

CYBERWARE

Inhalt:

1	Grundsätzliches	1
2	Cyperpunkte	1
3	Die Operation	2
4	Alles Drin - Ach Shit, die Bullen!	3
5	Und nun: Die Liste	3

Kurzbeschreibung

Autor: Carsten Kötter

Stand: Juli 2002

Dieses Modul enthält allgemeine Hinweise zur Verwendung von Cyberware und eine Ausrüstungsliste mit verschiedensten Implantaten, inklusive Beschreibung von Funktionsweise, Kosten, Legalität etc. Zusätzlich gibt es Regeln zu Operationen und den Auswirkungen für stark „vercyberte“ Charaktere.

1 Grundsätzliches

Cyberware sind verschiedene elektronische und mechanische Geräte, die mit dem Nervensystem des Besitzers verbunden werden. Sie verbessern vorhandene oder ermöglichen neue Funktionen im Körper des Implantatträgers. Einmal implantiert, lassen sie sich nur noch mit großer Mühe entfernen. Und das ist noch nicht einmal das größte Problem, Körper und Verstand der Menschen werden von den Signalen aus den Geräten entfremdet.

Doch die Belohnungen sind so groß, so verlockend...

„Schnell wie ein Blitz, stark wie ein Titan oder einfach nur kugelsicher? Alles kein Problem, kommen sie zu Butcher CyberDocs. Wir implantieren alles, schnell und billig. (Keine Annahme von selbst mitgebrachten Bauteilen.)“

... wer kann bei solchen Aussichten schon widerstehen?

Soviel zu Sinn und Unsinn der Cyberware. Da es sich bei diesem Modul um etwas auf *Cyberpunk* zugeschnittenes handelt, stellt sich für die meisten Leute nicht die Frage „*Und was passiert mit mir in 50 Jahren?*“, sondern viel eher „*Wie werde ich bis Morgen hart genug, um es mit drei Gangfightern aufzunehmen?*“. Und für solche Probleme bietet Chrom immer noch die schnellste Lösung. Also rein damit, dann lebt ihr länger und könnt vielleicht sogar die Spätfolgen von dem Zeug richtig schön genießen.

„Hey Mann, du gib Gas, gleich haben die uns!“ – „Ganz entspannt, ich fühl', dass die noch mindestens 1 km weg sind. In mir seid ihr ganz sicher, zumindest solange' ich eingeriggt bin.“

Turtle, Rigger, aus den Innenraumboxen seines Kampfrucks

2 Cyperpunkte

Tja, zum unschönen Teil. Der Körper verträgt leider die vielen elektrischen und magnetischen Felder und die maschinellen Signale, die in sein Nervensystem eingespeist werden, auf Dauer nicht. Je mehr Implantate ein Charakter sich einsetzen lässt, desto weiter geht ihm sein Gefühlsempfinden verloren. Er wird kälter und abweisender in seinem Wesen. Der Körper reagiert auf den hervorgerufenen Stress und die Felder mit unterdrückten Spannungen, was zu hässlichen Spät- und Direktfolgen führt.

Die Spätfolgen sind dabei typischerweise Krebs, Mutationen, Unfruchtbarkeit u.Ä. Diese treten aber normalerweise erst nach vielen Jahren auf, werden im Spielfluss die Spielercharaktere also meist nicht betreffen (mit Nichtspieler-Charakteren kann man da schon schöne Sachen anstellen...). Die Direktfolgen sind da von größerer Problematik.

