

In nicht allzu ferner Zukunft ist es möglich, biologische und elektronische/mechanische Systeme zu koppeln. Ein Charakter kann deshalb durch künstliche Systeme, im folgenden auch Cyberware (CW), Cybersysteme oder Implantate genannt, ausgerüstet werden. Es ist möglich, Augen, Ohren oder ganze Gliedmaßen zu ersetzen, um die Leistungsfähigkeit zu verbessern.

Dieses Kapitel stellt die generellen Regeln für den Einbau und die Anwendung von Cyberware vor und liefert eine detaillierte Beschreibung zahlreicher Systeme. Spielleiter und Spieler sind aufgefordert, sich neue oder variierte Systeme auszudenken und in ihre Abenteuer einzufügen.

Allgemeine Regeln für Cyberware

Einbaubegrenzungen

Theoretisch kann sich jeder Charakter soviel Cyberware einbauen lassen, wie er möchte. Praktisch sieht es jedoch so aus, daß sein Basisattribut Cyberverträglichkeit (CYB) bestimmt, wieviel Implantate sein Körper problemlos verträgt.

Unverträglichkeit

Jede Cyberware verfügt über den Wert Unverträglichkeit (UNV). Technisch aufwendige CW hat höhere Werte, kleine Modifikationen haben sehr geringe Werte. Ein Charakter, der sich Cybersysteme einbaut, addiert die Unverträglichkeiten der einzelnen Systeme (= Gesamtunverträglichkeit, GUV). Solange die GUV das Basisattribut CYB nicht übersteigt, gibt es keine Probleme. Jede Cyberware, die neu eingebaut wird, und deren UNV die GUV über CYB steigen läßt, kann zu Schwierigkeiten führen. Es wird folgendermaßen verfahren:

1. Es wird die Differenz zwischen GUV und CYB ermittelt.
2. Es wird ein PW gegen die Differenz durchgeführt. Gelingt der PW (Vorsicht! Eine Zwei gilt stets als gelungen), kann es zu Problemen zwischen dem neu eingebauten System und einer bereits vorhandenen CW kommen. Mißlingt der PW, kommt es nicht zu Problemen und das Verfahren endet hier.
3. Zu welchem bereits eingebauten System das neue Implantat eine Unverträglichkeit besitzt, wird nun mit Hilfe der UNV der vorhandenen Systeme ermittelt. Es wird, beginnend mit der Cyberware mit der höchsten UNV, ein Wurf mit 1w durchgeführt. Der erste Wurf, der die betreffende UNV nicht *übertrifft*, definiert

das Problemsystem. Wurde nach dieser Methode kein Implantat ermittelt, hat der Spieler Glück gehabt und das Verfahren endet hier.

4. Der Charakter kann in Zukunft die beiden betroffenen Systeme nicht mehr gemeinsam benutzen, da dies zum sofortigen Totalausfall beider Cybersysteme führt. In einigen Fällen ist dies möglicherweise zu verschmerzen, in den meisten Fällen wohl kaum. Der Charakter kann die neu eingebaute CW ausbauen und hat danach die Chance, das entsprechende System neu zu kaufen und erneut einbauen zu lassen. Selbstverständlich erfolgt der Neueinbau wieder unter gleichen Bedingungen wie beim vorherigen Versuch. Cyberwareeinbau kann also eine sehr teure und zeitaufwendige Sache werden.

Einbau zu Spielbeginn

Im obigen Verfahren wird davon ausgegangen, daß Cybersysteme nacheinander eingebaut werden, was im späteren Spiel stets der Fall sein wird. Ein neuerschaffener Charakter baut sich seine Cyberware aber spieltechnisch gesehen „gleichzeitig“ ein. Übersteigt nach den kompletten Einbauten seine GUV den Wert CYB, muß er trotzdem nur einen PW gegen die Differenz durchführen. Wenn dieser PW gelingt, wird wie unter Punkt 3. (s.o.) beschrieben verfahren, um *zwei* Problemsysteme zu ermitteln. Ergibt der Zufall weniger als zwei Systeme, hat der Spieler keine Probleme.

Besonderheiten

Kein Charakter darf sich ein einzelnes Cybersystem einbauen lassen, dessen Unverträglichkeit das Basisattribut CYB übersteigt. Derartige Systeme werden automatisch von seinem Körper abgestoßen.

Psi-Kraft

Ein Charakter, dessen GUV sein CYB-Attribut übersteigt, verliert für jeden angefangenen Punkt Differenz einen Punkt seiner Psi-Kraft. Die Psi-Kraft kann jedoch nicht unter Null sinken.

Einfache Regel

Ein Charakter darf mit der Summe seiner Unverträglichkeiten sein Basisattribut CYB nicht übertreffen. Diese Regel empfiehlt sich vor allem für neu erschaffene Charaktere.

Preis

Cyberware kostet (viel) Geld. Neue, gute oder illegale Cyberware kostet noch mehr Geld. Nicht jede CW ist außerdem

sofort und ohne Probleme („Beschaffungsnebenkosten“) erhältlich.

Die angegebenen Preise enthalten nur die System- und Operationskosten. Der Preis wird in Credits angegeben und gilt unabhängig vom angegebenen Mindest-TL für TL 10 (außer die Angabe des Mindest-TL übersteigt 10).

