

CHARAKTERERSTELLUNG – SCITECH

Inhalt	Seite
Was ist Scitech?	1
Spezies mit guter und schlechter Scitech-Begabung	1
ScT-Modifikationen durch die Charaktererstellung	2
ScT-Modifikationen nach einem Unfall	2
ScT-Modifikationen durch Upgrades	2
Das Scitech-Labor und die Auswahl der ScT-Modifikationen	3
Die OP	3
Korrektur oder Reparatur	4
Liste der ScT-Modifikationen	4
Beschreibungen der ScT-Modifikationen	8

1. Was ist Scitech?

Scitech (ScT) ist die Fähigkeit eines Charakters, mit seinem Körper empfänglich für die an ihm vorgenommenen bioelektronischen und biogenetischen Mutationen zu sein. Die körperliche Bereitschaft drückt sich in der Fähigkeit Scitech aus. Bei diesen Mutationen handelt es sich um körperliche Modifikationen, die sich vornehmlich Söldner und Soldaten implantieren lassen, um besondere Kampffähigkeiten zu besitzen, aber auch um körperliche Veredelungen nach einem Unfall. Bioelektronische Modifikationen machen aus dem Humanoiden einen Cyborg. Humanoiden mit biogenetischen Modifikationen werden abfällig auch als Mutanten bezeichnet.

In den letzten Jahrzehnten ist ein regelrechter Boom auf diese Scitech-Modifikationen aufgekommen. Anfänglich waren die Anbieter seriöse Biogenetiker, vor allem Kobolde, die mit ihren Forschungslaboren die sogenannten Veredelungen anbieten konnten. Bald darauf entstanden an verschiedenen Orten terrestrischer Systeme Scitech-Anbieter, die oft auch unseriös und wenig wissenschaftlich fundiert tätig waren. Scitech-Modifikationen kosten Geld, aber manch ein Söldner ist schon in die Abhängigkeit geraten, immer mehr Upgrades an sich vornehmen zu lassen, um in seinem Job möglichst effektiv zu werden und einen entsprechenden Ruf zu genießen.

2. Species mit guter und schlechter Scitech-Begabung

An den meisten Humanoiden können Scitech-Modifikationen vorgenommen werden. Das geschieht häufig auch dann, wenn ein Humanoid einen Unfall hatte und er danach eine künstliche Gliedmaße braucht. Dennoch klappt eine Modifikation nicht immer. Das liegt einerseits am ärztlichen Können der Biogenetik-Mediziner, andererseits kommt es auf die körperliche Verträglichkeit und auch auf die tägliche Verfassung des Betroffenen an. Dies drückt sich im Talent Scitech aus.

- Spezies, die besonders gut für Scitech geeignet sind:
 - Amazonen,
 - Goblins,
 - Nomas und
 - Zwerge.
- Spezies, die keineswegs für Scitech geeignet sind, weil sie meist regenerative Wesen sind:
 - Androiden,
 - Lykaner,
 - Pantheras,
 - Plantoiden,
 - Trafonen und
 - Vampire, sowie
 - Humanoiden, die das PM Unsterblich erhalten haben.

3. ScT-Modifikationen durch die Charaktererstellung

Die günstigste Möglichkeit, an ScT-Modifikationen heranzukommen, ist durch die Charaktererstellung gegeben, durch das Aufwerten des Talents ScT.

Die Scitech-Modifikationen wurden bereits vorgenommen und kosten darum kein Geld.

- Das Talent ScT muss auf mind. 13 geskillt werden.
- Ab dem Wert 13 erhält der Charakter eine ScT-Modifikation, ab 14 eine zweite, ab 15 eine dritte usw.
- Welche ScT-Modifikation der Charakter erhält, wird per Würfel (W100) entschieden.
 - Wird eine ScT-Modifikationen ausgewürfelt, die der Charakter (noch) nicht erhalten kann, weil ihm beispielsweise die passende Kybernetik dazu fehlt, können erst die nächsten ScT-Modifikationen ausgewürfelt werden, um zu ermitteln, ob die passende noch dabei ist. Ist das nicht der Fall, muss der Wurf wiederholt werden.
- Im Laufe der Abenteuer kann der Charakter weitere ScT-Modifikationen erhalten. Hierbei muss sich der Charakter jedoch einer Operation in einem Scitech-Labor unterziehen.

4. ScT-Modifikationen nach einem Unfall

Sollte der Charakter im Laufe eines Abenteuers einen schweren Unfall erleiden und dabei eine Gliedmaße verlieren, so kann er als künstlichen Ersatz eine Kybernetik erhalten. Allerdings nur unter folgenden Voraussetzungen:

- Der Unfall darf max. 24 Std. lang her sein.
- Der Unfall geschah im Dienstesatz und der Charakter hat einen Arbeitgeber, der kybernetische Einsätze nach Unfällen abdeckt (z. B. die Force oder eine staatliche Emergency-Einheit in der Allianz).
- Der Charakter besitzt eine Premium-Versicherung, die kybernetische Einsätze bezahlt.
- Der Körper des Charakters ist derzeit in der Lage eine ScT-Modifikation anzunehmen (dies entscheidet eine Voruntersuchung).
- Die OP wird ins Abenteuer integriert.
In dem Abenteuer ist kein Training möglich; auch kein Erlernen von PSI oder Budo.

Ob die Operation allerdings gelingt, hängt vom ärztlichen Können der Biogenetik-Mediziner ab, von der körperlichen Verträglichkeit und der täglichen Verfassung des Patienten (siehe weiter unten!)

Sollte es nicht möglich gewesen sein, nach einem Unfall eine Kybernetik zu erhalten, bekommt der Charakter lediglich eine künstliche Prothese.

5. ScT-Modifikationen durch Upgrades

Der Charakter kann während eines Abenteuers eine neue ScT-Modifikation erhalten. Unter folgenden Voraussetzungen:

- Der Wert in ScT beträgt mind. 9.
- Die Operation muss während eines Abenteuers in einem Scitech-Labor stattfinden.
- Der Charakter führt in diesem Abenteuer kein Training durch und erlernt keine neue PSI oder Budo.
- Der Charakter kann die Kosten für die Operation tragen.
- Der Körper des Charakters ist in diesem Monat in der Lage, eine ScT-Modifikation anzunehmen (dies entscheidet eine Voruntersuchung).
- Die Operation gelingt
(dies hängt vom ärztlichen Können und der körperlichen Verfassung des Patienten ab (siehe unten!))
- Eine Scitech-Modifikation ist nur einmal im Monat möglich (sofern der Körper dazu in der Lage ist).

6. Das Scitech-Labor und die Auswahl der ScT-Modifikationen

Die meisten guten Scitech-Labore werden von Kobolden geführt, die geschickte Biogenetik-Mediziner sind. Diese sind kostspielig. Es gibt jedoch auch Scitech-Labore, die günstigere Angebote machen, in denen jedoch weniger gute Mediziner tätig sind.

- Der Charakter sucht das entsprechende Scitech-Labor auf. Das Labor stellt seine Produkte vor.
- Der Charakter erhält eine Auswahl an ScT-Modifikationen, die vom SM ausgewürfelt werden.
 - In einem qualitativ teuren Labor würfelt der SM W6 ScT-Modifikationen aus.
 - In einem günstigen Labor würfelt der SM W4 ScT-Modifikationen aus.
- Über die Preise der Scitech-Modifikationen lassen die Labore mit sich verhandeln.
 - Die Handelsspannen betragen 10 – 20 % (siehe dazu unter dem Talent „Handeln“!).
- Der Charakter entscheidet sich daraufhin für eine ScT-Modifikation oder verlässt das Labor wieder.
- Scitech-Labore sind selten. Sollte der Charakter über die Auswahl unzufrieden sein und daraufhin ein anderes Labor aufsuchen wollen, so muss er sich während des Abenteuers auf die Reise zu einem anderen Labor machen, das evtl. auf einem anderen Gestirn liegt.

7. Die Voruntersuchung

Im Labor wird eine einfache Voruntersuchung durchgeführt, um zu erkennen, ob der Charakter in diesem Monat überhaupt in der Lage ist, sich einer ScT-Operation zu unterziehen.

- Für die Untersuchung muss der Charakter 50 Cr. zahlen.
(Das ist nicht der Fall, wenn ein Arbeitgeber oder eine Premium-Versicherung zahlt.)
- Ob und wie gut der Körper des Charakters geeignet ist, entscheidet der TW auf ScT:
 - Patzer = Der Körper des Charakters ist derzeit **nicht geeignet**.
Außerdem sinkt ScT sofort endgültig um einen Punkt.
 - Misslungen = Der Körper des Charakters ist **kaum geeignet**.
 - Normal gelungen = Der Körper des Charakters ist **bedingt geeignet**.
 - Gut gelungen = Der Körper des Charakters ist **gut geeignet**.
 - Meisterhaft gelungen = Der Körper des Charakters ist **sehr gut geeignet**.
Außerdem steigt ScT sofort endgültig um einen Punkt.
- Sollte der Wert in ScT unter 13 liegen, ist der Körper des Charakters immer „**kaum geeignet**“.
(Das ist z. B. dann der Fall, wenn der Charakter nach einem Unfall operiert werden soll und er einen geringen ScT-Wert hat).
- Nach der Voruntersuchung wird der Charakter darauf hingewiesen, dass die OP Geld kostet, selbst im Falle einer misslungenen OP und falls Nebenwirkungen entstehen sollten und dass die Summe im Vorfeld gezahlt werden muss. Außerdem wird der Charakter darauf hingewiesen, dass Bioelektrische Implantate durch EMP defekt gehen können oder virtuell gehackt werden können.

8. Die OP

Der Körper des Charakters ist für eine OP kaum bis sehr gut geeignet und der Charakter hat der OP zugestimmt und die Summe für die OP wurde gezahlt.

- Die OP findet während des Abenteuers statt und dauert ca. 1 – 2 Std.
- Zuerst wird für den Chefarztes der TW auf MED gewürfelt, wie gut der Eingriff vorgenommen wurde. Sofern der Chefarzt kein Spieler-Charakter ist, würfelt der SM für den Arzt.
 - Ein Chefarzt aus einem qualitativ teuren Labor besitzt in MED den Wert 17.
 - Ein Chefarzt aus einem günstigen Labor besitzt in MED den Wert 13.
 - Patzer = Der TW auf ScT wird – 4 WM.
 - Mislungen = Der TW auf ScT wird – 2 WM.
 - Normal gelungen = Kein Einfluss.
 - Gut gelungen = Der TW auf ScT wird + 2 WM.
 - Meisterhaft gelungen = Der TW auf ScT wird + 4 WM.
- Besitzt der Charakter eine Drogensucht mit dem PM-Wert von mind. 13, wird der TW auf ScT außerdem – 2 WM.
- Nun findet der TW auf ScT statt, unter Berücksichtigung der WM und der ermittelten körperlichen Verfassung des Charakters:

Körperliche Eignung	Verpatzter TW	Mislungener TW	Gelungener TW	Gut gelungener TW	Meisterhaft gelungener TW
Kaum geeignet	OP misslungen;	NW	NW	NW	√; Talent-aufwertung
Bedingt geeignet		NW	NW	√	
Gut geeignet	Talent-abwertung	NW	√	√	
Sehr gut geeignet		√	√	√	

- OP misslungen = Es konnte keine ScT-Modifikation eingesetzt werden.
- NW = Die Operation ist gelungen, es treten aber künftig Nebenwirkungen auf.
 - Die Nebenwirkungen sind bei den jeweiligen Beschreibungen erläutert.
- √ = Die Operation ist gelungen und es treten keine Nebenwirkungen auf.
- Dass Nebenwirkungen auftreten, stellt der Charakter erst im Laufe der Abenteuer fest.

9. Korrektur oder Reparatur

Sollte der Charakter feststellen, dass sein Implantat defekt ist, z. B. ausgelöst durch ein EMP oder er hat nun bemerkt, dass bei einer Modifikation Nebenwirkungen aufgetreten sind, kann er diese in einem Scitech-Labor beheben lassen.

- Eine Reparatur bzw. Korrektur beträgt bei einem günstigen Anbieter 500 Cr., bei einem qualitativ teuren Anbieter 700 Cr.
- Der Charakter unterzieht sich einer erneuten OP, nach den gleichen Prinzipien, inklusive Voruntersuchung, Zeitaufwand und der Ermittlung von WM.

10. ScT ist ein Regeneratives Talent

Scitech ist ein Regeneratives Talent.

- Der Einsatz von Scitech-Fähigkeiten kostet meistens einen TW auf ScT.
- Der bewusste Einsatz von ScT kostet eine Kognition.
- ScT sinkt je misslungen oder gelungenen Einsatz – 1.
- ScT regeneriert täglich um je einen Punkt.

11. Liste der ScT-Modifikationen

Der W100 entscheidet, welche Scitech-Modifikation man erhalten hat.

- Die blau markierten Modifikationen sind bioelektronische Implantate (Cyborg).
 - o Für bestimmte bioelektronische Implantate sind Kybernetiken nötig.
- Die grün markierten Modifikationen sind biogenetische Veredelungen (Mutant).

