

## Cyborg

**Nutzen:** Unterstützung in Kämpfen, Informationen über Cyberware

**Typische Aufenthaltsorte:** Versteck, Cyberklinik, die Straße

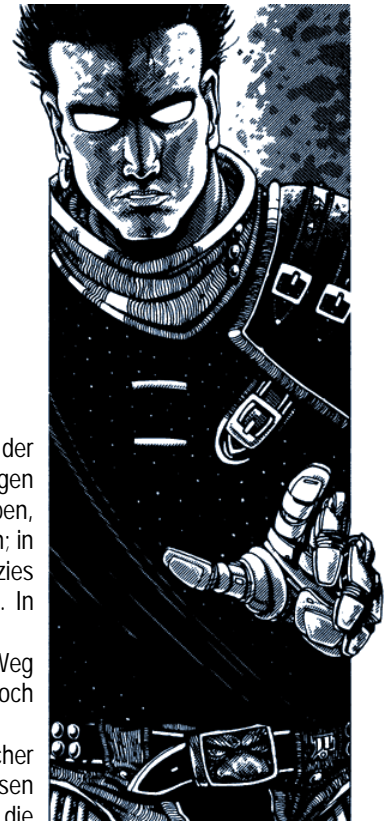
**Ähnliche Connections:** Straßensamurai, Straßen-Doc, Konzern-Wissenschaftler

### Zitate

"Ich habe den Tod besiegt. Danach bist *du* keine Herausforderung mehr."

"Das Fleisch ist schwach."

"Ich bin, was nach dir kommen wird, Mensch."



### Beschreibung

Der Cyborg ist am Ende der Straße angekommen. Der Straßensamurai und der Konzernmann sind nur wenige Schritte in die Richtung getapst, die der Cyborg eingeschlagen hat, und er hat nicht nur sie hinter sich gelassen. Mit ihnen sind seine Freunde, sein Leben, sein Körper zurückgeblieben. Was die Natur ihm nicht geben wollte, hat er sich genommen; in seiner Sicht ist seine Existenz der Beweis dafür, dass Evolution nicht auf eine Spezies beschränkt ist, sondern auch das Individuum zu einer neuen Lebensform werden kann. In diesem Falle eines Lebensform, die mehr Maschine als Lebewesen ist.

Wahrscheinlich war es eine Krankheit oder eine Behinderung, die ihn auf diesen Weg gezwungen hat, um etwas zu führen, das anfänglich wie ein normales Leben wirkte. Doch möglicherweise lag der Kern der Idee schon früher in seinem Kopf.

Nur wenig ist jetzt geblieben, das einen Menschen erinnert, in körperlicher wie seelischer Hinsicht. Der Cyborg nicht blinzeln, nicht atmen und nimmt nur noch einen geschmacklosen Nährschleim zu sich. Er hat körperliche Schmerzen hinter sich gelassen – aber auch die Freuden. Der Cyborg betrachtet sich nicht mehr als Menschen, und so ignoriert er Trauer und Begeisterung, Hass und Mitleid, Zorn und Dankbarkeit. Sein Ideal ist das der endgültigen Rationalität, des unbefleckten Geistes, frei von den Beschwerden und Beschränkungen fleischlicher Existenz. Er ist diesem Ideal näher gekommen, als die Menschen um ihn herum es je für möglich gehalten hätten – und das erschreckt viele von ihnen.

Die Wartung, die Ersatzteile und die ständige Verbesserung seines Körpers verschlingen mehr Kapital, als andere für ihre fleischlichen Körper, für Nahrung, Wärme und Medizin benötigen. Irgendwann hat der Cyborg begonnen, die Fähigkeiten seines neuen Körpers dazu zu nutzen, ihn auch zu finanzieren. Jetzt arbeitet er als Eintreiber, als Killer, als Vollstrecker für jeden, der seine astronomischen Rechnungen bezahlen kann. Aber nur zu viele sind bereit, für jemanden, für etwas zu bezahlen, das so erschreckend ist wie einer, der durch Technologie und eisernen Willen den Tod besiegt hat. Einen Untoten.

