allianz kaum mehr zu erwarten hätte als eine Schwächung der eigenen Vormachtstellung.

Shiawase Corporation

Shiawase ist für einen Großteil der kontinuierlichen Fortentwicklung der grundlegenden Nanotechnologie verantwortlich. Traditionell konzentriert sich Shiawase weniger auf atemberaubende Entwicklungssprünge als vielmehr auf solide technologische Verbesserungen – was dem Konzern den Ruf eingebracht hat, mehr ein Erbauer zu sein als ein Erfinder. Seine Konkurrenzfähigkeit beruht zu einem nicht geringen Teil auf seinem vielgerühmten biotechnologischen Geheimdienstnetzwerk. Shiawase stehen fast immer die aktuellsten Daten zur Verfügung, auch wenn man sich selten darum bemüht, tatsächliche Nanitenproben in die Hände zu bekommen. Oft genug weiß ein Spionageopfer gar nicht, daß die Pläne seiner brandaktuellen Spielereien geklaut wurden, bis Shiawase einen Monat später mit einer eigenen Version auf den Markt kommt – gerade abgewandelt genug, um eine Patentrechtsverletzung auszuschließen, aber ziemlich eindeutig aus den gestohlenen Plänen entwickelt. Shiawases Fähigkeit, die Naniten seiner Konkurrenten umzumodeln, ohne daß die grundlegenden Daten zur Verfügung stehen, ist beeindruckend, wird jedoch selten benötigt.



Shiawase

Shiawase hat gigantische Ressourcen in medizinische Einrichtungen und biologische Forschung investiert und viele der aktuellen paramedizinischen Nanowaresysteme produziert, unter anderem das Med-Alert System, für das zur Zeit Yamatetsus Tochtergesellschaft CrashCart™ die Lizenz besitzt. Der Konzern hat sich auf medizinische Überwachung, Wundheilung und palliative Nanotechsysteme spezialisiert. Öffentliche medizinische Einrichtungen Shiawases genießen einen hervorragenden Ruf dank ihrer Anwendung hochklassiger medizinischer Nanotechsysteme.

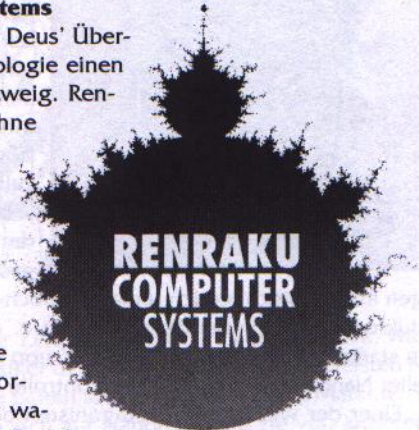
Shiawases Stärke auf dem Produktions- und Dienstleistungssektor bringt es auch mit sich, daß viele Nanotechprodukte des Konzerns mehr auf andere Institutionen als Kundschaft abzielen als auf den individuellen Endverbraucher. Das bedeutet, daß ein großer Teil von Shiawases Nanotechnologie indirekt in Lizenz vergeben wird, was dem öffentlichkeitsscheuen Konzern sehr entgegen kommt. Viele dieser Lizenzverträge sind bilateral, was dem Konzern den Zugriff auf einige der bestausgerüsteten Nanotechkliniken der Welt ermöglicht. Um seine starke Position in diesem Marktbereich weiter auszubauen, zielt Shiawase mit einer Reihe großangelegter Informationsbeschaffungs-Aktivitäten vor allem auf Universal Omnitech. Diese Aktivitäten sollen in erster Linie topaktuelle Nanotechdaten liefern, zielen aber wahrscheinlich auch

auf eine Destabilisierung des kleineren – aber äußerst zähen – Konzerns als Vorbereitung einer möglicherweise zukünftig geplanten Übernahme ab.

Shiawases größte Konkurrenten auf dem blühenden Markt der Nanotechindustrie sind Saeder-Krupp und Mitsuham Computer Technologies. Das stellt Shiawase vor einige Probleme, da zum einen der Drache auf Verletzungen seines Territoriums mehr als empfindlich reagiert, und es zum anderen schon immer eine blutige Angelegenheit war, MCTs Mißfallen zu erregen. Neben der Industriespionage beschäftigt sich Shiawase gegenwärtig mit Forschungen zu Stadterneuerungs-Nanotechnologie, einem System von solarbetriebenen "digestiven" Naniten, die in der Lage sind, große urbane Strukturen zu beseitigen, ohne daß dabei die Risiken konventioneller Abrißmethoden auftreten. Allerdings erweist sich die Kontrolle dieser Naniten und ihre Tendenz, alle umliegenden Gebäudestrukturen inklusive Kanalisation und anderen öffentlichen und privaten Einrichtungen aufzufressen, als wesentlich problematischer, als man angenommen hatte, daher wird die kommerzielle Nutzung dieses Systems wohl noch einige Zeit auf sich warten lassen.

Renraku Computer Systems

Renraku hatte schon vor Deus' Übernahme der Seattler Arkologie einen geschäftigen Nanotechzweig. Renrakus Arachnoidendrohe verwendet viel von der Technologie, die vom nanotechnologischen Zweig des Konzerns entwickelt wurde. Renraku hatte einige Großprojekte in der Entwicklung, an denen viele der besten Nanotechforscher der Welt beteiligt waren. Neben den wenigen Projekten, die direkt mit der Arkologie verloren gingen, machten Deus' phänomenale Entwicklungen die meisten von Renrakus bisherigen Forschungsgeheimnissen über Nacht wertlos. Seither versucht Renraku mit aller zur Verfügung stehenden Heftigkeit, den Anschluß wiederzugewinnen.



Renrakus Spezialgebiet sind Naniten-Kontrollsysteme. Renrakus Naniten sind "schlau" und passen sich besser an als die der Konkurrenz. Renrakus kybernetische und biologische Anwendungen sind nicht so spektakulär oder innovativ wie die von Yamatetsu oder Shiawase, doch dafür in der Regel zuverlässiger. Zur Zeit gibt es jedoch eine gewisse Marktunsicherheit, da viele Verbraucher Befürchtungen hegen, daß ein Nanotechsystem von Renraku eine Art Übernahme ihres Körpers nach dem Muster der Arkologie anzetteln und sie so zu Marionetten der KI machen könnte.

Gegenwärtig besitzt Renraku einige Vorteile, da man den primären Zugriff auf die Arkologie und einige ihrer Geheimnisse hat. Das hat dem Konzern eine gewaltigen Vorsprung beim Verständnis und Nachbau von Deus' Spielereien eingebracht, doch auch die anderen Megakons entwickeln allmählich ähnliche Nanotechprodukte. Abgesehen von den Knowbot-Kontrollsystemen hat Renraku nur wenig gezeigt, das wirklich außergewöhnlich innovativ oder kommerziell erfolgreich war. Sobald die Arkologie einmal keine vergrabenen Schätze mehr hergibt – oder Deus den ganzen Laden in einen Haufen radioaktiver Schlacke verwandelt hat –, wird Renraku wahrscheinlich seinen Status als schärfster Konkurrent von Yamatetsu und Shiawase auf dem Nanotechmarkt wieder einbüßen.

Renraku ist jedoch noch in anderen Bereichen der Nanotechnologie umtriebig. Der Konzern ist traditionell der Marktführer in



Computer-Kontrollsystemen und KI-Forschung, und diese Vorteile haben ihm eine starke Position auf dem weiteren Nanotechmarkt gegeben. Insbesondere tut sich Renraku mit nanotechnologischen Großprojekten hervor, die eine hochentwickelte externe Kontrolle erfordern, wie zum Beispiel komplexe Konstruktionen oder Wartungstätigkeiten in lebensfeindlicher Umgebung.

DAS MITTELFELD

Neben Yamatetsu, Shiawase und Renraku als allgegenwärtigen Meistern der Nanotechnologie gibt es noch viele andere Konzerne, die ihre Spuren in diesem fundamentalen Technologiebereich hinterlassen. Die meisten von ihnen sind entweder aufstrebende Neulinge auf diesem Gebiet, denen die langjährige Dominanz und die Marktanteile fehlen, um die "Großen Drei" wirklich herausfordern zu können, oder die sich auf bestimmte Gebiete der Nanotechnologie spezialisiert haben, natürlich zu Lasten eines nennenswerten Anteils am Gesamtmarkt.



Aztechnology/ Universal Omnitech

Aztechnology umgibt sich gern mit einer Aura des Geheimnisvollen, daher scheint man dort oberflächlich betrachtet nur wenig mit Nanotechnologie am Hut zu haben. In Wirklichkeit befaßt sich der Konzern jedoch mit vielen Facetten der Nanotech. Aztechnology's wenige Spezialisierungen

im Nanotechbereich umfassen hochwertige Verbraucherprodukte und kampforientierte Nanoware. Außerdem steht Aztech in starker Konkurrenz mit Saeder-Krupp auf dem Gebiet industrieller Nanotechsysteme für die Kontrolle chemischer Prozesse.

Einer der wichtigsten Protagonisten der Nanotechindustrie ist Genetique – ein Biotechkonzern, der zu hundert Prozent Big A gehört. Eines von Aztechs Vorstandsmitgliedern, Thomas Roxborough, glaubt daran, daß sich durch Nanotech sein eigener körperlicher Verfall aufhalten läßt. Er setzt seinen ganzen Einfluß ein, um gewaltige Geldmittel für Genetique locker zu machen, was dem Konzern ermöglichte, große Ländereien vom Athabaskan-Manitou Council zu kaufen und erstklassige Wissenschaftler auf der ganzen Welt zu rekrutieren.

Ebenfalls auf Roxboroughs Veranlassung tauschen Forschungseinrichtungen von Universal Omnitech Wissen und Ressourcen mit Genetique aus – und damit mit Aztechnology. Diese Zusammenarbeit erfüllt viele Eingeweihte mit Besorgnis; als Mitglied der Pacific Prosperity Group ist Universal Omnitech in einer hervorragenden Position, sich an Yamatetsus geheimen Schätzen zu vergreifen.



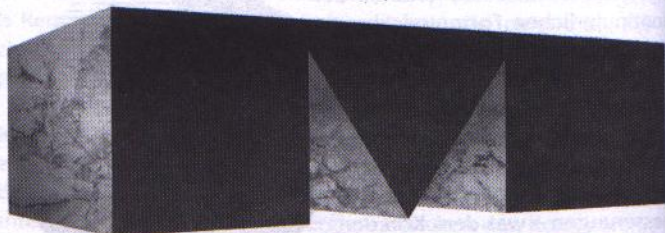
Cross Applied Technologies

Marktanalytiker sind davon überzeugt, daß man von Cross Biomedical auf dem Bereich der Nanoware noch einiges zu erwarten hat. Der Konzern stützt sich auf ein breites Spektrum produktiver Tochtergesellschaften und beschäftigt einen ganzen Stall aggressiver und innovativer Forscher, die die Produktionsstätten mit allerneuesten Daten versorgen. Wenn Yamatetsus Nanoware State-

of-the-art ist, dann liegt das, was von Cross Biomedical in Boston kommt, nur einen Schritt zurück. CATCos Fernziel ist es, Yamatetsu als Medienliebling und Marktführer zu ersetzen, und so hat man sich eine Seite aus Shiawases Buch herausgerissen und setzt die beeindruckenden nachrichtendienstlichen Ressourcen der Seraphim gegen jeden aktuellen und potentiellen Konkurrenten ein.

Cross Applied Technologies hat sich traditionell immer auf die reine Forschung konzentriert und die Ergebnisse als Produktionslizenzen an andere Konzerne vergeben. Gegenwärtig verändert sich das rapide, da CATCo endlich mit den großen Jungs spielen darf, doch ein großer Teil der Forschungsdurchbrüche wird immer noch in überaus lukrativen Lizenzverträgen an die anderen Megas vergeben. Cross sucht sich am liebsten AA-Megakons wie Universal Omnitech für diese Deals aus, hat jedoch immer ein wachsaues Auge auf seine Bettgenossen.

CTACos Marktanteil ist rapide im Wachstum begriffen, auf Kosten der "Großen Drei".



MITSUHAMAS COMPUTER TECHNOLOGIES

Mitsuhamas Computer Technologies

Mitsuhamas Interessen in der Nanotechnologie liegen in der Roboter- und Drohnenindustrie. Der Konzern hat sich sehr schnell einige Proben von Deus' Drohnentech unter den Nagel gerissen und konnte diese Technologien erfolgreich nachvollziehen und nutzbar machen. So bleibt Mitsuhamas weiterhin der unangefochtene Marktführer in ferngelenkter Fahrzeugtechnologie und baut immer noch die schnittigsten und kompaktesten Fahrzeuge der Welt.

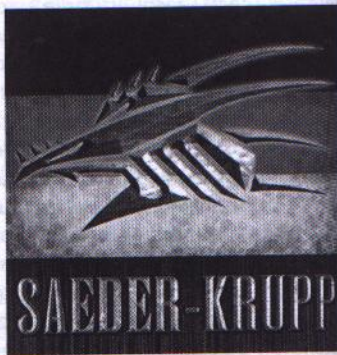
Als Nebenzweig der Drohnenindustrie und eines der wenigen Raumfahrtengagements hat sich Mitsuhamas auf die Entwicklung autonomer Weltraumfahrzeuge spezialisiert. Dabei ist der Konzern sogar eine begrenzte Partnerschaft mit Ares Macrotech eingegangen, um nanotechnologischen Lunarbergbau zu entwickeln.

MCT konkurriert außerdem mit Renraku auf dem Gebiet der semiautomen Knowbotsysteme. Der Konzern treibt zudem seine Forschungen auf dem Bereich des "Biocomputing" weiter, das durch die Nanotech neue Impulse erhalten hat.

Saeder-Krupp

Saeder-Krupp hat sich nicht wie die anderen Kons auf eine bestimmte Art von Nanotechnologie spezialisiert. Statt dessen sind seine Interessen ebenso verzweigt und vielfältig wie der Konzern selbst und umfassen ebenso industrielle Fertigung wie Landwirtschaft oder Militärtechnologie. Dadurch sind wirklich revolutionäre Durchbrüche natürlich selten, doch der Konzern kann seine Position in der zweiten Reihe ohne Probleme behaupten.

Saeder-Krupp ist jedoch mehr an der direkten Anwendung der Nanotechnologie in der Schwerindustrie interessiert als an Biomedizin oder metamenschlichen Modifikationen. Der Großteil der





selbstentwickelten Nanitensysteme erweisen sich als gewinnbringend, sei es in der "intelligenten Korrosion" oder bei der Hochpräzisionfertigung in der Erdumlaufbahn. Doch trotz der Dominanz von S-Ks Nanotech in der Schwerindustrie und im Bergbau wird in der konzern eigenen Minenkolonie auf dem Mond so gut wie keine Nanotechnologie eingesetzt – was die Konkurrenz durch Ares um so bedrohlicher erscheinen läßt.

Die Draco Foundation

Auf dem heißumkämpften Nanotechmarkt bleiben natürlich auch Gerüchte über diese Gruppe, die Dunkelzahn Vermächtnis verwaltet, nicht aus. Die Foundation hat aggressiv eine ganze Reihe Nanotech-Wissenschaftler, Implantatspezialisten und Top-Forscher um sich versammelt. Diese Organisation war es, die die Nanowissenschaftlerin Dr. Chandra Patel aus dem CFS entführte.

Anscheinend wirken die pro-Dunkelzahn-, pro-Metamenschheit-, pro-"Neue Weltordnung"-Ideale anziehend auf viele der desillusionierten Wissenschaftler, die in Anonymität für die Megakons Frondienste leisten. Die Tatsache, daß viele Kons scheinbar wundersame Durchbrüche auf dem Gebiet der Nanotech erzielt haben – und das ohne die Mitwirkung des AAA-Clubs –, scheint darauf hinzudeuten, daß die Draco Foundation doch stärker die Finger im Spiel hat, als die meisten Leute glauben oder zugeben wollen.



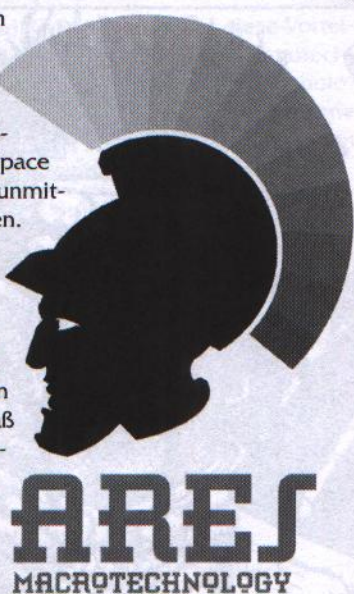
DER NANOSTAUB

Diese Konzerne sind zur Zeit noch weit hinter dem zurück, was die tonangebenden Musiker des Nanotechkonzertes zu leisten in der Lage sind. Manche halten sich ganz von diesem Markt fern; andere stützen sich auf Nanotech, die sie von anderen Kons mieten. Wie immer in der Welt der großen Konzerne könnte trotzdem jeder von ihnen in den nächsten Jahren einer der großen Protagonisten dieses Marktes werden – einige größere Investitionen und geschickte Extraktionen vorausgesetzt.

Ares Macrotechnology

Der amerikanische Gigant ist überraschend wenig an Nanotechnologie und der zugehörigen Grundlagenforschung interessiert. Ares konzentriert sich traditionell auf Militär und Industrie und überläßt Biotechnologie, Medizin und Cybertech lieber den anderen. Daher zeigt Ares nur wenig Interesse an Nanotech und wenn, dann nur in wenigen, eng begrenzten Bereichen. Die wenigen Aktivitäten im Bereich der Nanotechnologie entspringen Ares' Dominanz in Raumfahrt und Rüstungsindustrie und dem damit einhergehenden Engagement in der Schwerindustrie. Abgesehen von der Entwicklung immer kleinerer und komplexerer Smartwaffen ist AresSpace, das die ehemaligen NASA-Aktivposten sein eigen nennt, der einzige andere Konzernzweig, der ernsthaft an Nanotech interessiert ist. Schon in den 1980ern, als Nanotechnologie wenig mehr als ein Wort war, schlug die NASA die Konstruktion eines komple-

zen, autarken, unbemannten nanotechnologischen Lunarbergwerks vor. Diese Pläne hatten wenig Substanz und gerieten komplett in Vergessenheit, als aus der NASA AresSpace wurde und alle Energien auf unmittelbaren Profit gerichtet waren. Vor kurzem wurde das Lunarbergwerksprojekt jedoch reaktiviert und von Damien Knight selbst zur obersten Priorität erklärt. Saeder-Krupp ist Ares' direkter Konkurrent im Weltraum, und die Tatsache, daß S-K das erste profitable Lunarbergwerk errichten konnte, ist natürlich ein schwerer Schlag für das Ego des Megas. Wenn es gelänge, schnell das geplante Nanotechbergwerk im



Aitken-Krater auf der Mondrückseite zu errichten, würde das dem Drachen einen Tiefschlag versetzen und Ares' Dominanz im All untermauern. Außerdem wäre das eine hervorragende Ausgangsbasis für die Ausbeutung und Kolonisierung des Asteroidengürtels.

Ares kann sich nicht ohne weiteres seine eigene Nische in der Nanotechnologie einrichten, da der Konzern sich nur wenig mit Cyber- oder Biotechnologie beschäftigt. Statt dessen beschafft sich der Megas alle Nanotech, die er braucht, über Lizenzverträge oder Industriespionage bzw. durch Nachbau gemieteter Naniten. Das hat Ares weit hinter die allgemeine Entwicklung der Nanotechnologie zurückgeworfen, da die Marktführer natürlich nicht ihre allerneuesten Forschungsergebnisse an Lizenznehmer weitergeben.

Um das gewaltige Projekt im Aitken-Krater finanzieren zu können, erwägt Ares zur Zeit eine begrenzte Partnerschaft durch eine Tochtergesellschaft mit einem Konzern, der über ergänzende Marktinteressen verfügt. MCT ist bislang der aussichtsreichste Kandidat, doch in letzter Zeit haben sich auch viele kleinere A-Konzerne im Pueblo Corporate Council stark an Ares angenähert. Ares kann die Ressourcen und das Engagement nicht aufbringen, über die MCT verfügt, und würde eine Politik des multilateralen Forschungsaustausches betreiben, was eventuell Knight, Vogel und Daviar umstimmen könnte.

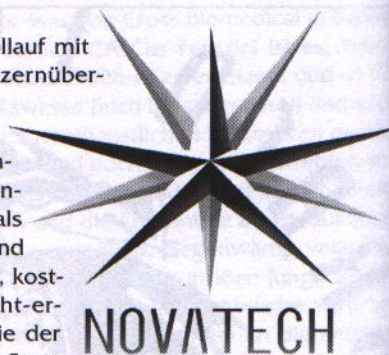
Das wäre sicherlich der Möglichkeit vorzuziehen, daß Ares seine Konzentration und Dominanz im Bereich der Rüstungs- und Raumfahrtindustrie zugunsten anderer Marktzeile aufgäbe, doch die UCAS-Regierung sieht diese Pläne mit Beunruhigung. Befürchtungen werden laut, die UCAS könnten ihren letzten rein amerikanischen Megakonern an japanische Investoren oder die PCC verlieren. Ausdrücke wie "Schutz unserer lebenswichtigen Industrien" oder "Anti-Trust" gehören zur Zeit zu den meistverwendeten Phrasen im Senat.

Ares entwickelt allmählich einige wenige hochspezialisierte Nanotechforschungsstätten unter der Schirmherrschaft von AresSpace, um die jetzt schon gigantischen Raumfahrtkapazitäten noch auszuweiten. Es wird viel spekuliert über die Lokalisierung dieser Forschungsstätten; die neuesten Gerüchte nennen das mysteriöse Habitat 1 Helios oder die lunare Forschungsstation Tranquility Base, nahe dem Apollo-11-Landeplatz, als aussichtsreichste Kandidaten.

Novatech Incorporated

Novatech ist zur Zeit vollauf mit seinen aggressiven Konzernübernahmeplänen beschäftigt und hat bislang die vielversprechende Nanotechindustrie ignoriert. Der Konzern muß seine Zukunft als AAA-Megakon sichern und kann es sich nicht leisten, kostspielige Risiken mit nichterprobten Technologien wie der Nanotech einzugehen. Statt dessen arbeitet der Konzern daran, seine Vormachtstellung im Bereich der Matrixware noch auszubauen und in die Erdumlaufbahn zu expandieren, um sich auf den Wettlauf ins All vorzubereiten, der sich am Horizont abzuzeichnen beginnt.

Richard Villiers ist ein genialer Konzernstratege, und sobald er die Zukunft seines Konzerns sichergestellt hat, wird er zweifellos massiv in die Nanotechindustrie investieren – bevorzugt auf direkte Kosten seiner Konkurrenten. In der Zwischenzeit ist Walker Aerodesign – eine ehemalige Tochtergesellschaft von Fuchi Orbital – eine der wenigen Novatechtochter, die sich nennenswert in der Nanotechnologie engagiert, vor allem in der Herstellung von State-of-the-art-Antriebssystemen und Komponenten für Orbitalfahrzeuge.



Wuxing, Incorporated

Wuxing zeichnet sich gegenüber seinen Konzerngeschwistern dadurch aus, daß der Konzern praktisch überhaupt keine eigenen Nanotechkapazitäten besitzt. Er konzentriert sich voll und ganz auf die Expansion seiner primären Geschäftsinteressen, die in Konsumgütern, Landwirtschaft, Finanzen und mystischer Forschung bestehen. Wuxing gibt sich damit zufrieden, den Rest des Rudels den ganzen Forschungs- und Entwicklungskram erledigen zu lassen, und kauft oder beschafft sich nur die Technologien, die sich als lebensfähig erweisen. Wuxing setzt seine starken finanziellen Muskeln gern als Druckmittel gegen die kleineren Mitglieder der Pacific Prosperity Group ein, um sich all das an Nanotech zu beschaffen, was der Mega braucht. Wuxing bekam zudem viele der besten Technologien von Yamatetsu, Gaeatronics und Universal Omnitech im Austausch gegen magische Forschungsergebnisse und andere Konzessionen.

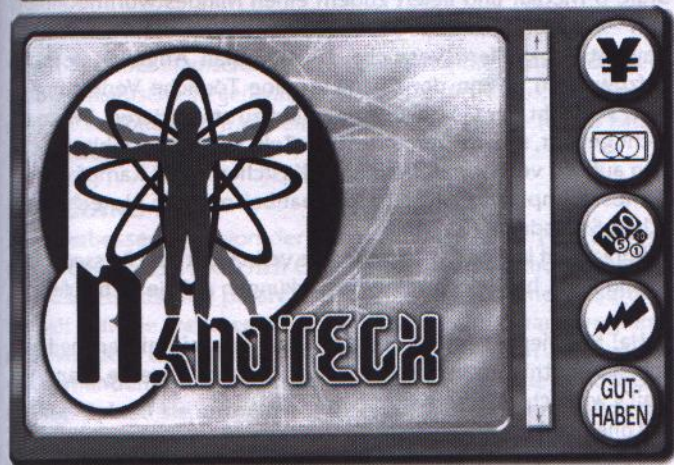
Wie Wu Lung-Wei schon mehrfach betonte: "Technologie ist gut, und wir verdanken ihr sehr viel. Doch wer die magischen Kräfte kontrolliert, die uns überall umgeben, der kontrolliert die Welt."

So, Leute, ich denke, ihr habt begriffen, was ich meinte. Ab hier dürft ihr uns nun wieder an euren eigenen Erfahrungen teilhaben lassen, der Rest der Datei ist nicht mehr gesperrt. Tut uns aber bitte einen Gefallen und versucht, zumindest einen kleinen Teil brauchbarer Informationen hier anzubringen, nur mit reinem Geschwärm über die tollen neuen Möglichkeiten ist wirklich niemandem gedient.

SysOp



NANOTECH-AUSRÜSTUNG



Die Ausrüstung, die in diesem Abschnitt beschrieben wird, unterliegt den Regeln, die ab S. 106 dargestellt werden. Da in den folgenden Beschreibungen Begriffe verwendet werden, die sich speziell auf Nanotechnologie beziehen, sollten Sie sich zunächst die Regeln durchlesen, bevor Sie die Ausrüstung anwenden.

Nanotech-Ausrüstung ist in drei Kategorien eingeteilt. *Nanoimplantate* sind Cyberware, die mit Naniten oder Nanowaresystemen interagiert. *Nanoware* (S. 100) umfaßt kurzlebige und frei bewegliche Nanitensysteme, die in den metamenschlichen Körper implantiert werden. *Nanozubehör* (S. 105) beschreibt verschiedene Hilfsmittel und Ausrüstungsgegenstände, die die Verwendung von Naniten beeinträchtigen. Die spieltechnischen Werte finden Sie in der Tabelle auf den Seiten 166–172.

NANOIMPLANTATE

Manche Nanoimplantate, wie die Nanitenstabilisierung oder der Nanitenbrüter, sind notwendig für die Existenz von frei beweglichen Naniten im metamenschlichen Körper. Andere, wie der Nano-Vitalmonitor, unterstützen die Arbeit der Naniten im Körper.

Alle Nanoimplantate gelten als Cyberware (siehe S. 8) und unterliegen den üblichen Cyberwareregeln, also auch dem Essenzverlust. Manche Nanoimplantate können in Cybergliedmaßen installiert werden; dabei gelten die Kapazitätskosten und sonstigen Kosten, die in den Beschreibungen angegeben werden.

• Also, sich Cyber- und Bioware implantieren zu lassen ist eine Sache, aber zu wissen, daß irgendwo in deinem Körper kleine Roboter irgendeinem Job nachgehen ... das ist Mega-Drek. Da läuft es einem eiskalt den Rücken runter.

• Mr.Z

• Gerüchten zufolge hält das Proteus nicht davon ab, diese kleinen Mistdinge seinen Konsoldaten zu injizieren. Soll äußerst effizient und vor allem kostengünstig sein. Und Konzernern interessiert es ohnehin nicht, was da in ihren Soldaten die Leistungssteigerung verursacht ...

• RobRoy

• „Kostengünstig“ halte ich da aber mal für ein Gerücht, Robby. Ein netter Drogencocktail, der den Soldaten irgendwann Blümchen schubsen läßt, ist auch effektiv und deutlich billiger. Und auf dem Totenschein steht so oder so, daß er in Ausübung seiner Pflicht leider leider von bösen Shadowrunnern brutal niedergeschossen und

massakriert wurde. Daß er als sabbernder Lappen abgetreten ist, davon spricht sowieso niemand.

• Hombre

• Blümchen schubsen???

• Spitfire

• Unter der Erde liegen und Gänseblümchen nach oben drücken. Ich hätte auch sagen können „in den Kies pupen“ oder „zu seinen Ahnen abreiten“. Compende, Amigo?

• Hombre

• Ich seh schon, ihr geht mit dem nötigen Ernst an die Sache ran.

• Schröder

NANITENBRÜTER

Diese unschätzbare Cyberware ist besonders nützlich für Shadowrunner. Sie wurde für langfristige Anwendungen frei beweglicher Nanoware entwickelt und enthält die Soft- und Hardware, die für die Reproduktion einer bestimmten Nanitenart benötigt wird. Der Nanitenbrüter ist in der Lage, genügend Naniten neu zu produzieren, um das normale Niveau aufrechtzuerhalten und Verluste durch natürliche Körperausscheidungen und Verletzungen auszugleichen.

Neben der eigentlichen Reproduktionsmaschinerie enthält ein Nanitenbrüter ein System zur Überwachung der Nanitenkonzentration im Blut sowie ein Reservoir mit Rohmaterial in Gelform. Der Nanitenbrüter ist eine versiegelte Einheit, deren Hardware-Programmierung nur eine bestimmte festgelegte Nanitenart produzieren kann.

Regeln: Wenn ein frei bewegliches Nanitensystem von einem Brüter unterstützt wird, wird der Nanitengehalt um 5 Prozent pro Tag wiederhergestellt (siehe *Nanitenverlust*, S. 109). Zum Beispiel würde es 10 Tage dauern, nach einer tödlichen Verletzung die volle Nanitenfunktionsfähigkeit wiederherzustellen.

Das Rohmaterial eines Nanitenbrüters muß etwa alle sechs Monate aufgefüllt werden, was 10 Prozent des Preises der reproduzierten Nanitenart kostet (siehe *Wartung*, S. 109).

Ein Nanitenbrüter ist ein versiegelter schwarzer, grauer oder blauer Kasten mit einer individuellen Seriennummer und oft auch einem Aufspürgerät. Meistens sind darin mehrere hundert oder tausend Naniten-Reproduktionseinheiten enthalten, sowie Überwachungs- und Hilfsgeräte. Nanitenbrüter erzeugen sehr viel Wärme, was ihre Integration in den metamenschlichen Körper problematisch macht, daher sind sie von einer dicken Isolations-schicht umgeben, damit die körpereigenen Abwehrsysteme sie nicht angreifen.

Wenn der Brüter in einer Cybergliedmaße installiert wird, benötigt er 1 KE (siehe S. 47), senkt die Tarnstufe um -1 und kostet 0,1 Essenzpunkte.

• Verdammich, das Zeug ist mir unheimlich. Eine Freundin von mir hat jede Menge von diesem Nanodrek intus. Sie redet nicht darüber, woher sie es hat oder was sie dafür getan hat, aber ich schwör' euch, diese Naniten verändern euch mehr als jedes Chromteil und jedes Stück Organersatz. Auf subtile Art und Weise, aber es verändert euch!

• Chao

• Das schlimme ist nicht, Naniten in seinem Körper zu haben, sondern die Tatsache, daß sie dort sogar nachproduziert werden.

Normalerweise verschwinden die ja irgendwann wieder, aber mit einem Brüter ist man nie mehr allein ...

• Buster

NANITENSTABILISIERUNG

Dieses Cyberwaresystem ist für alle Charaktere von grundlegender Wichtigkeit, die permanente oder langlebige frei bewegliche Nanitensysteme (siehe S. 108) implantieren lassen wollen. Die Nanitenstabilisierung besteht aus einer Reihe kleinerer Modifikationen an Leber, Nieren und Milz und sorgt so dafür, daß Nanitensysteme nicht mit den normalen Abfallprodukten aus dem Körper gespült werden.

Regeln: Eine Nanitenstabilisierung sorgt dafür, daß Nanitensysteme im Körper nicht dem natürlichen Schwund unterliegen (siehe *Nanitenverlust*, S. 109).

Die Essenzkosten für diese Cyberware verringern sich, wenn der Charakter zusätzlich ein Blutfiltersystem besitzt (*SR3.01D*, S. 300), da die Systeme sich ergänzen. Jede Stufe des Filtersystems senkt die Essenzkosten der Nanitenstabilisierung um 0,05.

• Und welche anderen Dinge werden von diesem kleinen Eingriff noch im Körper gehalten? Gibt es irgendwelche Gifte, die so große Moleküle haben, daß sie durch eine Nanitenstabilisierung nicht mehr auf natürliche Weise aus dem Körper gespült werden? Da lob ich mir doch meinen Chrom, da weiß ich, was auf welche Weise mit welchen Konsequenzen kaputt gehen kann ...

• Leeway

• Mit den richtigen Naniten geht nichts mehr kaputt, du Fossil!

• Alien Queen

• Nein, Leeway, soweit ich weiß, gibt es keine Gifte, die von einer Stabilisierung aufgehalten werden können, aber es gibt auch kaum welche, bei denen du noch lebst, wenn sie natürlich ausgeschieden werden. Ist also völlig egal. Aber zitiert mich bitte nicht, ich bin Runner, und kein Arzt.

• Bean

NANO-VITALMONITORSYSTEME

Einige Konzerne nahmen sich der handelsüblichen Vitalmonitor-Cyberware (S. 35) an und integrierten frei bewegliche Nanitensysteme. Zwei dieser Neuentwicklungen sind bereits auf dem Markt erhältlich: CrashCarts Med-Alert und der Guardian Angel von Cross Biotech.

Diese Systeme sind in der Regel effektiver als die Standardmodelle, da sie zusätzlich die Körperchemie und den Hormonhaushalt analysieren und allgemein in einem feineren Maßstab arbeiten. Wie Standard-Vitalmonitore sind sie auf die Normalwerte des Benutzers programmiert, die von Alter, Geschlecht und Rasse abhängen. Wenn die Meßergebnisse auf eine Überschreitung der Toleranzgrenzen hindeuten, wird automatisch eine Warnmeldung ausgegeben – wenn eine Displayeinheit oder ein anderes neurales Interface angeschlossen ist – oder ein Notruf wird ausgesandt.

CrashCart Med-Alert: Dieses Produkt wurde ursprünglich von Shiawase entwickelt und an Yamatetsu in Lizenz vergeben, das es durch seine Tochtergesellschaft CrashCart aggressiv vermarktet.

Guardian Angel: Dieses militärische Nanotechsystem enthält einen hochentwickelten Prozessor und Naniten, die speziell auf Traumakontrollfunktionen programmiert sind.

Regeln: Nano-Vitalmonitorsysteme sind weiterentwickelte Versionen des Standard-Vitalmonitors. Sie bestehen aus dem eigentlichen Vitalmonitor – einem frei beweglichen Nanitensystem – und einem Diagnoseprozessor. Das subdermale Display (S. 35) muß zusätzlich erworben werden. Beide Systeme beinhalten einen Nanitenbrüter, der die Nanitenkonzentration kontrolliert.

CrashCart Med-Alert: Dieses Implantat funktioniert wie ein Medkit der Stufe 6. Implantiert in eine Cybergliedmaße verbraucht es 0,2 Essenzpunkte und 2 KE, hat aber keine Auswirkungen auf die Tarnstufe.

Guardian Angel: Dieses Implantat funktioniert ebenfalls wie ein Stufe-6-Medkit und liefert zudem einen Mindestwurfmodifikator von -2 auf Biotech (Erste Hilfe)-Proben. Wenn der Charakter das Bewußtsein verliert, versucht das Guardian Angel-System, ihn aufzuwecken. Wenn der Charakter eine Tödliche Verletzung erhält, versucht der Guardian Angel, ihn zu stabilisieren. Wenn das nicht gelingt, so wird zumindest die Zeit, in der überzähliger Schaden auftritt, verdoppelt (also auf 1 Kästchen pro 2 Kampfrunden).

Dieses Implantat ist nicht kompatibel mit der biotechnologischen Stasisdrüse (S. 76).

Implantiert in eine Cybergliedmaße verbraucht es 0,3 Essenzpunkte und 2 KE, hat jedoch keine Auswirkungen auf die Tarnstufe.

• Ha! Nie wieder muß ich mich auf Chummer mit miesen medizinischen Kenntnissen verlassen. Wenn ich jetzt verrecke, dann nur, weil's wirklich wichtig war.

• Loneguard

• Hoffentlich fällt bald jemandem ein wichtiger Grund ein.

• Black Knight

• Falls jemand Interesse hat, ich hab noch eine Palette Vitalmonitor-Systeme Marke „Life Safer 6100“ vorrätig, die sind im Test fast genau so gut wie der Guardian Angel. Sehr preiswert abzugeben!

• Discount Doc

NANOWARE

BIOWAREREGENERATOR

Dieses fixierte kurzlebige System wird als Cluster aus winzigen Kapseln implantiert, die um ein bestimmtes Bioware-Implantat angeordnet werden. Jede Kapsel enthält eine Suspension aus Naniten und Nährstoffen und ist so angebracht, daß die Naniten den Zustand des Bioware-Implantates überwachen können. Wenn die Naniten Probleme oder Schaden erkennen oder feststellen, daß die Bioware nicht im Rahmen der üblichen Parameter arbeitet, werden sie von der Kapsel ausgestoßen. Die Naniten sind darauf programmiert, die Bioware zu reparieren, indem sie versuchen, die chemischen Verhältnisse zu stabilisieren, Gewebe zu reparieren, totes Gewebe, Abfall und Gifte zu entfernen und die Umgebung des Bioware-Implantates zu stabilisieren.

Regeln: Die Regeneratornaniten werden freigesetzt, wenn das Bioware-Implantat, das sie überwachen, Mittleren oder schlimmeren Streß erleidet. Sie reduzieren den Streß des Implantats automatisch um 1W6 : 2 Punkte pro Tag. Die Naniten können keinen permanenten Bioware-Streß heilen oder ausgefallene Bioware reparieren.

Den Bestand an Regeneratornaniten aufzufüllen erfordert Implantatchirurgie (Prozedur *Cyberware Reparieren*; siehe S. 159).

Reduzierter Effekt: Die Biowareregeneratoren senken den Streß nur um 1 Punkt pro Tag.

• Das ist Irrsinn! Nanotech steckt doch noch in den Kinderschuhen! Man weiß von Cyber- und Bioware, daß sie sich schädigend auf den Körper auswirkt, das ist sogar meßtechnisch und über Magie nachweisbar. Bloß von den Auswirkungen durch Naniten weiß man definitiv so gut wie nichts. Wer weiß denn schon, was diese vielgerühmten Regeneratoren wirklich mit einem machen? Was ist, wenn die Naniten mal der Überzeugung sind, Organe reparieren zu müssen, denen gar nichts fehlt?

• Chao

Ich habe in der Matrix einige Hinweise auf eine Fehlfunktion in diesem Bereich entdeckt. Die wissenschaftliche Bezeichnung würde euch nichts sagen, aber die Verfasser der Dateien verwenden den Spitznamen „Naniten-Krebs“. Laßt die Finger davon und wartet noch ein paar Jahre!

Asskick

Paßt auch bei magischer Heilung auf, denn die Naniten denken, auch die magische Regeneration wäre eine Art Krebs, und versuchen sie aufzuhalten, was ziemlich unschöne Folgen haben kann.

silentWater

CARCERAND-PLUS

Diese verbesserte Version der Carcerands (siehe S. 115) bewegt sich an der Grenze zwischen Chemie und Nanotechnologie. Normale Carcerands sind passiv und lösen sich nach einer bestimmten Zeit auf. Die weiterentwickelte Version kann darauf programmiert werden, auf externe Reize zu reagieren, zum Beispiel auf das Vorhandensein bestimmter Moleküle oder eine elektrische Ladung. Sobald sie ausgelöst werden, geben die Carcerands die eingeschlossene Substanz in den Blutkreislauf ab.

Regeln: Carcerand-Plus-Naniten enthalten eine Dosis einer Substanz. Wenn sie injiziert werden, zirkulieren sie solange im Körper, bis die programmierte Aktivierungsbedingung eintritt oder sie eliminiert werden. Die Aktivierungsbedingung muß festgelegt werden, bevor die Naniten injiziert werden.

Carcerand-Plus gibt es als frei bewegliche oder kurzlebige Nanitensysteme.

„Sie hören es nicht, aber in diesem Gebäude wird kontinuierlich ein bestimmtes Signal gesendet. Verlassen Sie die Umgebung, setzen die Carcerand-Plus-Naniten einen Wirkstoff ab ...“

Soyuz

Bah, Blödsinn, für solche Zwecke sind diese Teile viel zu teuer. Da tut die gute alte Cortextombe immer noch bessere Dienste.

Houdini

CYBERWARE-REPARATUREINHEIT

Dieses fixierte kurzlebige System wird ähnlich wie die Bioware-regeneratoren als Cluster winziger Kapseln um ein bestimmtes Cyberware-Implantat herum angeordnet. Jede Kapsel enthält eine Suspension aus Naniten und Nährstoffen und ist mit den Fehler-suchkreisen der Cyberware verbunden (falls vorhanden). Wenn die Naniten eine schwere Fehlfunktion oder einen Schaden entdecken oder feststellen, daß die Cyberware nicht im Rahmen der üblichen Parameter arbeitet, werden sie von den Kapseln freigesetzt. Die Naniten sind darauf programmiert, die Cyberware zu reparieren, indem sie neurale Verbindungen erneuern, Risse versiegeln, Schaltkreise reparieren und andere kleinere Schäden beseitigen.

Die vorgenommenen Reparaturen sind ein wenig planlos, da die Naniten nicht zwischen individuellen Drähten oder Neuronen unterscheiden können. Reparaturnaniten können keine Funktionen wiederherstellen, wenn es zu einem schweren Trauma gekommen ist, wie zum Beispiel beim Verlust einer Körpergliedmaße.

Regeln: Die Reparaturnaniten werden freigesetzt, wenn das Cyberimplantat, das sie überwachen, Mittleren oder schlimmeren Streß erleidet. Die Naniten reduzieren automatisch jeden Tag, den sie aktiv sind, den Streß um 1W6 / 2 Punkte. Reparaturnaniten können keinen permanenten Streß heilen oder ausgefallene Cyberware reparieren.

Den Bestand an Reparaturnaniten aufzufüllen, erfordert Implantatchirurgie (Prozedur Cyberwarestreß reparieren; siehe S. 159).

Reduzierter Effekt: Die Reparaturnaniten reduzieren den Streß um 1 Punkt pro Tag.

Wow! Soll das heißen, ich leg mir diese Dinger zu und brauche keinen Straßendoc mehr, um meinen Cyberarm zu warten?

Asskick

Jau, du mußt nur aufpassen, daß die Dinger auch ihren Job tun. Ich hatte einen Freund, bei dem sie alles verdreht haben. Als er dann auf 'nem Run seine eingebaute Handgun abfeuern wollte, hat sie nicht mehr funktioniert.

Lennox McBeth

Ein guter Grund, sich lieber auf richtige Waffen zu verlassen.

Cole Cash

FINGERABDRUCK-ZEICHNER

Bei dieser Behandlung wird ein Nanowaresystem mit einem eingescannten Finger- oder Handflächenabdruck programmiert. Die Naniten werden injiziert und strukturieren die oberste Hautschicht des Subjekts um, bis die Linien auf den Fingern oder der Handfläche denen des programmierten Abdrucks entsprechen.

Regeln: Dieses Nanowaresystem hat eine Stufe zwischen 1 und 10, die in der vergleichenden Probe gegen den Fingerabdruck-scanner (siehe SR3.01D, S. 235) verwendet wird. Das Umzeichnen der Haut dauert (Stufe) Stunden, während denen die Hände des Charakters kribbeln und jucken. Der Umgestaltungsprozess macht die Hände zudem sehr empfindlich, was zu einem Mindestwurfmodifikator von +2 bei Wahrnehmungsproben des Tastsinnes führt. Nach der Behandlung wachsen die natürlichen Fingerabdrücke des Charakters wieder nach und ersetzen nach 30 Tagen die gefälschten Abdrücke. Eine Behandlung betrifft nur eine Hand.

Reduzierter Effekt: Solange die Umgestaltung der Fingerabdrücke noch im Gange ist, beträgt die Stufe der Abdrücke nur die Hälfte (abgerundet).

Die neueste Fingerabdruck-Scanner-Generation hat einen Nanoscanner, um so gefälschte Fingerabdrücke zu entdecken.

Soyuz

... und wurde interessanterweise vom gleichen Hersteller entwickelt.

Arclight

Der entdeckt dann aber auch nur Naniten des gleichen Herstellers. Bei einem etwas abgewandelten „Lizenzprodukt“ dürfte er dann schon wieder Schwierigkeiten bekommen.

Buttons

GEMINI

Gemini ist eine Nanotechdroge, die kürzlich von Mitsuhamas als Nebeneffekt der Bemühungen, vercyberte Tiere fügsamer zu machen, entwickelt wurde. Gemininaniten werden injiziert und verteilen sich im Körper, bis sie ein bestimmtes Aktivierungssignal erhalten, das in einem bestimmten Hormonspiegel, dem Vorhandensein einer bestimmten Chemikalie oder gar einem Ultraschallsignal bestehen kann. Wenn die Naniten aktiviert werden, stimulieren sie bestimmte Nervenbahnen genauso wie Narkotika. Indem die Naniten eine große Bandbreite zellulärer Drogenrezeptoren beeinflussen, können sie eine bestimmte vorprogrammierte Gefühlsreaktion beim Subjekt hervorrufen. Dieses Gefühl kann blinde Wut sein, tiefe Traurigkeit, stille Zufriedenheit oder anderes. Anders als BTL ruft Gemini diese Effekte – und eine psychische Abhängigkeit – durch emotionale Manipulationen statt durch simulierte Sinneseindrücke hervor.



GEMINI

Vektor	Geschwindigkeit	Schaden	Abhängigkeit	Toleranz	Härte	Fixfaktor
Injektion	1 Minute	-	6M	-	2/20	3 Tage

Regeln: Ein Charakter mit Geminananten unterliegt widerstandslos den vorprogrammierten Emotionen, wenn die Naniten aktiviert werden. Der Charakter durchlebt die Gefühle während der Wirkungsdauer der Naniten. Wenn der Charakter ein anderes Gefühl erleben will, muß er eine Komplexe Handlung aufbringen und eine Charisma(8)-Probe schaffen. Ist er erfolgreich, kann er während der nächsten Kampfrunde einen beliebigen Gefühlszustand einnehmen. Anschließend setzt wieder der von Gemini hervorgerufene Zustand ein.

Solange der Charakter unter Geminieinfluß steht, erhält er einen Bonus von +1 auf seine Willenskraft.

Reduzierter Effekt: Der Charakter muß nur eine Charisma(6)-Probe schaffen, um einen anderen Gefühlszustand zu erleben.

- ♦ *klick* Sie liebt mich ... *klack* – Sie liebt mich nicht ... *klick* – Sie liebt mich ... *klack* – Sie liebt mich nicht ... *klick* Sie liebt mich doch!
- ♦ WarGhul

- ♦ Und wieder eine schöne Möglichkeit der Konzerne, kleine Leute in den Hintern treten zu können, die sich dafür auch noch bedanken. Eine Drekswelt ist das ...
- ♦ Merciless Ming

- ♦ Weiß jemand, ob das Zeug auf der Straße schon erhältlich ist?
- ♦ Youkai

GREMLINS

Gremlins sind Naniten, die darauf programmiert sind, im Körper des Subjekts nach Cyberware zu suchen und diese zu sabotieren. Gremlins greifen insbesondere Neuralverbindungen, Glasfasern, Supraleitungen, Mikroelektronik und Implantatgehäuse an. Indem sie Verbindungen, Energiequellen und Prozessoren beschädigen, können Gremlins ein Implantat innerhalb kürzester Zeit unbrauchbar machen.

Regeln: Gremlins verteilen sich nach der Injektion schnell im Körper und suchen nach Cyberware, die sie nach bestem Vermögen zu sabotieren versuchen. Werfen Sie für jeden Tag, den die Gremlins aktiv sind, 1W6. Das Ergebnis ist die Anzahl an Cyberware-Verletzungseffekten (siehe S. 138), die der Charakter erleidet.

Reduzierter Effekt: Die Gremlins verursachen pro Tag nur 1W6 / 2 Verletzungseffekte.

- ♦ Mit ein bißchen Bastelarbeit sind das die besten MagSchloß-Knacker, die es gibt.
- ♦ Soyuz

- ♦ Ein bißchen Bastelarbeit, ein Dorktortitel in Nanoelektronik, ein Labor im Wert von mindestens mehreren hundert Kilonuyen, Fachpersonal aus der ganzen Welt und Zugriff auf Forschungsressourcen, für die andere Leute sich, ihre Oma, ihren Kon und ihr Vaterland verkaufen würden. Kein Thema, oder?
- ♦ Houdini

- ♦ Funktioniert aber wirklich. Ich kenne jemanden, der hatte so Dinger in sich. Ist alles kaputt gegangen, was er angefaßt hat.
- ♦ Snowball

- ♦ Nö, der hat einfach eine schlechte Aura und zuviel Grobmotorik.
- ♦ Jacko

NANITENJÄGER

Diese Naniten wurden da-

für entwickelt, andere spezielle Nanitensysteme zu jagen und zu zerstören.

Regeln: Nanitenjäger müssen auf die Zerstörung eines bestimmten anderen Nanitensystems programmiert werden (zum Beispiel auf Nanosymbionten). Nanitenjäger werden injiziert und reduzieren das angegriffene Nanitensystem um 1W6 Prozent pro Stunde.

Reduzierter Effekt: Die Nanitenjäger reduzieren das angegriffene System um 1W6 / 2 Prozent pro Stunde.

- ♦ Es soll auch helfen, sich unter einen starken Magneten zu stellen, habe ich gehört.
- ♦ Acid the Hedgehog

- ♦ Nope, die meisten Naniten bestehen aus Kohlenstoffverbindungen, sind also nicht mal annähernd magnetisch.
- ♦ MC Jammer

- ♦ Und wie sähe das mit Störsendern aus, um ihre Elektronik zu verwirren? Eine Art Anti-Naniten-ECM ...
- ♦ Batman

- ♦ Das müßte dann schon so stark sein, daß du allein von der Strahlung zelluläre Schäden davontragen würdest, was den positiven Effekt irgendwie zunichte machen würde.
- ♦ MC Jammer

NANOMARKEN

Nanomarken sind Nanitensysteme, die den Benutzer zu Sicherheitszwecken markieren. Zur Zeit werden zwei Systeme verwendet: Ätzer und Marker.

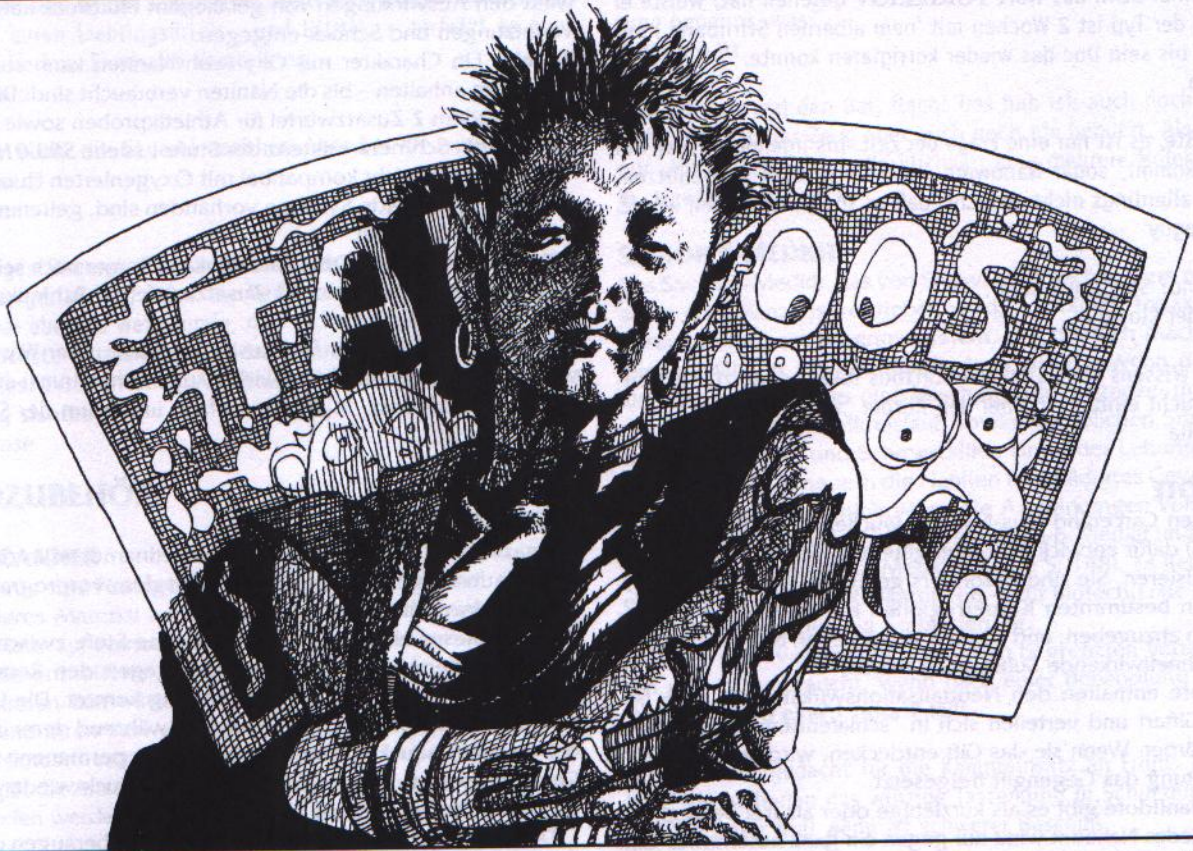
Ätzer: Dieses kurzlebige System hinterläßt ein Muster aus magnetisiertem Metall auf einem Knochen. Dieser Abdruck, der gewöhnlich dazu dient, Häftlinge oder Angestellte permanent zu markieren, kann von Magnetanomaliedetektoren (MADs) oder Cyberwarescannern erkannt werden. Cyberwarescanner können den Abdruck tatsächlich lesen, daher sind dort häufig Informationen wie die SIN des Häftlings oder der ID-Code des Angestellten enthalten.

Marker: Dieses frei bewegliche System ist eigentlich nicht mehr als eine im Blutkreislauf zirkulierende Informationskapsel. Marker enthalten gewöhnlich codierte Identifikationsinformationen, die von einem Nanoscanner analysiert und gelesen werden können. Manche Sicherheits- und Abwehrsysteme versuchen, eingedrungene Shadowrunner durch die Injektion von Markern zu markieren, um sie später identifizieren zu können. Marker können auch als geheime Nachrichtenübermittler dienen, manchmal sogar durch unwissende Informationsträger.

Regeln: Nanomarken kennen keinen reduzierten Effekt; sie arbeiten normal, bis sie komplett beseitigt sind.

Ätzer: Der Mindestwurf für ein MAD-System oder einen Cyberwarescanner für das Aufspüren einer Nanoätzung beträgt 3. Die Ätzungen sind normalerweise permanent. Durch speziell programmierte Ätzerananten kann die Ätzung entfernt werden, ebenso durch einen chirurgischen Eingriff, bei dem der Knochen freigelegt und abgeschabt wird.

Marker: Marker können 5 Mp Daten aufnehmen.



- ◊ Ich würd mal sagen, daß wir Marker auf den Straßen in Zukunft öfters antreffen werden. Das ideale Medium für Datenkuriere, die nicht so große, aber wichtige Dateien schmuggeln wollen. Ätzer dagegen sind wohl auf den Straßen eher nutzlos ...
- ◊ Eckstein

- ◊ Solange Ätzer nur auf kurze Distanz mit Nanoscannern entdeckt werden können, sicher, aber wart mal ab, was sich in diesem Bereich noch so alles entwickeln wird.
- ◊ Lohengrin

- ◊ Schlimmer noch: Bald wird jeder Bürger seine SIN auf dem Knochen tragen, und dann wird es nahezu unmöglich, eine falsche Identität anzunehmen ...
- ◊ Cyberskeptiker

NANOSYMBIONTEN

Nanosymbionten sind frei bewegliche Naniten, die ähnlich den organischen Symbionten (S. 76) die Regenerationsfähigkeiten des Körpers unterstützen. Nanosymbionten entfernen oder reparieren beschädigte Zellen, stimulieren Zellwachstum, bekämpfen Infektionen und unternehmen zahlreiche weitere Aktivitäten, um Heilungsprozesse zu beschleunigen. Anders als die biologische Variante verursachen die Naniten keinen erhöhten Nahrungsbedarf, unterliegen jedoch wie andere Naniten auch einem möglichen Schwund durch Blutverlust.

Regeln: Nanosymbionten senken den Grundzeitraum für Heilungsprozesse um ein Schadensniveau (siehe Tabelle "Heilung", SR3.01D, S. 127). Ein Charakter mit einer Mittleren Körperlichen Wunde würde also für die Heilung 24 Stunden – den Grundzeitraum für eine Leichte Wunde – statt der üblichen 10 Tage benötigen.

Wenn Sie die optionalen Regeln für *Heilung körperlichen Schadens* (S. 145) verwenden, berechnen Sie den Grundzeitraum so, als wäre der Schadensmodifikator um ein Schadensniveau geringer. Ein Charakter ohne Bioware würde also ein Kästchen Middle-

ren Schaden in einem Grundzeitraum von 24 (24 x 1) Stunden statt 48 (24 x 2) Stunden verlieren.

Beachten Sie, daß Schaden den Bestand der Nanosymbionten wie üblich um 5 Prozent pro Schadenskästchen verringert. Nanosymbionten sind nicht kompatibel mit den biologischen Symbionten.

Reduzierter Effekt: Bestimmen Sie den verkürzten Grundzeitraum für die Heilung wie oben, erhöhen Sie die Zeit dann aber wieder um 50 % (x 1,5).

- ◊ Kommen sich Bioware-Symbionten und die Nano-Symbionten eigentlich irgendwie in die Quere?
- ◊ Nexus

- ◊ Doch, ich denke, das tun sie. Man muß sich schon für ein System entscheiden. Hat halt alles seine Vor- und Nachteile ...
- ◊ Schröder

NANOTATTOOS

Nanotattoos haben einen hohen Beliebtheitsgrad erreicht, da sie im Laufe der Zeit ihre Form, Größe, Farbe und sogar Beschaffenheit verändern können – je nach Programmierung. Viele Künstler sind auf diesem Gebiet tätig und erschaffen einzigartige Kunstwerke für jene, die bereit sind, für dieses Privileg den entsprechenden Preis zu zahlen.

Regeln: Die Möglichkeiten von Nanotattoos sind unbegrenzt, und es bleibt voll und ganz dem Spielleiter überlassen, was künstlerisch machbar ist und was nicht. Auch der Preis kann in einem weiten Bereich variieren, je nach Künstler, Motiv, Größe und anderen Faktoren.

Reduzierter Effekt: Qualität und Veränderungsmöglichkeiten des Tattoos sind eingeschränkt.

- ◊ Wenn man die Frequenz rausbekommt, kann man die Dinger über Funk umprogrammieren. Ein Chummer von mir hat sich mal gefragt, warum ihn alle so dumm angrinsen, und als er dann im Spie-



gel auf seiner Stirn das Wort **TOICILJOV** gesehen hat, wußte er es. Mann, der Typ ist 2 Wochen mit 'nem albernem Stirnband rumgelaufen, bis sein Doc das wieder korrigieren konnte.

❖ Batman

❖ Ich wußte, es ist nur eine Frage der Zeit, bis irgendein Freak auf die Idee kommt, sogar Nanoware für Scherzartikel zu benutzen. Ich hätte allerdings nicht gedacht, daß es so schnell gehen würde.

❖ Mr. Niceguy

❖ Ja ... und? Spaß muß sein ...

❖ Bozzo der Clown

❖ Meines Wissens nach sind Nanotattoos lokal begrenzt, sie können also nicht einfach so über den Körper „wandern“.

❖ Cinderella

NANTIDOTE

Ähnlich den Carcerand-Plus-Naniten wurden Nantidote ("Nano-Antidote") dafür entwickelt, Gegengifte abzusondern und Toxine zu neutralisieren. Sie sind besonders geeignet, exakte Wirkstoffmengen in bestimmten Körperregionen mit minimalen Nebenwirkungen abzugeben, und können sogar gegen Nervengifte und andere schnellwirkende Substanzen helfen.

Nantidote enthalten den Neutralisationswirkstoff für eine bestimmte Giftart und verteilen sich in "schlafendem" Zustand im ganzen Körper. Wenn sie das Gift entdecken, wird sofort am Ort der Vergiftung das Gegengift freigesetzt.

Regeln: Nantidote gibt es als kurzlebige oder als frei bewegliche Systeme. Jedes Nantidot wirkt nur gegen ein ganz bestimmtes Gift. Nach Maßgabe des Spielleiters können auch eng verwandte Gifte beeinflußt werden (zum Beispiel Green Ring 3 und Green Ring 8).

Wenn Nantidote im System vorhanden sind, wenn das Gift in den Körper gelangt, oder injiziert werden, bevor die Wirkungsgeschwindigkeit des Giftes abgelaufen ist, so hat das Gift keine Auswirkungen.

Wenn Nantidote injiziert werden, nachdem die Wirkung des Giftes eingesetzt hat, so verhindern sie weiteren Schaden. Außerdem sinkt der Mindestwurf für Heilungsproben des Giftschadens um 2.

Reduzierter Effekt: Wenn das Nantidot im System vorhanden ist, bevor die Wirkung des Giftes einsetzt, so sinkt das Powerniveau des Giftes auf die Hälfte (abgerundet) und das Schadensniveau um eine Stufe – also zum Beispiel von Schwer auf Mittel. Bei Anwendung nach Einsetzen der Giftwirkung wird weiterer Schaden auf die gleiche Weise verringert, und der Charakter erhält einen Mindestwurfmodifikator von -1 auf Heilungsproben des Giftschadens.

❖ Viel zu teuer und unpraktisch, ich laß mich sowieso immunisieren. Da hab ich ein Problem weniger, und es wirkt immer.

❖ WarGhul

❖ Manche Leute können aber auch immer nur meckern und unken.

❖ El Duderino

OXY-RUSH

Diese Naniten sind im wesentlichen diamantähnliche Sauerstoff-Fläschchen, die eine bestimmte Menge an hochkomprimiertem Sauerstoff enthalten. Sie können genug Sauerstoff liefern und genug Kohlendioxid aus dem Organismus entfernen, daß der Benutzer mehrere Stunden ohne zu atmen überleben kann. Dieser durch Naniten übertragene Sauerstoff ermöglicht dem Körper zudem eine höhere Leistungsfähigkeit und

wirkt den Auswirkungen von gefallenem Blutdruck aufgrund von Verletzungen und Schock entgegen.

Regeln: Ein Charakter mit Oxy-Rush-Naniten kann stundenlang den Atem anhalten – bis die Naniten verbraucht sind. Die Naniten liefern zudem 2 Zusatzwürfel für Athletikproben sowie das Äquivalent einer Schmerzresistenz der Stufe 1 (siehe *SR3.01D*, S. 170).

Oxy-Rush ist nicht kompatibel mit Oxygenierten Fluorcarbonen (S. 118); wenn beide Systeme vorhanden sind, gelten nur die höheren Auswirkungen.

Reduzierter Effekt: Der Charakter kann immer noch seinen Atem anhalten, erhält jedoch nur 1 Zusatzwürfel für Athletikproben.

❖ Sehr tückisch, dieses Oxy-Rush, vor allem unter Wasser – man weiß nie, wann es aufhört zu wirken, und wenn einmal der Atemreflex überwunden ist, fällt man einfach um, wenn der Sauerstoffschub weg ist.

❖ psiDervish

RETINAZEICHNER

Retinazeichner sind Naniten, die die Retinamuster in den Augen des Benutzers umgestalten, bis sie mit dem vorprogrammierten Retinaabdruck übereinstimmen.

Regeln: Dieses Nanowaresystem hat eine Stufe zwischen 1 und 10, die in der Vergleichenden Probe gegen den Retinascanner (siehe *SR3.01D*, S. 235) zur Anwendung kommt. Die Umgestaltung der Retina dauert (Stufe) Stunden, während derer die Augen des Charakters jucken. Die Veränderung ist permanent; wenn der Charakter seinen ursprünglichen Retinaabdruck wiederherstellen will, muß die Behandlung erneuert werden.

Diese Naniten sind nicht kompatibel mit Cyberaugen oder einer Retinakopie.

Reduzierter Effekt: Solange die Umgestaltung der Retina nicht beendet ist, gilt nur die halbe Stufe (abgerundet) des Abdrucks.

❖ Zusammen mit den Fingerabdruck-Zeichnern machen die Teile für alle Scanner jede beliebige Person aus einem. Unabdinglich für die „leisen“ unter euch. Aber paßt bloß auf, wo ihr das Zeug kauft – Schrott kann euch blind machen.