Nr.	ScT-Modifikation	Kurzbeschreibung	Nötige andere Modifikationen	Preise, inkl. OP	
				günstiges Institut	qualitativ teures Institut
01	Aeronometer-Implantat	Analysiert atmosphärische Gegebenheiten	Arm-, Bein- oder Hand-Kybernetik	2.150	3.250
02	Analyseboard-Implantat	Analysiert biochemische Proben	Hand- oder Arm-Kybernetik	2.150	3.250
03	Aphrodisik	Löst einen positiv wirkenden und anziehenden Geruch aus	/	6.500	9.500
04	Armorik	Bietet Rüstungsschutz	/	8.000	12.000
05	Articulatonik	Kniegelenke, die nach vorne knicken und ein schnelles Rennen ermöglichen	/	8.000	12.000
06	Cache-Stash	Künstliches verstecktes Fach im Bauch, Oberarm oder Oberschenkel	/	700	1.100
07	Ceratodontik	Kiemen, zum Atmen unter Wasser	/	6.500	9.500
08	Chlorophylik	Hautzellen wandeln Sternenlicht in LE um	/	16.000	24.000
09	Diagnoster-Implantat	Ermöglicht ärztliche Diagnosen	Auge-, Hand- oder Arm-Kybernetik	2.150	3.250
10	Endoskelett	Inneres Stützskelett macht leistungsstärker	/	12.000	18.000
11	Eruktik	Der Rülps des Charakters löst in seinem Umfeld Übelkeit und evtl. Erbrechen aus	/	5.000	7.500
12	Firewall-Implantat (Wert 13)	Bietet Hackerschutz für den ganzen Körper	Kybernetik	600	950
13	Flagellumetik	Ausfahrbare Geißel im Handrücken, die als Peitsche und anders genutzt werden kann	/	8.000	12.000
14	Fulgurik	Die Hand des Charakters kann Strom emittieren und absorbieren	/	10.000	15.000
15	Graser-Implantat	Löst Schockwelle aus	Arm- oder Schwanz-Kybernetik	1.700	2.250
16	Gravitino-Implantat	Eingearbeiteter Gravitino im Rücken ermöglicht Schweben	/	1.600	2.400
17	Greifhand-Implantat	Ausfahrbare Hand	Arm- oder Hand-Kybernetik	2.150	3.250
18	Halbseitenschlaf	Ermöglicht einen wachsamem Schlaf	/	5.000	7.500
19	Hexadecanalik	Setzt einen für Männer beruhigenden und für Frauen einen verteidigenden Geruchsstoff frei	/	6.500	9.500

Nr.	ScT-Modifikation	Kurzbeschreibung	Nötige andere Modifikationen	Preise, inkl. OP	
				günstiges Institut	qualitativ teures Institut
20	Kollagenik	Modifiziertes Protein sorgt für elastische und bruchfeste Knochen	/	7.000	11.000
21	Kom-Detektor-Implantat	Mini-Detektor ermöglicht das Aufspüren von Nachrichten	Kybernetik	2.150	3.250
22	Kom-Link-Implantat	Sprach-Transmitter	Ohr-Kybernetik	600	900
23	Kraftfeld-A-Implantat	Schützender Energieschild	Arm-, Hand- oder Schwanz-Kybernetik	2.150	3.250
24	Kralle	Ausfahrbare Kralle im Handrücken	/	8.000	12.000
25	Kratyl-Platten	Kratyl-Platten im Gehirn schützen vor psychisch-psinetischen Attacken.	Gehirn	600	950
26	Kybernetische Flügel	Künstliche Ansatz für Flügel, inklusive Flügel; verstärkter Einsatz; ermöglicht Implantate	/	70.000	110.000
27	Kybernetische Hand	Künstliche Hand; verstärkter Einsatz; ermöglicht Implantate	/	50.000	70.000
28	Kybernetischer Arm	Künstlicher Arm mit Hand; verstärkter Einsatz; ermöglicht Implantate	/	65.000	95.000
29	Kybernetischer Fuß	Künstlicher Fuß; verstärkter Einsatz; ermöglicht Implantate	/	30.000	50.000
30	Kybernetischer Schwanz	Künstliche Ansatz für Schwanz, inklusive Schwanz; verstärkter Einsatz; ermöglicht Implantate	/	60.000	80.000
31	Kybernetisches Auge	Künstliches Auge; verstärkter Einsatz; ermöglicht Implantate	/	50.000	70.000
32	Kybernetisches Bein	Künstliches Bein mit Fuß; verstärkter Einsatz; ermöglicht Implantate	/	65.000	95.000
33	Kybernetisches Ohr	Künstliches Ohr; verstärkter Einsatz; ermöglicht Implantate	/	30.000	50.000
34	Laserklingen-Arm	Entlang des Oberarmes kann eine Laserklinge ausgefahren werden	Arm-Kybernetik	6.000	8.000
35	Licht-Implantat	Weißlicht-Lampe	Augen-, Arm- und Hand-Kybernetik	600	900
36	Luzides Träumen	Träume beeinflussen; auch zum Trainieren	/	8.000	12.000
37	Mimikrynik	Trafonelles Zellgewebe ermöglicht es, die Gestalt des Gesichtes zu verändern	/	14.000	22.000
38	Multitool-Implantat	Ausfahrbares Multifunktionswerkzeug	Arm- oder Hand-Kybernetik	650	950
39	Nano-Vit	Naniten am Vagusnerv fördern die Vitalität gegen Erkrankungen	/	6.500	9.500
40	Neurodem-Implantat	Port im Nacken ermöglicht Neurodem-Injektionen, die leistungsverändernd wirken	/	8.000	12.000

Nr.	ScT-Modifikation	Kurzbeschreibung	Nötige andere Modifikationen	Preise, inkl. OP	
				günstiges Institut	qualitativ teures Institut
41	Neuron-Protect	Neuronale Unempfindlichkeit schützt vor Schocks	/	8.000	12.000
42	Neuronalik	Per Gedankenkraft in Computersysteme hacken, Hackerangriffe abwehren und sein Bewusstsein auf ein System überschreiben	/	40.000	60.000
43	Occiput-Oculus	Ein drittes Auge am Hinterkopf ermöglicht zusätzlichen Blick nach hinten	/	6.500	9.500
44	Olfaktorik	Verstärkter Geruchssinn	/	6.500	9.500
45	Pfeilschacht-Implantat	Eingebautes Fach für Mini-Pfeile, die ausgeschossen werden können	Arm- oder Bein-Kybernetik	800	1.200
46	Phaser-Implantat	Mini-Phaser	Arm-, Bein- oder Schwanz-Kybernetik	1.350	2.050
47	Pulsator-Implantat	Integrierter Civitas-Pulsator	Arm-Kybernetik	650	950
48	Rapidorik	Sekundenartiger Übergang in die Immaterielle Ebene	/	14.000	22.000
49	Regenerative Haut	Schließt Wunden und hält jung und schön	/	16.000	24.000
50	Recyclik-Nanit	Durch Naniten im Magen muss der Humanoid nur noch selten und wenig essen	/	6.500	9.500
51	Scalik	Setzt akustisches Schallgeräusch frei, das Schock auslöst	/	8.000	12.000
52	Seismik	Ermöglicht die Wahrnehmung von Erschütterungen	/	6.500	9.500
53	SeSca-Implantat	Umfassendes Scannergerät	Kybernetik (außer Flügel und Schwanz)	1.350	2.050
54	Somnosa-Hauch	Ermöglicht narkotisierende Atmung	/	10.000	15.000
55	Sonarik	Ermöglicht Ortung der Umgebung	/	6.500	9.500
56	Springklingen-Implantat	Eingebaute Springklinge	Hand-, Fuß- oder Flügel- oder Schwanz-Kybernetik	700	1.100
57	Störsender-Implantat	Schützt vor Scanns, Detektoren und virtuellen Angriffen	Kybernetik	2.150	3.250
58	Suckerik	Lässt die Hand- und Fußflächen in Saugnäpfe wandeln	/	6.500	9.500
59	Symbiont	Eingesetzte KI dient als freundlicher Begleiter.	/	16.000	24.000
60	Taser-Implantat	Taser	Arm-, Bein- oder Schwanz-Kybernetik	800	1.200
61	Transpiraphobik	Löst einen verängstigenden Geruch aus	/	6.500	9.500

Nr.	ScT-Modifikation	Kurzbeschreibung	Nötige andere Modifikationen	Preise, inkl. OP	
				günstiges Institut	qualitativ teures Institut
62	Visualik-Implantat	Zielsichtgerät mit verschiedenen Funktionen	Augen-, Hand- oder Arm-Kybernetik	800	1.200
63	Vitalizer-Implantat	Kontrolliert die vitale Verfassung	Kybernetik	700	1.100
64 - 65	Freie Wahl				
66 - 100	Der Wurf muss wiederholt werden!				

12. Beschreibungen der ScT-Modifikationen

(in alphabetischer Reihenfolge)

Aeronometer-Implantat	Analysiert atmosphärische Gegebenheiten
Verortung	In irgendeiner Kybernetik (nicht im Fuß oder Ohr) <ul style="list-style-type: none"> - Befindet sich das Implantat im Auge, sieht der Charakter die Daten vor seinem inneren Auge. - Befindet sich das Implantat in einer anderen Kybernetik, wird über der Körperpartie ein Hologramm-Monitor erkennbar.
Detaillierte Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> • Misst die Gravitation der Umgebung; 100 x 100 m • Misst die Zusammensetzung der Atmosphäre, über chemische und radioaktive Zusammensetzung, Pollen-, Pflanzen und Staubanteil usw.; auch sinnvoll in fremden Atmosphären. • Gibt die derzeitige Wetterlage bekannt; auch die Temperatur und macht Vorhersagen über die nächsten 24 Std.
Aktivierung	<ul style="list-style-type: none"> • Zur Aktivierung muss der TW auf ScT gelingen und der Charakter zahlt dafür – 1 ScT. • Durch Stimmmaktivierung muss der Charakter das Implantat beauftragen, die gewünschten Daten durchzuführen. • Aktivierung für 10 Sek. oder bis zur Deaktivierung.
Wenn Nebenwirkungen ermittelt wurden ...	<ul style="list-style-type: none"> • Misslingt der TW auf ScT, hat das Implantat für W4 x ¼ Std. einen Aussetzer.
Weitere Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> - Die Darstellung entspricht der Primärsprache des Charakters. - Wird der Charakter von einem EMP getroffen, ist das Implantat defekt. Ebenso kann es virtuell gehackt werden.

Analyseboard-Implantat	Analysiert biochemische Proben
Verortung	In einer kybernetischen Hand (somit auch in der Hand eines kybernetischen Arms). - Die Rezeptoren befinden sich an Zeige- und Mittelfinger.
Detaillierte Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> • Durch die Rezeptoren lassen sich biochemische und mineralische Elemente analysieren, die mit den Fingern berührt werden. • Der Charakter kann gezielt nach einem Erreger suchen, muss dabei aber stets eine bestimmte Art von Pathogen suchen, nämlich einer Alge, einem Bakterium, einer Mykose, einem Parasiten, einem Prion, einem Virus, einem Toxin oder einer Strahlung (siehe Regelwerk; Pathogene!) • Schon nach wenigen Sekunden gibt die Analyse erste Daten preis, nach einer ¼ Std. ist das Ergebnis eindeutig dargestellt.
Aktivierung	<ul style="list-style-type: none"> • Zur Aktivierung muss der TW auf ScT gelingen und der Charakter zahlt dafür – 1 ScT. • Durch Stimmaktivierung bestimmt der Charakter, was das Implantat untersuchen soll. Er hält dann die Finger an das Material.
Wenn Nebenwirkungen ermittelt wurden ...	<ul style="list-style-type: none"> • Misslingt der TW auf ScT, hat das Implantat für W4 x ¼ Std. einen Aussetzer.
Weitere Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> - Die Fingerkuppen, bzw. die Rezeptoren sind vor gefährdenden Einflüssen wie Säuren, Hitze usw. geschützt. - Nach der Nutzung müssen die Finger ausreichend gereinigt werden, um bei einer erneuten Analyse kein fehlerhaftes Ergebnis zu erzielen. - Um die Ergebnisse zu verstehen, muss der Charakter in Naturwissenschaften mind. den Wert 13 haben. - Wird der Charakter von einem EMP getroffen, ist das Implantat defekt. Ebenso kann es virtuell gehackt werden.

Aphrodisik	Der Charakter sondert einen Geruchsstoff aus, der positiv anziehend wirkt.
Verortung	Schweißdrüsen
Detaillierte Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> • Durch Konzentration sondert der Charakter den Geruchsstoff aus. In einem Umfeld von 11 x 11 Metern wirkt dieser Geruch positiv auf andere. • Betreffende Personen und Tiere begünstigen die Meinungen des Charakters und unterstützen sein Auftreten. Wenn man sich gegen den Charakter behaupten will oder gegen ihn handeln oder auch kämpfen will, muss ein TW auf WS gelingen, der – 2 WM wird. • Wenn der Charakter eine Person charismatisch überzeugen, bekehren, betören oder verführen will, wird der Gegen-TW der betroffenen Person auch um weitere – 2 WM.
Aktivierung	<ul style="list-style-type: none"> • Zur Aktivierung muss dem Charakter der TW auf ScT gelingen und es kostet dem Charakter – 1 ScT. • Die Transpiration wirkt eine ¼ Std.
Wenn Nebenwirkungen ermittelt wurden ...	<ul style="list-style-type: none"> • Misslingt der TW auf ScT, wirkt der betörende Schweiß gegen den Charakter selbst. Er erhält dann W6 Std. lang das PM Narzissmus und ist für diesen Zeitraum extrem selbstverliebt und eitel.
Weitere Hinweise	/

Armorik	Die Haut des Charakters besitzt einen Natürlichen Rüstungsschutz.
Verortung	Die Haut des kompletten Körpers ist modifiziert.
Detaillierte Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> • Der Körper besitzt + 2 RS. • Davon ausgenommen sind die Augen.
Aktivierung	<ul style="list-style-type: none"> • Die Modifikation besteht dauerhaft.
Wenn Nebenwirkungen ermittelt wurden ...	<ul style="list-style-type: none"> • Zu Beginn eines Abenteuers muss der TW auf ScT gelingen, sonst ist die Haut W4 Tage lang rissig und verursacht täglich Juckreiz (– 1 LE und – 1 VIT). Die Werteverluste regenerieren erst nach den ermittelten Tagen, also wenn der Juckreiz vorbei ist.
Weitere Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> - Wird eine Körperpartie getroffen, wird an dieser Körperpartie auch der RS dezimiert. Die restlichen TP gehen zu Lasten des Charakters. Da es sich um einen NRS handeln, regeneriert dieser an der betroffenen Körperpartie täglich um je einen Punkt (das ist wie die Heilung eines blauen Fleckes).



Articulationik	Der Charakter besitzt Kniegelenke, die er auch nach vorne hin knicken kann.
Verortung	Mutation im Kniegelenk
Detaillierte Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> • Der Charakter kann mit diesen Kniegelenken doppelt so schnell rennen. • Der Charakter kann mühelos auf einem Bein stehen.
Aktivierung	<ul style="list-style-type: none"> • Dauerhaft aktiv.
Wenn Nebenwirkungen ermittelt wurden ...	<ul style="list-style-type: none"> • Zu Beginn eines Abenteuers muss dem Charakter der TW auf ScT gelingen, sonst leidet er W6 Std. lang an Knieschmerzen: - 1 LE und - 1 VIT. Außerdem kann er in der Zeit nicht schneller rennen und beim allgemeinen Rennen wird der TW auf Rennen - 2 WM und er kommt ein Feld weniger weit.
Weitere Hinweise	/

Cache-Stash	Künstlich verstecktes Fach
Verortung	Das Cache befindet sich im Bauchbereich, Oberarm oder Oberschenkel, unter der Haut.
Detaillierte Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> • Das Cache bietet ein wenig Platz, um Kleinigkeiten heimlich zu transportieren, z. B. Geld, Karten, kleine Tütchen mit Stoffen u. ä.
Aktivierung	<ul style="list-style-type: none"> • Der Charakter drückt zweimal auf die jeweilige Körperstelle, dann öffnet sich sanft das Cache. Die Hautzellen ziehen sich beim Öffnen zurück und verbinden sich beim Schließen wieder miteinander.
Wenn Nebenwirkungen ermittelt wurden ...	<ul style="list-style-type: none"> • Bei der Aktivierung muss dem Charakter der TW auf ScT gelingen, sonst lässt sich das Cache für W4 x ¼ Std. lang nicht öffnen.
Weitere Hinweise	- Das Cache hat ein mechanisches Drucksystem und die Hautzellen verankern sich auf biogenetische Weise, darum kann ein EMP dieser Modifikation nichts anhaben.

Ceratodontik	Der Charakter besitzt Kiemen, mit denen er unter Wasser atmen kann.
Verortung	Hinter den Ohren wurden Kiemen eingepflanzt. Nur bei genauem Hinsehen fallen die Kiemen auf.
Detaillierte Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> • Der Charakter kann unter Wasser atmen. Er nimmt dafür Wasser durch den Mund auf und gibt es über die Kiemen wieder nach außen ab. Dabei wird der Sauerstoff ausgefiltert und an die Blutgefäße abgegeben.
Aktivierung	<ul style="list-style-type: none"> • Zur Nutzung muss dem Charakter der TW auf ScT gelingen. • Ceratodontik kann max. 6 Std. lang unter Wasser genutzt werden, danach braucht der Charakter mind. 1 Std. lang Sauerstoff aus der Luft.
Wenn Nebenwirkungen ermittelt wurden ...	<ul style="list-style-type: none"> • Misslingt der TW auf ScT, verkleben die Kiemen 1 Std. lang. Das Atmen unter Wasser ist nicht möglich und der Charakter erleidet - W4 VIT.
Weitere Hinweise	- Die biogenetische Mutation wird nicht bei aquanoiden Humanoiden eingesetzt.

