

## TECHNOMANTISCHE ARTEFAKTE

Technomantische Artefakte stellen mehr als einen bloßen Ersatz von Körperteilen dar. Von fähigen Technomanten entworfen, werden sie zu einer echten Verbesserung des Körpers und sind mit herkömmlichen Holzbeinen und Hakenhänden nicht zu vergleichen. In manchen Kulturen, bspw. im Waldreich Tithal oder manchen Drogar Sippen, werden solche Körpermodifikationen, aufgrund ihrer Unnatürlichkeit, mit Skepsis, gar Ablehnung betrachtet. In anderen Regionen, bspw. in Arantia, gehören technomantische Implantate zum Straßenbild, wenn auch, gerade in den unteren sozialen Schichten, in miserabler Ausführung. Denn eines gilt für alle Artefakte: Sie haben einen stolzen Preis, nach dem Tag des Himmelsbrands noch mehr denn je. Technomantische Artefakte, zumal von guter oder gar herausragender Qualität, können sich nur die Reichsten leisten. Glücklicherweise ist, wer einen versierten Technomanten kennt, der einem noch einen Gefallen schuldet.

### ARTEFAKTSTUFEN

Genau wie Foki und Talismane verfügen technomantische Artefakte über Stufen, die ihre Mächtigkeit widerspiegeln. Die Stufen reichen von 1 – 15 und wie immer gilt: Je höher die Stufe, desto besser, desto teurer und desto seltener.

### PANZERUNG, STRUKTUR UND BELASTUNG

Die Panzerung entspricht dem Doppelten der Artefaktstufe und die Struktur dem Zehnfachen. Die Belastung beträgt stets Null. Für je 10 verlorene Strukturpunkte, verliert das Artefakt eine Stufe und damit auch Attributsgrade und Panzerung.

*Ein Panzerbein der Stufe 10 hätte demnach Vitalität und Gewandtheit jeweils auf Grad 10, eine Panzerung von 20 und eine Struktur von 100. Würde die Struktur des Panzerbeins durch einen Angriff auf 89 sinken, so würden seine Stufe und die beiden Attributsgrade auf 9 sinken und die Panzerung auf 18.*

### VERBESSERUNG TECHNOMANTISCHER ARTEFAKTE

Um den Attributsgrad eines Artefakts zu verbessern, muss das Artefakt aufgerüstet werden. Leider sind nicht alle Artefakte aufrüstbar. Nur Artefakte guter Qualität können nach dem Implantieren weiter aufgerüstet werden. Die Kosten entsprechen den Grundkosten der Stufe (siehe Tabelle 1).

### REPARIEREN TECHNOMANTISCHER ARTEFAKTE

Solange das Artefakt nicht völlig zerstört ist (Struktur auf Null oder darunter), kann es wieder repariert werden. Die Reparatur kann nur von einem Technomanten mittels einer ausgedehnten Probe auf *Fingerfertigkeit + Handwerk [Technomantische Artefakte]* vorgenommen werden. Die Probe ist um die bereits verlorenen Artefaktstufen erschwert.

## TECHNOMANTISCHE GLIEDMAßEN

Technomantische Gliedmaßen ersetzen Hände, Füße, Arme oder Beine einer Person. Die einfachsten Ausführungen, wie bspw. die Zangenhand, sind verbesserte herkömmliche Prothesen. Die besten jedoch, wie bspw. Panzerhände, sind in hervorragender Qualität sogar natürlichen Gliedmaßen in Kraft und Geschick überlegen. Eines jedoch haben alle Gliedmaßen gemeinsam: Man erkennt ihre künstliche Beschaffenheit bereits mit bloßem Auge. Natürlich kann eine Beinprothese von einer Hose verdeckt werden, doch sobald man das Bein entkleidet sieht, erkennt man es als künstlich.

### ATTRIBUTE TECHNOMANTISCHER GLIEDMAßEN

Alle technomantischen Gliedmaßen verfügen über eigene Werte in den Attributen Vitalität, Gewandtheit oder Fingerfertigkeit. Der Grad der Attribute entspricht der Stufe des Artefakts. Die Attribute kommen nur dann zum Einsatz, wenn eine Probe lediglich den Einsatz des Artefakts erfordert. Bei allen anderen Proben, zählen die natürlichen Attribute des Helden. Ist nicht klar, ob mehrere Gliedmaßen oder nur die Künstlichen betroffen sind, so zählen im Zweifel immer die natürlichen Attributsgrade.

