

# CYBERPUNK RED



La qualité des Implants Cybernétiques  
Règles Maison

Crée HumAnnoyd  
Transposé et traduit et adapté par Alexis.D

### Sommaire :

Règle maison - La qualité des implants \_ page 3

Implant Cybernétique de qualité médiocre (Gutterware) \_\_\_\_\_ page 3

Implant Cybernétique d'excellente qualité (Hyperchrome) \_\_\_\_\_ page 4

Et ca fait combien d'Eddie Dollars tout ca ?) \_\_\_\_\_ page 4

### Note :

*Pour des questions ou amélioration n'hésitez pas à contacter sur le discord du groupe : **Elian "legba" Dumas***

*Ce document est partagé sur le site de : <http://cyberpunk-jdr.fr> . Il s'agit d'une création Fan-made pour pouvoir jouer à Cyberpunk RED. Ce document n'a pas pour objectif d'être partagé ailleurs que sur le site ou il est stocké. Le document original dans la langue de Shakespeare est disponible à l'adresse suivante :*

<https://cyberpunkrednightcity.obsidianportal.com/wikis/house-rules-cybernetics-quality>

## Règle maison - La qualité des Implants



Les cybernétiques varient souvent en fonction de la qualité de leur construction. Vous pouvez trouver des versions bon marché qui sont susceptibles de provoquer des cyberpsychozes. Mais vous pouvez également trouver des versions de haute qualité qui réduisent les pertes d'humanité.

### Implant Cybernétique de qualité médiocre (Gutterware)

Les cybernétiques de mauvaise qualité ou les Gutterwares sont soit arrachés du corps d'une personne, soit créés à partir de composants incompatibles, soit simplement fabriqués à partir de matériaux bon marché de mauvaise qualité. Seul le moins éthique des Charcudocs proposerait du Gutterware, qui est illégal. Il fonctionne de la même manière que l'implant cybernétique normal mais augmente la perte d'humanité, ce qui accroît les risques de cyberpsychose.

Voici ce que donne la perte d'humanité pour un Implant cybernétique de mauvaise qualité

Perte d'humanité pour un Implant cybernétique normal	Perte d'humanité pour un Gutterware
½ d6	1 d6
1 d6	2 d6
2 d6	3 d6
3 d6	4 d6
4 d6	6 d6

# LA QUALITÉ DES IMPLANTS

Les Techies peuvent utiliser leur capacité d'*Expert d'Amélioration* pour transformer le Gutterware en Implant cybernétique de qualité normale. Cela remplace leur capacité à diminuer la perte d'humanité de l'implant cybernétique de 1d6.

## Implant Cybernétique d'excellente qualité (Hyperchrome)

L'implant cybernétique d'excellente qualité, ou Hyperchrome, est de qualité supérieure et est adapté à la biologie de l'utilisateur, ce qui signifie qu'il a beaucoup moins de chances de provoquer une perte d'humanité et une cyberpsychose.

Perte d'humanité pour un Implant cybernétique normal	Perte d'humanité pour un Hyperchrome
½ d6	½ d6 - 1
1 d6	1 d6 - 2
2 d6	2 d6 - 4
3 d6	3 d6 - 6
4 d6	4 d6 - 8

Les Techies peuvent utiliser leur capacité d'*Expert d'Amélioration* pour transformer un i en Implant cybernétique de qualité normale. Cela remplace leur capacité à diminuer la perte d'humanité de l'implant cybernétique de 1d6.

## Et ca fait combien d'Eddie Dollars tout ca ?

Le coût monétaire de la cybernétique est modifié par la qualité, comme indiqué dans le tableau ci-dessous :

Coût d'une qualité standard	Coût d'une qualité médiocre	Coût d'une qualité excellente
50 eb	20 eb	100 eb
100 eb	50 eb	500 eb
500 eb	100 eb	1.000 eb
1.000 eb	500 eb	5.000 eb



# CYBERPUNK

RED