Chlorophylik	Hautzellen wandeln Sternenlicht in LE um
Verortung	Hautzellen in Arm- Schulter und Kopfbereich wurden modifiziert.
Detaillierte Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> Ist der Charakter eine ¼ Std. lang ausreichend Sternenlicht ausgesetzt oder verbringt er die Zeit in einem Solarium, nehmen die Hautzellen das Licht auf und wandeln es in körpereigene Energie um. Der Charakter erhält nach einer ¼ Std. + W4 LE und + W4 VIT. Die Punkte regenerieren nicht nur, sondern können auch über den eigentlichen Wert hinausgehen, max. jedoch auf 20 (beim Oger auch auf max. 30 LE). Chlorophylik kann einmal am Tag eingesetzt werden.
Aktivierung	<ul style="list-style-type: none"> Zur Aktivierung muss der TW auf ScT gelingen und der Charakter zahlt dafür - 1 ScT. Chlorophylik ist dann eine ¼ Std. lang aktiv
Wenn Nebenwirkungen ermittelt wurden ...	<ul style="list-style-type: none"> Der Charakter leidet nach der ¼ Std. 1 Std. lang an Blähungen. Misslingt der TW auf ScT, erleidet er nach einer Std. Kälte oder Dunkelheit (auch beim Schlafen) - W4 VIT. Dieser Zustand gilt 24 Std. lang.
Weitere Hinweise	/

Diagnoster-Implantat	Ermöglicht ärztliche Diagnosen
Verortung	In einer kybernetischen Hand (somit auch in der Hand eines kybernetischen Arms) oder in einem kybernetischen Auge. <ul style="list-style-type: none"> Befindet sich der Diagnoster im Auge kann eine Art Ferndiagnose gemacht werden. Vor dem inneren Auge werden dem Charakter dann Ergebnisse angezeigt Befindet sich der Diagnoster in der kybernetischen Hand, bewegt sich diese über die befindlichen Körperpartien des Patienten. An der Hand erscheint ein holographischer Monitor, aus dem die Ergebnisse abzulesen sind.
Detaillierte Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> In der kybernetischen Hand arbeitet der Diagnoster mit Ultraschallidiagnostik und olfaktorischen Sensoren und erkennt durch den Scann über die Körperpartien die Organe, registriert erkrankte Organe, kontrolliert Durchblutung, Herz- und Atemfrequenz, die Zellstruktur usw. Im kybernetischen Auge kann der Diagnoster auf eine Reichweite von 10 m das äußere Gesundheitsbild eines Humanoiden begutachten, jedoch keine so klaren Angaben machen wie ein Diagnoster, der über Körperpartien entlangscant.
Aktivierung	<ul style="list-style-type: none"> Zur Aktivierung muss der TW auf ScT gelingen und der Charakter zahlt dafür - 1 ScT. Der Diagnoster kann dann 5 Min. lang genutzt werden.
Wenn Nebenwirkungen ermittelt wurden ...	<ul style="list-style-type: none"> Misslingt der TW, hat das Implantat für W4 x ¼ Std. einen Aussetzer.
Weitere Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> Um zu verstehen, was der Diagnoster ausgewertet hat, benötigt der Charakter in MED mind. den Wert 13; für besondere Befunde sogar den Wert 17. Wird der Charakter von einem EMP getroffen, ist das Implantat defekt. Ebenso kann es virtuell gehackt werden.

Endoskelett	Inneres Stützskelett, das leistungsstärker macht.
Verortung	Das Endoskelett besteht aus verschiedenen Mutationen, die am Skelett, an den Muskeln und den Nerven des Charakters vorgenommen wurden und von Naniten gestützt werden. Das Endoskelett ist äußerlich nicht erkennbar.
Detaillierte Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> Durch die Aktivierung des Endoskeletts erhält der Charakter in MOT + 3, in REFL + 3, in ST + 3, in RENN + 3 und in SPR + 3. Außerdem erhält er + 2 RS und eine Schock-Resilienz, die dafür sorgt, dass der Charakter bei einem möglichen Schock einen automatischen TW auf WS erhält, der bei Gelingen den Schock verhindert. Durch die Aktivierung wirkt der Charakter dann stabiler und kräftiger.
Aktivierung	<ul style="list-style-type: none"> Mit einem gelungenen TW auf ScT aktiviert der Charakter das Endoskelett für eine ¼ Std. Dies kostet dem Charakter - 1 ScT.
Wenn Nebenwirkungen ermittelt wurden ...	<ul style="list-style-type: none"> Misslingt der TW auf ScT, richten die Naniten Schäden im Körper an und verursachen - W4 LE.
Weitere Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> Wird der Charakter von einem EMP getroffen, wird lediglich die Modifikation deaktiviert. Sie kann jederzeit wieder neu aktiviert werden. Ein virtueller Angriff ist gänzlich aussichtslos, da es zu viele individuelle Nanobots im Körper sind.

Eruktik	Der Rülps des Charakters löst in seinem Umfeld Übelkeit und evtl. Erbrechen aus.
Verortung	Der Magen des Charakters wurde so modifiziert, dass sich in ihm so übelriechende Gase entwickeln, die bei einem gewollten Rülps zum Ausdruck kommen.
Detaillierte Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> • Der Rülps kann in einem Umfeld von 7 x 7 m bei Betroffenen Übelkeit verursachen und in einem Umfeld von 3 x 3 m, dass sich Betroffene übergeben könnten. Auf 3 x 3 m wird den Betroffenen aber mind. übel, wenn sie sich nicht übergeben. • Übelkeit bewirkt W6 Std. lang – 1 VIT. • Erbrechen bewirkt – 1 LE und – 1 VIT. • Dem Charakter kann durch die Mutation generell beim Anblick von Erbrochenem oder ähnlichen Reizen nicht übel werden.
Aktivierung	<ul style="list-style-type: none"> • Um diese Art von Rülps zu äußern, muss dem Charakter der TW auf ScT gelingen und er zahlt dafür – 1 ScT.
Wenn Nebenwirkungen ermittelt wurden ...	<ul style="list-style-type: none"> • Misslingt der TW auf ScT, kommt Magensäure hoch, die – 1 LE verursacht.
Weitere Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> - Die Betroffenen wehren sich gegen Übelkeit und Erbrechen mit einem automatischen TW auf WS. Im direkten Umfeld von 3 x 3 m wird den Betroffenen aber auf alle Fälle übel. - Androiden, Chelonianern, Ratzen und Zwergen macht der Rülps nichts aus.

Firewall-Implantat	Höhere Firewall schützt die inneren technischen Modifikationen vor virtuellen Angriffen.
Verortung	Die Firewall ist ein Programm, das in einer Kybernetik eingesetzt werden kann und von da aus den ganzen Körper schützt.
Detaillierte Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> • Bei einem virtuellen Angriff auf eine technische Modifikation des Charakters wehrt sich die Firewall, nicht wie ursprünglich mit dem Wert 9, sondern mit dem Wert 13. Die erfolgreiche Abwehr wehrt den Angreifer nicht nur ab, sondern löst auch einen Alarm aus, der nur vom Charakter zu hören ist. Sie kann den Angreifer außerdem lokalisieren, wenn die Kybernetik über ein Hologramm oder Display verfügt.
Aktivierung	<ul style="list-style-type: none"> • Die Firewall ist dauerhaft aktiv.
Wenn Nebenwirkungen ermittelt wurden ...	<ul style="list-style-type: none"> • Bei einem virtuellen Angriff, muss vor dem virtuellen Kampf der TW auf ScT gelingen. Misslingt dieser TW, sinkt der Firewall-Wert bei diesem virtuellen Kampf auf 9; außerdem löst die Firewall keinen Alarm aus.
Weitere Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> - Wird der Charakter von einem EMP getroffen, ist neben der Kybernetik dann auch die Firewall betroffen und ist defekt. Wird die Kybernetik wieder repariert, wird auch die Software wieder installiert.

Flagellumetik	Ausfahrbare Geißel, die als Peitsche und anders genutzt werden kann.
Verortung	Die Modifikation befindet sich in einer Hand; die Geißel entwickelt sich aus dem Handrücken heraus.
Detaillierte Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> • Die Geißel kann wie eine Peitsche genutzt werden, auf eine Entfernung von bis zu 3 m. Ebenso kann die Geißel motorisch eingesetzt werden und Dinge greifen und umschlingen, auch würgen und wie ein Finger feinmotorisch genutzt werden. Auch wenn die Geißel dünn ist, so wird sie mit der Kraft eingesetzt, mit der auch eine Hand genutzt wird. • Zum Peitschen wird das Talent SCHWW genutzt. Die Geißel richtet dann 3 / 4 / 4+W12 TP an. • Zum Würgen wird das Talent ST genutzt. • Tätigkeiten mit der Geißel stellen in der Kampffaktion eine Handlung dar.
Aktivierung	<ul style="list-style-type: none"> • Zum Ausfahren der Geißel muss dem Charakter der TW auf ScT gelingen. Dies kostet ihm – 1 ScT. • Der Charakter kann die Geißel irgendwann jederzeit wieder einfahren. Wird sie über eine Std. lang offen getragen, wird sie rissig und verursacht – 1 LE.
Wenn Nebenwirkungen ermittelt wurden ...	<ul style="list-style-type: none"> • Misslingt der TW auf ScT, lässt sich die Geißel nur 1 m weit ausfahren und der Einsatz ist leicht schmerzhaft und verursacht – 1 LE.
Weitere Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> - Die Geißel besteht aus Muskelfasern, umzogen von einer Hautschicht.

Fulgurik	Die Hand des Charakters kann Strom emittieren und absorbieren.
Verortung	Eine körpereigene Spule entfaltet sich vom Herzen entlang der Schlagader, bis hin zu den Fingerspitzen. Die Hand bzw. die Fingerspitzen dienen der Stromübertragung- und aufnahme.
Detaillierte Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> • Der Charakter kann sich auf die Ansammlung von körpereigener Energie konzentrieren, die sich durch die Berührung mit der Hand an einem Objekt entlädt. Ein Lebewesen würde dadurch – 1 LE erleiden und einen Schock (und somit auch – 1 VIT), wenn der automatische TW auf WS misslingt. • Hält der Charakter sein Opfer bei der Stromentladung fest, muss dem Opfer je Aktion der TW auf WS gelingen, sonst wird es ohnmächtig. • Der Charakter kann sich an einer Stromquelle aufladen. Dabei muss es sich mind. um einen Deka-Akku handeln oder um 100 – 230 Volt Wechselstrom aus einer Steckdose. • Der Charakter kann durch Fulgurik seine LE über seinen eigentlichen Wert hinaus steigern, max. jedoch auf 20 (bei einem Oger auch auf 30).
Aktivierung	<ul style="list-style-type: none"> • Zum Aufladen durch eine Energiequelle und zum Ansammeln der körpereigenen Energie muss dem Charakter der TW auf ScT gelingen und er zahlt dafür – 1 ScT. • Nach dem Ansammeln der körpereigenen Energie kann der Charakter einen leitenden Gegenstand oder einen Organismus berühren, an dem er seine Spannung entlädt. Nach spätestens 1 Min. ist die Spannung jedoch verloren.
Wenn Nebenwirkungen ermittelt wurden ...	<ul style="list-style-type: none"> • Misslingt der TW auf ScT, erleidet der Charakter in beiden Fällen einen elektrischen Schlag und somit – 1 LE und einen Schock (und – 1 VIT), wenn der automatische TW auf WS misslingt.
Weitere Hinweise	/

Graser-Implantat	Eingebauter Graser verursacht Schockwelle
Verortung	In einer Arm-Kybernetik / in einem Kybernetik-Schwanz
Detaillierte Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> • Der Graser hat in einem kybernetischen Arm eine konische Reichweite von 7 Metern. Am Ende der 7 Meter sind horizontal also auch 15 Felder betroffen. • Der Graser hat in einem kybernetischen Schwanz eine Streuwirkung. Nach dem Aufschlag ist um den Humanoiden alles in einem Umfeld von 7 x 7 m betroffen. • Der Schuss oder der Schlag verursachen, dass alle betroffenen Personen und kleineren Gegenstände einen Meter weit fortgestoßen werden. Sie fallen dadurch zu Boden und erleiden durch den Sturz – 1 TP. Fallen sie dabei gegen eine Wand, erleiden sie – W6 TP. Anschließend entscheidet bei betroffenen Personen ein TW auf FM darüber, ob ihnen Dinge aus den Händen fallen. In der Trefferliste werden die Folgen des Sturzes am Beispiel „Rammen“ entnommen. • Der Akku des Grasers bietet 10 Schuss bzw. 10 Schläge, danach muss der Graser aufgeladen werden.
Aktivierung	<ul style="list-style-type: none"> • Für den Schuss oder Schlag muss dem Charakter der TW auf ScT gelingen und er zahlt dafür – 1 ScT.
Wenn Nebenwirkungen ermittelt wurden ...	<ul style="list-style-type: none"> • Misslingt der TW auf ScT ist der Graser W4 x ¼ Std. nicht einsetzbar.
Weitere Hinweise	- Zum Aufladen des Grasers existiert ein kleiner Port, der unter der Haut verborgen ist. Die Haut lässt sich beiseiteschieben, um dann den Graser aufzuladen. Danach wird die Haut zurückgeschoben, die dann dort wieder sekundenschnell verwächst.

Gravitino-Implantat	Eingearbeitete Gravitino-Technik im Rücken ermöglicht das Schweben des Charakters.
Verortung	Rücken
Detaillierte Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> • Es wurde die Gravitino-Technik im Rücken eingesetzt, die mit Nervenzelle verbunden ist und somit per Gedankenkraft aktiviert werden kann. • Gravitino ermöglicht dem Charakter das Schweben. • Der Charakter kann sich damit ca. 4 Km/h schnell vorwärtsbewegen, also je Aktion 1 Feld weit.
Aktivierung	<ul style="list-style-type: none"> • Zur Aktivierung muss dem Charakter der TW auf ScT gelingen und es kostet ihm – 1 ScT. • Das Gravitino-Schweben funktioniert max. eine ¼ Std. • Er kann es jederzeit vorzeitig deaktivieren.
Wenn Nebenwirkungen ermittelt wurden ...	<ul style="list-style-type: none"> • Der SM würfelt nach der Aktivierung geheim mit dem W6 aus: Bei 1 – 3 misslingt die Aktivierung. Bei 4 – 6 setzt die Aktivität irgendwann plötzlich aus. Der SM ermittelt mit dem W20 erneut, in welcher Sek. bzw. Kampfrunde das Implantat plötzlich versagt.
Weitere Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> - Nichtfliegende Charaktere haben im Talent Fliegen keinen Wert. Sollte der Charakter dieses Implantat bei der Charaktererstellung erhalten, kann er das Talent aufwerten. Es startet dann mit dem Wert 0. Sollte der Charakter das Implantat erst in einem Abenteuer erhalten und er besitzt das Talent noch nicht, so wird das Talent nach der OP auf den Wert 5 angehoben. Das ist ein schlechter Wert, der erst im Laufe der Abenteuer durch Aufwertungen und Training angehoben werden kann. - Wird der Charakter von einem EMP getroffen, ist das Implantat defekt. Ebenso kann es virtuell gehackt werden.