❖ Shadow

❖ Oder zu jemandem, der ihr gar nicht sein wollt. Das ist 'nem Chummer von mir passiert. Er wollte in der Aztech-Arco und gab sich als Exec aus. Leider machten die Naniten Mist und die Wachen hielten ihn für 'nen entflohenen Sträfling.

❖ Cole Cash

SCHNITTER

Dieses auf den Straßen oft zynisch "Schredder" genannte seltene Beispiel einer effektiven Nanowaffe ist einer Waffe nachempfunden, die von den "Hummel"-Drohnen in der Renraku-Arkologie mitgeführt wurde. Schnitter wurden von Aztechnologys Tochtergesellschaft Genetique entwickelt und sind jetzt schon berüchtigt als Mordwerkzeuge.

Nach der Injektion verteilen sich die Schnitter im ganzen Körper des Opfers. Sie schneiden sich aggressiv und unterschiedslos ihren Weg durch Blutgefäße, Blutkörperchen und Organewebe. Die Naniten bleiben etwa 30 Sekunden aktiv, bis ihre

internen Energiequellen aufgebraucht sind. Das ist jedoch mehr als genug Zeit, um schwere innere Blutungen und Schäden zu verursachen, und das Opfer in einen Schockzustand zu versetzen. Das Opfer stirbt in der Regel äußerst schmerzhaft und unter Krämpfen.

Regeln: Schnitter verursachen für 1W6 + 3 Kampfrunden lang je 9M Körperlichen Schaden. Danach sind die Naniten ausgebrannt. Behandeln Sie diesen Schaden nach den Regeln für *Extradosierung*, S. 131.

SCHNITTER

Vektor	Geschwindigkeit	Schaden
Injektion	2 Minuten	9M

Die Cortex-Bombe hat ausgedient. Stellt euch mal vor, ihr schlürft genüsslich euren Lieblingsdrink – und BUMM – zerfetzt es euch von innen heraus. Ekelhafte Vorstellung.

Loneguard

Und vor allem die Sauerei nachher. Aber bei dir würde es sich sogar lohnen.

Cole Cash

Von wegen Sauerei. Rein äußerlich betrachtet sieht man unter Umständen gar nichts, denn die Verletzungen sind auf zellulärer Ebene, aber eben so weiträumig, daß es kein Organismus aushält. Es kann höchstens passieren, daß das Opfer ein bißchen Blut spuckt, das ist alles. Erst bei einer Autopsie wird das wahre Ausmaß der Zerstörung sichtbar.

Tom Brose

NANOZUBEHÖR

NANOSCANNER

Nanoscanner sind Handgeräte, mit denen Blut, Speichel, Gewebe oder anderes Material auf Nanoware untersucht werden kann – insbesondere auf Nanomarken. Lokalisierte Naniten können auf eventuelle enthaltene Daten analysiert werden (wie sie von Markernaniten übermittelt werden), sowie auf ihre allgemeine Struktur und ihren Verwendungszweck.

Regeln: Nanoscanner können eine Stufe von 1 bis 10 haben; diese Stufe gibt die Anzahl der Würfel an, die zum Aufspüren von Naniten geworfen werden. Siehe *Aufspüren von Nanoware*, S. 109.

Tja, Leute, vermutlich werden wir in absehbarer Zeit stark auf diese Dinger angewiesen sein. Cyberware – und sei sie noch so subtil – kann man mit etwas Übung erkennen. Naniten nicht, das ist mal sicher.

Chao

Die Regierung arbeitet an einer fortgeschrittenen Version. Die erkennt nicht nur, die programmiert um. Und das arme Schwein kriegt es erst mit, wenn es zu spät ist.

Atargatis

Halte ich für ein Gerücht! Es ist so unglaublich aufwendig, Naniten umzuprogrammieren, daß man da nicht so einfach mit einem läppischen Scanner herkommen und sie direkt „umprogrammieren“ kann. Man braucht einen Mainframe und diversen anderen Kram. Alles nur ein Nano-Schauermärchen, weiter nichts.

Delta

MONODRAHT

Superdünner Monofilamentdraht, der durch nanotechnologische „Buckytubes“ hergestellt wird, kann für vielfältige Sicherheitsaufgaben eingesetzt werden. Monodraht ist nahezu unsichtbar und kann an der Oberseite von Zäunen oder in Türdurchgängen oder Fluren aufgespannt werden. Doch auch andere clevere Verwendungsmöglichkeiten wurden erdacht, so zum Beispiel ein aufgerollter Monodraht in einem speziellen am Handgelenk befestigten Behälter und mit einem Griff am anderen Ende, der als hypereffektive Garotte eingesetzt werden kann.

Regeln: Regeln für die Verwendung von Monodraht als physische Sicherheitsmaßnahme finden Sie in *SR3.01D* auf S. 234. Aufgespannter Monodraht hat eine Tarnstufe von 8.

Laßt euch nichts erzählen, echten Monodraht, der nur aus einer einzigen Molekülkette besteht, gibt es gar nicht.

Flip

Schlaues Kerlchen! Hast heute nacht wohl auf einer Physik-Zeitung gepennt, was?

Megawatt

Jetzt halt mal den Ball flach! Das hab ich auch noch nicht gewußt, ich hab das Zeug aber auch noch nie benutzt. Also heißt es nur „Mono“draht, ist in Wirklichkeit aber mehrere Moleküle stark?

„Hawkeye“ Murdock

SAVIOR™-MEDKIT

Das Savior™-Medkit, das von Shiawase Biotech in Form eines Rucksacks oder Ranzens vertrieben wird, kombiniert topaktuelle Nanotech mit einem Diagnosesystem, das deutlich mächtiger und leistungsfähiger als die Standardmedkits ist. Wenn das Medkit aktiviert ist, injiziert es eine Mischung aus Diagnose- und Reparaturnaniten in den Blutkreislauf, sowie die üblichen Stimulantien, Gerinnungsmittel und Schmerzkiller. Unter der Leitung eines Expertensystems erneuern die Naniten beschädigtes Gewebe, stoppen Blutungen und minimieren die Auswirkungen von Schocks.

Regeln: Das Savior™-Medkit ist ein Stufe-6-Medkit und unterliegt den üblichen Regeln für Medkits (siehe S. 148). Es liefert zudem einen Mindestwurfmodifikator von –1 für Biotech(Erste Hilfe)- und Konstitutionsproben zur Stabilisierung.

Das System verfügt nur über einen begrenzten Vorrat an Naniten und ist verbraucht, wenn nach einer Behandlung bei einem Wurf mit 1W6 eine 1 oder 2 fällt.

Sind nicht gedacht für die Kampfeinsatz an Front. Möchte sehen, wie bedienen das winzige Tastending in Schützengraben bei 30 Grad unter Null wenn ist schwerer Beschuß.

Ivan

Um der Wahrheit die Ehre zu geben: So schwer war der Beschuß nicht, Ivan. Und –30 Grad? Weiß ja nicht ... Und außerdem: Was ist an deinem Cyberbein auszusetzen? Und der neuen Lunge? Und ... ?

Begorra

Fronteinsatz? Auf meinem letzten Run ist das Ding schon bei leichtem Nieselregen abgekackt. Das hat echt 'ne Scheißqualität!

Vittra

SMARTSÄUREN

Dieses System besteht aus einem Nanitenschwarm in einer klaren chemischen Lösung. Die Naniten enthalten jeweils eine kleine Menge einer Säure. Die Naniten sind darauf programmiert, eine bestimmte Substanz zu suchen, sich daran zu binden und mit der Säure aufzulösen. Da die Naniten in der Lage sind, zwischen der Substanz und der Umgebung zu unterscheiden, können sie so eingesetzt werden, daß tatsächlich nur die betreffende Substanz angegriffen wird.

Regeln: Smartsäurelösungen können durch Spritzpistolen, Spraydosen, spezielle Granaten oder eine beliebige andere Methode übertragen werden (siehe *Chemtech-Ausrüstung*, S. 120). Die Naniten sind auf eine bestimmte Substanz programmiert, zum Beispiel Haut, Metall oder Stahlplastik. Die von den Naniten übertragene Säure wirkt nur auf diese Substanz.

Im Preis ist nicht der Preis für die Säure enthalten. Säuren finden Sie auf S. 119.

Ich muß gestehen, bei dem Preis-/Leistungsverhältnis fällt mir auch kein wirklicher Anwendungszweck dafür ein. Für Metalle nehme ich Fluorwasserstoffsäure, und gegen Metamenschen eh nur was Betäubendes. Für die Industrie mag das Zeug ja spitze sein, aber was zum Henker macht es in einem Schattenkatalog?

Houdini

NANOTECH-REGELN

Nanotechnologie ist das neueste Spielzeug der Wissenschaftler, das jetzt auch die Straßen erreicht hat. Die Auswirkungen und Produkte der Nanotechnologie von Cyberware bis Monodraht waren schon länger bekannt. Doch ihre direkte Anwendung war für den durchschnittlichen Shadowrunner bislang nicht zugänglich.

Das änderte sich, als die KI die Renraku-Arkologie übernahm. Deus' Konstrukte wurden der Öffentlichkeit bekannt, und Nanotechnologie wurde zum Synonym für Forschung, die außer Kontrolle geraten ist. Bald erschienen die ersten Anwendungen in den Schatten – Anwendungen, die nur mittels Nanoware hergestellt oder gewartet werden können.

Mit dieser Büchse der Pandora wurde eine ernstzunehmende Konkurrenz zur Cybertechnologie geschaffen.

NANOTECH UND IHRE ANWENDUNGEN

Naniten gibt es in zwei grundlegenden Formen: *Nanoware*, die in einen metamenschlichen Körper implantiert oder injiziert wird, und *Nanodrohnen* (oder *Nanoroboter*), die außerhalb des Körpers funktionieren können und die in Bergbau und Fertigungstechnik eingesetzt werden und sogar molekulare oder atomare Konstruktionsaufgaben erledigen können.

In der *Shadowrun*-Terminologie könnte man Naniten als mikroskopisch kleine semiautonome Drohnen bezeichnen (siehe *Rigger* 2, S. 67). Das technische Niveau von *Shadowrun* ermöglicht noch keine "freidenkenden" Naniten, die ihren Programmcode selbst verändern können. Daher können Naniten nicht als vollrobotisch angesehen werden.

Anders als normale Drohnen benötigen Naniten kein permanentes Funksignal. Sie haben eine Autopilotstufe in Höhe der Anzahl der Aufgaben, die sie erfüllen können, was bedeutet, daß die bei weitem meisten Nanitensysteme eine Pilotstufe von 1 haben. Anpassungsfähigere Naniten mit höherer Pilotstufe sind dementsprechend teurer und seltener. Da sie keine Roboter sind, haben Naniten auch keinen Lernpool.

Naniten agieren innerhalb eines Wirtssystems wie Chemikalien oder andere Wirksubstanzen und benötigen daher keine Initiativestufe.

NANODROHNEN

Nanodrohnen werden vor allem in der High-Tech-Produktion und Schwerindustrie eingesetzt, wo sie insbesondere für Präzisionsfertigung und Einzelschrittproduktion hervorragend geeignet sind. Besonders wertvoll erweisen sie sich in lebensfeindlichen Umwelten wie dem Weltraum oder der Tiefsee. Eine einfache nanotechnologische "Produktionsstraße" für einen einzelnen Herstellungsprozeß kostet etwa 10 Millionen Nuyen. Für komplexere Prozesse schießen die Kosten in die obere Stratosphäre. Richten Sie sich nach den unten angegebenen Grundkosten für Nanotechwerkstätten. Es gibt keine Nanotechläden oder gar -kisten.

Es handelt sich hier um einen brandneuen und hochkomplexen Technologiebereich, daher sind Straßenindex und Verfügbarkeit irrelevant. Nanotechwerkstätten sind auf der Straße nicht erhältlich. Der Spielleiter hat das letzte Wort, ob Nanotechwerkstätten in seiner Spielrunde überhaupt eine Rolle spielen sollen.

Industrielle Nanorobotik ist eine komplexe Disziplin, die in *Shadowrun* durch die Spezialisierung Nanorobotik der Wissensfertigkeit Ingenieurwissenschaften repräsentiert wird.

Nanitenprogrammierung

Frei programmierbare Naniten sind äußerst selten, auch wenn ihre Popularität mit der Beseitigung wissenschaftlicher Hindernisse immer mehr zunimmt. Diese fortgeschrittenen Nanitentypen werden in der industriellen Fertigung eingesetzt, wenn Anpassungsfähigkeit und Flexibilität wichtige Gesichtspunkte sind.

Alle Naniten werden mit einer festen Programmierung hergestellt, doch diese Instruktionen können in manchen Fällen modifiziert werden. Nanitensysteme mit einer Autopilotstufe von 1 sind spezielle, auf eine bestimmte Aufgabe festgelegte Züchtungen, die nicht umprogrammiert werden können.

Alle Naniten mit einer Pilotstufe von 2 oder größer können umprogrammiert werden, wenn eine der vorprogrammierten Eigenschaften die Reprogrammierbarkeit ist. Ein semiautonomer Knowbot oder ein Computerhost – mit einer Sicherheitsstufe von mindestens Orange-10 oder ein Rotes System – wird benötigt, um Naniten auf andere Aufgaben umzuprogrammieren.

Der Knowbot oder Computerhost muß in der Lage sein, das Nanitensystem in seiner eigenen "Sprache" zu analysieren und zu reprogrammieren, und muß mit den Naniten kommunizieren können. Gerichtete Ultraschall-, Mikrowellen- oder UV-Übertragungen – je nach Struktur der Naniten – können das Reprogrammierungssignal übermitteln. Die Übertragung hat eine maximale Reichweite von 1 Meter, und die Stufe des Senders muß gleich der Autopilotstufe der Naniten sein. Naniten können keine anderen Funkübertragungen empfangen.

Eine Nanitenpopulation umzuprogrammieren und ihr eine neue Aufgabe zu übertragen, kostet einiges an Zeit, wie in der Tabelle auf S. 107 angegeben. Während der Reprogrammierung unterbrechen die Naniten jede Tätigkeit, mit der sie beschäftigt waren. Die Programmierungszeit kann durch eine erfolgreiche Ingenieurwissenschaften(Nanorobotik)-Probe gegen einen Mindestwurf von 6 verkürzt werden. Knowbots können statt dieser Fertigkeit ihren Utilitypool einsetzen.

Whitelight durchstöbert den Host von MCT Chiba nach deren Controller für die Nanotechproduktion, da sie einen neuen Motor für ihre Fed-Boeing Eagle braucht. Falls es ihr gelingt, den Host ihrem Willen zu unterwerfen (es handelt sich

KOSTEN VON NANOTECHWERKSTÄTTEN

Nanotechforschungslabor
Werkstatt für reprogrammierbare Naniten
Spezialisierte Nanotech-Produktionsstraße
Mehrzweck-Nanotech-Produktionsstraße

(Max. Autopilotstufe der Naniten + 10)² x 100.000¥

(Max. Autopilotstufe der Naniten + 10)² x 250.000¥

Berechnen Sie die Kosten eines Nanotechforschungslabors und addieren Sie die Kosten für eine Werkstatt ohne Nanotech hinzu – siehe *SR3.01D*, S. 288. Berechnen Sie die Kosten für eine Werkstatt für reprogrammierbare Naniten und addieren Sie die Kosten für eine Werkstatt ohne Nanotech hinzu – siehe *SR3.01D*, S. 288.

um einen Roten Host, der ein Nanorobotsystem der Pilotstufe 3 kontrolliert), kann sie ihn dazu bringen, Düsenmotoren statt Rotodrohnen herzustellen, und der Host wird die Naniten entsprechend reprogrammieren.

Wenn ihr eine Systemoperation "Peripherie steuern" gelingt und sie das Kommando über den Prozeß übernimmt, beginnt der Host, die Nanitenprogramme zu modifizieren. Da es sich um einen Roten Host handelt, wird er 3 Tage benötigen, um die Reprogrammierung zu beenden, was durch Erfolge bei einer Ingenieurwissenschaften(6)-Probe verkürzt werden kann. Und da "Peripherie steuern" eine kontrollierte Operation ist (siehe SR3.01D, S. 215), muß Whitelight den Prozeß überwachen, bis die Umprogrammierung beendet ist. Die eigentliche Herstellung ihres Motors entzieht sich dann zunächst ihrem Zugriff. Vielleicht sollte sie es doch besser mit einer Intelligenz-Infusion oder einem hochstufigen Ingenieurs-Talentsoft versuchen.

Direkte Kontrolle

Naniten gelten zwar als Drohnen, sie können jedoch nicht gerigt werden. Sie erhalten bei ihrer Herstellung eine Hardware-Programmierung auf eine bestimmte Aufgabe. Die einzige Möglichkeit für einen Rigger oder Decker, sie umzuprogrammieren, besteht in der oben beschriebenen Vorgehensweise.

Abschaltung von Naniten

Naniten, die nicht mehr in der Lage sind, ihre Aufgaben zu erfüllen, gelten als "abgeschaltet". Es gibt mehrere Möglichkeiten, Naniten abzuschalten. Sie können programmiert sein, sich automatisch abzuschalten, wenn eine bestimmte Bedingung erfüllt ist, zum Beispiel eine chemische oder physikalische Auslösebedingung, oder wenn sie ein bestimmtes Signal erhalten. Oder falls sie extern versorgt werden, kann ihre Energiequelle abgeklemmt werden. Programmierbare Naniten können nach Beendigung einer Aufgabe abgeschaltet werden.

Naniten führen normalerweise eine bestimmte festgelegte Aufgabe solange aus, bis ihnen befohlen wird, damit aufzuhören. Genau diese Hartnäckigkeit ist es, die es so schwierig macht, Shiwases experimentelle solarbetriebene Stadterneuerungsananten zu kontrollieren. Ihre Energiequelle kann nicht abgeklemmt werden, und individuelle Naniten sind in einer offenen Umgebung nur schwer unter Kontrolle zu halten.

Die Verwendung von chemischen Auslösern ist bei Nanoware-systemen weit verbreitet, wobei eine bestimmte Substanz in den Körper injiziert wird, um einige oder alle Nanitenaktivitäten zu stoppen. Diese Chemikalie ist speziell auf die Rezeptoren der jeweiligen Nanitensorte abgestimmt und kann als Gas, in flüssiger oder molekularer Form übertragen werden – oder über eine andere Nanitenart.

Abgeschaltete Naniten können unter bestimmten Bedingungen neu gestartet werden. Doch in den meisten Fällen beginnen sie zu zerfallen, wenn sie nicht mehr funktionieren. Manche Nanitensorten sind in der Lage, oder werden gar speziell dafür gezüchtet, "tote" Naniten zu "fressen" und ihre Rohmaterialien weiterzuverwenden.

NANOWARE

Nanotech hat viele Anwendungsmöglichkeiten, doch Nanoware ist das, was Shadowrun-Charaktere am meisten interessiert. Nanoware wirkt sich nicht negativ auf Magie oder Magieanwendung aus.

Im physiologischen Kontext sind zwei Hauptkategorien von Nanotech von Bedeutung – frei bewegliche und kurzlebige Naniten. Beide Kategorien können in der Form eines fixierten Systems implantiert werden. Die Naniten,

die für das Funktionieren des Interface zwischen Körper und Cyberware verantwortlich sind, gelten als Teil des Cyberimplantats und fallen nicht unter die Klassifikation als Nanoware.

Fixierte Systeme sind vom Rest des Körpers getrennt und befinden sich gewöhnlich in einer abgeschlossenen Kapsel oder einem Beutel, bis sie benötigt werden. Dazu gehören zum Beispiel Reparaturnaniten, Cyberware-"Reparaturkits" und andere Systeme, deren Nanitenfunktion durch bestimmte Ereignisse ausgelöst werden oder die in einem bestimmten Körperbereich lokalisiert sind. Sobald die Naniten freigesetzt werden, sind sie kurzlebig oder frei beweglich, bis ihre Aufgabe erfüllt ist.

Frei bewegliche Naniten bewegen sich im Blut und in extrazellulären Flüssigkeiten. Solche Systeme eignen sich besonders für die allgemeine Überwachung von Körperfunktionen und schnelle Reaktionen auf eine Vielzahl von körperlichen Schäden. Ein Charakter kann zwei frei bewegliche Nanitensysteme zur gleichen Zeit haben. Mehr Systeme sind nicht möglich, da das Blutvolumen begrenzt ist und zu viele aktive Naniten zuviel Wärme und Abfallstoffe produzieren würden.

Wenn ein drittes Nanitensystem in den Körper gelangt, wird es nicht funktionieren, und die andere Nanoware arbeitet nur mit verringerter Effektivität. Siehe *Nanitenverlust*, S. 109.

Kurzlebige Naniten werden für bestimmte Behandlungen wie Cyberwareimplantation, "messerfreie Chirurgie", kosmetische Modifikationen, antitoxische Behandlungen usw. eingesetzt. Diese Naniten halten sich nur eine begrenzte Zeit im Körper auf, da sie von den Filter- und Immunsystemen des Körpers bald aus dem Blut gespült werden.

ANSCHAFFUNG VON NANOWARE

Nanotech ist die neueste Technologie in den Schatten und daher immer noch relativ selten im Straßendreck zu finden. Man kann nicht einfach mal um die Ecke zum Straßendoc gehen und sich einen Schuß Naniten in den Arm drücken lassen. Die meisten Straßendocs haben keinen Zugriff auf Nanotech, mal abgesehen von dem, was sie für Cyberwareimplantationen brauchen.

Sich Nanoware legal installieren zu lassen ist etwas aufwendiger als bei Cyber- oder Bioware. Nanitensysteme erfordern beträchtliche Ressourcen für ihre Entwicklung, Erprobung und Herstellung. Nanotechnologische Forschung und Produktion ist ein gigantisches ökonomisches Unterfangen, und die resultierenden Nanotechsysteme werden gewöhnlich patentiert und mit einem speziellen Code markiert, den nur der herstellende Konzern kennt.

Ein hoher Prozentsatz der Kosten registrierter Nanotech resultiert aus den Lizenzgebühren, die die Großen den kleinen Kons auferlegen. Und die Kosten für die Operation und den Krankenhausaufenthalt kommen natürlich noch hinzu. Wenn ein Kunde zum Beispiel beschließt, sich einen Nanitenbrüter (siehe S. 99) installieren zu lassen, dann muß er noch zusätzliche Nuyen hinblättern – in der Regel heftig viele –, um den Brüter auf die Spezifikationen des gewünschten Nanitensystems programmieren zu lassen. Jeder Nanitenbrüter ist auf ein bestimmtes Nanitensystem spezialisiert, und für jedes Nanitensystem, das der Kunde wünscht, muß ein eigener Brüter implantiert werden.

Eine Schattenklinik finden

Die meisten Shadowrunner erwerben ihre Spielereien jedoch nicht legal. Illegale Nanoware zu finden ist gar nicht so einfach. Diejenigen Schattenkliniken, die als erste Beta- und vielleicht sogar Deltaware für Runner zugänglich machten, sind es auch, die allmählich die Nanoware in die Schatten einsickern lassen. Eine Nanowareklinik zu finden ge-

REPROGRAMMIERUNG VON NANITEN

Controller

Oranger Host
Roter Host
Knowbot

Grundzeitraum

Autopilotstufe der Naniten x 36 Std
Autopilotstufe der Naniten x 24 Std
Autopilotstufe der Naniten x 12 Std



schiebt nach den Regeln für das Finden einer Klinik, S. 152. Nur Beta- oder Deltakliniken können Nanowareoperationen durchführen.

Nanoware ist hammerhartes, ultraaktuelles Zeug. Im Interesse des Spielgleichgewichts sollte Nanoware ebenso wie Beta- und Deltaware für neuerschaffene Charaktere tabu sein.

Legalität

Die Mehrheit der aktuellen Nanotechsysteme unterliegt strengen Patentgesetzen, und ihr Besitz ohne entsprechende Lizenzen ist schwerer geistiger Diebstahl. Noch wichtiger ist jedoch möglicherweise, daß Nanoware im Nachhall des Arkologiedebakels in weiten Kreisen als äußerst gefährliche Technologie gebrandmarkt ist.

Die meisten körpermodifizierenden Nanowaresysteme sind legal, solange der Besitzer eine entsprechende Genehmigung bei sich trägt. Andere Anwendungen der Nanotechnologie stoßen oft auf weniger Gegenliebe seitens des Gesetzgebers. Nanitensysteme können in ihrer Legalität von "Legal" bis hin zu "Kontrollierte Substanzen B" (Kategorie Y) reichen, je nach lokaler Gesetzgebung und Wirkungsbereich des betreffenden Nanosystems. Insbesondere Nanotechnologie, die sich selbst reproduzieren kann, wird sehr mißtrauisch beäugt.

Auf der Konzernebene ist der nicht-lizenzierte Besitz von fremder Nanotechnologie ein deutlich schwereres Vergehen, und die meisten Konzerne werden gestohlene Nanotech, wenn überhaupt, nur an ihre vertrauenswürdigsten Mitarbeiter ausgeben.

INSTALLATION

Jede der verschiedenen Nanowarearten stellt unterschiedliche Anforderungen an die Installation.

Fixierte System erfordern Chirurgie nach den Regeln für Cyberwareimplantation (siehe S. 158) oder Transimplatation, je nachdem, ob sie an Cyberware oder an einem Organ fixiert werden.

Für die Implantation **frei beweglicher** Nanoware ist keine Chirurgie erforderlich – ein gewichtiger Vorteil gegenüber anderen Methoden der Körpermodifikation. Das Einbringen von frei beweglichen Nanitensystemen in den Körper erfordert lediglich eine Injektion und einen kurzen Krankenhausaufenthalt – einen Tag Intensivpflege, gefolgt von zwei Tagen Grundversorgung (siehe SR3.01D, S. 240). Die Grundversorgung kann auf einen Tag verkürzt werden, wenn eine Konstitution(6)-Probe gelingt. Der Krankenhausaufenthalt ist erforderlich, um das Zusammenwirken von Körper und Naniten zu kontrollieren und eventuell anzupassen.

Wenn ein Charakter auf den Krankenhausaufenthalt verzichtet, muß er eine Konstitution(12)-Probe werfen. Ist die Probe erfolgreich, funktionieren die Naniten im Körper problemlos. Mißlingt die Probe, erleidet der Charakter extreme Schmerzen (S-Betäubung), da der Körper die Naniten abstößt.

Kurzlebige Systeme werden gewöhnlich in Form einer einfachen Lösung injiziert und erfordern daher keine Chirurgie.

Modifiziertes Filtersystem

Naniten in den menschlichen Körper zu implantieren ist eine heikle Prozedur. Auch wenn die Nanotechnologie im Shadowrun-Universum einigermaßen zuverlässig ist, so besteht bei der Injektion fremder Substanzen in den Körper doch immer das Risiko, daß das empfindliche Gleichgewicht der physiologischen Systeme gestört wird. Modifikationen an den körpereigenen Filtersystemen für Abfallstoffe werden erforderlich, und die Naniten müssen sorgfältig auf das Immunsystem abgestimmt werden.

Wenn ein frei bewegliches System in den Körper gebracht werden soll, so können eine Reihe mikroskopischer Cybermodifikationen an den vorhandenen Organen vorgenommen werden. Diese Veränderungen verhindern, daß der Körper die Naniten genauso wie andere Abfallstoffe oder Zellen "müll" ausfiltert. Ohne diese Cyberware, die als Nanitenstabilisierung (S. 100) bezeichnet wird, ist die langfristige Effektivität frei beweglicher Nanowaresysteme begrenzt.

Anpassung an das Immunsystem

Bei diesem Prozeß werden die Naniten an das Immunsystem des Benutzers angepaßt, um Immunreaktionen zu verhindern – welche die Naniten schnell unbrauchbar machen würden. Daher werden alle Naniten, die direkt mit dem Körper wechselwirken, speziell modifiziert, um die Immunmarkierungen zu imitieren, die der Körper als "Erkennungszeichen" verwendet.

Alle frei beweglichen Nanotechsysteme werden an das Immunsystem des Wirtskörpers angepaßt. In vielen Fällen verhält sich diese Anpassung ähnlich wie eine Blutgruppe, und da der Metamensch über siebzehn verschiedene molekulare Faktoren verfügt, die die zelluläre Identität bestimmen, kann man nicht einfach ein Nanitenpäckchen aus dem Regal nehmen und injizieren. Die Notwendigkeit einer persönlichen Nanitenanpassung ist verantwortlich für die hohen Kosten frei beweglicher Nanoware und macht eine illegale Nanotechklinik zu einem unabschätzbaren Risiko für den Kunden. Alle Fehler in der Immunanpassung können während des auf die Implantation folgenden Krankenhausaufenthaltes erkannt und beseitigt werden. Das biotechnologische Pathogenabwehr-Implantat und Naniten können problemlos zusammenarbeiten, vorausgesetzt, daß vor der Injektion eine gründliche Immunanpassung vorgenommen wird.

Kurzlebige Nanitensysteme brauchen diese "Tarnung" nicht, da die Immunreaktion bei der Aktivierung der Naniten in der Regel nur ein verhältnismäßig geringer Preis für ihre nützlichen Auswirkungen ist. Außerdem ist es bei manchen Systemen geradezu erwünscht, daß die Naniten allmählich ihre Effektivität verlieren.

Manx will unbedingt weiter top sein, und Cyberware ist ihm einfach nicht mehr genug. Also stellt er ein paar vorsichtige Nachforschungen an, nachdem er in Street Sam's E-Monthly einiges über Nanoware gelesen hat. Ein paar diskrete Freundschaftsbeweise an seine Connections, und Manx findet tatsächlich ein halbwegs zuverlässiges Labor. Die üblichen Verhandlungen über freiwillige Gegenleistungen für die Aufrüstung sind schnell erledigt, und Manx ist bereit für die Injektion.

Da dies die ersten Nanospiele-ereien sind, die Manx sich installieren läßt, braucht er auch ein kleines Stückchen Cyberware – die Nanitenstabilisierung (S. 100) ist unverzichtbar, wenn er will, daß seine Nanoware länger als nur ein paar Tage funktioniert. Manx hat bereits ein Blutfiltersystem (SR3.01D, S. 300), also kostet es ihn keine zusätzliche Essenz, nur Geld. Und nun kann er sich jede beliebige Nanoware implantieren lassen.

Fürs erste ist Manx mit einem Nantidot gegen Neurostun VIII zufrieden. Es handelt sich um ein frei bewegliches System, also muß er nicht unters Messer. Der Doc injiziert das Serum und steckt Manx in die Klinik zur Überwachung. Manx wirft zwei Sechsen bei seiner Konstitutionsprobe, also verbringt er einen Tag in Intensivpflege und einen Tag in der Grundversorgung. Und schon ist er wieder auf der Straße und muß sich mindestens einen Monat lang keine Sorgen um die Aufrührpolizei machen.

NANITENEFFEKTIVITÄT

Nanitenmenge	Auswirkungen
100 % bis 50 %	Nanitensystem arbeitet normal
49 % bis 25 %	Naniteneffektivität spürbar verringert (siehe Beschreibung des betreffenden Systems)
24 % bis 0 %	Nanitensystem arbeitet nicht mehr



NANITENVERLUST

	Kurzlebig	Frei beweglich ohne Stabilisierung	Frei beweglich mit Stabilisierung
Pro Kästchen Körperlichem Schaden	-5 %	-5 %	-5 %
Zeit	-10 % pro Tag	-3 % pro Tag	-

NANITENVERLUST

Naniten sind keine permanenten Modifikationen wie Cyberware oder Bioware, doch sie halten länger als Chemikalien oder Drogen und verursachen keine Abhängigkeitsprobleme. Naniten sind vergänglich und zersetzen sich oder werden ausgespült oder zermalmt auf dem mikroskopischen Schlachtfeld des metamenschlichen Metabolismus.

Nanitenart, Aufenthaltsdauer und Blutverlust sind Faktoren, die die Effektivität von Nanitensystemen beeinträchtigen können. Da bei einer Implantation Millionen von einzelnen Naniten in den Körper gelangen, kann das Nanosystem auch dann noch funktionieren, wenn ein bestimmter Anteil verlorengegangen ist.

Naniteneffektivität wird durch den Prozentsatz der verlorenen Naniten bestimmt. Implantierte Nanoware verliert einen bestimmten Prozentsatz an Naniten, der von der verstrichenen Zeit und vom Blutverlust abhängt. Die Verluste sind kumulativ, bis die Naniten gar nicht mehr funktionieren.

Nanitenverlust macht sich bemerkbar, sobald ihre Anzahl unter 50 Prozent sinkt. Diese reduzierte Effektivität wirkt sich auf die Regeln aus, und jede Nanitensorte verhält sich in diesem Fall anders. Ein Nanitensystem, das 75 oder mehr Prozent der Naniten verloren hat, ist vollständig funktionsunfähig.

Zeit

Zeit ist der bedeutendste Faktor beim Schwund von Naniten. Die Systeme können sich im metamenschlichen Körper nicht reproduzieren, ohne ihre vorgesehene Aufgabe zu vernachlässigen oder parasitären Schaden am Körper anzurichten. Daher werden alle Naniten im Laufe der Zeit aus dem Körper gespült, trotz aller Vorkehrungen. Jeder Nanitentyp bleibt eine bestimmte Zeit im Körper. Diese Zeit wird durch den Prozentsatz an Naniten festgelegt, der in einem bestimmten Zeitraum verloren geht. Die Prozentsätze finden Sie in der Tabelle "Nanitenverlust".

Wenn ein Charakter ein frei bewegliches Nanitensystem hat, das von einer Nanitenstabilisierung unterstützt wird, so erleidet er keinen zeitlichen Nanitenverlust.

Blutverlust

Naniten halten sich im Blutkreislauf auf, doch da Shadowrunner die irritierende Angewohnheit haben, ihr Blut öfter mal in der Gegend zu verteilen, führt das auch zu einem entsprechenden Nanitenverlust. Für jedes Kästchen körperlichen Schaden, das ein Charakter erleidet, verliert er 5 Prozent seiner Naniten.

Nicht alle körperlichen Wunden führen vielleicht sofort zu Blutverlust, doch Naniten können auch durch Blutgerinnsel, Hämmorrhoiden oder Blutergüsse verloren gehen.

Heilungsprozesse verringern den Nanitenverlust nicht. Der körperliche Schaden wird zwar beseitigt, doch es werden keine verlorenen Naniten ersetzt.

Extreme Nanoware

Wenn sich mehr als zwei frei bewegliche Nanitensysteme in einem Körper befinden, wird jedes System nach dem zweiten nicht funktionieren. Zudem verliert jedes bereits vorhandene System 25 Prozent seiner Naniten pro zusätzlich injiziertem Nanowaresystem.

Spock-O hat einen Vertrag mit dem Teufel geschlossen – oder, um genau zu sein, mit einem Megakon. Der hat ihm ein frei bewegliches Nanitensystem namens Nanosymbionten spendiert, das seine Heilung

unterstützt. Die Naniten bleiben lange genug in seinem Körper, daß er einen kleinen Run für seine neuen Bosse erledigen kann. Der Run findet drei Tage später statt, und bis dahin hat Spock-O bereits 9 Prozent seiner Naniten verloren (3 Prozent pro Tag). Null Problemo, die Nanosymbionten funktionieren immer noch. Spock-O gerät an seinem Einsatzort in ein Feuergefecht und erleidet eine Mittlere Körperliche Wunde. Die kostet ihn weitere 15 Prozent seiner Naniten (5 Prozent pro Schadenskästchen). Bisher hat Spock-O also 24 Prozent der Naniten verloren.

Nachdem er geklaut hat, was seine Bosse haben wollen, wird wieder auf ihn geschossen und diesmal kriegt er eine Schwere Körperliche Wunde ab. Das zieht einen Nanitenverlust von 30 Prozent nach sich (6 Schadenskästchen). Mittlerweile hat er mehr als die Hälfte seiner Naniten verloren, und die Nanosymbionten arbeiten nur noch mit reduzierter Effektivität.

Wartung

Es gibt zwei Möglichkeiten, den Nanitenbestand aufrechtzuerhalten: periodische Auffrischungen der Behandlung (wöchentlich bis halbjährlich, je nach Nanitensorte) oder Installation eines Nanitenbrüters (siehe S. 99).

Ein Charakter muß nicht seinen Heilungsprozeß abwarten, bevor er sich neue Naniten injizieren läßt; er kann sie auf Wunsch sofort erneuern lassen.

THERMOGRAPHISCHE DETEKTOREN

Wie jede Maschine benötigen auch Naniten Energie, um funktionieren zu können, und viele Nanitensysteme haben einen vergleichsweise hohen Energieausstoß. Aktive Nanoware (insbesondere kurzlebige oder auf bestimmte Körperregionen begrenzte) kann zudem Symptome hervorrufen, die denen eines leichten Fiebers ähneln – Schwitzen, erhöhte Pulsfrequenz und erhöhte Körpertemperatur. Der Spielleiter sollte allen thermographischen Sensorproben einen Mindestwurfmodifikator von -1 spendieren, wenn sie gegen einen Charakter mit aktiven Naniten geworfen werden. Das gilt für alle kurzlebigen und frei beweglichen Nanitensysteme sowie für fixierte Systeme nach der Aktivierung.

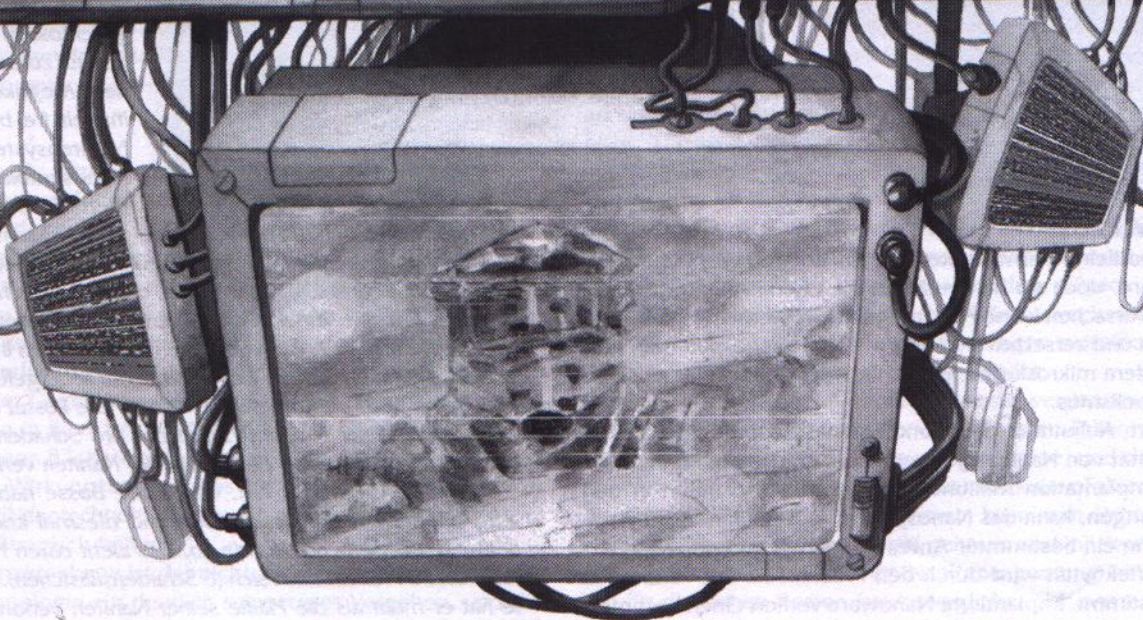
AUFSPÜREN VON NANOWARE

Nanoware ist schwer aufzuspüren. Dazu wird ein Nanoscanner benötigt, wie er zur Standardausrüstung von Krankenhäusern und Kliniken gehört. Der Mindestwurf für das Aufspüren von Nanoware finden Sie in der Tabelle "Aufspüren von Nanoware". Für jedes Nanitensystem wird eine eigene Probe fällig.

AUFSPÜREN VON NANOWARE

Nanowarekategorie	Mindestwurf
Fixiert (inaktiv)	10
Frei beweglich	6
Kurzlebig	8
Bestand unter 50 %	+1
Bestand unter 25 % (nicht funktionsfähig)	+3

CHEMIE



Und damit wären wir auch schon beim letzten Teil einer langen und brandheißen Datei voller toller Runnerspielzeuge angelangt. Dieser letzte Teil beschäftigt sich nun mit allen möglichen Substanzen, welche sich die Giftmischer über die Jahrzehnte ausgedacht haben. Ihr werdet sehen, einige dieser netten Verbindungen basieren tatsächlich auf Forschungen der siebziger Jahre des letzten Jahrhunderts. Okay, die meisten von euch glauben zu wissen, daß sich zu dieser Zeit die Menschen noch mit Keulen auf den Kopf gehauen haben und den lieben langen Tag damit beschäftigt waren, vor Dinosauriern davonzulaufen. Und ich weiß auch, daß es keinen Sinn macht, darauf hinzuweisen, daß es nicht schaden kann, sich ab und an mal für die eigene Geschichte zu interessieren. Die meisten auf der Straße sehen nur nach vorne und warten auf die Veröffentlichungen noch kranker Cyberware, noch üblerer Magie oder das Erscheinen des ersten ehrlichen Konzern-Execs der Welt. Oder sie stellen sich die Frage, was sie morgen essen sollen, wenn hinter „Mad Luigi's World of SynthoPizza“ mal nicht so leckere Abfälle zu finden sind. Aber was rede ich, entweder man hat die Kohle, dann kann man sich auch ein paar praktische Teile auf den folgenden Seiten in den virtuellen Einkaufswagen packen, oder man hat keine, dann stellen sich ganz andere Fragen. Hier werdet ihr jedenfalls genug Kram finden, mit dem ihr euch, euren Gegnern und eurer Umwelt das Leben schwer genug machen könnt. Allerdings sollten nicht nur die Kampfgefaschisten und Teilzeitjunkies einen Blick in diese Datei werfen, denn ebenso, wie manche Drogencocktails das Runnerherz werden höher schlagen lassen, genauso könnt ihr eure verchromten Ärsche darauf verwetten, daß die Kons die Chemikalien mit den lustigsten Effekten auf den metamenschlichen Metabolismus schon ein Weilchen in Gebrauch haben werden. Also, kennt euren Feind und rechnet mit subtileren Methoden als ein paar Wachfritzen in schlecht sitzenden Uniformen und der obligatorischen Überwachungskamera. Die sprichwörtlichen Zauberer aus den Chemielaboratorien haben Geister entfesselt, mit denen wir uns mal wieder rumschlagen müssen ...

◆ SysOp

◆ Was ist los, SysOp, wirst Du jetzt philosophisch? Schwall uns nicht voll und gib den Katalog frei! Ich will einkaufen, meine Kohle verprassen, und mir nicht diesen Sermon anhören müssen!

◆ Megawatt

◆ Wieder einer, der *nichts* kapiert hat. Und tschüß!

◆ SysOp

Shadowland-Daemon: User Megawatt was banned from the System

◆ <play Tosender_Applaus.wav>

◆ Spitfire



Wer über ein fundiertes Verständnis dieser Wissenschaft verfügt – die sich mit Zusammensetzung, Struktur, Reaktionen und Eigenschaften der Materie beschäftigt –, ist wie ein Bildhauer mit einem Haufen Lehm. Er hat alles, was er für einen kreativen Schöpfungsakt benötigt.



DIE GRUNDLAGEN

2061 wirkt sich die Chemie direkt auf das tägliche Leben aus. Diese Wissenschaft wird von den Megakonzernen, den Motoren der Weltökonomie, intensiv erforscht. Ihre Fortschritte haben Medizin, Treibstoffe, Energieerzeugung und Konstruktionsmaterialien verbessert. Chemiker erschaffen zahlreiche neue Verbindungen, die bauen, heilen, schützen oder zerstören sollen.

In der *Shadowrun*-Welt wird die angewandte Chemie in drei Bereiche unterteilt: pharmazeutische Chemie, industrielle Chemie und Alchemie. Die pharmazeutische Chemie beschäftigt sich mit Medikamenten und Verbindungen, die auf die Körperchemie einwirken, also auch mit Giften. Die industrielle Chemie befaßt sich mit fast allen übrigen weltlichen Verwendungszwecken der Chemie, von der Fertigung von Reinigungsmitteln und Kunststoffen bis zur Herstellung neuer Säuren und Supraleiter. Die Alchemie erlebte seit dem Beginn der Sechsten Welt eine Renaissance und erforscht das Wechselspiel von Chemie und den magischen Künsten.

Shadowrunner wissen, daß die Chemie nützlich, manchmal sogar lebensrettend sein kann. Im Verlauf ihrer Abenteuer werden sie feststellen, daß die chemischen Wissenschaften von jedem, der die richtigen Fertigkeiten besitzt, ausgenutzt werden können. Das erforderliche Zubehör ist preiswert und leicht erhältlich, und die meisten Chemikalien können problemlos gekauft oder hergestellt werden. Manche interessante Chemikalie findet man im Putzschrank in der Form traditioneller Haushaltsprodukte. Und trotz der Bemühungen von Konzernen und Regierungen, bestimmte Materialien unter Verschuß zu halten, kann ein erfahrener Chemiker Sprengstoffe oder Gifte aus handelsüblichen Reinigungsmitteln herstellen.

ANGEWANDTE INDUSTRIELLE CHEMIE

Chemische Produkte sind aus der modernen Industrie nicht wegzudenken – nehmen wir einfach nur das Schmiermittel in der Maschine oder die Plastikfolie, in die das Endprodukt eingeschweißt wird. Wissenschaftliche Durchbrüche haben spürbare Auswirkungen auf Industrie und Gesellschaft. Zum Beispiel werden Plasteahl und andere Legierungen auf Polymerbasis heute in breitem Maßstab eingesetzt, da ihr geringes Gewicht und ihre Undurchdringlichkeit sie zu idealen Komponenten für Fahrzeuge, Gebäude und Panzerungen macht. Piezoelektrische Bauteile, die sich biegen, wenn Strom durch sie hindurchfließt, haben zu einer breiten Verwendung von *Smartmaterialien* in Fahrzeugen und anderen Geräten geführt. Optische Chips, das Fundament der modernen Elektronik, basieren auf den chemischen Reaktionen von Bakteriorhodopsin, einem photosynthetischen organischen Pigment. Viele Sicherheitsgardisten sind mit chemischen Waffen und Gas- oder Schaumwaffen zur Aufruhrebekämpfung ausgerüstet. Die Umweltverschmutzung und die toxischen Abfälle, die in der chemischen Industrie anfallen, werden nach Möglichkeit diskret versteckt oder, falls sie doch die Aufmerksamkeit der Öffentlichkeit erregen, durch aufwendige und wiederum auf Chemie basierende Säuberungsmaßnahmen beseitigt.

Die Konzerne, die für diese und andere Produkte verantwortlich sind, vermarkten sie bis zum Äußersten. Megakonausrüstung und -waffen werden oft mit State-of-the-art-Chemie hergestellt, die mit der Zeit absichtlich an kleinere Konzerne weitergegeben wird und schließlich irgendwann auch im Haushalt landet.

Wie jeder andere Forschungszweig ist auch die Chemie ein beliebtes Betätigungsfeld für Industriespione. Jeder Konzern mit ei-

nem Vorsprung in der Chemie hat einen Riesenvorteil gegenüber der Konkurrenz. Ein harter Konkurrenzkampf um die Entdeckung und Ausbeutung seltener Elemente ist im Gange, wie der Konflikt um die Molybdän-Schürfrechte gezeigt hat. Auch die orbitale Chemie ist ein expandierender Wissenschaftszweig, da die Vorteile der Mikrogravitation interessante Möglichkeiten eröffnen, während die schwere Zugänglichkeit der Forschungslabors im Orbit einen hohen Sicherheitsstandard garantiert.

IN DEN SCHATTEN

Shadowrunner und Unterweltler haben vielfältige Verwendungsmöglichkeiten für die Chemie gefunden. Chemische Waffen sind zwar teuer, können jedoch einem Team einen wichtigen Überraschungsvorteil über die Gegner verschaffen. Ein Chemieladen kann einem talentierten Runner die Mittel in die Hand geben, um in ein Gebäude einzubrechen (Säuren), eine Drohne an den Wachen vorbei zu manövrieren (Smartmaterialien) oder den ganzen Schuppen in die Luft zu jagen (Sprengstoffe). Wie die Kons experimentieren auch Shadowrunner unablässig mit Chemtech, um Anwendungen zu verbessern oder neue Anwendungsmöglichkeiten zu erschließen.

PHARMAZEUTIKA

Es gibt einen tiefen moralischen und ethischen Abgrund zwischen "Medikamenten" und "Drogen". Die Bezeichnung *Medikamente* bezieht sich auf Chemikalien, die eine heilende Wirkung ausüben, während man unter *Drogen* hauptsächlich Substanzen versteht, die zu Realitätsflucht und Selbsterstörung führen. Viele Drogen sind eigentlich für medizinische Zwecke entwickelt worden, doch wenn sie zweckentfremdet und exzessiv verwendet werden, können sie zur Sucht führen. Der Unterschied zwischen Giften und Medikamenten besteht größtenteils in der Dosis. Viele Gifte sind in geringer Konzentration durchaus nützlich, um bestimmte Beschwerden zu heilen. Jedes Medikament kann giftig wirken, wenn es überdosiert wird.

KATEGORIEN

Pharmazeutische Chemikalien werden in mehrere Hauptkategorien unterteilt:

Stimulanzien beschleunigen körperliche oder geistige Aktivitäten und reichen von Breitspektrum-Stimulanzien (wie Adrenalin) bis zu speziellen Mitteln (wie Digitalis, das den Herzmuskel stimuliert, oder Diuretika, die die Nieren stimulieren). Ein Stimulans benötigt eine gewisse Menge an "Reserveenergie" im angeregten Organ, damit es effektiv sein kann. Ein Stimulans anzuwenden, ohne daß diese Energie vorhanden ist, wäre so ähnlich wie ein müdes Pferd zu peitschen. Übermäßige Einnahme von Stimulanzien führt zu extremer Erschöpfung, da schließlich alle Energien aufgebraucht sind. Wiederholte Überdosierung kann zum Tode führen.

Tranquilizer lähmen geistige und körperliche Aktivitäten und sind bekannt für ihren suchterzeugenden Beruhigungseffekt. Tranquilizer sind Narkotika (Schmerzmittel), Sedativa (Beruhigungsmittel) und Hypnotika (Schlafmittel). Ein Sedativum reduziert die Aktivitäten des Nervensystems (was Erregbarkeit und Reizbarkeit verringert); Hypnotika induzieren Schlaf. Narkotika liegen auf der Grenze zwischen Sedativa und Hypnotika und bekämpfen Schmerzen, können aber auch Schlaf verursachen. Studien zum Drogenmißbrauch haben ergeben, daß Tranquilizer die am häufigsten zweckentfremdeten Chemikalien sind – mehr noch als Halluzinogene.

Halluzinogene verändern mentale und emotionale Vorgänge. Sie wurden im Verlauf der Geschichte als Geistes- und Sinnesverstärker verwendet und sind wahrscheinlich die gefährlichsten aller Drogen. Viele halluzinogene Drogen verursachen starke Nebenwirkungen – im Extremfall psychotomimetische Effekte. Psychotomimetische Drogen fördern Geistesgestörtheit, insbesondere mentale Traumata, Gehirnfunktionsstörungen und Neurosen. Hal-

luzinogene und Psychedelika werden oft als "eskapistische" Drogen bezeichnet, da sie dem Anwender eine Flucht in eine Welt der Sinnesgenüsse ermöglichen. In Wirklichkeit lassen sie ihre Opfer nur in den neurologischen Verfall flüchten.

Sonstige Pharmazeutika werden unter dem Begriff *Gebrauchschemikalien* zusammengefaßt.

VERWENDUNG VON PHARMAZEUTIKA

In der *Shadowrun*-Welt werden Pharmazeutika hauptsächlich dazu verwendet, Verletzungen zu behandeln, und sind in Krankenhäusern und tragbaren Medkits zu finden. Sie werden auch von Sicherheitsagenturen und Shadowrunnern verwendet und bestimmen entscheidend die Straßendrogenszene.

Straßendrogen

Illegale Straßendrogen sind noch immer weit verbreitet, auch wenn ihre Beliebtheit nach Einführung der SimSinn- und Better-Than-Life-Chips spürbar nachgelassen hat. BTL-Chips rufen ein intensiveres "High" hervor als die meisten Straßendrogen und greifen die Gesundheit des Abhängigen nicht so extrem an.

Manche Drogensyndikate bemühen sich mit großem Einsatz, mit SimSinn und BTL zu konkurrieren. Das hat dazu geführt, daß viele der neueren Straßendrogen deutlich härter und suchterzeugender sind, um die Benutzer schneller und effektiver an sie zu binden. Die Preise der Straßendrogen werden niedrig gehalten, um sie auch für weniger betuchte Benutzer attraktiv zu machen – und es wird keine Daten- oder Chipbuchse benötigt. Und damit das Geschäft interessant bleibt, sind die Syndikate neuerdings dazu übergegangen, Drogen auf der Basis Erwachter Pflanzen auf den Markt zu werfen, die häufig ungewöhnliche und bizarre Nebenwirkungen haben.

Ein hoher Prozentsatz der Benutzer von Straßendrogen kommt aus den Konzernreihen, da die Schlipse oft nach einem Weg suchen, ihrem Karrierestreß zu entfliehen. Designerdrogen und die sogenannten "Smartdrogen" sind besonders beliebt, ebenso wie Aufputzmittel, die dem Benutzer ermöglichen, mit seinem Hochgeschwindigkeits-Lebensstil Schritt zu halten. Viele Kons stehen dem Drogenkonsum ablehnend gegenüber, führen teilweise sogar regelmäßig Drogenkontrollen durch, doch andere ermutigen ihn – indem sie beide Augen zudrücken oder gar konzerngesponsorte Drogen zu Sonderpreisen an ihre Execs abgeben, damit diese ganz vorn dabei bleiben können. Es gibt sogar Gerüchte, daß manche Kons ihren Angestellten heimlich Drogen unter Essen, Wasser und Luft mischen sollen, doch das sind wohl hauptsächlich böswillige Verleumdungen (jedenfalls nach Aussage der Kons).

Halluzinogene sind beliebt bei manchen Erwachten, insbesondere Schamanen und anderen Magiebegabten aus der Stammesszene, die sie zur Unterstützung von Meditation, Ritualen und manchen Questen verwenden. Dabei werden natürliche organische Halluzinogene gegenüber synthetischen Substanzen vorgezogen, und die meisten dieser Anwender schränken ihren Drogenkonsum extrem ein.

Verwendung zu Sicherheitszwecken

Die Kons haben noch nie eine gute Chemikalie ungenutzt herumliegen lassen, also setzen sie Pharmazeutika auch als Teil ihrer Sicherheitsmaßnahmen ein. Viele Konzerne können oder wollen nicht die Ressourcen aufbringen, die für die Ausrüstung und Ausbildung einer nennenswerten Sicherheitstruppe erforderlich sind. Also verabreichen sie alternativ dazu ihren Leuten spezielle Amphetamine, die ihnen den Extrakick geben sollen, damit sie mit ihren vercyberten oder biologisch aufgemotzten Kollegen mithalten können. Es ist ökonomisch sinnvoller, die Leute mit Drogen vollzupumpen, als ihnen Bio- oder Cyberware zu verpassen, was Tausende von Nuyen kostet. Manche dieser wandelnden Arzneischränke sollen tatsächlich lange genug überleben, daß sie die Abfindungen ausgeben können, die ihr Arbeitgeber ihnen zahlt.



Konzernsicherheitskräfte sind oft mit Tranquilizern bewaffnet. Individuen, denen es gelingt, die Sicherheitsmaßnahmen eines Konzernkomplexes zu durchdringen, können durch diese Chemikalien neutralisiert werden – was kostengünstiger und effektiver ist, als Sicherheitsteams zu mobilisieren und die Beschädigung von Einrichtung und Arbeitskräften zu riskieren. Bei Gefangenen werden Pharmazeutika, die als Wahrheitsserum funktionieren, eingesetzt, um etwas über die Hintergründe des Runs herauszubekommen.

CHEMIE UND ALCHEMIE

Im Zuge des Erwachens kam es auch zu einer Verbindung von Chemie und Magie, wodurch die uralte Disziplin der Alchemie erneut auflebte.

RADIKALE UND ORICHALKUM

Magische "Radikale" – arkaner Verbindungen, die bei der Herstellung verzauberter Gegenstände verwendet werden – werden in einem komplexen Prozeß geformt, der Magie und Chemie verbindet und traditionelle Wissenschaftler immer wieder in Erstaunen versetzt. Forscher versuchen, diesen Prozeß zu erklären, und Konzerne versuchen, ihn zu vermarkten. Alle Versuche, Alchemie in der Massenproduktion einzusetzen, sind jedoch fehlgeschlagen – die Kunst erfordert wochenlange persönliche Überwachung und direkte Beteiligung eines Erwachten Alchemisten. Nichtsdestotrotz versuchen viele Megakons immer wieder, Methoden zur Reproduktion alchemistischer Prozesse zu finden, um eines Tages die Massenproduktion von Chemikalien mit nützlichen esoterischen Eigenschaften aufnehmen zu können.

Noch faszinierender ist die als Orichalkum bekannte Substanz, die allein durch ihre elementare Zusammensetzung allen bekannten wissenschaftlichen Gesetzen zu widersprechen scheint. Die Methode der Produktion von Orichalkum wurde sorgfältigst untersucht, doch alle Versuche, es mit weltlichen Methoden herzustellen, waren zum Scheitern verurteilt. Zum Mysterium dieser



Substanz tragen zudem hartnäckige aber unwahrscheinliche Gerüchte bei, daß Orichalkum in unzugänglichen und schwerbewachten Gebieten natürlich vorkommen soll. Die meisten Wissenschaftler, darunter auch viele Alchemisten, erachten das für unmöglich.

Alchemie wird detailliert im Kapitel *Verzaubern in Schattenzauber 3.01D*, S. 39, behandelt.

MAGISCHE CHEMIKALIEN

In abgelegenen Gegenden mit hoher magischer Energie haben Stammesschamanen entdeckt, wie durch Erwachte Pflanzen Effekte hervorgerufen werden können, die einigen Kräften Erwachter Kreaturen gleichen. Die Kultivierungsmethoden variieren zwischen den Stämmen, doch höchstwahrscheinlich sind in allen Fällen gutbehütete metamagische Techniken von Bedeutung.

Die Pflanzen spielen eine wichtige Rolle in den spirituellen Überzeugungen und Ritualen des Stammes. Die Anasazistämme zum Beispiel, die tief in der Mojawewüste leben, betrachten diese Pflanzen als "spirituelle Helfer", die ihnen geschenkt wurden, um ihnen bei der Pflege und Beschützung des Landes zu helfen. Die Anasazi sehen die Verwendung dieser Pflanzen als Teil ihres Geburtsrechts an und behüten die Geheimnisse um Vorkommen und Kultivierung dieser Pflanzen aufs Strengste. Jedem Stammesmitglied, das diese Geheimnisse an Außenstehende verraten würde, wäre der Tod sicher.

Wegen ihrer besonderen Natur sind diese magischen Pflanzen begehrte Forschungsobjekte, in der Hoffnung, die aktiven chemischen Wirkstoffe dieser Pflanzen eines Tages synthetisieren zu können. Bisher wurden jedoch nur wenige wissenschaftliche Untersuchungen durchgeführt.

● Der erste wirklich interessante Punkt hier. Hat von euch schonmal wer eine Probe von solch einem Zeug in die Finger bekommen? Man hört in letzter Zeit immer mehr Gerüchte über magische Chemikalien und Drogen, aber gesehen hat sie noch keiner.

● Youkai

● Stimmt, die Indianerstämme, die das Zeug herstellen, sitzen förmlich auf dem Zeug und geben nicht auch nur ein paar Gramm davon ab. Die könnten ein Vermögen damit verdienen, aber scheinbar haben sie allen Grund, es zu behalten. Aber ich schau nochmal, was sich da noch machen läßt ... Melde dich doch später nochmal bei mir, vielleicht kann ich dann schon mehr sagen. Nur, billig wird es sicher nicht werden!

● Sesquohana

DIE HAUPTDARSTELLER

Irgendwann investiert jeder multinationale Konzern in die Chemie, und sei es nur, um Produktionskosten zu sparen. Kein großer Konzern kommt an dieser Wissenschaft vorbei.

KOPF AN KOPF: S-K UND Z-IC

2061 heißen die beiden Chemie Giganten Saeder-Krupp (S-K) und Zeta-ImpChem (Z-IC). Noch vor einem Jahrzehnt war Z-IC allein der größte Chemieproduzent Europas, wenn nicht sogar der Welt. Die einzige echte Konkurrenz war die AG Chemie Europa – und davon besaß Z-IC einen ziemlich Brocken. Z-IC machte jedoch den Fehler, sein Betätigungsfeld erweitern zu wollen und zu versuchen, Syntys Neuronets Marktnische der Cyberwareforschung zu erobern – eine Bemühung, die gründlich fehlschlug. Während Z-IC beschäftigt war, schlug S-K bei jeder Gelegenheit zu, die Z-IC verpaßte. Bevor Z-IC überhaupt die Gefahr erkannt hatte, war S-K zum weltweit größten Hersteller chemischer Produkte geworden.

Z-IC steht in dem Ruf äußerster Skrupellosigkeit. Der Konzern ist für seine illegalen medizinischen Versuche bekannt, ebenso für

zweifelhafte Beseitigung toxischer Chemikalien und die Markteinführung von Produkten, die nicht sorgfältig genug getestet wurden oder im Verdacht stehen, gefährliche Nebenwirkungen zu verursachen – wir erinnern nur an den Polydopaskandal von '42.

S-K ist vielseitig und beschäftigt sich mit so ziemlich jedem Zweig der Chemie. Die Beziehungen zu den Überresten der alten Erdölindustrie sowie die orbitalen Fabriken und die Lunarbergwerke geben dem Konzern einen leichten Vorsprung vor dem Konkurrenten.

DIE ZWEITE REIHE

AG Chemie Europa

Die AG Chemie ist ein Konglomerat großer Chemiekonzerne und umfaßt einen weiten Bereich spezialisierter Tochtergesellschaften. Seine Hauptstärke liegt in der pharmazeutischen Produktion und der Kunststoffherstellung. Der Konzern hat sich einen beeindruckenden Komplex in Groß-Frankfurt aufgebaut – das ihm praktisch komplett gehört. Als Marktkonkurrent hat die AGC nicht allzuviel Einfluß, da seine beiden Hauptgegner (S-K und Z-IC) Kontrollanteile an mehreren der wichtigsten Firmen der AG Chemie besitzen.

Mitsuhama Computer Technologies

MCT konzentriert sich auf die Anwendung industrieller Chemikalien, insbesondere in der Robotik und anderer Schwerindustrie. MCT ist der Hauptentwickler piezoelektrischer Smartmaterialien, wie sie in der Drohnen- und Fahrzeugfertigung verwendet werden. Der magische Forschungszweig des Konzerns ist stark an der Synthetisierung magischer Verbindungen interessiert, bislang jedoch ohne großen Erfolg.

Shiawase

Shiawase ist vor allem bekannt für seine Schürfungen nach seltenen Metallen sowie als Hauptlieferant von Rohstoffen für die Industrie. Shiawase ist fast so vielseitig wie S-K und hat viele nützliche Chemikalien für die Landwirtschaft entwickelt sowie sich intensiv mit der Narkotikaforschung beschäftigt – was eine ganze Reihe interessanter Produkte und Gerüchte hervorgebracht hat.

Yakashima

Yakashima, ebenfalls ein Bergbau- und Pharmaziegigant, hat sein Vermögen mit der Entwicklung von Chemikalien für das Militär gemacht – von Sprengstoffen über Kampfgase bis hin zu ultra-leichten Polymerpanzerungen.

DIE SPEZIALISTEN

Aztechnology

Niemand schmeißt so viele optische Chips auf den Markt wie die Azzies, und genau das ist eines der Fundamente ihrer ökonomischen Macht. Sie sind zudem bahnbrechend in Forschung und Vertrieb von Kampfdrogen, die angeblich im Yucatankonflikt ausgiebig erprobt werden sollen.

Debeers-Universal Omnitech

Debeers-UO, das die Entwicklung von Dikote und ähnlichen Materialien entscheidend mitbestimmt hat, ist der Marktführer im Bereich der Karbonbeschichtungen und Diamantwerkzeuge.

United Oil Industries

UniOil ist einer der ältesten Petrochemiekonzerne und als solcher verantwortlich für viele der Raffinerietechniken und -anlagen, die heute verwendet werden. Der Konzern befaßt sich seit kurzem mit der Erforschung anderer chemischer Treibstoffe, bislang jedoch mit wenig Erfolg.

CHEMIKALIEN UND AUSRÜSTUNG

ANGEWANDTE CHEMTECH

Die spieltechnischen Werte sämtlicher Chemikalien finden Sie in der Tabelle auf den Seiten 166–172.

AEROSOL-SPRENGSTOFF

Aerosol-Sprengstoff ist eine verheerende Waffe. Eine übliche Aerosolbombe enthält ein hochflüchtiges Benzin-Luft-Gemisch, das unter Druck steht, sowie einen Zünder. Bei der Zündung wird das Gemisch ausgestoßen und verteilt sich in Bruchteilen einer Sekunde über einen großen Bereich. Diese Wolke wird entzündet und sorgt für eine mächtige flächenwirksame Explosion.