Regeltechnisch äußern diese sich über die kampagnenspezifische Skala *Cyperpunkte* oder *Cyp*. Zu Beginn seines Lebens besitzt jeder Mensch 20 *Cyp*. Wird ihm ein Cyberimplantat eingesetzt, so verliert er einen Teil dieser Punkte. Sollte der Wert dabei negativ werden, so wird der Charakter entweder verrückt (und damit definitiv ein NSC), oder er stirbt an der Belastung durch den körperlichen Stress. Durch rechtzeitigen Ausbau der Implantate (bevor der Wert unter 0 gesunken ist) lassen sich die *Cyp* regenerieren (mehr zu den damit verbundenen, schweren Operationen weiter unten). Nach dem Ausbau erhält man pro Jahr einen der *Cyp* zurück, die der Einbau einst gekostet hat. Allerdings lassen sich durch Implantate verbrauchte *Cyp* nach deren Ausbau auch direkt für neue Implantate verwenden, so dass man zumindest durch einen Austausch von Cyberspielzeugen immer auf dem neusten Trend mitschwimmen kann.

Die Cyberpunkte geben außerdem Auskunft über die noch vorhandene geistige Stabilität des Charakters. (jaja, die Direktfolgen...) In extremen Ausnahmesituationen (SL-Entscheid, möglicherweise von der Hintergrundgeschichte des Charakters abhängig), kann der Spielleiter eine Probe auf VITALITÄT: PSYCHISCHE RESISTENZ + Cyp verlangen. Bei Misserfolg erleidet der Charakter eine psychotische Attacke (Amoklauf, Schießen auf Geistergestalten, kurzzeitige Apathie, um sich schlagend zusammenbrechen, ...).

Die langfristigen psychischen Folgen zeigen sich vor allem im Umgang mit anderen Menschen. Es ist z.B. bei schwer vercyberten Gangern häufig, das sie sich für Rambo, Conan oder den Terminator halten und auch so durch die Welt gehen. Gleichzeitig werden Profikiller oft eiskalt, zurückgezogen und paranoid, etc.

Es treten aber auch immer wieder permanente psychische Folgen auf, die auffälliger sind. Manche Menschen entwickeln z.B. die Idee, von ihrer Cyberware krank zu werden, zu ihrem persönlichen Trauma weiter. Andere verlieren jegliche Selbstkontrolle und schwanken permanent zwischen extremen Gefühlsstimmungen, ... Die Liste der Möglichkeiten ist nahezu unendlich groß. Allgemein kann man eigentlich nur sagen, dass die Implantation großer Mengen von Cyberware an niemandem völlig spurlos vorübergeht.

Als kleine Hilfe hier noch eine Tabelle mit Anhaltspunkten, wie sich die Cyberware psychisch auswirkt. Das ganze dient nur als Vorschlagssammlung und stellt dar, wie stark *in der Regel* die bemerkbaren Symptome sind. Es gibt auch Personen die mit 10 Cyp noch normal wirken und solche, die mit 18 schon in Depressionen verfallen, auch wenn solche Extremfälle sehr selten sind.

Folgen niedriger Cyberpunkte

Cyberpunkte	Typische Schwere der Symptome
16 – 20	Nur minimale Veränderungen. Meist Emotionsarmut, Jähzorn o.Ä.
11 – 15	Die Veränderungen können schon Außenstehenden auffallen, z.B. Depressive Phasen oder beginnende Paranoia, Drogenkonsum, ...
6 – 10	Offensichtliche Abnormitäten, z.B. Gewaltorgien, Schwere Drogenabhängigkeit, manisch-depressives Verhalten, Hypochondrie, ...
0– 6	Offensichtliche permanente Veränderungen, z.B. Paranoia, Schizophrenie, Allmachtsgefühl, Verlust der persönlichen Identität, ...

3 Die Operation

„Wir haben uns also entschieden unsere Seele für ein bisschen Power zu verkaufen? Oder wollen wir nur mal reinschnuppern, was es denn so alles gibt? Immer herein, wir fertigen auch nach Maß!“

Ja, da sind wir nun, bereit uns komische Maschinen in unsere Körper einsetzen zu lassen. Dazu müssen wir nur noch bei einem vorbeischaun: Beim Cyber·Doc. Der Mann in der dunklen Straßen·Bude, der dir mit seinem dreckigen Chirurgenbesteck die Implantate reinbastelt. Oder hast du „Glück“? Arbeitest fürs Militär oder Cybertechnology Inc.? Na dann, viel Spaß mit dem Neusten vom Neuen, eingebaut im schön sauberen OP. Das Zeug ist so heiß, das ist noch nicht mal getestet.