Greifhand-Implantat	Ausfahrbare Hand
Verortung	In einer kybernetischen Hand (somit auch in der Hand eines kybernetischen Arms)
Detaillierte Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> • Die kybernetische Hand lässt sich ausfahren, bis zu 7 m weit und lässt sich auch um Ecken herumbewegen. Mit der Hand können alle Tätigkeiten getan werden, die sonst auch möglich sind. Die Hautzellen ziehen sich beim Ausfahren zurück und verbinden sich beim Einfahren wieder miteinander. • Besitzt der Charakter nur einen ST-Wert von unter 13, kann er die Greifhand nur 3 m weit ausfahren. Liegt der ST-Wert unter 9, kann die Greifhand nur 1 m weit ausgefahren werden. • Wird die Greifhand länger als 1 Min. ausgefahren gehalten, verursacht es beim Charakter Erschöpfung. Bei Charakteren mit einem ST-Wert von 17 erst nach 2 Min. • Als kybernetische Hand richtet die Greifhand im Nahkampf 3 / 4 / 4+W6 TP an. • Das Ausfahren und Bewegen der Greifhand kostet im Kampf stets eine Handlung.
Aktivierung	<ul style="list-style-type: none"> • Zum Ausfahren muss dem Charakter der TW auf ScT gelingen und er zahlt dafür – 1 ScT.
Wenn Nebenwirkungen ermittelt wurden ...	<ul style="list-style-type: none"> • Misslingt der TW, funktioniert das Ausfahren der Greifhand für W4 x ¼ Std. lang nicht.
Weitere Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> - Wird der Charakter von einem EMP getroffen, ist neben der Kybernetik auch die Greifhand betroffen und defekt. Wird die Kybernetik repariert, kann auch die Greifhand extra repariert werden.

Halbseitenschlaf	Der Charakter beherrscht den Halbseitenschlaf, der ihn im Schlaf teilweise wachsam sein lässt.
Verortung	Das Gehirn wurde soweit modifiziert, dass nur eine Hirnhälfte schläft.
Detaillierte Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> Der Charakter schläft beim Halbseitenschlaf grundsätzlich auf der Seite. Die eine Gehörseite und das eine Auge sind dabei noch relativ wach und würden wahrnehmen, wenn sich etwas in ihrer Umgebung verändert. Dieser Alarmschlaf verhindert, dass der Charakter in der Nacht überrascht wird. Wenn sich jemand heimlich anschleicht, erhält der Schlafende einen automatischen TW auf SINN. Wenn der TW gelingt, bemerkt er das Anschleichen.
Aktivierung	<ul style="list-style-type: none"> Um den Halbseitenschlaf durchzuführen, muss sich der Charakter in die entsprechende Liegeposition begeben und ihm muss vor dem Schlag der TW auf ScT gelingen. Dies kostet ihm auch - 1 ScT. Misslingt der TW, schläft der Charakter fest ein.
Wenn Nebenwirkungen ermittelt wurden ...	<ul style="list-style-type: none"> Misslingt dem Charakter der TW, erleidet er außerdem einen Alptraum und ist am nächsten Tag müde (- 1 VIT und - 1 WS).
Weitere Hinweise	/

Hexadecanalik	Der Charakter sondert einen Geruchsstoff aus, der beruhigend auf Männer und aggressivmachend auf Frauen wirkt.
Verortung	Schweißdrüsen
Detaillierte Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> Durch Konzentration sondert der Charakter den Geruchsstoff aus. In einem Umfeld von 11 x 11 Metern wirkt dieser Geruch beruhigend auf Männer und Frauen macht es aggressiv verteidigend. Wenn sich die betreffenden Männer gegen den Charakter behaupten wollen oder gegen ihn handeln oder auch kämpfen wollen, muss ein TW auf WS gelingen, der - 2 WM wird. Außerdem sinkt deren mögliches PM Cholerik um - 4 Punkte. Die betreffenden Frauen empfinden, dass sie für den Charakter einstehen wollen, als würden sie ihr eigenes Kind schützen wollen. Sie erhalten vorübergehend das PM Cholerik mit einem Wert von 9 oder das vorhandene PM Cholerik steigt + 4. Auch auf Nagetiere hat der Geruch eine beruhigende Wirkung. Für Ratten gilt jedoch die obere Beschreibung.
Aktivierung	<ul style="list-style-type: none"> Zur Aktivierung muss dem Charakter der TW auf ScT gelingen und er zahlt dafür - 1 ScT. Die Transpiration wirkt eine ¼ Std.
Wenn Nebenwirkungen ermittelt wurden ...	<ul style="list-style-type: none"> Misslingt der TW auf ScT, wirkt Hexadecanalik nicht auf andere, sondern wirkt sich auf den Charakter selbst aus. Er verliert - W6 im möglichen PM Cholerik und - W6 SKR. Bei der Aktivierung muss dem Charakter der TW auf GL gelingen, sonst wirkt der Schweiß gegen ihn selbst. Er verliert dann - W6 im PM Cholerik und - W6 in SKR.
Weitere Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> Die PM- und SKR-Werte regenerieren nach der ¼ Std. direkt und je Std. um einen Punkt. Sollte der Charakter während seiner Transpiration Stuhlgang entrichten, weist auch der Stuhlgang diese Wirkung auf. Kobole sind Parthenogenesen und sind von der Wirkung nicht betroffen.

Kollagenik	Modifiziertes Protein sorgt für elastische und bruchfeste Knochen
Verortung	Sämtliche Knochen wurden modifiziert.
Detaillierte Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> Die Knochen des Charakters sind überaus elastisch. Er könnte sich beispielsweise aus einer Fessel befreien, wenn ihm der TW auf FM gelingt oder sich durch Gitterstäbe zwängen, wenn ihm der TW auf MOT gelingt. Die Knochen sind ebenso überaus stabil. Der Charakter kann Sprünge aus 5 Metern Höhe abfedern. Das Talent MOT erhält + 4 Punkte.
Aktivierung	<ul style="list-style-type: none"> Kollagenik wirkt dauerhaft.
Wenn Nebenwirkungen ermittelt wurden ...	<ul style="list-style-type: none"> Zu Beginn eines Abenteuers muss der TW auf ScT gelingen, sonst leidet der Charakter W6 Std. lang an Schmerzen und erleidet - 1 LE.
Weitere Hinweise	/

Kom-Detektor-Implantat	Ein „Kom-Mini-Detektor“ ermöglicht das Aufspüren von Nachrichten
Verortung	Das Implantat kann in irgendeiner Kybernetik eingesetzt sein. <ul style="list-style-type: none"> - Ist das Implantat mit dem Kybernetischen Auge verbunden, kann der Charakter direkt vor seinem inneren Auge visuelle Nachrichten sehen, ohne dass diese öffentlich per Hologramm ausgestrahlt werden. Auditiv hört auch nur er die Nachrichten. - Ist das Implantat mit dem Kybernetischen Ohr verbunden, kann der Charakter die Nachrichten auditiv nur für sich in seinem Gehörgang abhören. - Ist das Implantat in einer sonstigen Kybernetik eingesetzt, kann ein Hologramm-Monitor über der Körperpartie genutzt werden. Auditiv kommt der Ton leise aus dem Implantat zum Ausdruck.
Detaillierte Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> • Der Kom-Mini-Detektor kann Kom-Übertragungen, also Nachrichten aller Art, erfassen und abhören, bzw. Einblick in diese erhalten. Das betrifft Funknachrichten, Telefonie, wie auch Bild-, Voice- und Textnachrichten. • Das Erfassen und Abhören funktioniert in freier Umgebung auf 100 x 100 Meter. • In geschlossenen Räumen mit massiven Wänden funktioniert es bis zu 10 m.
Aktivierung	<ul style="list-style-type: none"> • Zur Aktivierung muss der TW auf ScT gelingen. Er zahlt dafür – 1 ScT. Die Aktivierung hält eine ¼ Std. lang. • Durch Stimmaktivierung beauftragt der Charakter das Implantat entsprechend tätig zu werden.
Wenn Nebenwirkungen ermittelt wurden ...	<ul style="list-style-type: none"> • Misslingt der TW auf ScT, ist das Implantat für W4 x ¼ Std. nicht einsetzbar.
Weitere Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> - Ein Störsender kann das Erfassen, Abfangen und Abhören verhindern. - Wird der Charakter von einem EMP getroffen, ist das Implantat defekt. Ebenso kann es virtuell gehackt werden.

Kom-Link-Implantat	Sprach-Transmitter
Verortung	Das Implantat kann nur in Kybernetische Ohr eingesetzt werden.
Detaillierte Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> • Mit dem Implantat werden Sprachen direkt übersetzt.
Aktivierung	<ul style="list-style-type: none"> • Das Implantat ist dauerhaft aktiviert.
Wenn Nebenwirkungen ermittelt wurden ...	<ul style="list-style-type: none"> • Der SM ermittelt jeden Spieltag geheim mit einem einfachen Würfelwurf, ob der Kom-Link an diesem Tag einen Aussetzer hat (W6: Bei 1 – 3 = Aussetzer). Dann ermittelt der SM mit Würfeln, wann der Aussetzer stattfindet. Der Aussetzer dauert W4 x ¼ Std. In der Zeit kann der Kom-Link keine Sprachen übersetzen.
Weitere Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> - Wird der Charakter von einem EMP getroffen, ist das Implantat defekt. Ebenso kann es virtuell gehackt werden.

Kraftfeld-A-Implantat	Von der kybernetischen Hand (Arm) oder dem Kybernetischen Schwanz aus kann der Charakter einen schützenden Energieschild errichten.
Verortung	Das Implantat kann in eine Kybernetische Hand bzw. in die Hand eines Kybernetischen Armes oder in einen Kybernetischen Schwanz eingesetzt werden.
Detaillierte Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> • Ein energetischer Schutzschild entfaltet sich 1 m vor der Person in die Richtung, wohin die Hand gerichtet ist. Das Kraftfeld ist 3 x 3 m groß. Beim Schwanz entfaltet sich der Schutzschild in die Richtung des Schwanzes. • Das Kraftfeld besitzt + 20 RS und schützt alles, was sich dahinter befindet. • Das Kraftfeld ist leicht sichtbar. • Berührt man das Kraftfeld, erleidet man einen elektrischen Schlag. Dies verursacht - 1 LE und der Betroffene muss einen TW auf WS schaffen, sonst erleidet er einen Schock und somit auch - 1 VIT. Wird das Kraftfeld länger berührt, erleidet der Betroffene erneut einen Schock, jedoch ohne VIT-Abzug. Dafür muss ihm aber der TW auf WS gelingen, sonst wird er ohnmächtig. • Das Kraftfeld kann nicht durchdrungen werden, auch nicht von Projektilen und Energieschüssen; so lange, bis der RS auf 0 gesunken ist. • Eine bewegliche stärkere Masse als der Träger kann den Träger mit dem Kraftfeld zurückdrängen. • Geraten zwei Kraftfelder aneinander, verlieren beide Kraftfelder pro Aktion - 1 RS. • Wurde das Kraftfeld zerstört, gehen die restlichen TP hindurch. • Wurde das Kraftfeld nur dezimiert und rechtzeitig ausgeschaltet, kann es jederzeit mit dem aktuellen RS-Wert wieder ausgestrahlt werden. Wurde es jedoch zerstört, ist es dann unbrauchbar und muss neu installiert werden. Dies ist ein operativer leichter Eingriff. • Wird ein Kraftfeld deaktiviert, kann es nach einer ¼ Std. komplett neu ausgefahren werden. • Ein aktiviertes Kraftfeld verbraucht je ¼ Std. - 1 RS.
Aktivierung	<ul style="list-style-type: none"> • Zur Aktivierung muss dem Charakter der TW auf ScT gelingen und es kostet ihm - 1 ScT. • Der Charakter kann es jederzeit vorzeitig deaktivieren.
Wenn Nebenwirkungen ermittelt wurden ...	<ul style="list-style-type: none"> • Bei jeder neuen Aktivierung wird mit dem W20 ermittelt, wie viel RS das Kraftfeld besitzt.
Weitere Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> - Das Kraftfeld kann nicht im Wasser verwendet werden, es schaltet sich sofort ab. Starkregen reduziert das Kraftfeld je Min. - 1 RS. - Das Kraftfeld schützt nicht vor Gasen, Strahlungen, EMP und Psinetiken. - Wird der Charakter von einem EMP getroffen, ist das Implantat defekt. Ebenso kann es virtuell gehackt werden. - Ein Taser richtet am Kraftfeld so viel Schaden an, wie es LE abziehen würde. - Durch das Kraftfeld kann man mit einer eigenen abgestimmten Phaserverwehrenden Waffe hindurchschießen. - Das Kraftfeld gilt als Defensivwaffe und wird von polizeilichen und militärischen Kräften und vom Katastrophenschutz oder bei besonderen Bauarbeiten genutzt.

Kralle	Ausfahrbare Kralle im Handrücken.
Verortung	Handrücken (in einer gewünschten Hand)
Detaillierte Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> • Im Handrücken wurde genetisch ein Horn eingebettet, das durch Konzentration sekundenschnell aus dem Handrücken herauswächst. Die Haut ist an dieser Stelle nachgiebig. • Die krallenartige Hornspitze ist ca. 10 cm lang und richtet 3 / 5 / 5+W12 TP an.
Aktivierung	<ul style="list-style-type: none"> • Zum Ausfahren muss der TW auf ScT gelingen und es kostet dem Charakter - 1 ScT. • Das Einfahren der Kralle ist jederzeit möglich.
Wenn Nebenwirkungen ermittelt wurden ...	<ul style="list-style-type: none"> • Beim Ausfahren der Kralle entscheidet ein TW auf GL, ob der Charakter Schmerzen erleidet und somit - 1 LE einbüßt.
Weitere Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> - Das Horn selbst besitzt 4 BS und 6 RS.