Regeln: Aerosolbomben sind große Bomben, die große Mengen an Benzin erfordern, um ihren extremen Schaden anzurichten. Anders als andere Sprengstoffe haben Aerosol-Sprengstoffe eine Reichweite, innerhalb derer ihr Schadenscode konstant ist. Die Reichweite ist gleich der Stufe \times (Kilogramm \div 50) in Metern, und der Schadenscode beträgt in diesem Bereich (Stufe \times 2)T. Jenseits dieser Reichweite sinkt das Powniveau um -1 pro Meter. Die Regeln zu *Sprengwirkung innerhalb von Räumen* (SR3.01D, S. 119) gelten nicht für Aerosolbomben, die jedoch gegen Barrieren mit ihrer doppelten Stufe wirken.

Das Powniveau von Aerosol-Sprengstoff kann durch Stoßpanzerung gesenkt werden. Der Zünder für Aerosolbomben muß einen größeren Bumms verursachen als normale Zünder und kostet daher das Doppelte des in SR3.01D angegebenen Preises.

- Sehr viel billiger und leichter herzustellen als Atomwaffen. Deshalb werden sie auch als „Small Man's Nuke“ bezeichnet. Und vor allem: keine Probleme mit diesen Geigerzählern am Zoll.
- Annihilator

- Weißt du eigentlich, was du da faselst? Was zur Hölle haben Aerosolbomben in diesem Katalog verloren? Damit kann man ganze Dörfer ausrotten! Was hat das noch mit Chemikalien oder Runnern zu tun?!
- Eismann

- Aerosolbomben in den Schatten? Mein Gott, was kommt als nächstes? Subtaktische Nuklearwaffen für den Schulterwerfereinsatz?
- Asskick

CARCERANDS

Carcerands sind Großmoleküle, deren Struktur einer hohlen Kugel ähnelt. Bei der Herstellung können kleine Mengen einer Substanz darin eingefangen werden. Carcerands werden injiziert und zirkulieren mitsamt der eingefangenen Substanz im Blutkreislauf. Sie werden durch Säuren und Enzyme im Wirtsorganismus zerlegt, wodurch die Substanz nach und nach an den Körper abgegeben wird. Je nach Zusammensetzung können Carcerands schon eine Stunde oder sogar erst ein Jahr nach der Injektion zerfallen.

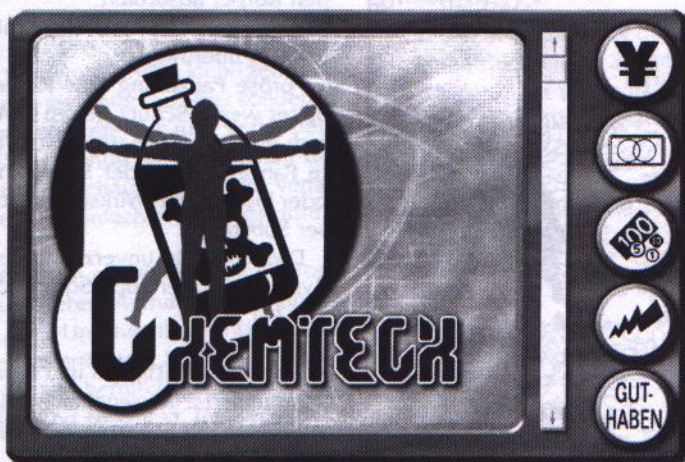
Carcerands werden oft von Leuten verwendet, die regelmäßige Medikamentenzufuhr benötigen. Statt regelmäßig eine Injek-

tion zu bekommen oder eine Pille zu schlucken, lassen sie sich alle paar Monate Carcerands injizieren. Carcerands lassen sich auch hervorragend als Überredungswerkzeuge einsetzen – das Opfer erhält eine Injektion mit gifttragenden Carcerands und wird höflich darum gebeten, etwas bestimmtes zu erledigen, um rechtzeitig das Gegengift verabreicht zu bekommen.

Regeln: Jedes Carcerand hat eine bestimmte Zerfallszeit. Das ist der Zeitraum zwischen der Injizierung der Carcerands und der Freigabe der enthaltenen Substanz. Carcerands werden nicht durch Blutfilter beeinträchtigt. Der Preis für Carcerands ist proportional zur Zerfallszeit. Die Kosten für die eingeschlossene Substanz sind dabei jedoch nicht enthalten.

- Stimmt es, daß man Blutfilter austricksen kann, indem man das Toxin in Carcerands verpackt und so in den Blutkreislauf schleust?
- ka-iv - „Äh ... ich hätte da noch 'ne Frage“
- Zumindest bis zu dem Punkt, wo sie wirken sollen.
- Neophytus
- Nun ja, die Carcerands gehen am Filter vorbei. Wenn du sie dazu bringen kannst, sich so weiträumig im Körper zu verteilen, daß die Filter das überall gleichzeitig freigesetzte Gift nicht auf einmal neutralisieren können: Jackpot!

- Stahlzar



DIKOTE™

Dikote ist ein Prozeß, bei dem eine feste Oberfläche mit einem dünnen Diamantfilm beschichtet wird. Durch den Diamantfilm erhält die Oberfläche mehr Stärke und Widerstandsfähigkeit. Dikoteoberflächen sind glatt und relativ reibungsfrei, sie leiten Wärme gut ab und können so modifiziert werden, daß sie Strom leiten.

Nicht alles kann mit Dikote beschichtet werden. Das behandelte Objekt muß in der Lage sein, die Hitze auszuhalten, die durch

das beim Beschichtungsprozeß verwendete Plasma hervorgerufen wird. Kleidung und Plastik können nicht beschichtet werden, jedoch die meisten Keramiken und Metalle.

Regeln: Eine mit Dikote beschichtete Oberfläche hat eine um 2 erhöhte Barrierenstufe und um 1 erhöhte Stoß- und ballistische Panzerung. Wenn ein Fahrzeug oder eine Drohne mit Dikote beschichtet wird, steigen die Rumpf- und Panzerungsattribute um 1 – Frachtpunkte werden dabei nicht verbraucht.

Wenn eine Nahkampfwaffe, Wurf- oder Projektilwaffe mit Dikote beschichtet wird, so steigt das Powniveau jedes Angriffs mit der beschichteten Waffe um 1. An einer Klingenwaffe, z. B. einem Schwert, erhöht Dikote zusätzlich noch das Schadensniveau eines Angriffs. Ein Schwert hat normalerweise einen Schadenscode von (STR + 2)M, mit Dikotebeschichtung jedoch (STR + 3)S.

Für Barrieren gilt ihre normale Stufe gegen Nahkampfwaffen mit Dikotebeschichtung (statt der üblicherweise verdoppelten Stufe gegen Nahkampfangriffe).

Eine Dikotebehandlung kostet 1.000 Nuyen pro 100 Quadratzentimeter (Minimum 1.000 Nuyen).



- ◆ Heißt das, ich kann mit 'nem beschichteten Schwert Fahrzeugpanzerung durchschlagen? Wär ja ziemlich abgefahren.
- ◆ Cybernaut

- ◆ Sagen wir's mal so: Letzten Monat haben sie einen ganz Schlaun in meine Praxis gebracht, der die kluge Idee hatte, sein Katana durch das Dach einer gepanzerten Limousine rammen zu müssen. Ich hab drei Stunden gebraucht, um alle Splitter aus seinen Beinen zu entfernen. Das Schwert muß durch die Wucht wie 'ne Granate zersplittert sein.
- ◆ Doc Hollyday

- ◆ Wer damit auf ein gepanzertes Fahrzeug losgeht, verdient es nicht besser. Wände, Türen und ähnlich weichen Kram kann man damit tatsächlich besser durchschlagen, aber bei speziell gepanzerten Oberflächen würde ich mein Geld eher auf die Panzerung setzen. Glaubt mir, ich hab schon harte Samurai weinen sehen, als sie schmerzhaft gezwungen waren, ihren Irrtum einzusehen.
- ◆ Merciless Ming

DMSO

Dimethylsulfoxid (DMSO) ist eine Chemikalie mit zahlreichen Anwendungsmöglichkeiten, die jedoch überwiegend als Überträgersubstanz verwendet wird, mit der die Haut dazu gebracht werden kann, andere Chemikalien zu absorbieren. DMSO ist in Aceton, Alkohol, Äther und Wasser löslich; es ist bei Raumtemperatur flüssig und reagiert nicht mit den meisten anderen Substanzen. Bei Berührung mit Haut wird DMSO zusammen mit anderen in der gleichen Lösung befindlichen Chemikalien sofort in den Körper absorbiert.

Regeln: Jede Chemikalie, die mit DMSO vermischt wird, ist durch Kontakt übertragbar.

Poröse Panzerung (wie Panzerkleidung und Kevlar™-Gewebe) bietet wenig Schutz gegen DMSO, da sie von der Substanz einfach durchdrungen wird. Nur vollständig geschlossene und dichte Panzerungen oder Schutzanzüge, die speziell für chemische oder biologische Wirkstoffe entwickelt wurden, schützen vor dieser Substanz.

DMSO ist ein unverzichtbarer Bestandteil von Waffen wie der Cybersquirt, der SuperSquirt oder der Cascade (siehe S. 120 und S. 121).

- ◆ Eine der wichtigsten und bewährtesten Erfindungen des letzten Jahrhunderts. Anwendbar in allen Bereichen des Lebens in und außerhalb der Schatten, von der Sportsalbe bis zur Giftgranate.
- ◆ Chao

- ◆ Seit es DMSO gibt, braucht man keine Giftgranaten mehr! Ein bißchen Spüli aus dem Supermarkt reicht vollkommen aus.
- ◆ Lightning Blue

- ◆ So dumm es klingt, Haut- und Feuchtigkeitscremes sowie ausgeprägtes Makeup können den Effekt von DMSO bis zu 25 % mindern.
- ◆ Atargatis

GLEITSpray

Das ursprünglich für die Aufruhbekämpfung entwickelte Gleitspray ist ein schlüpfriges, reibungsfreies Gel, das durch einen Sprühtank, einen Wasserwerfer oder eine Splash-Granate abgegeben werden kann. Gleitspray ist ein erstklassiges Schmiermittel, das alle Bewegungen auf einer benetzten Oberfläche extrem erschwert. Einen damit besprühten Gegenstand festzuhalten ist ebenfalls eine echte Herausforderung.

Gleitspray verflüchtigt sich nach einiger Zeit und kann leicht abgewaschen werden.

Regeln: Jeder Bodenbereich, der mit Gleitspray benetzt wird, gilt als schwieriges Gelände, und ein Charakter, der sich darauf bewegen will, muß eine Schnelligkeit(8)-Probe schaffen, um sich nicht auf die Nase zu legen. Fahrzeuge müssen eine Crashprobe ablegen (SR3.01D, S. 147). Sich an einem benetzten Gegenstand festzuhalten, wenn sich der Gegenstand oder der Charakter bewegt, erfordert ebenfalls eine Schnelligkeit(8)-Probe. Das gilt auch für Feuerwaffen mit Rückstoß; dabei werden die üblichen Rückstoßmodifikatoren für die Probe verhängt.

Gleitspray verflüchtigt sich nach 1W3 Stunden.

• Vergeßt das mit den Ölwerfern hinten am Fluchtwagen, Gleitspray ist entscheidend effektiver. Und es schont die Umwelt ...
• Flink

• Weiß einer von euch, wie hautverträglich das Zeug ist?
• Alien Queen

• Hautverträglich? Ich traue mich ja fast nicht zu fragen aber ... was zum Geier hast du damit vor?
• Sneaker

• Das ist Privatsache, Dicker. Nichts schlimmes jedenfalls ...
• Alien Queen

• Bestimmt braucht sie es zum einölen – für Damenringkämpfe!
• Bozzo der Clown

• Noch so'n Spruch, und du fütterst deine Clownsnase!
• Alien Queen

HARTSCHAUM

Das Zielgebiet oder -objekt wird mit einem klebrigen, dicken, weißen Schaum bedeckt, der sich fast sofort zu einer soliden, dichten Konsistenz verhärtet. Der gehärtete Schaum verhindert Bewegungen, ist jedoch durchlässig genug, um die Gefahr des Erstickens gering zu halten. Der feste Schaum zerfällt im Verlauf einiger Stunden und kann mit einem einfachen Lösungsmittel problemlos aufgelöst werden.

Hartschaum wird bei Verletzungen eingesetzt, um gebrochene Gliedmaßen vorübergehend zu fixieren. Aufruhrbekämpfungstruppen setzen Hartschaum ein, um Unruhestifter unbeweglich zu machen oder Schaumbarrieren zu errichten. Polizeiversionen dieser Substanz enthalten in der Regel chemische Markierungen, die unter UV-Licht sichtbar werden und so helfen, Unruhestifter später zu identifizieren.

Regeln: Medizinischer Hartschaum wird durch einen Sprüh Tank (S. 122) abgegeben. Kreative Charaktere können diesen Schaum unter Umständen zu Fesselungszwecken verwenden.

Hartschaum, wie er in der Aufruhrbekämpfung eingesetzt wird, wird durch einen Hochdruckwasserwerfer versprüht (SR3.01D, S. 306). Die Angriffe des Wasserwerfers werden wie üblich ausgewürfelt. Am Ende jeder Kampfunde muß jeder Charakter, der von dem Schaum getroffen wurde, eine Schnelligkeitsprobe gegen einen Mindestwurf von 4 plus Erfolge des Wasserwerfers würfeln. Jeder Charakter, dem die Probe mißlingt, ist bewegungsunfähig.

Gehärteter Schaum hat eine Barrierenstufe von 12. Durch den Zerfall des Schaumes sinkt diese Stufe um 1W6 pro Stunde. Durch Aufbringen des Lösungsmittels löst sich der Schaum augenblicklich auf.

Der semipermanente UV-Zusatz des Hartschaumes nutzt sich in 1W6 Tagen ab; waschen nützt nichts.

Der Hartschaumtank eines Wasserwerfers enthält 100 Liter (pro "Schuß" wird etwa 1 Liter verbraucht).

• Nichts anderes als zweckentfremdeter Bauschaum! Einen Runner mit Schaum aufhalten – welcher Penner hat für die Erfindung Geld bekommen??

• Hunter

• Dann hast Du noch nicht dringesteckt! Mann, ich sag Dir, das ist echt die Hölle. Man fühlt sich wie einzementiert, und das Zeug dehnt sich beim Aushärten noch ein wenig aus und drückt einem so die Luft weg. Meine Chummers mußten mich mitsamt Schaumblob wegtragen und zu Hause befreien, sonst stünde ich vermutlich immer noch da ...

• Der Rächer mit dem Becher

LEIMSPRAY

Das auch als "Sticker" oder "Tangler" bekannte Leimspray ist ein klebriges, zähes Adhäsivgel, das ebenfalls für die Aufruhrbekämpfung entwickelt wurde. Leimspray wird üblicherweise mit den speziell entwickelten "Splatguns" (S. 122) versprüht und kann auf den Boden oder jede beliebige Oberfläche aufgetragen werden, um alles und jeden, der damit in Berührung kommt, festzuhalten.

Leimspray ist biologisch abbaubar und kann mit einem speziellen Lösungsmittel aufgelöst werden.

Regeln: Alles, was mit Leimspray in Berührung kommt, klebt daran fest. Ein Objekt oder eine Person davon loszureißen, erfordert eine Stärke(6)-Probe. Bei größeren Objekten sind eventuell mehrere Erfolge nötig.

• Wird von Polizei-Organisationen verstärkt zum Einfangen von Flüchtigen eingesetzt.

• Watcher

• Das Zeug klebt wie die Hölle. Neulich haben ein paar Cops damit einen flüchtenden Jungen beim Sprung über eine Mauer erwischt. Ich denke, er würde da heute noch kopfüber kleben, wenn sie ihn nicht abgeknibbelt hätten.

• Mario

• Pah, wißt Ihr, wie schnell man sich damit selbst verklebt hat? Ist mir beim Nachladen passiert. Mein schöner Bart ...

• Hunter

• Jaja, eine Rasur am Morgen vertreibt Kummer und Sorgen ...

• Cole Cash

INSEKTIZIDE

Diese vor allem von Agrarkons und Sprawlbewohnern benutzten Mittelchen erlebten eine gewaltige Beliebtheitssteigerung, als die Universelle Bruderschaft als Tarnorganisation von Insektengeistern entlarvt wurde und die Medien über die Wanzenplage und die Quarantäne in Chicago berichteten. Obwohl Chicago mittlerweile angeblich "sauber" sein soll, hat sich doch fast jeder Haushalt eine beachtliche Batterie an Insektiziden zugelegt – nur für den Fall. Wanzenjäger haben zudem eine ganze Reihe fieser Waffen auf Insektizidbasis entwickelt, zum Beispiel Splash-Granaten oder Spraywaffen, die den Ausrottungsfeldzug unterstützen sollen.

Regeln: Obwohl Insektizide unangenehm für Insektengeister oder andere Kreaturen mit einer Verwundbarkeit(Insektizide) sind, so stellen sie doch eher ein Ärgernis dar als eine Waffe. Größere Mengen, wie sie durch einen Insektizid-Sprüh Tank oder eine Splash-Granate (S. 123) abgegeben werden, können einen leicht ätzenden Effekt haben (4L Körperlicher Schaden). Eine Kreatur, die mit Insektiziden angegriffen wird, wird wahrscheinlich entweder wütend werden und in Raserei verfallen (wie der Bärshamane in SR3.01D, S. 164) oder panikartig flüchten – das bleibt dem Spielleiter überlassen.

Eine Waffe, die mit Insektiziden benetzt ist und gegen eine Kreatur mit Verwundbarkeit(Insektizide) eingesetzt wird, hat ein um 1 erhöhtes Schadensniveau (also Schwer statt Mittel zum Beispiel). Dieser Effekt gilt auch für ELD-AR-Geschosse mit Insektizidladung (S. 120).

Hochkonzentrierte Insektizide können auf Metamenschen toxisch wirken, und starke Insektiziddämpfe können einen Charakter umhauen. Die genauen Auswirkungen sind dem Spielleiter überlassen.

❖ Ich hab Gerüchte gehört, daß irgendein Kon geplant hatte, Chicago kurz nach dem großen Insektenausbruch mit harten Insektiziden zu bombardieren, um die Sache schnell zu beenden. Daß dabei die meisten Leute in der Containment Zone mit draufgegangen wären, schien die Typen nicht groß zu berühren. Nachdem die Cermak-Bombe hochgegangen war, haben sie die Sache offenbar wieder abgeblasen. Weiß jemand mehr darüber?

❖ Rapier

❖ Frag lieber nicht, solche Sachen bringen dir schneller eine Kugel im Kopf ein, als du dir vorstellen kannst.

❖ Gunman #4

OXYGENIERTE FLUORKARBONE (P4MO)

Die oxygenierte Fluorkarbonverbindung, die als Perfluoro-4-methyl-octahydroquinalidin (P4MO) bekannt ist, wird vor allem in Notfallsituationen als Blutersatz verwendet, da bei ihrer Anwendung keine Probleme mit der Blutgruppe auftreten.

Fluorkarbonate wie P4MO steigern zudem die Gasaustauschfähigkeiten des natürlichen Hämoglobins, d.h. P4MO löst einen höheren Prozentsatz an Sauerstoff im Blut. Wird P4MO in ein gesundes Subjekt injiziert, so wird die körperliche Leistungsfähigkeit des Probanden erhöht.

P4MO wird einfach ausgeschwitzt, ohne vom Metabolismus verarbeitet zu werden. P4MO hat eine Halbwertszeit von einer Woche, daher ist eine Behandlung mit dieser Substanz in der Regel auch nicht länger wirksam. Es ist nicht ratsam, den P4MO-Verlust auszugleichen, bevor der Pegel unter 25 Prozent gefallen ist, was etwa drei Wochen nach der Verabreichung der Fall ist. Falls P4MO zu früh ersetzt wird, erhöht sich drastisch die Gefahr einer tödlichen "Bläschenembolie".

Regeln: Das eigene Blut wird durch eine komplette 5-Liter-Einheit P4MO ersetzt. Durch diese Behandlung wird die Anzahl der Würfel für alle Athletikproben um 2 erhöht und die Zeit, die der Charakter die Luft anhalten kann, verdoppelt (zum Beispiel auf 90 statt 45 Sekunden). Die Auswirkungen halten eine Woche an; danach sind die Boni verloren, bis die Substanz erneuert wird.

Wenn P4MO-Behandlungen in zu schneller Folge durchgeführt werden (also bevor der Pegel niedrig genug gesunken ist, d. h. nach weniger als drei Wochen), kann der Charakter eine Embolie erleiden und sterben. Werfen Sie 2W6 – bei einer 2 stirbt der Charakter. Weitere Behandlungen erhöhen das Embolierisiko drastisch. Bei einer dritten Behandlung innerhalb von drei Wochen nach der ersten stirbt der Charakter bei einer 2 oder 3 auf 2W6 usw.

❖ Ich habe von Problemen beim Einsatz von P4MO gehört, wenn es bei einem Patienten mit Pathogenabwehr eingesetzt wird. Die verbesserten Leukozyten halten die Fluorkarbonate angeblich für Fremdkörper.

❖ Black Knight

❖ Viel wichtiger: Weiß jemand etwas über die Auswirkungen auf magisch aktive Zeitgenossen?

❖ Twilight



PLASTISTEEL-7-KATALYSATOR

Viele zuverlässige Plasteel-Legierungen sind auf dem Markt erhältlich, doch eine verdient besondere Aufmerksamkeit. Plastisteel-7, das von einem kleinen industriellen Kon namens Plasnetics entwickelt wurde, wurde zu einem äußerst günstigen Preis vermarktet, und schnell wurden große Bestände davon verkauft. Kurz nachdem Plasnetics auf mysteriöse Weise aus dem Business verschwand, gelangten Daten in die Schatten, die besagten, daß Plastisteel-7 mit einem speziellen Katalysatorspray destabilisiert werden könne. Wenn der Katalysator auf Plastisteel-7 angewendet wird, so wird der betroffene Bereich warm, wirft einige Minuten lang Blasen und verwandelt sich schließlich in eine klebrige Substanz mit der Konsistenz von Kaugummi. Wenige Stunden später normalisiert sich der Zustand wieder.

Natürlich ersetzen die meisten Benutzer von Plastisteel-7 die Legierung durch andere Materialien. Doch in vielen Anlagen ist immer noch Plastisteel-7 in Wänden und tragenden Strukturen enthalten, einfach weil es zu teuer gewesen wäre, es auszutauschen.

Regeln: Plastisteel-7 unterscheidet sich optisch nicht allzusehr von anderen Plasteel-Legierungen, daher ist eine erfolgreiche Chemie- oder Ingenieurwissenschaften(8)-Probe erforderlich, um das Material zu identifizieren.

Plastisteel-7, das mit dem Katalysator besprüht wird, wirft 5 Minuten lang Blasen; jeder, der den betroffenen Bereich während dieser Zeit berührt, erleidet 6L Schaden durch Verbrennungen. Nach diesem Zeitraum hat Plastisteel-7 die Konsistenz von Gelatine und kann leicht durchdrungen werden. Das transformierte Plastisteel-7 klebt nirgends fest und wird seine ursprüngliche Form annehmen, wenn es nicht absichtlich und mit Gewalt umgeformt wird. Nach 1W6 Stunden wandelt es sich wieder in den ursprünglichen Zustand um.

Der Katalysator ist in einer Spraydose erhältlich, die genug davon enthält, um einen Wandbereich von Trollgröße zu bearbeiten. Es ist zwar äußerst schwierig, sich die Formel zu besorgen, doch mit ihr kann ein Charakter dann den Katalysator leicht mit einem Chemieladen, einer Chemie(6)-Probe und einem Grundzeitraum von 8 Stunden synthetisieren.

❖ Das Zeug war ein Schuß ins Knie. Früher kamen die Runner durch die (inzwischen perfekt gesicherte) Tür. Jetzt kommen sie durch die Wand, und das nahezu lautlos. Wie sich doch die Zeiten ändern.

❖ Loneguard

❖ Ich würde mich an eurer Stelle nur vorher davon überzeugen, daß die Wand, die ihr durchlöchert, keine tragende ist, sonst kann es

euch passieren, daß das ganze Gebäude über euch wie ein Kartenhaus zusammenbricht.

• Camouflage

RUTHENIUMPOLYMERE

Rutheniumpolymere ändern ihre Farbe, wenn eine leichte elektrische Spannung angelegt wird. Die Spannung verändert die chemische Zusammensetzung der Polymere, die dadurch ein breites Farbspektrum abdecken können. Da diese Polymere äußerst widerstandsfähig sind und in Schichtdicken von weniger als 0,1 Mikron aufgetragen werden können, ist es möglich, sie auf praktisch jede Oberfläche aufzubringen, ohne daß dabei deren Biegsamkeit oder Funktionsfähigkeit beeinträchtigt wird. Das macht die Rutheniumpolymere zur idealen Grundlage der Chamäleon-technologie.

Ein Chamäleoneffekt kann erzielt werden, wenn Rutheniumpolymere und Bildscanner kombiniert werden. Die Scanner tasten die Umgebung ab und schicken die Daten an einen Bildverarbeitungsprozessor. Der Prozessor schickt dann Daten an die Rutheniumpolymeroberfläche, die daraufhin Farben und Formen der Umgebung wiedergibt. Mindestens vier Bildscanner, die strategisch günstig platziert werden, um eine Rundumerfassung zu ermöglichen, werden für eine erfolgreiche Erzielung des angestrebten Effekts benötigt. Zusätzliche Scanner liefern sauberere und genauere Bilder.

Der Bildverarbeitungsprozessor ist schnell genug, eine gehende Person zu tarnen, nicht jedoch rennende Personen oder ein sich bewegendes Fahrzeug.

Regeln: Um einen Tarneffekt zu erzielen, muß das gesamte Objekt mit Rutheniumpolymeren bedeckt sein. Ein Metamensch kann zum Beispiel einen rutheniumbeschichteten Umhang oder Tauheranzug oder ähnliches anziehen.

Wenn die Polymere aktiviert sind, erhöht sich der Mindestwurf für die Wahrnehmung eines solcherart getarnten Objekts um 4. Jeder zusätzliche Bildscanner (außer den vier mindestens erforderlichen) erhöht den Mindestwurf noch einmal um 1. Der maximale Modifikator beträgt +12.

Rutheniumsysteme erhalten ihre Energie von Gelpackungen, die für 10 Stunden reichen; Ersatzpackungen kosten 50 Nuyen. Ruthenium, das ein Fahrzeug bedeckt, kann von der Energieversorgung des Fahrzeuges betrieben werden.

Radar, Infrarot- und Ultraschallsysteme werden vom Tarneffekt des Rutheniums weniger stark beeinträchtigt. Zwerge und Trolle, Charaktere mit Ultraschallwahrnehmung sowie Fahrzeugsensoren erleiden daher nur die halben Mindestwurfmodifikatoren (abgerundet) des Rutheniums.

Rutheniumtarnung funktioniert vollständig nur bei stationären oder sich langsam bewegenden Objekten (6 Meter oder weniger pro Kampfrunde). Wenn ein Charakter oder Fahrzeug sich schneller bewegt, so sinkt der Wahrnehmungsmodifikator um 1 pro 2 Meter/Kampfrunde. Besonders schnelle Charaktere oder Fahrzeuge sind unter Umständen sogar besonders leicht zu entdecken (Wahrnehmungsmodifikator -2), da die Rutheniumpolymere sehr schnell die Farben wechseln, in dem Versuch, mit der Umgebungsveränderung Schritt zu halten.

• Ich ziehe immer noch normale Tarnkleidung vor. Sie braucht keinen Strom, schützt besser und kostet kaum was.

• Arclight

• An Klamotten sind sie vielleicht unsinnig, aber was glaubst du, wie oft es uns schon das Leben gerettet hat, daß unser Van auf Knopfdruck vom Postwagen zum Eislieferanten wurde?

• Annihilator

• Ja, saupraktisches Zeug dafür. Stellt euch mal folgendes vor: Ihr verfolgt 'nen dunkelblauen VW TT-50, verliert ihn für'n Moment aus den Augen (in 'ner Tiefgarage, hinter 'ner Kurve oder sonstwie) und auf einmal ist er weg. Wie vom Erdboden verschluckt. Um die Ecke steht ein weißer TT-50 mit 'ner großen Eistüte oben drauf und der Seitenaufschrift „Große Kugeln zum kleinen Preis“, aber den sucht ihr ja nicht. In Kombination mit 'nem einfahrbaren Geschützturm sind Rutheniumpolymere einfach Gold wert.

• Havoc

• Danke, du Knaller! Jetzt darf ich mir 'nen neuen Wagen zulegen.

• Eismann

• „Große Kugeln zum kleinen Preis“? Nee, Eismann, das meinst du jetzt doch nicht ernst, oder?

• Huntress

• Ich fand's passend.

• Eismann

SCHAUMSPRENGSTOFF

Dieser stabile Sprengstoff ist ein klebriger Schaum, der aus einem einfachen Kanister versprüht werden kann – fast wie Rasierschaum. Genau wie Plastiksprengstoff wird er durch Elektrizität zur Detonation gebracht.

Regeln: Schaumsprenstoff ist in Kanistern mit etwa 4 Kilogramm Inhalt erhältlich. Den Sprengstoff gibt es in drei Stufen (3, 6 und 12), die in ihrer Wirkung den Kommerziellen und Plastiksprengstoffen in SR3.01D auf S. 283 entsprechen.

• Klingt seltsam, ist aber praktisch. Man kann den Schaum wunderbar in Hohlräume sprühen. Damit spart man sich eine Menge Arbeit und Material, und man kann viel gezielter sprengen. Zumindest, wenn man das will.

• The Nuke (tic:tic:tic/BOOM!!!)

SÄUREN

Die meisten Säuren sind relativ schwach; sie werden als Lösungsmittel verwendet und erzeugen Wärme, wenn sie mit Wasser gemischt werden. Bekanntlich ist es gefährlich, Wasser zu einer Säure hinzuzugeben, da es zu einer Reaktion kommen kann, bei der durch die entstehende Hitze die Säure in die Umgebung gespritzt wird. Schwache Säuren können Hautreizungen hervorrufen; sie sind gefährlich für die Augen und giftig, wenn sie verschluckt werden.

Stärkere Säuren sind wesentlich gefährlicher und können schwere Verbrennungserscheinungen hervorrufen. Sie sind ätzend und können Metalle und Legierungen auflösen. Starke Säuren müssen in Behältern aufbewahrt werden, die von der entsprechenden Säure nicht angegriffen werden.

Bei sachgerechter Anwendung können Säuren vielseitig und kreativ eingesetzt werden, zum Beispiel zum Öffnen von Türen oder Schließern, zum Durchdringen von Wänden und Fenstern oder als Waffe. Säureverbrennungen verursachen häßliche Narben und können zu Erblindung führen.

Regeln: Jede starke Säure hat eine Stufe, die ihre Stärke und ihre korrosiven Fähigkeiten angibt.

Wenn eine Säure gegen eine Barriere angewendet wird, so vergleichen Sie die Stufe der Säure mit der Stufe der Barriere, wie unter *Barrieren* (SR3.01D, S. 124) beschrieben. Der Effekt setzt am Ende der Kampfrunde ein. Eine Säure frißt sich durch die Barriere für eine Anzahl Runden, die ihrer Stufe entspricht. Dieser Ätzeffekt kann dadurch gestoppt werden, daß die Säure abgewaschen oder durch eine Lauge neutralisiert wird.

Giftige Dämpfe können entstehen, wenn eine Säure etwas zersetzt; für alle Personen, die sich in der Umgebung befinden und betroffen werden könnten, gilt ein Mindestwurfmodifikator von +4.

Wenn eine Säure als Waffe eingesetzt wird, so verursacht jede Dosis (Stufe)/M körperlichen Schaden. Säuren können mitgeführte Ausrüstung und Panzerungen schwer beschädigen. Eine Panzerung, die von einer Säure angegriffen wird, verliert je einen Punkt ballistische und Stoßpanzerung.

• Ein Kumpel von mir führt bei jedem Run stets ein Dutzend mit Säure gefüllter Kapseln mit sich. Diese Säure ist derart fein abgestimmt/verdünnt, daß sie die Verschaltung von Standard-Stromkabeln in jeweils fünf, zehn oder dreissig Minuten zerfressen hat und dann meistens einen Kurzschluss produziert. Ideal um in einem weitläufigen Areal die Sicherheitsleute mit falschen Alarmen in den Wahnsinn zu treiben!

• Lobezno

• Ein Ex-Kumpel von mir hat was ähnliches vorgehabt. „Ist ganz toll“, hat er gesagt. „Vertraut mir“, hat er gesagt. „In den anderen Gebäudeteilen wird innerhalb der nächsten 10 Minuten ein Fehlalarm nach dem anderen losgehen“, hat er gesagt. Nach 25 Minuten bin ich selber rübergestieft und hab die verdammten Kabel mit meinem Klappmesser durchgesäbelt. Ach so, gewirkt hat der Drek übrigens trotzdem: Das Stromkabel zum Rolltor (unserem Fluchtweg) war komplett durchgefressen! Gib einer Niete Drekszeug in die Hände ...

• Puchevsky

THERMIT

Thermit ist ein brennbares Material, das manchmal bei Schweißarbeiten benutzt wird. Wenn es entzündet wird, brennt es bei extrem hohen Temperaturen und kann sich durch Eisen, Stahl und Plasstahl hindurchfressen.

Thermit ist gelegentlich in der Form von „Brennstäben“ erhältlich, die aus einem Thermitstab und einer Halterung mit einem „Griff“, in dem sich komprimierter Sauerstoff befindet, bestehen. Diese Brennstäbe sind nicht leicht zu bekommen, gehören jedoch zu den beliebtesten Arbeitsmaterialien von Safeknackern, da mit ihnen leicht Löcher in dickes Metall geschmolzen werden können.

Regeln: Entzündetes Thermit kann sich pro Kampfrunde durch 5 Zentimeter einer Stufe-12-Barriere hindurchschmelzen. Wenn die Barrierenstufe höher oder niedriger ist, sinkt oder steigt dieser Betrag um den entsprechenden Prozentsatz (also zum Beispiel 2,5 Zentimeter einer Stufe-24-Barriere pro Kampfrunde).

Thermitbrennstäbe schmelzen Löcher mit einem Durchmesser von 5 Zentimetern; anders geformtes Thermit brennt Löcher in einer entsprechenden Form.

Thermit brennt normalerweise 30 Sekunden lang (10 Kampfrunden). Brennbares Material, das damit in Berührung kommt, entzündet sich ebenfalls. Ein Charakter, der in Kontakt mit brennendem Thermit kommt, erleidet 10T Schaden und kann Feuer fangen. Feuer verursacht am Ende jeder Kampfrunde 6M Schaden; pro Kampfrunde steigt das Powerniveau um +2. Brennen des Thermit ist extrem hell und laut; wer hineinsieht, erleidet einen Blendungsmodifikator von +6, der pro 5 Metern Entfernung um 1 und pro Kampfrunde ebenfalls um -1 abnimmt. Blitzkompensation reduziert diesen Modifikator auf die Hälfte.

• Verzeiht meine Unwissenheit, aber womit zündet man das Zeug denn eigentlich?

• Shiva

• Das ist der Nachteil von dem Zeug: Du brauchst eine ziemlich hohe Zündtemperatur, denn es besteht aus diversen metallischen Komponenten. Ein Feuerzeug oder Elektrozünder tut's da bei weitem nicht. Aber das verschweigt die Werbung ja mal wieder ...

• Houdini

• Gibt's das eigentlich auch als Sprühschaum? Bis ich mir was zurechtgeknetet habe, das mir ein Loch brennt, durch das ich durchpasse, ist doch Weihnachten.

• Jacko

CHEMTECH-AUSRÜSTUNG

Die spieltechnischen Werte sämtlicher Chemtech-Ausrüstung finden Sie in der Tabelle auf den Seiten 166–172.

ARES CASCADE

Die Cascade beruht auf dem Prinzip der Ares SuperSquirt und bietet eine größere Reichweite sowie ein größeres Reservoir. Die Cascade verfügt zudem über eine verstellbare Düse, so daß der Benutzer zwischen einem weitreichenden Strahl und einem breitgefächerten Spray wählen kann.

Regeln: Die Cascade ist die Gewehrversion der SuperSquirt; zum Abfeuern wird die Fertigkeit Gewehre benötigt. Die Streifen mit dem DMSO-Gelreservoir reichen für 100 Schuß; ein Ersatzstreifen kostet 20 Nuyen. Die Chemikalienstreifen sind identisch mit denen der SuperSquirt.

Diese Waffe hat zwei Modi: Strahl und Spray. Im Strahlmodus hat die Cascade die Reichweitencharakteristik einer Maschinenpistole. Im Spraymodus funktioniert sie wie eine Schrotflinte mit einem Choke von 2 (nicht veränderbar).

Die Cascade kann auf eine Drohne montiert werden. Die Waffe kann alle üblichen über und unter dem Lauf montierten Zubehöreile aufnehmen, jedoch keine aufgeschraubten.

• Nettes Teil eigentlich. Aber für eine simple Betäubungswaffe einfach zu groß und unhandlich. Wo soll ich die denn unterbringen? Da ist ja der ganze Sinn für mich weg!

• Roy Dupuis

• Du – als Runner – sollst es ja auch gar nicht benutzen. Für die Konzernner kann es aber sehr vorteilhaft sein, ihre Opfer lebend zu fangen, noch dazu auf diese Reichweite.

• Konwacht

• Große Reichweite und großes Magazin. Die perfekte Unterstützungswaffe aus der Entfernung und noch dazu verdammt leise.

• Stealth

• Der Spraymodus ist auch nicht zu verachten, falls einem mal eine ganze Gruppe auf die Pelle rückt.

• Shame

ARES ELD-AR STURMGWEHR

Das vom UCAS-Militär und diversen Konzern-Sicherheitsstruppen eingesetzte ELD-AR (Encapsulated Liquid Delivery – Assault Rifle) ist seit Jahren eine der Standardwaffen für Trainingsmissionen. Das ELD-AR feuert Gelmunition ab, die biologisch abbaubare Farbe oder andere Markierungen oder Chemikalien enthält. Ein Behälter mit komprimiertem Gas sorgt für ein geräuschloses und rückstoßfreies Abfeuern, selbst im Salvenmodus.

Regeln: Zum Abfeuern des ELD-AR wird die Fertigkeit Sturmgewehre benötigt.

Die Standardmunition für das ELD-AR besteht aus Farbgeschossen, die 5 Nuyen pro 10 Schuß kosten. Im optischen Bereich nicht sichtbare Farbe, die nur unter UV- oder Infrarotbeleuchtung zu

sehen ist, wird ebenfalls gerne verwendet. Die Gelgeschosse können auch mit Materialien für 300 Nuyen selbst hergestellt werden. Selbstgemachte Geschosse können beliebige Chemikalien enthalten, wobei jedoch manche Substanzen die Gelgeschosse zersetzen oder andere unerwünschte Nebeneffekte hervorrufen können.

Das ELD-AR erzeugt einen vernachlässigbaren Rückstoß, der vollständig von der Schulterstütze aufgefangen wird. Behandeln Sie die Waffe wie eine Waffe mit Schallunterdrücker.

Das ELD-AR kann auf eine Drohne montiert werden. Die Waffe kann alle üblichen über und unter dem Lauf montierten Zubehöerteile aufnehmen, jedoch keine aufgeschraubten.

Im Schaft befindet sich ein nachfüllbarer Behälter mit komprimiertem Gas für 50 Schuß. Eine Nachfüllung kostet 50 Nuyen.

☛ Ja, das ist mein Baby. Es gibt nichts besseres, wenn man seine Gegner auf Distanz – und vor allem *leise* ausschalten will. Ein Mitteilchen für jede Gelegenheit, und der einzige bleibende Schaden sind tierische Kopfschmerzen. Voilá, die Kon-Gardisten leben noch und ich bin schon kilometerweit weg, wenn sie aufwachen.

☛ Youkai

☛ Mit ein bißchen Bastelarbeit bringst du das Ganze auf bis zu 400 m Reichweite. Allerdings mußt du dann auch jemanden kennen, der dir andere Kugeln baut. Die Standardkapseln zerplatzen bei diesem Druck. Mach sie aber nicht zu hart – sonst zerplatzen sie auch nicht beim Auftreffen aufs Ziel.

☛ Thorin Schädelspalter

ARES SUPERSQUIRT II

Die von Ares Arms produzierte SuperSquirt ist eine populäre nicht-letale Waffe. Sie wird mit zwei austauschbaren Streifen geladen, von denen einer ein DMSO-Gelreservoir und der andere Kapseln mit Chemikalien enthält. Jeder Streifen hat eine andere Farbe, Form und Oberflächenbeschaffenheit, so daß die Streifen nicht verwechselt werden können.

Die SuperSquirt verwendet komprimierte Luft und ist daher geräuschlos und rückstoßfrei. Das DMSO und die Chemikalie werden vermischt und auf das Ziel verschossen. Es wird lediglich ein satter Treffer benötigt, und schon durchdringt das DMSO die meisten Panzerungen und wird von der Haut absorbiert.

Regeln: Die SuperSquirt wird als leichte Pistole eingestuft; zum Abfeuern wird die Fertigkeit Pistolen benötigt. Sie kann auf einer Drohne montiert werden, kann jedoch keine über oder unter dem Lauf montierten oder aufgeschraubten Zubehöerteile aufnehmen.

Diese Waffe verwendet DMSO (siehe S. 116), das sich in einem Reservoirstreifen befindet und für 20 Schuß reicht. Der Chemikalienstreifen enthält 20 Kapseln bzw. "Schuß", wobei jede Kapsel eine Dosis enthält. Ersatzstreifen kosten jeweils 10 Nuyen.

Im Griff der SuperSquirt befindet sich ein Behälter mit komprimiertem CO₂, das für 50 Schuß reicht. Er kann für 50¥ nachgefüllt werden.

☛ Ein Superteil, kann ich nur empfehlen. Leise, unauffällig und viele *Munitionssorten*. Und gut gegen die magische Zunft zu verwenden.

☛ Nightwulf

☛ Man kann wirklich alles mit DMSO mischen, und Synthahol oder Multifuel tun intravenös echt superweh.

☛ Evil Man 2005

☛ Man braucht einen Gegner noch nicht mal voll zu erwischen, ein Streifschuss, und er bricht zusammen, selbst wenn er noch so gut gepanzert ist. Kommt natürlich auch immer auf die Füllung an.

☛ Yander

HAZMAT-AUSRÜSTUNG

In manchen Fällen bietet ein Standard-Chemoanzug oder -Respirator nicht genügend Schutz gegen extrem gefährliche Materialien oder Umgebungen. Daher wurden die Hazmat-Anzüge (von *hazardous materials*) und die militärischen X-E-Chemoanzüge entwickelt, die den Benutzer vor Kampfgasen schützen, die Standard-Schutzausrüstung durchdringen können.

Hazmat- und X-E-Anzüge bedecken den gesamten Körper mit dicken, speziell behandelten Plastik- und Polymerschichten. Die Kopfhaut hat eine durchsichtige Gesichtsplatte und ist mit mehreren Notfall-Flicken zum Abreißen versehen, mit denen sich kleinere Risse abdichten lassen. Gasmasken und Lufttanks (separat erhältlich) versorgen den Benutzer mit atembare Luft für eine Stunde.

Regeln: Ein Charakter, der einen Hazmat- oder X-E-Anzug trägt, ist sicher vor Substanzen, die durch Kontakt oder Inhalation übertragen werden, jedenfalls solange der Anzug nicht beschädigt ist. Ein Charakter mit Gasmaske und Lufttank ist sicher vor Substanzen mit einem Inhalationsvektor.

Die Handschuhe dieser Spezialanzüge sind groß und klobig; alle Aktionen, bei denen Finger oder Hände benutzt werden müssen – also auch das Abfeuern von Waffen – erhalten einen Mindestwurfmodifikator von +1.

Wenn ein Charakter Schaden durch Projektile oder scharfe Nahkampfwaffen erleidet, so erhält sein Anzug ein Loch. Eine komplexe Handlung ist erforderlich, um das Loch mit einem Notfall-Flicken abzudichten, während der Charakter in der Zwischenzeit möglicherweise externen Giftstoffen ausgesetzt ist.

Gasmasken und Lufttanks haben keine Tarnstufe und wiegen 10 kg.

Hazmat-Anzüge haben jeweils 1 Punkt ballistische und Stoßpanzerung. X-E-Anzüge haben eine Panzerung von 3/2.

☛ Wenn ihr die Dinger benutzen wollt, um euch auf einem Run vor diversen gasförmigen Ekligkeiten zu schützen, dann denkt daran, daß ein einziger Treffer den Schutz zum Teufel jagt.

☛ Tommy Gun

☛ Heh, du sollst ja auch nicht direkt durch den Kugelhagel rennen!

☛ Herr Schlau

☛ Damals, kurz nach der Nacht der Schande hier in Basel, kam man sich wie auf 'nem anderen Planeten vor, als man all die schwer bewaffneten Sicherheitstypen in diesen 'Undingern' herumlaufen sah!

☛ Schwiizer

PFEILPISTOLEN UND -GEWEHRE

Mit diesen Pistolen und Gewehren können Pfeile verschossen werden, die mit Chemikalien benetzt sind, bevorzugt Narcoject (SR3.01D, S. 250). Die Pfeile können die meisten Panzerungen durchdringen.

Regeln: Verwenden Sie die Reichweitencharakteristiken der Leichten Pistole für die Pfeilpistole und der Schrotflinte für das Pfeilgewehr. Zum Abfeuern werden die Fertigkeiten Pistolen bzw. Gewehre benötigt.

Im Preis der Pfeilgeschosse sind nicht die Kosten für die Chemikalie enthalten.

☛ Pfeilwaffen sind gegen schwächer gepanzerte Gegner sehr viel wirksamer als Waffen mit DMSO, weil größere Mengen Gift die Blutbahn erreichen. Gegen stärker gepanzerte Ziele brechen die Pfeile dagegen leider meistens ab, also muß man schon sehr gut schießen können, um sie zu durchdringen.

☛ Pazifist



SLAP-PATCHES

Diese scheibenförmigen Patches mit adhäsiver Rückseite werden auf die Haut geklebt und enthalten eine Chemikalie, die mit DMSO (S. 116) vermischt ist. Das DMSO befördert die Chemikalie in den Blutkreislauf.

Regeln: Jede Droge kann in ein Slap-Patch gemischt werden, wodurch sie per Kontakt übertragen werden kann. Wie in *SR3.01D*, S. 303, beschrieben, können eine Dermalpanzerung und Blutfilter die Auswirkungen der Droge verringern.

❖ Erinnert sich noch einer an den Boxweltmeisterkampf von '38 zwischen Mike „The Hammer“ Bosinsky und Lou „Piccolo“ Richarde, wo dieser Hänfling Richarde den doppelt so schweren „Hammer“ scheinbar mit nur einem Schlag ausgeknockt hat? Ich sag euch, der feige Elf hat ihm einfach ein Patch mit irgendetwas Drogen irgendwo hingeklebt, und der Champ ging zu Boden. Und kein Schwein hat was gemerkt!

❖ Sinner

❖ Klar, und die Schiri-Kommission hat den Kampf gewertet und nichts gemerkt, die sind nämlich alle blöd! Herrjeh, wenn du dich beim Wetten verschätzt hast, schieb die Schuld doch nicht auf Pfuscher beim Kampf.

❖ Mr. Niceguy

SPLATGUN

Diese Waffe verschießt mittels komprimierter Luft 1-Liter-„Geschosse“ Leimspray. Die Geschosse befinden sich in einer Sicherheitsverpackung, die beim Abschuss ausgeworfen wird.

Regeln: Zum Abfeuern wird die Fertigkeit Raketenwaffen benötigt; es gelten die Reichweiten der Schrotflinte. Zwei Opfer, die nicht weiter als 1 Meter voneinander entfernt sind, können gleichzeitig aufs Korn genommen werden. Getroffene Ziele müssen eine Konstitution(8)-Probe schaffen, um Niederschlag zu vermeiden; sie sind über und über mit Leim bedeckt und kleben an allem fest, was sich in unmittelbarer Umgebung befindet (Wände, Fußboden, Ausrüstung usw.). Um eine körperliche Aktion durchzuführen, muß ein Charakter eine Stärke(6)-Probe werfen und dabei min-

destens so viele Erfolge erzielen wie die Angriffsprobe der Splatgun.

Im Schaft der Waffe befindet sich ein Behälter mit komprimierter Luft, der für 50 Schuß reicht. Eine Nachfüllung kostet 50 Nuyen.

❖ Ich kenne jemanden, der vor kurzer Zeit von diesem Teil getroffen wurde. Das Zeug ist höllisch schwer zu entfernen, zumindest mit Wasser und Seife. Wir haben sogar Verdünnung und Benzin ausprobiert. Nachdem wir uns die Zusammensetzung des speziellen Entfernungsmittels angesehen haben, stellten wir fest, daß es Olivenöl enthält ... eine Flasche davon, und alles war weg.

❖ Gurth

❖ Ich kann kaltgepresstes Olivenöl auch nur empfehlen.

❖ Chefkoch

SPRÜHTANK

Dieser mit einer bestimmten Substanz gefüllte Tank sieht genauso aus wie ein Feuerlöscher. Der Tank kann auf dem Rücken oder über der Schulter getragen werden und wird durch einen Hebel ausgelöst, der komprimiertes Kohlendioxid in das Tankinnere leitet, wodurch die Chemikalie durch den Schlauch nach außen gepreßt wird.

Praktisch jede Substanz, von Gleitschaum bis zu Insektiziden, kann in einen Sprühtank gefüllt und leicht über große Flächen verteilt werden.

Regeln: Um den Inhalt eines Sprühtanks auf ein Ziel zu sprühen, ist die Aktionsfertigkeit Sprühwaffen erforderlich. Diese Fertigkeit ist der Stärke zugeordnet und liegt mit Schwere Waffen in einer Gruppe. Spezialisierungen sind Feuerwehrschaum, Flammenwerfer und Sprühtank.

Sprühtanks verwenden die Reichweiten eines Tasers, doch die Schlauchdüse kann wie der Choke einer Schrotflinte verstellt werden, analog den Regeln für die Streuung einer Schrotflinte. Jedes Zielobjekt, das dem Angriff nicht vollständig ausweicht, wird getroffen; siehe *Drogenwirkung*, S. 130.

Das komprimierte Kohlendioxid reicht für 50 Schuß; eine Nachfüllung kostet 50 Nuyen. Sprühtanks können bis zu 2 Liter einer Substanz enthalten.

- ◊ Abgesehen vom menschlichen Körper ist ein Sprühtank wohl das häufigste von einem Scharfschützen anvisierte Ziel.
- ◊ Lobezno

- ◊ Macht ja auch Sinn, warum soll man sie nicht ihre eigenen Waffen schmecken lassen?
- ◊ Houdini

Z-IC SPLASH-GRANATE

Diese von Zeta-ImpChem entwickelten Granaten verteilen eine Chemikalie über einen weiten Bereich. Die Chemikalie wird oft mit DMSO (S. 116) vermischt. Eine große Auswahl an Substanzen ist erhältlich, von Gamma-Skopolamin bis zu Insektiziden.

Regeln: Splash-Granaten besprühen alles innerhalb einer Reichweite von 5 Metern mit ihrem Chemikalienspray. Auswirkungen siehe unter *Drogenwirkung*, S. 130. Jede Granate enthält etwa 1 Liter (10 Dosen) einer Substanz. Der angegebene Preis beinhaltet nicht die Kosten für die Chemikalie.

- ◊ Es muß nicht immer Green Ring 3 oder DMSO sein! Mit speziellen Kräuterpulvermischungen gefüllt (in den meisten gutsortierten Krämerläden erhältlich), sind diese Granaten der Traum jedes Runners, um sich ganz spezielle Critter entweder vom Leib zu halten oder sie der Gefangennahme wegen anzulocken. Aber vorsicht, Jungs und Mädels, erwachte Katzenminze zieht manchmal mehr an, als euch lieb ist!
- ◊ Memory of the Wood

PHARMAZEUTIKA

Die spieltechnischen Werte sämtlicher Pharmazeutika finden Sie in der Tabelle auf den Seiten 166–172.

ACTH

Das adrenocorticotrophische Hormon (ACTH) ist ein natürlich vorkommendes Hormon, das bevorzugt zur willentlichen Aktivierung einer Adrenalinpumpe verwendet wird. Die Substanz ist in Inhalatorpackungen mit sechs Dosen erhältlich und aktiviert nach Verabreichung augenblicklich die Adrenalinpumpe. ACTH ist nicht suchterzeugend, kann jedoch eine Toleranz verursachen, die es als externen Auslöser unbrauchbar macht.

Regeln: ACTH wird inhaliert und löst die Adrenalinpumpe (S. 68) aus. Die Kosten beinhalten einen Inhalator und sechs Dosen.

- ◊ Bei einem Kumpel von mir bildete sich ziemlich bald eine Toleranz, also benutzte er mehr und mehr von dem Zeug – das Problem war nur, daß er dabei immer fetter wurde; irgendwie scheint das Hormon auch noch ein paar andere Wirkungen zu haben.
- ◊ Sinner

ANABOLISCHE STEROIDE

Steroide imitieren die Auswirkungen von Testosteron und werden dazu benutzt, das Wachstum von Muskelgewebe anzuregen. Die besonders bei Athleten, Bodybuildern und Mächtigen-Samurais beliebten Steroide verursachen bei langfristiger Anwendung schädliche Nebenwirkungen.

Regeln: Wenn sie regelmäßig in größeren Dosen eingenommen und mit Muskelaufbautraining kombiniert werden, können Steroide die Erhöhung der Stärke unterstützen. Ein Charakter kann in dem Fall die Karmakosten für die Erhöhung seiner Stärke auf die Hälfte (aufgerundet) oder für die Erhöhung der Konstitution auf ein Viertel (aufgerundet) reduzieren. Dabei sollte die Anzahl der Wochen der Steroideinnahme gleich der angestrebten neuen Attributstufe sein.

Langfristige Steroideinnahme kann unerwünschte Effekte hervorrufen wie Akne, Halluzinationen, Aggressionen, Haarausfall, Sterilität, Impotenz, Muskelkrämpfe und Hypertonie – neben ei-

nigen anderen. Der Spielleiter kann diese Nebenwirkungen durch angemessene Handicaps oder Modifikatoren oder auch durch gelegentlichen Streßschaden simulieren.

- ◊ Aufgebläht, riesig groß und muskelbepackt ... aber alles nur heiße Luft. So sehen Typen aus, die dieses Zeug nehmen. Das kann doch nicht gut sein.
- ◊ Batman

◊ Steroide sind aber trotz aller Nachteile bei Leistungssportlern sehr beliebt. Denen ist es wichtiger, ihre Gewichte hoch zu bekommen, als irgendwas anderes. Allerdings verrecken immer noch jedes Jahr ziemlich viele Typen daran.

- ◊ Beagle

◊ Also ich finde, wenn man es mit Bedacht einsetzt, wirkt es Wunder, um mit möglichst wenig Zeitaufwand möglichst viel Muskelmasse aufzubauen

- ◊ Big Man – den früher alle nur „Kleiner“ nannten

ARSEN

Arsen tritt in geringen Mengen überall in der Natur auf (im Erdreich, Wasser oder in Metamenschen), wirkt in größeren Mengen jedoch giftig. Das Gift lagert sich im Körper an, daher kann es einem Opfer über längere Zeit in kleineren Dosen verabreicht werden, bis ein Arsengehalt erreicht ist, der giftig für den Körper ist.

Regeln: Arsen kann in einer einzigen tödlichen Dosis verabreicht werden. Es kann aber auch vom Opfer in vielen kleinen Dosen über Nahrung und Flüssigkeiten eingenommen werden. Jede Minidosis hat einen ansteigenden Schadenscode; das Powniveau entspricht der Anzahl der eingenommen Minidosen, und das Schadensniveau entspricht der Anzahl der eingenommenen Minidosen in Schadenskästchen. Die erste Dosis verursacht also zum Beispiel 1L (effektiv also 2L) Schaden, die zweite 2L, die dritte 3M, die vierte 4M, die weiteren dann 5M, 6S, 7S, 8S, 9S und 10T.

Nach Verabreichung der sechsten Minidosis machen sich die Auswirkungen der Arsenvergiftung bemerkbar, die aus Betäubtheit (–2 Würfel für Wahrnehmungsproben mit dem Tastsinn), Hautkribbeln, Übeln und Durchfall bestehen.

- ◊ Wir haben in den letzten 50 Jahren so viele neue Möglichkeiten entwickelt, uns gegenseitig das Leben zu verkürzen, da stimmt es mich schon fast sentimental, daß dieser alte Verbündete aller gepeinigten Ehefrauen, intriganten Vaternörder, Thronräuber und Erbschleicher noch immer treu seine Dienste leistet.
- ◊ JokisKahn

ATROPIN

Atropin ist ein destilliertes Alkaloid und die aktive Komponente des medizinischen Wirkstoffes Belladonna, der aus der Tollkirsche gewonnen wird. Seine Wirkung ist extrem giftig, es ist ein Tranquilizer, der auf das unwillkürliche Muskelsystem wirkt. Atropin wirkt auf den Vagusnerv und lähmt die Aktivität der Organe.

Regeln: Die erste Verabreichung verursacht einen Mindestwurfmodifikator von +1 auf alle Aktionsfertigkeiten.

Opfer einer Atropinvergiftung erleiden die folgenden Symptome: erhöhte Pulsfrequenz; trockener Mund; Unfähigkeit, nahe Objekte zu fixieren (zusätzlicher Modifikator von +1 für Nahkampf und Fernkampf in kurzer Reichweite); Verwirrung (+2 auf den Mindestwurf für alle Wissens-, Technischen, Bauen/Reparieren-, Sprach- und Magiefertigkeiten); Halluzinationen; heiße und trockene Haut; Hyperpyrexie (hohes Fieber durch die Unfähigkeit zu schwitzen). Gelegentlich kommt noch ein Ausschlag hinzu.

Das Opfer erleidet alle 15 Minuten Schaden, bis das Atropin entweder neutralisiert oder aus dem Körper gefiltert wird.

• Eines der stärksten natürlichen Gifte, doch die letzte Rettung gegen Nervengas. Natürlich nur, wenn man es wagt, sich selbst die 20 cm lange Nadel ins Herz zu rammen.

• Loneguard

• Äh, Leute, ich will hier ja niemanden verunsichern, aber in der Beschreibung steht nur was von Gift, nichts von Gegengift, warum also sollte es gegen Nervengas helfen?

• Sneaker

• Weil es einen bestimmten Botenstoff der Nervenzellen hemmt, der von Nervengas zur Überproduktion angeregt wird. Allerdings muß die Dosis genauestens stimmen, sonst stirbst du halt nicht wegen des Gases, sondern durch das Atropin ...

• Schröder

BRECHREIZGAS

Brechreizgas – in den Schatten liebevoll als "Kotzgas" titulierte – wurde speziell dafür entwickelt, aufrührerische Mengen außer Gefecht zu setzen und ihren Widerstand auf effektive und unappetitliche Weise zu brechen.

Regeln: Ein Charakter, der Brechreizgas einatmet, verspürt einen starken Brechreiz. Zudem erleidet er einen Modifikator von +5 auf alle Mindestwürfe, minus 1 pro Erfolg bei einer Konstitution(5)-Probe. Ein Charakter mit 2 Erfolgen zum Beispiel würde also nur einen Modifikator von +3 erleiden.

Ein Charakter, der einen Mindestwurfmodifikator erleidet, der höher ist als seine Willenskraft, muß eine weitere Konstitution(5)-Probe schaffen oder sich übergeben. Ein kotzender Charakter ist für 3 Kampfrunden außer Gefecht gesetzt.

Brechreizgas wirkt für 5 Minuten pro +1-Modifikator. Einem Charakter, der einen +3-Modifikator erleidet, ist also 15 Minuten lang schlecht.

• Ich mußte einmal miterleben, wie eine randalierende Gruppe Orks und Trolle damit eingedeckt wurde und das Gekotze losging. Ich sage euch, ich habe noch nie etwas so widerliches gesehen. Sehr wirkungsvolles Zeug, aber für den Einsatz an Orten mit empfindlichem Umfeld völlig ungeeignet.

• Whistler

• ... aber echt toll, wenn du jemandem so richtig die Party versauen willst!

• Justin Time

• Der Spruch hätte von mir sein können ...

• Batman

CS-/TRÄNENGAS

CS-, oder auch Tränengas, ist ein Reizstoff, der auf Haut, Augen und Schleimhäute einwirkt und sie veranlaßt, zu brennen und Flüssigkeit abzusondern. Zudem stimuliert es körperliche Panikreaktionen – erhöhte Herzfrequenz, Kurzatmigkeit usw.

Regeln: Ein Charakter, der CS-Gas abbekommt, muß eine Konstitution(5)-Probe werfen; er erhält einen Modifikator von +3 auf alle Aktionen, der für jeden Erfolg seiner Probe um 1 verringert wird. Die Auswirkungen von CS-Gas halten fünf Minuten an, –1 Minute pro Erfolg.

Opfer von CS-Gas erleiden zudem einen Willenskraftabzug von 2 bei allen Proben zum Widerstand gegen Angst oder Einschüchterung.

• Hach, wie putzig. Warum steht das Wasser aus dem Hafen von Seattle nicht auch in dieser Liste??

• Shadow

• Nee, das verstößt gegen die neuen Kriegswaffenkontrollgesetze, deshalb mußten sie es wieder rausnehmen ...

• Pandora

• Also die Witze würde ich mir schenken. Tränengas ist verdammt effektiv. Wir haben mal, ausgerüstet mit Gasmasken, ein ganzes Gebäude voller „politisch engagierter“ Müslifresser mit 30 Tränengasgranaten ausgeräuchert. Das Zeug hat auf die Spitzohren gewirkt wie Rattengift.

• Nidhögr

GREEN RING 3

Green Ring 3 ist ein farb- und geruchloses Nervengas, das auf Forschungsergebnisse der 1970er zurückgeht.

Regeln: Opfer erleiden Krämpfe, Schwindelanfälle, Sehstörungen und lähmende Schmerzen. Jeweils 2 durch das Gas verursachte Schadenskästchen erhöhen alle Mindestwürfe um +1. Die Auswirkungen dauern 10 Minuten pro +1-Modifikator an. Green Ring 3 hält sich 1 Stunde lang, bis das Gas oxidiert und unwirksam wird.

• Ich hasse dieses Zeug! Vor allem, weil einige Staaten dazu übergegangen sind, dieses verdammte Dreksgas zur 'Terminierung' ganzer Gulpopulationen zu benutzen! Daß dabei manchmal ein komplettes Squatter-Quartier 'gesäubert' wird, wird offiziell als unvermeidbarer Arbeitsunfall verbucht!

• Angry Nightmare

GREEN RING 8

Diese verbesserte Version von Green Ring 3, die von MCT entwickelt wurde, durchdringt Standard-Chemoanzüge und ist farb- und geruchlos.

Regeln: Ein Standard-Chemoanzug senkt nicht das Powniveau des Gases, verlangsamt seine Wirkungsgeschwindigkeit jedoch um 2 Kampfrunden. Nur Hazmat- oder X-E-Anzüge (S. 121) schützen vor dem Gas.

Green Ring 8 verursacht Krämpfe, Schwindelanfälle und Sehstörungen. Jeweils 2 Schadenskästchen erhöhen alle Mindestwürfe um +1. Die Auswirkungen dauern 10 Minuten pro +1-Modifikator an; das Gas oxidiert innerhalb von 10 Minuten nach Freisetzung und wird unwirksam.

• Wer schon immer mal 'ne gute Prise davon inhalieren wollte, muß bloß einen Ares-Kurier überfallen. High-Security- und Black-Clearance-Taschen und -behälter sind meistens mit einer recht ordentlichen Ladung davon geladen, die jedem Neugierigen ziemlich heftig ins Gesicht geblasen wird, falls er einen solchen Kasten unbefugt zu öffnen versucht!

• Lobežno

• Jau! Und das ist auch genau die beste Methode, an diesen Stoff heranzukommen!

• Nightwarrior

HYPER

Hyper ist ein direkter neuraler Stimulator, der auf die Nerven wirkt, die mit den Gehirnlappen verbunden sind. Diese Gehirnbereiche interpretieren die meisten Sinneseindrücke wie Geschmack, Geruch, Hören und Sehen. Hyper führt eine künstliche Hyperästhesie herbei, einen Zustand der übersteigerten Empfindlichkeit für Sinneseindrücke, was dazu führt, daß schon die leichtesten Wahrnehmungen Schmerzen verursachen. Eine leichte Berührung zum Beispiel fühlt sich wie ein harter Schlag an, ein Flüstern wird zu einem Schrei usw.

Regeln: Nach der ersten Verabreichung erleidet das Opfer einen leichten Schwindel (+1 auf alle Mindestwürfe). Die Auswirkungen von Hyper halten 10 Minuten pro erlittenem Schadenskästchen an. Während dieser Zeit wird das Opfer mit extrem verstärkten Sinneseindrücken bombardiert. Alle Konzentrationsaufgaben werden mit einem Mindestwurfmodifikator von +4 belegt (inklusive Spruchzauberei).

