

CYBERTECHNOLOGY



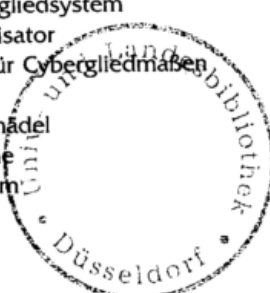
FANTASY PRODUCTIONS
UNTER LIZENZ VON
FASA CORPORATION
1996

INHALTSVERZEICHNIS

EINLEITUNG	4
TEIL 1: CYBERWARE	7
WILLKOMMEN AUF DEM NEUESTEN STAND	8
EIN LEBEN IN CHROM	10
ANGENEHM GEFÜHLLOS	17
Headware	18
Kommunikationsausrüstung	19
Cyberaugen	20
Augen-Datenbuchsen	21
Augenlampen	22
Augenwaffen	23
Augenlasersysteme	24
Cyberohr-Zubehör	25
Mundwaffen	26
Zahnbehälter	27
Schädelbomben	27
Bodyware	28
Hautpanzerung und -verkleidung	29
Fingerkuppenbehälter	30
Cybergliedmaßen	31
Verbesserte Cybergliedmaßen	32
Magnetisches Cybergliedsystem	33
Cyberarm-Gyrostabilisator	34
Sonstiges Zubehör für Cybergliedmaßen	36
Cyberwaffen	37
Cybertorsos und -schädel	38
Reflexboostersysteme	39
Move-by-wire-Systeme	40
Waffenaufsätze	41
Sonstige Cyberware	42
CYBERWARE-REGELN	42
Cyberware-Qualität	44
Essenzverlust	44
Preismultiplikator und medizinische Kosten	44
Schadensbeständigkeit	44
Allgemeine Regeln zu Cyberware-Schäden	44
Headware	44
Kommunikation	44
Cyberaugen und -zubehör	45
Cyberohr-Zubehör	46
Mundwaffen	47
Schädelbomben	47
Bodyware	47
Dermalpanzerung	47
Dermalverkleidung	48
Panzerung	49
Allgemeine Regeln für Cybergliedmaßen	49
Erhöhte Stärke	50
Erhöhte Schnelligkeit	51
Erhöhte Konstitution	51
Mehrfache Attributssteigerungen	51
Hangeln und Festhalten	51
Cyberguns	52
Cyberarm-Gyrostabilisator	53

Cyberchirurgie	53
Auswirkungen von Reflexboostern	53
Auswirkungen von Move-by-wire-Systemen	54
TLE-x	55
CCSS	55
Narben	56
Cyberware und Bloware	56
Adrenalinpumpe	56
Schadenskompensator	56
Hochleistungsgelenke	56
Kunstmuskeln und Muskelverstärkungen	57
Hyperschilddrüse	57
Synapsenbeschleuniger	57
Synthacardium	57
Cyberware und soziale Interaktion	57
Soziale Situationen	57
Connections	58
TEIL 2: CYBERMANTIE	59
JENSEITS DER GRENZE	60
CYBERMANTIE	64
Die Wirkungsweise von Cybermantie	66
Wo findet man Cybermantie?	69
Ausblick	xx
MAGIE UND TOD	70
CYBERMANTIE-REGELN	78
Den richtigen Ort finden	78
Grundregeln	80
Kleiner als Null	80
Nebenwirkungen	80
Besser sterben	80
Magische Nebenwirkungen	80
Änderungen der Reaktion und Wahrnehmung	81
Änderungen der Willenskraft	82
Der induzierte Gedächtnisstimulator	83
Soziale und Karmaeinbußen	83
Langzeiteffekte	83
Das Chronische Dissoziationssyndrom	83
Krebs	84
Cybermantische Magie	84
CHROME KINGS	85
TABELLEN	93
INDEX	100

PfP
6557



Text

Tom Dowd

Zusätzliche Texte

Carl Sargent

Produktentwicklung

Carl Sargent

mit Hilfe von:

Diane Piron-Gelman

Michael Mulvihill

Lektorat FASA

Donna Ippolito

Sharon Turner Mulvihill

Diane Piron-Gelman

Rob Cruz

HERSTELLUNGSTEAM FASA

Art Director

Jim Nelson

Projektmanager & Layout

Steve Bryant

Grafische Gestaltung & Betreuung

Mark Ernst

Cover

Tom Baxa

Cover Design

Steve Bryant & Jim Nelson

Illustrationen

Peter Bergting

Craig Gilmore

Mike Jackson

Dave MacKay

David Martin

Karl Waller & Jim Nelson

Spieltester

Vince Esposito, Mike Florentine, Paul Fottler, Chris Hussey, Stephen Kenson, David Kingsley, Trent Lundsford, Mark Manhardt, Jeff Raven, Tarek Okail, Brian "Boris" Schoner, Darci Stratton, John Ward, Eric Williamson

Übersetzung aus dem Amerikanischen

Manfred Sanders

Lektorat FanPro

Doris Heinzmann

Florian Schauen

Thomas Römer

Satz, Cover, Layout

Frank Werschke

Belichtung

Werbedruck Meyer

Druck

A to Z Offset Printing & Publishing, USA

SHADOWRUN und MATRIX sind eingetragene Warenzeichen der FASA Corporation. CYBERTECHNOLOGY ist ein Warenzeichen der FASA Corporation.

Copyright © 1995 by FASA Corporation.
Copyright der deutschen Ausgabe © 1996 by Fantasy Productions GmbH.

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

Printed in USA

ISBN 3-89064-722-7