Kratyl-Platten	Kratylplatten im Gehirn schützen vor psychisch-psinetischen Attacken
Verortung	Schädelbereich
Detaillierte Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> Im Schädel sind kleine Kratyl-Platten eingesetzt, die vor psychisch-psinetischen Attacken schützen. Allerdings ist der Charakter auch nicht in der Lage Psinetiken einzusetzen.
Aktivierung	<ul style="list-style-type: none"> Dauerhaft aktiviert.
Wenn Nebenwirkungen ermittelt wurden ...	<ul style="list-style-type: none"> Zu Beginn eines Abenteuers muss dem Charakter der TW auf ScT gelingen, sonst erleidet er W6 Std. lang Kopfschmerzen (- 2 LE und - 1 VIT und alle TW werden - 2 WM). Nach den Kopfschmerzen regenerieren die WM stündlich um je einen Punkt und die Regenerativen Talente täglich um je einen Punkt.
Weitere Hinweise	/

Kybernetische Hand	Künstliche Hand anstelle einer organischen Körperpartie.
Verortung	Hand
Detaillierte Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> Das roboterartige, technische Produkt wurde an den Nervenzellen des restlich gesunden Organismus verpflanzt. Der Schlag mit einer Kybernetik verursacht 1 TP mehr. Attacken, die auf eine Kybernetik treffen, rufen keinen Schock hervor. Die Kybernetik besitzt grundsätzlich eine Firewall mit dem Wert 9. In eine Kybernetik können Implantate eingepflanzt werden. Mit der Kybernetischen Hand kann der Charakter Dinge zerdrücken, wenn ihm der TW auf ST gelingt (z. B. eine Flasche, eine Kartoffel, Draht usw.)
Aktivierung	<ul style="list-style-type: none"> Die Kybernetik ist dauerhaft aktiv.
Wenn Nebenwirkungen ermittelt wurden ...	<ul style="list-style-type: none"> Zu Beginn des Abenteuers ermittelt der SM mit dem W6, ob die Kybernetik irgendwann versagt. Der W6 bestimmt: Bei 1 - 3 versagt die Kybernetik. Der SM ermittelt dann mit Würfeln, wann die Kybernetik für W4 x ¼ Std. versagt. Die Körperpartie ist dann komplett unbrauchbar, was entsprechende Folgen auf die Motorik hat.
Weitere Hinweise	- Wird der Charakter von einem EMP getroffen, ist die Kybernetik defekt. Ebenso kann sie virtuell gehackt werden.

Kybernetische Flügel	Künstliche Flügel, die an einem Port am Rücken angeschlossen werden und mit denen ein Fliegen möglich ist.
Verortung	Rücken (Port am Schulterbereich)
Detaillierte Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> Der Port ist ein technisches Implantat, das an den Nervenzellen und am Muskelgewebe im Schulterbereich verpflanzt wurde. Außerdem wurde die Muskulatur des Humanoiden darauf neu ausgerichtet. Dies ist allerdings nicht bei Spezies nötig, die bereits im Besitz von Flügeln waren. Die Flügel selbst sind technische Produkte und ähneln den Flügeln von Myrmen. Sie bestehen aus einer dünnen, auf Kohlenstoff basierenden, Flügelhaut. Die Flügel können jederzeit am Port angeschlossen und abgenommen werden. Hierfür kann der Charakter die Flügel bereitlegen und sich dann mit seinem freien Oberkörper mit dem Rücken drauflegen, woraufhin die Flügel einrasten. Ähnlich ist es auch beim Ablegen der Flügel, bei dem durch eine bestimmte Bewegung die Flügel wieder aus dem Port ausgerastet werden. Alternativ können die Flügel auch von einer anderen Person angesteckt und abgenommen werden. Attacken, die auf eine Kybernetik treffen, rufen keinen Schock hervor. Die Kybernetik besitzt grundsätzlich eine Firewall mit dem Wert 9. In eine Kybernetik können Implantate eingepflanzt werden. Mit den Kybernetischen Flügeln kann der Charakter fliegen und bewegt sich auf dem Kampffeld 10 Felder schnell vorwärts. Mit einem Wert in Fliegen von mind. 18 oder auch durch einen meisterhaften TW, ist er noch 5 Felder schneller. Fliegt der Charakter länger als eine ¼ Std., strengt ihn das an und er erleidet Erschöpfung. Sollte der Charakter zuvor keine geflügelte Spezies gewesen sein, startet der Talentwert in Fliegen mit dem Wert 5. Der Charakter muss das Fliegen im Laufe vieler Abenteuer also mühsam lernen.
Aktivierung	<ul style="list-style-type: none"> Die Kybernetik ist dauerhaft aktiviert, wenn sie angeschlossen wird.
Wenn Nebenwirkungen ermittelt wurden ...	<ul style="list-style-type: none"> Während eines Fluges entscheidet ein TW auf ScT darüber, ob die Flügel vorübergehend plötzlich versagen. Dies würde zu einem Absturz führen.
Weitere Hinweise	- Wird der Charakter von einem EMP getroffen, ist die Kybernetik defekt. Ebenso kann sie virtuell gehackt werden.

Kybernetischer Arm	Künstlicher Arm, inklusive Hand, anstelle organischer Körperpartien.
Verortung	Arm und Hand
Detaillierte Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> • Das roboterartige, technische Produkt wurde an den Nervenzellen des restlich gesunden Organismus verpflanzt. • Der Schlag mit einer Kybernetik verursacht 1 TP mehr. • Attacken, die auf eine Kybernetik treffen, rufen keinen Schock hervor. • Die Kybernetik besitzt grundsätzlich eine Firewall mit dem Wert 9. • In eine Kybernetik können Implantate eingepflanzt werden. • Mit der Kybernetischen Hand kann der Charakter Dinge zerdrücken, wenn ihm der TW auf ST gelingt (z. B. eine Flasche, eine Kartoffel, Draht usw.) • Mit dem Kybernetischen Arm kann der Charakter Dinge doppelt so weit werfen. Das Talent „Werfen / Fangen“ wird außerdem + 2 WM.
Aktivierung	<ul style="list-style-type: none"> • Die Kybernetik ist dauerhaft aktiv.
Wenn Nebenwirkungen ermittelt wurden ...	<ul style="list-style-type: none"> • Zu Beginn des Abenteuers ermittelt der SM mit dem W6, ob die Kybernetik irgendwann versagt. Der W6 bestimmt: Bei 1 – 3 versagt die Kybernetik. Der SM ermittelt dann mit Würfeln, wann die Kybernetik für W4 x ¼ Std. versagt. Die Körperpartie ist dann komplett unbrauchbar, was entsprechende Folgen auf die Motorik hat.
Weitere Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> - Wird der Charakter von einem EMP getroffen, ist die Kybernetik defekt. Ebenso kann sie virtuell gehackt werden.

Kybernetischer Fuß	Künstlicher Fuß anstelle einer organischen Körperpartie.
Verortung	Fuß
Detaillierte Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> • Das roboterartige, technische Produkt wurde an den Nervenzellen des restlich gesunden Organismus verpflanzt. • Der Schlag mit einer Kybernetik verursacht 1 TP mehr. • Attacken, die auf eine Kybernetik treffen, rufen keinen Schock hervor. • Die Kybernetik besitzt grundsätzlich eine Firewall mit dem Wert 9. • In eine Kybernetik können Implantate eingepflanzt werden.
Aktivierung	<ul style="list-style-type: none"> • Die Kybernetik ist dauerhaft aktiv.
Wenn Nebenwirkungen ermittelt wurden ...	<ul style="list-style-type: none"> • Zu Beginn des Abenteuers ermittelt der SM mit dem W6, ob die Kybernetik irgendwann versagt. Der W6 bestimmt: Bei 1 – 3 versagt die Kybernetik. Der SM ermittelt dann mit Würfeln, wann die Kybernetik für W4 x ¼ Std. versagt. Die Körperpartie ist dann komplett unbrauchbar, was entsprechende Folgen auf die Motorik hat.
Weitere Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> - Wird der Charakter von einem EMP getroffen, ist die Kybernetik defekt. Ebenso kann sie virtuell gehackt werden.

Kybernetischer Schwanz	Künstlicher Schwanz, der an einem Port am Steißbein angeschlossen werden kann.
Verortung	After (Port am Steißbein)
Detaillierte Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> • Der Port ist ein technisches Implantat, das an den Nervenzellen und am Muskelgewebe am Steißbein verpflanzt wurde. Außerdem wurde die Muskulatur des Humanoiden darauf neu ausgerichtet. Dies ist allerdings nicht bei Spezies nötig, die bereits in Besitz eines Schwanzes waren. • Der Schwanz selbst ist ein technisches Produkt und ähnelt dem Schwanz eines Ratzen. Er besteht aus künstlichen Hautzellen und einem biegsamen Knochenskelett mit entsprechender Muskulatur. • Der Schwanz kann jederzeit am Port angeschlossen und abgenommen werden. Hierfür kann der Charakter den Schwanz bereitlegen und sich dann mit seinem freien After draufsetzen, woraufhin der Schwanz einrastet. Ähnlich ist es auch beim Ablegen des Schwanzes, bei dem durch eine bestimmte Bewegung der Schwanz wieder aus dem Port ausgerastet wird. Alternativ kann der Schwanz auch von einer anderen Person angesteckt und abgenommen werden. • Der Schlag mit einem kybernetischen Schwanz verursacht (3 / 4 / 4+W6 TP). Zum Schlagen mit dem Schwanz wird das Talent NK verwendet. • Attacken, die auf eine Kybernetik treffen, rufen keinen Schock hervor. • Die Kybernetik besitzt grundsätzlich eine Firewall mit dem Wert 9. • In eine Kybernetik können Implantate eingepflanzt werden.
Aktivierung	<ul style="list-style-type: none"> • Die Kybernetik ist dauerhaft aktiviert, wenn sie angeschlossen wird.
Wenn Nebenwirkungen ermittelt wurden ...	<ul style="list-style-type: none"> • Während des Einsatzes entscheidet ein TW auf GL darüber, ob der Schlag mit dem Schwanz funktioniert oder ob der Schwanz plötzlich für W4 x ¼ Std. lang bewegungslos ist. Dies würde (solange der Schwanz anmontiert ist) – 2 WM auf alle beweglichen Talente bewirken.
Weitere Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> - Es sollte auf Bekleidung geachtet werden, die für Schwänze durchlässig sind. - Wird der Charakter von einem EMP getroffen, ist die Kybernetik defekt. Ebenso kann sie virtuell gehackt werden.

Kybernetisches Auge	Künstliches Auge anstelle einer organischen Körperpartie.
Verortung	Auge
Detaillierte Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> • Das roboterartige, technische Produkt wurde an den Nervenzellen des restlich gesunden Organismus verpflanzt. • Die Kybernetik besitzt grundsätzlich eine Firewall mit dem Wert 9. • In eine Kybernetik können Implantate eingepflanzt werden. • Mit dem Kybernetischen Auge werden TW auf SINN, die das Sehen betreffen + 2 WM. Ebenso wird das Zielen + 2 WM.
Aktivierung	<ul style="list-style-type: none"> • Die Kybernetik ist dauerhaft aktiv.
Wenn Nebenwirkungen ermittelt wurden ...	<ul style="list-style-type: none"> • Zu Beginn des Abenteuers ermittelt der SM mit dem W6, ob die Kybernetik irgendwann versagt. Der W6 bestimmt: Bei 1 – 3 versagt die Kybernetik. Der SM ermittelt dann mit Würfeln, wann die Kybernetik für W4 x ¼ Std. versagt. Die Körperpartie ist dann komplett unbrauchbar, was entsprechende Folgen auf die Visualität hat.
Weitere Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> - Wird der Charakter von einem EMP getroffen, ist die Kybernetik defekt. Ebenso kann sie virtuell gehackt werden.

Kybernetisches Bein	Künstliches Bein, inklusive Fuß, anstelle organischer Körperpartien.
Verortung	Bein und Fuß
Detaillierte Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> Das roboterartige, technische Produkt wurde an den Nervenzellen des restlich gesunden Organismus verpflanzt. Der Schlag mit einer Kybernetik verursacht 1 TP mehr. Attacken, die auf eine Kybernetik treffen, rufen keinen Schock hervor. Die Kybernetik besitzt grundsätzlich eine Firewall mit dem Wert 9. In eine Kybernetik können Implantate eingepflanzt werden. Besitzt der Charakter zwei Kybernetische Beine, kann der Charakter doppelt so weit und hoch springen und doppelt so weit rennen und Stürze aus 5 m Höhe abfedern.
Aktivierung	<ul style="list-style-type: none"> Die Kybernetik ist dauerhaft aktiv.
Wenn Nebenwirkungen ermittelt wurden ...	<ul style="list-style-type: none"> Zu Beginn des Abenteuers ermittelt der SM mit dem W6, ob die Kybernetik irgendwann versagt. Der W6 bestimmt: Bei 1 – 3 versagt die Kybernetik. Der SM ermittelt dann mit Würfeln, wann die Kybernetik für W4 x ¼ Std. versagt. Die Körperpartie ist dann komplett unbrauchbar, was entsprechende Folgen auf die Motorik hat.
Weitere Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> Wird der Charakter von einem EMP getroffen, ist die Kybernetik defekt. Ebenso kann sie virtuell gehackt werden.

Kybernetisches Ohr	Künstliches Ohr anstelle einer organischen Körperpartie.
Verortung	Ohr
Detaillierte Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> Das roboterartige, technische Produkt wurde an den Nervenzellen des restlich gesunden Organismus verpflanzt. Attacken, die auf eine Kybernetik treffen, rufen keinen Schock hervor. Die Kybernetik besitzt grundsätzlich eine Firewall mit dem Wert 9. In eine Kybernetik können Implantate eingepflanzt werden. Mit dem Kybernetischen Ohr werden TW auf SINN, die das Hören betreffen + 2 WM.
Aktivierung	<ul style="list-style-type: none"> Die Kybernetik ist dauerhaft aktiv.
Wenn Nebenwirkungen ermittelt wurden ...	<ul style="list-style-type: none"> Zu Beginn des Abenteuers ermittelt der SM mit dem W6, ob die Kybernetik irgendwann versagt. Der W6 bestimmt: Bei 1 – 3 versagt die Kybernetik. Der SM ermittelt dann mit Würfeln, wann die Kybernetik für W4 x ¼ Std. versagt. Die Körperpartie ist dann komplett unbrauchbar, was entsprechende Folgen auf das Gehör hat.
Weitere Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> Wird der Charakter von einem EMP getroffen, ist die Kybernetik defekt. Ebenso kann sie virtuell gehackt werden.

Laserklingen-Arm	Entlang des Oberarmes kann eine Laserklinge ausgefahren werden.
Verortung	An einer Arm-Kybernetik. Aus der Kybernetik gucken am Handwurzelknochen und am Ellenbogengelenk kleine Metallspitzen aus dem Arm hervor. Zwischen denen baut sich die Laserklinge auf. Die Drähte sind bei genauem Hinsehen erkennbar.
Detaillierte Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> Die ausgefahrene Laserklinge funktioniert wie ein Laserschwert und richtet 7 / 11 / 11+W20 TP an. Die Handhabung der Laserklinge wird nicht negativ WM. Mit der Laserklinge können Projektile und Phaser abgewehrt werden, sofern der Charakter schnell genug ist, um auf solche Schüsse zu reagieren (mit Hilfe der Psinetik Superagilität „Erhöhte Reflexe“). Mit der Laserklinge lassen sich Metalle durchschmelzen.
Aktivierung	<ul style="list-style-type: none"> Zur Aktivierung muss dem Charakter der TW auf ScT gelingen und es kostet ihm – 1 ScT. Die Klinge ist max. eine ¼ Std. lang aktiviert. Er kann die Klinge jederzeit vorzeitig erlöschen. Die Laserklinge muss außerdem nach Nutzung aufgeladen werden. Hierfür dient der Draht am Ellbogenknochen als Anschluss.
Wenn Nebenwirkungen ermittelt wurden ...	<ul style="list-style-type: none"> Mislingt der TW auf ScT, ist die Laserklinge W4 x ¼ Std. lang nicht einsatzfähig.
Weitere Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> Wird der Charakter von einem EMP getroffen, ist das Implantat defekt. Ebenso kann es virtuell gehackt werden.