Wegen der Sinnesüberlastung verursacht jeder während der Wirkungsdauer erlittene Schaden weiteren zusätzlichen Schaden. Dieser zusätzliche Schaden ist Betäubungsschaden in Höhe der Hälfte der erlittenen Körperlichen Schadenskästchen. Eine Schwere Körperliche Verletzung (6 Kästchen) würde also zusätzlich 3 Kästchen Betäubungsschaden verursachen.

• „Ein Zustand der übersteigerten Empfindlichkeit für Sinneseindrücke!“ Im Klartext: ein Treffer mit Hyper und ein schöner Chaoszauber hinterher, und glaubt mir, der Wachmann windet sich in einer Agonie, die Wahnsinn gleichkommt. Das Schöne daran: ihr braucht ihn nicht mal zu verletzen oder zu töten! Wie er das wohl seinem Chef erklären will ...

• Quiek

JAZZ

Jazz wurde von der Forschungs- und Entwicklungsabteilung von Lone Star speziell dafür entwickelt, die Chancen von Durchschnit-Cops gegen verchromte und verdrahtete Messerklauen zu verbessern. Als „Energizer“ boostet Jazz die Reflexe und Reaktionen des Benutzers für kurze Zeit. Jazzbenutzer erleiden anschließend oft einen emotionalen Zusammenbruch, und langfristige Anwendung führt zu brutalen Nebenwirkungen.

Regeln: Jazz wird üblicherweise mittels eines Einweginhalators („Popper“) eingenommen und erhöht die Schnelligkeit des Benutzers um 2 (wodurch sich auch die Reaktion erhöhen kann) und seine Initiative um +1W6. Jazz hat eine Wirkungsdauer von 10 x 1W6 Minuten.

Wenn die Wirkung der Droge verfliegt, erleidet der Benutzer einen emotionalen Zusammenbruch und wird von Depressionen überschwemmt. Er muß eine Schadenswiderstandsprobe gegen 8L Betäubungsschaden werfen. Für alle Proben, bei denen Konzentration erforderlich ist, gilt ein Mindestwurfmodifikator von +1, und die Schnelligkeit sinkt für 10 x 1W6 Minuten um -1.

• Schon klar, hat keine Spätfolgen! Erzählen sie zumindest den Cops. Daß die Leute später fahrig und unkonzentriert wirken, ist wohl nur eine Folge des Stresses. Mal ganz abgesehen von Nierenversagen und ähnlichem. Muß an den vielen Donuts liegen ...

• Beagle

KAMIKAZE

Kamikaze ist ein künstliches Amphetamin und eine Kampfdroge. In mittleren Dosen kann Kamikaze dem Benutzer einen Kick geben und so auf gewisse Weise die Chancen ausgleichen, wenn normale Individuen kybernetisch oder biologisch auferüsteten Gegnern gegenüberstehen. Bei fortgesetzter Benutzung und zunehmender Abhängigkeit braucht der Anwender immer höhere Dosierungen, und es zeigen sich unangenehme Nebenwirkungen. Größere Dosen können Erregungszustände, Zuckungen, kurzzeitige Euphorie und erweiterte Pupillen hervorrufen. Exzessive Dosen (an der Grenze zur Überdosis) verursachen Angstzustände, Halluzinationen und unkontrollierte Muskelbewegungen. Noch höhere Dosen führen schnell zum Tod.

Regeln: Als Kampfstimulans erhöht Kamikaze die Konstitution um +1, Schnelligkeit um +1, Stärke um +2, Willenskraft um +1 und die Initiative um +1W6 (diese Boni können darüber hinaus Reaktionen und Würfelpools erhöhen). Die Droge ruft zudem eine Schmerz-

resistenz hervor, die vier Stufen der Adeptenkraft entspricht (SR3.01D, S. 170). Die Auswirkungen von Kamikaze halten 10 x 1W6 Minuten an.

Wenn die Wirkung von Kamikaze nachläßt, bricht der Benutzer zusammen und erleidet -1 Schnelligkeit und -1 Willenskraft für 10 x 1W6 Minuten. Außerdem muß er eine Widerstandsprobe gegen 6M Betäubungsschaden werfen.

Die wiederholte Anwendung von Kamikaze hat eine zerstörerische Wirkung auf den Metabolismus des Benutzers. Neben der hohen Gefahr einer Abhängigkeit verursachen jeweils vier Anwendungen Kamikaze einen automatischen Verletzungseffekt und fügen der Cyber- oder Bioware des Charakters Schaden zu.

• Das Zeug gibts auch für Wachwauzis. Die Tiere haben funktgesteuerte Injektoren in ihren Halsbändern, und wenn einer von euch den Alarm auslöst, stehen hochgepushte Dobermänner auf der Matte. Billiger als Chrom und besser zu kontrollieren.

• Bismark

• Wachwas?!!?

• Kingsize

LAÉS

Laés ist eine Droge, die in Tir Tairngire entwickelt wurde und die das Gedächtnis, beginnend beim Moment der Injektion, rückwirkend löscht. Das Opfer wird zudem bewußtlos. Laés wird vom Tir dazu benutzt, das Gedächtnis illegaler Grenzüberschreiter zu löschen, die daraufhin außerhalb der Grenzen abgesetzt werden.

Regeln: Wenn Laés injiziert wird, wirft das Opfer eine Konstitution(6)-Probe. Die Droge löscht die letzten 12 Stunden des Gedächtnisses, minus 1 Stunde pro Erfolg. Falls es dem Opfer nicht gelingt, den Auswirkungen vollständig zu widerstehen (12 Erfolge), wird es zudem für 120 Minuten bewußtlos, minus 10 Minuten pro Erfolg.

Die durch Laés ausgelöschten Erinnerungen können auf keine Weise (auch nicht magisch) zurückerlangt werden, da die Droge die chemische Struktur der Gedächtnisneuronen verändert.

• Ein Kumpel von mir arbeitet bei einer Zuliefererfirma. Behauptet steif und fest, daß das Zeug noch nicht ganz ausgereift ist. Ich kann ja mal versuchen, ein paar mehr Infos dazu zu bekommen.

• Didge

• Laés? Hm. Laés? Kommt mir irgendwie bekannt vor. Da klingt irgendwas. Aber mir fällt grad nicht ein, was ... obwohl ... Ares? ... und warum unterschreibt da einer mit meinem Namen? Helft mir!

• Didge

• Hey, für die Online-Comedy bin ich hier zuständig!

• Bozzo der Clown

• Nur gut, daß nur die Neuronen des Kurzzeitgedächtnisses so manipulierbar sind. Wenn man noch andere Informationen im Hirn so löschen könnte, würde man sogar das Atmen vergessen!

• Youkai

LONG HAUL

Long Haul ist eine Kombination aus synthetisierten Hormonen und anderen regulativen Chemikalien, die das Gehirn stimuliert und den Benutzer wach hält, indem sie das Schlafbedürfnis unterdrückt. Der Anwender kann etwa vier Tage lang ohne Schlaf auskommen, erleidet aber anschließend einen schweren Zusammenbruch.

Regeln: Ein Charakter, der Long Haul benutzt, kann vier Tage lang am Stück wach bleiben – ohne irgendwelche Ermüdungs- oder Ermattungsmodifikatoren zu erleiden. Nach diesen vier Tagen je-

doch verliert er sofort das Bewußtsein und schläft 8W6 Stunden tief und fest. Wenn der Charakter nach Ablauf der vier Tage von anderen wachgehalten wird, so erleidet er einen Modifikator von +6 auf alle Mindestwürfe sowie Halluzinationen, Desorientierung und schwere Konzentrationsstörungen.

Wenn eine zweite Dosis Long Haul eingenommen wird, bevor die erste verbraucht ist, so kann der Charakter weitere 1W6/2 Tage wach bleiben. Anschließend erleidet er jedoch 10T Betäubungsschaden und die obigen Zusammenbruchserscheinungen. Noch länger kann Long Haul einen Charakter auf keinen Fall wachhalten, ganz egal, wie viele zusätzliche Dosen verabreicht werden.

• Cool, vier Tage non-stop on the road! Die Wirkung von Schlaf auf den Körper wird sowieso überschätzt. So könnte ich endlich von Hamburg bis nach Moskau in einem Rutsch durchheizen. Hin und zurück in wenigen Tagen, da rollt der Rubel!

• Batman

• Drogen dieser Art sind für das Militär entwickelt worden, denn in jedem Krieg braucht man Soldaten, die nicht schlafen. Ich hab Long Haul ausprobiert, und es erfüllt seinen Zweck, aber danach hat man das Gefühl, man wäre überfahren worden. Wart ihr schon mal so müde, daß ihr nicht schlafen konntet? Nein? Dann versucht das Zeug.

• Eismann

• Man sollte mit Long Haul ziemlich aufpassen. Das Mittel macht unter Umständen süchtig, und ein Süchtiger, der nicht mal schlafen kann ... Mann, das ist echt ein armes Schwein.

• Doc Hollyday

MAO

Monoaminoxidase (MAO) ist ein Enzym, das die schnelle Oxidation von Adrenalin ermöglicht und damit die Auswirkungen des Adrenalins beseitigt. Es kann dazu verwendet werden, die Effekte einer Adrenalinpumpe (S. 68) zu stoppen.

Regeln: Bei der Injektion senkt MAO das Reaktionsattribut des Subjekts um 1 und seine Initiative um 1W6.

Bei Subjekten mit einer aktiven Adrenalinpumpe annulliert MAO einige der Auswirkungen der Pumpe auf die körperlichen Attribute des Subjekts. Ein Charakter mit einer Adrenalinpumpe der Stufe 1 erhält in dem Fall nur den Reaktionsbonus (und die Gesamtreaktion wird wie oben angegeben modifiziert). Ein Charakter mit einer Stufe-2-Adrenalinpumpe erhält seinen normalen Reaktionsbonus (+6, jedoch wie oben modifiziert), alle anderen Attribute werden allerdings so modifiziert, als hätte er nur eine Stufe-1-Pumpe (also nur Schnelligkeit +1, Stärke +1 und Willenskraft +1).

MAO bleibt 10 Kampfrunden wirksam, minus 1 Kampfrunde pro Erfolg einer Konstitution(4)-Probe.

Weitere Verabreichungen von MAO haben keine Auswirkungen, solange die erste Dosis noch im Körper wirksam ist.

• Ein Chummer von mir hat Mao immer benutzt, um seine Adrenalinpumpe unter Kontrolle zu halten. Anscheinend gewöhnt man sich nach einiger Zeit aber daran – also brauchte er immer mehr von dem Kram, damit er nicht hyperaktiv wurde. Inzwischen ist er ohne Mao nur noch ein Nervenbündel, und er gibt sein ganzes Geld für diesen Mist aus! Schade, er war früher echt gut.

• The Stealth Thief

NEURO-STUN-GASE

Neben dem weitverbreiteten Neuro-Stun VIII (SR3.01D, S. 250) gibt es noch zwei weitere Varianten dieses Gases. Neuro-Stun IX verflüchtigt sich schneller als Neuro-Stun VIII und ist daher be-

sonders nützlich in Situationen, wo es auf Timing und schnelle Luftreinigung ankommt. Neuro-Stun X übt eine stärkere Wirkung aus als die anderen Varianten, verfliegt jedoch ebenso schnell wie Neuro-Stun IX.

Regeln: Während Neuro-Stun VIII nach 10 Minuten unwirksam wird, verflüchtigen sich Neuro-Stun IX und X schon nach 1 Minute. Wind und andere Umweltbedingungen können das Gas sogar noch schneller verwehen. Alle Neuro-Stun-Varianten sind farb- und geruchlos.

• Genau mein Fall! Schnell, sauber und leise. Sowas laß ich mich gerne mehr kosten. Genau das Richtige für *Leisetreter*.

• Foxy

• Kann das hier meine Frau lesen? Egal. Jedenfalls, nachdem wir bei unserer letzten Sache eher *ungewöhnlich* ausbezahlt wurden (ratet, womit), leite ich jeden Abend ein bißchen von dem Zeug in unser Haus, während ich meinen Abendspaziergang mache. Himmlich, keine keifende Frau, keine flennenden Gören und kein Gesabbel von den Verwandten, die eh nix anderes machen, als mir die Haare vom Kopf zu fressen ...

• Puchevsky

• Jaja, die lieben Verwandten ...

• Merciless Ming

PEPPER PUNCH

Pepper Punch verwendet Oreocapsikum, das aus Pfefferschoten gewonnen wird, als aktive Ingredienz. Es wird mit anderen Reizstoffen, wie CS-Gas, vermischt und als Gas, Flüssigkeit oder Sprühschaum angewendet. Flüssigkeiten und Schäume sind häufig mit ultravioletten Markierungsstoffen versetzt, mit denen betroffene Subjekte später identifiziert werden können.

Regeln: Ein Opfer, das mit Pepper Punch in Berührung kommt, verspürt ein starkes Brennen der betroffenen Hautpartien, und Augen und Nase sondern Flüssigkeit ab. Von Pepper Punch getroffene Augen brennen extrem, und das Opfer hat große Schwierigkeiten, zu sehen. Nasen- und Rachenraum werden gereizt und erschweren die Atmung.

Das Opfer muß eine Konstitution(5)-Probe werfen und erleidet einen Modifikator von +5 auf alle Mindestwürfe, minus 1 pro Erfolg der Probe. Die Auswirkungen von Pepper Punch halten für 2 Minuten pro +1-Modifikator an.

• Das Zeug ist wirklich zu nichts zu gebrauchen! Während des letzten Runs habe ich acht (!) Flaschen versprüht – aber glaubt ihr, das hätte diese Ares-Typen gekümmert?

• Armored Saint

• Tja, wenn man auch vor 'nem Ventilator eines Lüftungsschachts steht ...

• The Evil Bug

• Vielleicht hatten die Typen ja auch versiegelte Vollrüstungen an ... könnte ja auch sein ...

• El Duderino

PSYCHE

Diese Designerdroge, die angeblich von MCT produziert wird, wird besonders von Magiern geschätzt.

Regeln: Ein Psyche-Benutzer hat für (12 – Konstitution) Stunden (mindestens 1 Stunde) eine um 1 erhöhte Intelligenz, da die Droge das Hirn zu Hyperaktivität anregt. Erwachte Benutzer gewinnen zudem die Gabe *Aufmerksamkeit* (SR-Komp, S. 28), die es ihnen erlaubt, für jeden aufrechterhaltenen Zauber nur einen Modifikator von +1 zu erleiden.

• Das Zeug heißt nicht umsonst so! Bei denjenigen, die psychisch etwas labil sind, kann die Einnahme dazu führen, daß das ganze massiv verstärkt wird – und Kopfschmerzen sind auch nicht selten. Mein Rat: Finger weg.

• Doc Bones – der Straßen-Doc Ihres Vertrauens

• Sollte dir in einer Gang auffallen, das Psyche im Umlauf ist oder einer es sogar benutzt, ist dies ein untrügliches Zeichen dafür, daß sie magische Rückendeckung besitzt!

• Dreaming Carrot

• Stimmt, ist böses Zeug. Das macht jedes Whiz Kid gefährlich. Allerdings hat ein Freund von mir in seiner Klinik genug Whiz Kids und Aushilfsrunner, die das Zeug langsam umbringt.

• Celebimbör

SEVEN-7

Wie Green Ring 8 ist auch Seven-7 ein zeitgemäßes Kampfgas, das von MCT entwickelt wurde und normale Chemoanzüge durchdringen kann. Es ist farb- und geruchlos.

Regeln: Abgesehen von der Wirkungsgeschwindigkeit und dem Schaden hat Seven-7 die gleichen Auswirkungen wie Green Ring 8 (S. 124).

• So langsam wird das hier zu einer Sammlung der ekelhaftesten Kriegswaffen, die die Menschen je erfunden haben. Wenn jemand sowas einsetzt, legt ihn um, wenn ihr noch könnt. Langsam und qualvoll, er hat es nicht besser verdient. Gleiches gilt für Green Ring und Cyanid.

• Merlin

STRASSENDROGEN

Ungeachtet der Beliebtheit von BTL-Chips zirkulieren immer noch einige der altmodischen Hirnröster. Die Vielfalt der Straßendrogen ist immens gewachsen, da die Dealer bestrebt sind, den Markt mit neuen verlockenden Chemikalien zu erweitern. Die aufgelisteten Drogen sind nur einige wenige Beispiele.

Bliss: Dieses Narkotikum ist ein Opiat, das aus Wirkstoffen des Schlafmohns gewonnen wird.

Burn: Auf dem niemals enden wollenden Kreuzzug gegen die Nüchternheit ist dieses hochsynthetische Getränk die neueste Waffe. Seinen Namen hat es von dem Effekt, den es auf Kehle und Hirn ausübt.

Cram: Dieses topaktuelle Amphetamin ist als Energizer speziell dafür geeignet, dem Benutzer einen Energiekick zu verschaffen.

Nitro: Die Auswirkungen dieses Cocktails, der aus Novacoke und diversen anderen Narkotika und Stimulantien besteht, kann einen Benutzer leicht töten. Nitro ist besonders in Trollgangs beliebt.

Novacoke: Dieses aus der Cocapflanze gewonnene Stimulans ist eine stark suchterzeugende soziale Droge.

Zen: Das psychedelische Halluzinogen ist besonders bei Leuten beliebt, die der Realität entfliehen oder tranceähnliche Zustände erreichen wollen.

Regeln: Wenn sich ein Charakter mit Straßendrogen zudröhnt,

dann ist Rollenspiel gefragt. Die meisten Leute verändern sich unter Drogeneinfluß dramatisch. Sie können enthemmt sein, euphorisch, sexuell erregt, paranoid, hyperaufmerksam, abgeklärt oder wirr, oder sie können in psychotische Raserei verfallen. Nichtspielercharaktere haben oft eine Professionalitätsstufe von 4, wenn sie unter Drogen stehen, da sie einfach zu high sind, um auf die Idee zu kommen, daß ihnen etwas passieren könnte.

Bliss: Bliss senkt die Reaktion um 1, erhöht alle Mindestwürfe um 1 und verursacht eine Schmerzresistenz, die 3 Stufen der Adeptenkraft entspricht. Die Wirkungsdauer beträgt (6 – Konstitution) Stunden, mindestens jedoch 1 Stunde.

Burn: Die Auswirkungen dieses Synthahols werden durch den erlittenen Betäubungsschaden simuliert.

Cram: Der Benutzer hat Reaktion +1 und Initiative +1W6 während der Wirkungsdauer (12 Stunden – Konstitution, mindestens 1 Stunde). Wenn die Wirkung nachläßt, bricht der Benutzer zusammen und erleidet Mittleren Betäubungsschaden für den gleichen Zeitraum.

Nitro: Die harten Jungs, die sich Nitro reindröhnen, erhalten einen Bonus von 2 auf Stärke und Willenskraft sowie eine Schmerzresistenz, die sechs Stufen der Adeptenkraft entspricht. Außerdem erhalten sie +2 auf alle Wahrnehmungsproben. Die Droge wirkt für 10 x 1W6 Minuten, anschließend erleidet der Benutzer 8T Betäubungsschaden.

Novacoke: Der Benutzer erhält +1 auf Reaktion, +1 auf Charisma und +1 auf Wahrnehmungsproben. Außerdem entwickelt er eine Schmerzresistenz, die einer Stufe der Adeptenkraft entspricht. Die Droge wirkt für (10 – Konstitution) Stunden, mindestens jedoch 1 Stunde. Nach Abklingen der Wirkung sinkt für den gleichen Zeitraum das Charisma des Benutzers um 1 und seine Willenskraft auf die Hälfte (abgerundet).

Zen: Ein Zenbenutzer erleidet einen Reaktionsabzug von 2 und einen Mindestwurfmodifikator von +1 auf alle körperlichen Proben, erhält jedoch auch einen Willenskraftbonus von 1. Die Dauer beträgt 10 x 1W6 Minuten.

• Und das ist nur eine kleine Auswahl. Sag mir, was du für eine Wirkung haben möchtest, und ich sage dir den Preis.

• Nemo

• Hast du was mit rosa Mäusen und weißen Elefanten?

• Nidhögg

• Sagt mal – seid Ihr Profis oder Junkies???

• Roy Dupuis

• Also ehrlich, wer solche Drogen braucht, um dem Sensenmann von der Schippe zu springen, der hat da irgendwas nicht richtig verstanden. Wenn die Cops dich nicht killen, die Drogen tun es todsicher – eher früher als später!

• Mr. Niceguy



ZYANID

Zyanid oder Blausäure ist eines der am schnellsten wirkenden aller bekannten Gifte. Seine Einnahme oder Inhalation wird durch ein sofortiges Brennen im Mundraum, den Geruch von bitteren Mandeln und fast augenblickliche Atemlähmung angezeigt.

Zyanid lähmt und blockiert das Enzym, das die Sauerstoffabgabe der roten Blutkörperchen kontrolliert. Das Ergebnis ist Tod durch zelluläre Erstickung. Sauerstofflieferanten wie Wasserstoffpermananat oder Kaliumpermanganat können Zyanid in ein harmloses Oxamin verwandeln, müssen jedoch sofort verabreicht werden, um eine Wirkung zu erzielen.

Regeln: Bei Inhalation oder Injektion wirkt Zyanid augenblicklich; wird es auf anderem Wege eingenommen, treten die Auswirkungen nach 1 Minute auf.

- Ein sehr wirkungsvolles Zeug, nur sollte man sich nach Anwendung schleunigst aus dem Staub machen: Der Tod tritt zwar schnell ein, aber der kurze Weg dahin ist äußerst unschön, und auch ziemlich, ähm, auffällig ... wenn ihr wißt, was ich meine ...
- Captain Tanga

MAGISCHE SUBSTANZEN

Die folgenden magischen Substanzen werden aus Erwachten Pflanzen gewonnen und traditionell von einem "Medizinmann" – wie zum Beispiel dem *Brujo* oder der *Bruja* des Anasazistammes – mit metamagischen Methoden hergestellt. Die Substanzen erscheinen in vielfältiger Form – als Trank oder Salbe, in gekochter Form oder getrocknet zum Rauchen.

All diese Spezialgebräue sind selten und nur schwer erhältlich, da die Stämme ihre Geheimnisse streng behüten. Selbst wenn es jemandem gelingt, eine erwachte Pflanze zu bekommen, so ist sie ohne Zubereitungskenntnisse nutzlos. Tatsächlich haben viele erwachte Pflanzen sogar Ingredienzen, die toxisch wirken.

Jeder der hier beschriebenen magischen Balsame und Tränke verleiht dem Benutzer bestimmte Kräfte. Ihre Anwendung bringt jedoch auch spezielle Nachteile mit sich. Jeder Charakter, ob erwacht oder weltlich, kann diese Substanzen anwenden. Da jedoch viele dieser Mixturen sich auf die Lebenskraft des Benutzers auswirken, werden schwer vercyberte Individuen nicht so große Vorteile daraus ziehen.

Die Wirksamkeit der Substanzen verfliegt in der Regel nach einigen Wochen. Jede Substanz hat eine Haltbarkeit von 1W6 Wochen. Danach verleiht sie dem Benutzer keine Kräfte mehr, ihre Nachteile und Nebenwirkungen bleiben jedoch wirksam.

Die Substanzen werden hier mit den Namen aufgelistet, die die Anasazi ihnen gaben; bei anderen Stämmen können sie anders heißen.

Wirkungsgeschwindigkeit: Alle beschriebenen magischen Substanzen wirken sofort.

Wirkungsdauer: Die Kräfte, die diese spirituellen Helfer verleihen, wirken für (Essenz des Benutzers) + 1W6 Stunden, bis zu einem Maximum von 12 Stunden.

TIERZUNGE

Diese Paste wird hauptsächlich aus dem Mark des Manzanakaktus gewonnen und verleiht dem Benutzer Fähigkeiten, die der Kraft der Tierbeherrschung ähneln, wie sie bei vielen Erwachten Wesen beobachtet wird. Anasazikrieger verwenden die Sub-

stanz üblicherweise zum Schutz gegen Tierangriffe oder um große Gebiete durch die Augen von Wüstenvögeln zu erkunden. Außerdem können damit mystische Visionen hervorgerufen werden.

Vektor: Einnahme.

Vorteile: Diese Mischung verleiht die Citterkraft der Tierbeherrschung (SR3.01D, S. 264).

Nachteile: Wenn die Wirkung von Tierzunge nachläßt, erfüllt den Benutzer eine unnatürliche Furcht vor Tieren, die noch einmal so lange anhält, wie die Substanz gewirkt hat. Behandeln Sie die Situation regeltechnisch so, als würden Tiere – weltliche oder erwachte –, die sich dem Charakter nähern, auf diesen die Citterkraft Grauen (SR3.01D, S. 263) ausüben. Geister zählen nicht als Tiere.

- Die spannende Frage ist ja, ob man damit auch diverse Paracritter unter seine Knute zwingen kann ...
- Houdini
- Ach was, wenn ich mich mit Wachhunden anfreunden will, geht nichts über eine XL-Portion von „Marios Salami-Derivat“, das macht den wildesten Köter zahm, glaubt mir. Das oder ein fetter Manablitzz ...
- Sneaker

DEEPWEED

Diese Substanz, die auch als "Bad Karma" bekannt ist, wird von karibischen *Houngans* aus einer erwachten Form des Seetangs gewonnen. Deepweed ist mit Nikotin und THC versetzt und wirkt besonders anziehend auf Erwachte. Manchmal wird es dazu verwendet, Personen für die Besitzergreifung durch Geister vorzubereiten.

Vektor: Einnahme oder Inhalation.

Vorteile: Deepweed erhöht die Willenskraft um 1 und erzwingt bei einem magisch aktiven Anwender die astrale Wahrnehmung, selbst wenn es sich um einen Adepten ohne Astralzugang handelt.

Nachteile: Deepweed ist suchterzeugend, und nach Abklingen der Wirkung erleidet der Benutzer einen Modifikator von +2 auf alle Mindestwürfe für einen Zeitraum, der der Wirkungskdauer entspricht.

- Es gibt eine Abart des Schlangenfrosches in Aztlan, die eine ähnliche Substanz wie Deepweed durch die Haut absondert. Für lebende Exemplare gibt es bei Aztech 10k¥ Kopfgeld.
- Yume
- Stimmt, aber nicht weil er das Zeug absondert, sondern weil das Biest verdammt gefährlich ist ...
- Tenoclapitaci

EWIGE BLUME

Diese Substanz wird aus den Blütenblättern einer kleinen gleichnamigen Blume in der Mojavewüste gewonnen.

Vektor: Einnahme.

Vorteile: Diese Mischung verleiht die Citterkraft der Regeneration (Citter, S. 12).

Nachteile: Für jeweils 20 Schadenskästchen, die unter dem Einfluß dieser Substanz erlitten werden, muß der Charakter ein Kästchen seines überzähligen Körperlichen Zustandsmonitors permanent streichen. Die-





ser Verlust kann nicht zurückgewonnen werden. Wenn die überzähligen Schadenskästchen auf 0 reduziert sind, so verliert der Charakter für jedes Schadenskästchen, das er danach erleidet (so lange er unter dem Einfluß von Ewige Blume steht) 0,1 Essenzpunkte.

Ein Charakter mit Cyber- oder Bioware, der diese Droge benutzt, erleidet außerdem nach Abklingen der Wirkung 2W6 Verletzungseffekte, da die Regenerationsfähigkeit versucht, die Implantate zu "reparieren".

- Es regeneriert nicht nur deinen Körper, sondern auch deinen Geist, und die Magie ist wieder mit mir.
- psiDervish
- Also so einen Schwachsinn hab ich noch nie gehört! Geh nach hause, psiDervisch, und verbreite hier nicht so einen totalen Bull-drek. Magie, die man verloren hat, kommt auch durch alle Zauberblumen dieser Welt wieder zurück. Glaubt mir, ich hab sie alle ausprobiert!
- Geistwandler

KLEINER RAUCH

Diese Mischung aus Moosen und grünen Blättern wird geraucht und verleiht dem Benutzer die Kräfte der Verschleierung und Verwirrung, wie sie bei manchen erwachten Kreaturen auftreten.

Vektor: Inhalation.

Vorteile: Verleiht die Kräfte der Verschleierung und Verwirrung (SR3.01D, S. 264 und 265).

Nachteile: Wahrnehmung und Willenskraft sinken auf 1, wenn die Droge abklingt. Die Nachwirkungen dauern ebenso lange wie die Drogenwirkung.

- Blöder Name, grandiose Wirkung! Einmal, nur ein einziges Mal konnte ich die Wirkung am eigenen Leib erfahren, und es war, als wäre ich gar nicht da gewesen. Gut, danach konnte man mich in die Tonne hauen, aber wenn man seinen Run zeitlich gut plant ...
- Youkai

FELSENECHSENBLUT

Diese bläulich-grüne Paste wird aus dem zerstampften Mark des Weinenden Baumes gewonnen.

Vektor: Einnahme.

Vorteile: Verleiht die Critterkraft der Immunität (Krankheits-erreger, Gifte). Siehe SR3.01D, S. 263.

Nachteile: Wenn die Immunität nachläßt, erleidet der Charakter eine Leichte Körperliche Wunde. Wenn der Charakter schon Körperlichen Schaden erlitten hat, so erhöhen Sie statt dessen für einen Zeitraum, der der Wirkungs-dauer entspricht, das Schadensniveau um eine Stufe.

- Der einzige Nachteil von Felsenechsenblut ist, daß man es schon vor der Vergiftung nehmen muß, rückwirkend funktioniert es nicht. Außerdem kann das AFS-Syndrom zum Tode führen.
- silentWater

- Und nun mal für Doofe: Das Was-Syndrom??
- Spitfire

GEISTSTÄRKE

Diese Mixtur, die aus kleinen schwarzen Pilzen zubereitet wird, wird oft vor Kämpfen oder Jagdexpeditionen an Stammeskrieger ausgegeben.

Vektor: Einnahme.

Vorteile: Die Substanz verleiht die Critterkräfte Steigerung körperlicher Attribute (Critter, S. 12), Bewegung (nur selbst; SR3.01D, S. 262), Gesteigerte Reaktionen (Critter, S. 9) sowie einen Gesteigerten Sinn (SR3.01D, S. 263) nach Wahl des Spielleiters.

Nachteile: Nach Abklingen der Wirkung bricht der Benutzer für einen Zeitraum, der der Wirkungs-dauer entspricht, zusammen. Während dieser Zeit betragen seine natürlichen Attribute Konstitution, Schnelligkeit und Stärke nur 1 und seine Initiative 1 + 1W6.

- Ich bin mit ein paar von den Cascade Crows befreundet, und ich kann euch sagen, das Zeug zieht rein! Könnte eventuell noch was davon besorgen, falls Interesse besteht ...
- Domino
- Jemand, der ohne diese Drogen nichts leistet, ist ein ganz armes Würstchen und sollte sich zur Ruhe setzen. Also biete hier nicht deine dreckige Hehlerware an, die du eh den Indianern klast!
- Avatar

HEXENMOOS

Diese Mixtur, deren Zusammensetzung unbekannt ist, sieht aus wie grüner Haferschleim.

Vektor: Einnahme.

Vorteile: Verleiht die Critterkraft Lähmende Berührung (Critter, S. 10).

Nachteile: Nach Abklingen der Wirkung werden die Arme des Charakters für einen der Wirkungs-dauer entsprechenden Zeitraum bewegungsunfähig und nutzlos. Alle Proben, bei denen die Arme eingesetzt werden müssen, erhalten einen Mindestwurfmodifikator von +6.

- Unbekannte Zusammensetzung? Schrillen da eigentlich nur bei mir die Alarmglocken los?
- Spitfire
- Das heißt, daß da alles drin sein kann, also auch die Nebenwirkungen alles andere als kalukierbar sind. Man knallt sich eh schon viel zuviel Drek ins Hirn, auch wenn man weiß, was drin ist. Da brauche ich nichts mehr, was auch noch dubiose Inhaltsstoffe hat. Vor allem nicht, wenn ich die Wirkung mit einem guten Taser oder Betäubungsblick besser haben kann ...
- Der Pragmagiker

CHEMIE-REGELN

DROGENREGELN

Drogen, darunter fallen regeltechnisch auch Medikamente und Gifte, wirken auf einen Charakter, wie es unter *Krankheiten und Toxine* in *SR3.01D* auf S. 249 beschrieben wird. Die folgenden Regeln erweitern die dort angegebenen, erklären, wie Drogen wirken, und beschreiben einige zusätzliche Attribute und Stufen, mit denen der Spielleiter exakter die Auswirkungen auf einen Charakter bestimmen kann.

DOSIERUNG

In der *Shadowrun*-Welt werden Drogen und andere Chemikalien in Einheiten gemessen, die *Dosen* (Einzahl: Dosis) genannt werden. Eine Dosis ist die Menge einer Substanz, die notwendig ist, um einen Effekt zu erzielen. In der Realität kann die tatsächliche Menge einer Dosis variieren. Für Spielzwecke ist es jedoch einfacher, diese Menge abstrakt zu verwalten. Eine einzelne Dosis ist etwa soviel wie die Flüssigkeit in einer Spritze, ein Schuß einer Spritzpistole oder die Menge Gas, die während einer Kampfrunde inhaliert wird.

DROGENATTRIBUTE

Jede Droge hat vier Attribute, die festlegen, wie sie auf einen Charakter wirkt: Vektor, Schadenscode, (Wirkungs-)Geschwindigkeit und Nebenwirkungen.

Vektor

Der Übertragungsvektor beschreibt die Methode, mit der die Droge verabreicht wird. Es gibt vier mögliche Vektoren: Kontakt, Einnahme, Inhalation und Injektion.

Kontakt: Diese Droge wird durch Berührung übertragen. Sie wird von der Haut absorbiert und dringt in den Blutkreislauf des Charakters vor. Flüssige Chemikalien können durch Kleidung und Rüstung bis zur Haut des Opfers vordringen.

Einnahme: Die Droge wird verschluckt und gelangt über den Magen in den Blutkreislauf.

Inhalation: Die Droge wird eingeatmet und gelangt über die Lungen in den Blutkreislauf.

Injektion: Die Droge muß direkt in den Blutkreislauf injiziert werden, um eine Wirkung zu erzielen.

Schadenscode

Der Schadenscode einer Droge besteht aus Powniveau und Schadensniveau, so wie jeder andere Schadenscode auch (*SR3.01D*, S. 114). Es bestehen jedoch kleine Unterschiede, die im folgenden angegeben werden.

Powniveau: Das Powniveau einer Droge ist der Mindestwurf für die Schadenswiderstandsprobe gegen die Auswirkungen der Chemikalie. Je nachdem, in welchem Maße das Opfer der Droge ausgesetzt ist, kann das Powniveau variieren (siehe *Drogenwirkung*).

Schadensniveau: Dieser Wert gibt die Schwere des Schadens an, der von einer einzelnen Dosis der Chemikalie hervorgerufen wird. Das Schadensniveau kann nicht gesteigert, wohl aber gesenkt werden. Erhöhte Dosierung kann das Schadensniveau jedoch erhöhen (siehe *Extradosierung*, S. 131).

Wirkungsgeschwindigkeit

Dieser Wert gibt die Zeit an, die von der Verabreichung der Droge bis zum Auftreten der ersten Schäden und sonstigen Wirkungen vergeht.

Nebenwirkungen

Viele Drogen verursachen neben dem eigentlichen körperlichen Schaden zusätzliche Nebenwirkungen. Soweit nicht anders angegeben, gelten diese Nebenwirkungen für alle Charaktere, die der Droge ausgesetzt werden – auch wenn der Charakter dem körperlichen Schaden der Droge widerstehen kann. Die Nebenwirkungen können bei verlängerter Wirkdauer der Droge zunehmen.

DROGENWIRKUNG

Um zu bestimmen, wie eine Droge auf einen Charakter wirkt, verwenden Sie die folgenden Regeln, mit denen die Regeln in *SR3.01D* ergänzt werden.

Bestimmen der Einwirkung

Zur Bestimmung, ob eine Droge überhaupt auf einen Charakter einwirkt, sollten Sie überprüfen, ob der angegebene Vektor mit der aktuellen Situation übereinstimmt.

Je nach Intensität der Einwirkung kann der Spielleiter das Powniveau der Droge eventuell erhöhen oder verringern. Wenn sich ein Charakter zum Beispiel ein nasses Tuch vor Mund und Nase hält, um zu verhindern, daß er eine Droge mit einem Inhalationsvektor einatmet, so könnte das Powniveau der Droge verringert werden. Wenn ein Charakter andererseits in ein Faß fällt, das mit einer Kontakt Droge angefüllt ist, so könnte man das Powniveau locker um +4 erhöhen.

Die Tabelle "Wirkungsmodifikatoren" gibt verschiedene mögliche Situationen an.

Chemoanzüge: Wie auf S. 293 in *SR3.01D* beschrieben, hat jeder Chemoanzug eine Stufe. Diese Stufe verringert das Powniveau einer Droge oder eines Giftes, das mit der Beschichtung oder den Luftfiltern des Anzugs in Berührung kommt.

Autarkiesysteme: Sicherheitspanzerung mit Umweltkontrollen (*SR3.01D*, S. 284) schützt den Träger vor Kontakt Drogen. Der integrierte Respirator wird unten beschrieben.

Hazmat-Ausrüstung: Wie auf S. 121 beschrieben, schützen Hazmat- und X-E-Anzüge den Träger vor Kontakt- und Inhalationsdrogen. Gasmasken schützen vor Inhalationsdrogen.

Respiratoren: Respiratoren sind mit einer eigenen Luftversorgung gekoppelt, schützen jedoch nicht vollständig gegen Gase. Das Powniveau einer Inhalationsdroge sinkt um 2 und das Schadensniveau um eine Stufe.

Einwirkung durch Waffen

Manche Waffen – Pfeilpistolen oder Squirtguns zum Beispiel – sind speziell dafür ausgelegt, Drogen zu verabreichen. Nur Drogen mit einem Kontaktvektor (Squirt, beschichtete Klinge) oder Injektionsvektor (Pfeilpistole, Nadel) können auf diese Weise übertragen werden. Wenn der Angreifer das Opfer trifft und dieses dem Angriff nicht vollständig ausweichen kann, so wird die Droge verabreicht und das Opfer muß sich mit den Auswirkungen auseinandersetzen.

Besonders gute Angriffe – mit vielen Erfolgen – können eine stärkere Wirkung auf das Opfer haben, da zum Beispiel mehr Haut-

WIRKUNGSMODIFIKATOREN

Vektor und Situation

Powermodifikator

Kontakt

Ganzer Körper	4
Feuerwehrmantel/halbprotektive Ausrüstung	-2
Chemoanzug	-Stufe

Einnahme

Charakter übergibt sich vor Wirkungsgeschw.	-4
Magen ausgepumpt vor Wirkungsgeschw.	-8

Inhalation

Nasses Tuch vor Mund und Nase	-1
Chemoanzug-Luftfilter	-Stufe
Respirator	-2 (sowie Schadensniveau -1)

fläche betroffen ist oder eine wichtige Ader getroffen wird. Weniger gute Angriffe – also mit wenigen Erfolgen – andererseits verringern die Einwirkung, da das Opfer nur von Spritzern getroffen oder nur Nebenadern verletzt werden.

Erfolge der Angriffsprobe können das Powniveau der Droge um 1 pro 2 Erfolge erhöhen. Wenn beim Angriff zudem Schaden verursacht wird (zum Beispiel durch eine Klinge, die mit der Droge benetzt ist), so können diese Erfolge nicht mehr dazu verwendet werden, das Schadensniveau der Waffe selbst anzuheben.

Stoßpanzerung des Opfers verringert das Powniveau der Droge um die Hälfte (abgerundet) der Panzerungsstufe.

Benetzte Klingen: Ein Klinge kann nur mit einer einzigen Dosis benetzt werden; sobald das Opfer getroffen wird, ist die Dosis verbraucht.

Angesagte Schüsse: Ein Charakter kann bewußt auf ein ungepanzertes Körperteil eines Opfers zielen. Ein erfolgreicher angesagter Schuß annulliert die Wirkungen einer Stoßpanzerung. Wenn die benutzte Waffe selbst auch Schaden anrichtet, kann der Modifikator für den angesagten Schuß entweder die Panzerungswirkung zunichte machen oder das Schadensniveau der Waffe anheben, nicht beides.

Widerstandsprobe

Ein Charakter, der einer Droge ausgesetzt wird, wirft eine Schadenswiderstandsprobe auf sein Konstitutionsattribut, um sich gegen die Auswirkungen der Droge zu wehren, sobald die Wirkungsgeschwindigkeit abgelaufen ist. Wenn die Wirkungsgeschwindigkeit *Sofort* beträgt, so wirft der Charakter die Probe am Ende der aktuellen Kampfrunde.

Wenn die Droge durch eine Waffe verabreicht wird, die zudem Schaden verursacht, so wirft der Charakter zwei Schadenswiderstandsproben – eine augenblicklich für den Waffenschaden und eine für die Droge, nachdem die Wirkung eingesetzt hat. Der Kampfpool kann für beide Proben eingesetzt werden; jeder Würfel kann für beide Proben verwendet werden. Der Kampfpool muß eingesetzt werden, wenn der Angriff erfolgt, auch wenn die Wirkung der Droge erst später einsetzt.

Gordie erschreckt unabsichtlich eine Frau, die ihn jedoch für einen Straßenräuber hält. Sie zieht eine Dose Pepper Punch hervor (Kontakt und Inhalation) und sprüht nach ihm, wobei sie 3 Erfolge erzielt. Gordie verwendet die Hälfte seine Kampf-pools um auszuweichen, erzielt jedoch nur 2 Erfolge. Voll erwischt!

Das Pepper Punch hat eine Wirkungsgeschwindigkeit von 1 Kampfrunde, d. h. es wird erst am Ende der folgenden Kampfrunde eine Wirkung auf Gordie ausüben. Wenn die Wirkungsgeschwindigkeit *"sofort"* wäre, so müßte er am Ende dieser Kampfrunde seine Widerstandsprobe werfen. Vor-sichtshalber legt Gordie schon einmal seine verbliebenen 3 Kampfpoolwürfel beiseite, um sie später bei der Probe gegen die Drogenwirkung zu verwenden. Glücklicherweise braucht er sie in dieser Kampfrunde nicht mehr.

Das Aerosolspray verursacht kein körperliches Trauma, also geht es Gordie momentan noch gut. Wäre er mit einer schadenverursachenden Waffe angegriffen worden, so müßte er dagegen jetzt auch eine Widerstandsprobe werfen.

Am Ende der nächsten Kampfrunde schlägt das Pepper Punch zu. Der Schadenscode beträgt 12L Betäubung, doch Gordie trägt 5 Punkte Stoßpanzerung, also verringert sich der Schaden auf 10L ($5 : 2 = 2,5$; abgerundet auf 2; $12 - 2 = 10$). Er hat eine Konstitution von 3,

plus die 3 Kampfpoolwürfel, die er sich zur Seite gelegt hat. Also wirft er für die Widerstandsprobe sechs Würfel. Die restlichen Würfel seines Kampf-pools kann er nicht verwenden. Er wirft: 1, 1, 3, 3, 4 und 11 – nur 1 Erfolg. Das reicht nicht, um den Schaden zu verringern, also erleidet er Leichten Betäubungsschaden.

Darüber hinaus muß Gordie sich auch noch mit den Nebenwirkungen des Pepper Punch auseinandersetzen (beschrieben auf S. 126). Er wirft eine Konstitution(5)-Probe und erzielt nur 1 Erfolg. Das heißt, er wird für die nächsten acht Minuten einen zusätzlichen Modifikator von +4 auf alle Aktionen hinnehmen müssen – das tut weh!

Verabreichung eines Gegengiftes

Wenn ein Gegengift verabreicht wird, bevor der Zeitraum der Wirkungsgeschwindigkeit abgelaufen ist, wird die Droge neutralisiert und der Charakter erleidet weder Schaden noch Nebenwirkungen.

Wenn ein Gegengift nach Ablauf der Wirkungsgeschwindigkeit verabreicht wird, so erleidet der Charakter keine weiteren Schäden durch die Droge, die Nebenwirkungen gelten jedoch weiterhin, wenn auch mit halber Stärke. Außerdem erhält der Charakter einen Mindestwurfmodifikator von -2 auf Proben zur Heilung der Drogenschäden.

Extradosierung

Wenn ein Charakter eine zusätzliche Dosis erhält, bevor die Wirkungsgeschwindigkeit abgelaufen ist, so steigt das Schadensniveau der Droge um eine Stufe. Noch weitere Dosen erhöhen das Schadensniveau dann jedoch nicht weiter, steigern allerdings das Powniveau der Droge um 1 pro Extradosis.

Wenn ein Charakter eine zusätzliche Dosis verabreicht bekommt, nachdem die Wirkung bereits eingesetzt hat, so muß er eine weitere Widerstandsprobe auf seine Konstitution werfen. Solange der Charakter der Droge ausgesetzt ist, muß er jedesmal nach Ablauf der Wirkungsgeschwindigkeit eine Widerstandsprobe werfen. Der Charakter wird insgesamt jedoch nie mehr Schaden erleiden als das grundlegende Schadensniveau der Droge +1. Sobald er diesen Maximalschaden erlitten hat, haben weitere Dosen keine zusätzlichen Auswirkungen mehr – abgesehen von einer möglichen Überdosis (siehe unten).

Soweit nicht anders angegeben, werden Nebenwirkungen der Droge nicht durch zusätzliche Dosen modifiziert.



Trotz seiner Beruhigungsversuche besprüht die verängstigte Frau Gordie noch mit zwei weiteren Dosen Pepper Punch, bevor die Wirkung der ersten Dosis überhaupt eingesetzt hat. Die zweite Dosis erhöht das Schadensniveau um eine Stufe (von L auf M) und die dritte das Powniveau um 1 (von 12 auf 13). Deshalb muß Gordie nun seine sechs Würfel gegen 13M Betäubung rollen.

Wenn die Frau statt dessen gewartet hätte, bis die Wirkung der ersten Dosis eingesetzt hätte, und Gordie dann noch einmal besprüht hätte, so wäre der Ausgang etwas anders gewesen. Eine weitere Kampfunde (die Wirkungsgeschwindigkeit der Droge) nach Erleiden der Leichten Betäubung hätte Gordie sich noch einmal mit 12L Betäubung auseinandersetzen müssen. Und solange die Frau weiterhin nach ihm sprüht, muß er jede Kampfunde Widerstand gegen 12L leisten. Gordie wird jedoch insgesamt nie mehr als Mittleren Betäubungsschaden erleiden (das grundlegende Schadensniveau + 1). Zu viele Dosen könnten jedoch zu einer Überdosis Pepper Punch führen!

Läden und Werkstätten haben zudem eingebaute Sicherheitsvorkehrungen, die wie ein Stufe-3-Chemodetektor funktionieren (SR3.01D, S. 291) und ständig die Luft auf schädliche oder giftige Substanzen untersuchen.

DIE HERSTELLUNG KONTROLLIERTER SUBSTANZEN

Mit Chemiewerkzeug können kontrollierte Substanzen hergestellt werden, also Sprengstoff, Pharmazeutika, Säuren oder ähnliches. Erfahrene Shadowrunnerteams mit den richtigen Fertigkeiten und der richtigen Ausrüstung setzen Chemie gern zu ihrem Vorteil ein, daher sollte der Spielleiter vorbereitet sein, Kosten, Mindestwürfe und Grundzeiträume zu improvisieren – je nach Schwierigkeit der Herstellung.

In den meisten Fällen wird für solche Aufgaben die Wissensfertigkeit Chemie eingesetzt, da das Wissen des Charakters über Eigenschaften und Herstellung von Chemikalien entscheidend ist. Bei der Herstellung von Sprengstoff ist jedoch auch die Fertigkeit

Sprengstoffe erforderlich, wobei Chemie allerdings als Ergänzende Fertigkeit zum Einsatz kommen kann. Ein Chemieladen oder eine Chemiewerkstatt ist unter Umständen auch unerlässlich.

Der erste Schritt ist natürlich die Beschaffung der richtigen Zutaten – und das kann je nach Art der Substanzen schon ein Abenteuer für sich sein. Manche wichtige Chemikalien unterliegen strengen Zugriffsbeschränkungen

oder sind einfach unglaublich selten. Manche dieser Chemikalien, die für die Herstellung von Sprengstoffen verwendet werden können, sind mit Spuren von Naniten oder radioaktiven Markierungen vermischt und können im Anwendungsfall zurückverfolgt werden.

Der nächste Schritt ist die Beschaffung der Formel. Wenn die exakten Mischungsverhältnisse nicht bekannt sind, kann das Experiment mächtig daneben gehen. Die meisten Rezepte für Sprengstoffe und illegale Drogen stehen strengstens unter Verschuß, können jedoch in vielen Fällen im Shadowland oder in anderen Matrixquellen gefunden werden.

Zur Festlegung von Mindestwürfen für solche Aufgaben kann der Spielleiter auf die Fertigkeiten-Erfolgstabelle (SR3.01D, S. 92) zurückgreifen oder sich auf die Beispiele der Tabelle "Chemie in Heimarbeit" stützen. Passende Modifikatoren, wie sie in der Tabelle "Bauen/Reparieren" in SR3.01D, S. 95, vorgeschlagen werden, sollten ebenfalls zur Anwendung kommen.

DROGENMISSBRAUCH

Alle Drogen, ob chemische, BTL oder sonstige suchterzeugende Substanzen, werden durch bestimmte Werte charakterisiert.

Abhängigkeitswert: Dieser Wert gibt an, wie suchterzeugend die Substanz ist. Er wird als Mindestwurf bei der Widerstandsprobe gegen eine Drogenabhängigkeit verwendet. Je höher der Wert, desto leichter kann die Droge einen Charakter in ihre Klauen bekommen.

Abhängigkeitscode: Eine Abhängigkeit kann körperlich (K) oder psychisch (P) oder beides sein. Der Abhängigkeitscode gibt die Art der Abhängigkeit an und steht immer hinter dem Abhängigkeitswert. Eine Droge kann mehrere Werte und Codes haben. Gegen psychische Abhängigkeit kann mit der Willenskraft, gegen körperliche Abhängigkeit mit der Konstitution Widerstand geleistet werden. Psychische Abhängigkeit wird in der Regel durch die emotionale Befriedigung bei der Verabreichung der Droge verursacht. Körperliche Abhängigkeit ist eine weit "härtere" Ab-

CHEMIE IN HEIMARBEIT

Überdosis

Extreme Mengen einer Substanz können einen Metamenschen umbringen. Der genaue Punkt, an dem "viel" in "zu viel" umschlägt und lebensbedrohliche Auswirkungen nach sich zieht, hängt von der jeweiligen Substanz ab. Es liegt im Entscheidungsermessen des Spielleiters, wann dieser Punkt erreicht ist und der Charakter zusätzlichen Schaden erleidet. Als allgemeine Richtlinie könnte jede (Konstitution) Dosis ein zusätzliches Kästchen Schaden verursachen.

ARBEITEN MIT CHEMIE

Ein Charakter mit einer Chemiefertigkeit und der richtigen Ausrüstung kann sich als wichtiger Aktivposten herausstellen, der eine ganze Reihe nützlicher Chemikalien herstellen kann.

CHEMIEWERKZEUGE

Wie anderes Werkzeug auch (SR3.01D, S. 288) gibt es chemische Ausrüstung als Kisten, Läden und Werkstätten. Ihr Preismultiplikator beträgt x3.

Chemiekisten

Neben einer Reihe wichtiger Grundchemikalien und Ausrüstungsgegenstände (Handschuhe, Schutzbrillen, Reagenzgläser, Bunsenbrenner usw.), sowie einigen Nachschlagewerken, enthalten Chemiekisten (oder "Chemkits") eingebaute Chemische Analysatoren und Gasspektrometer (die genau wie die Cyberware funktionieren, siehe S. 17) mit einer Chemie-Datenbank der Stufe 3.

Chemieläden und -werkstätten

Chemieläden und -werkstätten können die gleichen Funktionen leisten wie Chemkits, sind allerdings wesentlich üppiger ausgestattet. Sie können Verbindungen synthetisieren und herstellen, vorausgesetzt die Grundelemente sind vorhanden und die Software des Ladens kennt die Formel.

Um die Herstellung von Chemikalien, die hochgradig gefährlich, explosiv oder toxisch sind (also im Prinzip alle Chemikalien mit einer Legalitätsstufe), zu kontrollieren, haben Chemieläden und -werkstätten eine Legalitätsstufe von 2P-X und unterliegen interkorporativen Sicherheitsbestimmungen, um Unberechtigte an der Benutzung der Ausrüstung zu hindern.

Chemikalie	Mindestwurf	Grundzeitraum
Straßendroge	4	24 Stunden
Designerdroge	6	48 Stunden
Gift	4	6 Stunden
Improvisierte Granate	6	12 Stunden
Plastiksprengstoff	8	48 Stunden
Aerosol-Sprengstoff	8	72 Stunden



hängigkeit und resultiert daraus, daß der Körper die Substanz braucht, um ohne Entzugserscheinungen zu funktionieren.

Toleranz: Dieser Wert gibt an, wie leicht es ist, "immun" gegen die Auswirkungen der Substanz zu werden. Je höher der Wert, desto leichter kann eine Toleranz entwickelt werden.

Härte: Dieser Wert gibt an, wie leicht bei langfristiger Benutzung der Substanz eine Abhängigkeit oder Immunität (Toleranz) entstehen kann. Die Zahl vor dem Schrägstrich bezieht sich auf die Zeit vor der Abhängigkeit, die Zahl dahinter auf die Zeit während der Abhängigkeit. Jedesmal, wenn die Zahl der Verabreichungen der Substanz ein Vielfaches des Härtewertes erreicht, steigen Abhängigkeits- und Toleranzwert um 1. Je höher die Zahl, desto langsamer ist dieser Anstieg.

Fixfaktor: Der Fixfaktor gibt die Maximalzeit an, die verstreichen kann, bevor ein Süchtiger einen neuen "Schuß" der Droge braucht.

ABHÄNGIG WERDEN

Wenn ein Charakter eine suchterzeugende Substanz zum ersten Mal nimmt, muß er eine Probe werfen, um zu bestimmen, ob er abhängig wird. Der Charakter verwendet seine Willenskraft (bei psychischer Sucht) bzw. seine Konstitution (bei körperlicher Sucht) gegen einen Mindestwurf in Höhe des Abhängigkeitswertes der Substanz. Ein Erfolg reicht aus, um eine Abhängigkeit zu vermeiden (wenn die Substanz sowohl psychisch als auch körperlich suchterzeugend ist, muß gegen beide Werte getrennt gewürfelt werden). Mißlingt die Probe, so wird der Charakter abhängig von der Substanz. Zwerge erhalten 2 zusätzliche Konstitutionswürfel für Widerstandsproben gegen körperliche Abhängigkeit, nicht jedoch für psychische.

Wenn ein Charakter eine Substanz weiterhin nimmt, so steigt die Wahrscheinlichkeit einer Sucht. Wenn die Anzahl der eingenommenen Dosen gleich dem linken (vor der Sucht) Härtewert

ist, so steigen Abhängigkeits- und Toleranzwert der Droge um 1. Wenn also die Härte beispielsweise 5 beträgt, so steigen die beiden Werte nach jeder fünften Dosis um 1 an. Die Modifikatoren sind kumulativ, d. h. je mehr der Charakter von der Droge einnimmt, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit für eine Sucht oder Immunität.

Jedesmal wenn der Abhängigkeitswert ansteigt, muß der Charakter eine weitere Konstitutions- oder Willenskraftprobe gegen den Abhängigkeitswert werfen. Wenn die Probe mißlingt, wird der Charakter abhängig. Sobald der Charakter abhängig ist, sinkt der Abhängigkeitswert wieder auf den Originalwert +1.

Twitch hat einige Mengen an Cram (Abhängigkeit 4P, Härte 5/50) zu sich genommen, um seine Kampffähigkeiten zu steigern. Der erste Schuß hat ihm noch nichts ausgemacht, da er den Mindestwurf von 4 mit seiner Willenskraft 5 mit Leichtigkeit geschafft hat. Nach der fünften Anwendung der Substanz steigt der Abhängigkeitswert um 1 auf 5, und Twitch muß eine neue Willenskraft(5)-Probe werfen. Wieder gelingt sie ihm.

Nach weiteren zehn Dosen beträgt der Abhängigkeitswert mittlerweile 7. Twitch wirft 1, 1, 2, 2 und 5. Die Probe mißlingt, und Twitch wird psychisch von Cram abhängig! Der Abhängigkeitswert sinkt jetzt wieder auf den Grundwert (4) +1, also auf 5.

DER NÄCHSTE SCHUSS

Sobald ein Charakter einmal abhängig ist, muß er die Substanz regelmäßig zu sich nehmen, um seine Begierde zu stillen. Der Fixfaktor der Substanz gibt an, wie lange der Charakter es maximal bis zum nächsten Schuß aushält. Dieser Zeitraum kann einmal durch eine erfolgreiche Konstitutions- oder Willenskraftprobe – oder beides, falls erforderlich – gegen den aktuellen Abhängig-

keitswert verlängert werden. Wenn die Probe erfolgreich ist, kann der Charakter noch einmal zusätzlich die durch den Fixfaktor angegebene Zeit warten, bevor seine Gier dann doch zu groß wird.

Wenn ein Charakter nicht rechtzeitig seine Dosis bekommt, erleidet er sofortige Entzugserscheinungen (siehe *Erzwungener Entzug*, S. 135).

Nach jeder Anzahl von Dosen, die dem rechten HärteWert (während der Abhängigkeit) entspricht, steigen Abhängigkeits- und Toleranzwert der Substanz um 1. Durch weitere Einnahme der Droge steigen diese Werte immer weiter an.

Der Fixfaktor für Cram beträgt zwei Tage. Alle zwei Tage braucht Twitch eine neue Dosis. Falls erforderlich, kann er diesen Zeitraum jedoch auch auf vier Tage ausdehnen, wenn ihm eine Willenskraft(5)-Probe gelingt (5 ist für ihn der aktuelle modifizierte Abhängigkeitswert von Cram).

TOLERANZ ENTWICKELN

Beginnend mit der ersten Einnahme einer Droge – und dann jedesmal, wenn der Toleranzwert angehoben wird (also alle (Härte) Anwendungen) – muß der Charakter eine Konstitution(Toleranz)-Probe werfen, um festzustellen, ob er eine Immunität gegen die Droge entwickelt hat. Sobald das der Fall ist, kann die Substanz die Begierde des Süchtigen nicht mehr befriedigen. Eine stärkere Version (mit einem höheren ursprünglichen Abhängigkeitswert) wird erforderlich, damit der Charakter seinen Kick bekommt. Das kann eine neue Variante der Droge sein oder eine stärker suchterzeugende Droge der gleichen Art (Amphetamin, Barbiturat, BTL usw.). Eine doppelte Dosierung der bisherigen Droge reicht auch schon aus, beinhaltet allerdings die Gefahr einer Überdosis (siehe *Überdosis*, S. 132).

Der aktuelle Abhängigkeitswert der alten Droge oder Dosierung wird als modifizierter Abhängigkeitswert der neuen Droge oder erhöhten Dosierung übernommen.

Wenn der Charakter keine stärkere Droge oder Dosierung bekommt, erleidet er erzwungenen Entzug (siehe S. 135).

Die Proben zur Bestimmung der Toleranz werden geworfen, nachdem die Droge verabreicht wurde und ihre Auswirkungen abgeklungen sind.

Beachten Sie, daß die Toleranz gegen eine Substanz nicht bedeutet, daß der Charakter die Auswirkungen der Droge nicht mehr spürt; es bedeutet nur, daß die Substanz seine Sucht nicht mehr befriedigen kann. Nach Ermessen des Spielleiters können Drogen, gegen die eine Toleranz entwickelt wurde, noch die Hälfte ihrer ursprünglichen Auswirkungen haben. Wenn also eine Substanz beispielsweise zwei Würfel auf irgend etwas gewährt, so erhält ein Charakter, der eine Toleranz entwickelt hat, nur einen Würfel.

Nach einem Jahr als Cramjunkie ist Twitchs Toleranz für Cram auf 8 gestiegen. Twitch wirft seine Konstitution(8)-Probe und erzielt 1, 2, 2, 5 und 7 – daneben! Twitch hat eine Immunität gegen Cram entwickelt. Er muß also auf eine stärkere Substanz wechseln (mit einem ursprünglichen Abhängigkeitswert, der höher ist als der von Cram) oder seine Dosierung erhöhen. Twitch entscheidet sich fürs erste für die höhere Dosierung, also muß er ab jetzt zwei Dosen zu sich nehmen, um die gleichen Auswirkungen zu erzielen wie vorher.

AUSWIRKUNGEN EINER ABHÄNGIGKEIT

Neben den schon beschriebenen Abhängigkeits- und Toleranzproben muß ein süchtiger Charakter einmal im Monat eine Konstitutions- und/oder Willenskraftprobe gegen den Abhängigkeitswert der Droge werfen. Mißlingt die Probe, so verliert der Charakter permanent einen Punkt seines Konstitutionsattributes!

Wenn die Konstitution des Charakters den Wert 1 erreicht, so verliert er keine weiteren Punkte (außer die Konstitution wird irgendwie wieder erhöht). Allerdings sinken seine normalen und maximalen Attributsgrenzen nach Rasse (SR3.01D, S. 245) permanent auf 1. Außerdem verliert der Charakter von da an jede Woche entweder ein Kästchen seines körperlichen oder geistigen Zustandsmonitors (nach Wahl) oder permanent einen Viertelpunkt Essenz (0,25) – der Spieler hat die Wahl.

Erwachte Charaktere, die auf diese Weise Essenz verlieren, müssen kontrollieren, ob sie einen Magieverlust erleiden (siehe SR3.01D, S.160). Wenn die Essenz eines Charakters 0 erreicht, stirbt er. Kästchen, die vom Zustandsmonitor verloren gehen, fehlen am "Leichten" Ende; behandeln Sie sie wie ausgefüllte Kästchen. Das erste Kästchen des Zustandsmonitors, das verloren geht, wirkt sich wie ein permanenter Leichter Schaden aus und belegt alle Mindestwürfe mit einem Modifikator von +1. Ein Charakter, der 10 Kästchen des Körperlichen Monitors ausfüllt, stirbt; ein Charakter mit 10 Kästchen Geistigem Schaden fällt in ein Koma.

Am Ende des ersten Monats seiner Abhängigkeit beträgt Twitchs modifizierter Abhängigkeitswert für Cram 7. Er wirft eine Willenskraft(7)-Probe und ist erfolgreich.

Ein Jahr später beträgt sein Abhängigkeitswert bereits 10. Twitch wirft die Willenskraft(10)-Probe und versagt kläglich. Er verliert eine Stufe seines Konstitutionsattributes – aua!

Einige Monate später ist Twitch vollends am Boden. Seine Konstitution ist auf 1 gefallen, und nach einer weiteren Woche muß er sich entscheiden, entweder Essenz oder Kästchen seines Zustandsmonitors zu verlieren. Da er eine Messerklaue ist, hat er nicht viel Essenz, die er verlieren kann, also entscheidet er sich für ein Kästchen Körperlichen Schaden. Twitch ist ein krankes, heruntergekommenes Wrack, das nur noch an seinem nächsten Schuß interessiert ist. Wenn es ihm nicht bald gelingt, von dem Zeug runterzukommen, wird er in wenigen Monaten tot sein.

DER AUSSTIEG

An einem bestimmten Punkt wird jeder Süchtige zu der Erkenntnis gelangen, daß es besser ist, von der Droge "runterzukommen". Eine Sucht loszuwerden ist jedoch verdammt schwierig. Zunächst einmal muß der Charakter eine Willenskraftprobe gegen den aktuellen Abhängigkeitswert +1 (bei psychischer Abhängigkeit), Abhängigkeitswert +3 (bei körperlicher Sucht) oder Abhängigkeitswert +4 (bei beidem) schaffen. Dieser Wurf kann durch günstige äußere Umstände modifiziert werden, wie zum Beispiel starker Unterstützung durch Freunde, einem langen Aufenthalt in der Mercurial-Klinik usw. Ein Drogenentzug kann nur dann erfolgreich sein, wenn der Spielleiter davon überzeugt werden kann, daß sie gerechtfertigt ist – ein Spieler kann nicht einfach beschließen, daß sein Charakter ohne besonderen Grund geheilt ist.

Wenn die Willenskraftprobe erfolgreich ist, so zwingt der Charakter sich selbst, auf die Substanz zu verzichten, und erleidet sofortige Entzugserscheinungen. Mißlingt die Probe, so klappt der Charakter zusammen und wird alles Menschenmögliche unternehmen, um sich die nächste Dosis zu beschaffen. Wenn andere Charaktere ihn daran gewaltsam hindern, erleidet er erzwungenen Entzug.

Twitch hat einen seltenen Anfall geistiger Klarheit und erkennt, daß er von Cram runterkommen muß, bevor es ihn umbringt. Er wirft eine Willenskraftprobe, um den ersten Schritt zu machen. Der Mindestwurf dafür ist sein aktueller Abhängigkeitswert (13) +1. Er wirft hinein, was er noch an Karma hat, und erzielt tatsächlich 2, 4, 7, 9 und 17! Also schließt Twitch sich mit haufenweise Soykaf und Cornflakes in seiner Bude ein und versucht es auf die harte Tour.