Erhältlichkeit

Dieser Wert gibt die Verfügbarkeit des entsprechenden Implantats an. Faktoren wie Preis, Neuartigkeit und vor allem Legalität des Systems bestimmen die Erhältlichkeit (ERH). Die angegebenen Werte gelten für die im Regelwerk vorgestellte Spielwelt, wobei es auch hier von Planet zu Planet Unterschiede geben wird. Ein Charakter, der sich Cyberware einbauen lassen möchte, muß das entsprechende System erst „finden“. Es empfiehlt sich, einen *FW: Milieu* gegen die Erhältlichkeit (= MW) durchzuführen. Passende Kontakte (Arzt, Hehler) können dabei Boni gewähren. Der Wurf darf frühestens nach einem Monat wiederholt werden. Bei einem kritischen Mißerfolg erregt der Charakter Aufsehen (sofern illegales System) oder das gewünschte Implantat ist (auf dieser Welt) nicht zu bekommen.

Erhältlichkeit zu Beginn

Es existieren keine Beschränkungen an CW, die sich ein Charakter vor Beginn seiner Abenteuerlaufbahn einbauen läßt. Mit der Illegalität einer CW muß der Spieler allerdings von Anfang an umgehen.

Techlevel

Der Techlevel (TL) gibt an, ab wann die Cyberware zu bekommen ist. Für *Cyber ERPS* Szenarien ist die Angabe des Techlevels bedeutungslos.

Anpassung

Ein Charakter beherrscht nach dem Einbau die verschiedenen Implantate nicht sofort perfekt. Er muß erst noch lernen, mit den einzelnen Systemen umzugehen. Bei aktivierbarer CW hat er nur eine gewisse Prozentchance, daß der gewünschte Effekt eintritt. Bei permanenter CW arbeitet das System nur mit dem angegebenen Prozentsatz. Auf dem Charakterbogen wird zu jeder CW der aktuelle Prozentsatz der Anpassung (**Anp**) notiert.

Grundanpassung

Jede CW hat von Natur aus eine Grundanpassung, die im Regelwerk angegeben wird. Dies ist der Minimalprozentsatz, mit dem ein Charakter die CW anfangs beherrscht. Diese Grundanpassung wird nach dem Einbau notiert.

Grundanpassung zu Spielbeginn

Ein neuerschaffener Charakter darf für jedes seiner zu Spielbeginn eingebauten Systeme zweimal seinen Attributswert CYB auf die Anpassung addieren. Es wird davon ausgegangen, daß er bereits Erfahrungen mit diesem System sammeln konnte.

Aktivierung

Eine aktivierbare CW wird bei jeder versuchten Aktivierung durch den Charakter mit einem w% (ANP) getestet. Wenn der Wurf mißlingt, versagt die Aktivierung.

Die Aktivierung eines Implantats ist keine Handlung und kostet keine wesentliche Zeit. Bei jedem System ist angegeben, wieviel **Zeit** vergehen muß, bevor ein erneuter Aktivierungswurf erlaubt ist.

Permanente Cyberware

Derartige Implantate arbeiten immer auf ihrem aktuellen Anpassungsprozentwert, also mit ANP% (Stufe).

☞ Beispiel: Ein Muskelersatz Stufe 5 mit 50% ANP arbeitet derzeit nur auf Stufe 3 (2,5 mathematisch gerundet).

Sobald die Prozentberechnung die Maximalstufe des Systems ergibt, ist eine 100%ige Anpassung erreicht.

☞ Beispiel: Ein Reflexverstärker Stufe 3 auf 84% (=2,52 also 3) arbeitet mit vollen 100%.

Steigerung der Anpassung

Nach einem gelungenen Aktivierungswurf darf der Charakter einen zweiten w% (ANP) durchführen. Wenn dieser Wurf mißlingt, kann der Charakter die Anpassung des Systems um CYB steigern. Erreicht er damit die 100%, hat er die perfekte Anpassung erreicht und muß in Zukunft keinen Aktivierungswurf mehr durchführen.

Dieser („Lern“-) Wurf gilt im Übrigen bei einer 96 bis 100 stets als mißlungen. Dies gibt den Spielern bessere Chancen, Systeme, welche sie bereits mit „99%“ beherrschen, auch irgendwann auf 100% zu steigern.

Bei permanenten Cybersystemen besteht eine Steigerungsmöglichkeit immer dann, wenn eine passende Abenteuersituation eintritt. Beispielsweise kann ein permanenter Reflexverstärker in einem Kampf oder ein Muskelersatz bei einer Kletterpartie als „aktiviert“ gelten. Der Charakter führt dann einen Aktivierungswurf durch, der aber für das eigentliche Spielgeschehen keine Bedeutung hat. Mit einem erfolgreichen Aktivierungswurf erwirbt er sich jedoch das Anrecht, den oben beschriebenen „Lernwurf“ durchzuführen.

Maximalanpassung

Es kann CW geben, die qualitativ deutlich schlechter oder so kompliziert ist, daß eine perfekte Anpassung nicht möglich ist. In diesem Fall wird ein Maximalwert

(MAX) angegeben, der die maximal erreichbare Prozentanpassung angibt, also beispielsweise 95% statt den normalen 100%.

Einfache Regel

Verzichten Sie auf die Anpassungswerte und nehmen damit an, daß alle Implantate perfekt und auf höchster Stufe funktionieren.

Möchten Sie irgendwann auf das Standardsystem umsteigen, ist das kein großes Problem. Ermitteln Sie die Anfangswerte des Charakters (Grundanpassung + 2 × CYB) und schätzen Sie ab, wie oft er diese Anpassung hätte steigern können.