Licht-Implantat	Der Charakter besitzt eine implantierte Weißlicht-Lampe.
Verortung	In einem Kybernetischen Auge oder in einer Kybernetischen Hand.
Detaillierte Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> • Aus dem Auge oder aus der Hand kann ein Licht ausstrahlen, dass die Umgebung erhellt. • Das Licht leuchtet kegelförmig aus Auge oder Hand und kann dunkle Umgebungen auf bis zu 5 m gut ausleuchten. • Durch das Licht werden dunkle Räume von bis 11 x 11 Meter düster.
Aktivierung	<ul style="list-style-type: none"> • Zur Aktivierung muss dem Charakter der TW auf ScT gelingen. Es kostet ihm – 1 ScT.
Wenn Nebenwirkungen ermittelt wurden ...	<ul style="list-style-type: none"> • Misslingt der TW auf ScT, versagt das Implantat für W4 x ¼ Std. lang.
Weitere Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> - Wenn der Charakter das Auge schließt oder die Hand ballt, unterbindet er das Licht; damit er nicht auffällt. - Wird der Charakter von einem EMP getroffen, ist das Implantat defekt. Ebenso kann es virtuell gehackt werden.

Luzides Träumen	Der Charakter weiß, dass er träumt und kann seine Träume bewusst lenken und dabei z. B. auch trainieren.
Verortung	Das Gehirn wurde soweit modifiziert, dass der Charakter den Klartraum beherrscht.
Detaillierte Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> • Der Charakter kann den Klartraum nutzen, um seine Träume zu lenken. Er weiß also auch, dass er in seiner Traumwelt ist, was enormen Einfluss hat, wenn Personen in seine Traumwelt eindringen. • Ebenso kann der Charakter den Schlaf nutzen, um zu trainieren. Er spart dadurch die Zeit, die ihm am Tag dadurch verloren gehen würde.
Aktivierung	<ul style="list-style-type: none"> • Dem Charakter muss vor dem Schlaf der TW auf ScT gelingen, sonst schläft er wie gewohnt, ohne Einfluss ausüben zu können. Die Aktivierung kostet ihm – 1 ScT.
Wenn Nebenwirkungen ermittelt wurden ...	<ul style="list-style-type: none"> • Während des luziden Träumens muss dem Charakter erneut ein TW auf WS gelingen, sonst erleidet er einen Alptraum und ist am nächsten Tag müde (– 1 VIT und – 1 WS).
Weitere Hinweise	/

Mimikrynik	Durch trafoales Zellgewebe ist es dem Charakter möglich, die Gestalt seines Gesichtes zu verändern.
Verortung	Mutation im Zellgewebe des gesamten Kopfbereichs.
Detaillierte Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> • Der Charakter konzentriert sich darauf, sein Gesicht zu verändern. Dabei handelt es sich immer wieder um eine neue Gesichtsstruktur. Lediglich Augen, Haare und Zähne bleiben gleich. Dennoch sieht der Charakter nicht mehr so aus wie vorher. Die Veränderung bleibt im Rahmen seiner Spezies.
Aktivierung	<ul style="list-style-type: none"> • Dem Charakter muss der TW auf ScT gelingen und er zahlt dafür – 1 ScT. • Die Verwandlung ist in der 3. Sek. abgeschlossen.
Wenn Nebenwirkungen ermittelt wurden ...	<ul style="list-style-type: none"> • Die Mimikrynik ist mangelhaft. Der Charakter ist noch leicht erkennbar, so dass ihn bekannte Personen identifizieren könnten, wenn ihnen der TW auf SINN gelingt. Das wäre ebenso bei kriminologischen Untersuchungen möglich.
Weitere Hinweise	/

Multitool-Implantat	Ausfahrbares Multifunktionswerkzeug.
Verortung	In einer Kybernetischen Hand.
Detaillierte Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> • Aus der Kybernetischen Hand kann ein Multifunktionswerkzeug-Set ausgefahren werden. Die Haut bildet sich bei Aktivierung und Deaktivierung entsprechend zurück. • Mit dem Multifunktionswerkzeug können einfache handwerkliche Tätigkeiten ausgeführt werden, wie auch das Überbrücken von Schaltkreisen vorgenommen werden. Es beinhaltet Geräte wie Kombizange, Messer, Schraubendreher, Drahtschneider, Säge, Reinigungsbürste, Flaschenöffner ...
Aktivierung	<ul style="list-style-type: none"> • Zum Ausfahren muss dem Charakter der TW auf ScT gelingen und es kostet ihm – 1 ScT. • Er kann es jederzeit wieder einfahren.
Wenn Nebenwirkungen ermittelt wurden ...	<ul style="list-style-type: none"> • Misslingt der TW auf ScT, versagt das Implantat für W4 x ¼ Std. lang.
Weitere Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> - Wird der Charakter von einem EMP getroffen, ist das Implantat defekt. Ebenso kann es virtuell gehackt werden.

Nano-Vit	Naniten fördern die Vitalität gegen Erkrankungen
Verortung	Bio-Naniten im Vagusnerv
Detaillierte Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> Bei möglichen Pathogenen wird der TW auf VIT ständig + 2 WM.
Aktivierung	<ul style="list-style-type: none"> Dauerhaft aktiv. Die Naniten regenerieren ihre Energie eigenständig.
Wenn Nebenwirkungen ermittelt wurden ...	<ul style="list-style-type: none"> Zu Beginn des Abenteuers muss der TW auf ScT gelingen, sonst erleidet der Charakter – 1 VIT.
Weitere Hinweise	/

Neurodem-Implantat	Ein Port ermöglicht es dem Charakter sich Neurodem zu injizieren. Neurodeme sind synthetische Stoffe, die den Körper zu besonderen Leistungen stimulieren.
Verortung	Der Port befindet sich am Nacken und ist mit den Nervenzellen im Stammhirn verbunden. Es handelt sich um einen bioelektrischen Zugang mit einer Größe von 2 x 2 cm, an dem bis zu 3 biochemische Neurodem-Kanülen bereits angesteckt sein können oder eine Neurodem-Injektion direkt zugeführt werden kann.
Detaillierte Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> Es existieren verschiedene Neurodeme, mit denen der Charakter seine Fähigkeiten vorübergehend puschen kann. Die Qualität ist jedoch unterschiedlich. <ul style="list-style-type: none"> N-Armor <ul style="list-style-type: none"> Gute Qualität: NBS + W4 und NRS + 2W4. Schlechte Qualität: NRS + W4 N-Courage <ul style="list-style-type: none"> Gute Qualität: MUT + 2W4. Schlechte Qualität: MUT + W4. N-Defense <ul style="list-style-type: none"> Gute Qualität: Der Charakter erleidet keinen Schock und nur die ½ an TP. Schlechte Qualität: Lediglich der erste Schock je Kampfrunde findet nicht statt und nur die erste Attacke in einem Kampf verursacht nur die ½ der TP. N-Power <ul style="list-style-type: none"> Gute Qualität: Powerschlag (+ W4 TP). Schlechte Qualität: Powerschlag verursacht nur + 1 TP. N-PSI <ul style="list-style-type: none"> Gute Qualität: PSI + 2W4. Schlechte Qualität: PSI + W4. N-Sensus <ul style="list-style-type: none"> Gute Qualität: SINN + 2W4. Schlechte Qualität: SINN + W4. N-Smart <ul style="list-style-type: none"> Gute Qualität: alle Wissenstalente + 2W4 WM. Schlechte Qualität: alle Wissenstalente + W4 WM. N-Speed <ul style="list-style-type: none"> Gute Qualität: REFL + 2W4. Schlechte Qualität: REFL + W4. N-Vita <ul style="list-style-type: none"> Gute Qualität: VIT + 2W4. Schlechte Qualität: VIT + W4. N-Zoe <ul style="list-style-type: none"> Gute Qualität: LE + 2W4. Schlechte Qualität: LE + W4. Neurodem wirkt nach der Injektion bzw. Aktivierung in W6 Sek. Neurodem wirkt eine ¼ Std., danach regenerieren alle veränderten Werte je Std. um einen Punkt. Nach der Halbwertszeit verliert der Charakter in allen Regenerativen Talenten vorübergehend jeweils – W4 Punkte. Die Talentwert-Anhebungen können max. auf 20 gepuscht werden; beim Oger kann LE auf bis zu 30 gepuscht werden.

...

Aktivierung	<ul style="list-style-type: none"> Bereits angesteckte Neurodem-Kanülen können mit einem TW auf ScT aktiviert werden. Dies kostet dem Charakter – 1 ScT. Dabei wählt sich der Charakter ein entsprechendes Neurodem aus. <ul style="list-style-type: none"> Zum Anbringen einer Neurodem-Kanüle am Port benötigt man ein bisschen Geduld. Die Kanüle wird in den Port eingeklickt. Alternativ kann sich der Charakter eine Neurodem-Injektion nehmen und diese eigenständig in den Port am Nacken spritzen. Dies ist auch dann möglich, wenn der Port bereits Neurodem-Kanülen angesteckt hat. Für diesen Vorgang muss eine bereitgestellte Injektion mit einer Handlung zum Port injiziert werden. Dabei ist ein TW auf FM nötig, damit die Injektion nicht versehentlich neben den Port gespritzt wird. Führt der Charakter die Injektion eigenständig durch, wird der TW auf FM – 2 WM.
Wenn Nebenwirkungen ermittelt wurden ...	<ul style="list-style-type: none"> Misslingt der TW auf ScT, versagt das Implantat für W4 x ¼ Std. lang.
Weitere Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> Wird der Charakter von einem EMP getroffen, ist das Implantat defekt. Ebenso kann es virtuell gehackt werden. Durch einen Hacker-Angriff können mehrere vorhandene Neurodeme aktiviert werden, wodurch ein Neurodem-Schock auftritt. Erhält der Charakter innerhalb einer ¼ Std. eine zweite oder mehrere Neurodeme, erleidet er einen Neurodem-Schock. Dieser verursacht sofortige Krämpfe (– 3 LE und – 1 VIT) und direkt darauf wird der Charakter für W6 x ¼ Std. lang ohnmächtig. Die Neurodeme verursachen dann keine Wirkung. Außerdem muss ermittelt werden, ob der Charakter süchtig wird. Nutzt der Charakter mehrmals am Tag Neurodem, muss ihm nach der Halbwertszeit der TW auf WS gelingen, sonst wird er süchtig nach Neurodem. Der süchtige Charakter startet das PM mit dem Wert 9. (Siehe dazu unter „Equipment“, „Doping und Drogen“!) Spritzt der Charakter bei einer Injektion versehentlich daneben, weil ihm der TW auf FM nicht gelungen ist, schlägt das Neurodem nicht an. Dafür schwellt an der Einstichstelle die Haut an und der Charakter erleidet – 1 LE. Scitech-Labore verkaufen die Neurodeme. Sie lassen sich aber auch auf dem Schwarzmarkt beziehen. Der guten Neurodem-Stoffe sind in den qualitativen Scitech-Laboren zu beziehen und kosten jeweils 50 Cr. Die Produkte der günstigen Scitech-Labore oder wenn der Stoff vom Schwarzmarkt bezogen wird, kostet nur 20 Cr.

Neuron-Protect	Neuronale Unempfindlichkeit schützt vor Schocks.
Verortung	Genetische Veränderung der Nervenzellen in der gesamten Haut.
Detaillierte Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> Der Charakter erleidet keine Schocks mehr.
Aktivierung	<ul style="list-style-type: none"> Dauerhaft aktiv.
Wenn Nebenwirkungen ermittelt wurden ...	<ul style="list-style-type: none"> Zu Beginn des Abenteuers muss der TW auf ScT gelingen, sonst erleidet der Charakter Schmerzen und dadurch – 1 LE und – 1 VIT.
Weitere Hinweise	/

Neuronalik	Der Charakter kann sich per Gedankenkraft in Computersysteme hacken und sich auch mit Willensstärke gegen Hackerangriffe wehren. Außerdem kann der Charakter sein Bewusstsein komplett auf ein System überschreiben.
Verortung	Die neuronale Schnittstelle ist im Kortex des Charakters eingepflanzt.
Detaillierte Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> • Auf eine Entfernung von bis zu 100 m (bei festen Wänden jedoch nur bis zu 10 m) kann der Charakter Computersysteme erkennen und sich per WS in eines der Systeme einhacken. Das angegriffene System wehrt sich mit ihrer Firewall. Es kommt dadurch zu einem virtuellen Kampf (siehe unter Sonderregeln). Gelingt dem Charakter der Zugriff, hat er die Kontrolle über das System. Als Computersystem gelten auch elektrotechnische Apparaturen wie Phaser, Pulsatoren, Interkoms, Türen, Roboter, aber auch Androiden, Bordcomputer usw. Besitzt der Charakter einen offiziellen Zugang zu dem System, ist es kein Hackerangriff (Cracking) nötig und somit kann er ohne Gegenwehr in das System. • Der Charakter kann sein komplettes Bewusstsein, also sein ganzes Ich, auf einen Computer übertragen. Auf diese Weise wäre es dem Charakter möglich, nach seinem physischen Tod in einem neuen „Körper“ wieder weiterzuleben oder von sich selbst Androiden-Klone zu erzeugen. Dazu benötigt er einen Supercomputer oder einen leeren Androiden. Für die Übertragung braucht er ca. 2 Std., wobei der Charakter in eine Art Trance fällt. Ob die Übertragung gelungen ist, entscheidet nach der Übertragung ein TW auf ScT. Der Klon muss danach bzw. später aktiviert werden, um mit dem alten Ich des Charakters zu leben. Dabei besitzt der Klon nur das Wissen bis zum Stichpunkt der Übertragung. Es ist jedoch möglich, immer wieder ein Update auf das Computersystem zu installieren. Sollte der Charakter mehrere Klone erstellt haben, muss der Spieler diese auch als Individuen behandeln, die das Leben genauso führen wollen, wie der ursprüngliche Charakter. Es wäre auch möglich, die Persönlichkeit in das System eines Raumschiffs zu übertragen.
Aktivierung	<ul style="list-style-type: none"> • Für jeden Versuch in ein Computersystem zu gelangen, muss dem Charakter der TW auf ScT gelingen und es kostet ihm – 1 ScT. Gleiches gilt, wenn er sich gegen einen Hackerangriff wehren will oder wenn der Charakter sein Bewusstsein auf ein System übertragen will. • Nach einer ¼ Std., die sich der Charakter gedanklich in einem Computersystem befindet, kostet es ihm wieder – 1 ScT.
Wenn Nebenwirkungen ermittelt wurden ...	<ul style="list-style-type: none"> • Misslingt der TW auf ScT, wird der Charakter für W6 x ¼ Std. lang ohnmächtig. Im ohnmächtigen Zustand ist er nicht fähig, sich virtuell zu verteidigen.
Weitere Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> - Für die Neuronalik muss der Charakter verschiedene Computersprachen kennen und darum in Informatik mind. den Wert 13 haben. - Werden bioelektrische Implantate oder gar die Neuronalik des Charakters von einem fremden Hacker angegriffen, wehrt sich der Charakter automatisch mit WS dagegen. Wenn ihm die Abwehr gelingt, erfährt er dadurch auch, dass er virtuell angegriffen wurde. Besitzt er derzeit in WS einen Wert von mind. 13, weiß er dann auch, woher der Angriff kam. Ein fremder Angreifer kann nach einem erfolgreichen Angriff auf die Neuronalik den Charakter führen. Der Charakter merkt dann, dass er fremdgesteuert wird, kann innerhalb einer ¼ Std. dagegen aber nichts unternehmen. - Wurde von einem Computersystem Besitz ergriffen, wehrt sich dieses erneut nach einer ¼ Std. mit seiner Firewall.