Entzug

Beim Entzug sinkt der Abhängigkeitswert der Droge alle 2 Tage um 1 Punkt, vorausgesetzt der Charakter hat die Kraft und den Mut, den Prozeß durchzustehen. Sobald der Abhängigkeitswert auf den ursprünglichen Wert gesunken ist (tiefer kann er nicht sinken), ist der Charakter nicht mehr abhängig.

Während der Entziehungskur erleidet der Charakter keine weiteren Schäden durch die Substanz, die bisher erlittenen bleiben jedoch bestehen. Zudem erhält der Charakter einen Modifikator von +2 auf alle Mindestwürfe (sogar +4 auf alle Konzentrationsfertigkeiten, also auch Spruchzauberei), verursacht durch die Schmerzen und den geistigen/körperlichen Schock der Entziehung.

Diese Entziehungsmodifikatoren verschwinden sofort, wenn der Charakter eine Dosis der "benötigten" Droge erhält. In dem Fall ist er jedoch sofort wieder abhängig von dem Zeug, und der aktuelle Abhängigkeitswert der Droge steigt um 1.

Mit einem Abhängigkeitswert von 13 braucht Twitch satte 26 Tage (2 x 13), um seine Sucht loszuwerden. Das ist fast ein Monat, den er mit einem Mindestwurfmodifikator von +2 (+4 wenn Konzentration erforderlich ist) herumlaufen muß.

Erzwungener Entzug

Unter bestimmten Umständen – zum Beispiel wenn es ihm nicht gelingt, rechtzeitig eine Dosis der Droge zu beschaffen – erleidet der Charakter erzwungenen Entzug. Das ist kein Heilungsprozeß, sondern nur eine mißlungene Befriedigung künstlich verursachter Bedürfnisse.

Die von der Droge verursachten Schäden nehmen während des erzwungenen Entzugs weiter zu. Der Charakter fühlt sich körperlich und geistig ausgelaugt und wünscht sich, tot zu sein. Alle Mindestwürfe erhalten einen Modifikator von +3 (+6 wenn Konzentration erforderlich ist, also auch bei Spruchzauberei). Außerdem erleidet der Charakter ununterbrochen Schmerzen und verhält sich, als würde er an den Auswirkungen eines permanenten Mittleren Betäubungsschadens leiden (kumulativ mit anderen, durch die Abhängigkeit hervorgerufenen Betäubungsschäden).

Die Auswirkungen und Einbußen, die durch den Entziehungsprozeß hervorgerufen werden, verschwinden sofort, sobald eine Dosis der "benötigten" Droge verabreicht wird. Dadurch wird die Abhängigkeit jedoch nur noch verstärkt; der aktuelle Abhängigkeitswert der Droge steigt sofort um 1. Ein Charakter, der erzwungenem Entzug unterliegt, wird nahezu alles tun, um einen Schuß seiner Droge zu bekommen.

Für alle 24 Stunden, die der Charakter es ohne Droge aushält, sinkt der Abhängigkeitswert um 1 Punkt. Der Charakter ist allerdings immer noch abhängig und erleidet die Auswirkungen des erzwungenen Entzugs, bis er eine Dosis der Droge erhält. Sobald der Abhängigkeitswert der Droge jedoch den ursprünglichen Grundwert erreicht, ist der Charakter nicht mehr süchtig.

Magie kann nicht in direkter Weise den Entzug von einer sucht-erzeugenden Substanz unterstützen, da eine Abhängigkeit – tech-

nisch gesehen – keine Krankheit, Wunde oder Vergiftung ist. Ein Zauber wie Schmerzresistenz zum Beispiel kann jedoch die Qualen des Entziehungsprozesses lindern.

Bevor die 26 Tage um sind, erhält Twitch Besuch von seinem Cramdealer, der sich wundert, wo sein Kumpel abgeblieben ist. Der Dealer steckt Twitch ein paar Gratisproben Cram zu. Der Spielleiter bittet Twitch um eine Willenskraftprobe, die er kläglich vergeigt. Twitch kann nicht anders – er schluckt eine Dosis Cram. Und schon ist er wieder ein Junkie mit einem Abhängigkeitswert von 14 (13 + 1).

Twitchs Freunde haben die Nase gestrichen voll von seinen Drogeneskapaden. Sie sperren ihn in ein Lagerhaus und passen gut auf ihn auf, während er die Wände hochgeht. 10 Tage lang (aktueller Abhängigkeitswert 14 minus Grundwert 4) brüllt und flucht und leidet Twitch. Er versucht mehrfach, auszubrechen und sich Cram-Nachschub zu besorgen, doch nicht zuletzt seine Mindestwurfmodifikatoren verhindern ein Entkommen. Schließlich hat er es überstanden – Twitch hat seine Drogenabhängigkeit überwunden!

Erholung

Sobald der Charakter die Sucht besiegt hat, muß er sich eine Zeitlang (Abhängigkeitswert der Droge in Tagen) erholen, um seine körperliche und geistige Gesundheit wiederherzustellen. Während dieser Zeit beträgt sein Mindestwurfmodifikator nur noch +1 (+2 für Konzentrationsaufgaben). Der Charakter heilt seinen Schaden (die verlorenen Kästchen des Zustandsmonitors) mit einer Rate von einem Körperlichen und einem Geistigen Kästchen pro drei Tagen Ruhephase. Nach Ablauf der Erholungszeit sind alle Mindestwurfmodifikatoren verschwunden. Essenzverluste und die Senkung des rassenspezifischen Maximums, die durch den Drogenmißbrauch hervorgerufen wurden, sind allerdings permanent und können nicht geheilt werden. Alle anderen Attributverluste können nach den Standardregeln ausgeglichen werden.

Sauber bleiben

Auch nach der Entziehung und der anschließenden Erholung kann noch hin und wieder das Bedürfnis nach der Droge erwachen. Wenn dem Charakter eine Substanz angeboten wird, von der er einmal abhängig war, kann der Spielleiter ihn eine Willenskraftprobe gegen den Abhängigkeitswert der Droge werfen lassen. Dabei können Modifikatoren für die inzwischen vergangene Zeit, gute Therapie, Drogenberatung usw. den Mindestwurf senken. Sollte der Charakter eine Dosis nehmen, ist er sofort wieder abhängig, und der Abhängigkeitswert steigt um 1.

Nach entsprechend langer Zeit wird auch der Toleranzwert sinken, niemals jedoch unter der Grundwert. Für jeweils 30 Tage minus den linken HärteWert sinkt der Toleranzwert um 1. Wenn der Charakter die Droge wieder nimmt, muß erneut ermittelt werden, ob er immun dagegen ist.

Drogenabhängigkeit ist eine sehr demütigende Erfahrung. Die beste Lösung ist Vorbeugen und gar nicht erst süchtig werden.

SCHADEN UND HEILUNG



Die folgenden Regeln befassen sich mit den Nachwirkungen von "Arbeitsunfällen" von Shadowrunnern. Ein einfaches System zur Bestimmung der Auswirkungen von Verletzungen auf Cyberware, Bioware und Attribute wird beschrieben, ebenso die Wartungsarbeiten, die erforderlich sind, um Cyber- und Bioware in einem guten Zustand zu halten. Außerdem finden Sie hier Regeln, wie man auch nach tödlichem Schaden bei Bewußtsein bleiben kann, sowie Regeln zu Narben.

Des weiteren werden eine ganze Reihe optionaler Regeln beschrieben, die Erste Hilfe, eine erweiterte Arzttabelle und die Möglichkeit, Körperlichen Schaden Kästchen für Kästchen zu heilen, umfassen.

STRESSPUNKTE

Schaden an Implantaten oder dem organischen Körper wird durch sogenannte Streßpunkte repräsentiert. Streßpunkte messen die Belastung eines Implantats oder Attributes und bestimmen, wann ein Implantat oder Attribut ausfällt. Ein Implantat oder Attribut, das Streßpunkte erhalten hat, ist auf dem besten Wege zusammenzubrechen.

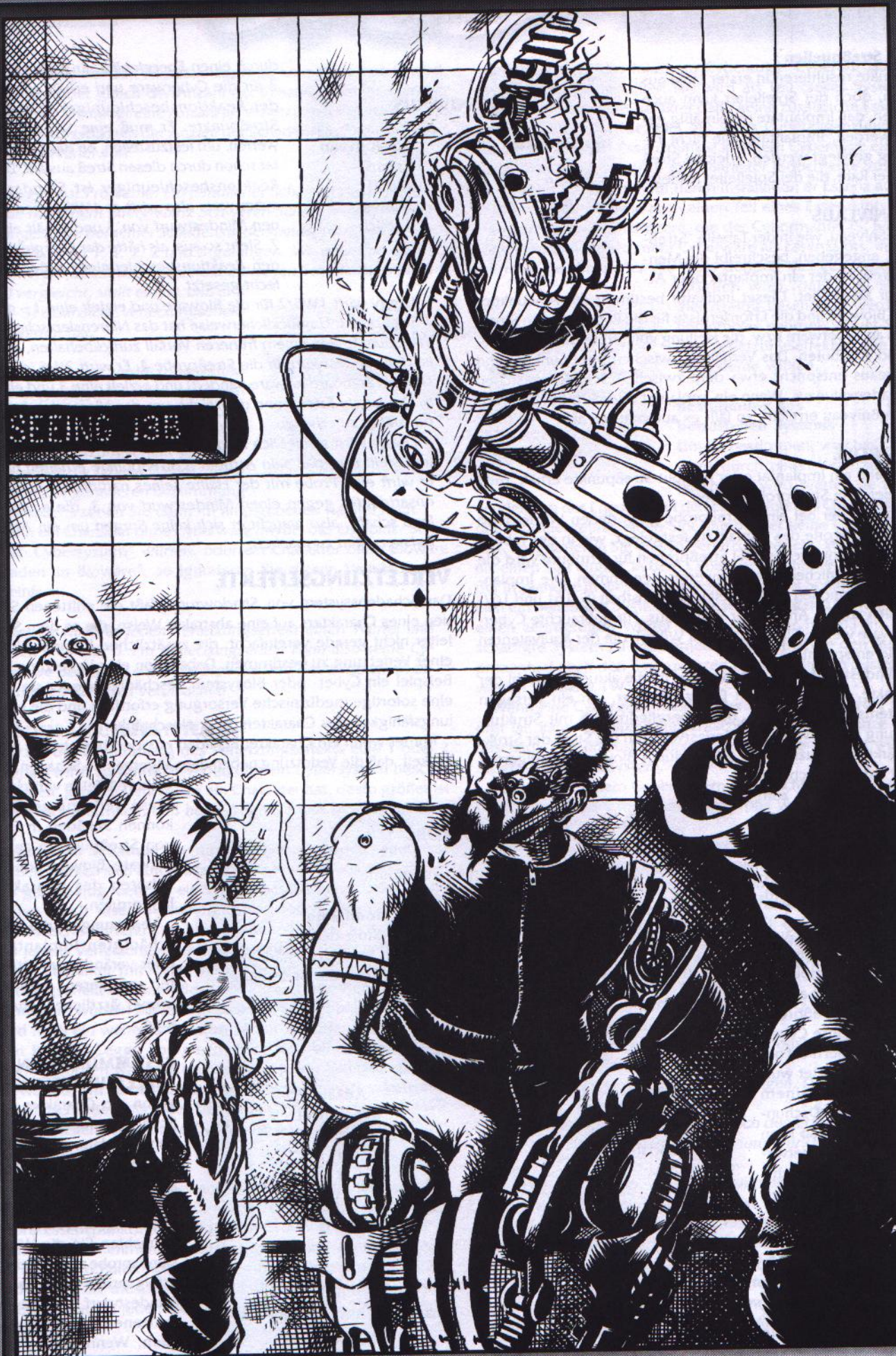
Bei allen Implantaten oder Attributen messen die Streßpunkte die Zunahme des Schadens; jedesmal, wenn ein Implantat oder Attribut Streßpunkte erhält, muß der Spieler eine Streßprobe würfeln, um zu bestimmen, ob das Teil ausfällt. Zudem nimmt die Funktion von Bioware mit zunehmendem Streß ab; wenn die Anzahl der Streßpunkte bestimmte Schwellenwerte erreicht, setzen Bioware-Fehlfunktionen in zunehmend kritischer Weise ein.

Alle neuen Implantate und Attribute beginnen mit 0 Streßpunkten; gebrauchte Cyberware hat bereits 1W6/2 permanente Streßpunkte und gebrauchte Bioware hat 1 permanenten Streßpunkt.

Regeln für die Beseitigung von Streß finden Sie unter *Streßbeseitigung*, S. 142.

Streß durch Verletzungseffekte

Wenn ein Implantat oder Attribut durch einen Verletzungseffekt (siehe S. 138) beschädigt wird, erhält es 1W6/2 Streßpunkte (die Regel der Sechs gilt bei diesem Wurf nicht), und der Spieler muß eine Streßprobe werfen. Diese Punkte addieren sich zu bestehenden Streßpunkten hinzu.



Andere Streßquellen

Streßpunkte resultieren in erster Linie aus Schäden, doch der Spielleiter kann auch verlangen, daß Implantate regelmäßig gewartet werden. Implantate, die nicht regelmäßig gepflegt werden, erleiden Streß nach einer Rate, die der Spielleiter festlegt.

STRESSNIVEAUS

Das Streßniveau, wie in der Tabelle "Streßniveau" angegeben, beschreibt die Menge an Streß, an der ein Implantat oder Attribut zur Zeit leidet. Dieser Indikator bestimmt die Fehlfunktionen von Bioware und die Erfordernisse für die Reparatur von Streßschaden an Cyberware bzw. die Heilung von Streßschaden an Bioware und Attributen. Das Verhältnis zwischen Streßpunkten und Streßniveau entspricht etwa dem zwischen Schadenskästchen und Schadensniveau. Wenn ein Implantat oder Attribut das Tödliche Streßniveau erreicht, so fällt es automatisch aus.

STRESSPROBE

Immer wenn ein Implantat oder Attribut Streßpunkte erhält, muß der Spieler eine Streßprobe werfen.

Die Anzahl der bei einer Streßprobe geworfenen Würfel wird durch die Kategorie des Implantats festgelegt, wie in der Tabelle "Streßwürfel" angegeben. Bei Streßproben für Attribute wird die Hälfte des natürlichen Attributswertes genommen. Die Implantatchirurgie-Optionen Anfälligkeit und Robustheit (S. 161 und 162) wirken sich auf die Anzahl der Würfel aus. Für gebrauchte Cyber- und Bioware werfen Sie eine Anzahl Würfel, die der äquivalenten Kategorie entspricht.

Der Mindestwurf für die Streßprobe ist die aktuelle Anzahl der Streßpunkte. Es wird nur ein Erfolg benötigt, um ein Versagen des Systems zu vermeiden. Bei Cybergliedmaßen mit Strukturverstärkung (S. 39) wird der Mindestwurf um die Stufe der Strukturverstärkung reduziert. Bei einem durch Bioware gesteigerten Attribut addiert sich die Stufe der Steigerung zum Mindestwurf hinzu. Wenn die Probe keine Erfolge bringt, verursacht der Streß den Ausfall des betreffenden Implantats oder Attributes.

Der Spielleiter kann auch in Situationen, in denen das Implantat oder Attribut extremen Belastungen ausgesetzt ist, eine Streßprobe fordern. Wenn Ihre Cyberware zum Beispiel nicht besonders gut gewartet wurde und Sie auf einem Marsch durch den Dschungel krank werden, so kann es sein, daß Ihre Cyberware Probleme verursacht, auch wenn sie aktuell keine Streßpunkte erhält.

Leggys Reaktionsbeschleuniger, sein Nierensieb und seine Reaktion leiden unter den Auswirkungen einer Verletzung

STRESSNIVEAUS

Streßpunkte	Streßniveau
1-2	Leicht
3-5	Mittel
6-9	Schwer
10+	Tödlich

durch einen Energieblitz. Er wirft 1W6/2 für die Cyberware und erhält eine 3; der Reaktionsbeschleuniger erhält 3 Streßpunkte. Er muß eine Streßprobe werfen, um festzustellen, ob das Implantat schon durch diesen Streß ausfällt. Der Reaktionsbeschleuniger ist Standardcyberware, also wirft er 1W6 gegen einen Mindestwurf von 3 und erhält eine 2. Sieht so aus, als hätte der Energieblitz den Reaktionsbeschleuniger außer Gefecht gesetzt.

Leggy wirft 1W6/2 für die Bioware und erzielt eine 1 – nur 1 Streßpunkt. Unglücklicherweise hat das Nierensieb schon 3 Streßpunkte von einem früheren Vorfall zurückbehalten, also ist der Mindestwurf für die Streßprobe 4. Er wirft 2W6 (da es sich um Standardbioware handelt) und erzielt eine 3 und eine 5. Das ist ein Erfolg, und der reicht, um das Nierensieb funktionsfähig zu erhalten.

Leggy wirft schließlich nochmal 1W6/2 für seine Reaktion und stellt fest, daß sein Attribut 3 Streßpunkte erhalten hat. Er wirft eine Probe mit der Hälfte seines natürlichen Reaktionsattributs gegen einen Mindestwurf von 3, die er spielend schafft, also braucht er sich keine Sorgen um ein Attributversagen zu machen.

VERLETZUNGSEFFEKTE

Das Schadenssystem von *Shadowrun* erfaßt die erlittenen Schäden eines Charakters auf eine abstrakte Weise, die es dem Spielleiter nicht gerade vereinfacht, die zusätzlichen Komplikationen einer Verletzung zu bestimmen. Dabei kann eine Verletzung zum Beispiel ein Cyber- oder Biosystem beschädigen, oder sie kann eine sofortige medizinische Versorgung erfordern und die Handlungsfähigkeit des Charakters stark einschränken.

Immer wenn ein Charakter Schaden erleidet, besteht die Möglichkeit, daß die Verletzung neben dem allgemeinen Schaden noch

weitere Effekte verursacht. Diese Verletzungseffekte können Schäden in Form von Streßpunkten an Cyberware, Bioware oder Attributen des Charakters hervorrufen.

Verletzungen, die in beschädigten Implantaten oder veränderten Attributen resultieren, erfordern immer ärztliche Behandlung.

BESTIMMUNG VON VERLETZUNGSEFFEKTEN

Wenn ein Charakter eine Schadenswiderstandsprobe wirft, dann vergleichen Sie das höchste Würfelergebnis mit der Anzahl der erlittenen Schadenskästchen. Mit anderen Worten, betrachten Sie die Widerstandsprobe als zusätzliche Erfolgsprobe gegen einen Mindestwurf in Höhe der erlittenen Schadenskästchen. Wenn diese Probe

STRESSPROBE

Grundmindestwurf: Aktuelle Streßpunktsumme

Situation	Modifikator
Cybergliedmaße mit Strukturverstärkung	-Stufe der Strukturverstärkung
Attribut durch Bioware gesteigert	+Stufe der Steigerung

STRESSWÜRFEL

Verletzungseffekt betrifft:	Anzahl der Würfel
Cyberware	
Standard	1
Alpha	2
Beta	3
Delta	5
Bioware	
Kosmetisch	1
Standard	2
Kultiviert	4
Attribut	natürliche Attributsstufe ÷ 2



mißlingt (also bei der Widerstandsprobe kein Wurf erzielt wird, der größer oder gleich der Anzahl der Schadenskästchen ist), so erleidet der Charakter eine Anzahl an Verletzungseffekten in Höhe der Differenz zwischen der Anzahl der Schadenskästchen und dem höchsten Würfelwurf.

Leggy hat Probleme. Ein feindlicher Schamane hat ihm gerade mit einem Energieblitz Schweren Schaden (6 Kästchen) reingezappt. Bei seiner Schadenswiderstandsprobe ist ihm nur ein Wurf von 1, 1, 2, 2 und 3 gelungen. Wenn er den höchsten Wurf (3) mit der Anzahl der erlittenen Schadenskästchen (6) vergleicht, stellt er fest, daß er 3 (6-3) zusätzliche Verletzungseffekte erlitten hat.

Jeder erlittene Verletzungseffekt kann langfristige Schäden an einem Implantat oder am Körper des Charakters hervorrufen. Werfen Sie 1W6 für jeden Verletzungseffekt und konsultieren Sie die Tabelle "Verletzungseffekte". Zur genaueren Bestimmung des Schadens sehen Sie dann im angegebenen Kapitel nach.

Wenn ein Charakter ohne Cyberware hierbei das Ergebnis "Schaden an Cybersystem" würfelt, oder ein Charakter ohne Bioware "Schaden an Bioware", so ignorieren Sie diesen Verletzungseffekt einfach.

Leggy wirft für jeden Verletzungseffekt einen Würfel und erzielt 1, 3 und 6. Ein Verletzungseffekt kann also seine Cyberware betreffen, einer die Bioware und der dritte einen organischen Schaden verursachen.

SCHÄDEN AN CYBERSYSTEMEN

Wenn bei der Bestimmung des Verletzungseffekts eine 1 oder 2 geworfen wird, so kann die Verletzung ein Cybersystem beschädigt haben. Je mehr Cyberware ein Charakter hat, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, daß beim Angriff etwas beschädigt wurde.

Elektrischer Schaden: Angriffe, die elektrischen Schaden verursachen, wirken sich automatisch auf Cyberware aus und können sogar gleichzeitig mehr als ein System beschädigen. Dazu gehört Schaden durch Taser, Betäubungsschlagstöcke, elektrische Zäune, elektrische Critterkräfte, Blitz-Elementarzauber usw.

Bei jedem Verletzungseffekt durch einen elektrischen Angriff, den ein Charakter mit Cyberware erleidet, bestimmen Sie den Verletzungseffekt wie unter *Bestimmung des betroffenen Systems* beschrieben, würfeln Sie jedoch zusätzlich 1W6; bei einer 1 oder 2 wird noch ein weiteres Cyberimplantat betroffen. Wenn in unserem Beispiel Leggy von einem Blitz statt einem Energieblitz getroffen worden wäre, so müßte er für jeden Verletzungseffekt 1W6 werfen, um zu bestimmen, welches Cybersystem betroffen ist, und anschließend für jeden Verletzungseffekt noch einmal 1W6, um festzustellen, ob weitere Cyberware beschädigt wurde.

Zuweisung von Essenzslots

Zur Bestimmung der Cyberware, die Schaden genommen hat, werden alle Cybersysteme auf sechs "Essenzslots" verteilt (ein Slot pro Essenzpunkt). Jeder Slot kann Cyberware im Wert von 1 Essenzpunkt aufnehmen. Cyberimplantate mit Essenzkosten von mehr als einem Punkt nehmen daher mehr als einen Slot in Anspruch. Füllen Sie die Essenzslots auf, indem Sie mit Slot 1 beginnen, und füllen Sie jeden Slot komplett auf, bevor Sie zum nächsten übergehen.

Jedes System, das in einem Cyberauge, Cyberohr oder einer Cybergliedmaße installiert ist, wird als Teil dieses Systems betrachtet, solange der Charakter dafür keine zusätzliche Essenz ausgeben mußte. Zum Beispiel gilt jedes Cyberaugenzubehör, das nur die 0,5 "freien" Essenzpunkte in einem Cyberauge einnimmt, als Teil des Auges. Wenn ein Charakter jedoch eine zusätzliche Augenmodifikation hat, für deren Installation er Essenz ausgeben mußte, so nimmt diese auch einen Teil eines Essenzslots ein.

Cyberzombies: Charaktere, die der Cybermantie (S. 54) unterzogen wurden, haben mehr Cyberware als Essenzslots. In diesem Fall muß der Charakter die Slots doppelt belegen, wodurch es möglich wird, daß zwei Systeme gleichzeitig beschädigt werden. Cyberzombies nehmen immer Schaden von Verletzungseffekten, die auf Cybersysteme wirken.

Bestimmung des betroffenen Systems

Um zu bestimmen, welches Cybersystem durch einen Verletzungseffekt beschädigt wird, werfen Sie 1W6 und

vergleichen das Ergebnis mit den Essenzslots des Charakters. Wenn das Würfelergebnis einen Slot angibt, der keine Cyberware enthält, so ignorieren Sie diesen Verletzungseffekt. Wenn das Ergebnis einen Slot angibt, in dem Cyberware enthalten ist, so ist eines der Implantate in diesem Slot beschädigt. Der Spielleiter kann einfach ein beliebiges System aus diesem Essenzslot auswählen oder einen zehneitigen Würfel werfen (falls zur Hand), um das beschädigte System zu bestimmen – unterteilen Sie den Essenzslot prozentual nach den Essenzkosten der enthaltenen Systeme und werfen Sie dann 1W10.

Wenn eine Cybergliedmaße, Cyberauge oder Cyberohr beschädigt ist, kann der Spielleiter entscheiden, ob das ganze System beschädigt ist (inklusive allen Zubehörs) oder nur ein willkürlich ausgewähltes Subsystem.

Schaden an einem Cybersystem verursacht 1W6/2 Streßpunkte, und der Spieler muß eine Streßprobe werfen (S. 138).

Leggy hat eine ganze Menge Cyberware, also besteht eine gute Chance, daß eines seiner Implantate Schaden nimmt. Er hat folgende Implantate: Riggerkontrolle 2 (Alphaware, Essenzkosten 2,4), zwei Reaktionsbeschleuniger (Essenzkosten 0,6), Reflexbooster 1 (Alphaware, 1,6), Cyberaugen mit Modifikationen (0,2), Datenbuchse (0,2) und eine Smartgunverbindung (0,5). Die Verteilung seiner Cyberware auf die Essenzslots ergibt folgendes:

- Slot 1 Riggerkontrolle 2
- Slot 2 Riggerkontrolle 2
- Slot 3 Riggerkontrolle 2, 2 Reaktionsbeschleuniger
- Slot 4 Reflexbooster 1
- Slot 5 Reflexbooster 1, Cyberaugen, Datenbuchse
- Slot 6 Smartgunverbindung

Die ersten fünf Slots sind voll, doch der letzte (Slot 6) ist nur halb voll, da die Smartgunverbindung nur 0,5 Essenzpunkte kostet.

Leggy wirft 1W6, um zu bestimmen, welche Cyberware vom Verletzungseffekt betroffen ist, und erhält eine 3. Der Spielleiter kann sich nun zwischen der Riggerkontrolle und einem der Reaktionsbeschleuniger entscheiden. Er würfelt und erhält einen der Reaktionsbeschleuniger.

Wenn Leggy eine 6 geworfen hätte, so hätte er möglicherweise keinerlei Schaden davongetragen, da dieser Slot nur halb voll ist. In dem Fall hätte der Spielleiter eine 50-50-Chance

VERLETZUNGSEFFEKTE

W6 Ergebnis	Art des Verletzungseffektes
1-2	Schaden an Cybersystem (siehe unten)
3-4	Schaden an Bioware (S. 140)
5-6	Organischer Schaden (S. 140)

zwischen der Smartgunverbindung und "Kein Schaden" auswürfeln müssen.

CYBERWAREVERSAGEN

Wenn ein Cyberimplantat versagt, bestimmt der Spielleiter, wie sich die Fehlfunktion des Gerätes genau äußert. Das Implantat kann einfach ausfallen oder auf spektakuläre, ungewöhnliche oder gar amüsante Weise durchdrehen. Ein kaputter Reflexbooster zum Beispiel könnte einfach aufhören zu funktionieren oder sich willkürlich ein- und ausschalten und zu einem sichtbaren Zittern oder unvorhersehbaren Zuckungen und Krämpfen führen.

Cyberware, die in erster Linie in einer strukturellen oder physiologischen Veränderung besteht (zum Beispiel Dermalpanzerung, Verstärkte Reflexe, Kompositknochen oder Kunstmuskeln), läßt nicht in ihrer Funktionsfähigkeit nach, sondern ist schlicht und einfach kaputt und muß schleunigst repariert werden. Wenn sich zum Beispiel zerfetzte Dermalpanzerungsbrocken ständig in die Eingeweide bohren, macht das alles ein wenig schwieriger.

Der Spielleiter kann sich auch auf die Tabelle "Cyberwareversagen" stützen, um die speziellen Auswirkungen eines ausfallenden Gerätes festzulegen. Werfen Sie 1W6, konsultieren Sie die Tabelle und wenden Sie die angegebenen Modifikatoren auf das beschädigte Implantat an.

Zur Reparatur von Cyberwarestreß siehe S. 142. Zur Reparatur ausgefallener Cyberware siehe *Implantatchirurgie*, S. 158.

Da ein Reaktionsbeschleuniger nur +1 zur Reaktion addiert, beschließt der Spielleiter, daß Leggy beim Versagen des Gerätes nur diesen Bonus verliert. Bevor er sich weitere Nachteile überlegt, schlägt er erst einmal in der Beschreibung des Implantats nach und stellt fest, daß ein Reaktionsbeschleuniger aus supraleitendem Material besteht, das an der Wirbelsäule angebracht wird. Im besten Fall bedeutet der Ausfall des Reaktionsbeschleunigers, daß sich etwas von diesem supraleitenden Material gelöst hat; im schlimmsten Fall kann es zu Schäden an der Wirbelsäule kommen. Der Spielleiter beschließt, daß Leggy schon genug Pech hatte, und entscheidet sich für die harmlosere Variante. Leggy muß also ohne seinen Reaktionsbonus von 1 auskommen, bis der Reaktionsbeschleuniger repariert wird.

SCHÄDEN AN BIOWARE

Bei einem Verletzungseffektswurf von 3 oder 4 kann ein Biowareimplantat beschädigt sein. Zur Bestimmung, welches Biowaresystem Schaden erleidet (wenn überhaupt), gelten die gleichen Regeln wie bei Cyberware, nur werden die Essenzslots durch Bio-Indexslots ersetzt. Charaktere, die mehr Bioware als Slots haben, müssen die Slots doppelt belegen, so ähnlich wie Cyberzombies mit ihren Essenzslots.

Leggy hat auch noch einen Bioware-Verletzungseffekt erwürfelt, also muß er ermitteln, ob eines seiner Biowareimplantate beschädigt wurde. Er hat nur

zwei Bioimplantate, ein Nierensieb (Bioindex 0,4) und Maßgeschneiderte Pheromone (Stufe 2, Bioindex 0,6), also besteht eine 1-von-6-Chance, daß seine Bioware beschädigt wurde. Seine Bio-Indexslots sind folgendermaßen belegt:

Slot 1	Nierensieb, Maßgeschneiderte Pheromone
Slot 2	–
Slot 3	–
Slot 4	–
Slot 5	–
Slot 6	–

Leggy wirft 1W6 und erzielt eine 1 – das ist wirklich nicht sein Tag. Sein Spielleiter muß jetzt bestimmen, welches der beiden Implantate etwas abbekommen hat. Er würfelt und trifft das Nierensieb.

BIOWAREVERSAGEN

Jeder Streßschaden, den Bioware erleidet, beeinträchtigt ihre Funktion. In der Beschreibung jedes Biowareimplantats sind die negativen Auswirkungen der einzelnen Streßniveaus (siehe S. 138) angegeben. Diese Auswirkungen sind kumulativ; wenn ein Charakter unter den Auswirkungen des Mittleren Streßniveaus eines beschädigten Biowareimplantats leidet, so gelten auch die Effekte des Leichten Streßniveaus.

Bioware, deren Streßprobe mißlingt, hat sofort das Tödliche Streßniveau erreicht, d. h. das Implantat versagt, und der Charakter erleidet die Auswirkungen, die unter dem Tödlichen Streßniveau beschrieben werden.

Weitere Informationen über die Reparatur auf S. 142. Zur Reparatur ausgefallener Bioware siehe *Therapeutische Chirurgie*, S. 159.

Leggys Nierensieb hat 4 Streßpunkte angesammelt, was einem Mittleren Streßniveau entspricht. Wie man der Beschreibung des Nierensiebes entnimmt (S. 74), erleidet Leggy nun die Auswirkungen des Leichten Streßniveaus (Nierensieb filtert Nährstoffe aus) wie auch die des Mittleren Niveaus (Filter ist überlastet und Pownerniveaureduzierung funktioniert nicht mehr).

SCHÄDEN AN ATTRIBUTEN

Im Shadowrun-System belegt der Zustandsmonitor Proben und Initiative mit Modifikatoren, um die Auswirkungen von Verletzungen zu simulieren, doch

die Fähigkeiten eines Charakters, die durch die grundlegenden Attribute bestimmt werden, bleiben oft unverändert. Das Konzept des Organischen Schadens simuliert Schäden an natürlichen Körperteilen wie Organen oder Gliedmaßen. Während die Einzelheiten dieser Schäden der Kreativität des Spielleiters überlassen bleiben (geprellte Rippen, gelähmte Beine, gebrochene Knochen usw.), werden die Auswirkungen durch Streßpunkte repräsentiert, die auf die Attribute des Charakters angewendet werden.

Wenn ein Charakter als Verletzungseffekt organischen Schaden erleidet, so werfen Sie 1W6 und bestimmen Sie

CYBERWAREVERSAGEN

1W6	Auswirkung des Cyberwareversagens
1	Bonus/Stufe der Cyberware auf 50 Prozent, +1 Mindestwurf bei Benutzung
2	Bonus/Stufe der Cyberware auf 50 Prozent, +1 Mindestwurf bei Benutzung, +1 auf alle Mindestwürfe durch Feedback/Beschwerden
3	Bonus/Stufe der Cyberware auf 50 Prozent, +2 Mindestwurf bei Benutzung, +1 auf alle Mindestwürfe durch Feedback/Beschwerden
4	Keine Boni durch Cyberware, Stufe auf 0, +2 Mindestwurf bei Benutzung, +1 auf alle Mindestwürfe durch Feedback/Beschwerden
5	Keine Boni durch Cyberware, Stufe auf 0, +2 Mindestwurf bei Benutzung, +2 auf alle Mindestwürfe durch Feedback/Beschwerden
6	Keine Boni durch Cyberware, Stufe auf 0, +3 Mindestwurf bei Benutzung, +3 auf alle Mindestwürfe durch Feedback/Beschwerden



anhand der Tabelle "Organischer Schaden" (S. 142) das betroffene Attribut. Schaden an einem Attribut verursacht 1W6/2 Streßpunkte, und der Spieler muß eine Streßprobe (S. 138) würfeln.

Verletzungen, die ein Attribut schädigen, müssen immer mit ärztlicher Hilfe behandelt werden.

Leggy wirft 1W6, um zu bestimmen, welches Attribut von seinem dritten Verletzungseffekt betroffen ist. Er wirft eine 6, also hat der Energieblitz seine Reaktion beeinträchtigt.

ATTRIBUTSVERSAGEN

Das Versagen eines Attributes bedeutet, daß die körperlichen Fähigkeiten des Charakters durch die Verletzung stark beeinträchtigt sind. Spieltechnisch bedeutet das, daß die Attributstufe zeitweise verringert ist, oder daß die Benutzung dieses Attributes und der damit verbundenen Fertigkeiten erschwert ist. Der Spielleiter sollte den Spieler ermutigen, eine fiktive Erklärung für diese Modifikatoren zu finden; zum Beispiel könnte reduzierte Schnelligkeit von gerissenen Sehnen oder gebrochenen Knochen herühren.

Der Spielleiter kann sich jedoch auch auf die Tabelle "Attributsversagen" (S. 142) stützen und die Auswirkungen eines versagenden Attributes auswürfeln. Werfen Sie dazu 1W6 und sehen Sie in der Tabelle nach. Wenn die angegebenen Modifikatoren ein Attribut auf 0 senken, ist der Charakter invalide und bettlägerig, bis das Attribut geheilt ist. Das Attribut oder zugeordnete Fertigkeiten können nicht eingesetzt werden.

Einzelheiten zur Beseitigung von Attributstreß finden Sie auf S. 143. Zur Heilung eines ausgefallenen Attributes siehe *Therapeutische Chirurgie*, S.159.

Tödliche Wunden und permanenter Schaden

Die Regeln zu den Verletzungseffekten ersetzen nicht die Regeln für *Tödliche Wunden und permanenten Schaden* auf S. 127, SR3.01D. Jene Regeln werden wie folgt durch die Regeln der Verletzungseffekte modifiziert: Wenn ein Charakter eine Tödliche Verletzung erleidet und eine Konstitutionsprobe würfelt, um festzustellen, ob er permanenten Schaden erleidet, so addieren Sie die höchste Attributstreßpunktzahl des Charakters zum Mindestwurf.

Etwas später in seiner illustren Karriere läuft Leggy einem feindlichen Magier über den Weg und fängt sich einen Manablitzz mit Tödlichem Schaden ein. Leggy wirft eine Konstitutionsprobe, um zu sehen, ob er permanenten Schaden zurückbehält. Normalerweise beträgt der Mindestwurf 4, doch Leggy hat 3 Punkte Reaktionsstreß, also ist der resultierende Mindestwurf 7 (4 + 3). Wenn Leggy außerdem 5 Punkte Schnelligkeitsstreß hätte, so würde der höhere Streßwert zu einem Mindestwurf von 9 (4 + 5) führen.

STRESSBESEITIGUNG

Implantate und Attribute können repariert bzw. geheilt werden, um die Auswirkungen von Streß zu beseitigen. Cyberimplantate, die Streßpunkte erhalten haben, können gewartet werden, um den Streß zu beseitigen. Biowareimplantate und Attribute heilen im Laufe der Zeit auf natürliche Weise.

Streßreparatur oder -heilung stellt nicht die Funktionsfähigkeit des Implantats oder Attributes wieder her; dazu ist entweder Implantatchirurgie (S. 158, für Cyberware) oder Therapeutische Chirurgie (S. 159, für Bioware und Attribute) erforderlich.

STRESSBESEITIGUNG BEI CYBERWARE

Streßpunkte an Cyberware können durch normale Wartungsarbeiten beseitigt werden. Diese Arbeit erfordert einen Cyberware-Laden und sollte nach Möglichkeit in einer medizinischen Einrichtung durchgeführt werden (ansonsten werden Modifikatoren fällig, die der "Erweiterten Arztabelle", S. 145, entnommen werden können).

Cyberware, die ein Schweres oder Tödliches Streßniveau erreicht hat, muß immer chirurgisch repariert werden, und der Spielleiter kann auch für die normale Wartung bestimmter Arten von Cyberware Chirurgie zwingend vorschreiben. Um zum Beispiel einen beschädigten Internen Lufttank zu reparieren, muß der Techniker erstmal an den Tank herankommen, wozu der Patient natürlich aufgeschnitten werden muß. Diese Implantatchirurgie würde unter die Prozedur Cyberware Reparieren fallen (siehe *Implantatchirurgie*, S. 158).

Reparaturproben

Der Techniker, der die Generalüberholung durchführt, muß eine Reparaturprobe auf eine der folgenden Fertigkeiten würfeln: Biotech (Cyberimplantation), Computer(Kybernetik)-B/R oder Elektronik(Cybertechnologie)-B/R. Der Spielleiter bestimmt anhand der vorliegenden Cyberware und des Ausmaßes und der Art des Schadens, welche der Fertigkeiten benötigt wird. Zum Beispiel ist Computer(Kybernetik)-B/R nutzlos, wenn Kompositknochen repariert werden sollen, da dabei überhaupt keine Computer beteiligt sind.

Der Mindestwurf für die Reparaturprobe ist gleich der Anzahl der Streßpunkte des Implantats; Modifikatoren entnehmen Sie der "Erweiterten Arztabelle", S. 145. Jeweils 2 Erfolge sen-

ORGANISCHER SCHADEN

1W6	Geschädigtes Attribut
1	Konstitution
2	Stärke
3	Schnelligkeit
4	Intelligenz
5	Willenskraft
6	Reaktion

ken die Streßpunkte um 1; verbleibender Streß kann später bei einer weiteren Generalüberholung beseitigt werden. Wenn die Probe mißlingt, wird 1 Streßpunkt permanent und kann nur durch einen Cybertechniker mit besseren Werkzeugen und einer höheren Fertigkeitenstufe beseitigt werden. Unter Umständen mag es einfacher und weniger problematisch sein, ein allzu mitgenommenes Stück Cyberware einfach auszutauschen.

Die Kategorie eines Cyberimplantats kann die Reparatur erschweren. Für jede Kategorie über dem Standard wird der

Mindestwurf der Reparaturprobe um +2 erhöht.

Die Streßpunkte eines Implantats können nie unter 1 sinken; sobald ein Implantat einmal seine Grenzen überschritten hat, wird es nie wieder perfekt funktionieren.

Eine Cyberware-Überholung kostet 100 Nuyen für die Ersatzteile pro beseitigtem Streßpunkt plus Arbeitskosten (siehe *Ihren Credstab bitte!*, S. 163). Die Prozedur erfordert eine Anzahl Stunden, die 5 x den Essenzkosten des Implantats entspricht (die Erfolge der Reparaturprobe können diesen Zeitraum verkürzen, siehe *SR3.01D*, S. 95).

STRESSBESEITIGUNG BEI BIOWARE

Wegen der organischen Natur der Bioware kann sie Streßpunkte potentiell selbst heilen, analog der Selbstheilungskraft des menschlichen Körpers. Ausgefallene Bioware allerdings muß mit therapeutischer Chirurgie (S. 159) behandelt werden, um Streß zu beseitigen.

Die Heilung von Bioware folgt im wesentlichen der Prozedur für *Heilung von Körperlichem Schaden* in *SR3.01D*, S. 126–127. Der Charakter wirft zunächst eine Probe auf seine natürliche Konstitution gegen einen Mindestwurf aus der Tabelle "Heilung" (*SR3.01D*, S. 127), wobei das Schadensniveau durch das Streßniveau der Bioware ersetzt wird. Wenn die Probe erfolgreich ist, kann die Bioware den Streß ohne medizinische Unterstützung heilen. Mißlingt die Probe, muß sich der Charakter einer Behandlung in einer Klinik unterziehen.

Wenn ein Biowareimplantat einmal Schaden erlitten hat, kann die Anzahl seiner Streßpunkte nie mehr unter 1 sinken, es sei denn, es wird vollständig ausgetauscht.

ATTRIBUTSVERSAGEN

1W6	Ergebnis
1	+1 Mindestwurf auf Proben mit Attribut und zugeordneten Fertigkeiten
2	–1 auf Attribut, +1 Mindestwurf auf Proben mit Attribut und zugeordneten Fertigkeiten
3	–1 auf Attribut, +2 Mindestwurf auf Proben mit Attribut und zugeordneten Fertigkeiten
4	–2 auf Attribut, +2 Mindestwurf auf Proben mit Attribut und zugeordneten Fertigkeiten
5	Attribut halbiert (abgerundet), +2 Mindestwurf auf Proben mit Attribut und zugeordneten Fertigkeiten
6	Attribut halbiert (abgerundet), +3 Mindestwurf auf Proben mit Attribut und zugeordneten Fertigkeiten



Selbstheilung von Bioware-Streß

Ohne Hilfe heilt Bioware genauso wie Körperlicher Schaden, beschrieben unter *Phasen der Heilung* (SR3.01D, S. 127). Ersetzen Sie in der Beschreibung "Schadensniveau" durch "Streßniveau" und folgen Sie der angegebenen Prozedur. Sie können auch die optionalen Regeln *Heilung körperlichen Schadens* (S. 145) verwenden.

Medizinische Pflege bei Bioware-Streß

Wenn zur Heilung von Bioware-Streß medizinische Betreuung erforderlich ist, so muß sich der Charakter therapeutischer Chirurgie unterziehen (S. 159).

Magische Heilung und Bioware-Streß

Da Bioware eine organische Komponente des Körpers ist, kann Schaden daran durch Heilungsmagie beseitigt werden. Zauber wie Heilen oder Behandeln müssen das höchste im Körper vorhandene Schadens- oder Streßniveau verwenden. Wenn also zum Beispiel ein Heilzauber auf einen Charakter gewirkt wird, der Leichten Körperlichen Schaden, Mittleren Streß an seinem Zerebralbooster und Schweren Streß an seiner Adrenalinpumpe hat, so muß der Zauber gegen einen Schweren Schaden gewirkt werden (mit entsprechendem Entzug). Jeder Erfolg des Zaubers kann dazu verwendet werden, entweder ein Kästchen körperlichen Schaden oder einen Streßpunkt zu beseitigen (bis zu einem Maximum in Höhe der Kraftstufe des Zaubers). Wie anderer Schaden auch kann Streß nur einmal magisch geheilt werden. Verbleibender Streß muß auf normalem Wege beseitigt werden, neu auftretender Streß jedoch kann wiederum magisch geheilt werden.

STRESSBESEITIGUNG BEI ATTRIBUTEN

Auch Attributstreß kann sich selbst heilen, wobei Komplikationen allerdings medizinische Versorgung erforderlich machen können. Attributstreß unterliegt den gleichen Regeln für Heilung (und magische Heilung) wie Bioware-Streß.

Ein Attribut, das ausgefallen ist, muß chirurgisch behandelt werden, bevor es von selbst heilen kann. Attributstreß kann immer auf 0 reduziert werden. Wenn ein Attribut permanenten Streß erhalten hat, muß sich der Charakter therapeutischer Chirurgie (S. 159) unterziehen, um das Attribut wieder in den ursprünglichen Zustand zu versetzen.

EINSATZ VON STRESS

Der Spielleiter sollte die Streßpunkte möglichst kreativ einsetzen und sie an die Charaktere vergeben, um die Auswirkungen extremer Aktivitäten oder rauer Umgebungsbedingungen zu verdeutlichen. Zusätzliche Streßpunkte können entstehen, wenn ein Implantat übermäßig beansprucht wird oder körperliche Fähigkeiten über ihre Grenzen belastet werden, aber auch durch inkompetente Chirurgie oder Chemikalienvergiftung. Und ebenso kann der Spielleiter um eine Streßprobe bitten, wenn ein Implantat oder Attribut übermäßig gefordert wird. Diese Regeln sollten in erster Linie dazu verwendet werden, den Spielern neue Herausforderungen zu stellen und für gelegentliche erheiternde Momente zu sorgen. Sie sind nicht nur dafür gedacht, einem Charakter das Leben schwer zu machen.

Es folgen noch einige Vorschläge zu weiterem Einsatz von Streß.

Cyberwarepflege

Implantate sind nicht dafür geschaffen, ewig zu funktionieren, und selbst die hochentwickeltesten Systeme zeigen irgendwann Abnutzungserscheinungen. Die meisten Cyberimplantate können nur

dann mit äußerster Effektivität arbeiten, wenn sie regelmäßig gewartet werden. Je nach Implantat könnte diese Wartung aus einem simplen Diagnosecheck bestehen oder auch Reinigung, Nachladen von Energiequellen, Schmierung, Auffüllung von Reserven, Reprogrammierung, Nachziehen von Schrauben usw. beinhalten. Die meisten Implantate benötigen eine jährliche Wartung, manche brauchen jedoch häufigere Checks (wie Cyberaugen oder Reflexbooster), andere dagegen sogar seltenere (Kompositknochen, Cyberschädel). Cyberware höherer Kategorien muß auch öfter gewartet werden, damit die hochentwickelten Systeme problemlos laufen.

Nach Ermessen des Spielleiters kann ein Charakter, der seine Implantate nicht regelmäßig wartet, Streßpunkte erhalten, da die Implantate allmählich verdrecken, ihnen notwendige Chemikalien fehlen, die Justierung nicht mehr stimmt usw. Diese Streßpunkte sollten allmählich und gelegentlich verteilt werden – vielleicht 1 Punkt alle drei Monate. Die Auswirkungen dieser Abnutzungserscheinungen sollten dem Charakter unmittelbar bewußt werden. Abgenutzte Implantate können merkwürdige Geräusche von sich geben, funktionieren nur, wenn man kräftig draufschlägt, oder stecken in ungewöhnlichen Positionen fest.

Streß für Attributswürfel

Unter bestimmten Umständen kann der Spielleiter einem Charakter, der seine körperliche Leistungsfähigkeit bewußt überschreiten will, erlauben, einen Attributs-Verletzungseffekt (1 W6/2 Streßpunkte) im Austausch gegen einen zusätzlichen Würfel für eine Attributprobe in Kauf zu nehmen (Verletzungseffekt und Extrawürfel gelten für dasselbe Attribut). Diese Option gilt nur für den Fall, daß ein Charakter ein Attribut über die Grenzen belasten will, und auf diese Weise kann nur ein Würfel pro Probe gewonnen werden. Die Regel gilt nur für Attributproben oder beim Ausweichen auf ein Attribut. Fertigkeitenproben können auf diese Weise keinen Zusatzwürfel bekommen.

BEWUSSTLOSIGKEIT

Wenn ein *Shadowrun*-Charakter eine Tödliche körperliche oder geistige Verletzung erhält, wird er bewußtlos. In der Realität jedoch kann jemand, der schwer oder gar lebensgefährlich verletzt wird, unter Umständen bei Bewußtsein bleiben, bis er stirbt. Die folgenden Regeln behandeln diesen Fall.

Wenn ein Charakter 10 Kästchen körperlichen oder Betäubungsschaden ausfüllt, wirft der Spieler eine Willenskraftprobe gegen einen Mindestwurf von 6 plus Verletzungsmodifikatoren und Bioindex (abgerundet). Ein Erfolg bedeutet, daß der Charakter bei Bewußtsein bleibt und normal agieren kann; bei Mißlingen der Probe wird der Charakter bewußtlos.

Diese Regeln gestatten einem Charakter mit der Adeptenkraft der Schmerzresistenz oder mit Schadenskompensator-Bioware, bei Bewußtsein zu bleiben, bis er (10 + Stufe) Schadenskästchen erreicht hat. Ein Charakter mit einem Schmerzeditor wirft die Willenskraftprobe wie angegeben, kann jedoch den Verletzungsmodifikator ignorieren.

WIEDERBELEBUNG BEWUSSTLOSER CHARAKTERE

Ein Charakter mit der Fertigkeit Biotech kann eine Person mit Tödlichem (oder mehr) Schaden dazu bringen (oder zwingen), das Bewußtsein wiederzuerlangen. Der Charakter wendet eine Komplexe Handlung auf und wirft eine Biotech(Erste Hilfe)-Probe, wobei passende Modifikatoren aus der Tabelle "Erste Hilfe (erweitert)" gelten. Der Patient wird für eine Anzahl Minuten wiederbelebt, die gleich der Anzahl der Erfolge ist, es sei denn, er erhält vorher noch mehr Schaden und wird wieder bewußtlos.



AUSWIRKUNGEN VERMIEDENER BEWUSSTLOSIGKEIT

Ein Charakter, der nach Erhalt einer Tödlichen Verletzung bei Bewußtsein bleibt, zeigt oft schwächere Atmung, niedrigeren Blutdruck und verringerte Reflexe – es geht ihm nicht gut. Diese Auswirkungen werden durch die folgenden Modifikatoren für Tödlichen Schaden repräsentiert: +4 auf alle Mindestwürfe; -4 auf Initiative; Schnelligkeit auf die Hälfte reduziert (aufgerundet) zur Bestimmung der Bewegungsrate; der Charakter kann nicht rennen.

Jeder weitere Schaden, körperlich oder geistig, den der Charakter nach Überschreiten des Tödlichen Schadensniveaus erleidet, macht eine weitere Willenskraftprobe erforderlich, mit einem zusätzlichen Modifikator von +1 für jede zusätzliche Probe.

Bewegungsunfähigkeit

Ein Charakter, der bei Bewußtsein bleibt, nachdem er Tödlichen Schaden erlitten hat, wird bewegungsunfähig, wenn sein überzähliger Körperlicher Schaden die Hälfte seiner Konstitution (abgerundet) überschreitet. Er ist möglicherweise immer noch bei Bewußtsein, kann sich jedoch nicht bewegen. Er kann sprechen, sich umsehen und schwache Gesten ausführen, muß jedoch selbst für die einfachsten Aktivitäten Wahrnehmungs- und Kommunikationsproben würfeln, wobei entsprechende Verletzungsmodifikatoren gelten.

Wie jeder Charakter, der Tödlichen Schaden erlitten hat, nimmt auch dieser Charakter alle (Konstitution) Kampfrunden ein weiteres Kästchen an Schaden, bis er medizinische Pflege erhält oder stirbt. Jedes weitere Schadenskästchen macht eine neue Willenskraftprobe erforderlich, die bestimmt, ob der Charakter bei Bewußtsein bleibt.

Allgemein sind bewegungsunfähige Charaktere desorientiert und sich nur teilweise ihre Umgebung bewußt. Der Spielleiter kann Willenskraftproben verlangen, damit der Charakter keine Geheimnisse ausplaudert oder Freunde angreift (wobei diese Angriffe in seinem geschwächten Zustand nicht sonderlich effektiv sein dürfen). Das beste, was der Charakter machen kann, ist irgendwo an einem sicheren Ort herumzuliegen, bis Hilfe kommt.

Auch Charaktere mit schmerzreduzierender Bioware oder Magie können bewegungsunfähig werden. Selbst ein Charakter mit einem Schmerzeditor wird feststellen, daß sein Körper nicht richtig funktioniert und er sich schwer konzentrieren kann, auch wenn er keine Schmerzen verspürt.

NARBEN

Wenn ein Charakter eine Verletzung erleidet, besteht die Möglichkeit, daß er eine Narbe zurückbehält.

NARBENMODIFIKATOREN

Heilungsumstände	Modifikator
In Krankenhaus oder Klinik geheilt	-4
Unter schlechten Umständen geheilt (Barrens, Slum usw.)	+2
Unter furchtbaren Umständen geheilt (Kanalisation, Sumpf usw.)	+4
Hälfte oder mehr des Schadens magisch geheilt	-4
Weniger als Hälfte des Schadens magisch geheilt	-2
Charakter hat Dermalpanzerung	+3
Charakter hat Dermalverkleidung	+2
Schaden durch Feuer oder Säure verursacht	+4

NARBEN

Zahl der Erfolge	Narbe
0	Entstellend
1-2	Auffällig
3-4	Abenteuerlich
5+	Keine sichtbare Narbe

Nachdem ein Charakter eine Schwere oder Tödliche körperliche Verletzung ausgeheilt hat, wirft der Spieler eine Konstitutionsprobe, um festzustellen, ob die Wunde eine Narbe hinterlassen hat. Der Mindestwurf der Probe entspricht der Anzahl an erlittenen Schadenskästchen; Modifikatoren finden Sie in der Tabelle "Narbenmodifikatoren". Vergleichen Sie die Anzahl der Erfolge mit der Tabelle "Narben", um festzustellen, welche Art von Narbe zurückbleibt, wenn überhaupt.

Auffällige und abenteuerliche Narben können durch einfache kosmetische Chirurgie (S. 158) beseitigt werden; entstellende Narben erfordern mittlere kosmetische Chirurgie. Nach Ermessen des Spielleiters kann die Platzierung und Sichtbarkeit einer Narbe die sozialen Interaktionen eines Charakters beeinflussen (indem zum Beispiel ein Mindestwurfmodifikator von +1 für solche Interaktionen gilt, ein Bonus für Einschüchterungs- oder vielleicht sogar Verhandlungsproben – es soll ja Leute geben, die Narben

besonders anziehend finden).

Nanochirurgie: Wunden, die durch Nanochirurgie (S. 162) geheilt werden, hinterlassen keine Narben.

SCHADEN AN DERMALPANZERUNG

Wenn ein Charakter mit Dermalpanzerung oder Dermalverkleidung eine Schwere oder Tödliche Verletzung erleidet, kann es vorkommen, daß die Selbstreparaturfähigkeit des dermalen Faserwebes nicht richtig funktioniert. Werfen Sie 1W6; bei einem Ergebnis von 1 für Dermalverkleidungen bzw. 1-2 für Dermalpanzerungen hat die Panzerung einen Schaden erlitten, den sie nicht selbst reparieren kann.

ERSTE HILFE (ERWEITERT)

Patient	Modifikator
ist Erwachsener	+2
hat Bioware	+(Bioindex ÷ 2, aufgerundet)
ist Cyberzombie	+(Essenzbetrag)
erleidet Attributsversagen	+ 1 pro betroffenem Attribut
hat "Guardian Angel"-Nanoimplantat	-2
hat Savior™-Medikit	-1
Konstitution des Patienten	
1-3	+0
4-6	-1
7-9	-2
10+	-3
Umstände	
Schlecht	+1
Furchtbar	+3
Kein Medikit verfügbar	+4
Behandelnder kennt Verletzungsursache nicht	+2



Für solche Fälle ist ein Bindspray erhältlich, das spezielle Nanten enthält, die die Panzerungsfasern wieder instandsetzen. Dieses Bindspray kostet 500 Nuyen für 10 Anwendungen und muß innerhalb von 24 Stunden nach Entstehen des Schadens angewendet werden.

Wird das Bindspray nicht rechtzeitig angewendet, erleidet die Dermalpanzerung oder -verkleidung 1 Streßpunkt, und der Spieler muß eine Streßprobe werfen.

OPTIONALE REGELN

Die folgenden Regeln bieten Optionen, die nicht dem Spielstil jeder Spielrunde entsprechen mögen. Sie sollten daher mit allen Mitgliedern der Runde abgesprochen werden, bevor sie verwendet werden.

ERWEITERTE ERSTE-HILFE-MODIFIKATOREN

Neben den Modifikatoren der Erste-Hilfe-Tabelle in *SR3.01D* (S. 129), können sich noch weitere Umstände auf den Einsatz der Fertigkeit Biotech (Erste Hilfe) auswirken. Diese zusätzlichen Modifikatoren sind in der Tabelle "Erste Hilfe (erweitert)" angegeben.

Anmerkungen zur Tabelle "Erste Hilfe (erweitert)"

Patient hat Bioware: Bioware stört das natürliche Gleichgewicht des Körpers und erschwert dadurch die Heilung bzw. erhöht die Chancen für medizinische Komplikationen. Siehe *Nachteile von Bioware*, S. 85.

Patient ist Cyberzombie: Siehe *Cybermantle*, S. 54.

Patient erleidet Attributversagen: Siehe *Verletzungseffekte*, S. 138.

Patient hat "Guardian Angel"-Nanoimplantat: Siehe S. 100.

Patient hat Savior™-Medikit: Siehe S. 105.

Behandelnder kennt Verletzungsursache nicht: In vielen Fällen ist die Verletzungsursache offensichtlich (Einschußlöcher, Messer im Rücken usw.). Falls nicht, sind die Verletzungen schwieriger zu behandeln und können sogar falsch diagnostiziert und falsch behandelt werden. Der Spielleiter kann eine Medizinprobe werfen, um festzustellen, ob der Behandelnde die Verletzungsursache richtig erkennt.

ERWEITERTE ARZTTABELLE

Wenn ein Charakter seinen Schaden nicht selbst heilen kann (S. 126–127, *SR3.01D*), so benötigt er ärztliche Ver-

sorgung. Die Erweiterte Arzttabelle enthält zusätzliche Modifikatoren für Behandlungsproben.

Anmerkungen zur Erweiterten Arzttabelle

Biotech (Nachsorge)-Fertigkeit des Arztes: Ein geschulter Arzt kann die Heilungschancen eines Charakters natürlich deutlich erhöhen.

Undokumentierte/dokumentierte Bioware oder Cyberware: Implantate gelten als dokumentiert, wenn der Patient dem Arzt davon berichtet hat (und zwar von allen), oder wenn der Arzt sie gescannt hat (siehe *Diagnose und Profilerstellung*, S. 156).

Patient-/Arzt-Kommunikation gestört: Wenn der Arzt wegen Sprachbarrieren, mangelnder Kooperationsbereitschaft oder Bewußtlosigkeit des Patienten nicht mit diesem kommunizieren kann, so gilt dieser Modifikator.

HEILUNG KÖRPERLICHEN SCHADENS

Die Regeln auf S. 126–127 in *SR3.01D* beschreiben die Phasen der Heilung körperlichen Schadens. Die folgenden Regeln ersetzen jene Regeln und ermöglichen einem Charakter, körperlichen Schaden Kästchen für Kästchen zu heilen. Diese Regeln sind komplexer, erlauben einem Spieler jedoch, die Erholung seines Charakters besser zu überwachen – damit es ihm schneller besser geht.

ERWEITERTE ARZTTABELLE

Situation	Modifikator
Pflegebedingungen (nur jeweils eine)	
Intensive Pflege (nur im Krankenhaus)	-2
Nicht in Krankenhaus oder Klinik	+2
Schlechte Umstände	+3
Furchtbare Umstände	+4
Langfristige magische Betreuung	-2
Patient ist Erwachter	+2
Natürliche Konstitution/Willenskraft des Patienten (gilt für beide Attribute)	
1-3	+0
4-6	-1
7-9	-2
10+	-3
Biotech (Nachsorge)-Fertigkeit des Arztes	
0	+4
1	+0
2	-2
3-4	-3
5-6	-4
7+	-5
Patient hat undokumentierte Bioware	+Bioindex
Patient hat dokumentierte Bioware	+(Bioindex ÷ 2, aufgerundet)
Patient hat undokumentierte Cyberware	
Essenz 5,01 - 6	+0
Essenz 3,01 - 5	+1
Essenz 1,01 - 3	+2
Essenz 0,01 - 1	+3
Cyberzombie	+(3 + Essenzbetrag)
Patient hat dokumentierte Cyberware	
Essenz 3,01 - 6	+0
Essenz 1,01 - 3	+1
Essenz 0,01 - 1	+2
Cyberzombie	+(2 + Essenzbetrag)
Patient-/Arzt-Kommunikation gestört	+2



OPTIONALE HEILUNGSTABELLE

Situation

Mindestlebensstil nicht gewährleistet (siehe Tabelle *Heilung*, SR3.01D S. 127)
 Besser als Mindestlebensstil
 Schlechte Umstände
 Furchtbare Umstände
 Ständige Pflege gewährleistet
 (mindestens Biotech (Nachsorge)-Fertigkeit Stufe 3)
 Patient hat Bioware
 Ruheperiode für Heilung vorhergehenden Kästchens wurde durch Aktivitäten unterbrochen

Modifikator

+2 pro Stufe unter Minimum
 -1 pro Stufe über Minimum
 +1
 +3
 -(Biotech ÷ 2, abgerundet)
 +(Bio-Index ÷ 2, aufgerundet)
 +1

Diese Regeln können auch auf die Heilung von Bioware- und Attributstreß angewendet werden (siehe *Streßbeseitigung*, S. 142).

Heilung ohne medizinische Versorgung

Jedes Schadenskästchen wird separat geheilt. Zur Bestimmung der Heilungszeit für ein Kästchen würfeln Sie auf die natürliche Konstitution gegen einen Mindestwurf, der der Gesamtzahl an Körperlichen Schadenskästchen entspricht, plus Verletzungsmodifikatoren und passenden Modifikatoren aus der optionalen Heilungstabelle. Der Grundzeitraum für das Heilen eines Kästchens entspricht (24 x Gesamtverletzungsmodifikatoren) Stunden, geteilt durch die Anzahl der Erfolge. Wenn die Probe keine Erfolge ergibt, verdoppelt sich der Grundzeitraum.

Nur Zeit, in der sich der Charakter ausruht, zählt als Heilungszeit, die Ruhezeit kann jedoch unterbrochen werden. Körperliche Aktivitäten oder anstrengende geistige Aktivität (wie Riggern oder Decken) zählen nicht als Ruhezeit.

Am Ende dieser Heilungsperiode sinkt der Körperliche Schaden um 1 Kästchen, und der Spieler ermittelt die Zeit, die für die Heilung des nächsten Kästchens benötigt wird. Wenn der Charakter während der Heilungsperiode neuen Schaden erleidet, wird der Heilungsprozeß unterbrochen, und der Charakter muß von vorne beginnen.

Heilung mit medizinischer Versorgung

Wenn die Verletzung medizinische Versorgung erfordert, so gelten ebenfalls die Regeln aus dem letzten Abschnitt, jedoch mit folgenden Veränderungen: Der Grundzeitraum ist doppelt so lang wie beschrieben; es gelten die Modifikatoren der Erweiterten Arzttabelle (S. 145) die Ruheperiode darf nicht unterbrochen werden.

Die ärztliche Pflege für einen Patienten erfordert täglich einen Grundzeitraum in Stunden entsprechend der Anzahl an Körperlichen Schadenskästchen. Dieser Zeitraum wird durch die Biotechfertigkeit des Arztes plus Stufe seines Werkzeugs geteilt. Die Kosten für die Behandlung finden Sie auf S. 128 in SR3.01D.

Wenn der Schaden des Charakters auf ein neues Schadensniveau reduziert wurde, kann er eine neue Konstitutionsprobe gegen den in der Wundtabelle (SR3.01D, S. 126) angegebenen Mindestwurf werfen. Wenn dem Charakter 2 Erfolge gelingen, benötigt er keine medizinische Hilfe mehr und wird entlassen. Ein Charakter, dessen Schadensniveau auf Leicht reduziert wurde, wird automatisch entlassen.