Liste der Cybersysteme

Abkürzungen	
a/p	aktivierbar/permanent
Unv	Unverträglichkeitswert
Anp	Anpassungswert
Max	Maximalanpassung
TL	Techlevel
Erh	Erhältlichkeit
CR	Credits
KCR	Kilocredits
Zeit	Zeitangaben für Wiederholung eines Aktivierungswurfes:
KR	Kampfunden
m	Minuten

Armcomputer

Der neueste Schrei ist der portable Computer im Arm. Armcomputer haben einen niedrigeren Unverträglichkeitswert, wenn sie nicht mit dem internen Speicher gekoppelt werden. Display und Bedienelemente des Computers sind normalerweise nicht verdeckt.

Name	a/p	Unv	Anp	Max	Zeit	TL	Erh	Preis
Armcomputer	p	0,5	100%	100%		9	12	50 KCR
Armcomputer (internes Netz)	p	2	100%	100%		9	12	120 KCR

Ein Armcomputer verfügt über 100 SE Speicher und einen Prozessor der Stufe 2 (= 3 Steckplätze).

Upgrade

5.000 CR Displayabdeckung (fleischfarben)

2.000 CR pro 100 SE (Maximum 1.000 SE)

20.000 CR pro zusätzliche Prozessorstufe (Maximum Prozessor 4)

20.000 CR für Sonderanschlüsse, die Armcomputer zu Cyberdeck machen

Augen

Augen können durch „Cyberaugen“ ersetzt werden. Es werden immer beide Augen ersetzt. Einige der unten aufgeführten Zusatzfunktionen können auch bei natürlichen Augen implantiert werden, andere sind nur in Cyberaugen einbaubar. Alle eingebauten Zusatzfunktionen eines Cyberauges (mit „Einbau“ gekennzeichnet) haben einen Unverträglichkeitswert von Null.

Name	a/p	Unv	Anp	Max	Zeit	TL	Erh	Preis
Augenersatz	p	3	100%	100%		s.u.	4	s.u.
20.000 CR für Sehkraft 10						TL: 9		
25.000 CR für Sehkraft 15						TL: 9,5		
35.000 CR für Sehkraft 20						TL: 10		

Name	a/p	Unv	Anp	Max	Zeit	TL	Erh	Preis
Augendisplay	p	1	100%	100%		9	4	15 KCR
Augendisplay (Einbau)	p	0	100%	100%		9	4	15 KCR

Das Augendisplay wird auf jeden Fall für Zielvorrichtungen benötigt. Sollte ein interner Speicher vorhanden sein, können Einblendungen vorgenommen werden.

Name	a/p	Unv	Anp	Max	Zeit	TL	Erh	Preis
Augenkamera (Einbau)	a	0	60%	100%	1 KR	9	6	30 KCR
Augenkamera (Linse)	a	0	50%	100%	1 KR	9	6	25 KCR

Die Augenkamera kann von jedem Bild, welches der Charakter sieht, eine digitale Kopie machen. Diese Kopie wird im internen Speicher abgelegt. Es existieren Versionen, die bis zu 10 Bilder in einem kontaktlinsenähnlichen Speicherbaustein abspeichern, der entnommen werden kann. Ein derartiger Speicherbaustein kostet 1.000 CR.

Name	a/p	Unv	Anp	Max	Zeit	TL	Erh	Preis
Blitzkompensator (Einbau)	a	0	100-SEH %			9	8	10 KCR

Der Blitzkompensator kann nur als Einbau in ein Cyberauge realisiert werden. Scheitert der Anpassungswurf, ist der Benutzer geblendet und es kann passieren, daß das Cyberauge durchbrennt. Dies ist abhängig von der eingebauten Sehkraft und ob eine Lichtverstärkung arbeitet. Es wird ein w% (SEH) durchgeführt, der Wert SEH wird verdoppelt, wenn eine Lichtverstärkung aktiviert war. Gelingt der Wurf, sind die Cyberaugen bis zu einer Reparatur unbrauchbar.

Name	a/p	Unv	Anp	Max	Zeit	TL	Erh	Preis
Infrarotsicht	a	1	95%	95%	2 KR	8,5	6	20 KCR
Infrarotsicht (Einbau)	a	0	50%	100%	2 KR	9	4	10 KCR
Lichtverstärker	a	0,5	95%	95%	2 KR	8,5	6	10 KCR
Lichtverstärker (Einbau)	a	0	60%	100%	2 KR	9	4	5 KCR
Vergrößerung (Einbau)	a	0	50%	100%	2 KR	9,5	10	s.u.
30.000 CR + 2.000 × Vergrößerungsfaktor (Maximal 10)								

Filtersysteme

Es existieren zahlreiche Filtersysteme, die Gift- oder Fremdstoffe aus lebenswichtigen Organen oder Kreisläufen herausfiltern. Filtersysteme sind zwar prinzipiell permanent vorhanden, gelten aber als aktivierbar, da sie nur bei Gefahr in Aktion treten.

Name	a/p	Unv	Anp	Max	Zeit	TL	Erh	Preis
Blutfilter	a	3	50%	95%		9,5	8	50 KCR

Künstliche Gliedmaße

Alle Gliedmaße können bei Verlust durch Cyberware ersetzt werden. Der Anpassungswurf wird nur bei extremen Bedingungen verlangt (ein Charakter, der sich beispielsweise einhändig festhält) und führt bei Mißlingen zum Versagen der Cyberware. In die meisten Cybergliedmaße können Zusatzfunktionen eingebaut werden, deren Unverträglichkeitswert dadurch sinkt. Alle Cybergliedmaße haben einen Rüstungsschutz.