Occiput-Oculus	Ein drittes Auge am Hinterkopf ermöglicht einen zusätzlichen Blick nach hinten.
Verortung	Hinterkopf
Detaillierte Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> • Ein drittes Auge wurde im Hinterkopf eingepflanzt. • Möglich wäre auch, das dritte Auge auf den Schädel, also mit Blick nach oben, einzupflanzen.
Aktivierung	<ul style="list-style-type: none"> • Dauerhaft aktiv
Wenn Nebenwirkungen ermittelt wurden ...	<ul style="list-style-type: none"> • Zu Beginn eines Abenteuers muss der TW auf ScT gelingen, sonst ist der Charakter mit dem Sehen überfordert und erhält für W6 Std. lang Kopfschmerzen (= – 2 LE und – 1 VIT und zusätzlich auf alle TW – 2 WM.)
Weitere Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> - Mit dem Hinterauge ist es dem Charakter auch möglich, rückwärts 5 Felder weit zu rennen.

Olfaktorik	Der Charakter hat einen verstärkten Geruchssinn.
Verortung	Nase und Mund-Schleimhaut
Detaillierte Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> Die Geruchs-Rezeptoren wurden so sehr verbessert, dass der Charakter damit Gerüche wie ein Hund aufnehmen kann. Er kann Fährten auf 2 Km folgen, er kann erkennen, wenn jemand beispielsweise einen Tumor hat, wenn jemand alkoholisiert ist, wenn jemand Angst hat, jemand Sex hatte, er kann Personen an ihrem Geruch zuordnen und bemerkt auch, wenn eine ihm bekannte Person vorher im Raum war. Er wittert auch Lykaner und Pantheras usw.
Aktivierung	<ul style="list-style-type: none"> Dauerhaft aktiv
Wenn Nebenwirkungen ermittelt wurden ...	<ul style="list-style-type: none"> Zu Beginn eines Abenteuers muss der TW auf ScT gelingen, sonst ist der Charakter mit seinem Geruchssinn überfordert. Ihm ist dann W6 Std. lang übel (- 1 VIT) und er kann in der Zeit keine Gerüche zuordnen.
Weitere Hinweise	/

Pfeilschacht-Implantat	Eingebautes Fach für 3 Mini-Pfeile, die ausgeschossen werden können.
Verortung	In einer Arm- oder Bein-Kybernetik
Detaillierte Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> In dem Schacht passen 3 Pfeile. Die Pfeile können mit Gift bestückt sein. Die Gifte verlieren meistens nach 12 Std. ihre Wirkung. Der Pfeil kann bis zu 10 m weit verschossen werden. Der Pfeil richtet an sich 1 / 1 / 1+W6 TP an.
Aktivierung	<ul style="list-style-type: none"> Um den Schacht zu öffnen, drückt der Charakter zweimal kurz auf die Stelle am Arm oder Bein. Zum Abschuss eines oder mehrerer Pfeile ist ein TW auf ScT nötig, der auch - 1 ScT kostet. Nach der Nutzung kann der Charakter den Schacht einfach wieder verschließen. Die Haut verschließt sich darüber wieder.
Wenn Nebenwirkungen ermittelt wurden ...	<ul style="list-style-type: none"> Mislingt der TW auf ScT lässt sich W4 x ¼ Std. lang kein Pfeil ausschießen.
Weitere Hinweise	- Zum Einladen oder Austauschen der Pfeile öffnet und schließt der Charakter ebenso den Schacht, wie oben beschrieben.

Phaser-Implantat	Eingebauter Mini-Phaser
Verortung	In einer Arm- oder Bein-Kybernetik oder in einer Schwanz-Kybernetik
Detaillierte Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> Der Mini-Phaser hat eine Reichweite von 50 Metern. Der Schuss verursacht 5 / 9 / 9+W20 TP. Der Schuss wird - 2 WM. Der Akku des Mini-Phasers bietet 10 Schuss, danach muss der Phaser aufgeladen werden.
Aktivierung	<ul style="list-style-type: none"> Zum Schuss ist ein TW auf ScT nötig, der auch - 1 ScT kostet. Der Schuss geht durch eine spezielle Hautschicht hindurch, wodurch der Charakter keinen Schaden nimmt. Die Hautschicht verwächst danach wieder.
Wenn Nebenwirkungen ermittelt wurden ...	<ul style="list-style-type: none"> Mislingt der TW auf ScT, schadet der Schuss doch der Haut und der Charakter erleidet - W4 TP.
Weitere Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> Wird der Charakter von einem EMP getroffen, ist das Implantat defekt. Ebenso kann es virtuell gehackt werden. Befindet sich der Mini-Phase in einem Kybernetischen Schwanz wird der TW auf FK um weitere - 2 oder sogar - 4 WM, denn der Charakter hat ein eingeschränktes Sichtfeld zu seinem Schwanz oder auch gar kein Sichtfeld. Schüsse, die nach hinten gehen, kann der Charakter nicht einsehen.

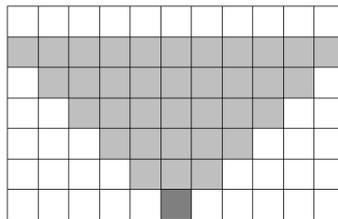
Pulsator-Implantat	Eingebauter Civitas-Pulsator
Verortung	In einer Arm-Kybernetik
Detaillierte Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> • Der Charakter besitzt einen implantierten Civitas-Pulsator, der im Arm eingebettet ist. • Mit dem Pulsator kann der Charakter die üblichen Techniken nutzen: Es dient als Multifunktions-Kommunikationsgerät, mit dem Daten und Nachrichten gesendet und empfangen, Programme und Dateien verwaltet, Bankgeschäfte getätigt, das Hyper-Net und die Vitalizer-Funktion genutzt werden können.
Aktivierung	<ul style="list-style-type: none"> • Fingerprint: Der Charakter berührt den Arm. Durch Fingerprint wird der Pulsator aktiviert. Es erscheint in der Haut das Display. Ebenso ist es möglich, das holographische Display und Monitor über dem Arm erscheinen zu lassen.
Wenn Nebenwirkungen ermittelt wurden ...	<ul style="list-style-type: none"> • Zu Beginn des Abenteuers ermittelt der SM mit dem W6: Bei 1 – 3 ist der Pulsator bei seiner ersten Nutzung für W4 x ¼ Std. lang nicht einsetzbar.
Weitere Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> - Der Pulsator besitzt eine Steckverbindung zum Aufladen und zur Nutzung der Kabelverbindung. Die Haut kann zurückgeschoben werden und schließt sich danach wieder. - Wird der Charakter von einem EMP getroffen, ist das Implantat defekt. Ebenso kann es virtuell gehackt werden. Der Pulsator besitzt als Implantat eine Firewall mit dem Wert 13. - Der Pulsator muss bei ständiger Nutzung nach ca. 4 Tagen aufgeladen werden. - Die Funktion einer Weißlichtlampe kann beim Implantat nicht genutzt werden.

Rapidorik	Der Charakter bewegt sich fast übergangsweise für einige Sekunden in der Immateriellen Ebene.
Verortung	Mutation im Schläfenlappen des Gehirns
Detaillierte Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> • Der Charakter kann durch Konzentration seinen Körper für einige Sekunden so in Schwingung versetzen, dass er fast in die Immaterielle Ebene hinübergleitet. Er ist erkennbar, jedoch ist sein Körper materiell nur gering vorhanden. Man würde durch ihn hindurchgreifen, Projektile rasen durch ihn hindurch und er kann durch Gegenstände und Personen wandern. Er kann dabei jedoch nicht massive oder metallische Wände oder massive Dinge wie Bäume durchschreiten.
Aktivierung	<ul style="list-style-type: none"> • Zur Aktivierung muss dem Charakter der TW auf ScT gelingen und es kostet ihm – 1 ScT. Der SM ermittelt geheim mit dem W10, wie viele Sekunden der Charakter diese Fähigkeit nutzen kann. • Der Charakter kann den Vorgang vorzeitig beenden.
Wenn Nebenwirkungen ermittelt wurden ...	<ul style="list-style-type: none"> • Mislingt der TW auf ScT, löst sich der Charakter für W6 Min. plötzlich komplett in die Immaterielle Ebene hinein auf.
Weitere Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> - Der Aufenthalt in der Immateriellen Ebene kann Para-Kreaturen anlocken. Auch dieses Fast-Auflösen lässt mögliche Para-Kreaturen, die sich dort in der Nähe aufhalten aufmerksam werden.

Regenerative Haut	Die Haut des Charakters regeneriert eigenständig und schnell und das Aussehen des Charakters bleibt dadurch jung und schön.
Verortung	Hautzellen
Detaillierte Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> • Eine leichte Wunde (Kratzer, Schnitt, blauer Fleck, Beule usw.) schließt sich innerhalb einer Min. eigenständig. • Eine offene Wunde (tiefer Schnitt, Schusswunde, kleine verlorene Körperpartien usw.) schließt sich innerhalb von 5 Min. eigenständig. • Der Charakter altert äußerlich nicht. • Das Talent AUSS erhält + 3 und kann nicht sinken.
Aktivierung	<ul style="list-style-type: none"> • Dauerhaft aktiv.
Wenn Nebenwirkungen ermittelt wurden ...	<ul style="list-style-type: none"> • Zu Beginn des Abenteuers muss der TW auf ScT gelingen, sonst platzen Hautpartien am ganzen Körper auf. Der Charakter hat dann 24 Std. lang offene, nässende Wunden und er leidet unter Juckreiz. Er verliert für diesen Zeitraum – 2 LE und – 1 VIT und in AUSS – 3. AUSS regeneriert in diesem Fall wie LE und VIT täglich um je 1 Punkt.
Weitere Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> - Schwere Wunde, große abgetrennte Gliedmaßen, innere Verletzungen und Brüche heilen nicht; es geht ausschließlich um offene Wunden, die von der Haut eigenständig wieder verschlossen werden können.

Recyclik-Nanit	Naniten verursachen, dass Nahrung anhaltender verwertet wird und der Charakter darum seltener Essen muss.
Verortung	Naniten im Magen
Detaillierte Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> Nanobots im Magen verwerten die Nahrung nachhaltig. Der Charakter muss nur noch 1 x am Tag eine ausreichende Mahlzeit zu sich nehmen.
Aktivierung	<ul style="list-style-type: none"> Dauerhaft aktiv.
Wenn Nebenwirkungen ermittelt wurden ...	<ul style="list-style-type: none"> Zu Beginn des Abenteuers muss der TW auf ScT gelingen, sonst leidet der Charakter W6 Std. lang an Bauchschmerzen: - 2 LE und - 1 VIT.
Weitere Hinweise	- Ein EMP schadet dieser Mutation nicht und ein virtueller Angriff ist aussichtslos, da es zu viele individuelle Nanobots im Körper sind.

Scalik	Der Charakter gibt ein akustisches Schallgeräusch von sich, das einen Schock auslöst.
Verortung	Modifizierter Kehlkopf
Detaillierte Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> Der Charakter stößt ein lautes Schallgeräusch aus, das konisch 5 Meter weit wirkt. Am Ende sind also horizontal 11 Meter betroffen. Betreffende Personen erleiden dadurch einen Schock, wenn ihnen der TW auf WS misslingt. Ein Schock verursacht auch immer - 1 VIT. Durch die akustische Druckwelle fallen sogar kleine Gegenstände um und leichte Gläser zerspringen.
Aktivierung	<ul style="list-style-type: none"> Für den Einsatz muss dem Charakter der TW auf ScT gelingen und er zahlt dafür - 1 ScT.
Wenn Nebenwirkungen ermittelt wurden ...	<ul style="list-style-type: none"> Misslingt der TW auf ScT, erleidet der Charakter dabei - 1 LE und die Scalik wirkt nicht nach außen.
Weitere Hinweise	- Hörschutzgeräte wirken gegen Scalik.



Seismik	Der Gehörgang und in ihm befindliche feinste Härchen nehmen Erschütterungen und seismische Veränderungen wahr.
Verortung	Beide Ohren
Detaillierte Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> Der Charakter nimmt kleinste Bewegungen um ihn herum wahr. Es ist nicht möglich, sich dem Charakter heimlich anzuschleichen. Die Weite seiner Wahrnehmung betrifft 11 x 11 Meter. Der Charakter spürt generell W20 Min. früher, wenn ein Erdbeben oder ein GMP auftreten wird.
Aktivierung	<ul style="list-style-type: none"> Dauerhaft aktiv.
Wenn Nebenwirkungen ermittelt wurden ...	<ul style="list-style-type: none"> Zu Beginn des Abenteuers muss der TW auf ScT gelingen, sonst leidet der Charakter W6 Std. lang an Tinnitus: - 2 LE und - 1 VIT und seine SINN, in Bezug auf das Hören, werden - 2 WM. Seine seismischen Fähigkeiten sind für den Zeitraum nicht einsatzbereit.
Weitere Hinweise	/

SeSca-Implantat	Der Charakter besitzt einen implantierten Sensorik-Scanner (SeSca).
Verortung	In einer Kybernetik
Detaillierte Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> • Mit dem SeSca können diverse Messungen und Scanns durchgeführt werden (Temperatur, Bewegung, Magnetfelder, Strahlungen, Geschwindigkeiten u. ä.) • Der Charakter ortet Objekte auf eine Entfernung von bis zu 100 m in alle Richtungen. • Befindet sich das Implantat in einem Kybernetischen Auge, hat der Charakter die Mess- und Scann-Werte direkt vor seinem inneren Auge. Befindet sich das Implantat in einer anderen Kybernetik, kann über der Kybernetik ein Hologramm aufgebaut werden, mit dem die Mess- und Scann-Werte durchgeführt werden.
Aktivierung	<ul style="list-style-type: none"> • Zur Aktivierung muss der TW auf ScT gelingen und es kostet dem Charakter – 1 ScT. • Mit Stimmaktivierung beauftragt der Charakter das Implantat dann, die gewünschten Daten preiszugeben. • Die Aktivierung gilt für 10 Sek. oder bis der Charakter sie deaktiviert.
Wenn Nebenwirkungen ermittelt wurden ...	<ul style="list-style-type: none"> • Misslingt der TW auf ScT, ist das Implantat für W4 x ¼ Std. nicht einsetzbar.
Weitere Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> - Die Darstellung im SeSca entspricht der Primärsprache des Charakters. - Wird der Charakter von einem EMP getroffen, ist das Implantat defekt. Ebenso kann es virtuell gehackt werden.