Wie auch immer, wo auch immer, wann auch immer, hier die empfohlenen Ruhezeiten bei Krankenhausimplantation:

- Leichte OPs kosten standardmäßig ca. 20 Demi und richten 3 VK Schaden an.
- Mittlere OPs kosten ca. 50 Demi, richten 8 VK Schaden an und machen ca. 1 Woche Krankenhausaufenthalt notwendig.
- Bei schweren OPs (Kosten ca. 100 Demi) werden ca. 15 VK Schaden angerichtet, was Intensivmedizin (etwa 2 Wochen) und dann noch 1 Woche normalen Krankenhausaufenthalt notwendig macht (wenn du dich natürlich als harter Cyberpunk nicht an die Anweisung des Arztes halten möchtest, na ja, deine Sache...). Ein Tag normaler Aufenthalt im Krankenhaus kostet ca. 8 Demi, ein Tag Intensivstation (bei weniger VK als 3) 25 Demi.

Ein Wort zur Intensivmedizin. Am Tropf kann man im Anschluss an eine OP ohne weiteres auch mit negativer VK durchkommen – das kostet eben nur. Nach einer schweren OP regeneriert man sogar alle zwei Tage einen Punkt. Hat man etwa 12 Punkte zu bieten, benötigt man nur zwölf Tage bis man wieder bei 3 ist. Gemeinsam mit dem normalen Krankenhausaufenthalt lässt das die Kosten von läppischen 100 Demi auf 472 hochschnellen.

Was die Regeneration von Cyp angeht: wie das Zeug reinkommt so geht's auch wieder raus! Wenn also eine schwere OP erforderlich ist, um die Implantate einzupflanzen, dann bedarf es auch einer solchen um sie zu entfernen. Dabei besteht natürlich das kleine Problem, das die „Originalbauteile“ des Körpers nicht mehr vorhanden sind. (Wer hebt schon seinen abgeschnittenen Arm 5 Jahre lang auf?). Da bleiben nur wenig Alternativen:

- Ohne weitermachen. Toller Plan!
- „Spender“organe finden. Kompliziert, mit Abstoung und dem ganzen Dreck. Außerdem, wer weiß wo der Arm schon dran war.
- Nachklonen. Klar, das isses. Die Frage ist bloß, was sowas kostet. Kommt halt immer drauf an, wie lang es dauern darf, wie lang es halten soll... (frag am besten den Spielleiter deines Vertrauens).

4 Alles Drin - Ach Shit, die Bullen!

„Ist es nicht gut zu wissen, dass der Großteil aller Implantate äußerlich kaum auffällig ist?“

„Wenn man einen 80 km/h schnell hakenschlagen den 2,10 m großen Typen unauffällig findet...“

Ja, da kommt der nächste Haken. Kaum sind die Implantate drin, geht der Stress mit dem Gesetz los. Na ja, ums kurz und schmerzvoll zu machen: Cyberimplantate unterliegen, wie alle tollen Spielzeuge, der Kontrolle durch die Obrigkeit. Um das darzustellen gibt es die Legalität, die angibt, ob es eine Straftat darstellt, die Gegenstände zu besitzen (natürlich je nach Welt modifizierbar):

- Bei L ist der Gegenstand legal, und kann ohne Probleme in offiziellen Cyberstudios eingebaut werden.
- Illegal Gruppe 1 heißt, dass in den meisten Fällen (gegen geringe „Gebühren“) über entsprechende Implantate hinweggesehen wird. Häufig können Sondergenehmigungen erhalten werden, falls eine Verwendung für den eigenen Beruf zu erwarten ist. Bei der Strafe für illegalen Besitz handelt es sich dabei meist um eine Geldstrafe/Bewährungsstrafe, sowie natürlich die Entfernung des Gerätes (vergleichbar: Ladendiebstahl). Mit etwas Geld und Beziehungen, kann man solche Implantate manchmal vielleicht noch des Nachts in einem offiziellen Studio erwerben.

