CYBERPUNK RED

COMPILATION DU CYBERWARE

Crée par MattDrago

Sommaire :

Le Biomatériel _____ page 3
La chirurgie exotique _____ page 7
Cyberaudio _____ page 9
Cyberfashion _____ page 11
CyberImplant Corporel Externe _____ page 13
CyberMembre Inférieur _____ page 14
CyberMembre Supérieur _____ page 15
CyberOptique _____ page 16
CyberSenseurs _____ page 18
CyborgImplants _____ page 19
Neuromatériel _____ page 20

Note :

*Pour des questions ou améliorations n'hésitez pas à contacter sur le discord du groupe : **Mattdrago***
Il s'agit d'un document non officiel pour étoffer le jeu de rôle Cyberpunk RED. Ce document n'a pas pour objectif d'être partagé ailleurs que sur le site ou il est stocké.

Note de l'auteur :

Je voudrais remercier MegaZur et Elian « Lêgba » Dumas (Alexis) du groupe « Cyberpunk JDR papier FR » pour leur aide et leur soutien pour ce document qui regroupe l'ensemble de l'équipement cybernétique de « Cyberpunk Red » qui existe dans le livre de base et dans le Fan suplément de Yan Corvasce intitulé "Ultimate Chrome Book".
J'espère que cela vous aidera lors de vos nombreuses parties dans cet univers.