Name	a/p	Unv	Anp	Max	Zeit	TL	Erh	Preis
Cyberarm	a	3	40%	90%		9,5	10	140 KCR

Rüstungsschutz von N4-P2-E1. Unterarmklinge und Armcomputer haben Unv 0. Armcomputer mit interner Verbindung hat Unv 1. Zielerfasser und Zielkoordinator haben Unv 2.

Name	a/p	Unv	Anp	Max	Zeit	TL	Erh	Preis
Cyberhand	a	3	40%	90%		9	8	60 KCR
Cyberhand (an Cyberarm)	a	2	40%	90%		9	8	40 KCR

Rüstungsschutz von N4-P2-E1. Nagelmesser haben Unv 0.

Datenbuchsen

Die Verbindung zur Außenwelt. Eine Datenbuchse ist notwendig für Traveller und Reiter (Charaktere mit Fahrzeugsteuerung). Über sie können Standardanschlüsse aller Art benutzt oder genormte Chips (Datenträger) in die Buchse eingesteckt werden. Es gibt Einfach- und Mehrfachdatenbuchsen. Ein Charakter, der mehrere Systeme gleichzeitig über Datenbuchsen ansprechen will, benötigt entweder unabhängige Einzelbuchsen oder eine Mehrfachbuchse mit angeschlossenem Datenverarbeiter.

Name	a/p	Unv	Anp	Max	Zeit	TL	Erh	Preis
Datenbuchse 1	p	0,5	100%	100%		8	0	5 KCR
Datenbuchse 3	a	1	60%	100%	4 KR	9	0	20 KCR
Datenbuchse 5	a	1,5	50%	100%	5 KR	9,5	4	40 KCR

Bei Drei- oder Fünffachdatenbuchsen kann ohne den Anschluß eines Datenverarbeiters immer nur ein Port genutzt werden. Zum Wechseln auf einen neuen Port muß die Datenbuchse umgeschaltet werden. Beim Umschalten wird der w% (ANP) durchgeführt. Mit einem Datenverarbeiter liegt der Anpassungswert automatisch auf 100%.

Datenverarbeiter

Ein Datenverarbeiter kann Signale, die von einer oder Mehrfachdatenbuchsen ankommen, „richtig“ verteilen. Die Stufe des Datenverarbeiters gibt erstens an, wieviel gleichzeitig ankommende Signale verarbeitet werden können und zweitens die Maximalstufe für Fertigkeitenchips (FC).

Name	a/p	Unv	Anp	Max	Zeit	TL	Erh	Preis
Datenverarbeiter	p	1	50%	100%		9,5	14	s.u.
20.000 CR + 20.000 CR pro Stufenpunkt (Maximal 4)								

Fahrzeugsteuerung

Ein Implantat, das es ermöglicht, durch direkten neuronalen Kontakt Fahrzeuge aller Art zu steuern. Über eine Datenbuchse stößt sich der „Reiter“ in das Fahrzeug ein, welches hierfür über besondere Steuereinrichtungen verfügen muß. Alle Fahrzeugsteuerungen sind aktivierbar. Eine Fahrzeugsteuerung arbeitete bei einem eingestöpselten Reiter wie ein Reflexverstärker gleicher Stufe. Zur Bestimmung der Initiative wird die bessere CW (sofern mehrere vorhanden) benutzt. Außerdem erhält der Reiter die Stufe seiner Fahrzeugsteuerung auf jeden seiner Fahrzeugwürfe, vorausgesetzt, er beherrscht die Fahrzeugfertigkeit mindestens auf gleicher Höhe. Für *Space ERPS* Charaktere des vorgestellten Hintergrundes sind Fahrzeugsteuerungen nicht zugelassen.

Name	a/p	Unv	Anp	Max	Zeit	TL	Erh	Preis
Fahrzeugsteuerung 1	a	3	50%	100%	1 m	9	6	30 KCR
Fahrzeugsteuerung 2	a	5	50%	100%	1 m	10	10	60 KCR
Fahrzeugsteuerung 3	a	8	50%	100%	1 m	10,5	14	100 KCR

Fertigkeitenleitungen

Mit Hilfe von sogenannten Fertigkeitenchips (FC) sind Fertigkeiten beherrschbar, ohne sie erlernt zu haben. Um FC einsetzen zu können, werden eine Datenbuchse und ein Datenverarbeiter benötigt. Für körperliche FC sind zusätzlich Fertigkeitenleitungen nötig, welche die ankommenden Signale in Reflexe und Bewegungen umsetzen. Für *Space ERPS* Charaktere des vorgestellten Hintergrundes sind Fertigkeitenleitungen nicht zugelassen. Der Aktivierungswurf wird beim Neueinsatz eines FC durchgeführt (s. Abschnitt *Fertigkeitenchips*).

Name	a/p	Unv	Anp	Max	Zeit	TL	Erh	Preis
Fertigkeitenleitungen	a	6	30%	100%	1 m	10	16	200 KCR

Funk

Interner Funk benötigt ein Kehlkopfmikrofon, ein Cyberrohr und sinnvollerweise einen internen Speicher.