- Der Besitz eines Implantates der Gruppe 2 stellt eine Straftat dar, bei der der Charakter schon mit ein paar Jahren Haft rechnen kann. Eine Sondergenehmigung für solche Implantate ist recht selten (vergleichbar: Körperverletzung). Ab hier muss man schon zum Street-Doc gehen und das Implantat am Besten gleich selbst mitbringen. Besser ist es, einen Konzern- oder Gangsterchirurgen zu kennen. Leider werden da die Kosten wesentlich unangenehmer... Solche Implantate kosten auf der Straße ca. den doppelten Listenpreis.
- Implantate der Gruppe 3 sind militärische Implantate, zählen als Kapitalverbrechen und werden mit hohen Haftstrafen belegt (vergleichbar mit bewaffnetem Raubüberfall bis hin zu Mord). Sondergenehmigungen gibt es eigentlich nur für Agenten, Soldaten, Cops o.ä. Auch diese Personen müssen, soweit möglich, die Implantate deaktiviert halten, wenn sie sich nicht im Dienst befinden. Diese Implantate sind ziemlich selten, sie kosten zwischen drei- und zehnfachem Listenpreis, wenn sie auf der Straße für Geld erworben werden (können).

Bei der Erschaffung sollten die meisten Implantate den Charakteren aber zur Verfügung stehen. Im bisherigen Leben war ja genug Zeit vorhanden, um das Implantat zu besorgen. Das gilt natürlich nicht für Charaktere deren Vorgeschichte etwas anderes aussagt oder in der jeweiligen Welt extrem seltene Implantate.

„Solche Schmuckstücke auf der Straße zu kriegen ist schwer, bzw. echt teuer. Du könntest damit zu deinem Straßen-Doc rennen, aber wer weiß, vielleicht macht der dein 100 000 Euro Implantat kaputt? Also doch lieber in eine echte Klinik. Normales Krankenhaus geht nicht? Tja, jetzt muss es dann wohl sein. Schulden wir also der Mafia nebenbei noch einen Gefallen. War echt nicht billig, dass Implantat. Aber, hey, ohne wärst Du jetzt schon tot, Mann!“

5 Und nun: Die Liste

Viel ist dazu jetzt nicht mehr zu sagen, also geht schön einkaufen :). Natürlich ist die Liste noch längst nicht vollständig, was ihr sonst braucht macht euch selber, „Maßanfertigung, halt!“

(siehe Ausrüstungslisten - CYBERWARE)

CYBERWARE

Autor: Projekt 2001

Stand: 04.06.2002

Cyberware	Tech	Cyp	Legalität	OP	Preis / Demi
Smartgun	9	1	3	leicht	90
Cyberauge(n)	9	1+	L (*)	mittel	80
Cyberrohr	9	1+	L (*)	mittel	80
Dermalpanzerung	9	2,5/Stufe	3	schwer	130/Stufe
Reflexbooster	9	nach Stufe	3	schwer	Nach Stufe
Kunstmuskeln	9	1,5/stufe	1	schwer	110/Stufe
Heilnaniten	9	2	1	keine	140
Psi-Resistor	9	1/Stufe	L	mittel	45/Stufe
Schmerzblocker	9	3	3	mittel	150
Giftfilter	9	1	1	leicht	50
Gewebeverstärker	9	1,5/Stufe	2	schwer	85/Stufe
Cyberarm	9	4	L	schwer	210
Cyberbein	9	5	L	schwer	270
Cybertorso	9	6	L	schwer	440
Cyberschädel	9	4	L	Schwer	280
Integrierte Waffe	9	3	3	Mittel	90 + Waffe
Cyberklingen	9	2,5	3	Leicht	105
Bewegungsdetektor	9	1	1	Leicht	50
Funk	9	1	1	Leicht	45
Telefon	9	1	L	Leicht	45
Stimmanalysator	9	2	2	Mittel	150
Computerspeicher	9	1/60DE	L	Leicht	9/60DE
Datenbuchse	9	1	L	Leicht	30
Talentleitungen	9	2/Stufe	2	Schwer	120/Stufe
Luftvorrat	9	2	L	Mittel	40
Vehicle Control Rig	9	Nach Stufe	2	Schwer	Nach Stufe
Injektor	9	0,1	L	Leicht	65
Cortexbombe	9	1	3	Mittel	65