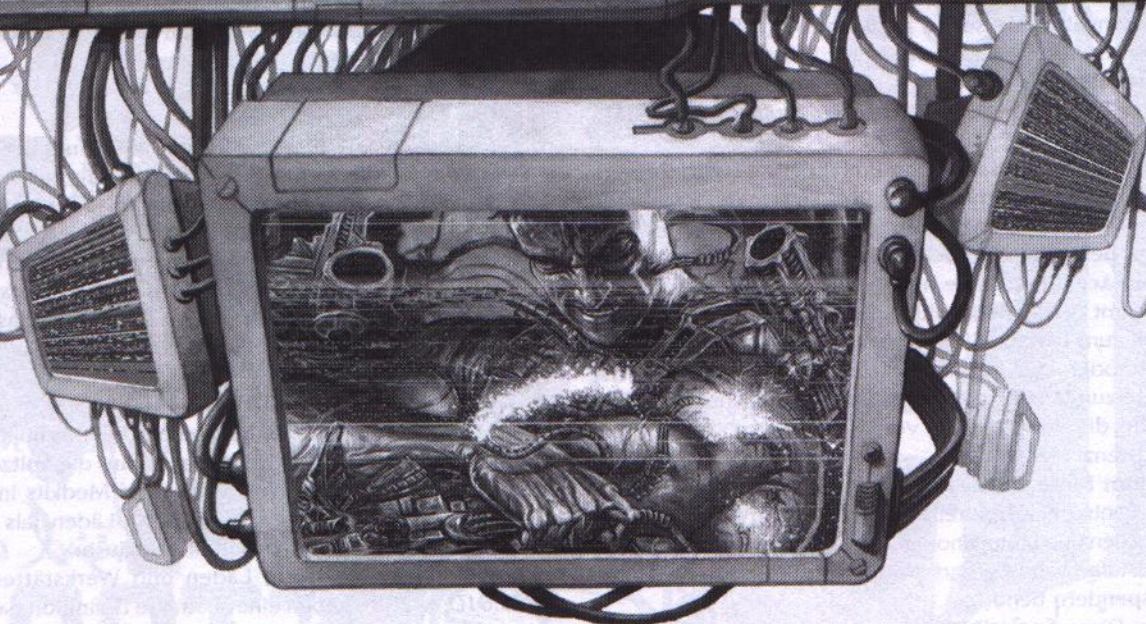
ANGESAGTE SCHÜSSE UND VERLETZUNGSEFFEKTE

Ein Angreifer, dem ein erfolgreicher angesagter Schuß gelingt (siehe SR3.01D, S. 114), kann bestimmen, daß der Schuß einen Verletzungseffekt hervorruft statt das Schadensniveau zu erhöhen. Der Angesagte Schuß kann noch zusätzliche Verletzungseffekte nach den beschriebenen Regeln hervorrufen, doch mindestens einer ist garantiert. Für diesen Verletzungseffekt kann sich der Spielleiter nach der Tabelle "Verletzungseffekte" richten oder einfach einen speziellen Verletzungseffekt auswählen, der zur Art des Angriffes paßt.

TÖDLICHER EXTREMSCHADEN UND VERLETZUNGSEFFEKTE

In Verbindung mit Verletzungseffekten hat Tödlicher Extremschaden folgende Auswirkungen. Für jeweils 2 Erfolge, die nach Erhöhen eines Angriffes auf das Tödliche Niveau übrig sind, erleidet das Opfer einen Verletzungseffekt. Diese Verletzungseffekte treten zusätzlich zu eventuell durch die eigentliche Verletzung verursachten auf. Bestimmen Sie die Art des Verletzungseffektes anhand der Tabelle "Verletzungseffekte".

CHIRURGIE



Für fast jeden Shadowrunner kommt irgendwann die Zeit, daß er sich unters Messer eines Chirurgen begeben muß. Wenn ein Runner sich das neueste State-of-the-art-Implantat einbauen läßt; wenn er sich das Gesicht liften läßt, um sich vor alten Feinden zu verstecken; wenn er sich seine Knochen nach der Diskussion mit dem Trollrausschmeißer richten läßt – dann braucht er einen Chirurgen. Die Qualität der Arbeit kann variieren. Hat der Runner die heißeste Schattenklinik der Stadt gefunden? Oder hat er sich für einen schnellen Messerjob im Hinterzimmer einer Bar entschieden, mit einem Liter Schnaps als Anästhetikum? Vielleicht hatte er keine Wahl, und nun liegt sein Leben in den Händen eines Notarztes, den er nie zuvor gesehen hat.

2060 ist Chirurgie nicht mehr die brutale und direkte "Schneid-ihn-auf"-Handarbeit. Viele Operationen werden von programmierten chirurgischen Maschinen erledigt. Naniten, Mikrodrohnen und Manipulationen auf Zellebene ermöglichen präzise medizinische Betreuung und "messerfreie" Chirurgie. Medizinische Versorgung und selbst Chirurgie sind heutzutage ferngesteuert möglich. Aber trotz all dieser technologischen Errungenschaften geht doch nichts über einen erfahrenen Arzt, der bereit ist, sich die Handschuhe blutig zu machen, um ein Leben zu retten.

In diesem Kapitel werden Spielern und Spielleitern Regeln zur Chirurgie präsentiert, die die benötigten Fertigkeiten und Ausrüstungen, die Suche nach der richtigen medizinischen Betreuung, einen Überblick über den Operationsprozeß, Diagnostik, Planung, Arten von Chirurgie und Prozeduren, chirurgische Optionen und Behandlungskosten umfassen.

CHIRURGISCHE FERTIGKEITEN

Welche Werkzeuge und Prozeduren auch verwendet werden, die meisten chirurgischen Eingriffe benötigen eine grundlegende Fertigkeit: Biotech. Diverse andere Aktions- und Wissensfertigkeiten können jedoch auch eine Rolle spielen.

AKTIONSFERTIGKEITEN

Biotech

In *Shadowrun* verwenden alle medizinischen Prozeduren die Aktionsfertigkeit Biotech. Die folgenden Beschreibungen der Biotech-Spezialisierungen, wie sie in *SR3.01D* auf S. 88 aufgelistet werden, geben einen Überblick darüber, was mit dieser Fertigkeit erreicht werden kann. Anwendung und Ausweichen folgt bei dieser Fertigkeit und ihren Spezialisierungen den Standardregeln.

Cybermantie: Diese Spezialisierung wird für cybermantische Chirurgie benötigt. Siehe S. 59.

Cyberimplantation: Diese Spezialisierung wird für Cyberware-Implantatchirurgie (S. 158) verwendet.

Nachsorge: Diese Spezialisierung konzentriert sich auf Betreuung und Rekonvaleszenz sowie auf langfristige Behandlungen. Viele Krankenschwestern haben diese Spezialisierung. Damit kann medizinisches Personal einem Charakter dabei helfen, körperlichen Schaden zu heilen (siehe *Phasen der Heilung*, SR3.01D, S. 127).

Erste Hilfe: Diese Spezialisierung umfaßt alle Lebensrettungsmaßnahmen wie den Heimlich-Griff, das Stillen von Blutungen, Anlegen von Aderpressen, Richten gebrochener Knochen, Wiederbelebung, Behandlung von Schocks und frischen Wunden.

Magische Nachsorge: Diese neue Spezialisierung der Biotechnik kommt bei der Behandlung und Rekonvaleszenz erwachsener Patienten zum Einsatz. Sie umfaßt das Wissen um holistische Heilungsmethoden, den Einsatz astraler Wahrnehmung zur Analyse der Verletzungen und zur Identifikation möglicher Komplikationen sowie die Anwendung von Heilzaubern (Prophylaxe, Schmerzresistenz, Heilen usw.).

Organkultur: Diese Spezialisierung befaßt sich mit Pflege und Züchtung organischer Körperteile, insbesondere mit geklonten Ersatz-Körperteilen und biotechnologischen Implantaten. Außerdem wird sie für Aufbewahrung und Wartung gesunder Transplantate von Organspendern benötigt.

Chirurgie: Diese Spezialisierung wird für kosmetische, therapeutische und Traumachirurgie benötigt und befaßt sich mit allen chirurgischen Prozeduren, außer denen, für die die Spezialisierungen Cyberimplantation oder Transimplantatchirurgie zuständig sind.

Transimplantatchirurgie: Diese Spezialisierung wird für Transimplantatchirurgie (S. 159) benötigt, die sich mit Bioware und organischen Ersatzteilen befaßt.

Computer (Kybernetik)

Die Kybernetikspezialisierung der Computerfertigkeit beinhaltet Hard- und Softwarekenntnisse aller Cybertechnologien mit computergesteuerten Systemen. Sie konzentriert sich auf das neurale Interface zwischen den Cyberimplantaten und dem Gehirn bzw. dem Nervensystem sowie auf Datenverbindungen zu anderen Implantaten.

Computer(Kybernetik)-B/R: Diese Bauen/Reparieren-Fertigkeit wird von Implantatchirurgen benötigt, die Headware, Talentleitungen, Matrixware, Riggerware und andere computergesteuerte Systeme reparieren.

Elektronik (Cybertechnologie)

Die Cybertechnologiespezialisierung der Elektronikfertigkeit befaßt sich mit jeder Cyberware, bei der Elektronik verwendet wird, insbesondere Senseware, Cybergliedmaßen, Smartverbindungen und anderen Geräten mit eigenem Antrieb. Energie- und Kontrollsysteme, Diagnose, Kommunikation, Motorisierung und Mikromotoren werden ebenfalls abgedeckt.

Elektronik(Cybertechnologie)-B/R: Diese Bauen/Reparieren-Fertigkeit befaßt sich mit Konstruktion, Wartung und Reparatur elektronischer Cyberware.

WISSENSFERTIGKEITEN

Wissensfertigkeiten repräsentieren die Ausbildung und den speziellen medizinischen Hintergrund eines Arztes und unterscheiden ihn oftmals von einem bloßen medizinischen Techniker, der nur über die Biotechfertigkeit verfügt. Die Wissensfertigkeit Medizin ist ein Muß für jeden angehenden Arzt.

Darüber hinaus können sich einige weitere Wissensfertigkeiten als überaus nützlich erweisen: Biotechnologie, Cybertechnologie, Gentechnologie und Nanotechnologie.

Auch andere Wissensfertigkeiten können hilfreich sein: Biologie, (Para-)Zoologie, (Para-)Botanik, Chemie oder andere Naturwissenschaften. Viele Ärzte verfügen auch über Psychologie- oder Soziologiefertigkeiten.

Medizin

Diese Fertigkeit wird für die Diagnose medizinischer Probleme (S. 156) sowie für die Planung chirurgischer Eingriffe (S. 157) verwendet. Ein Arzt ohne Spezialisierung dieser Fertigkeit ist ein Arzt für Allgemeinmedizin oder ein Hausarzt.

Spezialisierungen: Nach spezifischem biologischen System (kardiovaskulär, neurologisch, Atemsystem usw.); Traumatologie (Traumachirurgie und Traumabehandlung); Pathologie (das Studium der Krankheiten); Toxikologie (das Studium der Gifte).

MEDIZINISCHE AUSRÜSTUNG

Die meisten Shadowrunner kennen das handelsüblichen Stufe-3-Medkit (SR3.01D, S. 303), doch das ist nur die Spitze des Eisberges. Anders als andere Werkzeuge sind Medkits in verschiedenen Stufen erhältlich, ebenso wie Med-Läden (als Kliniken bekannt) und Med-Werkstätten (Krankenhäuser).

Die Regeln, die Kisten, Läden und Werkstätten definieren (SR3.01D, S. 288), geben eine abstrakte Definition davon, was die einzelnen Einheiten enthalten; diese Definitionen gelten auch für medizinisches Werkzeug. Jede Einheit enthält eine Basisauswahl der benötigten Ausrüstung. Dank der Fortschritte in Genetik und Nanotechnologie sind viele der medizinischen Werkzeuge universell einsetzbar. Statt also zum Beispiel eine breite Auswahl an Drogen und Medikamenten zu enthalten, können die meisten Kliniken mit ihrer Laborausstattung Drogen selbst produzieren.

Werkzeuge mit niedriger Stufe sind veraltet, unvollständig oder haben beschädigte Komponenten. Wenn ein Medkit, eine Klinik oder ein Krankenhaus eine Stufe unter 3 hat, kann der Spielleiter beliebige Einbußen, Mindestwurfmodifikatoren und sonstige kleinere Nebeneffekte verhängen.

Maximalstufe: Die Maximalstufe medizinischer Ausrüstung, die für Charaktere verfügbar ist, beträgt 6. Manche Einrichtungen in der *Shadowrun*-Welt haben möglicherweise höhere Stufen, diese sind jedoch nicht für Shadowrunner erreichbar.

Implantatkategorie und chirurgische Werkzeuge: Läden und Werkstätten, die Implantat- oder Transimplantatchirurgie und -reparatur ausführen können, haben die gleichen Preismultiplikatoren und Verfügbarkeitsmodifikatoren wie die Implantate selbst. Zum Beispiel verlangt eine Klinik, die Alphaware reparieren kann, den doppelten Preis wie eine für Standardware.

Zugriffszeit mieten: Ein Charakter kann auf manche Kliniken und Krankenhäuser zugreifen, indem er sie einfach mietet. Der Charakter muß über die entsprechenden Genehmigungen verfügen. Wenn ein Charakter Zugriffszeit in einer illegalen Schattenklinik mietet, muß er den Straßenindex zahlen.

MEDKITS

Medkits funktionieren wie auf S. 303, SR3.01D, beschrieben. Ein Medkit enthält die wichtigsten medizinischen Meßgeräte, Datenbanken und allgemeingebräuchliche legale Drogen. Es ermöglicht dem Benutzer, einen einzelnen Patienten zu behandeln. Medkits sind legal.

Wenn ein Medkit von einem Charakter ohne Biotechfertigkeit benutzt wird, so stellt es eine Biotechfertigkeit in Höhe seiner Stufe zur Verfügung. Wenn es von einem Charakter mit Biotech-





MEDIZINISCHE WERKZEUGE

Ausrüstung	Verfügbarkeit*	Preis*	Gewicht	Straßenindex
Medkit	(Stufe - 1)/24 Std	(Stufe + 2) x 40¥	Stufe	1,5
Medizinischer Laden (Klinik)	(Stufe + 2)/1 Woche	(Stufe + 4) ³ x 200¥	NA	2
Medizinische Werkstatt (Krankenhaus)	(Stufe x 2)/1 Monat	(Stufe + 6) ⁴ x 4.000¥	NA	3
Benutzungsgebühren für privaten Gebrauch:				
Medizinischer Laden (Klinik)	–	Stufe x 100¥ pro Tag	–	3
Medizinische Werkstatt (Krankenhaus)	–	Stufe x 300¥ pro Tag	–	3

*Wenn die Werkzeuge in der Lage sein sollen, Implantate höherer Kategorien zu behandeln, so gelten zudem die Modifikatoren für Implantatkategorien.

fertigkeit benutzt wird, so stellt es Ergänzende Würfel für Biotechproben in Höhe seiner Stufe zur Verfügung. In beiden Fällen arbeitet ein Medkit nicht unabhängig; es benötigt einen lebenden Benutzer, der Anweisungen befolgt und Aufgaben erledigt (Verbände anlegen, Medikamente injizieren usw.).

MEDIZINISCHE LÄDEN (KLINIKEN)

In der Welt von *Shadowrun* arbeiten viele Kliniken oder Arztpraxen nur mit einem einzigen medizinischen Laden. Kliniken können einen Arzt pro Stufe und bis zu drei Krankenpfleger oder Biotechniker pro Stufe beschäftigen. Sie ermöglichen einem Arzt, einer Schwester oder einem Biotechniker, gleichzeitig eine Anzahl Patienten zu behandeln, die der Stufe entspricht.

Die meisten Kliniken sind legal, doch gibt es auch eine blühende Subkultur illegaler schwarzer Kliniken und halblegaler Kliniken. Eine Stufe von 3 ist das Minimum, das eine Klinik haben muß, um in den UCAS bzw. in Seattle eine Lizenz zu erhalten. Andere Länder verlangen höhere (Tir Tairngire) oder niedrigere (Tsimshian) Standards. Viele illegale Straßendocs arbeiten mit Kliniken niedrigerer Stufen.

Medizinische Kliniken haben in der Regel nicht die Möglichkeit einer langfristigen Versorgung.

Eine Lizenz ist erforderlich, um Ausrüstung für eine Klinik einzukaufen. Verwenden Sie die Regeln zu *Genehmigungen* (SR3.01D, S. 274). Außerdem muß medizinisches Personal nachgewiesen werden; mindestens ein Arzt und ein Pfleger oder eine Pflegerin müssen pro Stufe unter Vertrag sein. Das Personal muß als medizinisches Versorgungspersonal registriert sein, muß jedoch nicht anwesend sein, wenn die Lizenz ausgestellt wird. Lizenzen kosten 15 Prozent des Preises der Klinik.

Klinikkomponenten

Kliniken sind für die meisten medizinischen Zwecke ausreichend – auch für viele chirurgische Eingriffe. Sie funktionieren wie ein Medkit mit der gleichen Stufe und als Stabilisierungseinheit (SR3.01D, S. 303).

Eine Standardklinik beinhaltet einen Computer mit Stufe² x 100 freien Mp, allen benötigten medizinischen Meßgeräten, Diagnosesystemen auf ASIST-Basis, hochwertige Datenbanken gleichwertig zu einer medizinischen Bibliothek, submikroskopische chirurgische Drohnen, eine Auswahl kontrollierter Substanzen und vorbereitete Gen- und Nanitenbehandlungen. Außerdem können die meisten Drogen synthetisiert werden.

Kliniken verfügen zudem über die Ausrüstung für ferngesteuerte medizinische Operationen (siehe *Medizinische Fernsteuerausrüstung*, S. 151).

MEDIZINISCHE WERKSTÄTTEN (KRANKENHÄUSER)

In *Shadowrun* kann ein Krankenhaus bis zu Stufe x 5 Ärzte und bis zu Stufe x 10 Krankenschwestern und Biotechniker beschäftigen. Jeder Arzt, jede Krankenschwester und jeder Biotechniker kann gleichzeitig so viele Patienten betreuen, wie es der Stufe des Krankenhauses entspricht.

Die meisten Krankenhäuser gehören Konzernen. Auch Individuen können sich die Ausrüstung für ein Krankenhaus beschaffen, müssen sich jedoch erst einer DNA-Untersuchung

unterziehen und sich eine Lizenz beschaffen. Die Beschaffung einer Lizenz (SR3.01D, S. 273–274) erfordert den Nachweis medizinischen Personals, d. h. den Nachweis, daß mindestens 5 Ärzte und 10 Krankenschwestern pro Stufe unter Vertrag stehen. Außerdem muß zusätzlich ein Oberarzt und eine Oberschwester unter Vertrag stehen. Das gesamte Personal muß als ausgebildetes medizinisches Personal bei der staatlichen Körperschaft registriert sein. Bei der Ausstellung der Lizenz müssen Oberarzt und Oberschwester anwesend sein und sich einer DNA-Identitätsuntersuchung unterziehen. Lizenzen kosten 25 Prozent des Preises des Krankenhauses.

Krankenhauskomponenten

Krankenhäuser repräsentieren die fortschrittlichsten medizinischen Technologien: von Kernspintomographie bis zu "messerfreien" chirurgischen Methoden. Ein Krankenhaus kann alles, was eine Klinik kann und noch etwas mehr.

Jedes Krankenhaus hat einen Mainframehost mit einer Sicherheitsstufe in Höhe der halben Krankenhausstufe (aufgerundet); üblicherweise handelt es sich um einen benutzerfreundlichen Grünen Host. Dieser spezialisierte und in seinen Funktionen eingeschränkte Host kann nicht für nicht-medizinische Zwecke verwendet werden, ohne den Rest des Krankenhauses auf die Effektivität einer Klinik zu reduzieren. Der Mainframehost enthält die meisten aktuellen medizinischen Nachschlagewerke und eine medizinische VR-Umgebung. Dieser Host ist ein Teil des Krankenhauses und normalerweise nicht mit der Matrix verbunden. Die meisten Krankenhäuser erweitern jedoch ihre Computerressourcen und legen sich neben diesem Basishost eine weiterentwickelte Matrixpräsenz zu – üblicherweise hinter einem Chokepoint.

Krankenhäuser verfügen über die Möglichkeiten zu ferngesteuerten medizinischen Operationen (siehe *Medizinische Fernsteuerausrüstung*, S. 151), inklusive aller notwendigen Ausrüstung für ein Valkyrie-Modul.

MOBILE MEDIZINISCHE LÄDEN

Krankenhäuser – und manchmal auch Kliniken – verfügen über Rettungsfahrzeuge und Notarztwagen, die in Notfällen eingesetzt werden, um Patienten zu versorgen, zu transportieren usw. Im Prinzip enthalten diese Fahrzeuge einen medizinischen Laden, der speziell für den Einsatz innerhalb des Fahrzeuges entwickelt wurde. Wegen des begrenzten Platzes können mobile Kliniken nur von einer Anzahl Ärzte, Krankenschwestern oder Biotechniker benutzt werden, die der Stufe ÷ 3 entspricht (abgerundet), wobei trotzdem so viele Patienten versorgt werden können, wie der Stufe der Klinik entspricht. Die Anzahl der Patienten hängt allgemein von der Größe des Fahrzeuges ab.

Normalerweise haben mobile Kliniken eine Stufe, die um 2 niedriger ist als die des betreibenden Krankenhauses oder der Klinik.

Mobile Kliniken haben die Möglichkeit begrenzter ferngesteuerter medizinischer Operationen, jedoch nicht der Fernchirurgie (siehe *Medizinische Fernsteuerungsausrüstung*).

Fahrzeugmodifikationen

Die Tabelle "Fahrzeugklinik" enthält die Werte, die benötigt werden, um ein Fahrzeug mit einem medizinischen Laden zusammenzustellen, entsprechend den Regeln auf S. 108 in *Rigger 2*. Beachten Sie, daß jedes Fahrzeug, das einen medizinischen Laden mit sich führt, einen Kostenmultiplikator von +1 hat (siehe "Mark-Up Factor", *Rigger 2*, S. 114). Das beinhaltet nicht den Platz für die Patienten.

MEDIZINISCHE FERNSTEUERUNGS-AUSRÜSTUNG

In Kombination mit der SimSinn-Technologie kann medizinische Ausrüstung dazu verwendet werden, viele medizinische Prozeduren ferngelenkt auszuführen. Ein Biotechniker, der über die Matrix oder eine SimSinn-Verbindung mit einer Klinik oder einem Krankenhaus verbunden ist, kann einen Patienten untersuchen, Behandlungen planen, einem Medkit Instruktionen geben usw. Er kann die medizinischen Werkzeuge also tatsächlich ferngesteuert benutzen.

Nach Ermessen des Spielers können manche Prozeduren nicht ferngesteuert durchgeführt werden. Chirurgie zum Beispiel steht völlig außer Frage, solange nicht ein Valkyrie-Modul verwendet wird.

Valkyrie-Module

Ein Valkyrie-Modul ist im wesentlichen eine Robotdrohne mit einem medizinischen Laden für einen Patienten, die Fernchirurgie ermöglicht. Das Valkyrie-Modul ist in einem Fahrzeug angebracht (siehe Tabelle "Valkyrie-Modifikation", S. 152) und hat keine eigene Bewegungsfähigkeit. Das Valkyrie-Modul arbeitet wie ein selbständiger, durch ein Expertensystem gelenkter medizinischer Laden und im Prinzip wie eine mobile Klinik, jedoch nur für jeweils einen Patienten. Der Patient wird in das Innere der Drohne gelegt, und der fernlenkende Bediener instruiert und leitet das Modul und gibt medizinische Prozeduren ein, zu denen auch chirurgische Eingriffe gehören können. Die vielen Sensoren, mechanischen Gliedmaßen und automatisierten Systeme des Valkyrie-Moduls erledigen dann den Rest.

Das Valkyrie-Modul ist speziell dafür entwickelt worden, eine Vielzahl von Interface-Protokollen zu verarbeiten. Der Lenker kann auf das Modul über ein Cyberdeck oder ein Fernsteuerungsdeck zugreifen. Es hat einen Satellitenport sowie Matrix-Interfaces und einen Riggerkontrollanschluß.

In den meisten Fällen wird der Teleoperator das Modul im "Kapitänsmodus" lenken (siehe *SR3.01D*, S. 154). Das Valkyrie-Modul verwendet seine Autopilotstufe (5) für alle medizinischen Fertigkeitenproben. Der Spieler kann bestimmen, daß bestimmte schwierigere chirurgische Eingriffe eine Verständnisprobe seitens der Drohne erfordern, um festzustellen, ob ihre Programmierung

die Absichten des Bedieners versteht (siehe Kommandoerteilung (*Issuing Commands*), S. 66–67, *Rigger 2*).

Wenn der Teleoperator mit der Valkyrie über ein Rigger-Fernsteuerdeck kommuniziert und über eine Riggerkontrolle verfügt, so kann er in die Drohne "hineinspringen" und die chirurgischen Eingriffe mit Hilfe seiner eigenen Biotechfertigkeit selbst durchführen. Anders als bei normalem Rigger kann der Operator nur 25 Prozent seines Steuerpools (abgerundet) für medizinische Proben einsetzen.

Valkyries sind Roboter und haben einen minimalen Lernpool von 1, der auf medizinische Proben angewendet werden kann (siehe Roboter (*Robots*), S. 67, *Rigger 2*). Nach Ermessen des Spielers kann der Lernpool auf 2 oder 3 erhöht werden, wenn die Klinik oder das Krankenhaus, dem die Drohne gehört, eine besonders hohe Stufe hat.

Valkyrie-Module sind besonders beliebt bei Shadowrunnern und Unterwelt-Biotechnikern, da die virtuelle Interaktion Diskretion und Sicherheit garantiert. Der Biotechniker bleibt anonym, während

der Patient die Kontrolle über seine physikalische Umgebung behält – und sich keine Sorgen wegen dieser lästigen biologischen Gewebeproben machen muß. Natürlich gibt es auch Leute, die den Valkyrie-Modulen nicht vertrauen, und das mit Recht. Eingriffe aus der Matrix oder elektronische Störsignale sind ein potentielles Problem. Und ohne sorgfältige Untersuchung kann man nie sicher sein, wer das Modul gebaut hat und was für "Extras" er installiert haben mag. Aber das kennen wir ja schon von den Schattenkliniken: Die vorderste Front der medizinischen Technologie birgt immer gewisse Risiken.

DocWagon und andere medizinische Versorgungsdienste verwenden selten Valkyrie-Module, da das von ihnen ent-

wickelte System der "Responseteams" und der stationären Versorgung weniger Investitionen erfordert.

KÖRPERTEILE

Wenn ein Charakter ein Körperteil verliert, so will er es vielleicht durch ein Transplantat ersetzen lassen, statt sich für teure Cyber- oder Bioware zu entscheiden. Solche Ersatzteile können von einem Organspender geliefert oder aus Originalgewebe des Patienten geklont werden.

Bei organischen Ersatzteilen spielen Verfügbarkeit und Kompatibilität eine wichtige Rolle. Geklonte Organe und Körperteile rufen in der Regel keine Abstoßungsreaktion hervor, brauchen aber eine gewisse Wachstumszeit. Gespendete Teile sind prinzipiell sofort verfügbar, bergen aber das Risiko von Abstoßungsreaktionen und Funktionsstörungen.

Transplantierte Körperteile unterliegen Streß (S. 136), ähnlich wie Cyberware- und Biowareimplantate. Sie erleiden jedoch keinen Streß durch Schaden; statt dessen bestimmt der Spieler, wann und unter welchen Umständen Transplantate Streßpunkte erhalten und wann Streßproben erforderlich werden. Wenn das Transplantat versagt, hat der Körper es abgestoßen, und der Charakter braucht ein neues Ersatzteil. Transplantatversagen kann

FAHRZEUGKLINIK

Design

Designkosten: (Stufe + 4)³ x 3 Punkte

Maximalstufe: NA

Frachtpunkteverbrauch: Stufe x 2

Ladungsreduzierung: Stufe x 75 kg

Sonderausstattung

Teilekosten: (Stufe + 4)³ x 800¥

Teileverfügbarkeit: (Stufe + 3)/(Stufe x 2) Tage

Straßenindex: 3

Maximalstufe: NA

Grundzeitraum: (Stufe) Tage

Fertigkeit: Passende Fahrzeug-B/R-Fertigkeit, Elektronik B/R

Mindestwurf: Stufe

Benötigte Ausrüstung: Fahrzeugladen, Elektronikladen

Frachtpunkteverbrauch: Stufe x 3

Ladungsreduzierung: Stufe x 100 kg

drastische Auswirkungen auf den Gesundheitszustand des Charakters haben.

Erwachte Charaktere, denen nicht-geklonte Körperteile transplantiert werden, verlieren an Magie, wie unter *Magisch aktive Charaktere und Schaden in SR3.01D*, S. 129, beschrieben.

Organspenden

Gespendete Organe oder Körperteile stammen von einem anderen Metamenschen. "Gespendet" ist in vielen Fällen ein sehr euphemistischer Ausdruck, da viele Körperteile über den blühenden Organschwarzmarkt beschafft werden und eigentlich "gestohlen" heißen müßten. Viele Teile werden frisch Verstorbenen entnommen. Die meisten Länder und extraterritorialen Konzerne beschlagnahmen Leichen automatisch als "Organspender", doch das wird unter jeder Jurisdiktion anders gehandhabt. Diese Praxis hat natürlich in manchen Gegenden zu einem harten Konkurrenzkampf bei der Leichenbergung geführt – und dadurch nicht selten zu einem noch höheren Leichenaufkommen.

In vielen Fällen lohnt es sich, einen Spender ausfindig zu machen, der physiologisch kompatibel mit dem Empfänger ist, wodurch das Risiko einer Abstoßung minimiert wird. Das erfordert die Erstellung eines medizinischen Profils (S. 156) sowohl des Empfängers als auch des Spenders, das im Falle schwarz erworbener Organe gewöhnlich nicht vorliegt. Gespendete Körperteile, die kompatibel mit dem Empfänger sind, heißen "Typ-O"-Teile im Gegensatz zu den generischen Transplantaten.

Die meisten Krankenhäuser haben ein umfangreiches Lager generischer Körperteile für Notfälle. Ein Typ-O-Transplantat zu finden, erfordert in der Regel etwas Sucharbeit in medizinischen Datenbanken. Die dafür erforderliche Zeit bestimmt der Spielleiter, wobei er mögliche ungewöhnliche Faktoren in der Physiologie des Patienten in Betracht ziehen sollte. In seltenen Fällen kann ein gut bestücktes Krankenhaus auch ein Typ-O-Transplantat auf Lager haben. Kliniken und Krankenhäuser können Körperteile lagern; je länger sie jedoch lagern, desto weniger lebensfähig werden sie.

Verwenden Sie die Preise auf S. 128, *SR3.01D*, für gespendete Typ-O-Transplantate; reduzieren Sie den Preis für generische Körperteile um 60 Prozent ($\times 0,4$).

Geklonte Körperteile

Wie DocWagon und andere medizinische Dienstleister immer wieder gerne in ihren Werbekampagnen betonen, können Körperteile aus der DNA eines Patienten geklont werden. Geklonte Teile sind nahezu perfekt angepaßt und werden so gut wie nie abgestoßen. Dafür ist es natürlich erforderlich, daß der Patient einige seiner Zellen zu Züchtungszwecken abgeben muß, was insbesondere Shadowrunner äußerst ungern tun. Trotz modernster Züchtungsmethoden dauert das Klonen von Körperteilen immer noch seine Zeit. Ein oft eingesetzter Zwangswachstumsprozeß verringert die Züchtungszeit deutlich, trotzdem muß immer noch mit einer minimalen Wartezeit von einigen Wochen gerechnet werden.

VALKYRIE-MODIFIKATION

Design

Designkosten: 3.000 Punkte

Maximalstufe: NA

Frachtpunkteverbrauch: 10

Ladungsreduzierung: 400 kg

Sonderausstattung

Teilekosten: 1.000.000¥

Teileverfügbarkeit: 10/2 Wochen

Straßenindex: 3

Maximalstufe: NA

Grundzeitraum: 5 Tage

Fertigkeiten: Passende Fahrzeug-B/R-Fertigkeit, Elektronik B/R

Mindestwurf: 5

Benötigte Ausrüstung: Fahrzeugladen, Elektronikladen

Frachtpunkteverbrauch: 15

Ladungsreduzierung: 500 kg

Anmerkung: Beinhaltet Riggermodifikation, Satellitenverbindung, Datenbuchsenport, Autopilot 5, Lernpool 1 und Platz für einen Patienten.

Körperteile können nicht einzeln geklont werden – es muß ein kompletter Klonkörper herangezogen werden, der dann "abgeerntet" wird. Klone dieser Art werden nicht als Metamenschen angesehen und sind wenig mehr als Tiere oder Klumpen lebenden Fleisches. Zwangsgezüchtete Klone reifen sogar noch wesentlich schneller und erreichen in weniger als zwei Monaten das Erwachsenenstadium, sie sind nicht mehr als Fleischlieferanten.

Erwachte Charaktere stoßen in der Regel zwangsgereifte Klonteile ab. Nur Standard-Klonteile werden von ihren Körpern akzeptiert. Beachten Sie bitte, daß Klone von Erwachten nicht selbst als Erwachte Kreaturen angesehen werden können.

Als Notfallvorsorge züchten und pflegen DocWagon und andere medizinische Dienstleistungsunternehmen automatisch geklonte Ersatzteillager für Besitzer von Super-Platin- und höheren Verträgen. Bereits innerhalb von drei Monaten nach Abschluß des Vertrages kann auf diese Transplantate zurückgegriffen werden.

Nur besonders spezialisierte medizinische Einrichtungen verfügen über die Möglichkeiten, geklontes Gewebe zu züchten, insbesondere zwangsgereiftes Gewebe. Den Grundwachstumszeitraum für geklonte Teile finden Sie auf S. 128 in *SR3.01D*. Verdoppeln Sie die Kosten für Standard-Klonteile; vervierfachen Sie sie für zwangsgezüchtete Teile.

DEN RICHTIGEN ARZT FINDEN

Einen Arzt zu finden, der eine Vorsorgeuntersuchung macht, eine kleinere Verletzung behandelt oder eine längerfristige Behandlung durchführt, ist leicht – sehen Sie einfach in den Gelben Seiten nach oder gehen Sie zur Sprechstunde der nächstgelegenen Klinik. Allerdings einen Arzt zu finden, der nicht überlastet ist, der Barzahlung nach der Behandlung akzeptiert und der Ihre Schußwunden und illegalen Implantate nicht an die Behörden weitergibt, ist schon etwas schwieriger und vor allem auch teurer.

Gute medizinische Fertigkeiten und Einrichtungen sind zweifellos wichtig für Shadowrunner, doch die Charaktere haben nicht immer die Wahl. Die Stufen der Fertigkeiten und Werkzeuge eines Arztes zu kennen, ist für den Spielleiter wichtig, der die Proben zu Ablauf und Erfolg medizinischer Prozeduren würfelt. Die folgenden Regeln bieten zwei Möglichkeiten zur Festlegung dieser Stufen, je nachdem ob es sich um einen Notfall – der bleigespickte Charakter wird auf der Straße von DocWagon aufgelesen – oder um eine geruhsamere Behandlung handelt – ein bißchen Implantatchirurgie in einer netten Schattenklinik zum Beispiel.

ANBIETER MEDIZINISCHER DIENSTLEISTUNGEN

Im medizinischen Business sind erfahrene Ärzte, Krankenschwestern und Biotechniker ihr Gewicht in Orichalkum wert. Medizinische Dienstleistungsunternehmen fallen in vier Kategorien – konzerneigene, private, öffentliche und illegale. Sie alle haben ihre eigenen Arbeitsweisen, und das kann sich durchaus auf die Auswahlmöglichkeiten und Überlebenschancen eines Charakters auswirken.



Konzernmedizin

Viele Konzerne, von den nicht eingestuften nationalen Unternehmen bis hin zu den AAA-Megakons, unterhalten ihre eigenen Gesundheitszentren, die gewöhnlich nur Angestellten und Konzernbürgern offenstehen. Um in diesen Zentren medizinisch versorgt zu werden, muß der Charakter eine Konzern-ID und eine SIN besitzen – oder zumindest gute Fälschungen. Viele dieser Einrichtungen akzeptieren zudem nur Zahlungen in Konzernskript. Konzernleute können in diesen Zentren Trauma- und Implantatbehandlungen erhalten. Für Shadowrunner kann als Teil eines Deals mit Mr. Johnson ein Besuch in einem konzerneigenen Med-Center möglich sein.

Medizinische Anbieter in Konzernbesitz sind oft die einzige Quelle für bestimmte Behandlungen oder Implantate. Konzernerrichtungen bieten oft Ausrüstung der Alpha- oder höherer Kategorien an, und die beschäftigten Ärzte gehören zu den besten des Faches. Viele Konzerne bieten auch eine eigene Notfallversorgung im Stile DocWagons an, jedoch in der Regel zu höheren Preisen und mit langsamerer Reaktionszeit.

Der Hauptvorteil vieler medizinischer Zentren von AA- und AAA-Kons ist ihre Extraterritorialität. Ein Cyberwareteil, das in einem öffentlichen Seattler Krankenhaus nicht legal installiert werden kann, ist möglicherweise in der Yamatetsuklinik zwei Straßen weiter problemlos erhältlich, da diese unter Yamatetsu-Gesetzgebung operiert. Viele Med-Center extraterritorialer Konzerne

bekennen sich öffentlich zu den örtlichen Gesetzen hinsichtlich illegaler Implantate, um gute Beziehungen und eine Fassade der Allgemeinnützlichkeit aufrechtzuerhalten. Ein gut gefütterter Credstab kann sie jedoch meistens dazu inspirieren, hinter den geschlossenen Türen ihrer Extraterritorialität solche Trivialitäten zu ignorieren.

Es gibt gewisse Nachteile bei der Nutzung von Dienstleistungen konzerneigener Med-Center. Der Konzern weiß genau, welche Implantate ein Charakter hat und welchen Behandlungen er unterzogen wurde – Informationen, die diskretionsgewohnte Shadowrunner nur ungern in fremden Händen wissen. Der Konzern kontrolliert die medizinische Umgebung, daher besteht immer die Möglichkeit, daß er Gewebeproben zurückbehält (für gerichtsmedizinische Untersuchungen oder Ritualzauberei), daß unerwünschte Überraschungen implantiert werden ("Ach, habe ich schon die Cortextombe erwähnt, die wir installiert haben?") oder daß der Charakter als Versuchskaninchen für experimentelle Behandlungsmethoden oder Implantate mißbraucht wird.

DocWagon: DocWagon und ähnliche Dienstleistungsunternehmen sind bei Shadowrunnern sehr beliebt, da ihre Kliniken den Status der Extraterritorialität besitzen; Daten und Aufenthaltsort des Patienten werden gewöhnlich vertraulich behandelt. DocWagon kommt Auslieferungsanträgen von Lone Star und anderen Konzernsicherheitsdiensten jedoch in der Regel nach.

Privatmedizin

Private Kliniken und Krankenhäuser werden von privaten Investoren finanziert und betrieben und sind nur für ein ausgewähltes Klientel verfügbar. Zu den privaten medizinischen Versorgungseinrichtungen gehören privat praktizierende Spezialisten, militärische Gesundheitsdienste, Universitätskliniken und Einrichtungen, die von speziellen Interessensgruppierungen geführt werden. Auch Stammeschamanen und ihr medizinisches Personal fallen in diese Kategorie.

Anders als öffentliche Med-Center können sich private Institutionen aussuchen, wem sie ihre Dienste verkaufen. Üblicherweise stehen sie nur bestimmten Bevölkerungsgruppen offen oder richten sich nach anderen Kriterien. Es ist durchaus möglich, daß ein Charakter ihre Dienste in Anspruch nehmen kann, wenn er jene Kriterien erfüllt, etwas Bestimmtes für sie erledigt oder sie schlicht und einfach ziemlich gut dafür bezahlt.

Das Personal privater Gesundheitsversorger steht von der Qualifizierung her etwas über dem öffentlichen Anbieter, es ist jedoch oft auf bestimmte Behandlungsbereiche spezialisiert, die nicht immer dem entsprechen, was ein Charakter sich vorstellt.

Öffentliche Medizin

Theoretisch kann jeder in eines dieser Zentren hineinspazieren und sich behandeln lassen. Wenn ein Individuum jedoch keine SIN hat, so findet es sich erst einmal am Ende der Warteschlange wieder, und möglicherweise wird ungeachtet des Hippokratischen Eides eine Behandlung gänzlich verweigert. Öffentliche medizinische Zentren sind üblicherweise von den Armen und Geknechteten überlaufen, denen keine andere medizinische Versorgung offensteht. Bis ein Arzt sich zu einer Untersuchung herabläßt, ist in der Regel eine Wartezeit von einigen Stunden erforderlich, falls der Zustand des Patienten nicht wirklich kritisch ist. Manche Behandlungen müssen im Voraus bezahlt werden.

Die öffentliche Gesundheitsversorgung obliegt normalerweise dem Staat, manche Einrichtungen sind jedoch auch in privater Hand, gewöhnlich sind es Konzerne, die "Öffentlichkeitsarbeit" in mehrfacher Bedeutung betreiben, oder karitative Organisationen wie zum Beispiel die katholische Kirche. Öffentliche medizinische Versorgungseinrichtungen in privater Hand sind meistens professioneller und in besserem Zustand als staatseigene.

Öffentliche Krankenhäuser bieten normalerweise auch medizinische Notdienste für die umliegende Gegend an. Anders als bei DocWagon oder anderen bewaffneten medizinischen Dienstleistungsunternehmen ist jedoch kein "High-Threat"-Service erhältlich. Wenn ein Kranken- oder Notarztwagen in eine Kampfsituati-

NOTFALLVERSORGUNG

Situation	Modifikator
<i>Medizinisches Dienstleistungsunternehmen</i>	
DocWagon	+2
CrashCart/sonstiger Konzernservice	+1
Privat	+0
Öffentlich/illegal	-1
<i>Rettungsteam*</i>	
High-Threat	-1
Standard/Kriseneinsatz	+0
<i>Medizinischer Kontrakt*</i>	
Super-Platin	+3
Platin	+2
Gold	+1
Basis	+0
Keiner	-1
<i>Stufe der Gegend</i>	
AAA oder AA	+1
A oder B	+0
C oder D	-1
E oder Z	2
Charakter ist SINlos	-1
Patient ist Gefangener/ steht unter Arrest	-2

*Bezieht sich auf DocWagon-Dienste. Dienste anderer Anbieter müssen geschätzt werden.

NOTFALLSTUFEN

Modifizierter 2W6-Wurf	Fertigkeits- stufe	Ausrüstungs- stufe
0 oder weniger	Keine	Keine
1	2	1
2	3	1
3	3	2
4	4	2
5	4	2
6	5	3
7	5	3
8	5	3
9	6	4
10	6	4
11	7	4
12	7	5
13	8	5
14	9	6
15 oder mehr	10	6

on gerät, zieht er sich sofort zurück und benachrichtigt die Polizei.

Die Qualität der Versorgung in öffentlichen Krankenhäusern ist bestenfalls durchschnittlich. Die meisten Ärzte finden besser bezahlte Konzernjobs. Rassismus und Klassendünkel sind an der Tagesordnung; ein menschlicher Schlips-träger kann sich auf eine deutlich kürzere Wartezeit einstellen als ein Ork-Squatter.

Öffentliche Med-Center unterliegen der lokalen Gesetzgebung. Viele in öffentlichen Einrichtungen beschäftigte Mediziner bessern ihr mageres Einkommen durch illegale Nebenbeschäftigungen auf. In manchen Fällen betreiben sogar ganze Krankenhausflügel illegale Geschäfte. Es ist nicht unüblich, daß das Personal öffentlicher Krankenhäuser Unterweltbeziehungen hat. Es werden Leichen ge- oder verkauft, gebrauchte Implantate an Organschlepper veräußert, illegale Experimente angestellt oder schlimmeres.

Schattenkliniken

Jedes illegale medizinische Zentrum fällt unter die Kategorie der Schattenkliniken. Dabei kann es sich um einen Straßendoc handeln, der im Hinterraum einer Bar Schußverletzungen behandelt, oder gar um ganze Kliniken, die man für illegale Operationen mieten kann. Die bestausrüsteten Schattenkliniken werden in der Regel von mächtigen Interessensgruppen geleitet, das können Drachen sein, Policlubs oder auch Konzerne. Die meisten haben zumindest enge Beziehungen zu Kons oder Unterweltssyndikaten, was ihnen den Zugriff auf die notwendigen Ressourcen für High-Tech-Operationen ermöglicht.

Schattenkliniken sind auf illegale Dienste und Angebote spezialisiert. Viele von ihnen geben sich gar nicht erst mit dem ganzen legalen Kram ab. Sie fragen nicht nach IDs oder SINs, fordern jedoch eine Zahlung im Voraus.

Schattenkliniken haben meistens gute Beziehungen für die Beschaffung gebrauchter Implantate und Ersatzorgane.

MEDIZINISCHE VERSORGUNG IM NOTFALL

Wenn ein verletzter Charakter von einem zufälligen Helfer (Passant, Rettungswagen, nächstgelegene Klinik usw.) medizinisch versorgt wird, so werfen Sie 2W6, um die Stufen der Fertigkeiten und Werkzeuge des Biotechnikers zu bestimmen. Würfeln Sie für alle interessierenden Stufen einzeln. Entnehmen Sie passende Modifikatoren aus der Tabelle "Notfallversorgung" und suchen Sie das Ergebnis aus der Tabelle "Notfallstufen".

Ein modifizierter Wurf, der das Ergebnis "Keine" erbringt, kann verschiedene bedeuten. Vielleicht hat der "Doc" nicht die benötigte Fertigkeit und muß ausweichen. Vielleicht hat er nicht die

benötigte Ausrüstung. Oder er weigert sich aus irgendeinem Grund, dem Charakter zu helfen, vielleicht weil der keine SIN hat.

Twitch wurde auf einem extrem fehlgeschlagenen Run in Renton mächtig zusammengeschossen. Sein Team hat ihn zurückgelassen, und als Lone Star eintrifft, kassieren sie ihn ein und benachrichtigen das nächstgelegene Krankenhaus – was ein kleiner öffentlicher Schuppen namens Maple Valley General Hospital ist. Der Spielleiter wirft ein paar Mal mit 2W6, um festzustellen, was für eine Versorgung Twitch erhält. Er wirft eine 9 für die Stufe des Krankenhauses und eine 11 für die Biotechfertigkeit des behandelnden Arztes in der Notaufnahme. Die Modifikatoren für diese Würfe sind –1 (öffentliches Krankenhaus), –1 (Twitch hat keinen medizinischen Kontrakt), –1 (die Gegend hat die Stufe C) und –2 (Twitch ist Gefangener von Lone Star), insgesamt also –5. Mit diesen Modifikatoren konsultiert der Spielleiter die Tabelle "Notfallstufen" und notiert sich, daß das Krankenhaus die Stufe 2 hat ($9 - 5 = 4$, was der Stufe 2 entspricht) und der Arzt Biotech 5 besitzt ($11 - 5 = 6$, was der Stufe 5 entspricht). Es hätte wesentlich schlimmer kommen können.

MEDIZINISCHE VERSORGUNG IM NORMALFALL

Wenn ein Charakter sich die Zeit nimmt, über seine Connections an angemessene medizinische Versorgung zu kommen, so hängt sein Erfolg von verschiedenen Faktoren ab: wen er kennt, welche Art von Klinik und Behandlung er sucht, die Kategorie der gewünschten Implantate, deren Illegalität usw. Der Spielleiter sollte sich nach den folgenden Angaben richten, wenn er festlegt, wie gut diese Suche vonstatten geht.

Der Charakter sollte zunächst entscheiden, was er eigentlich sucht, und dann die passenden Modifikatoren der Tabelle "Suche nach medizinischer Versorgung" entnehmen. Wenn der Charakter zum Beispiel eine illegale Schattenklinik sucht, um sich etwas Alphaware mit Sicherheitsstufe B installieren zu lassen, so erhält er folgende Modifikatoren: –1 (illegale Klinik), +1 (Implantatchirurgie), +2 (Alphaware) und +1 (Klasse B), also insgesamt +3.

Der Charakter wirft nun eine Gebräuche(4)-Probe plus Modifikatoren, um festzustellen, ob er tatsächlich das aufstöbern kann, was er sucht. Es wird nur ein Erfolg benötigt. Die Grundstufe und der Suchzeitraum sind in der Tabelle "Medizinische Versorgung" (S. 156) angegeben. Extraerfolge können dazu verwendet werden, die Suchzeit zu verkürzen (indem die Zeit durch die Erfolge geteilt wird) oder die Stufe der medizinischen Ausrüstung zu erhöhen (+1 pro Erfolg, Maximum 6).

Zur Bestimmung der Fertigungsstufen der behandelnden Biotechniker werfen Sie 2W6 und wenden die Fertigkeitenmodifikatoren der Tabelle "Medizinische Versorgung" an. Nehmen Sie das modifizierte Ergebnis und sehen Sie in der Tabelle "Notfallstufen" (S. 154) nach, welche Fertigungsstufen in Frage kommen. Würfeln Sie für jede Fertigkeit einzeln.

Suche nach medizinischer Versorgung – Tabellenerläuterung

Vermittelnde Connection: Je nachdem, was der Charakter sucht, können ihm manche Connections wertvolle Hinweise geben. Ein Städtischer Beamter zum Beispiel wird sehr wahrscheinlich die öffentlichen Med-Center kennen, bei der Suche nach einer Schattenklinik allerdings kaum behilflich sein können. Ausgebildete Mediziner jeder Art können immer helfen und liefern einen Modifikator von –2.

Gesuchter Anbieter: Einzelheiten zu den verschiedenen Anbietern siehe S. 152.

Art der Chirurgie: Beschreibungen der Chirurgiearten finden Sie auf S. 158–160. Nanochirurgie ist jede Chirurgie, die die Option Nanochirurgie (S. 162) beinhaltet.

Implantatkategorie: Informationen über Implantatkategorien finden Sie in den Kapiteln *Cyberwarekategorien* (S. 48) und *Bio-warekategorien* (S. 85).

Legalität: Legalitätscodes werden in *SR3.01D*, S. 273, erklärt.

Jede benötigte Zusatzfertigkeit: Es wird vorausgesetzt, daß medizinische Anbieter die Fertigkeiten Biotech (S. 147) und Medizin (S. 148) haben. Manche Prozeduren erfordern jedoch zusätzliche Fertigkeiten, die in den jeweiligen Beschreibungen angegeben werden. Jede dieser zusätzlichen Fertigkeiten sorgt für einen Modifikator von +1.

SUCHE NACH MEDIZINISCHER VERSORGUNG

Situation	Modifikator
<i>Vermittelnde Connection</i>	
Schieber, Regierungsbeamter, Organschieber usw.	–1
Straßendoc, DocWagon-Medtechniker usw.	–2
<i>Gesuchter Anbieter</i>	
Konzerneigen	+2
Privat	+1
Illegal	–1
Öffentlich	–2
Klinik	+0
Krankenhaus	+2
<i>Art der Chirurgie</i>	
Kosmetisch	–1
Implantat	+1
Therapeutisch	+0
Transimplantat	+1
Trauma	+0
Nanochirurgie	+2
<i>Implantatkategorie</i>	
Standardcyberware	+0
Alphaware/Standard- und kosmetische Bioware	+2
Betaware/kultivierte Bioware	+4
Deltaware	+8
Nanaware	+4
<i>Legalität</i>	
Legal	–1
Paralegal/Klasse A	+0
Sicherheitseinstufung/Klasse B	+1
Militärisch/Klasse C	+2
Jede benötigte Zusatzfertigkeit	+1

OP-VERHANDLUNGEN

Sobald ein Charakter einen medizinischen Anbieter gefunden hat, muß er mit ihm um die gewünschten Dienstleistungen feilschen. Bestimmte Faktoren können zu Schwierigkeiten führen, je nach Anbieter (siehe Beschreibungen auf S. 152). Der Charakter hat vielleicht keine SIN, kann nicht im Voraus zahlen, verlangt einen Gesetzesbruch, hat keine Konzern-ID oder kein Konzernskript usw. Der Anbieter könnte verlangen, Aufzeichnungen über den Patienten zu behalten, Daten an staatliche Autoritäten weitergeben, Gewebeproben zurückbehalten wollen usw.

Shadowrunner, die wünschen, daß bestimmte gesetzliche Vorschriften "vergessen" oder "besondere Erwägungen" in Betracht gezogen werden, müssen eine Gebräuche-Probe gegen die Stufe des Med-Centers werfen. Verwenden Sie passende Modifikatoren aus der Tabelle "Suche nach medizinischer Versorgung" und der



MEDIZINISCHE VERSORGUNG

Anbieter	Grundstufe	Fertigkeits-modifikator	Suchzeitraum
Standard illegal	2	-2	1 Tag
Standard privat/öffentlich	3	-1	2 Tage
DocWagon/konzerneigen	4	+0	1 Woche
Ausrüstung für Alpha/Bioware	5	+1	2 Wochen
Ausrüstung für Beta/kultivierte Bioware	6	+2	1 Monat
Ausrüstung für Nanoware	6	+2	2 Monate
Ausrüstung für Deltaware	8	+4	6 Monate

Tabelle "Modifikatoren für gesellschaftliche Situationen" (SR3.01D, S. 94), sowie weitere, die der Spielleiter unter Umständen für angemessen hält.

Der Charakter kann versuchen, sich mit Nuyen den Zugang zum OP freizukaufen. Die meisten Ärzte haben nichts gegen eine kleine finanzielle Sondermotivation, und das Risiko des Verlustes der ärztlichen Lizenz ist wegen der Umstände der Extraterritorialität einschätzbar bis gering. Die übliche Höhe dieser Schmiergelder beträgt 10 Prozent der gesamten Behandlungskosten. Ein solches oder noch höheres Angebot erleichtert es dem Anbieter gewöhnlich, die Regeln zu brechen (Modifikator von -2 auf die Gebräucheprobe).

Wenn die Gebräucheprobe mißlingt, weigert sich der Arzt. Einschüchterung oder andere handfeste Überzeugungsversuche könnten in dem Fall helfen, sie könnten den Anbieter jedoch auch dazu bringen, den Charakter den lokalen Autoritäten zu übergeben. Aber viele chirurgische Eingriffe sollen auch schon vor der Mündung einer AK-97 vorgenommen worden sein.

CHIRURGIE: ÜBERBLICK

Alle verschiedenen Arten von Chirurgie (S. 158–160) folgen der gleichen Vorgehensweise: Der Patient wird gescannt und diagnostiziert, anschließend plant der Arzt anhand der gewonnenen medizinischen Daten den chirurgischen Eingriff (S. 157).

Chirurgie ist ein komplexer Prozeß. Unter jeder Chirurgieart gibt es eine Anzahl von *Prozeduren* (S. 157), die unternommen werden können. Im Rahmen der Implantatchirurgie zum Beispiel gibt es mögliche Prozeduren wie Cyberware Implantieren, Cyberware Entfernen, Cyberware Reparieren usw.

Bei der Planung einer Prozedur werden die möglichen Ergebnisse der Operation in einer *Prozedurliste* aufgelistet, wobei jede mögliche Anzahl an Erfolgen der Chirurgieprobe ein bestimmtes Ergebnis hervorruft – siehe Tabelle "Beispiel für Prozedurliste". Jeder der Einträge ist eine *Chirurgische Option* (S. 160). Jede Prozedur muß zwei negative Optionen und eine Reihe positiver Optionen auflisten. Wie diese Optionen genau aussehen, wird von Arzt und Patient während der Planungsphase festgelegt.

Wenn der chirurgische Eingriff vorgenommen wird, so wird eine Probe gegen einen Mindestwurf, der von der Prozedur bestimmt wird, abgelegt. Die Anzahl der Erfolge wird mit der Prozedurliste verglichen, um das Ergebnis des Eingriffes zu bestimmen. Bei null Erfolgen ist die Operation ein Fehlschlag. Bei einem Erfolg ist sie erfolgreich, doch beide negativen Optionen kommen zum Tragen. Bei zwei Erfolgen wird nur die zweite negative Option verwirklicht. Ein Gelingen ohne

Wenn und Aber haben wir bei drei Erfolgen, und jeder zusätzliche Erfolg verwirklicht eine der positiven Optionen.

Gleichzeitig wird jede Chirurgieprobe als offene Erfolgsprobe behandelt. Der Mindestwurf dafür heißt Chirurgieschwelle. Die grundlegende Schwelle ist der Grundmindestwurf der Probe. Gehen Sie die Prozedurliste durch und markieren Sie Optionen, die von Erfolgen verwirklicht wurden. Chirurgische Optionen, die auf dieser Liste erreicht werden, können die Schwelle modifizieren (siehe Beschreibung der Optionen, S. 161). Modifikatoren der Chirurgie-

schwelle sind kumulativ. Wenn das höchste Ergebnis der Chirurgieprobe die Chirurgieschwelle nicht erreicht, wird die betreffende Option nicht verwirklicht, und ebenso wenig die folgenden Optionen der Liste, auch wenn noch Erfolge der Chirurgieprobe übrig sind.

Während eines chirurgischen Eingriffes kann mehr als eine Prozedur ausgeführt werden, wobei zusätzliche Prozeduren immer schwieriger werden.

DIAGNOSE UND PROFILERSTELLUNG

Vor dem chirurgischen Eingriff wird der Patient medizinischen Untersuchungen und Scans unterzogen, um ein *medizinisches Profil* zu erstellen, das über allgemeinen Gesundheitszustand und magische Aktivitäten Auskunft gibt. Dadurch können Komplikationen vermieden werden, die durch Allergien, bestimmte Implantate, Krankheiten, Blutfilter, Nanoware usw. hervorgerufen werden können. Bei dieser Untersuchung können auch gesundheitliche Probleme zutage treten, von denen der Charakter gar nichts wußte.

Medizinische Profile erweisen sich auch als nützlich bei der Anpassungsbestimmung für Typ-O-Transplantate (siehe S. 152) – aber natürlich beinhaltet das die Entnahme von Blut- und Gewebeproben. Eine medizinische Profilerstellung inklusive Implantatdetektion (S. 157) ist obligatorisch für jeden, der einen Platin- oder Super-Platin-Kontrakt bei DocWagon oder einem ähnlichen medizinischen Dienstleistungsunternehmen abschließen möchte.

Manche Shadowrunner vermeiden eine medizinische Profilerstellung, da sie nicht das Risiko eingehen wollen, illegale Implantate eingebaut zu bekommen oder ihre medizinischen Daten in die falschen Hände fallen zu lassen.

Die Erstellung eines medizinischen Profils erfordert eine Klinik oder ein Krankenhaus (medizinischer Laden bzw. Werkstatt) und einen Grundzeitraum von 48 Stunden. Der Untersuchende muß eine Medizin(4)-Probe schaffen; Extraerfolge können den Untersuchungszeitraum verkürzen. Der untersuchte Patient muß für ein Viertel der benötigten Zeit anwesend sein.

BEISPIEL FÜR PROZEDURLISTE

Erfolge	Ergebnis
0	Fehlschlag
1	Erfolgreich, 2 negative Optionen
2	Erfolgreich, 1 negative Option
3	Erfolgreich, 0 negative Optionen
4	Erfolgreich, 1 positive Option
5+	Erfolgreich, 2 positive Optionen (+1 weitere positive Option pro Extraerfolg, bis zum Limit)

Nach Ermessen des Spielleiters können bestimmte Prozeduren und Optionen ein spezielles medizinisches Profil erforderlich machen, das genauer in Bereiche eindringt, die ein Standardprofil nicht erfaßt. Medizinische Profile sind zudem abhängig vom aktuellen Zustand des Patienten, da neue Implantate oder frische Verletzungen die physiologischen Daten verändern können.

IMPLANTATDETEKTION

Undokumentierte Implantate können bei chirurgischen Eingriffen zu Komplikationen führen und Erste Hilfe oder andere medizinische Versorgung vereiteln. Wenn ein Charakter sich dafür entschieden hat, einem Arzt von bestimmten Implantaten besser nichts zu erzählen – oder nicht in der Lage ist, davon zu erzählen –, so bestimmen Sie nach den folgenden Regeln, ob die Implantate gefunden werden oder nicht.

Werfen Sie als erstes eine Wahrnehmungsprobe für den Arzt gegen die Tarnstufe (falls vorhanden) der Implantate, die durch eine visuelle Untersuchung möglicherweise entdeckt werden können.

Jede Klinik und jedes Krankenhaus verfügt über Ausrüstung, mit der Implantate aufgespürt werden können. Diese Geräte können sowohl Cyberware als auch Bioware scannen, erfordern dafür jedoch jeweils eine separate Probe. Die Stufe der Detektionsausrüstung entspricht der Stufe der Klinik bzw. des Krankenhauses. Die Mindestwürfe für diese Proben und die Ergebnisse bestimmter Anzahlen von Erfolgen sind in der Tabelle "Implantatdetektion" aufgelistet. Jede Untersuchung nach Cyberware oder Bioware nimmt einen Grundzeitraum von 60 Minuten in Anspruch; Extraerfolge können diesen Zeitraum verkürzen. Werden keine Erfolge erzielt, so bedeutet das, daß nur die Essenzstufe oder der Bioindex des Charakters gemessen wird.

PLANUNG UND VORBEREITUNG CHIRURGISCHER EINGRIFFE

Da 2060 die meisten chirurgischen Vorgehensweisen hochtechnisiert und automatisiert sind, ist es notwendig, sie Schritt für Schritt zu planen. Die Ausnahme dabei ist die Traumachirurgie, die in der Regel schnell und improvisiert vorgenommen wird. Sonstige Chirurgie, die nicht sorgfältig geplant ist, erleidet Modifikatoren, wie sie in der Tabelle "Chirurgie" (S. 158) angegeben sind.

Um eine Prozedur zu planen, muß der Arzt die Wissensfertigkeit Medizin haben, sowie die anderen Fertigkeiten, die für diese Prozedur benötigt werden – mindestens die Fertigkeit Biotech.

OPTIONEN

Zwar gibt der Patient üblicherweise an, welche Optionen er in welcher Reihenfolge bevorzugen würde, doch das letzte Wort hat der Chirurg. Skrupellose oder von ihren Arbeitgebern entsprechend instruierte Ärzte können andere Optionen auswählen und durchführen. Wenn der aktuelle Operationsplan nicht analysiert oder der Chirurg von jemandem mit Biotechkenntnissen – und einer erfolgreichen Biotech(6)-Probe – beobachtet wird, wird die abweichende Prozedur erst bemerkt, wenn es zu spät ist. Das gibt dem Spielleiter mehr Freiraum für Verwicklungen und Verwirrungen des Handlungsablaufs, sollte allerdings nicht dafür mißbraucht werden, dem Charakter einfach nur das Leben schwer zu machen.

Auf jeder Prozedurliste müssen zwei negative Optionen aufgeführt werden. Sie repräsentieren die grundlegenden Schwierigkeiten eines chirurgischen Eingriffes. Die negativen Optionen können vom Spielleiter ausgewählt werden. Soweit nicht anders angegeben, kann dieselbe negative Option auch zweimal verwendet werden.

Der planende Arzt kann so viele positive Optionen auflisten, wie es seiner Medizinertätigkeit entspricht. Die Anzahl der positiven Optionen kann zudem nicht die Stufe der verwendeten medizinischen Ausrüstung überschreiten – keine Ausrüstung, keine positiven Optionen! 2060 gehören die meisten chirurgischen Optionen zum medizinischen Allgemeinwissen und können mit ihren Einzelheiten aus diversen Matrixarchiven und -bibliotheken abgefragt werden. Nach Ermessen des Spielleiters können einige Optionen nur in seltenen Fällen verwendet werden, da es sich um State-of-the-art-Eingriffe handelt, die nur von wenigen Chirurgen ausgeführt werden können.

EINE PROZEDUR ENTWERFEN

Um einen chirurgischen Eingriff sorgfältig planen zu können, braucht der Arzt das medizinische Profil des Patienten (siehe *Diagnose und Profilerstellung*, S. 156) sowie einen Computer mit genügend Speicherplatz für alle erforderlichen Daten.

Jede Chirurgie, mit Ausnahme der Traumachirurgie, hat einen Grundzeitraum für die Planung (aufgelistet in der Ta-

IMPLANTATDETEKTION

Implantattyp	Mindestwurf Klinik/Krankenhaus
Cyberware	
Standard	4/3
Alphaware	6/5
Betaware	8/7
Deltaware	10/9
Bioware	
Standard	6/5
Kultiviert	10/9
Nanoware	8/7

Erfolge	Einzelheiten
1	Typ von Implantat oder Naniten
2	Implantathersteller, Stufen
3	Kategorie
4	Streßmenge oder Abnutzungserscheinungen
5	Optionale Modifikationen, Nanitenhersteller

PLANUNG CHIRURGISCHER EINGRIFFE

Art und Prozedur	Grundzeitraum
Kosmetisch	24 Std
Implantat	
Installation/Entfernung/Aktualisierung	72 Std
Reparatur	36 Std
Therapeutisch	48 Std
Transimplantat	60 Std
Eingriff betrifft	Grundzeitraum- modifikator
Alphaware	x 2
Betaware	x 4
Deltaware	x 8
Kultivierte Bioware	x 6
Nanoware	x 4
Jede positive Option	x (Schwellen- modifikator)



belle "Planung chirurgischer Eingriffe"). Jede positive Option, die in die Prozedurliste aufgenommen wird, benötigt zusätzliche Vorbereitung medizinischer Daten.

Dem Biotechniker muß eine Medizinprobe gegen einen Mindestwurf von 4 gelingen, mit einem Modifikator +1 für jede positive Option. Erfolge können den Grundzeitraum für die Planung verkürzen.

Chirurgische Daten benötigen einen Speicherplatz in Mp gleich dem Grundzeitraum (mit Modifikatoren) x 2.

CHIRURGIEPROBEN

In Shadowrun gibt es fünf Arten von Chirurgie: Kosmetische, therapeutische, Implantat-, Trans-implantat- und Traumachirurgie. Jede von ihnen unterliegt im großen und ganzen den gleichen Regeln, mit kleinen Abweichungen.

