

EINLEITUNG	5	Der Chromkönig	24
		Der Kronprinz	25
HANDSOME 4.0	6	Die Herzöge	25
		Die Grafen	25
BODYTECH, ESSENZ		Proteinköniginnen	25
UND DER SINN		Die Ballkönigin	26
DES LEBENS	10	Alle Augen auf mich	26
Aurenlesen	11	Die Herzoginnen	26
Was ist Essenz?	11	Die Gräfinnen	26
Unbekannte Metatypen	13.		
Wie es zu Lücken		SCHÖNER LEBEN	
in der Essenz kommt	14	MIT CHROM	27
Die Schale reparieren	15	Neue und überarbeitete	
Gentherapie, oder wie man		Bodytech-Kategorien	28
die Schale auf die		Omegaware	28
Essenz abstimmt	17	Exoware	28
Revitalisierung	17	Gammaware	28
Auratherapie	18	Cyberware-Beschaffung	29
Auravoren	20	Gefährlich und vercybert	29
Einfache Prothesen	20	Entfernung von	
Veraltete Cyberware	22	Cyberwareblockern	30
Chromkönige	24	Hacken von Cyberware	31

2 // INHALT //

Beschädigung und Reparatur von Cyberware	32	Magie,Resonanz und Genetik	98
Cyberkampf	32	Regeln für Genware	98
Cyberkampf-Techniken	33	Therapeutische Genbehandlungen	98
Cyberware-Katalog	34	Genware-Verbesserungen	101
Kosmetische und Spionage-Cyberware	34	Transgene Infusionen	106
Headware	37	Behandlung	108
Augen-Cyberware	39	Spielinformationen:	
Ohren-Cyberware	40	Atavismus und Transgenetik	109
Bodyware	41	Transgenetik	
Cybergliedmaßen	46	als Bioware	110
Cyberimplantatwaffen	51	Neue transgene Modifikationen	110
BAU DIR DEINEN KÖRPER	55		
Blaue Biotech	58	Neue Vorteile	
Braune Biotech	58	und Nachteile	112
Graue Biotech	58		
Grüne Biotech	58	DER SCHNELLE KICK	114
Rote Biotech	58	Abhängigkeit	115
Weiße Biotech	58	Drogencocktails	
Bioformung	59	und Überdosen	115
Kosmetische Bioware	61	BTLs	116
Standard-Bioware	62	Resonante Drogen	116
Hautanpassungen	68	Das eigene Zeug	117
Kultivierte Bioware	71	Spielinformationen	117
Biosinne	73	Abhängigkeit	117
Bioimplantatwaffen	77	Clean werden	118
Symbionten	79	Überdosierung	118
		Wechselwirkungen	119
ÄNDERE DEN CODE	83	Drogenkategorien	120
Nanotech	83	Drogen und Toxine	120
Die Geschichte der Nanotech	84	Erwachte Drogen und magische Präparate	127
Grundlagen aktueller Nanotechnologie	85	Resonante Drogen	130
Nanitenbrüter	86	BTLs und Buchsengifte	132
Nanitenkolonien benutzen	87	Buchsengifte	133
Arten von Nanitenkolonien	88	BTLs	134
Nanotech-Werkzeuge	95	Die eigene Droge	136
Nanotech-Kits	95		
Genware	96	CRITTERZÄHMEN	
Kleine Geschichte der Gentechnik	96	LEICHT GEMACHT	141
Vererbbarkeit	97	Critterware	143
Designerbabys und Homo sapiens superior	97	Cyberware	143
		Bioware	149
		Neue Bioware für Critter	150
		Critter-Exoskelette	151
		Exoskelett-Module	151
		Implantate für Nano-Critter	156
		Genetische Verbesserungen	157
		Embryonale Genmanipulation	158
		Gentherapeutische Behandlung	159
		Verbesserung der geistigen Attribute	159
		Verbesserung der instinktiven Fertigkeiten	159
		Verbesserung der körperlichen Attribute	159
		Verbesserungen für mundane Critterkräfte	159
		Zusätzliche mundane Critterkraft	159

Eiserner Magen	160	Ares Macrotechnology	167	Neue Vor- und Nachteile	177
Feuerfest	160	Aztechnology	168	Vorteile	177
Furchtlos	160	Evo	168	Nachteile	178
Natürliche Bioware	161	Horizon	169	Cybermantie	180
Nicht leitend	161	MCT	169	Regeln für Cybermantie	182
Thermisch isoliert	161	Renraku	169	Zentrale Komponenten	183
Unnatürlicher Instinkt	161	Saeder-Krupp	170	Die Vorteile des Untodes	184
Magische genetische Verbesserungen	161	Shiawase	170	Cyborgs	186
Genetik für den Hausgebrauch	162	Spinrad Global	171	Wuxing	171
Ein Labor beauftragen	163			FÜNF MINUTEN	
Unbeabsichtigte Konsequenzen	164	Dino-Tech	172	IN DIE ZUKUNFT	190
Grundwerte für mundane Critter	165	Ares T-Rex	173	Cybertechnologie	192
Andere Tiere	167	Ares Triceratops	173	Biotechnologie	194
Verkäufliche Critter	167	Ares Deinonychus	174	Genetische Anpassung	195
				Nanotechnologie	196
				Vorwärts ins Mögliche	197
		ESSENZ UND IHRE GRENZEN	175		
		Folgen niedriger Essenz	177	INDEX	199