*Der Söldner Jaraz hat eine technomantische Beinprothese Stufe 4. Seine Vitalität und seine Gewandtheit bei Proben, die speziell sein Bein betreffen, betragen jeweils Grad 4. Bei einem waffenlosen Angriff mit dem Bein würde die Vitalität von 4 zählen, beim Schwimmen jedoch nicht. Selbst wenn er beide Beine durch Prothesen ersetzen würde, würde seine natürliche Vitalität zählen, da sein restlicher Körper maßgeblich an der Bewegung beteiligt ist.*

### Zangenhand

Die Zangenhand ist die einfachste technomantische Prothese. Sie besteht aus einer Ledermanschette mit einem Unterarm aus Teklon und verschiedenen, recht primitiven Aufsätzen (Haken, Dolch, verschiedene Zangen etc.). Die Drähte am unteren Ende der Prothese werden in das Fleisch des Armstumpfes eingeführt und verbinden sich dort mit dem Knochen und den Muskeln und Sehnen. Aufgrund ihrer einfachen Konstruktion, kann sie maximal eine Artefaktstufe von 8 erreichen! Die Attribute der Zangenhand kommen nur zum Tragen, wenn mit der Hand etwas gehalten werden soll, ein Schloss geöffnet werden soll etc., nicht jedoch bei waffenlosen Angriffen und dergleichen. Waffen und Schilde können mit der Hand nicht geführt werden. Als Waffenaufsatz sind lediglich Manschetten mit kurzen Klingengewaffen oder einer eingebauten Pistole oder Doppelaufpistole möglich.

### Panzerhand

Die Panzerhand ist die fortschrittlichere Variante der Zangenhand. Es gibt sie in verschiedenen Ausführungen, von denen die Einfachsten wie normale Panzerhandschuhe mit einzelnen Fingern aussehen und die Teuersten filigrane Gebilde sind, reich verziert mit Edelsteinen und Intarsien. Im Unterschied zur Zangenhand gibt es bei der Panzerhand keine Möglichkeiten die Aufsätze zu wechseln, dafür ist sie jedoch ein vollwertiger Ersatz einer echten Hand und erlaubt selbst feinste

Arbeiten.

### **Arm- oder Beinprothese**

Diese Prothesen sind dazu gedacht Arme und Beine zu ersetzen und ähneln in gewisser Weise der Panzerhand. Auch sie sind in verschiedenen Ausstattungen erhältlich und ein nahezu gleichwertiger Ersatz. Seltene (hochstufige) Exemplare sind natürlichen Gliedmaßen sogar deutlich überlegen.

### **Kieferprothese**

Kieferprothesen ersetzen den gesamten Unterkiefer und sind durch dünne Teklondrähte so mit dem Oberkiefer und den Schädelknochen verbunden, dass man mit ihnen sogar sprechen und normal kauen kann. Üblicherweise geht mit einer solch schwerwiegenden Kieferverletzung jedoch auch eine Stimmbandverletzung einher, die dazu führt, dass Singen keine gute Idee mehr ist. Die Ausführungen reichen von simplen Metallkiefern mit eingebauten Holzzähnen bis hin zu malakonbeschichteten Kiefern mit beinernen, täuschend echten Zähnen. Ab Artefaktstufe 5 erhält ein Charakter mit einer Kieferprothese die Fähigkeit Kräftiger Kiefer und ab Artefaktstufe 7 sogar das Raubtiergebiss eines Kogasha (siehe Seite 60 GRW).

### **Hautpanzerung**

Die Hautpanzerung besteht aus einem relativ leichten aber sehr widerstandsfähigem Gewebe, das zu Teilen aus Malakon, Teklon und Ankrone besteht und weitere geheime Zutaten enthält, die jeder Technomant individuell anmischt und eifersüchtig hütet. Sie wird durch dünne Teklondrähte mit den unteren Hautschichten verbunden und liegt wie eine schützende Panzerung auf. Unter Kleidung ist die Hautpanzerung nicht zu erkennen, doch bekommt man den Träger entblößt zu sehen, so zeichnet sich die Hautpanzerung deutlich von der normalen Haut durch ihre dunkle Färbung ab. Der Träger erhält eine natürliche Panzerung in Höhe der Artefaktstufe der Hautpanzerung. Die Panzerung muss für jede Zone einzeln erworben werden und es ist maximal eine Artefaktstufe von 4 möglich.

### **Teklonmuskel**

Dies ist eine der größten Künste der Technomanten, der Tausch von natürlicher Muskulatur gegen künstliche Teklonmuskeln, auch Eisenmuskeln genannt. Ein Wechsel wird immer an gezielten Stellen über den gesamten Körper verteilt vorgenommen, um die Funktionalität der Muskulatur im Ganzen aufrecht zu erhalten. Der Austausch nur einzelner Muskeln hat bislang immer wieder zu schwerwiegenden Störungen des Gleichgewichts und der Koordinationsfähigkeit der Patienten geführt, sodass man heutzutage davon absieht. Ein Teklonmuskelimplantat einzusetzen ist ein schwieriger Eingriff, der den Patienten körperlich stark belastet. Dennoch gehen gerade wohlhabende Söldner das Risiko oft ein, da die Teklonmuskeln stärker und widerstandsfähiger als natürliche Muskeln sind. Unter der Haut fallen die Muskeln nur dann auf, wenn nur ein Arm oder nur ein Bein verbessert wurde, da die Teklonmuskeln meist ein wenig größer sind. Während der Operation erleidet der Patient die doppelte Artefaktstufe körperlichen Ausdauerschaden und die Hälfte Substanzschaden. Teklonmuskeln können maximal eine Artefaktstufe von 5 haben,

geben jedoch einen Bonus in gleicher Höhe auf die Vitalität und Gewandtheit des Charakters.