Somnosa-Hauch	Der Charakter kann eine Atmung ausführen, wodurch Somnosa-Sporen freigesetzt werden, wodurch Humanoiden in seinem Umfeld schnell ohnmächtig werden.
Verortung	Die Sporen befinden sich in der Lunge.
Detaillierte Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> • Somnosa sind Sporen des Blauen Knollenwüsltlings. • Der Charakter selbst ist gänzlich immun gegen Somnosa. • Durch die Freisetzung ist ein Umfeld von 11 x 11 Meter betroffen. • Die Betroffenen werden in W6 Aktionen für W6 x ¼ Std. lang ohnmächtig. • Die Betroffenen müssen einen TW auf GL schaffen, sonst werden sie nicht nur ohnmächtig, sondern fallen auch ins Koma.
Aktivierung	<ul style="list-style-type: none"> • Der Charakter konzentriert sich auf das besondere Ausatmen und atmet dabei aus. Ihm muss dafür der TW auf ScT gelingen und es kostet ihn – 1 ScT.
Wenn Nebenwirkungen ermittelt wurden ...	<ul style="list-style-type: none"> • Misslingt der TW auf ScT ist auch der Charakter selbst von der Wirkung betroffen.
Weitere Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> - Somnosa wirkt nicht bei Androiden oder bei Personen, die prophylaktisch ABC-Vakzin eingenommen haben. - Somnosa-Vergiftungen sind pathologisch kaum nachweisbar.

Sonarik	Mutation, die eine Ortung der Umgebung ermöglicht.
Verortung	Hinter der Stirn befindet sich die „Melone“, ein Organ, das den Sonarpuls aussendet; und im Mittel- und Innenohr befindet sich der Empfänger, in dem das Echosignal aufgenommen wird.
Detaillierte Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> • Mit der Melone kann der Charakter Ultraschall-Laute erzeugen, ein gerichtetes Signal, das vom Ziel reflektiert wird und an den Ausgangspunkt zurückkehrt und vom Charakter aufgefangen und analysiert wird. • Die Echoortung funktioniert konisch auf eine Entfernung von bis zu 100 Metern und im Wasser von bis zu 1 Km.
Aktivierung	<ul style="list-style-type: none"> • Der Charakter konzentriert sich und stößt das Signal ca. 3 Sek. lang aus und kann dadurch auch erkennen, wohin sich Objekte bewegen. Zur Aktivierung muss ihm der TW auf ScT gelingen und es kostet dem Charakter – 1 ScT.
Wenn Nebenwirkungen ermittelt wurden ...	<ul style="list-style-type: none"> • Misslingt der TW auf ScT, ist das Sonarik W4 x ¼ Std. lang nicht einsetzbar.
Weitere Hinweise	/

Springklingen-Implantat	Eingebaute Springklinge
Verortung	In einer Hand- oder Fuß-Kybernetik oder in einer Flügel- oder Schwanz-Kybernetik.
Detaillierte Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> In einer Hand- oder Fuß-Kybernetik oder in einer Flügel- oder Schwanz-Kybernetik ist eine Springklinge eingebettet, die aktiviert werden kann und dann sofort hervorspringt. Die Klinge richtet 3 / 5 / 5+W12 TP an. (In einer Flügel-Kybernetik befindet sich jeweils eine Springklinge in beiden Flügeln.)
Aktivierung	<ul style="list-style-type: none"> Die Springklinge oder Springklingen schnellen hervor, wenn dem Charakter der TW auf ScT gelingt. Dies kostet dem Charakter auch – 1 ScT. Die Haut schiebt sich dabei zur Seite und danach wächst sie wieder zusammen. Das Einfahren der Klingen ist jederzeit wieder möglich.
Wenn Nebenwirkungen ermittelt wurden ...	<ul style="list-style-type: none"> Misslingt der TW auf ScT, erleidet der Charakter durch das Ausfahren je Springklinge – 3 TP.
Weitere Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> Der Kampf mit der Springklinge wird mit dem Talent KLW ausgeführt. Beim Kybernetischen Schwanz aber mit dem Talent NK. Wird der Charakter von einem EMP getroffen, ist das Implantat defekt. Ebenso kann es virtuell gehackt werden. Befindet sich die Springklinge in den Kybernetischen Flügeln oder in einem Kybernetischen Schwanz wird der TW auf NK um weitere – 2 oder sogar – 4 WM, denn der Charakter hat ein eingeschränktes Sichtfeld zu seinen Flügeln oder zu seinem Schwanz oder auch gar kein Sichtfeld. Stiche, die nach hinten gehen, kann der Charakter nicht einsehen.

Störsender-Implantat	Schützt vor Scanns, Detektoren und virtuellen Angriffen.
Verortung	In einer Kybernetik
Detaillierte Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> Der Störsender hat eine Reichweite von 11 x 11 Meter. In diesem Umfeld können folgende Tätigkeiten ausgeführt werden: Datenübertragungen werden unterbunden oder nur bestimmte Datenübertragungen werden unterbunden. Als Datenübertragung gelten auch Videonachrichten, Bild- oder Voice-Übertragungen oder Telefonate. Das Abfangen von Datenübertragungen durch einen Kom-Detektor wird unterbunden. Der aktivierte Störsender schützt vor virtuellen Attacken.
Aktivierung	<ul style="list-style-type: none"> Zur Aktivierung muss dem Charakter der TW auf ScT gelingen und es kostet ihn – 1 ScT. Per Stimmaktivierung kann der Charakter dem Implantat die Befehle geben, wie es tätig werden soll und er kann die entsprechenden Gerätschaften bestimmen, die Nachrichten aussenden dürfen oder nicht aussenden dürfen. Der Störsender ist max. eine ¼ Std. lang aktiv und beschränkt sich auf die Reichweite von 11 x 11 Meter.
Wenn Nebenwirkungen ermittelt wurden ...	<ul style="list-style-type: none"> Misslingt der TW auf ScT, ist das Implantat W4 x ¼ Std. lang nicht einsatzfähig.
Weitere Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> Wird der Charakter von einem EMP getroffen, ist das Implantat defekt. Ebenso kann es virtuell gehackt werden, sofern es nicht aktiviert ist.

Suckerik	Die Hand- und Fußflächen wandeln sich in Saugnäpfe.
Verortung	Hände und Füße
Detaillierte Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> Durch die Saugnäpfe kann der Charakter auch an glatten Wänden klettern. Der TW auf Klettern wird bei sonstigen Klettereien + 4 WM. Durch die Saugnäpfe kann der Charakter Gegenstände fest an sich halten, so dass diese auch nicht verloren gehen, wenn der Charakter fällt oder wenn ihm jemand versucht, einen Gegenstand zu entreißen. Beim Entreißen muss ihm allerdings der TW auf ST gelingen, der dann + 4 WM wird.
Aktivierung	<ul style="list-style-type: none"> Zur Verwandlung muss dem Charakter der TW auf ScT gelingen und es kostet ihm – 1 ScT. Nach max. einer ¼ Std. oder wenn der Charakter es wünscht, wandeln sich die Hände und Füße wieder zurück in den Normalzustand.
Wenn Nebenwirkungen ermittelt wurden ...	<ul style="list-style-type: none"> Misslingt der TW auf ScT, bleibt der Charakter W6 Min. lang mit seinen Händen oder Füßen an dem Gegenstand, den er berührt, verhaftet kleben.
Weitere Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> Wird Bekleidung über den Händen oder Füßen getragen, verhindert das den Einsatz der Fähigkeit.

Symbiont	Eine interne KI begleitet den Charakter wie ein imaginärer Freund.
Verortung	Die KI ist im Hirn des Charakters integriert.
Detaillierte Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> Die KI begleitet den Charakter, spricht mit ihm, sieht genauso Dinge, wie der Charakter, warnt ihn vor fehlerhaften Entscheidungen, bietet Lösungsansätze usw. Die KI wird wie ein NSC vom SM gespielt und kann vom Charakter auch einen Namen erhalten.
Aktivierung	<ul style="list-style-type: none"> Damit die KI aktiv wird, muss dem Charakter der TW auf ScT gelingen und es kostet ihm – 1 ScT. Die KI ist dann eine Stunde lang aktiv. Der Charakter kann die KI aber jederzeit vorzeitig ausschalten.
Wenn Nebenwirkungen ermittelt wurden ...	<ul style="list-style-type: none"> Zu Beginn des Abenteuers ermittelt der SM mit dem W6, ob die KI bei ihren Einsätzen fehlerhafte Statements abgibt (bei 1 – 3) oder sich von selbst aktiviert und in gewisser Weise dann auch nerven kann.
Weitere Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> Wird der Charakter von einem EMP getroffen, ist die KI defekt. Ebenso kann sie virtuell gehackt werden. Sie wehrt sich mit ihrer Firewall dagegen, mit einem WS-Wert von 9. Weitere Wissenstalente haben den Wert 13.

Taser-Implantat	Eingebauter Taser (Elektroschockpistole)
Verortung	In einer Arm- oder Bein-Kybernetik oder in einer Schwanz-Kybernetik.
Detaillierte Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> Der Taser hat eine Reichweite von 10 Metern. Der Taser besitzt optional drei Stufen: <ul style="list-style-type: none"> Stufe 1: – 1 LE. Außerdem muss dem Opfer der TW auf WS gelingen, sonst erleidet es einen Schock. Stufe 2: – 2 LE und ein Schock. Außerdem muss dem Opfer der TW auf GL gelingen, sonst wird es W6 x ¼ Std. lang ohnmächtig. Stufe 3: – 3 LE und einen Schock und das Opfer wird W6 x ¼ Std. lang ohnmächtig. Außerdem muss dem Opfer der TW auf GL gelingen, sonst fällt es ins Koma. Bei Stufe 3 ist eine Nachladepause nötig. Bei Stufe 1 bietet der Akku des Tasers 100 Schuss, danach muss der Taser aufgeladen werden. Stufe 2 bietet 50 Schuss und Stufe 3 bietet 33 Schuss.
Aktivierung	<ul style="list-style-type: none"> Für den Taser-Schuss muss dem Charakter der TW auf ScT gelingen und es kostet ihn – 1 ScT. Er entscheidet dabei, mit welcher Stärke der Taser schießen soll. Der Schuss selbst wird mit dem Talent FK durchgeführt. Die Haut ist an der Stelle leicht durchlässig und lässt den Schuss zu, ohne dass der Charakter dadurch einen Schaden erhält.
Wenn Nebenwirkungen ermittelt wurden ...	<ul style="list-style-type: none"> Misslingt der TW auf ScT, erleidet der Charakter eine entsprechende Selbstverletzung und der Schuss hat sonst keine weiteren Auswirkungen.
Weitere Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> Die Grundeinstellung des Tasers steht auf Stufe 1, so lange der Charakter sich nicht anders entschieden hat. Der Schuss ist leise. Ab Stufe 2 benötigt das Taser-Implantat eine Aktion zum Nachladen. Stufe 1 und 2 gelten als Defensiv Einsatz, Stufe 3 als Offensiv Einsatz. Wird der Charakter von einem EMP getroffen, ist das Implantat defekt. Ebenso kann es virtuell gehackt werden. Befindet sich der Taser in einem Kybernetischen Schwanz wird der TW auf FK um weitere – 2 oder sogar – 4 WM, denn der Charakter hat ein eingeschränktes Sichtfeld zu seinem Schwanz oder auch gar kein Sichtfeld. Schüsse, die nach hinten gehen, kann der Charakter nicht einsehen.

Transpiraphobik	Der Charakter sondert einen Geruchsstoff aus, der verängstigend wirkt.
Verortung	Schweißdrüsen
Detaillierte Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> Durch Konzentration sondert der Charakter den Geruchsstoff aus. In einem Umfeld von 11 x 11 Metern wirkt dieser Geruch beängstigend auf andere. Betreffende Personen und Tiere müssen einen TW auf MUT schaffen, wenn sie sich gegen Charakter behaupten wollen. Betreffende Personen und Tiere verlieren sofort – 4 MUT.
Aktivierung	<ul style="list-style-type: none"> Zur Aktivierung muss dem Charakter der TW auf ScT gelingen und es kostet ihm – 1 ScT. Die Transpiration wirkt eine ¼ Std.
Wenn Nebenwirkungen ermittelt wurden ...	<ul style="list-style-type: none"> Misslingt der TW auf ScT, wirkt der angstauslösende Schweiß gegen ihn selbst und hat auf andere keine Auswirkung.
Weitere Hinweise	/

Visualik-Implantat	Zielsichtgerät mit verschiedenen Funktionen
Verortung	In einer Augen-, Hand- oder Arm-Kybernetik
Detaillierte Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> Die Visualik ist ein kombiniertes Zielsichtgerät. Es beinhaltet Zielbestimmung, Target-System, einen grünen Laserpointer für Zielpfeilung auf bis zu 5 Km, Zoomfunktion, Infrarotsicht, Thermographie, Restlichtverstärker, Weißlichtlampe und Video-Aufzeichnung. Der TW auf SINN wird durch Visualik + 2 WM. Durch die Visualik lassen sich Wärmefelder, also auch Humanoiden wahrnehmen und auch von Androiden und Vampiren unterscheiden, sofern diese keine schützenden Mechanismen dagegen besitzen. Hologramme und Durchsichtige sind erkennbar; jedoch keine Immaterialisierten. Mit dem Target-System können Raketenziele übertragen werden. Visualik kann die Bewegungen automatisch aufzeichnen und diese an Pulsatoren oder gewünschte Computer direkt weiterleiten. Sollte das Visualik-Implantat im Kybernetischen Auge installiert sein, ist das Auge auch durch die Neodym-Technik vor Lichtblendungen und Lichtblitzeffekten geschützt. Außerdem finden die Visualik-Funktionen vor dem inneren Auge statt. Sollte das Visualik-Implantat in einer Kybernetischen Hand oder in einem Kybernetischen Arm installiert sein, wird ein holographisches Sichtfenster aktiviert.
Aktivierung	<ul style="list-style-type: none"> Zur Aktivierung ist ein TW auf ScT nötig und es kostet dem Charakter – 1 ScT. Per Stimmaktivierung beauftragt der Charakter das Implantat entsprechend tätig zu werden. Die Visualik ist max. eine ¼ Std. lang aktiv oder bis der Charakter es deaktiviert.
Wenn Nebenwirkungen ermittelt wurden ...	<ul style="list-style-type: none"> Misslingt der TW auf ScT, ist das Implantat W4 x ¼ Std. lang nicht einsatzfähig.
Weitere Hinweise	- Wird der Charakter von einem EMP getroffen, ist das Implantat defekt. Ebenso kann es virtuell gehackt werden.

Vitalizer-Implantat	Kontrolliert die vitale Verfassung des Charakters
Verortung	In einer Kybernetik
Detaillierte Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> Mit dem Vitalizer wird die konstitutive und vitale Verfassung des Charakters überwacht. Entsprechende Ergebnisse lassen sich über die Kybernetik abrufen. Sollte die LE oder VIT in den kritischen Bereich sinken, kann ein Alarm freigegeben werden, das auch an Systeme weitergeleitet werden kann, z. B. an die Controll- oder Medizin-Konsole eines Raumschiffs oder an einen Rettungsdienst oder an eine Lebensversicherung. Diese Funktion muss im Vorfeld aktiviert worden sein.
Aktivierung	<ul style="list-style-type: none"> Dauerhaft aktiv.
Wenn Nebenwirkungen ermittelt wurden ...	<ul style="list-style-type: none"> Zu Beginn des Abenteuers ermittelt der SM mit dem W6: Bei 1 – 3 stellt der Vitalizer an diesem Tag zwischendurch falsche Ergebnisse aus.
Weitere Hinweise	- Wird der Charakter von einem EMP getroffen, ist das Implantat defekt. Ebenso kann es virtuell gehackt werden.