Name	a/p	Unv	Anp	Max	Zeit	TL	Erh	Preis
Funkanlage	p	1	100%	100%		9	10	50 KCR
Kehlkopfmikrofon	a	2	50%	100%	2 KR	9	8	20 KCR

Muskellersatz

Künstliche Muskeln, verstärkt durch synthetische Muskelstränge und biochemisch aufgebessert, sind das Beste, was sich ein professioneller Cyberpunker oder Killer einbauen lassen kann. Muskellersatz gibt es von Stufe 2 bis Stufe 5 (Stufe 1 ist Kinderkram). Die Stufe wird auf die Stärke, die maximale Beweglichkeit und die maximale Schnelligkeit des Charakters addiert. Beachten Sie den Schnelligkeits- und Reaktionszuwachs durch die erhöhte Beweglichkeit. Alle künstlichen Muskeln sind permanent wirksam. Der Anpassungsprozentsatz bestimmt, auf welcher Stufe der Muskellersatz wirklich arbeitet.

☞ Beispiel: 50% eines Muskellersatzes 5 ergibt 2,5 (=3), 80% eines Muskellersatzes 4 ergibt 3,2 (=3) usw.

Name	a/p	Unv	Anp	Max	Zeit	TL	Erh	Preis
Muskellersatz 2	p	2	60%	100%		9	8	50 KCR
Muskellersatz 3	p	4	60%	100%		9,5	9	70 KCR
Muskellersatz 4	p	6	50%	100%		10	10	100 KCR
Muskellersatz 5	p	8	40%	100%		10	12	150 KCR

Nahkampfwaffen

Schnell, tödlich, effektiv und leicht zu verbergen sind eingebaute Waffen. Sie werden normalerweise in die Hände bzw. den Unterarm eingebaut und bei Bedarf ausgefahren. Diese Waffen sind illegal.

Name	a/p	Unv	Anp	Max	Zeit	TL	Erh	Preis
Nagelmesser 2 cm	a	1	80%	100%	2 KR	9	18	15 KCR
Nagelmesser 5 cm	a	2	60%	95%	3 KR	9,5	20	25 KCR
Unterarmklinge	a	3	50%	90%	4 KR	10	22	50 KCR

Nagelmesser werden aus den Fingerkuppen ausgefahren. Sie machen 2[w-1] (2 cm) bzw. 3[w-1] (5 cm) Schaden. Eine Unterarmklinge (10 cm) kann wahlweise über oder unter der Hand ausgefahren werden. Sie macht 3[w] Schaden.

Ohren

Ohren dürfen einzeln ersetzt werden. Das HRV des Charakters entspricht bei einem Cyberohr dem Mittelwert aus normalem HRV und der Stufe des Ohrs. Der Einbau von Erweiterungen setzt ein Cyberohr voraus.

Name	a/p	Unv	Anp	Max	Zeit	TL	Erh	Preis
Ohrersatz	p	2	100%	100%		s.u.	6	s.u.
30.000 CR für Hörvermögen 10			+2.000 CR pro Punkt über Hörvermögen 10 bis 15			TL: 9,5		
40.000 CR für Hörvermögen 15			+5.000 CR pro Punkt über Hörvermögen 15 bis 20			TL: 10		

Name	a/p	Unv	Anp	Max	Zeit	TL	Erh	Preis
Dämpfer (Einbau)	a	0	100-HRV %			10	8	20 KCR

Schaltet extrem laute oder schrille Geräusche, die eine Gefahr für die Gesundheit darstellen könnten, ab oder dämpft sie.

Name	a/p	Unv	Anp	Max	Zeit	TL	Erh	Preis
Frequenzbereich (Einbau)	p	0	100%	100%		9,5	6	15 KCR

Erweitert das Hörspektrum erheblich nach oben und unten. Eine sinnvolle Zusatzeinrichtung ist Dämpfer.

Name	a/p	Unv	Anp	Max	Zeit	TL	Erh	Preis
Recorder (internes Netz)	a	1	50%	100%	1 KR	9,5	6	30 KCR
Recorder (Speicherchip)	a	0	50%	100%	1 KR	9,5	6	20 KCR

Die Recorderfunktion benötigt entweder eine Schaltung zum internen Speicher oder einen Speicherchip, der 1.000 CR kostet und 10 Minuten Aufnahmekapazität besitzt.

Name	a/p	Unv	Anp	Max	Zeit	TL	Erh	Preis
Richtmikrofon (Einbau)	a	0	40%	95%	4 KR	10	12	40 KCR

Reflexverstärker

Durch Nervenbehandlung und biochemische Aufbereitung kann die Reaktion eines Lebewesens verbessert werden. Reflexverstärker existieren in drei Stufen und geben einen Bonus von *+Stufe* auf die maximale REA des Charakters. Außerdem werden bei der Initiative nicht nur die Zehner, sondern auch alle Würfelergebnisse kleiner oder gleich der Stufe weitergewürfelt, d.h. ein Reflexverstärker 3 ermöglicht es, Einser, Zweier, Dreier und Zehner weiterzuwürfeln. Reflexverstärker existieren in zwei Varianten: Die teuren Permanenten und die etwas billigeren Aktivierbaren. Ein aktivierbarer Reflexverstärker hält eine Minute (12 KR) an.