### **Knochenpanzerung**

Dieser Eingriff wird nur von den wenigsten Technomanten beherrscht. Hierbei handelt es sich eigentlich nicht um ein Implantat, da die Knochen nicht ausgetauscht werden. Stattdessen werden dem Patienten an verschiedenen Stellen Injektionen bis in die Knochen gesetzt, die mit einem Teklongemisch gefüllt sind. In einer äußerst schmerzhaften und langwierigen Prozedur, geht die flüssige Teklonsubstanz eine Verbindung mit dem Knochen ein und verstärkt sie so. Genau wie das Muskelimplantat, wird auch dieser Eingriff nicht nur in einzelnen Zonen angewandt, sondern immer auf den Körper als Ganzes. Die Vitalität des Charakters erhöht sich um die Artefaktstufe des Gemischs und er erhält eine natürliche Panzerung in selber Höhe. Zudem erhöht sich sein Basisschaden bei waffenlosen Angriffen um die doppelte Artefaktstufe. Die maximale Artefaktstufe der Substanz beträgt 5.

### **Feuerauge**

Dieser Feuerrubin ist in langen alchimistischen Prozeduren mit verschiedenen Metallen vermischt worden. Er glüht wie dunkle Lava und ist von glitzernden Metallfäden durchzogen, die an der Rückseite aus dem Rubin austreten und mit dem Sehnerv des Trägers verbunden sind. Dadurch erhält der Träger eine Nachtsicht und kann Wärme- bzw. Kältequellen wahrnehmen (siehe Seite 60 GRW).

### **Falkenaug**

Dieses Auge gibt es in verschiedenen Farben, da der Stein hier nur Fassade ist. Das eigentliche Kunstwerk wird in die Mitte des Auges eingearbeitet und besteht in einem winzigen, facettenreichen Obsidiansplitter, der mit einem Teklondraht direkt mit dem Gehirn des Patienten verbunden ist. Dadurch erhält er die Fähigkeit *Adleraugen* eines Fen'Veys (siehe Seite 59 GRW).

### **Nebelauge**

Das Nebelauge ähnelt einem trüben Salzkristall, in dessen Innerem sich langsame Nebelschwaden zu bewegen scheinen. Anders als der Name vielleicht vermuten lässt, verbessert sich mit diesem Implantat die Sicht der Trägers nicht nur bei nebeligen Verhältnissen, sondern generell unter schlechten Lichtverhältnissen. Das Auge verstärkt selbst die schwächsten Lichtreize, so dass der Träger Dämmerungssicht erhält (siehe Seite 59 GRW).

### **Projektionsauge**

Das Projektionsauge besteht aus einer Metallfassung in deren Innerem sich ein empfindlicher Kristall befindet. Die Metallfassung besitzt in der Mitte ein winziges Visier, das der Träger mit einer freien Aktion öffnen oder wieder schließen kann. Öffnet die Linse sich, so zeichnet der Kristall alles auf, was der Anwender erblickt. Die Aufzeichnungsdauer beträgt in der Regel maximal 15 Minuten. Konzentriert der Träger sich, was eine komplexe Aktion braucht, beginnt der Kristall zu leuchten und projiziert das Aufgenommene etwa einen Meter vor dem Träger in die Luft.

<b>Name</b>	<b>Verfügbarkeit</b>	<b>Preis</b>
Augenklappe	-	2 KM
Holzbein mit Ledermanschette	D	1 SM
Eisennase	D	2 SM
Holzzähne, komplettes Gebiss	D	1 SM
Albenbeinzähne, komplettes Gebiss	AS	4 GM
Holzauge	D	4 KM
Glasauge	S	1 SM
Schädeldecke aus Eisen	D	5 SM
Zangenhand	S	5 GM+ pro Stufe
Panzerhand	AS	20 GM+ pro Stufe
Technomantische Armprothese	AS	100 GM+ pro Stufe
Technomantische Beinprothese	AS	125 GM+ pro Stufe
Technomantisches Feuerauge	AS	100 GM
Technomantisches Nebelauge	AS	100 GM
Technomantisches Falkenauge	AS	150 GM
Technomantisches Projektionsauge	AS	200 GM
Technomantischer Kiefer	AS	50 GM+ pro Stufe
Technomantische Hautpanzerung (Arm)	AS	25 GM+ pro Stufe
Technomantische Hautpanzerung (Bein)	AS	30 GM+ pro Stufe
Technomantische Hautpanzerung (Körper)	AS	100 GM+ pro Stufe
Technomantische Teklonmuskel	AS	60 GM+ pro Stufe
Technomantische Knochenpanzerung	AS	100 GM+ pro Stufe



PROMETHEUS GAMES