### Cyborg (40+49+30+4=123)

Ko	Sn	St	Ch	In	Wk	Mag	Ess	Bl	Reaktion	Initiative	Kampf	Panzer	Karma	Prof.
1(10)	1(7)	1(7)	4	8	6	-	0,1	1,3	4(7)	3W+7	7(10)	10/10	1	4

**Fertigkeiten:** Pistole 6, Waffenloser Kampf: Raufen 6 (Nahkampf), Einschüchtern (Physisch) 4, Gebräuche (Matrix) 5, Biotech 6(7), Computer 6(7), Elektronik (B/R) 6(7)

**Wissensfertigkeiten:** Cybertechnologie 6(7), Medizin 6(7), Matrix-Topographie 6(7), Datenhäfen 6(7), Datensuche 6(7), Computerspiele 6(7), Superhelden-Comics 4(5)

**Ausrüstung:** Ares Predator III (mit Schnellzieh-Tarnhalfter, 2 Streifen regulärer Munition, 2 Streifen Ex-Explosivmunition), 2 Granaten (Offensiv-AP), Panzerjacke (5/3), Panzerkleidung (3/0), Handgelenktelefon, Überlebenssatz, 2 Metallhandschellen, Medkit (mit Stimpatch-6, Antidotpatch-6, Traumapatch)

**Cyberware** (alles Alphaware, alle Cyberprothesen mit Dermalverkleidung-3, Kompositknochen (Titan), erhöhter Schnelligkeit-3, erhöhter Stärke-3): Cyberschädel (synthetisch), Cybertorso (offensichtlich, Ballistikpanzerung-5 (front), Stoßpanzerung-5 (front)), Cyberarm (links, offensichtlich, Schockhand, Ballistikpanzerung-5, Stoßpanzerung-5), Cyberarm (rechts, offensichtlich, erhöhte Konstitution-3, erhöhte Schnelligkeit-3, erhöhte Stärke-3, Smartlink II, Schrotflinte (DNI, Smartlink), Cybersporne (einziehbar), Ballistikpanzerung-5, Stoßpanzerung-5), Cyberbein (links, offensichtlich, Ballistikpanzerung-10, Stoßpanzerung-10), Cyberbein (rechts, offensichtlich, Ballistikpanzerung-10, Stoßpanzerung-10), Cyberaugen (Bildverbundung, Infrarot, Blitzkompensation, Lichtverstärker, Schutzkappen), Cyberohren (Audioverstärker, Dämpfer), Datenbuchse

**Bioware:** Synapsenbeschleuniger-2, Mnemoverstärker-3, Schlafregulator

**Gaben und Handicaps:** Schwächlich-5, Schwaches Immunsystem, Phobie (der Tod, leicht), Dunkles Geheimnis, Außergewöhnliches Attribut: Intelligenz, Bonusattributspunkt: Intelligenz, Überlebenswille-3, Handelspartner, Mächtige Freunde

**Typische Connections (4):** Schieber, Mr. Johnson, Mafioso, Straßensamurai, Informant, Pfandleihenbesitzer, Barkeeper, Mechaniker, Ganger, Gangboss, StraßenDoc, Clubbesitzer, Zwergentechniker, Waffenhändler, Waffentechniker

Sein Evolution, der Unterhalt seines Körpers kostet Geld. Vielleicht hat der Cyborg als reicher Mensch begonnen und hat sein Vermögen geopfert auf den Altären der Kybernetiker. Vielleicht aber war er von Anfang an auf die Früchte seiner eigenen Arbeit angewiesen, wie es jetzt ist.

Rasse	Mensch	0		
Magie	keine	0		
Ressourcen	1.000.000 ¥	30		
Attribute	20 Punkte	40		
Fertigkeiten		49		
Edges and Flaws		4		
		123		

Infirm-5	-5	
Schwaches Immunsystem	-1	
Phobie (der Tod, leicht)	-2	
Dunkles Geheimnis	-2	
Außergewöhnliches Attribut: Intelligenz	2	
Bonusattributspunkt: Intelligenz	2	
Überlebenswille-3	3	
Handelspartner	5	
Mächtige Freunde	2	
	4	

- Keine Zusatzkosten für multiple Attributsverbesserungen
- Keine Senkung der Kapazitätseinheiten bei höheren Qualitätsgraden
- ? Keine Senkung der Tarnstufe durch Einbauten
- ? Konstitution/Stärke/Schnelligkeit von Cybertorso und Cyberschädel
- ? Keine Konsti- und Powerniveau-Boni durch Cybergliedmaßen
- ? Konsti-Berechnung?
- ? Kostenx4 für Einbauten?