Name	a/p	Unv	Anp	Max	Zeit	TL	Erh	Preis
Reflexverstärker 1	a	2	60%	95%	2 KR	9	8	10 KCR
Reflexverstärker 2	a	4	50%	95%	2 KR	9,5	9	20 KCR
Reflexverstärker 1	p	3	100%	100%		9	10	30 KCR
Reflexverstärker 2	p	5	70%	100%		9,5	12	60 KCR
Reflexverstärker 3	p	8	60%	100%		10	14	100 KCR

Interner Speicher

Dieser Speicher wird in den Kopf eingebaut. Der Charakter hat darauf Zugriff wie auf sein Gedächtnis. Sinnvoll ist ein eingebauter Speicher aber nur in Verbindung mit einer Datenbuchse, einem Datenverarbeiter und einem Augendisplay. Beispielsweise können Daten, die von einer Augenkamera gespeichert wurden, auf einen normalen Computer übertragen werden. Außerdem sind Daten des internen Speichers auf einem Augendisplay einblendbar. Interner Speicher kann nur in 100 SE (Speichereinheiten) Blöcken eingebaut werden. Je mehr Blöcke eingebaut werden, desto größer wird der Preis und der Unverträglichkeitswert, da die Adressierung der Blöcke aufwendigere Schaltungen notwendig macht.

Name	a/p	Unv	Anp	Max	Zeit	TL	Erh	Preis
Speicher	p	s.u.	100%	100%		8	6	s.u.
20.000 CR für 100 SE + 5.000 CR pro weitere 100 SE (Maximal 500 SE einbaubar)								
UNV: 2 bei 100 SE + 0,5 pro weitere 100 SE								

Zielvorrichtungen

Eine Möglichkeit, die Zielerfassung zu verbessern. Es handelt sich um komplexe Systeme, die das Auge und die Hand, welche die Waffe führt, miteinander koppeln. Es ist nicht möglich, sich mehrere Zielvorrichtungen einbauen zu lassen. Alle Zielvorrichtungen benötigen zur korrekten Funktion ein Augendisplay und sind anmeldungspflichtig. Bei der Verwendung von automatischen Waffen verfällt der Vorteil nach dem ersten Schuß.

Name	a/p	Unv	Anp	Max	Zeit	TL	Erh	Preis
Zielanzeige	a	1	50%	100%	1 KR	9,5	14	15 KCR

Die Zielanzeige zeigt auf der Netzhaut an, wohin die Waffe gerade gerichtet ist. Bringt auf jeden Fernwaffenangriffswurf +1.

Name	a/p	Unv	Anp	Max	Zeit	TL	Erh	Preis
Zielerfasser	a	3	50%	100%	2 KR	10	15	35 KCR

Der Zielerfasser richtet die Waffe automatisch auf das gewünschte Ziel ein. Bringt auf jeden Angriffswurf +2.

Name	a/p	Unv	Anp	Max	Zeit	TL	Erh	Preis
Zielkoordinator	a	3	50%	100%	2 KR	10	18	70 KCR

Der Zielkoordinator arbeitet genau wie der Zielerfasser. Nach einer KR hat er ein gewünschtes Ziel „gespeichert“. Der Charakter erhält +3 auf alle Angriffswürfe und sämtliche Modifikationen aufgrund der Bewegungen des Ziels werden halbiert. Dieser Vorteil hält solange an, bis sich das Ziel aus dem Blickfeld des Schützen entfernt.

Name	a/p	Unv	Anp	Max	Zeit	TL	Erh	Preis
Schußblockade	a	0	40%	95%		9,5	14	15 KCR

Die Schußblockade arbeitet nur in Verbindung mit einer der obigen Zielvorrichtungen. Eine Software überprüft, ob ein Ziel anvisiert ist. Ist dies nicht der Fall, löst sich auch kein Schuß. Wichtig, wenn es auf den ersten Schuß ankommt bzw. die Munition knapp ist. Mit der Schußblockade können bei Schwenkfeuer befreundete Kampfteilnehmer „ausgeblendet“ werden.

Alternativen

Cyberware ist teuer. Gibt es billigere Cyberware? Ja! Billigcyberware hat höhere Unverträglichkeitswerte und niedrigere Maximalanpassungen. Der einzige Vorteil ist der niedrigere Preis. Umgekehrt gibt es Deluxecyberware. Derartige Systeme sind sehr teuer und schwer zu beschaffen. Auch sie können keine beliebig niedrige UNV garantieren. Der Spielleiter entscheidet über Preis und Auswirkungen alternativer Cyberwaren mit seinem gesunden Menschenverstand.

Vorschlag: Pro 10% Preisnachlaß gibt es 5% Abzug auf **Max** (wenn möglich) und 10% Aufschlag auf **Unv** (mindestens 0,5). Bei Deluxecyberware wird pro 5% Bonus auf **Max** oder 10% Abzug auf **Unv** der Preis um 50% erhöht.

Bioware

Einige der vorgestellten Implantate lassen sich als Bioware realisieren. Derartige Systeme basieren auf gentechnischen Verfahren. Sie sind extrem teuer, haben aber geringe Unverträglichkeiten und hohe Anpassungswerte (normalerweise von Anfang an 100%). Bei Einbau von Bioware muß dem Charakter ein PW: CYB gelingen. Bei Mißerfolg stößt sein Körper dieses System ab und es kann **nie** mehr installiert werden. Selbst andere Modelle rufen die gleiche Abstoßreaktion hervor. Ansonsten unterliegt auch Bioware den gleichen Regeln wie Cyberware. Die folgenden Beispiele verdeutlichen, daß Bioware erst ab TL 10 bis 11 entwickelt wird. Charaktere dürfen Bioware zu Spielbeginn nicht einbauen.