Tech = Techgrad

Cyp: Anzahl der Cyberpunkte, die der Einbau eines solchen Geräts den Charakter kostet

Legalität: Legalitätsstufe

OP: Gefährlichkeitsgrad der zum Einbau benötigten Operation

Allgemeine Beschreibung:

Eine Liste für Implantate im typischen Cyberpunk-Stil. Alle Preise verstehen sich ohne Operationskosten. Die Abkürzung DE steht für Dateneinheit, die je nach Kampagne näher bestimmt werden kann. Näheres siehe im Modul CYBERWARE.

Beschreibung der Gegenstände:

Smartgun Das Implantat funktioniert nur in Verbindung mit einer entsprechend modifizierten Waffe (intern +0,5 kg, nicht offensichtlich: 45 Demi; extern, auffällig: 35 Demi). Der Kontakt wird über Induktionsplatten in den Handflächen, die fast nicht zu bemerken sind, hergestellt. Ein Zielkreuz wird direkt auf die Netzhaut des Schützen projiziert und ein Schussreflex ausgelöst, wenn das Ziel anvisiert ist. Der Schütze erhält Modi +2 auf die Waffe. Der Bonus ist nicht kumulativ zu Laserpointer oder Ähnlichem, wohl aber mit einem Zielfernrohr kombinierbar.

Cyberauge Künstlicher Augenersatz. Pro zusätzlicher Modifikation gehen weitere 0,4 Cyp verloren (Kosten: ca. 40 Demi pro Modifikation). Beispiele für Modifikationen sind z.B. Restlichtverstärkung (Katzenartige Nachtsicht), Blitzkompensation (verhindert, dass der Charakter durch grelles Licht geblendet wird), Infrarotsicht, Videokamera, Vergrößerung (zählt auch als Zielfernrohr)....

Die Modifikationen können auch ohne Cyberauge installiert werden, dann kosten sie allerdings 0,8 Cyp und 60 Demi pro Modifikation.

Zur Legalität (*): Das Cyberaugenimplantat selbst ist legal und frei zugänglich, allerdings können bestimmte Modifikationen illegal sein. Ob und wie illegal entscheidet je nach Modifikation der Spielleiter.

Cyberohr Künstliches Gehör. Pro zusätzlicher Modifikation gehen weitere 0,4 Cyp verloren (Kosten: ca. 40 Demi pro Modifikation). Beispiele: Richtmikrofon, Lärmschutz, Geräuschverstärker (beim Horchen: ZUFÄLLIG FINDEN und SUCHEN Modi +2), usw.

Die Modifikationen können auch ohne Cyberohr installiert werden, dann kosten sie allerdings 0,8 Cyp und 60 Demi pro Modifikation.

Zur Legalität (*): Das Cyberohrimplantat selbst ist legal und frei zugänglich, allerdings sind bestimmte Modifikationen illegal (z.B. Richtmikrofon: Legalität 1). Ob und wie illegal entscheidet je nach Modifikation der Spielleiter.

Dermalpanzerung Unter der Haut implantierte Panzerung. Pro Stufe erhält der Charakter Rüstschutz 1/5. Bei achtfachem Preis schützt sie auch gegen Laserwaffen, die normale Rüstungen ja ignorieren. Maximale Stufe ist 5.