LE BIOMATÉRIEL

BIOMATÉRIEL OU CYBERIMPLANTS CORPORELS INTERNES (7 EMPLACEMENTS D'EXTENSION CORPORELS INTERNES DISPONIBLES)									
NOM	INSTALLATION	DESCRIPTION ET DONNÉES	GUTTERWARE PRIX	GUTTERWARE PH	NORMAL PRIX	NORMAL PH	HYPERCHROME PRIX	HYPERCHROME PH	RÉF
AfterBurner de Biotechnica	Centre Médical	Permet de consommer moitié moins de nourriture.	100 (Très coûteux)	4 (1D6+1)	200 (Très coûteux)	3 (1D6)	1 000 (Très onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	Ultimate Chrome Book (p. 92)
Amélioration de la Cornée de Life Vision	Boutique	Protège de l'éblouissement et des irritants.	250 (Très coûteux)	3 (1D6)	500 (Onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	2 500 (Très onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 93)
Amélioration Nanoptique de Kiroshi	Boutique	Annule les malus dus à l'obscurité.	500 (Onéreux)	4 (1D6+1)	1 000 (Très onéreux)	3 (1D6)	5 000 (Luxueux)	4 (1D6+1)	Ultimate Chrome Book (p. 93)
Anticorps Ameliorés	Boutique	Après stabilisation, l'utilisateur récupère un nombre de points de Santé égale au double de son COR chaque jour où il se repose (en ne pratiquant que des activités modérées et en passant le plus clair de son temps à se détendre) jusqu'à guérison totale, au lieu de se remettre au rythme habituel.	250 (Très coûteux)	4 (1D6+1)	500 (Onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	2500 (Très onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Livre de Base (p. 362)
Anticorps Ameliorés de BodyWeight	Boutique	Récupère 2 x COR points de santé par jour de repos.	250 (Très coûteux)	3 (1D6)	500 (Onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	2 500 (Très onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 94)
Anti-Epidémie de BodyWeight	Boutique	+2 aux jets de résistance aux maladies ou aux [@prix2]agents biochimiques.	425 (Très coûteux)	2	850 (Onéreux)	1	4 250 (Très onéreux)	0,5	Ultimate Chrome Book (p. 93)
Anti-Toxines de Biotechnica	Boutique	90% de détecter un poison oral, déclenche un vomissement réflexe.	850 (Onéreux)	3 (1D6)	1 700 (Très Onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	8 500 (Luxueux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 93)
ArmorWeave de Midnight Arms	Hôpital	COR +1, 4 PA, REF, MOUV et PRES -1, Détection 15, nécessite un Treillssage.	1 250 (Très onéreux)	3 (1D6)	2 500 (Très onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	12 500 (Super Luxueux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 94)
Articulations Améliorés de BodyWeight	Hôpital	Initiative : +1, +1 aux actions rapides et précises, MOUV +1 si jambes organiques.	250 (Très coûteux)	4 (1D6+1)	500 (Onéreux)	3 (1D6)	2 500 (Très onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	Ultimate Chrome Book (p. 94)
Articulations Renforcées de Biotehnica	Hôpital	Dégagement et contorsions +2. Réduit les dégâts de chute de 1D6 par tranche de 10m jusqu'à 30 m (compris).	50 (Coûteux)	0 N/A	100 (Très coûteux)	0 N/A	500 (Onéreux)	0 N/A	Ultimate Chrome Book (p. 95)
Audiovox	Centre Médical	Synthétiseur vocal. L'utilisateur ajoute +2 à sa compétence Jeu d'acteur, ainsi qu'à sa compétence Instrument quand il chante. De multiples installations n'octroient aucun bonus supplémentaire.	250 (Très coûteux)	5 (1D6+2)	500 (Onéreux)	3 (1D6)	2 500 (Très onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Livre de Base (p. 362)
Audivox de Wizard Imitation Technologies	Boutique	Option Imitateur : Permet d'imiter une autre emprunte vocale	+350 (Très coûteux)	4	+700 (Onéreux)	2	+3 500 (Très onéreux)	1	Ultimate Chrome Book (p. 41)
Audivox de Wizard Langue de Serpent Technologies	Boutique	Option Langue de serpent : Emission de suggestion subliminales, +1 en Persuasion	+350 (Très coûteux)	4	+700 (Onéreux)	2	+3 500 (Très onéreux)	1	Ultimate Chrome Book (p. 41)
Audivox de Wizard Technologies	Boutique	Synthétiseur vocal pour effet spéciaux. +2 en comédie et en Jouer d'un instrument.	250 (Très coûteux)	5 (1D6+2)	500 (Onéreux)	3 (1D6)	2 500 (Très onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 41)
Auto Injecteur de BodyWeight	Boutique	Contient 4 doses, rechargeable, se branche sur un biomoniteur pour 200 ED.	150 (Très coûteux)	3 (1D6)	300 (Très coûteux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	1 500 (Très onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 41)