Name	a/p	Unv	Anp	Max	Zeit	TL	Erh	Preis
Reflexverstärker 3	p	5	100%	100%		10	28	400 KCR
Panzerung, Rumpf (5-3-2)	p	6	100%	100%		10,5	99	500 KCR
Panzerung, Gliedmaße (5-3-2)	p	3	100%	100%		10,5	99	400 KCR

Panzerung: Eines der schwierigsten Biosysteme. Der Körper stößt derartiges Hautgewebe ab oder die Rüstung ist so schwer, daß sie die Beweglichkeit drastisch senkt. Auch die Hautatmung wird behindert. Die obige Rüstung ist eine eher theoretische Panzerung ohne ausreichende Erprobung (Beachten Sie die ERH). Der Rüstungsschutz beträgt N5-P3-E2.

Fertigkeitenchips

Bei Fertigkeitenchips (FC) wird zwischen Wissens- und Körperchips unterschieden. Für Körperchips benötigt ein Charakter *Fertigkeitenleitungen*. FC sind für den vorgestellten *Space ERPS* Hintergrund nicht zugelassen, eine Ausnahme bilden Sprachchips und allgemeine Fertigkeiten.

Anwendung

Bei der Ausübung einer Fertigkeit wird zunächst ein normaler Fertigkeitswurf durchgeführt. Danach würfelt der Spieler den Fertigkeitswurf mit der Stufe des FC erneut. Ist der zweite Wurf niedriger als der erste, wird das erste Ergebnis unverändert übernommen. Sollte der zweite Wurf höher als der Erste liegen, wird aus beiden Ergebnissen der Mittelwert gebildet und dieser als Endergebnis verwendet. Bei Verwendung von FC gibt es keinen Lernwurf.

☞ Beispiel: Ein Charakter beherrscht *Rotormaschinen* nicht, hat aber einen FC der Stufe 3 eingesteckt. Der MW ist 14, bereits prioritätsbedingt erhöht, da er die Fertigkeit nicht beherrscht. Daran ändert auch der Fertigkeitenchip nichts. Er würfelt nun mit 2w eine 13. Der zweite Wurf mit 2w+3 ergibt 18, was als mittleres Ergebnis $15,5 = 16$ ergibt. Bei einer zweiten Gelegenheit (MW erneut 14) würfelt er mit 2w eine 16, mit 2w+3 nur eine 12, womit die 16 zählt. Zu guter Letzt (MW 14) würfelt er mit 2w eine 8, mit 2w+3 eine 16, was als mittleres Ergebnis eine 12 ergibt. Auch FC sind offensichtlich kein Allheilmittel

Liste der Chips

Fertigkeiten (Körper=K, Wissen=W, Gruppe von Fertigkeiten, Space ERPS)	Preis für Stufe			
	1	2	3	4
Laufen (K) Athletik (K) Akrobatik (K) Heimlichkeit (K) Schwimmen (K)	5 KCR	20 KCR	40 KCR	70 KCR
Null-g-Bewegung (K)	10 KCR	30 KCR	60 KCR	–
<i>Nahkampfwaffen</i> (K), Waffenloser Kampf (K), Abwehrwaffen (K)	10 KCR	40 KCR	100 KCR	–
Fingerfertigkeit (K)	20 KCR	60 KCR	–	–
Raumanzug (K) Primitive Fortbewegung (K)	5 KCR	10 KCR	20 KCR	40 KCR
Kampfanzug (K)	20 KCR	60 KCR	–	–
<i>Waffenfertigkeiten</i> (K), Fahrzeuggeschütze (K)	10 KCR	50 KCR	–	–
Bodenfahrzeuge (K) Kettenfahrzeuge (K) <i>Wasserfahrzeuge</i> (K)	5 KCR	20 KCR	50 KCR	–
Flugzeuge (K) Rotormaschinen (K)	10 KCR	30 KCR	70 KCR	–
Raumfahrzeuge (K)	25 KCR	60 KCR	–	–
Auto (K)	1 KCR	5 KCR	15 KCR	30 KCR
Informatik (W) Mathematik (W) Naturwissenschaften (W) Sprengstoff (W)	5 KCR	15 KCR	35 KCR	80 KCR
Elektronik (W) Mechanik (W) Ingenieur (W)	5 KCR	10 KCR	20 KCR	50 KCR
<i>Medizin</i> (W)	20 KCR	50 KCR	100 KCR	–
Sprachen (W) Die Stufe des FC wird $\times 2$ genommen	1 KCR	5 KCR	10 KCR	20 KCR
Rechner (W)	1 KCR	5 KCR	15 KCR	30 KCR
Erste Hilfe (W)	10 KCR	30 KCR	50 KCR	–
Führung (W) Verwaltung (W)	5 KCR	15 KCR	25 KCR	60 KCR
Schauspielerei (W) Gesellschafts-, Rechts-, Wirtschaftswissenschaften (W)	2 KCR	10 KCR	20 KCR	35 KCR