Reflexbooster Über den ganzen Körper verstreute Implantate, die die Leitfähigkeit der Nerven und ganz allgemein die Reaktionsfähigkeit des Charakters erhöhen. Die Auswirkungen bestehen in erhöhtem Tempo und zusätzlichen Aktionspunkten, abhängig von der Stufe (Vorsicht! - ab Stufe 2 sollte der Spielleiter die Auswirkungen auf seine Kampagne bedenken).

Stufe	Tempo+	Aktionspunkt+	Cyp-	Preis/Demi
1	1	-	3	380
2	2	1	6	1650
3	4	2	11	4700

Außerdem sind Angriffe auf den Modifizierten um die Stufe des Reflexboosters erschwert und er erhält einen Bonus auf ÜBERRASCHEN in Höhe der Stufe.

Da der Charakter in einem permanenten Alarmzustand ist, neigt er zu Überreaktionen und hat Probleme sich zu entspannen. Daher gibt es ein Zusatzimplantat (Cyp 0,1; 25 Demi), mit dem sich der Booster für 1 A ab- bzw. anschalten lässt. Er gilt dann ab der nächsten Kampfunde als aktiviert. Bleibt der Reflexbooster über längere Zeit aktiviert (ab ca. 30 min), so sollte der Spielleiter den Spieler in unregelmäßigen Abständen Proben auf PSYCHISCHE RESISTENZ + Cyp ablegen lassen. Mißlingt eine solche, so wird der Charakter auf Kleinigkeiten überreagieren (z.B. seine Waffe ziehen und auf die Katze schießen, die gerade im Gebüsch geraschelt hat, in Deckung springen, weil er denkt, ein Gegner sei gerade aufgetaucht o.Ä.)

Kunstmuskeln Kunstmuskeln erhöhen den Grad STÄRKE des Charakter um 1 pro Stufe. Maximal Stufe 4 möglich.

Heilnaniten Molekülgroße Roboter, die Verletzungen im Körper reparieren und so z.B. Wunden viel schneller heilen lassen. Die VK/AP-Regeneration des Charakters verdreifacht sich.

Psi-Resistor Bonus 2 auf PSYCHISCHE RESISTENZ pro Resistor-Stufe bei Psi-Aktionen gegen den Charakter.