Chirurgie wird normalerweise in einer medizinischen Werkstatt (Krankenhaus) vorgenommen, gelegentlich auch in einem medizinischen Laden (Klinik) oder auf der Straße – mit entsprechenden Modifikatoren, versteht sich. Chirurgie, die Implantate einer höheren Kategorie betrifft, muß mit Werkzeugen dieser Kategorie ausgeführt werden (siehe Medizinische Ausrüstung, S. 148).

Die meisten chirurgischen Prozeduren erfordern eine Anästhesierung des Patienten; er erhält einen Tödlichen Betäubungsschaden und kann sich davon erst erholen, wenn die Operation beendet ist.

Der grundlegende Mindestwurf für jede der Chirurgiearten hängt von der genauen Prozedur ab und wird in der jeweiligen Tabelle aufgelistet. Mögliche positive und negative Optionen werden dort ebenfalls aufgeführt; Einzelheiten dazu finden Sie unter Chirurgische Optionen, S. 160.

Die Chirurgieprobe verwendet die Biotechfertigkeit oder eine passende Spezialisierung davon. Modifikatoren entnehmen Sie der Chirurgietabelle. Die Stufe der medizinischen Ausrüstung kann als Ergänzende Würfel eingesetzt werden.

Ein chirurgischer Eingriff nimmt eine Anzahl Stunden in Anspruch, die dem Mindestwurf der Chirurgieprobe entspricht. Extraerfolge, die nicht für positive Optionen benötigt werden, können diesen Zeitraum verkürzen.

KOSMETISCHE CHIRURGIE

Kosmetische Chirurgie ändert das Erscheinungsbild eines Patienten – das können kleinere Veränderungen sein wie Nasenkorrekturen oder Ohrenspitzen für Elfenposers, aber auch Brustvergrößerungen, Fettabsaugungen oder komplette Gesichtsrekonstruktionen. Abgedrehtere Möglichkeiten wie die Implantation von Schuppen, Fell oder anderen kleinen biotechnologischen Veränderungen sind ebenfalls möglich. Kosmetische Chirurgie ist ein relativ leichter Eingriff.

Um kosmetische Chirurgie zu erkennen, ist eine erfolgreiche Wahrnehmung(8)-Probe erforderlich. Die Option Natürliches Aussehen kann diesen Mindestwurf noch erhöhen.

Es gibt drei Variationen kosmetischer Chirurgie: kleinere, mittlere und schwere Eingriffe.

KLEINERER KOSMETISCHER EINGRIFF

Diese Prozedur umfaßt kleinere Veränderungen wie Ohrenverkür-

CHIRURGIETABELLE

Situation	Modifikator
Ort, an dem der Eingriff vorgenommen wird	
Medizinische Werkstatt (Krankenhaus)	-2
Medizinischer Laden (Klinik)	-1
Mobiler Laden (Klinik)	+0
Sonstiges	+3
Sonstiges ohne Medkit	+5
Umstände der Chirurgie	
Schlechte Umstände	+3
Furchtbare Umstände	+4
Bessere Medizinische Ausrüstung als benötigt	-2
Fehlendes medizinisches Profil	+1 (oder mehr)
Fehlende chirurgische Daten	+1
Fernchirurgie	+1
Zusätzliche Ärzte (Biotech und Medizin 4+)	-1
Magische Versorgung während des Eingriffs	-1
Jede bereits vorgenommene Prozedur während dieser Operation	+1
Vorhergehende Prozedur ist fehlgeschlagen	+2
Zustand des Patienten	
Essenz 2 oder weniger	+1
Cyberzombie	+ (Essenzbetrag)
Patient hat Bioware	+ (Bio-Index + 2, aufgerundet)
Patient ist Erwachter	+1
Implantatchirurgie	
Alphaware	+1
Betaware	+3
Deltaware	+6
Therapeutische Chirurgie	
Kultivierte Bioware	+1
Attribut durch Cyberware oder Bioware gesteigert	+1
Transimplantatchirurgie	
Kultivierte Bioware	+1
Generisches (nicht-angepaßtes) Transplantat	+1
Typ-O-Transplantat	+0
Geklontes Transplantat	-1
Traumachirurgie	
Traumapatch auf Patienten angewendet	+1

zung oder Narbenbeseitigung. Kleinere kosmetische Eingriffe verursachen eine Leichte Körperliche Verletzung.

MITTLERER KOSMETISCHER EINGRIFF

Diese Prozedur umfaßt Verlängerung von Ohren, Hauttransplantationen, Nasenkorrekturen, Absaugung von Fett usw. Mittlere kosmetische Eingriffe verursachen eine Mittlere Körperliche Wunde.

SCHWERER KOSMETISCHER EINGRIFF

Diese Prozedur umfaßt zum Beispiel Gesichtrekonstruktionen oder die Implantation kosmetischer Bioware (S. 83) und verursacht eine Schwere Körperliche Verletzung.

IMPLANTATCHIRURGIE

Implantatchirurgie umfaßt Installation, Entfernung, Aktualisierung und Reparatur von Cyberware.

CYBERMANTIE

Cybermantische Chirurgie erfordert diese Prozedur. Einzelheiten dazu finden Sie unter Weniger als Null (S. 59).

CYBERWARE INSTALLIEREN

Diese Prozedur umfaßt die Implantation von Cyberware aller Kategorien. Bei Charakteren, die das Spiel mit Cyberimplantaten beginnen, wird angenommen, daß sie sich bereits vorher unter den Laser begeben haben. Die hier angegebenen Regeln gelten für später erfolgende Cyberimplantationen und werden nicht auf neuerschaffene Charaktere angewendet.

Implantatchirurgie folgt oft direkt auf Traumachirurgie, wenn irreparabel beschädigte Organe oder Gliedmaßen durch Metall und Chrom ersetzt werden. Falls nicht schon vorher Planungen für den eventuellen Fall gemacht und archiviert wurden, kann bei einem Post-Trauma-Implantat-Eingriff nur Standard- oder Alpha-Cyberware installiert werden.

Wenn der Charakter bei einem Straßendoc oder einem illegalen Med-Center in Behandlung ist – oder in legaler Behandlung ist, aber keine SIN oder Nuyen hat –, so besteht eine 50prozentige Chance, daß gebrauchte Cyberware implantiert wird.

Wenn die Prozedur mißlingt, wird zwar die Cyberware installiert, der Körper stößt sie jedoch ab. Der Charakter kann seine Verletzungen nicht heilen und erleidet jeden Tag ein Kästchen weiteren Körperlichen Schaden, bis die Cyberware wieder entfernt wird.

Diese Prozedur umfaßt auch die Installation von fixierter Nano-ware (S. 108) und Nanoware-Implantaten wie der Nanitenstabilisierung (S. 100), dafür wird jedoch die Option Nanochirurgie benötigt.

CYBERWARE ENTFERNEN

Cyberware, die entfernt wird, stellt die verlorene Essenz eines Charakter nicht wieder her. Die Entfernung von Cyberware richtet am Implantat einen permanenten Schaden an (1W6 ÷ 2 Streßpunkte).

Wenn die Prozedur mißlingt, wird die Cyberware nicht entfernt und erleidet 1W6 ÷ 2 Streßpunkte, und eine Streßprobe wird fällig.

CYBERWARESTRESS REPARIEREN

Die Reparatur von Streßschaden an Cyberimplantaten erfordert einen chirurgischen Eingriff. Ist der Eingriff erfolgreich (3 Erfolge), so wird der Streß um 1 Punkt reduziert. Der restliche Streß des Implantats verbleibt. Mißlingt die Probe, so wird 1 Streßpunkt permanent und kann nie wieder beseitigt werden. Die Beseitigung des restlichen Stresses erfordert einen Arzt mit einer höheren Biotechstufe.

Cyberwarereparatur wird niemals als Post-Trauma-Chirurgie ausgeführt.

CYBERWAREVERSAGEN REPARIEREN

Ein Cyberimplantat, das aufgrund von Streß versagt hat,

KOSMETISCHE CHIRURGIE

Prozedur	Mindestwurf
Kleinerer Eingriff	3
Mittlerer Eingriff	5
Schwerer Eingriff	6

Negative Optionen: Essenzverlust, Häßlichkeit, Narben

Positive Optionen: Menschliches Aussehen, Verbessertes Aussehen, Nanochirurgie, Natürliches Aussehen

kann durch diese Prozedur repariert werden. Bei einem erfolgreichen Eingriff (3 Erfolge) wird das Implantat wieder instandgesetzt und die Streßpunktzahl auf 6 (Schwer) reduziert. Wenn die Probe mißlingt, so wird 1 Streßpunkt permanent und kann nicht mehr beseitigt werden.

Cyberwarereparatur wird niemals als Post-Trauma-Chirurgie ausgeführt.

CYBERWARE AKTUALISIEREN

Cyberware kann aktualisiert werden, ohne daß sie entfernt wird; Preis und Essenzkosten des aktualisierten Teiles entsprechen den Gesamtkosten des neuen Implantats minus den Kosten des alten Implantats.

Ein Fehlschlag bedeutet, daß die Cyberware nicht aktualisiert wird und 1 Streßpunkt erhält. Aktualisierung wird niemals als Post-Trauma-Chirurgie ausgeführt.

THERAPEUTISCHE CHIRURGIE

Therapeutische Chirurgie wird benötigt, um beschädigte Bioware zu reparieren. Auch Verletzungen, die durch Attributsstreß und -versagen verursacht wurden, können durch therapeutische Chirurgie beseitigt werden. Für jedes Biowareimplantat oder Attribut werden separate Chirurgieproben benötigt.

Therapeutische Chirurgie erfordert mindestens 3 Erfolge.

STRESS BESEITIGEN

Mit dieser Prozedur wird der Streß eines bestimmten Biowareteiles oder Attributes beseitigt. Bei einem erfolgreichen Eingriff (3 Erfolge) wird 1 Streßpunkt des behandelten Bioimplantats oder Attributs entfernt. Wenn die Probe mißlingt, wird 1 Streßpunkt permanent und kann nicht mehr repariert werden. Nur ein Arzt mit einer höheren Biotechstufe kann den verbleibenden Streß beseitigen.

VERSAGEN KORRIGIEREN

Diese Prozedur kann ein Biowareimplantat oder Attribut reparieren, das aufgrund von Streß ausgefallen ist. Bei Gelingen (3 Erfolge) funktioniert die behandelte Bioware bzw. das Attribut wieder, und die Streßpunkte werden auf 6 (Schweres Streßniveau) reduziert.

TRANSIMPLANTAT-CHIRURGIE

Diese Chirurgieart ist für den Ersatz beschädigter Organe und Gliedmaßen sowie für Installation und Entfernung von Bioware zuständig. Für jedes Bioware- und Ersatzteil sind separate Chirurgieproben erforderlich.

Transimplantatchirurgie wird oft direkt im Anschluß an Traumachirurgie durchgeführt, wenn irreparabel beschädigte Körperteile ersetzt werden müssen. Die Entfernung von Bioware erfordert in der Regel die Implantation eines Ersatzorgans.

IMPLANTATCHIRURGIE

Prozedur	Mindestwurf
Cybermantie	Speziell (siehe <i>Weniger als Null</i> , S. 59)
Cyberware installieren	4
Cyberware entfernen	3
Cyberwarestreß reparieren	3
Cyberwareversagen reparieren	4
Cyberware aktualisieren	4

Negative Optionen: Essenzkosten, Anfälligkeit, Offensichtlichkeit, Empfindlichkeit

Positive Optionen: Verborgene, Reduzierte Essenzkosten, Essenzslot, Nanochirurgie, Redundanz, Streßpunkt Beseitigen, Robustheit

BIOWARE INSTALLIEREN

Wenn Bioware implantiert wird, kommt diese Prozedur zum Einsatz. Das Biowareimplantat selbst muß natürlich verfügbar sein (siehe *Biowarekategorien*, S. 85).

Wenn die Prozedur mißlingt, wird die Bioware implantiert, jedoch vom Körper abgestoßen. Der Charakter kann seine Verletzungen nicht heilen und erleidet pro Tag ein zusätzliches Kästchen Körperlichen Schaden, bis die Bioware wieder entfernt wird.

BIOWARE ENTFERNEN

Wenn Bioware entfernt wird, erhält der Charakter nicht den verlorenen Bio-Index des Implantats zurück. Die Entfernung von Bioware verursacht am Implantat 1 Streßpunkt permanenten Schaden.

Die Entfernung von Bioware erfordert normalerweise die Verfügbarkeit und Implantation eines Ersatzteiles.

Wenn die Prozedur mißlingt, wird das Biowareimplantat nicht entfernt; es erleidet 1 permanenten Streßpunkt, und eine Streßprobe wird fällig.

ORGAN/KÖRPERTEIL TRANSPLANTIEREN

Spenderorgane und -körperteile – von einer anderen Person oder einem geklonten "Ersatzteillager" (siehe *Körperteile*, S. 151) – werden mit dieser Prozedur transplantiert.

Wenn die Prozedur mißlingt, wird das Teil transplantiert, aber vom Körper abgestoßen. Der Charakter kann seine Verletzungen nicht heilen und erleidet pro Tag ein zusätzliches Kästchen körperlichen Schaden, bis das Transplantat wieder entfernt wird.

TRAUMACHIRURGIE

DocWagon und Straßendocs sind darauf spezialisiert – Notfallchirurgie, bei der es um Leben und Tod geht. Diese Chirurgieart umfaßt alles von der Entfernung zerquetschter Gliedmaßen bis zur Entfernung von Kugeln. Traumachirurgie befaßt sich mit der Korrektur lebensbedrohlicher körperlicher Fehlfunktionen oder der Versorgung von Schäden in Notfallsituationen.

Spieltechnisch gesehen wird Traumachirurgie notwendig, wenn ein Charakter eine Tödliche Wunde (10 oder mehr Kästchen Körperlichen Schaden) erlitten hat, auch wenn er stabilisiert wurde. Wenn der Charakter auf magische Weise auf ein Schadensniveau unterhalb des Tödlichen Niveaus gesenkt wurde, ist kein chirurgischer Eingriff notwendig. Traumachirurgie ist jedoch auch dann unumgänglich, wenn ein Charakter insgesamt 16 Kästchen an körperlichem und geistigem Schaden erlitten hat.

An Traumachirurgie schließt sich oft eine andere Chirurgieart unmittelbar an – meistens Transimplantat- oder Implantatchirurgie. Dieser zusätzliche Eingriff ist in der Regel notwendig, wenn irreparabel beschädigte Gliedmaßen oder

Organe ersetzt werden müssen (siehe *Tödliche Wunden und permanenter Schaden*, SR3.01D, S. 127).

Der Grundmindestwurf für die Traumachirurgie ist gleich den Körperlichen Schadensmodifikatoren des Charakters, plus der Hälfte der geistigen Schadensmodifikatoren plus der Hälfte des überzähligen Schadens (Bruchteile abgerundet). Zum Beispiel ergibt sich der Mindestwurf eines Charakters mit Schwerem Betäubungsschaden und 3 Kästchen überzähligen körperlichem Schaden als 4 (körperlicher Schadensmodifikator) + 1 (geistiger Schadensmodifikator) + 1 (halber überzähliger Schaden), also insgesamt 6.

TÖDLICHE VERLETZUNGEN BEHANDELN

Jeder Charakter, der Traumachirurgie benötigt, benötigt diese Prozedur. Der Charakter muß zunächst stabilisiert werden (siehe *Tödliche Wunden und Erste Hilfe*, SR3.01D, S. 129). Jede Klinik und jedes Krankenhaus verfügt über eine Stabilisierungseinheit (siehe SR3.01D, S. 303). Ein unstabiler Charakter wird sterben, bevor der chirurgische Eingriff beendet ist.

Wenn die Prozedur erfolgreich ist, sinkt das Schadensniveau des Charakters auf Schweren Körperlichen Schaden; ein Charakter, der die Hälfte oder mehr seines möglichen überzähligen Körperlichen Schadens erhalten hat, wird nur auf Tödlichen Schaden reduziert. Der Charakter heilt auf normalem Wege.

Wenn die Prozedur mißlingt, kann ein zweiter Versuch mit einem um +2 erhöhten Mindestwurf unternommen werden. Mißlingt die zweite Prozedur ebenfalls, so stirbt der Charakter.

PERMANENTEN SCHADEN BEHANDELN

Ein Charakter, der permanenten Schaden erlitten hat (siehe *Tödliche Wunden und permanenter Schaden*, SR3.01D, S. 127), muß sich dieser Prozedur unterziehen, bei der ein verstümmeltes Organ oder eine Gliedmaße entfernt wird. Das Körperteil kann durch Cyberware (siehe *Implantatchirurgie*, S. 158), Bioware oder ein Transplantat (siehe *Transimplantatchirurgie*, S. 159) ersetzt werden.

Wenn die Prozedur mißlingt, kann ein zweiter Versuch mit einem um +2 erhöhten Mindestwurf unternommen werden. Mißlingt dieser Versuch ebenfalls, so kann das Organ oder Körperteil des Patienten nicht durch Cyberware, Bioware oder ein Transplantat ersetzt werden. In manchen Fällen kann der Charakter sogar sterben.

CHIRURGISCHE OPTIONEN

Wie unter *Chirurgie: Überblick* (S. 156) beschrieben, müssen für jede Prozedur zwei negative und eine Reihe positiver Optionen angegeben werden. Bei den positiven Optionen wird ein Schwellenmodifikator angegeben, der den Mindestwurf für die Chirurgieprobe erhöht (siehe *Chirurgieproben*, S. 158).

THERAPEUTISCHE CHIRURGIE

Prozedur	Mindestwurf
Biowarestreß beseitigen	4
Biowareversagen korrigieren	5
Attributsstreß beseitigen	5
Attributsversagen korrigieren	6

Negative Optionen: Erhöhter Bio-Index, Narbengewebe, Operationsstreß

Positive Optionen: Nanochirurgie, Streßpunkt Beseitigen, Robustheit

TRANSIMPLANTATCHIRURGIE

Prozedur	Mindestwurf
Bioware installieren	5
Bioware entfernen	4
Organ/Körperteil transplantieren	5

Negative Optionen: Erhöhter Bioindex, Anfälligkeit (nur Bioware), Empfindlichkeit (nur Bioware), Operationsstreß

Positive Optionen: Reduzierter Bio-Index, Bio-Index-Slot, Nanochirurgie, Robustheit

TRAUMACHIRURGIE

Mindestwurf: Körperlicher Schadensmodifikator + (Betäubungsschadensmodifikator ÷ 2) + (Überzähliger körperlicher Schaden ÷ 2)

Negative Optionen: Essenzverlust, Verstümmelung, Häßlichkeit, Verletzungseffekt

Positive Optionen: Verbesserte Heilung, Nanochirurgie, Traumakontrolle



Als optionale Regel kann der Spielleiter die chirurgischen Optionen für neue Charaktere auch als Gaben oder Handicaps zulassen (siehe *SR-Kompendium*, S. 21ff). Jede negative Option gilt dabei als Handicap im Wert von einem Punkt; die positiven Optionen können als Gaben mit einem Punktwert in Höhe des Schwellenmodifikators verwendet werden.

NEGATIVE OPTIONEN

Erhöhter Bio-Index (Therapeutisch, Transimplantat)

Der Eingriff verläuft außerplanmäßig, und der Charakter erhält $1W6 \times 0,1$ permanente Bio-Indexpunkte durch die Prozedur. Wenn der Charakter ein Erwachsener ist, muß er sofort einen möglichen Magieverlust ermitteln.

Essenzkosten (Implantat)

Die Kosten der implantierten Cyberware steigen um 5 Prozent. Mehrfache Essenzkostensteigerungen sind additiv und werden nicht nacheinander aufgeschlagen.

Essenzverlust (Kosmetisch, Trauma)

Der Charakter verliert permanent $1W6 \times 0,05$ Essenzpunkte durch die Operation. Wenn der Charakter ein Erwachsener ist, muß er sofort einen möglichen Magieverlust ermitteln.

Anfälligkeit (Implantat, Transimplantat)

Der Mindestwurf für Streßwiderstandsprüben der Cyberware oder Bioware wird um 1 erhöht. Außerdem erhält das Implantat jedes Mal, wenn es Streß erleidet, 1 zusätzlichen Streßpunkt.

Verstümmelung (Trauma)

Diese Option ist nur bei der Prozedur "Permanenter Schaden Behandeln" möglich. Das Organ oder Körperteil ist durch den Schaden oder eine verpfuschte Operation dermaßen verstümmelt, daß es nicht durch Bioware oder ein Transplantat zu ersetzen ist. Ein Cyberersatz ist immer noch möglich.

Häßlichkeit (Kosmetisch, Trauma)

Das Aussehen des Charakters wird durch kosmetische Chirurgie ruiniert. Er erhält einen Mindestwurfmodifikator von +1 für alle Proben auf Charisma oder dem Charismaattribut zugeordnete Fertigkeiten, wenn er anderen Leuten gegenübersteht. Diese Option hat keine Auswirkungen auf Beschwören oder auf astrale Aktivitäten oder Fertigkeiten.

Offensichtlichkeit (Implantat)

Diese Option ist nur bei Cyberware möglich, die eine Tarnstufe hat. Die Tarnstufe wird um 1 gesenkt.

Narben (Kosmetisch)

Die Operation hinterläßt eine große auffällige Narbe (siehe S. 144), mit der der Charakter identifiziert werden kann.

Narbengewebe (Therapeutisch)

Im betroffenen Bereich entwickelt sich Narbengewebe, das nicht abheilt; 1 Streßpunkt wird permanent und kann nicht mehr beseitigt werden.

Empfindlichkeit (Implantat, Transimplantat)

Das betroffene Cyber- oder Bioimplantat erleidet leichten Streß. Bei der Erstellung der Essenz- bzw. Bio-Index-Slotliste (S. 139) zur Bestimmung von Implantatschäden nimmt das Implantat einen Platz ein, der dem Doppelten seiner Essenz- bzw. Bio-Indexpunkte entspricht. Diese Option kann in einer Prozedur nur einmal verwendet werden.



Operationsstreß (Therapeutisch, Transimplantat)

Die Operation verursacht einen Verletzungseffekt (1W6 ÷ 2 Streßpunkte) in einem anderen Körpersystem (einem Biowareimplantat oder einem Attribut).

Verletzungseffekt (Trauma)

Der Charakter erleidet einen zufällig bestimmten Verletzungseffekt an einem Implantat oder Attribut (siehe S. 138).

POSITIVE OPTIONEN

Reduzierter Bio-Index (Transimplantat, +1 Schwelle)

Diese Option kann nur bei der Installation oder Entfernung von Bioware verwendet werden. Bei installierter Bioware wird der Bio-Index des Implantats um 5 Prozent gesenkt. Bei entfernter Bioware wird das verbleibende Bio-Index-"Loch" um 10 Prozent der Bio-Indexkosten des Implantats verkleinert.

Bio-Index-Slot (Transimplantat, +2 Schwelle)

Wenn dem Charakter früher Bioware entfernt wurde, so kann ein neues Implantat mit dieser Option in das Bio-Index-"Loch", das vom früheren Implantat hinterlassen wurde, installiert werden. Mit anderen Worten: Der verlorene Bio-Index des alten Implantats kann vom Bio-Index des neuen Implantats abgezogen werden.

Verborgene (Implantat, +1 Schwelle)

Diese Option ist nur bei Cyberware mit einer Tarnstufe möglich. Die Tarnstufe steigt um +1.

Reduzierte Essenzkosten (Implantat, +2 Schwelle)

Diese Option ist nur bei den Prozeduren Cyberware installieren und Cyberware aktualisieren möglich. Die Essenzkosten installierter Cyberware sinken um 5 Prozent. Mehrfache Essenzkostensenkungen sind additiv und werden nicht nacheinander abgezogen.

Essenzslot (Implantat, +2 Schwelle)

Wenn dem Charakter früher Cyberware entfernt wurde, so kann ein neues Implantat mit dieser Option in das "Essenzloch", das das alte Implantat hinterlassen hat, installiert werden. Mit anderen Worten: Die Essenzkosten des alten Implantats werden von den Essenzkosten des neuen abgezogen.

Menschliches Aussehen (Kosmetisch, +2 Schwelle)

Ein Zwerg, Elf oder Ork, der sich einem schweren kosmetischen Eingriff unterzieht, kann diese Option wählen. Sie hat die gleichen Auswirkungen wie die Gabe Menschliches Aussehen (SR-Kompendium, S. 31).

Verbesserte Heilung (Trauma, +1 Schwelle)

Diese Option bringt einen zusätzlichen Würfel für Heilungsproben. (Gilt nur für den aktuellen Schaden, nicht für zukünftige Verletzungen.)

Verbessertes Aussehen (Kosmetisch, +2 Schwelle)

Das Aussehen des Charakters wurde deutlich verbessert und sein Charisma um 1 erhöht. Diese Option kann pro Charakter nur einmal verwendet werden. Der Bonus gilt nicht für Beschwören oder für astrale Aktivitäten oder Fertigkeiten.

OPERATIONSSCHADEN

Art der Chirurgie

Kosmetisch

Kleinerer Eingriff

Mittlerer Eingriff

Schwerer Eingriff

Implantat

Cyberware implantieren/entfernen/aktualisieren

Cyberwarestreß/versagen reparieren

Therapeutisch

Streß beseitigen

Versagen korrigieren

Transimplantat

Bioware implantieren/entfernen

Organ/Gliedmaße transplantieren

Schadensniveau

L

M

S

siehe Operations-schaden, S. 163

L

M

S

Siehe Operations-schaden, S. 163

S

Nanochirurgie (Kosmetisch, Implantat, Therapeutisch, Transimplantat, Trauma, +2 Schwelle)

Nur Kliniken oder Krankenhäuser, die über die Ausrüstung für Nanochirurgie verfügen, können diese Option anbieten. Der Schaden, der aus der Operation resultiert, wird um ein Niveau reduziert – oder um 2 Kästchen im Falle von Implantat- oder Transimplantatchirurgie. Die Heilungszeit sinkt auf die Hälfte. Diese Option kann pro Prozedur nur einmal gewählt werden.

Natürliches Aussehen (Kosmetisch, +1 Schwelle)

Mit dieser Option sind die Veränderungen, die durch eine kosmetische Operation erzielt wurden, weniger leicht zu erkennen; alle Wahrnehmungsproben zur Erkennung der kosmetischen Korrektur erhalten einen Mindestwurfmodifikator von +2 (siehe Kosmetische Chirurgie, S. 158).

Streßpunkt beseitigen (Implantat, Therapeutisch, +1 Schwelle)

Diese Option beseitigt einen zusätzlichen Streßpunkt von der behandelten Cyberware oder Bioware bzw. dem Attribut.

Redundanz (Implantat, +2 Schwelle)

Wenn ein Implantat mit dieser Option Streß erleidet, so erhält es nur eine um 1 verringerte Streßpunktzahl. Diese Option erhöht die Kosten des Implantats um 50 Prozent.

Robustheit (Implantat, Therapeutisch, Transimplantat, +1 Schwelle)

Das betreffende Attribut oder Bioimplantat erhält für zukünftige Streßproben (S. 138) einen zusätzlichen Würfel. Diese Option kann pro Attribut oder Implantat nur einmal gewählt werden.

Diese Option kann bei transplantierten Organen oder Gliedmaßen für Streßproben eines bestimmten Attributes gewählt werden. Das gewählte Attribut sollte aber in vernünftiger Weise mit dem Körperteil zu tun haben.

Traumakontrolle (Trauma, +2 Schwelle)

Diese Option liefert einen zusätzlichen Würfel für Transimplantat- oder Implantatchirurgieproben, die unmittelbar auf die Traumachirurgie folgen.

OPERATIONSSCHADEN DURCH IMPLANTAT/TRANSIMPLANTATCHIRURGIE

Essenzkosten/Bio-Index des Implantats	Körperliche Schadenskästchen
Weniger als 0,2	1
0,2 – 0,29	2
0,3 – 0,49	3
0,5 – 0,79	4
0,8 – 1,29	5
1,3 – 2,09	6
2,1 – 3,39	7
3,4 – 5,49	8
5,5 – 8,89	9
8,9+	10

OPERATIONSSCHADEN

Bei einem chirurgischen Eingriff wird der Körper normalerweise aufgeschnitten, daher ist es normal, daß ein Charakter, der einer Operation unterzogen wird, Schaden erleidet. Der Schaden ist immer körperlich und hängt von der Art der Chirurgie ab. Das Schadensniveau entnehmen Sie der Tabelle "Operationsschaden" (S. 162). Ein Charakter, der durch einen chirurgischen Eingriff Tödlichen Schaden erleidet, muß sich keine Sorgen um Stabilisierung oder permanenten Schaden machen. Erwachte Charaktere müssen einen möglichen Magieverlust ermitteln (SR3.01D, S. 160).

Traumachirurgie verursacht keinen zusätzlichen Schaden beim Charakter.

Implantat- und Transimplantatchirurgie verursacht eine Anzahl von Schadenskästchen, die von den Essenzkosten oder dem Bio-Index des Implantats abhängen (siehe Tabelle "Operationsschaden bei Implantat/Transimplantatchirurgie"). Es gelten die grundlegenden Essenzkosten bzw. der Bio-Index, also bevor irgendwelche Modifikatoren durch Kategorien oder chirurgische Optionen zur Anwendung kommen. Verdoppeln Sie jedoch Kosten bzw. Index, wenn das Implantat hauptsächlich mit dem Nervensystem zusammenhängt oder viele neurale Verbindungen erfordert (Reflexbooster, Datenbuchse, Enzephalon usw.).

Ein Charakter kann auch noch andere Nebenefekte erleiden, die von der jeweiligen Operation abhängen. Zum Beispiel sind Augen, die operiert wurden, solange blind, bis der Operationsschaden vollständig verheilt ist.

IHREN CREDSTAB BITTE!

Chirurgie ist teuer, da umfangreiche Vorbereitungen und Nachsorgemaßnahmen enthalten sind. Die Tabelle "Operationskosten" ist eine Erweiterung der Tabelle "Medizinische Kosten" in SR3.01D, S. 128.

OPERATIONSKOSTEN

Dienstleistung	Preis
Erste Hilfe:	
Tödliche Verletzung	400¥
Schwere Verletzung	200¥
Mittlere Verletzung	100¥
Leichte Verletzung	50¥
Ärztliche Dienstleistung:	
Erstellung eines medizinischen Profils	20¥ x Medizinfertigkeit
Planung einer chirurgischen Prozedur	100¥ pro Mp
Implantatchirurgie	40¥ x Biotechfertigkeit
Therapeutische Chirurgie	30¥ x Biotechfertigkeit
Transimplantatchirurgie	40¥ x Biotechfertigkeit
Traumachirurgie	50¥ x Biotechfertigkeit
Gebühren medizinischer Einrichtungen:	
Im Krankenhaus (Lebensstil)	500¥ pro Tag
Intensivstation (nur Tödlicher Schaden)	1.000¥ pro Tag
Stabilisierung	100¥
Rettungseinsatz	500¥
Einsatz mobiler Klinik	500¥
Einsatz eines Valkyrie-Moduls	1.000¥
Magische Versorgung	500¥ pro Tag
Gebührenmodifikatoren:	
Verwendung von Alpha-Ausrüstung	x 2
Verwendung von Beta-Ausrüstung	x 4
Verwendung von Delta-Ausrüstung	x 6
Verwendung von Ausrüstung für kultivierte Bioware	x 5
Verwendung von Nanochirurgie-Ausrüstung*	x 4
Ambulante ärztliche Hilfe:	
Tödliche Verletzung	400¥ pro Tag
Schwere Verletzung	200¥ pro Tag
Mittlere Verletzung	100¥ pro Tag
Leichte Verletzung	50¥ pro Tag
Körperteile (Wachstumszeit):	
Auge oder kleines Organ (3 Wochen)	7.500¥
Großes Organ (5 Wochen)	15.000¥
Hand/Fuß (6 Wochen)	15.000¥
Arm/Bein (8 Wochen)	25.000¥
Streßbeseitigung:	
Cyberimplantat	100¥ pro Streßpunkt
Ambulante Streßtherapie (Bioware/Attribut)	100¥ pro Tag

*Dieser Multiplikator wird zu eventuellen Kategoriemultiplikatoren hinzuzaddiert.

CYBERWARE DER ADL

ZEISS, DIE KLASSIK-SERIE –

SEIT JAHREN BEGEHRT, SEIT JAHREN BEWÄHRT!

Eigentlich sollte diese Serie 2057 mit der Einführung der 3000er Serie vom Markt genommen werden, doch wegen der immer noch sehr hohen Nachfrage entschloß sich die Unternehmensführung die *Klassik-Serie* in Lizenz von einem kleineren ostdeutschen Unternehmen bauen zu lassen. An den Produkten hat sich bis auf den Austausch einiger verbesserter Standardteile nicht viel geändert. Auch die Namen sind die gleichen so daß auf der Straße immer noch gilt: "Hast du gute Augen?" – "Klar, Chummer, ich hab ein *Zeiss Dreil*!"

Zeiss-System 1 bietet Cyberaugen mit integriertem Restlichtverstärker und Blitzkompensation; **System 2:** wie System 1, zusätzlich mit IR; **System 3:** wie System 2, jedoch zusätzlich mit Entfernungsmesser und elektronischer Vergrößerung (3); **System 4:** wie System 3, zusätzlich mit Kamera; schließlich **System 5** mit CCD-Video und internem Transmitter anstatt der Still-Kamera und zusätzlicher UV-Sensorik! Alle Systeme bieten zusätzlich eine einblendbare Uhr (selbstverständlich mit umschaltbaren Zeitzonen). Erweiterungen der Systeme mit Zusatzgeräten ist nicht möglich.

ZEISS, DIE 3000ER SERIE –

DAS BAUKASTENSYSTEM FÜR DIE AUGEN NACH MASS!

Diese neue Serie erlaubt es dem Anwender, seine Zeiss-Augen seinen individuellen Erfordernissen anzupassen. Dazu stehen ihm vier Grundpakete und acht Erweiterungen zur Verfügung. Alle Bauteile bestehen aus den bewährten, hochintegrierten Zeiss-Schaltkreisen, die schon in der Klassik-Serie Verwendung fanden. Es versteht sich von selbst, daß kein Erweiterungsset ohne ein Grundpaket implantiert werden kann.

- Es ist übrigens möglich, einige Erweiterungsslots eines Grundpaketes nicht sofort zu belegen und später einfach nachzurüsten.
- Der Frankfurter

Das **Grundpaket 1** bietet die Möglichkeit für den Einbau von einem Erweiterungsset, das **Grundpaket 2** kann bis zu drei Erweiterungen aufnehmen, das **Grundpaket 3** schließlich akzeptiert bis zu fünf Erweiterungen. Das **Deluxe-Grundpaket** bietet die Möglichkeit, bis zu sieben Erweiterungen zu integrieren. Alle Grundpakete bieten eine eingebaute Uhr mit umschaltbaren Zeitzonen, Kalenderfunktion, Notizblock, Schutzdeckel (in allen Farben und auch transparent) und eine Timerfunktion. Der neue Notizblock erlaubt die Speicherung von bis zu 256 Zeichen und ist jederzeit in einem kleinen Fenster abrufbar. Der Timer ist ebenfalls neu: Er erlaubt dem Benutzer eine optische Weckfunktion an bis zu 8 programmierbaren Zeiten. Darüber hinaus lassen sich auch alle Erweiterungssysteme mittels Timer zu einer bestimmten Zeit aktivieren und deaktivieren. Es ist nicht möglich, firmenfremde Erweiterungen zu integrieren. Folgende Zeiss-Erweiterungssets sind erhältlich:

Erweiterungsset A: Das Erweiterungsset A enthält eine Restlichtverstärkung und Niederfrequenz-Augenlampen, die einen stark gebündelten Stahl polarisierten Lichtes entlang der optischen Achse des Auges aussenden. Diese Lampe sorgt in kompletter Dunkelheit für das benötigte Restlicht und ist Dank der Bündelung und Polarisation nur zu entdecken, wenn ein Beobachter dem Anwender in die Augen sieht.

Erweiterungsset B: Diese Erweiterung bietet ein BrightLight-System mit wiederaufladbarem Flash-Pak und Hochleistungs-Blitzkompensatoren (nur noch einen Modifikator von +1 auf Fernkampf bei Blendung).

Erweiterungsset C: Das Erweiterungsset C besteht aus einer Infrarot- und einer Ultraviolett-Sensorik.

• Viele moderne Lichtschranken arbeiten auf UV-Basis. Wenn das Licht nun z. B. durch Staubpartikel gestreut wird, kann man es mit UV-empfindlichen Augen sehen. Paßt aber auf, daß ihr als Beobachter nicht hinter einer Glasscheibe steht, sonst geht's euch wie meinem Chummer, der mit seinem Zeiss-5-System durch eine gesicherte Glastüre in ein Büro schaute, während er darauf wartete, das seine Kollegen ein Aerosol in die Ventilationsöffnung bliesen. Als dann nach einer Minute nichts zu sehen war, gab er Entwarnung, und sie machten sich sofort daran, die Tür zu knacken. Das war dann auch leichter als gedacht, und trotzdem ging der Alarm sofort los, als sie das Büro betreten hatten. Merke: Glas absorbiert UV-Strahlen!

• Meta-Mech

• Außerdem gibt es noch eine Menge Stoffe, die UV-Strahlung emittieren, wenn sie z. B. durch normales Licht angeregt werden. Ein Chummer hatte auf einem seiner letzten Runs dauernd Verfolger am Arsch, obwohl er sich alle Mühe gab, sie abzuschütteln, aber wo er auch hinkam, wurde er erkannt. Zum Schluß stellte sich heraus, daß er eine UV-Markierung auf seiner Jacke hatte.

• Damokles

Erweiterungsset D: Für alle, die ganz genau hinsehen müssen, gibt es diese Optik vom Allerfeinsten: das Mikroskop zum Einbauen! Es funktioniert auf optischer Basis, unterstützt durch elektronische Regelkreise und Bildbearbeitungssysteme, die eine scharfe Auflösung bis zu einem Vergrößerungsfaktor von 600 gewährleisten. Das Mikroskop hat eine maximale Vergrößerung von Faktor 1000, muß aber bei dieser starken Vergrößerung mit einer Kopfstütze betrieben werden, da schon die geringste Brennweitenveränderung zu einem unscharfen Bild führt. Das Erweiterungsset D beinhaltet darüber hinaus einen Entfernungsmesser und eine optische Vergrößerung (3).

Erweiterungsset E: Diese Erweiterung bietet eine Cyberoptik-Markenkamera und einen Displaylink zu einem Headware-Memory.

Erweiterungsset F: Erweiterungsset F enthält die bewährte CCD-Kamera und eine Displayverbindung.

Erweiterungsset G: Das Set für die Modebewußten. Dank eines neuen Irisimplantates ist es nun möglich, die Augenfarbe und das Irismuster kybernetisch zu verändern und so einer besonderen Situation eine persönliche Note zu verleihen. Der Speicherchip enthält ab Werk 2048 verschiedene Muster und Images, kann aber via Datenbuchse, Headware-Memory oder Chipbuchse neu konfiguriert werden. Dem Anwender ist es somit möglich, seiner momentanen Stimmung ganz individuell Ausdruck zu verleihen, z. B. durch einen grünen T-Bird oder eine lila Rose im Auge.

• Und das ist legal???

• Bodycount

• Klar, Mann! Du veränderst ja nicht Deine Retinastruktur, sondern nur den sichtbaren Teil Deiner Iris.

• Der Frankfurter

Erweiterungsset H: Das Erweiterungsset H beinhaltet den bewährten Standard-Blitzkompensator aus dem Hause Zeiss, und darüber hinaus einen elektronischen Entfernungsmesser und eine elektronische Vergrößerung (3).

• Um den nervigen Zwischenfragern zuvorzukommen: Falls Set B und H zusammen eingebaut werden, wird der Standard-Blitzkompensator automatisch deaktiviert. Falls der neue Kompensator aus dem Set B

dann jedoch mal eine Fehlfunktion melden sollte, springt der Standard-Blitzkompensator ein.

• Shogoun

Erweiterungsset I: Die Weltneuheit für alle, die mit ihren Cyberaugen unter extremen Bedingungen arbeiten müssen und für die ein Ausfall der Augensysteme aufgrund widriger Umweltbedingungen eine ständige Gefahr darstellt. Endlich ist eine Lösung in Sicht: Das Backup-System aus dem Hause Zeiss! Dieses System setzt im Falle eines Systemausfalles ein und stellt die Funktion der wichtigsten Bestandteile sicher. Natürlich ist ein Backup-System keine dauerhafte Lösung, und das Cyberauge sollte nach Auftreten des Schadens trotzdem umgehend repariert werden.

Erweiterungsset J: IR- und UV-Augenlampen von Zeiss. Mit dieser Erweiterung lassen sich auf beiden Spektren gebündelte Wellen emittieren. Zusammen mit der Erweiterung C ermöglichen die Zeiss-Augen dem Anwender eine gute Sicht auch in kompletter Finsternis, und das ohne Verwendung von Lichtwellen des sichtbaren Spektrums.

• Übrigens produziert Zeiss schon seit fast zwei Jahren die sogenannte Milspec-Linie. Erstaunlich, daß bis heute niemand was davon gehört hat. Diese nova heißen Geräte sind – wie ihr euch sicher denken könnt – nur für lizenzierte Endabnehmer, wie Kons und Militär, erhältlich. Sie sind durch die Bank guter Beta-Standard und entsprechend teuer. Da es sich hier um Maßanfertigungen handelt, ist es müßig, den Speicher mit Tabellen und anderem Spezifikations-Dreck zu füllen. Interessant ist jedoch die theoretische Möglichkeit, Geräte der Milspec-Linie zurückzuverfolgen. Da die Endkunden registriert sein müssen und Institutionen wie Konzerne, Militär oder Polizei gerne Großaufträge zusammenstellen, läßt sich die Verbindung eines Cyberauges aufgrund der Zusammenstellung der Komponenten zu dem Kunden oft leicht nachvollziehen!

• Twiggy

AUDIOTEK PROLINE

Ähnlich dem kundenfreundlichen Paketsystem der Firma Zeiss sind nun auch die Audiotek-Implantate als Baukastensystem auf dem Markt. Durch die Integration der Energieversorgung und einiger grundlegender Steuerelemente in das Grundpaket entstehen Synergieeffekte, die eine ungewöhnlich geringe Essenzbelastung des Anwenders verursachen. Das Grundpaket bietet Schnittstellen für bis zu fünf Erweiterungsmodule sowie einen Dämpfer und einen Audioverstärker. Darüber hinaus bietet das System eine Standardschnittstelle zur Zeiss 3000er-Serie und kann somit z. B. die Timerfunktion der Augen mit benutzen.

Modul a: Das Modul a bietet eine Erweiterung des Hörspektrums auf Hoch- und Niederfrequenz.

Modul b: Die deutsche Weiterentwicklung des in den UCAS produzierten Balanceverstärkers ist nun auch im Audiotek-Standard erhältlich. Das Modul b wird damit zur Pflicht für alle, die klettern und springen müssen.

Modul g: Die Modelle g und d bieten beide einen Richtungsdetektor und einen selektiven Ge-

räuschfilter. Das Modell g ist die preisgünstigste Variante, die einen Standard-Geräuschfilter (2) enthält.

Modul d: Das Modul d enthält neben dem Richtungsdetektor einen selektiven Geräuschfilter der Extraklasse (5)!

• Echt Sahne, die Dinger! Hab mir gleich welche einbauen lassen, und ich sag euch: Die sind endgeil. Damit hört ihr echt alles! Zum Beispiel der Typ, der über mir wohnt, der hat 'ne neue Miese, und wenn dann bei den beiden so richtig die Post abgeht, bin ich live dabei. Ich sag euch, nur zuschauen ist besser.

• Trixxer

• Schon mal selbst ausprobiert, Trixxer? Is' garantiert besser als zuschauen oder die Lauschnummer!

• j0j0

AUDIOTEK SINUS STAR-STIMMENMODULATOR

Der Audiotek-Stimmenmodulator ist High-Tech der Spitzenklasse. Er enthält ein ausgewachsenes Akustik-Expertensystem (4), das ein Stimmuster in jeder erdenklichen Weise editieren kann. Damit wird aus einer zarten, weichen Frauenstimme ein herber Männerbaß oder ein Vogelzwitschern. Dazu müssen via Daten- oder Chipbuchse sogenannte Samplings in das integrierte Memory des Systems geladen werden. Aufgrund dieser Daten errechnet das System dann die Stimmkonfiguration. Der Lieferumfang des Paketes enthält drei Datenchips mit einer großen Auswahl an Samplings. Das System ist natürlich voll kompatibel zur Proline-Serie von Audiotek und kann somit eine aufgenommene Stimme perfekt imitieren. In diesem Fall wird aus der selbst hergestellten Aufnahme ein Sampling erstellt, das dann als Grundlage für die Modulation der eigenen Stimme dient. Darüber hinaus ist das System in der Lage, nicht nur im Bereich des hörbaren Spektrums, sondern auch im Hoch- und Niederfrequenzbereich von etwa 5 bis 80.000 Hz zu emittieren. Natürlich enthält das Paket auch einen Stimmverstärker und einen Link zu einem Headware-Memory.

Für den Fall, daß mit dem Stimmenmodulator ein Stimmen-Identifikationssystem getauscht werden soll, würfeln die beiden Systeme eine vergleichende Probe gegeneinander. Besitzt das Expertensystem keine gute Aufnahme der Stimme, die es zu imitieren versucht, darf es nur seine halbe Stufe bei dieser Probe heranziehen. Die Länge der Aufnahme sowie der Grad der Verunreinigung durch Störgeräusche entscheiden, ob die Aufnahme gut genug für einen Täuschungsversuch ist. Ohne technische Unterstützung ist eine kopierte Stimme nicht vom Original zu unterscheiden.

• Ziemlich geil, diese Teile, denkt mal an eine schwierig abzuhörende Unterhaltung im Infra- oder Ultraschallbereich. Setzt natürlich voraus, daß das jeder hören und sprechen kann.

• Tech1

• Schon mal auf den Preis geschaut, Tech1?

• No Name

System	Verfügbarkeit	Essenz-verlust	Preis in Ecu	Straßen-Index
Zeiss-Cyberaugen, Klassik-Serie				
Zeiss System 1	4/12 Stunden	0,15	31.000	0,8
Zeiss System 2	4/24 Stunden	0,15	40.000	1
Zeiss System 3	6/24 Stunden	0,30	79.000	1
Zeiss System 4	6/36 Stunden	0,60	98.000	1
Zeiss System 5	8/48 Stunden	1	169.000	1,5
Zeiss-Cyberaugen, 3000er-Serie				
Grundpaket 1	4/24 Stunden	0,10	3.000	1
Grundpaket 2	4/36 Stunden	0,15	15.000	1
Grundpaket 3	6/36 Stunden	0,25	22.500	1
Deluxe-Grundpaket	8/48 Stunden	0,30	30.000	1
Erweiterung A	4/48 Stunden	0,15	12.500	1
Erweiterung B	4/48 Stunden	0,25	13.000	1
Erweiterung C	4/48 Stunden	0,15	18.000	1
Erweiterung D	4/48 Stunden	0,25	45.000	1
Erweiterung E	4/48 Stunden	0,25	18.000	1
Erweiterung F	4/48 Stunden	0,30	63.000	1
Erweiterung G	4/48 Stunden	0,05	8.000	1
Erweiterung H	4/48 Stunden	0,05	50.000	1
Erweiterung I	4/48 Stunden	0,2	10.000	1
Erweiterung J	4/48 Stunden	0,1	8.800	1
Audiotek Proline				
Grundpaket	4/48 Stunden	0,25	25.000	1
Modul a	4/60 Stunden	0,3	18.000	1
Modul b	4/60 Stunden	0,3	42.000	1
Modul g	4/60 Stunden	0,3	63.000	1
Modul d	4/78 Stunden	0,3	153.000	1
Audiotek Sinus-Star				
Stimmenmodulator	8/10 Tage	0,3	160.000	2

AUSRÜSTUNGS-TABELLEN

Erklärung zu den Seitenverweisen: Eine Seitenzahl ohne Zusatz weist auf das vorliegende Buch hin; der Zusatz BB bedeutet, daß der Eintrag im Basisregelbuch zu finden ist.

BRAINWARE

Cyberware	Essenzkosten	Tarnstufe	Preis	Verfügbarkeit	Straßenindex	Legalität	Seite
Chipbuche	0,2	—	1.000¥	3/72 Std	0,9	Legal	BB297
Chipbuchen-Expertensystem	Stufe x 0,1	—	Stufe x 5.000¥	4/48 Std	1	Legal	21
Cortexbomben							
Spleenbombe	—	—	28.000¥	12/14 Tage	1,5	2-R	BB297
Flächenbombe	—	—	500.000¥	20/14 Tage	1	2-R	BB297
Mikrobombe	—	—	65.500¥	18/48 Std	1,25	2-R	BB297
Datenbuche	0,2	—	1.000¥	Immer	0,9	Legal	BB297
Datenfilter	0,3	—	5.000¥	6/36 Std	1,5	Legal	21
Datenkompressor							
Stufe 1	0,1	—	9.500¥	6/60 Std	1	Legal	22
Stufe 2	0,15	—	19.000¥	6/60 Std	1	Legal	22
Stufe 3	0,2	—	28.500¥	6/60 Std	1	Legal	22
Stufe 4	0,25	—	38.000¥	6/60 Std	1	Legal	22
Datenschloß	0,2	—	1.000¥ + Verschlüsselung	6/36 Std	1,5	wie Verschlüsselung	BB298
Enzephalon							
Stufe 1	0,75	—	40.000¥	6/12 Tage	2	Legal	22
Stufe 2	1,5	—	115.000¥	6/12 Tage	2	Legal	22
Induktions-Datenbuche	0,3	—	3.000¥	5/4 Tage	2	Legal	22
Induktionsadapter	—	—	100¥	4/48 Std	1,5	Legal	22
Induzierter Gedächtnisstimulator	0,25	—	100.000¥	10/2 Monate	4	3P-Q	22
Mathematische SPU							
Stufe 1	0,1	—	2.000¥	6/60 Std	1	Legal	23
Stufe 2	0,15	—	5.000¥	6/60 Std	1	Legal	23
Stufe 3	0,2	—	11.000¥	6/60 Std	1	Legal	23
Mehrfach-Chipbuche							
2 Einschübe	0,25	—	2.000¥	3/72 Std	0,9	Legal	23
3 Einschübe	0,3	—	3.000¥	3/72 Std	0,9	Legal	23
4 Einschübe	0,35	—	4.000¥	3/72 Std	0,9	Legal	23
Memory	Mp/300	—	Mp x 150¥	3/24 Std	0,8	Legal	BB298
RAS-Override	0,05	—	1.000¥	4/48 Std	1	Legal	23
Router	0,1	—	1.000¥	Immer	1	Legal	23
Jeder Port	0,01	—	200¥/500¥*	Immer	1	Legal	23
*mit Headware verbundene Ports kosten 200¥; mit sonstiger Cyberware verbundene Ports kosten 500¥.							
Taktischer Computer	1,5	—	400.000¥	12/60 Tage	4	2P-R	24
Spezieller Port	0,1	—	10.000¥	12/60 Tage	4	2P-R	24
Allgemeiner Port	0,1	—	5.000¥	12/60 Tage	4	2P-R	24
Taktisches Sinnesprogramm	—	—	5.000¥	8/1 Monat	4	6P-R	24
BattleTac-Modifikation	—	—	+10.000¥	+6/-	4	2P-R	24
BattleTac-Cyberverbindung	0,2	—	30.000¥	12/30 Tage	4	2P-R	24
Wissenssoftverbindung	0,1	—	1.000¥	3/24 Std	1	Legal	BB298

KOMMUNIKATION

Cyberware	Essenzkosten	Tarnstufe	Preis	Verfügbarkeit	Straßenindex	Legalität	Seite
Funk	0,75	—	Stufe x 2.000¥	2/24 Std	0,8	Legal	BB296
Funkempfänger	0,4	—	Stufe x 1.000¥	2/24 Std	0,8	Legal	BB296
Interne Lautsprecher	0,1	—	650¥	4/72 Std	2	Legal	20
Interner Stimmverzerrer	0,1	—	Stufe x 4.000¥	6/48 Std	1	6P-Q	20
Hochfrequenzmodulation	—	—	8.000¥	6/48 Std	1,25	6P-Q	20
Niederfrequenzmodulation	—	—	8.000¥	6/48 Std	1,25	6P-Q	20
Kehlkopf-Mikrofon	0,1	—	850¥	4/72 Std	2	Legal	BB297
Kommlink	0,3	—	Stufe x 5.000¥	3/48 Std	1	Legal	BB296
Telefon	0,5	—	3.700¥	3/24 Std	0,9	Legal	BB297
Transducer	0,1	—	2.000¥	4/1 Woche	1,5	Legal	21
Externer Transducer	—	—	1.000¥	3/72 Std	1	Legal	21

MATRIXWARE

Cyberware	Essenzkosten	Tarnstufe	Preis	Verfügbarkeit	Straßenindex	Legalität	Seite
ASIST-Wandler							
Externer Adapter	—	—	50¥	4/24 Std	1	Legal	21
Datenbuchen-Modifikation	—	—	1.000¥	6/36 Std	1,5	Legal	21
Schädelinternes Cyberdeck							
Alligance Sigma	1,9	—	14.000¥	4/1 Woche	0,8	4P-S	24
Sony CT-360-D	2,5	—	75.000¥	6/2 Wochen	1	4P-S	24
Novatech Hyperdeck-6	2,7	—	150.000¥	6/2 Wochen	1	4P-S	24
CMT Avatar	2,8	—	300.000¥	8/2 Wochen	1	4P-S	24
Renraku Kraftwerk-8	2,9	—	450.000¥	10/1 Monat	1	4P-S	24
Transys Highlander	3,0	—	700.000¥	14/1 Monat	1	4P-S	24
Novatech Slimcase-10	3,2	—	1.500.000¥	18/1 Monat	1	4P-S	24
Fairlight Excalibur	3,5	—	2.000.000¥	24/2 Monate	1	4P-S	24

RIGGERWARE

Cyberware	Essenzkosten	Tarnstufe	Preis	Verfügbarkeit	Straßenindex	Legalität	Seite
BattleTac-FDDM	0,15	—	200.000¥	10/21 Tage	3	5P-R	25
BattleTac-IVIS	0,15	—	150.000¥	8/14 Tage	3	5P-R	26
Fernsteuerdeck	0,3	—	Stufe x 25.000¥	4/72 Std	2	Legal	26



Cyberware	Essenzkosten	Tarnstufe	Preis	Verfügbarkeit	Straßenindex	Legalität	Seite
Fernsteuerungs-ECCM							
Stufe 1-3	0,2	-	Stufe x 15.000¥	4/7 Tage	2	Legal	26
Stufe 4-6	0,3	-	Stufe x 35.000¥	6/14 Tage	3	6P-Q	26
Stufe 7-9	0,4	-	Stufe x 75.000¥	12/28 Tage	4	5P-R	26
Stufe 10	0,45	-	900.000¥	18/45 Tage	5	4P-R	26
Rigger-Entschlüsselungsmodul	0,2	-	Stufe x 17.500¥	(Stufe+2)/(Stufe) Tage	3	8P-W	26
Fernsteuerungs-Verschlüsselungsmodul	0,2	-	Stufe x 10.000¥	(Stufe)/(Stufe) Tage	3	8P-W	26
Riggerprotokoll-Emulationsmodul	0,2	-	Stufe x 5.000¥	(Stufe+2)/(Stufe) Tage	2	Legal	27

SENSEWARE

Cyberware	Essenzverlust	Tarnstufe		Preis	Verfügbarkeit	Straßenindex	Legalität	Seite		
Chemischer Analysator u. Gasspektrometer	0,2	–		2.500¥	4/6 Tage	1	Legal	17		
Eingebaute Datenbank	–	–		Mp x 200¥	4/6 Tage	1	Legal	17		
Externe Datenbank	–	–		Mp x 150¥	5/4 Tage	1,25	Legal	17		
Geruchsbooster	0,2	–		Stufe x 1.000¥	6/8 Tage	1	Legal	18		
Internes GPS	0,1	–		2.000¥	5/6 Tage	1,5	Legal	18		
Orientierungssystem	0,25	–		15.000¥	5/6 Tage	1,5	Legal	19		
Zahnbehälter										
Zerbrechlich	–	–		700¥	3/48 Std	1,5	10P-Q	BB298		
Lager	–	–		1.500¥	2/48 Std	1,25	Legal	BB298		
Cyberware	Essenzverlust	Tarnstufe	Muni	Modi	Schaden	Preis	Verfügbarkeit	Straßenindex	Legalität	Seite
Mundpfeil	0,25	10	3	EM	Speziell	3.600¥	6/1 Woche	2	6P-Q	18
Mundpistole	0,4	9	4	EM	4L	5.600¥	6/72 Std	3	6P-Q	18
Mundsporn	0,25	10	–	–	6M	10.500¥	8/1 Woche	2,5	6P-Q	19

Augen

Cyberware	Essenzkosten	Tarnstufe	Preis	Verfügbarkeit	Straßenindex	Legalität	Seite			
Augendatenbuchse	0,25	–	2.200¥	6/48 Std	2	4P-N	14			
Augenlasersystem										
Niedrige Intensität	0,2	–	3.000¥	8/72 Std	2	5P-N	14			
Mittlere Intensität	0,3	–	5.000¥	8/1 Woche	2	5P-N	14			
Hohe Intensität	0,5	–	8.000¥	8/2 Wochen	2	5P-N	14			
Laser-Zielmarkierer	0,1	–	6.000¥	12/1 Monat	3	5P-R	14			
Laser-Mikrofon	0,1	–	2.000¥ x Stufe	Stufe/72 Std	2	5P-N	15			
Optische Scanner-Verbindung	0,15	–	2.500¥	8/72 Std	3	3P-N	15			
Optiscan-Fremdadapter	–	–	2.000¥	8/2 Wochen	2	3P-N	15			
Arbeitslaser	0,15	–	3.000¥	8/1 Woche	2	5P-N	15			
Augenlichtsysteme	0,2	–	1.200¥	4/72 Std	1,5	Legal	15			
Brightlight-Zubehör	0,2	–	2.200¥	8/2 Wochen	3	7P-Q	15			
Superflash	–	–	+500¥	8/2 Wochen	3	7P-Q	15			
Bildverbindung	0,2	–	1.600¥	4/48 Std	2	Legal	BB299			
Blitzkompensation	0,1	–	2.000¥	5/48 Std	1,25	Legal	BB299			
Cyberersatz	0,2	–	5.000¥	2/24 Std	0,75	Legal	BB299			
Cybermikroskop	0,1	–	5.000¥	5/48 Std	1	Legal	18			
Displayverbindung	0,1	–	1.000¥	4/36 Std	1	Legal	BB299			
Infrarot	0,2	–	3.000¥	4/36 Std	1,25	Legal	BB299			
Kamera	0,4	–	5.000¥	6/24 Std	2	Legal	BB299			
Kosmetische Modifikation	–	–	1.000¥	2/24 Std	0,75	Legal	BB299			
Opticam	0,5	–	20.000¥	5/72 Std	2	Legal	BB299			
Restlichtverstärker	0,2	–	3.000¥	4/36 Std	1,25	Legal	BB299			
Retinaduplikat (illegal)	0,1	–	Stufe x 25.000¥	8/7 Tage	2	3-Q	BB299			
Retinauhr	0,1	–	450¥	3/24 Std	1	Legal	BB299			
Schutzgläser	–	–	500¥	4/48 Std	1,5	Legal	BB299			
Sichtvergrößerung										
Optisch 1	0,2	–	2.500¥	4/48 Std	1	Legal	BB299			
Optisch 2	0,2	–	4.000¥	4/48 Std	1	Legal	BB299			
Optisch 3	0,2	–	6.000¥	5/48 Std	1	Legal	BB299			
Elektronisch 1	0,1	–	3.500¥	5/48 Std	1	Legal	BB299			
Elektronisch 2	0,1	–	7.500¥	5/48 Std	1	Legal	BB299			
Elektronisch 3	0,1	–	11.000¥	8/48 Std	1	Legal	BB299			
Ultraschallsicht	0,5	–	10.000¥	6/48 Std	2	Legal	19			
Unabhängige Cyberaugen										
Paar	0,5	–	15.000¥	6/72 Std	2	Legal	20			
Einzel	0,3	–	10.000¥	6/72 Std	2	Legal	20			
Cyberware	Essenzverlust	Tarnstufe	Muni	Modi	Schaden	Preis	Verfügbarkeit	Straßenindex	Legalität	Seite
Augenpfeil	0,25	10	1	EM	Speziell	4.200¥	8/2 Wochen	2	7P-Q	16
Augenpistole	0,4	9	1	EM	3L	6.400¥	6/1 Woche	3	6P-Q	16

Ohren

Cyberware	Essenzkosten	Tarnstufe	Preis	Verfügbarkeit	Straßenindex	Legalität	Seite
Audioverstärker	0,2	-	3.500¥	4/48 Std	1,25	Legal	BB298
Balanceverstärker	0,4	-	14.000¥	8/2 Wochen	2	Legal	17
Cyberersatz	0,3	-	4.000¥	2/24 Std	0,75	Legal	BB298
Dämpfer	0,1	-	3.500¥	4/48 Std	1,25	Legal	BB298
Hochfrequenz	0,2	-	3.500¥	4/48 Std	1,25	Legal	BB298
Kosmetische Modifikation	-	-	1.000¥	2/24 Std	0,8	Legal	BB298
Niederfrequenz	0,2	-	3.500¥	4/48 Std	1,25	Legal	BB298
Recorder	0,3	-	7.000¥	8/48 Std	2	12P-N	BB298
Richtungsdetektor	0,2	-	1.200¥	4/48 Std	2	Legal	19
Selektiver Geräuschfilter (Stufe 1-5)	0,2	-	Stufe x 10.000¥	6/48 Std	1,25	Legal	BB298

BODYWARE

Cyberware	Essenzkosten	Tarnstufe	Preis	Verfügbarkeit	Straßenindex	Legalität	Seite
Automatischer Drogenspender							
Wiederverwendbar	0,1	-	1.000¥ + Inhalt	4/72 Std	1,5	6P-N	27
Einweg	0,05	-	1.500¥ + Inhalt	4/72 Std	1,5	4P-Q	27
Extra-Kapazität	-	-	+500¥ pro Dosis	4/72 Std	1,5	wie oben	27

Cyberware	Essenzkosten	Tarnstufe	Preis	Verfügbarkeit	Straßenindex	Legalität	Seite
Balanceschwanz	0,5	-	10.000¥	8/1 Woche	2	Legal	27
Cyberflossen	0,3	-	10.500¥	5/48 Std	1,25	3P-N	28
Cyberschädel							
Offensichtlich	0,75	-	35.000¥	6/4 Tage	1	Legal	28
Synthetisch	0,75	10	55.000¥	6/4 Tage	1	Legal	28
Cybertorso							
Offensichtlich	1,5	-	90.000¥	6/4 Tage	1	Legal	29
Synthetisch	1,5	8	120.000¥	6/4 Tage	1	Legal	29
Dermalpanzerung							
Stufe 1	0,5	-	6.000¥	4/12 Tage	1	6P-N	BB300
Stufe 2	1	-	15.000¥	4/12 Tage	1	6P-N	BB300
Stufe 3	1,5	-	45.000¥	4/12 Tage	1	5P-N	BB300
Dermalverkleidung							
Stufe 1	0,7	-	24.000¥	6/14 Tage	1,5	6P-N	29
Stufe 2	1,4	-	60.000¥	6/14 Tage	1,5	6P-N	29
Stufe 3	2,1	-	120.000¥	8/14 Tage	1,5	5P-N	29
Ruthenium	+0,2	-	+150.000¥	+2/+4 Tage	+0,25	4P-N	29
Bildscanner (Stück)	+0,05	-	+8.000¥	-	-	-	29
Einziehbare Kletterklauen	0,3	-	10.000¥	5/72 Std	1,5	6P-N	29
Filtersysteme							
Luft	Stufe/10	-	Stufe x 15.000¥	6/4 Tage	1	Legal	BB300
Blut	Stufe/5	-	Stufe x 10.000¥	6/4 Tage	1	Legal	BB300
Eingenommenes Toxin	Stufe/5	-	Stufe x 10.000¥	6/4 Tage	1	Legal	BB300
Fingerringenbehälter	0,1	-	3.000¥	3/24 Std	1	Legal	BB300
Flexhände	0,4	-	8.000¥	6/72 Std	2	7P-N	30
Fußanker	0,4	-	14.000¥	6/7 Tage	2	Legal	30
Handklinge	0,1	-	7.500¥	6/5 Tage	1,5	4P-R	BB300
Einziehbar	0,25	-	10.000¥	6/5 Tage	1,5	3P-R	BB300
Interner Lufttank	0,25	-	1.200¥	4/5 Tage	1,5	Legal	30
Luftrohrventil	0,1	-	750¥	4/5 Tage	1,5	Legal	30
Körperbehälter	0,2	-	5.000¥	4/48 Std	1	Legal	30
Injektor	-	-	500¥ + Inhalt	4/72 Std	1,5	6P-N	31
Dietrich	-	-	500¥	8/2 Wochen	3	6P-Q	31
Automatischer Dietrich	-	-	Stufe x 250¥	8/2 Wochen	3	6P-Q	31
Synthetischer Fingerabdruck	-	-	Stufe x 2.000¥	(Stufe x2)/1 Woche	3	4P-Q	31
Scannerzubehör	-	-	Stufe x 500¥	Stufe/72 Std	3	6P-V	31
Kompositknochen							
Aluminium	1,15	-	25.000¥	5/14 Tage	1,5	6P-Q	BB299
Keramik	1,5	-	40.000¥	6/21 Tage	2	6P-Q	31
Kevlar	1	-	20.000¥	6/21 Tage	2	6P-N	31
Plastik	0,5	-	7.500¥	5/14 Tage	1,5	6P-N	BB299
Titan	2,25	-	75.000¥	5/14 Tage	1,5	6-R	BB299
Kunstmuskeln (Maximalstufe 4)	Stufe	-	Stufe x 20.000¥	4/4 Tage	1	5P-Q	BB300
Magnetsystem	0,3	-	2.800¥	6/7 Tage	2	Legal	31
Move-by-wire							
Stufe 1	2,5	-	250.000¥	8/10 Tage	2,5	3P-CC	32
Stufe 2	4	-	500.000¥	12/20 Tage	3	3P-CC	32
Stufe 3	5,5	-	1.000.000¥	18/30 Tage	3	3P-CC	32
Stufe 4	7	-	2.000.000¥	20/45 Tage	3,5	3P-CC	32
Nagelmesser	0,1	-	4.500¥	3/72 Std	1	3-N	BB300
Verbesserte Nagelmesser	-	-	+8.500¥	6/72 Std	1	3-N	BB300
Einziehbar	0,2	-	9.000¥	5/72 Std	1	3-N	BB300
OXSYS-Cyberklauen	0,75	-	12.500¥	5/72 Std	1,75	Legal	33
Reaktionsverbesserung (pro Punkt, Maximum 6)	0,3	-	60.000¥	6/7 Tage	2	6P-R	BB300
Reflexbooster							
Stufe 1	2	-	55.000¥	4/8 Tage	1	5P-Q	BB301
Stufe 2	3	-	165.000¥	4/8 Tage	1	4P-Q	BB301
Stufe 3	5	-	500.000¥	8/14 Tage	1	3-R	BB301
Abgestufter Reflextrigger	-	-	+25%	Wie Booster	Wie Booster	4P-Q	27
Reflextrigger	+0,2	-	+13.000¥	Wie Booster	Wie Booster	4P-Q	BB300
Riggerkontrolle							
Stufe 1	2	-	12.000¥	6/48 Std	1	6P-N	BB301
Stufe 2	3	-	60.000¥	8/48 Std	1,25	6P-N	BB301
Stufe 3	5	-	300.000¥	8/48 Std	1,5	5P-N	BB301
Schock-Alarm	0,1	-	1.500¥	4/48 Std	1,5	Legal	33
Simrings							
Softsim Cyberware Simrig	2	-	300.000¥	2/5 Tage	1	Legal	BB300
Hardsim Cyberware Simrig	2	-	500.000¥	6/12 Tage	3	Legal	BB300
Simlink (Stufe 1-10)	0,6	-	70.000¥ + (Stufe x 10.000¥)	3/5 Tage	1,5	Legal	BB300
Smartverbindung	0,5	-	2.500¥	3/36 Std	1	5P-N	BB301
Smartverbindung-2	0,5	-	3.500¥	6/48 Std	2	5P-N	34
Smartverbindungs-Subsysteme							
Induktionspolster	0,1	-	200¥	4/48 Std	1,5	5P-N	34
Augendisplay	0,1	-	300¥	4/48 Std	1,5	Legal	34
Eingeschränktes Simrig	0,1	-	1.000¥	4/48 Std	1,5	5P-N	34
Standardprozessor	0,2	-	1.000¥	4/48 Std	1,5	5P-N	34
Smart-2-Prozessor	0,2	-	2.000¥	6/48 Std	2	5P-N	34
Entfernungsmesser	0,1	-	2.000¥	8/48 Std	1,5	5P-N	34
Persönliches Sicherheitssystem	-	-	200¥	4/48 Std	1,5	Legal	34
Sporn	0,1	-	7.000¥	3/72 Std	1	3-N	BB301
Einziehbar	0,3	-	11.500¥	5/72 Std	1	3-N	BB301
Sprunghydraulik	0,75 + (Stufe x 0,25)	-	Stufe x 5.000¥	5/6 Tage	1	Legal	34
Stimulatoren	0,2	-	45.000¥	2/24 Std	1	Legal	BB301
Stimmkraftverstärkung	-	-	10.000¥	2/24 Std	1	Legal	BB301
Playback	0,2	-	40.000¥	4/48 Std	1	Legal	BB301
Zweitmuster	-	-	30.000¥ + (Stufe x 20.000¥)	6/7 Tage	2	3-Q	BB301
Tonale Veränderung	-	-	25.000¥	2/24 Std	1	Legal	BB301
Talentleitungen	Stufe x 0,2	-	Max. Gesamt-MP x Max. Stufe x 500¥	(Stufe)/10 Tage	1	Legal	BB300

Cyberware	Essenzkosten	Tarnstufe	Preis	Verfügbarkeit	Straßenindex	Legalität	Seite
Verstärkte Reflexe							
Stufe 1	0,5	—	15.000¥	3/24 Std	1	8P-Q	BB300
Stufe 2	1,25	—	40.000¥	3/24 Std	1,25	6P-Q	BB300
Stufe 3	2,8	—	90.000¥	3/24 Std	1,5	5P-Q	BB300
Vitalmonitor	0,3	—	5.000¥	6/72 Std	2	Legal	35
Diagnoseprozessor	0,2	—	2.500¥	6/72 Std	2	Legal	35
Subdermales Display	0,1	—	500¥	4/48 Std	1	Legal	35

Ausrüstung	Halterung	Tarnstufe	Gewicht	Preis	Verfügbarkeit	Straßenindex	Legalität	Seite
Smartgun-2-Waffenmodifikationen								
Extern	Aufmontiert/Unterlauf	-2	0,75	800¥	6/48 Std	2	4P-N	34
Intern	—	—	0,25	x150%	Waffe	Waffe	4P-N	34
Smartbrille	—	0	0,1	3.500¥	4/36 Std	2	4P-N	34
Persönliches Sicherheitssystem	—	—	0,1	1.000¥	3/36 Std	1,5	Legal	34

OFFENSICHTLICHE CYBERGLIEDMASSEN

Cyberware	Essenzkosten	KE*	Preis	Tarnstufe	Verfügbarkeit	Straßenindex	Legalität	Seite
Ganzer Arm	1	10	75.000¥	—	4/4 Tage	1	Legal	BB301
Ganzes Bein	1	20	75.000¥	—	4/4 Tage	1	Legal	BB301
Hakenhand	0,1	—	30¥	—	1/6 Std	1	Legal	37
Hand	0,35	2	20.000¥	—	3/4 Tage	1	Legal	38
Holzbein								
Kniehoch	0,2	—	50¥	—	1/6 Std	1	Legal	37
Hüft hoch	0,4	—	120¥	—	1/6 Std	1	Legal	37
"Kid Stealth"-Cyberbeine (Stück)	1	—	100.000¥	—	6/2 Wochen	2	Legal	37
Schädel	0,75	2	35.000¥	—	6/4 Tage	1	Legal	28
Torso	1,5	7	90.000¥	—	6/4 Tage	1	Legal	29
Unterarm	0,65	4	40.000¥	—	4/4 Tage	1	Legal	38
Unterschenkel	0,65	8	40.000¥	—	4/4 Tage	1	Legal	38

*Die in der Cybergliedmaße nutzbaren Kapazitätseinheiten.