	Essenz	Bioindex	Kosten	Grad	ECU	Armor
Cyberschädel (synthetisch)	0,60	0	11.000	Alphaware	1,00	0
- Dermalverkleidung-3	0	0	20.000		0	0
- Kompositknochen (Titan)	0	0	12.500		0	0
	0	0	0			0
Cybertorso (offensichtlich)	1,20	0	18.000	Alphaware	7	0
- Dermalverkleidung-3	0	0	20.000		0	0
- Kompositknochen (Titan)	0	0	12.500		0	0
- erhöhte Konstitution-3	0	0	30.000	Alphaware	0	0
- Ballistikpanzerung-5 (front)	0	0	12.500		-2,5	0
- Stoßpanzerung-5 (front)	0	0	20.000		-2,5	0
	0	0	0			0
Cyberarm, links (offensichtlich)	0,80	0	15.000	Alphaware	10,00	0

- Dermalverkleidung-3	0	0	20.000		0	0
- Kompositknochen (Titan)	0	0	12.500		0	0
- erhöhte Schnelligkeit-3	0	0	18.000	Alphaware	0	0
- erhöhte Stärke-3	0	0	30.000	Alphaware	0	0
- Schockhand	0	0	1.300		-1,00	
- Ballistikpanzerung-5	0	0	12.500		-2,5	0
- Stoßpanzerung-5	0	0	20.000		-2,5	0
	0	0	0			0
Cyberarm, rechts (offensichtlich)	0,80	0	15.000	Alphaware	10,00	0
- Dermalverkleidung-3	0	0	20.000		0	0
- Kompositknochen (Titan)	0	0	12.500		0	0
- erhöhte Schnelligkeit-3	0	0	18.000	Alphaware	0	0
- erhöhte Stärke-3	0	0	30.000	Alphaware	0	0
- Smartlink II	0,20	0	7.000	Alphaware	-0,50	0
- Schrotflinte (DNI, Smartlink)	0,08	0	13.800	Alphaware	-3,50	0
- Cybersporne, einziehbar	0	0	11.500		-1,00	0
- Ballistikpanzerung-5	0	0	12.500		-2,5	0
- Stoßpanzerung-5	0	0	20.000		-2,5	0
	0	0	0			0
Cyberbein, links (offensichtlich)	0,80	0	15.000	Alphaware	20,00	0
- Dermalverkleidung-3	0	0	20.000		0	0
- Kompositknochen (Titan)	0	0	12.500		0	0
- erhöhte Schnelligkeit-3	0	0	18.000	Alphaware	0	0
- erhöhte Stärke-3	0	0	30.000	Alphaware	0	0
- Ballistikpanzerung-10	0	0	25.000		-5	0
- Stoßpanzerung-10	0	0	40.000		-5	0
	0	0	0			
Cyberbein, rechts (offensichtlich)	0,80	0	15.000	Alphaware	20,00	0
- Dermalverkleidung-3	0	0	20.000		0	0
- Kompositknochen (Titan)	0	0	12.500		0	0
- erhöhte Schnelligkeit-3	0	0	18.000	Alphaware	0	0
- erhöhte Stärke-3	0	0	30.000	Alphaware	0	0
- Ballistikpanzerung-10	0	0	25.000		-5	0
- Stoßpanzerung-10	0	0	40.000		-5	0
	0	0	0			
Cyberaugen	0,16	0	10.000	Alphaware	0,50	0
- Bildverbindung	0	0	3.200	Alphaware	-0,16	0
- Infrarot	0	0	6.000	Alphaware	-0,16	0
- Blitzkompensation	0	0	4.000	Alphaware	-0,08	0
- Lichtverstärker	0,06	0	6.000	Alphaware	-	0
- Schutzkappen	0	0	1.000	Alphaware	-	0
	0	0	0			0
Cyberohren	0,24	0	8.000	Alphaware	0,50	0
- Audioverstärker	0	0	7.000	Alphaware	0,16	0
- Dämpfer	0	0	7.000	Alphaware	0,08	0
	0	0	0			
Datenbuchse	0,16	0	2.000	Alphaware	-	0
	0	0	0		-	0
Synapsenbeschleuniger-1	0	0,40	75.000	Kultiviert	-	0
Mnemoverstärker-3	0	0,6	45.000	Kultiviert	-	0
Schlafregulator	0	0,3	20.000	Kultiviert	-	0
	5,9	1,3	961.300			0
- Augenlichtsystem	0,16	0	1.200	Alphaware, Second Hand	-	0

Körperzone	Ballistikpanzerung	Stoßpanzerung
Torso (Front)	6	8
Torso (Rücken)	1	3

Kopf	1	3
Arme	6	8
Beine	11	13
	25	35
	=> +5	=> +7