Bandeau Rétinien de Life Vision	Centre Médical	Afficheur de texte pour un oeil organique.	125 (Très coûteux)	3 (1D6)	250 (Très coûteux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	1 250 (Très onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 42)
Biocompas de Buchsterhude	Centre Médical	Permet de trouver le nord (jet d'INT SD 10)	250 (Très coûteux)	3 (1D6)	500 (Onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	2 500 (Très onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 95)
Biomoniteur de Biotechnica	Centre Médical	Affichage de vos constantes et relais à votre Agent.	50 (Coûteux)	0 N/A	100 (Très coûteux)	0 N/A	500 (Onéreux)	0 N/A	Ultimate Chrome Book (p. 95)
Booster d'Adrénaline de BodyWeight	Boutique	REF +1 pendant 1D6+2 tours, toutes les 8 heures. **Ne peut être implanté qu'une seule fois.**	100 (Très coûteux)	4 (1D6+1)	200 (Très coûteux)	3 (1D6)	1 000 (Très onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	Ultimate Chrome Book (p. 42)
Branchies	Hôpital	L'utilisateur peut respirer sous l'eau.	500 (Onéreux)	9 (2D6+2)	1 000 (Très onéreux)	7 (2d6)	5 000 (Luxueux)	5 (1D6+2)	Livre de Base (p. 362)
Branchies Biologiques de Biotechnica	Hôpital	Respiration aquatique, -3 pour résister aux gaz, +2 dégâts au torse.	250 (Très coûteux)	7 (2d6)	500 (Onéreux)	5 (1D6+2)	2 500 (Très onéreux)	3 (1D6)	Ultimate Chrome Book (p. 96)
Branchies de Wizard Technologies	Hôpital	Permet de respirer sous l'eau.	500 (Onéreux)	9 (2D6+2)	1 000 (Très onéreux)	7 (2d6)	5 000 (Luxueux)	5 (1D6+2)	Ultimate Chrome Book (p. 43)
Camouflage Sonore Actif de AuraSound	Centre Médical	+3 en Discrétion	750 (Onéreux)	9 (2D6+2)	1 500 (Très onéreux)	7 (2d6)	7 500 (Luxueux)	5 (1D6+2)	Ultimate Chrome Book (p. 44)
Canines Améliorées de Sycust	Centre Médical	Crocs rétractiles, dégâts 1D6/2+1 (PA/2).	500 (Onéreux)	19 (5D6+2)	1 000 (Très onéreux)	17 (5D6)	5 000 (Luxueux)	15 (4D6+1)	Ultimate Chrome Book (p. 32)
Capteurs d'Azote de Capsuleco	Boutique	Evite les accidents de décompression.	350 (Très coûteux)	3 (1D6)	700 (Onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	3 500 (Très onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 96)
Capteurs de Toxines	Centre Médical	L'utilisateur ajoute +2 à sa compétence Résistance à la torture/aux drogues. De multiples installations n'octroient aucun bonus supplémentaire.	50 (Coûteux)	3 (1D6)	100 (Très coûteux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	500 (Onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Livre de Base (p. 362)
Capteurs de Toxines Nano de Raven Microcybernétics	Centre Médical	+3 à la compétence résistance à la torture et aux drogues.	500 (Onéreux)	3 (1D6)	1 000 (Très onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	5 000 (Luxueux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 96)
Castration Neurale de Nu Tek Technologies Inc.	Centre Médical	Elimine toute sensation dans cette zone.	125 (Très coûteux)	4 (1D6+1)	250 (Très coûteux)	3 (1D6)	1 250 (Très onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	Ultimate Chrome Book (p. 24)
Castration Physique de Nu Tek Technologies Inc.	Hôpital	On enlève tout...	37 (Bon marché)	9 (2D6+2)	75 (Coûteux)	7 (2d6)	375 (Très coûteux)	5 (1D6+2)	Ultimate Chrome Book (p. 24)
Changement de Sexe Alpha de Biotechnica	Centre Médical	Supprime les organes sexuels existants pour reconstruire ceux de l'autre sexe (fonctionnels sauf pour la reproduction), et ajoute/supprime des seins. Ceci ne change pas la pilosité ni la voix, et les extrémités (mains, pieds) risquent de paraître légèrement disproportionnées. Perception 20 pour détecter, 1 mois de préparation, 3 semaines d'opération et récupération.	1 500 (Très onéreux)	0 N/A	3 000 (Très onéreux)	0 N/A	15 000 (Super Luxueux)	0 N/A	Ultimate Chrome Book (p. 25)
Changement de Sexe Beta de Biotechnica	Hôpital	Les extrémités sont opérées pour ajuster leur taille, l'implantation pileuse est rectifiée et la voix est adaptée. Ce niveau change aussi la lactation, mais une femelle ainsi obtenue est stérile et n'aura pas de règles, à moins de prendre l'option de fertilité (les tissus utilisés sont sélectionnés pour que vos enfants éventuels vous ressemblent). Perception 25 pour détecter, 2 mois de préparation, 1 mois d'opération et récupération.	3 000 (Très onéreux)	0 N/A	6 000 (Luxueux)	0 N/A	30 000 (Super Luxueux)	0 N/A	Ultimate Chrome Book (p. 25)