SYNTHETISCHE CYBERGLIEDMASSEN

Cyberware	Essenzkosten	KE*	Preis	Tarnstufe	Verfügbarkeit	Straßenindex	Legalität	Seite
Fuß	0,35	1	25.000¥	10	3/4 Tage	1	Legal	38
Ganzer Arm	1	5	100.000¥	8	4/4 Tage	1	Legal	BB301
Ganzes Bein	1	10	100.000¥	8	4/4 Tage	1	Legal	BB301
Hand	0,35	1	25.000¥	10	3/4 Tage	1	Legal	38
Schädel	0,75	1	55.000¥	10	6/4 Tage	1	Legal	28
Torso	1,5	3	120.000¥	8	6/4 Tage	1	Legal	29
Unterarm	0,65	2	50.000¥	9	4/4 Tage	1	Legal	38
Unterschenkel	0,65	4	50.000¥	9	4/4 Tage	1	Legal	38

*Die in der Cybergliedmaße nutzbaren Kapazitätseinheiten.

ZUBEHÖR FÜR CYBERGLIEDMASSEN

Cyberware	Essenzkosten	KE**	Preis	Tarnstufe	Verfügbarkeit	Straßenindex	Legalität	Seite
Austausch-Modifikation	—	1	+10%	—	+2/+2 Tage	2	Legal	38
Cyberarm-Gyrostabilisator	—	4	40.000¥	-1/-6	10/3 Wochen	2	4P-R	35
Cyberhand-Sicherheitssystem	—	0,5	800¥	—	3/36 Std	1,5	Legal	36

Ausrüstung	Halterung	Gewicht	Preis	Tarnstufe	Verfügbarkeit	Straßenindex	Legalität	Seite
Cyberhand-Sicherheitsmodifikation	—	0,1	1.000¥	—	3/36 Std	1,5	Legal	36

Cyberware	Essenzkosten	KE**	Preis	Tarnstufe	Verfügbarkeit	Straßenindex	Legalität	Seite
Cyberholster	0,1	4	5.000¥	10	4/48 Std	1	5P-N	36
Cyberskates	—	2	1.000¥	-5	3/24 Std	1	Legal	36
Einziehbar	—	4	2.500¥	-2	4/48 Std	1	Legal	36
Direktes Neutrales Interface	0,1	0,25	4.500¥	—	4/6 Tage	1	5P-Q	36/BB301
DNI-Modifikation	—	—	x150% Gerätekosten	—	—	—	Gerät	36
Eingebautes Gerät	Variabel	Variabel	Gerätekosten x 4	-Variabel	Gerät	Gerät	Gerät	BB301
Erhöhte Schnelligkeit								
1-3 Punkte (pro Gliedmaße)	—	—	30.000¥	-0,5/Punkt	8/4 Tage	1,5	6P-Q	37
4+ Punkte (pro Gliedmaße)	0,3/Punkt	1/Punkt	45.000¥	-1/Punkt	8/4 Tage	1,5	6P-Q	37
Erhöhte Stärke (pro Punkt)								
Fuß (1-3 Punkte)	—	—	20.000¥	-1	6/4 Tage	1,5	6P-Q	(44)/BB301
Ganze Gliedmaße (1-3 Punkte)	—	—	50.000¥	-1	6/4 Tage	1,5	6P-Q	BB301
Ganze Gliedmaße (4+ Punkte)	0,4	1	75.000¥	-2	6/4 Tage	1,5	6P-R	BB301
Hand (1-3 Punkte)	—	—	20.000¥	-1	6/4 Tage	1,5	6P-Q	(44)/BB301
Unterarm (1-3 Punkte)	—	—	35.000¥	-1	6/4 Tage	1,5	6P-Q	(44)/BB301
Unterschenkel (1-3 Punkte)	—	—	35.000¥	-1	6/4 Tage	1,5	6P-Q	(44)/BB301
Körperpanzerung								
Ballistische Panzerung (pro Punkt)	—	0,5	2.500¥	-0,5	8/2 Wochen	1	Legal	38
Stoßpanzerung (pro Punkt)	—	0,5	4.000¥	-0,5	8/2 Wochen	1	Legal	38
Ablationspanzerung (pro Punkt)	—	1	7.000¥	-1	12/3 Wochen	2	4P-Q	38
Signalbooster	—	4	Stufe x15.000¥	-1	6/72 Std	1,5	Legal	39
Smartgunverbindung	0,25	0,5	2.500¥	—	6/4 Tage	1,5	5P-N	BB301
Strukturverstärkung (je Punkt)	—	1	30.000¥	-1	6/4 Tage	1,5	6P-N	39
Teleskop-Cybergliedmaße	—	3	10.000¥	-1	6/72 Std	1,5	Legal	40
Waffenaufsätze								
Externer Waffenaufsatz	—	3	5.000¥	-5	6/4 Tage	2	3P-R	40
Einziehbar	—	5	15.000¥	-2/-5	6/4 Tage	2	3P-R	40
Schwenkaufsatz	—	5	25.000¥	-6	8/7 Tage	2	3P-R	40
Einziehbar	—	7	40.000¥	-3/-6	8/7 Tage	2	3P-R	40
Gliederarm	—	7	110.000¥	—	12/24 Tage	2	2P-R	40
Einziehbar	1	7	200.000¥	-5/-	12/24 Tage	2	2P-R	40

**Die vom Zubehör beanspruchten Kapazitätseinheiten.

CYBERWAFFEN

Cyberware	Essenzverlust	Tarnstufe	Munl	Modl	Schaden	Preis	Verfügbarkeit	Straßenindex	Legalität	Seite
Cyber-Pfeilpistole	0,3	10	5(m)	HM	-	1.000¥	8/7 Tage	2	6P-Q	41
Fichteti-Cyberguns										
Holdout-Pistole	0,15	12	2(m)/6(s)	EM	4L	250¥	8/7 Tage	2	8P-Q	41
Leichte Pistole	0,35	10	12(m)/12(s)	HM	6L	650¥	8/7 Tage	2	6P-Q	41
Automatische Pistole	0,4	8	12(m)/35(s)	HM/SM	6L	900¥	8/7 Tage	2	4P-Q	41
Schwere Pistole	0,6	8	10(m)/10(s)	HM	9M	800¥	8/7 Tage	2	4P-Q	41
Maschinenpistole	1	6	12(m)/24(s)	HM/SM	7M	1.800¥	8/7 Tage	2	3P-Q	41
Schrotflinte	1,1	6	10(m)/10(s)	HM	8S	1.200¥	8/7 Tage	2	4P-Q	41
Externer										
Munitionsport	0,1	-1	-	-	-	100¥	8/7 Tage	2	Waffe	41
Lasermarkierer	0,1	-1	-	-	-	700¥	8/7 Tage	2	Legal	41
Schalldämpfer	0,2	-2	-	-	-	1.000¥	8/7 Tage	2	Waffe	41
Schallunterdrücker	0,3	-3	-	-	-	1.500¥	8/7 Tage	2	Waffe	41
Cybersquirt	0,4	8	10/10(s)	HM	Speziell	1.400¥	8/6 Tage	2	5P-Q	41
Externer Munitionsport	0,1	-1	-	-	-	100¥	8/7 Tage	2	Waffe	41
Cybertaser	0,3	10	2	HM	10S Bet.	2.000¥	6/4 Tage	1,5	5P-Q	42

Cyberware	Essenzkosten	Tarnstufe	Schaden	Preis	Verfügbarkeit	Straßenindex	Legalität	Seite
Fangzähne	0,1	5	(STR + 1)L	5.000¥	4/48 Std	1	Legal	42
Ausfahrbar	0,15	9	(STR + 1)L	8.000¥	5/48 Std	1	5P-N	42
Giftsack (2 Dosen)	0,05	-	-	500¥	4/48 Std	2	4P-Q	43
Hörner	0,1	-	(STR)M	12.000¥	4/48 Std	1	Legal	43
Einziehbar	0,25	8	(STR)M	16.000¥	5/48 Std	1	5P-N	43
Schockhand	0,25	5	8S Bet.	1.300¥	6/4 Tage	2	4P-Q	43

STANDARD-BIOWARE

Bioware	Bio-Index	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex	Legalität	Seite
Adrenalinpumpe						
Stufe 1	1,25	10/16 Tage	60.000¥	3	5P-R	68
Stufe 2	2,50	10/16 Tage	100.000¥	3	5P-R	68
Chemische Drüse	0,6	10/4 Tage	Speziell	3	5-Q	68
Extremverdauung	1	6/10 Tage	80.000¥	2	Legal	70
Hochleistungsgelenke	0,6	5/6 Tage	40.000¥	1,5	Legal	70
Hyperlunge						
Stufe 1	0,2	4/4 Tage	8.000¥	1	Legal	70
Stufe 2	0,3	4/4 Tage	15.000¥	1	Legal	70
Stufe 3	0,4	4/4 Tage	25.000¥	1	Legal	70
Hyperschilddrüse	1,4	8/12 Tage	50.000¥	2,5	6P-Q	71
Katzenaugen	0,2	4/6 Tage	15.000¥	1	Legal	72
Lufttröhrenfilter	0,4 x Stufe	4/4 Tage	60.000¥ x Stufe	1	Legal	72
Maßgeschneiderte Pheromone						
Stufe 1	0,4	12/14 Tage	20.000¥	2	Legal	73
Stufe 2	0,6	12/14 Tage	45.000¥	2	Legal	73
Muskelstraffung	0,4 x Stufe	6/6 Tage	25.000¥ x Stufe	0,9	4P-BC/D	73
Muskelverstärkung	0,4 x Stufe	6/6 Tage	20.000¥ x Stufe	0,9	4P-BC/D	74
Nickhäute	0,1	4/6 Tage	8.000¥	1	Legal	74
Nierensieb	0,4	4/4 Tage	20.000¥	1	Legal	74
Orthoskin						
Stufe 1	0,5	8/8 Tage	25.000¥	0,8	5P-N	75
Stufe 2	1	8/8 Tage	60.000¥	0,8	5P-N	75
Stufe 3	1,5	8/8 Tage	100.000¥	0,8	5P-N	75
Pathogenabwehr	0,2 x Stufe	4/4 Tage	24.000¥	1,5	Legal	75
Stasisdrüse	0,6	6/8 Tage	20.000¥	1,5	Legal	76
Symbionten						
Stufe 1	0,4	5/10 Tage	15.000¥	1	Legal	76
Stufe 2	0,7	5/10 Tage	35.000¥	1	Legal	76
Stufe 3	1	5/10 Tage	60.000¥	1	Legal	76
Synthacardium						
Stufe 1	0,2	4/10 Tage	6.000¥	1,5	Legal	77
Stufe 2	0,3	4/10 Tage	15.000¥	1,5	Legal	77
Thrombozytenfabrik	0,4	5/8 Tage	30.000¥	1,5	Legal	77
Toxinextraktor	0,4 x Stufe	4/4 Tage	45.000¥ x Stufe	1	Legal	77

KULTIVIERTE BIOWARE

Bioware	Bio-Index	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex	Legalität	Seite
Mnemoverstärker	0,2 x Stufe	6/7 Tage	15.000¥ x Stufe	1	Legal	78
Reflexrecorder						
Grundfertigkeit	0,25	8/6 Tage	25.000¥	1,5	Legal	78
Spezialisierung	0,1	5/6 Tage	10.000¥	1,5	Legal	78
Schadenskompensatoren						
Stufe 1-2	0,2 x Stufe	6/6 Tage	25.000¥ x Stufe	2,5	6P-N	79
Stufe 3-5	0,2 x Stufe	10/6 Tage	50.000¥ x Stufe	2,5	6P-N	79
Stufe 6-9	0,2 x Stufe	12/6 Tage	100.000¥ x Stufe	2,5	6P-N	79
Schlafregulator	0,3	4/4 Tage	20.000¥	1	Legal	80
Schmerzeditor	0,6	6/6 Tage	60.000¥	1,2	6P-N	80
Synapsenbeschleuniger						
Stufe 1	0,4	6/12 Tage	75.000¥	2	5P-Q	81
Stufe 2	1,0	6/12 Tage	200.000¥	2	5P-Q	81
Thermorezeptoren	0,5	10/12 Tage	25.000¥	2	Legal	81
Traumadämpfer	0,4	6/8 Tage	40.000¥	2	6P-N	82
Zerebralbooster						
Stufe 1	0,4	6/14 Tage	50.000¥	2	Legal	82
Stufe 2	0,8	6/14 Tage	110.000¥	2	Legal	82

KOSMETISCHE BIOWARE

Bioware	Bio-Index	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex	Legalität	Seite
Chloroplasthaut	0,2	6/8 Tage	10.000¥	2	Legal	83
Diätmodifikation	0,2	4/4 Tage	10.000¥	1	Legal	83
Duftdrüsen	0,1	4/4 Tage	5.000¥	1	Legal	83
Haarwachstum	0,1	4/4 Tage	2.000¥	1	Legal	84
Hauptpigmentierung	0,1	6/6 Tage	5.000¥	1	Legal	84
Metabolismusfilter	0,2	4/4 Tage	10.000¥	1	Legal	84
Sensitivhaut	0,2	6/6 Tage	10.000¥	2	Legal	84

NANOIMPLANTATE

Nanoimplantat	Essenzkosten	Preis	Verfügbarkeit	Straßenindex	Legalität	Seite
Nanitenbrüter	0,7	80.000¥	18/2 Monate	4	4P-R	99
Nanitenstabilisierung	0,3	9.000¥	10/1 Monat	2	Legal	100
Nano-Vitalmonitorsysteme						
CrashCart Med-Alert	1	100.000¥	8/2 Wochen	1,5	Legal	100
Guardian Angel	1,2	130.000¥	12/1 Monat	4	4P-R	100

NANOWARE

Nanoware	Nanitentyp	Preis	Verfügbarkeit	Straßenindex	Legalität	Seite
Biowareregenerator	Fixiert kurzlebig	10% Implantatkosten	10/2 Wochen	2	Legal	100
Carcera-Plus	Frei beweglich	30.000¥	12/2 Wochen	2	Legal	101
	Kurzlebig	7.000¥	10/1 Woche	2	Legal	101
Cyberware-Reparatureinheit	Fixiert kurzlebig	10% Implantatkosten	8/2 Wochen	1,5	Legal	101
Fingerabdruck-Zeichner	Kurzlebig	Stufe x 5.000¥	12/1 Monat	2	5P-Y	101
Gemini (pro Dosis)	Kurzlebig	20.500¥	14/48 Std	3	2-Y	101
Gremilins	Kurzlebig	20.000¥	14/2 Wochen	3	2-Y	102
Nanitenjäger	Kurzlebig	20.000¥	16/3 Wochen	3	4-Y	102
Nanomarken						
Ätzer	Kurzlebig	5.000¥	6/1 Woche	1,5	Legal	102
Marker	Frei beweglich	10.000¥	8/2 Wochen	2	Legal	102
Nanosymbionten	Frei beweglich	70.000¥	12/1 Woche	2	Legal	103
Nanotattoos	Frei beweglich	5.000¥	8/2 Wochen	3	Legal	103
Nantidote	Frei beweglich	500¥ x Giftkosten	10/2 Wochen	2	Legal	104
	Kurzlebig	200¥ x Giftkosten	8/1 Woche	2	Legal	104
Oxy-Rush	Kurzlebig	10.000¥	8/2 Wochen	2	Legal	104
Retinazeichner	Kurzlebig	Stufe x 6.000¥	12/1 Monat	2	5P-Y	104
Schnitter (pro Dosis)	Kurzlebig	20.000¥	20/1 Monat	5	2-Y	104

NANOZUBEHÖR

Nanozubehör	Tarnstufe	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex	Legalität	Seite
Nanoscanner	6	1	Stufe/1 Woche	5.000¥ x Stufe	2	8P-U	105
Monodraht (pro Meter)	8	—	24/14 Tage	2.000¥	3	1-K	105
Savior™-Medkit	—	4	6/1 Woche	1.500¥	2	Legal	105
Savior-Nachfüllpack	8	—	6/1 Woche	300¥	2	Legal	105
Smartsäuren (pro Dosis)	—	—	12/1 Monat	7.000¥	3	3P-Y	105

ANGEWANDTE CHEMTECH

Substanz	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex	Legalität	Seite
Aerosol-Sprengstoff (pro Kilo)	12/72 Std	Stufe ² x 5¥	5	2-J	115
Carcera-nds (pro Dosis)	4/10 Tage	100¥ pro Tag	2	Legal	115
Dikote	6/14 Tage	siehe Text	2	Legal	115
DMSO (pro Dosis)	2/12 Std	10¥ + Chemikalie	1,5	Legal	116
Gleitspray (pro Liter)	4/48 Std	100¥	1	Legal	116
Hartschaum (pro Liter)	2/12 Std	20¥	1	Legal	117
Lösungsmittel (pro Liter)	2/12 Std	5¥	1	Legal	117
Leimspray (pro Liter)	6/72 Std	100¥	1	Legal	117
Lösungsmittel (pro Liter)	2/12 Std	5¥	1	Legal	117
Insektizid (pro Liter)	Immer	10¥	1	Legal	117
P4MO-Behandlung (5 Liter)	4/48 Std	4.000¥	1	Legal	118
Plastisteel-7-Katalysator	10/48 Std	500¥	1	Legal	118
Rutheniumpolymere	5/14 Tage	10.000¥/m ²	2	Legal	119
Bildscanner	5/14 Tage	5.000¥	2	Legal	119
Schaumsprengstoff (4 kg)	10/48 Std	Stufe x 30¥	2	4-J	119
Säure (pro Dosis)	(Stufe)/6 Tage	500¥ x Stufe	2	6P-X	119
Thermit (pro kg)	12/14 Tage	500¥	2	4P-U	120
Brennstäbe	14/21 Tage	1.000¥	2	3P-U	120

CHEMTECH-AUSRÜSTUNG

Ausrüstung	Tarnstufe	Muni	Modi	Schaden	Gewicht	Preis	Verfügbarkeit	Straßenindex	Legalität	Seite
Ares Cascade	4	100/20(s)	HM	Speziell	5,5	1.800¥	12/14 Tage	2	6P-F	120
Ares ELD-AR	4	50(s)	HM/SM	4L Bet.	4,5	950¥	9/7 Tage	2	Legal	120
Farbgeschosse (je 10)	8	—	—	siehe Regeln	0,15	5¥	2/24 Std	1	Legal	120
Ares SuperSquirt II	7	20/20(s)	HM	Speziell	2	800¥	9/14 Tage	1,5	6P-E	121
Pfeilpistole	7	5(s)	HM	Speziell	1,5	600¥	6/2 Tage	2	Legal	121
Pfeilgewehr	4	10(s)	HM	Speziell	3,25	1.700¥	8/2 Tage	2	Legal	121
Pfeilgeschosse (je 10)	8	—	—	siehe Regeln	0,15	200¥	4/48 Std	2	Legal	121
Slap-Patch	—	—	—	—	—	50¥ + Chemikalie	6/72 Std	2	Legal	122
Splatgun	4	2(m)	EM	Speziell	3	600¥	9/7 Tage	2	Legal	122
Sprüh-tank	4	20	EM	Speziell	5	100¥	3/12 Std	1	Legal	122

Ausrüstung	Tarnstufe	Schaden	Sprengwirkung	Gewicht	Preis	Verfügbarkeit	Straßenindex	Legalität	Seite
Splash-Granate	5	Speziell	—	0,25	50¥	8/4 Tage	2	3-J	123

HAZMAT-AUSRÜSTUNG

Ausrüstung	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex	Legalität	Seite
Gasmaske und Lufttank	4/12 Std	1.000¥	1	Legal	121
Hazmat-Anzug	6/1 Woche	5.000¥	1,5	Legal	121
X-E-Anzug	8/2 Wochen	15.000¥	2	Legal	121

PHARMAZEUTIKA UND DROGEN (BESCHAFFUNG, PRO DOSIS)

Substanz	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex	Legalität	Seite
ACTH	5/12 Std	100¥	1	Legal	123
Anabolische Steroide (pro Dosis)	4/12 Std	40¥	1	Legal	123
Arsen (pro Dosis)	4/12 Std	40¥	1	Legal	123
Atropin (pro Dosis)	5/12 Std	600¥	1	Legal	123
Brechlzgas (pro Dosis)	4/48 Std	10¥	2	8P-X	124
CS-Gas (pro Dosis)	4/36 Std	10¥	1	Legal	124
Fugu-5	4/72 Std	10.000¥	0,5	3-X	BB250
Fugu-6	5/1 Woche	20.000¥	0,5	3-X	BB250
Fugu-8	8/2 Wochen	30.000¥	0,5	3-X	BB250
Gamma-Scopolamin	8/2 Wochen	300¥	3	3-X	BB250
Green Ring 3 (pro Dosis)	14/2 Wochen	500¥	5	2-K	124
Green Ring 8 (pro Dosis)	16/2 Wochen	800¥	5	2-K	124
Hyper (pro Dosis)	4/24 Std	180¥	0,9	4P-X	124
Jazz (pro Dosis)	8/4 Tage	40¥	3	4P-X	125
Kamikaze (pro Dosis)	5/4 Tage	50¥	5	3P-X	125
Laës (pro Dosis)	21/21 Tage	1.000¥	2	Legal	125
Long Haul (pro Dosis)	6/6 Tage	500¥	2	Legal	125
MAO (pro Dosis)	5/36 Std	280¥	2	4P-X	126
Narcoject	3/48 Std	150¥	1	Legal	BB250
Neuro-Stun VIII (pro Dosis)	4/24 Std	20¥	1,5	6P-X	BB250
Neuro-Stun IX (pro Dosis)	6/36 Std	20¥	2	6P-X	126
Neuro-Stun X (pro Dosis)	8/48 Std	30¥	2	6P-X	126
Pepper Punch (pro Dosis)	2/4 Std	5¥	1	Legal	126
Psyche (pro Dosis)	8/72 Std	500¥	2	Legal	126
Seven-7 (pro Dosis)	20/2 Wochen	1.000¥	5	2-K	127
Straßendrogen (pro Dosis)					
Bliss	5/48 Std	15¥	2	5-X	127
Burn	2/30 Min	5¥	1	Legal	127
Cram	4/12 Std	20¥	1	6P-X	127
Nitro	6/48 Std	100¥	1	4-X	127
Novacoke	3/12 Std	20¥	1	6-X	127
Zen	3/6 Std	5¥	1	8-X	127
Zyanid (pro Dosis)	3/48 Std	360¥	1	4P-X	128

PHARMAZEUTIKA (AUSWIRKUNGEN)

Substanz	Vektor	Geschwindigkeit	Schaden	Seite
Atropin	Injektion	Sofort/15 Min	7T	123
Brechlzgas	Inhalation	5 Kampfrunden	Speziell	124
CS-/Tränengas	Kontakt oder Inhalation	1 Kampfrunde	Speziell	124
Fugu-5	Einnahme oder Injektion	Sofort	3T	BB250
Fugu-6	Einnahme oder Injektion	Sofort	6T	BB250
Fugu-8	Einnahme oder Injektion	Sofort	8T	BB250
Gamma-Scopolamin	Injektion	Sofort	10T Bet.	BB250
Green Ring 3	Kontakt oder Inhalation	Sofort	8S	124
Green Ring 8	Kontakt oder Inhalation	Sofort	10S	124
Hyper	Inhalation oder Injektion	Sofort	6S Bet.	124
Laës	Injektion	Sofort	Speziell	125
MAO	Injektion	Sofort	12L Bet.	126
Narcoject	Injektion	Sofort	6T Bet.	BB250
Neuro-Stun VIII	Kontakt oder Inhalation	1 Kampfrunde	6S Bet.	BB250
Neuro-Stun IX	Kontakt oder Inhalation	1 Kampfrunde	6S Bet.	126
Neuro-Stun X	Kontakt oder Inhalation	1 Kampfrunde	8S Bet.	126
Pepper Punch	Kontakt oder Inhalation	1 Kampfrunde	12L Bet.	126
Schnitter	Injektion	2 Min	9M	104
Seven-7	Kontakt oder Inhalation	1 Kampfrunde	10T	127
Zyanid	Einnahme, Inhalation, Injektion	Sofort oder 1 Min	7T	128

DROGEN (AUSWIRKUNGEN)

Substanz	Vektor	Geschwindigkeit	Schaden	Abhängigkeit	Toleranz	Härte	Fixfaktor	Seite
ACTH	Inhalation	Sofort	-	-	3	10/-	-	123
Anabolische Steroide	Einnahme, Injektion	-	-	3K	-	10/10	1 Woche	123
Arsen	Einnahme	1W6 Std	10T	-	1	20/-	-	123
Deepweed	Einnahme, Inhalation	Sofort	-	7K	2	5/20	1 Woche	128
Gemini	Injektion	1 Min	-	6P	-	2/20	3 Tage	101
Jazz	Inhalation	Sofort	-	4P/5K	2	2/8	3 Tage	125
Kamikaze	Inhalation	Sofort	-	5K	2	2/10	2 Tage	125
Long Haul	Injektion	10 Min	-	2P	2	10/10	2 Wochen	125
Psyche	Einnahme	10 Min	-	4P	2	10/20	1 Woche	126
Straßendrogen								
Bliss	Inhalation, Injektion	1 Kampfrunde	-	5P/5K	2	2/30	2 Tage	127
Burn	Einnahme	10 Min	3T Bet.	2P	2	20/100	1 Tag	127
Cram	Einnahme, Inhalation	10 Min	-	4P	2	5/50	2 Tage	127
Nitro	Inhalation	1 Kampfrunde	4T	5P/8K	3	2/5	3 Tage	127
Novacoke	Inhalation, Injektion	1 Kampfrunde	-	6P/5K	2	3/50	2 Tage	127
Zen	Inhalation	5 x W6 Min	-	3P	2	5/50	2 Tage	127

MAGISCHE SUBSTANZEN

Substanz	Vektor	Geschwindigkeit	Schaden	Seite
Deepweed	Einnahme oder Inhalation	Sofort	Essenz + 1W6 Std	128
Ewige Blume	Einnahme	Sofort	Essenz + 1W6 Std	128
Felsenechsenblut	Einnahme	Sofort	Essenz + 1W6 Std	129
Geiststärke	Einnahme	Sofort	Essenz + 1W6 Std	129
Hexenmoos	Einnahme	Sofort	Essenz + 1W6 Std	129
Kleiner Rauch	Inhalation	Sofort	Essenz + 1W6 Std	129
Tierzunge	Einnahme	Sofort	Essenz + 1W6 Std	128

CHARAKTERDATEN

Attribut	Essenz-Index		Bio-Index	
	natürlicher Wert	aktueller Wert	Streß	permanentere Streß
Konstitution				
Schnelligkeit				
Stärke				
Intelligenz				
Willenskraft				
Reaktion				

Slot 1 _____	Slot 4 _____
_____	_____
Slot 2 _____	Slot 5 _____
_____	_____
Slot 3 _____	Slot 6 _____
_____	_____

[illegible]

Slot 1 _____	Slot 4 _____
_____	_____
Slot 2 _____	Slot 5 _____
_____	_____
Slot 3 _____	Slot 6 _____
_____	_____

[illegible][illegible]

INDEX

- A**
- Abgestufter Reflextrigger 27
 - Abhängigkeit von Drogen 132-135
 - Ablationspanzerung 38
 - Abschaltung von Naniten 107
 - ACTH 123
 - Adrenalinpumpe 68
 - Aerosol-Sprengstoff 115
 - AG Chemie Europa 114
 - Aktualisierung von Cyberware 159
 - Alchemie 112, 113-114
 - Alpha-Cyberware 11, 48
 - Anabolsche Steroide 123
 - Analysator, Chemischer 17
 - Angesagte Schüsse und Schaden 146
 - Arbeitslaser im Auge 15
 - Ares Cascade 120
 - Ares ELD-AR 120-121
 - Ares Macrotechnology 13, 97-98
 - Ares Supersquirt II 121
 - AresSpace 97-98
 - Ares-UCAS-Deltaklinik 57
 - Arsen 123
 - Arztabelle, Erweiterte 145
 - ASIST-Wandler 21
 - Astrale Bakterien *siehe FAB*
 - Astrale Hintergrundstrahlung von Cyberzombies 61
 - Astrale Signatur von Cyberzombies 61
 - Astrale Wahrnehmung von Cyberzombies 61
 - Atropin 123
 - Attribut
 - Boni durch Bioware 85
 - Streßbeseitigung 143, 159
 - Streßschaden 141
 - Versagen 141, 159
 - Ätzer 102
 - Audiotek Proline 165
 - Audiotek Sinus Star-Stimmenmodulator 165
 - Aufgabenpool 52
 - Aufspüren von Nanoware 109
 - Augen
 - Cyber- 48
 - Datenbuchse 14
 - Lasersysteme 14-15
 - Lichtsysteme 15-16
 - Modifikationen 48
 - Pfeile 16-17
 - Pistolen 16-17
 - Unabhängige 20
 - Waffen 16-17
 - Auslöser von Cyberware 52
 - Ausrüstungstabellen 167
 - Austauschbare Cybergliedmaßen 39
 - Autarkiesysteme 130
 - Automatischer Dietrich 31
 - Automatischer Drogenspender 27, 59
 - Autonomie von Naniten 91-92
 - Aztechnology 13, 57, 67, 96, 114
- B**
- Bad Karma 128
 - Balkonur 94
 - Bakterien, Astrale *siehe FAB*
 - Balanceschwanz 27
 - Balanceverstärker 17
 - BattleTac-Cyberverbindung 24-25
 - BattleTac-FDDM-Mastereinheit 25, 48
 - BattleTac-IVIS-Mastereinheit 29, 47
 - BattleTac-Systeme, Regeln 47-48, 51
 - Behälter, Körper- 30-31
 - Beruhigungsmittel 112
 - Besessenheit von Cyberzombies 61
 - Beta-Cyberware 11, 48
 - Bewußtlosigkeit 143-144
 - Bioelektrizität 12
 - Biogene 58
 - Bio-Index 85
 - Bionaniten 91
 - Bio-Tätowierung 84
 - Biotech-Fertigkeit 147-148
 - Biotechnologie 64-67
 - Bioware 68-87
 - Attributsboni 85
 - Bio-Index 85
 - Critter 87
 - Definition 64-66
 - Detektion 157
 - Entfernen 160
 - Erwachte Charaktere 66, 86
 - Essenz 66, 85
 - Essenzindex 66, 85
 - Gebrauchte 86, 159
 - Heilung 86
 - Immunitätsverringern 66
 - Implantation 160
 - Installation 66, 85
 - Kategorien 86-87
 - Kompatibilität 66, 83-84, 85
 - Kosmetische 66, 78-82, 85
 - Kultivierte 87
 - Magleauswirkung 66, 85-86
 - Nachteile 85
 - Nebenwirkungen 66
 - Neurale 66, 85
 - Obergrenze 85-87
 - Regeln 140
 - Schaden 68-78, 85
 - Standard- 142-143
 - Streßbeseitigung 85-86, 140
 - Streßschaden 100
 - Biowareregenerator 128
 - Blausäure 127
 - Bliss 12, 27-35
 - Bodyware 12, 21-25
 - Brainware 124
 - Brechreizgas 15-16
 - Brightlight 127
 - Burn 115
- C**
- Carcerand 101
 - Carcerand-Plus 120
 - Cascade 120
 - Catastrophic Clonic Seizure Syndrome *siehe CCSS*
 - CCSS 33
 - CDS 56, 62-63
 - Charakter-Updates von SR2 auf SR3 7
 - Charisma-Proben bei Cyberzombies 62
 - Chemie 110-135
 - Alchemie 112, 113-114
 - Arbeiten mit 132
 - Eigenherstellung 132
 - Grundlagen 112-113
 - Halluzinogene 112
 - Industrielle 112-113
 - Pharmazeutische 130-135
 - Regeln 113
 - Sicherheitszwecke 112
 - Stimulanzien 112
 - Straßendrogen 112
 - Tranquillizer 132
 - Chemiekiste 132
 - Chemieladen 132
 - Chemiewerkstatt 115-120
 - Chemikalien 114, 128-129
 - Magische 115, 48
 - Chemische Drüse 68-69
 - Chemischer Analysator 17
 - Chemkit 132
 - Chemoanzüge 130
 - Chemtech-Ausrüstung 120-123
 - Chiba 58
 - Chipbuchse, mehrfache 23
 - Chipbuchsen-Expertensysteme 21
 - Chirurgie 147-163
 - Biotech-Spezialisierung 148
 - Cybermantische 59-60
 - Cyberwareimplantation 159
 - Fertigkeiten 147-148
 - Implantat- 158-159
 - Kosmetische 158
 - Notfall- 160
 - Operationskosten 163
 - Operationsschaden 163
 - Optionen 161
 - Proben 156, 158
 - Tabelle 158
 - Therapeutische 159, 160
 - Transplantat- 159-160
 - Trauma- 160
 - Überblick 156
 - Chirurgieschwelle 156
 - Chloroplasthaut 83
 - Chronisches Dissoziations-syndrom *siehe CDS*
 - Codierung von Übertragungen 51
 - Computerchips, Optische *siehe OCC*
 - Cram 127
 - Cranial Remote Deck *siehe CRD*
 - CrashCart Med-Alert 100
 - CrashCart 12, 67, 95
 - CRD 26
 - Critter und Bioware 87
 - Critter und Cyberware 48
 - Cross Applied Technologies 13, 57, 67, 96
 - Cross Biomedical 67, 96
 - CS-Gas 124
 - Cyberarm-Gyrostabilisator 35-36
 - Cyberaugen
 - Einzelne 48
 - Regeln 48
 - Unabhängige 20
 - Zeiss- 164-165
 - Cyberbeine "Kid Stealth" 37-38
 - Cyberdeck, Schädelinternes 24
 - Cyberflossen 28
 - Cyberfuß 39
 - Cybergliedmaßen 12, 35-40
 - Austauschbare 39
 - Kapazität 47
 - Kapazitätskosten 46
 - Konstitutionsboni 44
 - Multiple Steigerungen 45
 - Panzerung 45-46
 - Partielle 38-39
 - Regeln 44-47
 - Schnelligkeitsattribut 45
 - Stärkeattribut 44-45
 - Strukturverstärkte 39-40
 - Tarnstufe 46
 - Teleskop- 40
 - Waffenaufsätze 40
 - Waffenlose Angriffe mit 44
 - Cybergliedmaßen-Signalbooster 39
 - Cybergun 41
 - Cyberhand 39
 - Cyberhand-Sicherheitssystem 36
 - Cyberholster 36
 - Cyberimplantation, Biotech-Spezialisierung 148
 - Cyberkiemen 33
 - Cybermantie 54-63
 - Biotech-Spezialisierung 148
 - Definition 54
 - Funktionsweise 54-56
 - Kliniken 57
 - Nachteile 56
 - Regeln 58-63
 - Risiken 60-62
 - Spätfolgen 62-63
 - Vorteile 56
 - Cybermantische Chirurgie 59-60
 - Cybermantische Magie 59
 - Cybermantische Prozedur 59
 - Cybermikroskop 18
 - Cyberohren 165
 - Cyberpfeilpistole 41
 - Cyberschädel 28-29
 - Cyberschwanz 27
 - Cyberskates 36
 - Cybersquirt 41
 - Cybertaser 42
 - Cybertechnologie 10
 - Elektronik-Spezialisierung 148
 - Cybertorso 29
 - Cyberwaffen 41-43
 - Cyberware
 - ADL 164-166
 - Aktualisierung 159
 - Auslöser 52
 - Critter 48
 - Definition 10-12
 - Detektion 157
 - Entfernen 159
 - Essenzkosten 48
 - Hersteller und Entwickler 12-13
 - Implantation 159
 - Interaktion 52
 - Kategorien 11, 48-49
 - Klassen 12
 - Kompatibilität 44
 - Magie 51
 - Pflege 143
 - Regeln 44-53
 - Schaden 139
 - Signatur 51
 - Stressbeseitigung 142, 159
 - Versagen 140, 159
 - Wartung 143
 - Cyberware-Reparatureinheit 101
 - Cyberzombie 56
 - Astrale Hintergrundstrahlung 61
 - Astrale Signatur 61
 - Astrale Wahrnehmung 61
 - Besessenheit 61
 - Charisma-Proben 62
 - Karmaeinbußen 62
 - Liebe zum Detail 61-62
 - Reaktion 61
 - Sozialeinbußen 62
 - Sterbenswahrscheinlichkeit 60
 - Überraschung 61
 - Wahrnehmung 61
 - Willenskraft 62
 - Cyborg 56

D

 - Daten, Mentaler Zugriff 51
 - Datenbuchse und Interkommunikation 50
 - Datenbuchse, Induktions- 22
 - Datenfilter 21
 - Datenkompressor 22
 - Datenübertragungsraten zwischen Cyberware 50-51



- Debeers-Universal Omnitech 114
Decodierung von Übertragungen 51
Deepweed 128
Delta-Cyberware 11, 48
Verfügbarkeit 58
Deltakliniken 11, 57
Unabhängige 58
Dermalpanzerung, Schaden an 144-145
Dermalverkleidung 29
Schaden an 144-145
Designerdrogen 113
Deus 88, 90
Diagnose 156
Diagnoseprozessor 35
Diätmodifikation 83
Dietrich 31
Automatischer 31
Dikote 115
Dimethylsulfoxid *siehe DMSO*
Direktes Neutrales Interface *siehe DNI*
Display, Subdermales 35
DMSO 116
DNI 10, 36-37
DocWagon 13, 153
Donegal 58
Draco Foundation 97
Drogen
Abhängigkeit 132-135
Attribut 130
Entzug 135
Extradosierung 131
Im Kampf 130-131
Mißbrauch 132-135
Panzerung 131
Regeln 130-132
Überdosis 132
Drogenattribute 130
Drogenspender, Automatischer 27, 59
Duftdrüsen 83
- E**
ECCM 26
Effektivität von Naniten 108
Einziehbare Kletterklauen 29
ELD-AR Sturmgewehr 120-121
Electronic Counter-
Countermeasures *siehe ECCM*
Elektrischer Schaden 139
Energiequellen von Cyberware 12
Energiequellen von Naniten 91
Entdecken von Nanoware 109
Entfernungsmesser im Smartsystem 34
Entschlüsselungsmodul für Rigger 26
Enzephalon 22
Erhöhte Schnelligkeit 37
Erkrath 57-58
Erste Hilfe 144, 145
Biotech-Spezialisierung 148
Erwachte und Bioware 66, 86
Erweiterte Arzttabelle 145
Essenz 10-11
Essenzindex 66, 85
Essenzkosten 48
Essenzverlust 6-7
Ewige Blume 128-129
Externe Waffenaufsätze 40
Extradosierung von Drogen 131
Extremverdauung 70
- F**
FAB 61
Fahrzeugklinik 151
Fahrzeugtaktik 51
Fangzähne 42
FDDM-System 25, 48
Felsenechsenblut 129
Fernsteuerausrüstung, Medizinische 151
Fernsteuerdeck, Schädelinternes 26
Fernsteuernetzwerk 47-48
Fernsteuerungs-ECCM 26
Fernsteuerungs-
Verschlüsselungsmodul *siehe FSV*
- Fertigkeiten, Chirurgische 147-148
Fingerabdruck, Synthetischer 31
Fingerabdruck-Zeichner 101
Fire Direction Data Manager *siehe FDDM*
Fixierte Naniten 107
Flexhände 30
Flossen 28
Fluoreszierende Astrale 144-145
Bakterien *siehe FAB*
Frei bewegliche Naniten 107
Fremdadapter beim Optiscan 15
FSVM 26
Fuchi 13, 57
Fußanker 30
Fuzzy-Logic-Roboter 91
- G**
Gasspektrometer 17
Gebrauchte Bioware 66, 85
Gedächtnisstimulator, Induzierter *siehe IGS*
Gegengift 131
Geiststärke 129
Geklonte Körperteile 151-152
Geminananten 101-102
Genetique 96, 104
Geruchsbooster 18
Gesteigerte Reflexe, Auswirkungen 49-50
Giftsack 43
Gleitspray 116-117
Gliederarm 40
Globales Positionierungssystem *siehe GPS*
GPS, Internes 18
Green Ring 3 124
Green Ring 8 124
Gremkins 102
Guardian Angel 100
Gyrostabilisator im Cyberarm 35-36
- H**
Haarwachstum 84
Hackingpool 49
Hakenhand 37
Halluzinogene 112-113
Haltbarkeit von Naniten 109
Hartschaum 117
Hautpigmentierung 84
Hazmat-Ausrüstung 121, 130
Headware 12, 14-27
Heilung 136-146
und Bioware 86, 143
Heilungstabelle, Optionale 146
Hexenmoos 129
Hintergrundstrahlung von Cyberzombies 61
Hochleistungsgelenke 70
Holster, Cyber- 36
Holzbein 37
Hörner, Synthetische 43
Hornimplantate 43
Hyper 124-125
Hyperlunge 70-71
Hyperschilddrüse 71-72
Hypnotika 112
- I**
I Helios 98
I/O-Geschwindigkeit 50-51
IGS 22-23, 56, 62
Immunitätsverringierung durch Bioware 86
Implantatchirurgie 158-159
Implantatdetektion 157
Implantation von Bioware 66
Implantation 10-11
Implantierte Fangzähne 42
Induktions-Datenbuchse 22
Industrielle Chemie 112
Induzierter Gedächtnisstimulator *siehe IGS*
- Infrarotsicht 53
Injektor 31
Insektizide 117-118
Interaktion, Soziale 52
Interface, Direktes Neutrales *siehe DNI*
Interkommunikation 10, 50-51
Interne Lautsprecher 20
Interner Lufttank 30
Interner Stimmverzerrer 20
Internes Cyberdeck 24
Internes Fernsteuerdeck 26
Internes GPS 18
Inter-Vehicle Information System *siehe IVIS*
Iris Firmware 13
Istanbul 58
IVIS 26, 47-48
Jazz 125
- K**
Kamikaze 125
Kapazität von Cybergliedmaßen 47
Kapazitätseinheiten *siehe KE*
Kapazitätskosten von Ausrüstung 46
Karma von Cyberzombies 62
Karmadunst 61
Kategorien von Bioware 66, 85
Kategorien von Cyberware 11, 48-49
Katzenaugen 72
KE 47
Keramik-Kompositknochen 31
Kevlar-Kompositknochen 31
Kid Stealth-Cyberbeine 37-38
Klennen 33
Klassen von Cyberware 12
Klauen, Einziehbare 29
Kleiner Rauch 129
Kletterklauen, Einziehbare 29
Kliniken 150
Kommunikation zwischen Cyberware 10
Kommunikations-Headware 12, 20-21
Kompatibilität von Bioware 86-87
Kompatibilität von Cyberware 44
Kompositknochen 31
Konstitutionsboni durch Cybergliedmaßen 44
Kontrolle von Naniten 91-92, 107
Konzernmedizin 153
Körperbehälter 30-31
Körperpanzerung 38, 45-46
Körperteile, Geklonte 151-152
Kosmetische Bioware 66, 83-84, 85
Kosmetische Chirurgie 158
Kotzgas 124
Krankenhäuser 150
Krebs als Folge von Cybermantie 63
Kultivierte Bioware 66, 78-82, 85
Kurzlebige Naniten 107
Kybernetik, Computerspezialisierung 148
- L**
Laés 125
Langzeiteffekte von Cybermantie 62-63
Lasermikrofon im Auge 15
Laser-Zielmarkierer im Auge 14-15
Lautsprecher, Interne 20
Lebende Naniten 91
Leimspray 117
Lichtverstärkung 53
Liebe zum Detail bei Cyberzombies 61-62
London 58
Long Haul 125-126
Luftrohrenfilter 72
Lufttank, Interner 30
- M**
Magie 59
Cybermantische und Bioware 87
und Cyberware 51
Magische Chemikalien 114, 128-129
Magische Nachsorge, Biotech-Spezialisierung 148
Magische Resistenz von Cyberzombies 60
Magnetsystem 31-32
MAO 126
Marker 102
Maßgeschneiderte Pheromone 73
Mathematischer Subprozessor *siehe SPU*
Matrixtaktik 51
Matrixware 12
MCT 13, 57, 95, 96, 114
Med-Alert System 95, 100
Medizin-Fertigkeit 148
Medizinische Ausrüstung 148-156
Medizinische Dienstleister 152-154
Medizinische Fernsteuerausrüstung 151
Medizinische Läden 150
Mobile 150-151
Medizinische Profile 156-157
Medizinische Werkstätten 150
Medizinische Werkzeuge 150
Medikit 105, 148-150
Mehrfach-Chipbuchse 23
Mehrfache Sichtsysteme 53
Mentaler Zugriff auf Daten 51
Metabolismusfilter 84
Mikroskop, Cyber- 18
Mitsuhama Computer Technologies *siehe MCT*
Mnemovertärker 78
Mobile Medizinische Läden 150
Mobiltellnehmer-SimSinn-Technologie *siehe MTST*
Monoaminoxidase *siehe MAO*
Monodraht 104
Move-by-Wire-System 32-33
MTST 26
Multiple Steigerungen durch Cybergliedmaßen 45
Mundpfeil 18
Mundpistole 18
Mundsporn 19
Mundwaffen 18-19
Muskelstraffung 73-74
Muskerverstärkung 74
- N**
Nachsorge, Biotech-Spezialisierung 148
Nachtsicht 53
Nagano 57
NAN 57
Naniten 90-94
Abschaltung 107
Anschaffung 107-108
Autonomie 91-92
Bio- 91
Effektivität 108
Energiequellen 91
Fixierte 107
Frei bewegliche 107
Haltbarkeit 109
Konstruktion 91
Kontrolle 91-92, 107
Kurzlebige 107
Lebende 91
Pilotstufe 106
Produktion 93
Programmierung 106, 107
Reprogrammierung 107
Selbstreproduktion 91
Ur- 93
Verfügbarkeit 107-108
Verlust 109
Wartung 109
Nanitenbrüter 99
Nanitenjäger 102
Nanitenstabilisierung 100
Nano-Antidote 104
Nanodrohnen 90, 106-107
Nanoimplantate 99-100

- Nanomarken 102
 Nanomaschinen 90-92
 Nanoroboter 106
 Nanoscanner 104
 Nanosymbionten 103
 Nanotatoos 103
 Nanotechnologie 88-109
 Anwendung 92-94
 Aufspüren 109, 157
 Grenzen 94
 Installation 108
 Legalität 108
 Regeln 106-109
 Werkstätten 106
 Nano-Vitalmonitorsysteme 100
 Nanowaffen 94
 Nanoware 90, 99, 100-105, 106, 107-108
 Nanozubehör 99, 105
 Nantidote 104
 Narben 144
 Narkotika 112
 Netzhautmodifikationen 48
 Neurale Bioelektrizität 12
 Neurale Bioware 66
 Neurales Interface, Direktes *siehe DNI*
 Neuro-Stun-Gase 126
 Nickhäute 74
 Nierensieb 74-75
 Nitro 127
 Notfallchirurgie 160
 Notfallversorgung 154-155
 Novacoke 127
 Novatech Incorporated 13, 57, 98
- O**
 OCC 94
 Operationskosten 163
 Operationsschaden 163
 Optionale Regeln 145-146
 Optiscan 15
 Optische Computerchips *siehe OCC*
 Optische Scanner-Verbindung *siehe Optiscan*
 Organe, Geklonte 151-152
 Organischer Schaden 142
 Organkultur, Biotech-Spezialisierung 148
 Organspenden 152
 Orichalkum 113-114
 Orientierungssystem 19
 Orthoskin 75
 OXSYS-Cyberkliesen 33
 Oxygenierte Fluorkarbonate 118
 Oxy-Rush 104
- P**
 P4MO *siehe Oxygenierte Fluorkarbonate*
 Pacific Prosperity Group 13, 96, 98
 Panama 57
 Panzerung von Cybergliedmaßen 45-46
 Partielle Cybergliedmaßen 38-39
 Pathogenabwehr 75
 Pepper Punch 126
 Persönliches Smartgun-Sicherheitssystem *siehe PSS*
 Pfeilgewehr 121
 Pfeilpistole 121
 Cyber- 41
 Pflege von Cyberware 143
 Pharmazeutika 123-128
 Pharmazeutische Chemie 112-113
 Phormone, Maßgeschneiderte 73
 Phoenix Biotechnologies 58
 Plasnetics 118
 Plastisteeel-7-Katalysator 118
 Privatmedizin 154
 Profil, Medizinisches 156-157
 Proteus AG 58, 67
 Protokolle 51
 PSS 34
 Psyche 126
 Psychedellika 113
 Pueblo Corporate Council 57
- R**
 Radikale 113
 RAS-Override 23
 Reaktion von Cyberzombies 61
 Reflexe, Auswirkungen von Steigerungen 49-50
 Reflexrecorder 78-79
 Reflextrigger, Abgestufter 27
 Regeln zu Cyberware 44-53
 Regeln, Optionale 145-146
 Renraku 13, 57, 95-96
 Renraku-Arkologie 90, 95
 Respiratoren 130
 Restlichtverstärkung 53
 Retikular Aktivierte System-Override *siehe RAS-Override*
 Retinazeichner 104
 Rettungsfahrzeuge 150-151
 Richtungsdetektor 19
 Rigger-Entschlüsselungsmodul 26
 Riggerprotokoll-Emulationsmodul 27
 Riggerware 12, 25-27
 Router 23-24, 50
 Ruthenium-Dermalverkleidung 29
 Rutheniumpolymere 119
- S**
 Saeder-Krupp 13, 57-58, 67, 95, 96-97, 114
 Säure 119-120
 Savior-Medkit 105
 Scanner-Verbindung, Optische 15
 Schädel, Cyber- 28-29
 SchädelInternes Cyberdeck 24
 SchädelInternes Fernsteuerdeck 26
 Schaden 136-146
 Angesagte Schüsse 146
 Bewußtlosigkeit 143-144
 Bioware 140
 Cybersystemen 139
 Dermalpanzerung 144-145
 Elektrischer 139
 Narben 144
 Verletzungseffekte 138-139, 146
 Schadenskompensatoren 79
 Schattenkliniken 154
 Schaumsprenstoff 119
 Schlafmittel 112
 Schlafregulator 80
 Schmerzeditor 80-81
 Schmerzmittel 112
 Schnelligkeit, Erhöhte 37
 Schnelligkeitsattribut von Cybergliedmaßen 45
 Schnitter 104
 Schock-Alarm 33
 Schockhand 43
 Schredder 104
 Schwanz 27
 Schwenkaufsatz 40
 Second Hand-Bioware 66
 Sedativa 112
 Selbstreproduktion von Naniten 91
 Senseware 12, 14-20
 Sensitivhaut 84
 Seven-7 127
 Shiawase Biotech 13, 58, 66-67, 95, 114
 Sicherheitssystem in Cyberhänden 36
 Sichtmodifikatoren 53
 Sichtsysteme 52-53
 Sichtverhältnisse (Tabelle) 53
 Signalbooster in Cybergliedmaßen 39
 Signatur und Cyberware 51
 Signatur von Cyberzombies, Astrale 61
 S-K *siehe Saeder-Krupp*
 Skates, Cyber- 36
 Slap-Patch 122
 Smartdrogen 113
 Smartgun-Sicherheitssystem *siehe PSS*
 Smartsäuren 105
 Smartverbindung-2 34
 Smartverbindungs-Subsysteme 34
 Smartverbindungs-Zubehör 34
- Soziale Interaktion und Cyberware 52
 Soziale Interaktion von Cyberzombies 62
 Spätfolgen von Cybermantle 62-63
 Splatgun 122
 Sprengstoff in Eigenherstellung 132
 Sprühtank 122
 Sprunghydraulik 34-35
 SPU 23
 Squirt, Cyber- 41
 Standard-Bioware 68-78, 85
 kultiviert 85
 Standard-Cyberware 11, 48
 Stärkeattribut von Cybergliedmaßen 44-45
 Stasidrüse 76
 Sterbenswahrscheinlichkeit von Cyberzombies 60
 Steroide, Anabolische 123
 Sticker 117
 Stimmenmodulator 165
 Stimmverzerrer, Interner 20
 Stimulanzen 112
 Störsender 51
 Straßendrogen 113, 127
 Streß 142-144
 Beseitigung 138
 Niveau 138
 Probe 136-138
 Punkte 140-141
 Schaden an Attributen 85-86, 140
 Schaden bei Bioware 139, 159
 Schaden bei Cybersystemen 141
 Tödlicher Schaden 138
 Würfel 39-40
 Strukturverstärkung für Cybergliedmaßen 35
 Subdermales Display 35
 Subprozessor, Mathematischer *siehe SPU*
 Superflash 15-16
 Supersquirt II 121
 Symbionten 76
 Synapsenbeschleuniger 81
 Synthacardium 77
 Synthetische Hörner 43
 Synthetischer Fingerabdruck 31
- T**
 Taktik kleiner Einheiten (Fertigkeit) 51-52
 Taktischer Computer 24-25
 Tamanous 67
 Tan Tien 67
 Tangler 117
 Tarnstufe von Cybergliedmaßen 46
 Taser, Cyber- 42
 Teleskop-Cybergliedmaßen 40
 Teleskop-Hörner 43
 Temporale Lobus-Epilepsie *siehe TLE-x*
 Tenochtitlan 57
 Teufelshörner 43
 Therapeutische Chirurgie 159, 160
 Thermit 120
 Thermorezeptoren 81
 Thrombozytenfabriken 77
 Tierzunge 128
 Tir na nÓg 58
 TLE-x 32
 Tödlichen Schaden behandeln 160
 Tödlicher Schaden und Streß 141
 Torso, Cyber- 29
 Toxinextraktor 77-78
 Tränengas 124
 Tranquillity Base 98
 Tranquillizer 112
 Transducer 21
 Transimplantatchirurgie 159-160
 Biotech-Spezialisierung 148
 Transplantate 151-152
 Transys Neuronet 13, 58, 67
 Traumachirurgie 160
 Traumadämpfer 82
 Typ-O-Transplantant 152
- U**
 Überdosis an Drogen 132
 Überraschung von Cyberzombies 61
 UCAS-Ares-Deltaklinik 57
 Ultraschallsicht 19-20
 Unabhängige Cyberaugen 20
 Unabhängige Deltakliniken 58
 Ungleichgewicht der Schnelligkeit 45
 Ungleichgewicht der Stärke 45
 UniOil *siehe United Oil*
 UniOmni *siehe Universal Omnitech*
 United Oil Industries 114
 Universal Omnitech 13, 58, 67, 96
 Update von SR2 auf SR3 7
 Ur-Naniten 93
- V**
 Valkyrie-Modifikation 152
 Valkyrie-Modul 151
 Vancouver 58
 Verfügbarkeit von Cyberware 49
 Verfügbarkeit von Naniten 107-108
 Verletzungseffekte 138-142, 146
 Verlust von Naniten 109
 Versagen von Cyberware 140
 Vitalmonitor 35
- W**
 Waffen, Cyber- 41-43
 Waffenaufsätze an Cybergliedmaßen 40
 Waffenlose Angriffe und Cybergliedmaßen 44
 Wahrnehmung von Cyberzombies 61
 Walker Aerodesign 98
 Wartung von Cyberware 143
 Wartung von Naniten 109
 Weinender Baum 129
 Willenskraft von Cyberzombies 62
 Wuxing 13, 58, 98
- X-Z**
 X-E-Chemoanzug 121, 130
 Yakashima 58, 67, 114
 Yamatetsu 12, 58, 67, 94-95
 Zähne, Fang- 42
 Zeiss, 3000er Serie 164, 165
 Zeiss, Klassikserie 164
 Zen 127
 Zerebralbooster 82
 Zeta-ImpChem 114, 123
 Z-IC Splash-Granate 123
 Z-IC *siehe Zeta-ImpChem*
 Zubehör für Cybergliedmaßen 35-40
 Zugriff auf Daten, Mentaler 51
 Zyanid 128

MENSCH oder MONSTER?

Cyberware kann dich schneller und stärker machen und deine Reflexe beschleunigen. Sie kann deine Denkleistungen verbessern, als Panzerung deine Haut verstärken und deine Arme zu tödlichen Waffen werden lassen. Es gibt Implantate, die deine inneren Organe verbessern und Geräte, die dich mit Maschinen verbinden können ... aber du mußt selber wissen, wann du aufhören solltest, deinen Körper aufzurüsten: Zu viel Cyberware, und du wirst zum Cyberzombie – mehr Maschine als Mensch.



Mensch und Maschine 3.01D erweitert das Angebot an Cyber- und Bioware für **Shadowrun 3.01D** und beinhaltet fortgeschrittene Regeln für Implantate, Chirurgie, Schaden und Heilung. Dieses Quellenbuch bietet mehr als 200 neue Ausrüstungsteile und Implantate, listet Durchbrüche auf den

Gebieten der Biotechnologie und Chemie auf und bereichert die Welt von **Shadowrun** um die brandaktuellen Forschungen aus dem Bereich der Nanotechnologie. Darüber hinaus enthält die vorliegende deutsche Version 16 Seiten Zusatzmaterial: Unter anderem finden Sie hier einen Überblick über wichtige Cyberware-Systeme deutscher Herkunft, einen Datenbogen für Implantate und Streßschäden sowie speziell für dieses Buch angefertigten Shadowtalk. Alle Einträge wurden übersichtlich sortiert und teilweise neu strukturiert.

FANPRO

unter Lizenz von
FASA
CORPORATION

SHADOWRUN

SHADOWRUN® ist ein eingetragenes Warenzeichen der FASA Corporation.
MAN & MACHINE: CYBERWARE™ ist ein Warenzeichen der FASA Corporation.
Copyright © 1999 by FASA Corporation.
Copyright der deutschen Ausgabe © 2000 by Fantasy Productions,
Erkrath, Germany.
Alle Rechte vorbehalten.

10746

DM45.- €23.01



ISBN 3-89064-746-4