Cyberware in der Übersicht

Name	a/p	Unv	Anp	Max	Zeit	TL	Erh	Preis
Armcomputer	p	0,5	100%	100%		9	12	50 KCR
Armcomputer (internes Netz)	p	2	100%	100%		9	12	120 KCR
Upgrade: 5.000 CR Displayabdeckung (fleischfarben); 2.000 CR pro 100 SE (Maximum 1.000 SE); 20.000 CR pro zusätzliche Prozessorstufe (Maximum Prozessor 4); 20.000 CR für Sonderanschlüsse, die Armcomputer zu Cyberdeck machen.								
Augenersatz	p	3	100%	100%		s.u.	4	s.u.
20.000 CR für Sehkraft 10		+1.000 CR pro Punkt über Sehkraft 10 bis 15				TL: 9		
25.000 CR für Sehkraft 15		+2.000 CR pro Punkt über Sehkraft 15 bis 20				TL: 9,5		
35.000 CR für Sehkraft 20		+5.000 CR pro Punkt über Sehkraft 20 bis 25				TL: 10		
Augendisplay	p	1	100%	100%		9	4	15 KCR
Augendisplay (Einbau)	p	0	100%	100%		9	4	15 KCR
Augenkamera (Einbau)	a	0	60%	100%	1 KR	9	6	30 KCR
Augenkamera (Linse)	a	0	50%	100%	1 KR	9	6	25 KCR
Blitzkompensator (Einbau)	a	0	100-SEH %			9	8	10 KCR
Infrarotsicht	a	1	95%	95%	2 KR	8,5	6	20 KCR
Infrarotsicht (Einbau)	a	0	50%	100%	2 KR	9	4	10 KCR
Lichtverstärker	a	0,5	95%	95%	2 KR	8,5	6	10 KCR
Lichtverstärker (Einbau)	a	0	60%	100%	2 KR	9	4	5 KCR
Vergrößerung (Einbau)	a	0	50%	100%	2 KR	9,5	10	s.u.
30.000 CR + 2.000 × Vergrößerungsfaktor (Maximal 10)								
Blutfilter	a	3	50%	95%		9,5	8	50 KCR
Cyberarm	a	3	40%	90%		9,5	10	140 KCR
Cyberhand	a	3	40%	90%		9	8	60 KCR
Cyberhand (an Cyberarm)	a	2	40%	90%		9	8	40 KCR
Datenbuchse 1	p	0,5	100%	100%		8	0	5 KCR
Datenbuchse 3	a	1	60%	100%	4 KR	9	0	20 KCR
Datenbuchse 5	a	1,5	50%	100%	5 KR	9,5	4	40 KCR
Datenverarbeiter	p	1	50%	100%		9,5	14	s.u.
20.000 CR + 20.000 CR pro Stufenpunkt (Maximal 4)								
• Fahrzeugsteuerung 1	a	3	50%	100%	1 m	9	6	30 KCR
• Fahrzeugsteuerung 2	a	5	50%	100%	1 m	10	10	60 KCR
• Fahrzeugsteuerung 3	a	8	50%	100%	1 m	10,5	14	100 KCR
• Fertigkeitenleitungen	a	6	30%	100%	1 m	10	16	200 KCR
Funkanlage	p	1	100%	100%		9	10	50 KCR
Kehlkopfmikrofon	a	2	50%	100%	2 KR	9	8	20 KCR
Muskellersatz 2	p	2	60%	100%		9	8	50 KCR
Muskellersatz 3	p	4	60%	100%		9,5	9	70 KCR
Muskellersatz 4	p	6	50%	100%		10	10	100 KCR
Muskellersatz 5	p	8	40%	100%		10	12	150 KCR
Nagelmesser 2 cm	a	1	80%	100%	2 KR	9	18	15 KCR
Nagelmesser 5 cm	a	2	60%	95%	3 KR	9,5	20	25 KCR
Ohrersatz	p	2	100%	100%		s.u.	6	s.u.
30.000 CR für Hörvermögen 10		+2.000 CR pro Punkt über Hörvermögen 10 bis 15				TL: 9,5		
40.000 CR für Hörvermögen 15		+5.000 CR pro Punkt über Hörvermögen 15 bis 20				TL: 10		
Dämpfer (Einbau)	a	0	100-HRV %			10	8	20 KCR
Frequenzbereich (Einbau)	p	0	100%	100%		9,5	6	15 KCR
Recorder (internes Netz)	a	1	50%	100%	1 KR	9,5	6	30 KCR
Recorder (Speicherchip)	a	0	50%	100%	1 KR	9,5	6	20 KCR
Richtmikrofon (Einbau)	a	0	40%	95%	4 KR	10	12	40 KCR
Reflexverstärker 1	a	2	60%	95%	2 KR	9	8	10 KCR
Reflexverstärker 2	a	4	50%	95%	2 KR	9,5	9	20 KCR
Reflexverstärker 1	p	3	100%	100%		9	10	30 KCR
Reflexverstärker 2	p	5	70%	100%		9,5	12	60 KCR
Reflexverstärker 3	p	8	60%	100%		10	14	100 KCR
Speicher	p	s.u.	100%	100%		8	6	s.u.
20.000 CR für 100 SE + 5.000 CR pro weitere 100 SE (Maximal 500 SE einbaubar); UNV: 2 bei 100 SE + 0,5 pro weitere 100 SE								
Unterarmklinge	a	3	50%	90%	4 KR	10	22	50 KCR
Zielanzeige	a	1	50%	100%	1 KR	9,5	14	15 KCR
Zielerfasser	a	3	50%	100%	2 KR	10	15	35 KCR
Zielkoordinator	a	3	50%	100%	2 KR	10	18	70 KCR
Schußblockade	a	0	40%	95%		9,5	14	15 KCR
a/p	aktivierbar/permanent		Unv	Unverträglichkeit		Anp	Anpassung	
Zeit	Neuaktivierungszeit		TL	Techlevel		Erh	Erhältlichkeit	
						Preis	Angabe für TL 10	
• Für <i>Space ERPS</i> nicht zugelassen								