- Schmerzblocker** Senkt den Effekt, den Schmerz auf den Charakter hat. Die Benommenheitsschwelle steigt auf 25% der Gesamt-AP des Charakters, die Bewusstlosigkeitsschwelle auf 45%. Die negativen Effekte niedriger VK (solange die VK größer als 1 ist) werden ignoriert. Muss die Selbstbeherrschung eines Charakters bei Schmerzen überprüft werden, erhält er einen Modi +5 auf entsprechende Proben.
- Giftfilter** Filtriert Gifte aus dem Blutkreislauf. Gibt Modi +5 auf VITALITÄT: PHYSISCHE RESISTENZ bei Giften.
- Gewebeverstärker** Durch Nanoroboter wird das Körpergewebe mit künstlichen Fasern verwoben und dadurch in seiner Haltbarkeit extrem gestärkt. Pro Stufe erhält der Charakter +1 VK und +5 AP permanent.
- Cyberarm** Künstliches Gliedmaß, wie bei Robocop. STÄRKE zählt als um 2 Grade erhöht für den Arm. Schmerzempfinden kann abgeschaltet werden. Sondereinbauten sind möglich. (z.B. Fächer, Panzerung, Waffen, Spezialhände, Werkzeug...)
- Cyberbein** Künstliches Gliedmaß, wie bei Robocop. STÄRKE zählt als um 2 Grade erhöht für das Bein. Schmerzempfinden kann abgeschaltet werden. Sondereinbauten sind möglich. (z.B. Fächer, Panzerung, Waffen, Spezialfüße, Werkzeug...)
- Cybertorso** Künstliches Gliedmaß, wie bei Robocop. STÄRKE zählt als um 2 Grade erhöht für den Torso. Schmerzempfinden kann abgeschaltet werden. Sondereinbauten sind möglich. (z.B. Fächer, Panzerung, Waffen, Werkzeug...). Bei diesem Implantat werden normalerweise nur die „Außenhülle“ und Knochen des Schädels ersetzt. Die inneren Organe bleiben erhalten. Sollen auch diese mit ersetzt werden, so steigt der Cyp-Verlust auf 10. Allerdings ist der Charakter dann natürlich gegen viele Gifte und Krankheiten immun (es sind weder Atemmuskulatur noch Lunge oder Herz vorhanden, die betroffen werden könnten).
- Cyberschädel** Künstliches Gliedmaß, wie bei Robocop. STÄRKE zählt als um 2 Grade erhöht für den Schädel (wozu auch immer das hier gut ist...). Schmerzempfinden kann abgeschaltet werden. Sondereinbauten sind möglich. (z.B. Fächer, Panzerung, Waffen, Werkzeug...). Bei diesem Implantat werden normalerweise nur die „Außenhülle“ und Knochen des Schädels ersetzt.
- Integrierte Waffe** Im Körper implantierte Feuerwaffe in Pistolengröße. Zählt als Spezialwaffe.
- Cyberklingen** Ausfahrbahre Keramikklingen im Handrücken. Mit BEWEGUNG: FAUSTSCHLAG einzusetzen, wenn als Bewegungstechnik „Cyberimplantatwaffen“ gewählt wird. Außerdem gibt es die Liste RABACHAK, diese ist wie geschaffen für Charaktere mit Implantatklingen.
- Es sind auch mit Kunstdiamanten besetzte Klingen (vierfacher Preis) und Klingen mit Monofilamentbespannung (zwölfacher Preis) erhältlich.
- Der Schaden beträgt bei normalen Klingen 1W4+1*4. Die Diamantklingen sorgen dafür, dass die Panzerung bei Treffern als um 3/15 gesenkt angesehen wird. Monofilamentklingen erzeugen 1W4+3*2 Schaden und ignorieren Panzerung völlig.
- Bewegungsdetektor** Ein kleines Gerät registriert Bewegungen im Umkreis von 20 Metern (falls der Bereich nicht durch Wände, o.ä. begrenzt wird). Die Daten werden direkt auf die Netzhaut eingeblendet. Der Charakter kann nicht mehr überrascht werden, außerdem gibt es einen Modi +4 auf ZUFÄLLIG FINDEN und ähnliche Proben in passenden Situationen.
- Funk** Im Kopf implantiertes Funkgerät.
- Telefon** Im Kopf implantiertes Funktelefon.

Stimmanalysator Das Implantat speichert und analysiert die Stimmfrequenzen von gesprochenen Worten. Dadurch wird der Charakter mit einiger Übung dazu befähigt, mit der Stimme anderer Personen zu sprechen, die er schon einmal gespeichert hat (1A). Das Sprechen muss als Bildungstechnik gelernt werden. In der Grundversion bietet der Analysator Speicherplatz für eine zusätzliche Stimme. Für je 50 DE (Implantatspeicher) an zusätzlichem Speicher kann eine weitere Stimme gespeichert werden.

Computerspeicher Im Körper implantierter Datenspeicher. Pro DE kann z.B. eine Minute Bild und Ton gespeichert werden. Dient zum Speichern besonderer oder von Cyberimplantaten gelieferter Daten. Zur Ausgabe außerhalb des Körpers ist eine Datenbuchse nötig.

Datenbuchse Implantat, das Computersignale direkt ins Gehirn einspeist, z.B. erlaubt es sich im Computer direkt in einer Art virtueller Realität fortzubewegen und den Umweg über eine Tastatur oder andere Kontrollgeräte zu umgehen. Dadurch kann der Charakter schneller und sicherer agieren. Allerdings ist immer noch ein Programmspeicher und Signalumwandler („Deck“) nötig, der zwischen den Computer und die Datenbuchse geschaltet sein muss. Durch eine Datenbuchse werden auch die Signale elektronischer Drogen (Sim-Sinn-Chips, BTL) direkt ins Gehirn eingespeist.

Talentleitungen Talentleitungen erlauben dem Charakter auf speziellen Chips gespeicherte Fähigkeiten zu nutzen. Dadurch kann der Charakter pro Stufe der Talentleitungen entweder 3 Techniken erhalten, eine Liste die er beherrscht um einen Grad erhöhen, eine Sprache auf bis zu Stufe 4 lernen/erhöhen oder für je zwei Stufen eine neue Liste auf Grad 1 erhalten, solange er den entsprechenden Chip nutzt. Diese Chips können innerhalb von 20 min ausgetauscht werden. Chips die eine Liste auf mehr als Grad 2 anlernen oder um mehr als 2 Grade erhöhen sind sehr schwer zu bekommen. Chips können nicht kombiniert werden, um eine Liste doppelt zu erhöhen oder zu erlernen und dann zu erhöhen. Die Boni müssen jeweils auf einem Chip gespeichert sein. Die Chips sind ziemlich teuer.

Grundpreise für Chips:

3 Techniken:	30 Demi
+1 bis +2 Grade:	80 Demi pro Grad
+3 bis +4 Grade:	170 Demi pro Grad
bis zu Sprachstufe 3:	12 Demi pro Stufe
Sprachstufe 4:	20 Demi

Höhere Boni kosten extreme Summen nach Entscheid des SL.

Luftvorrat Im Torso des Charakters wird ein Lufttank installiert (ca. 3000 cm³ groß, von außen nicht zu sehen), der genug Luft enthält, um den Charakter zwei Stunden mit atembarem Gas zu versorgen. Ersatzweise kann auch ein für 2 Stunden tauglicher Aktivkohlefilter in der Lunge so implantiert werden, dass er nach einem geistigen Befehl die in der Lunge befindliche Luft wieder „reinigt“.

VCR Zum einriggen ist eine Datenbuchse notwendig, über die der Rigger ein Glasfaserkabel in das Riggerboard des jeweiligen Fahrzeuges einstöpseln kann.

Das VCR ist ein Implantat, das die Signale eines Riggerboards in einem Fahrzeug so umwandelt, dass der Rigger sie als Empfindungen seines Körpers wahrnimmt und das Fahrzeug somit auch entsprechend schneller steuert.

Es sind 3 Stufen von VCR möglich:

Stufe	Tempo+	Aktionspunkt+	Cyp-	Preis/Demi
1	2	-	3	350
2	2	1	5	1500
3	4	2	10	4450

Außerdem erhält der Charakter einen Bonus in Höhe der VCR-Stufe auf alle Proben, die über das VCR ausgeführt werden (Abfeuern von geriggten Bordwaffen, Steuerung, Sensortests...) Die Boni gelten nur, wenn der Charakter in ein entsprechend modifiziertes Fahrzeug eingeriggt ist, die Effekte eines Reflexboosters gelten nicht, solange der Charakter eingeriggt bleibt.

Injektor Direkt an eine Vene angeschlossener Medikamenteninjektor. Enthält Platz für 3 Ampullen mit Medikamenten. Jede dieser Ampullen bietet Platz für 4 Dosen einer beliebigen Droge oder eine Dosis Medinaniten (Regenerieren 2W6*5 innerhalb von 5 Runden).

Cortexbombe Im Schädel implantierte Sprengladung. Explodiert je nach Einstellung bei Tod des Charakter, oder durch ein Funksignal oder, oder, oder. Sie erzeugt in 3m Radius 3W6+1*4 Schaden, die pro Meter um 3 reduziert werden. Der Implantatträger ist danach natürlich tot. Cortexbomben werden meist von Gangstersyndikaten, Konzernen u.ä. Organisationen implantiert, um die Loyalität ihrer Angestellten zu sichern, teilweise auch ohne Wissen des Opfers. Sehr beliebt auch bei Terroristen und Selbstmordattentätern.