LE BIOMATÉRIEL

BIOMATÉRIEL OU CYBERIMPLANTS CORPORELS INTERNES (7 EMPLACEMENTS D'EXTENSION CORPORELS INTERNES DISPONIBLES)									
			BUTTERWARE		NORMAL		HYPERCHROME		
NOM	INSTALLATION	DESCRIPTION ET DONNÉES	PRIX	PH	PRIX	PH	PRIX	PH	RÉF
Changement de Sexe Gamma de Biotechnica	Hôpital	En plus du niveau précédent une thérapie génique altère le schéma génétique, et le squelette est modifié. Là encore la personne est à présent stérile, mais l'option "fertilité" est aussi possible. Perception 30 pour détecter, 4 mois de préparation, 6 semaines d'opération et récupération.	7 500 (Luxueux)	0 N/A	15 000 (Super Luxueux)	0 N/A	75 000 (Super Luxueux)	0 N/A	Ultimate Chrome Book (p. 25)
Changement de Sexe Option Fertilité Féminine de Biotechnica	Hôpital	Sexe final féminin. Impossible avec un changement basique	1 250 (Très onéreux)	0 N/A	2 500 (Très onéreux)	0 N/A	12 500 (Super Luxueux)	0 N/A	Ultimate Chrome Book (p. 25)
Changement de Sexe Option Fertilité Masculine de Biotechnica	Hôpital	sexe final masculin. Impossible avec un changement basique	250 (Très coûteux)	0 N/A	500 (Onéreux)	0 N/A	2500 (Très onéreux)	0 N/A	Ultimate Chrome Book (p. 25)
Coagulation Améliorée de Biotechnica	Hôpital	Permet d'ignorer la première blessure quelle qu'elle soit (excepté une blessure mortelle). 10% de chance d'accident vasculaire. Exclus LifeSaver.	750 (Onéreux)	5 (1D6+2)	1 500 (Très onéreux	3 (1D6)	7 500 (Luxueux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 97)
Cobra Cracheur de Cyphire	Boutique	Dent projetant du venin/acide. Portée 2 mètres, réserve 20 coups. Rétractables (+150 ED).	250 (Très coûteux)	16 (4D6+2)	500 (Onéreux)	14 (4D6)	2500 (Très onéreux)	12 (3D6+1)	Ultimate Chrome Book (p. 32)
Cœur Auxiliaire de BodyWeight	Hôpital	Permet de relancer un jet contre la mort raté, avec un bonus de +2.	250 (Très coûteux)	5 (1D6+2)	500 (Onéreux)	3 (1D6)	2 500 (Très onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 97)
Cœur Décentralisé de BodyWeight	Hôpital	Toute blessure grave infligée au torse ne provoque pas d'augmentation de la difficulté du jet de sauvegarde contre la mort. Donne un bonus de +1 au jet de sauvegarde contre la mort.	350 (Très coûteux)	9 (2D6+2)	700 (Onéreux)	7 (2d6)	3 500 (Très onéreux)	5 (1D6+2)	Ultimate Chrome Book (p. 44)
Commo Implanté de Techtronnics	Boutique	Emetteur/récepteur, micro subvocal et ostéophone	100 (Très coûteux)	4 (1D6+1)	200 (Très coûteux)	3 (1D6)	1 000 (Très onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	Ultimate Chrome Book (p. 44)
Compensateur de Douleur de Rocklin Augmentics	Hôpital	Niv. 1 : Permet d'ignorer les malus des blessures graves durant 3 rounds Niv. 2 : Idem + permet d'ignorer les malus des blessures critiques durant 4 rounds. Niv. 3 : Idem + permet d'ignorer les malus d'une blessure mortelle durant 5 rounds. Niv. 4 : Idem durant 7 rounds.	1 000 à 4 000 (Très onéreux)	9 à 36 (2D6+2 à 16D6)	2 000 à 8 000 (Très onéreux à Luxueux)	7 à 28 (2D6 à 8D6)	10 000 à 40 000 (Luxueux à Super luxueux)	5 à 20 (1D6+1 à 6D6)	Ultimate Chrome Book (p. 97)
Cou Renforcé de Psiberstuff	Hôpital	Divise par 2 le nombre de PS perdu lors d'un étranglement, soit COR/2 et double la durée avant de perdre conscience, soit 6 tours.	250 (Très coûteux)	6 (1D6+3)	500 (Onéreux)	4 (1D6+1)	2 500 (Très onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	Ultimate Chrome Book (p. 45)
Croc Implantés (Vampires) de Midnight Arms	Centre Médical	Canines en carboverre ou métal superchromé Dégâts : 1D6/2.	250 (Très coûteux)	6 (1D6+3)	500 (Onéreux)	4 (1D6+1)	2 500 (Très onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	Ultimate Chrome Book (p. 31)
Crocs Implantés Rétractiles de Midnight Arms	Centre Médical	Rétractiles. Dégâts : 1D6/2	350 (Très coûteux)	18 (5D6+1)	700 (Onéreux)	16 (4D6+2)	3 500 (Très onéreux)	14 (4D6)	Ultimate Chrome Book (p. 31)
Cyber Foie T-Maxx de BodyWeight	Centre Médical	Filtreur de sang. +3 en résistance aux drogues / poison pour contrer les effets non désirés. 90% de chance de neutraliser l'alcool.	125 (Très coûteux)	4 (1D6+1)	250 (Très coûteux)	3 (1D6)	2 250 (Très onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	Ultimate Chrome Book (p. 45)
Cybercobra	Hôpital	Effroyable arme tentaculaire montée dans la gorge et l'oesophage. Cette arme très lourde (4d6, 1 Att/round) peut être dissimulée sans test.	500 (Onéreux)	16 (4D6+2)	1 000 (Très onéreux)	14 (4D6)	5 000 (Luxueux)	12 (3D6+1)	Livre de Base (p. 362)
CyberCobra de Cyphire	Hôpital	Cyberarme autocontrôlée pouvant être dissimulée sans test, dégâts 4D6, portée 10 mètres. Cadence : 1. Arme de mêlée lourde.	500 (Onéreux)	16 (4D6+2)	1 000 (Très onéreux)	14 (4D6)	5 000 (Luxueux)	12 (3D6+1)	Ultimate Chrome Book (p. 32)
Cyber-Oreiller de Capsuleco	Boutique	Oreiller gonflable logé dans le bras...	20 (Bon marché)	1	40 (Bon marché)	0,5	200 (Très coûteux)	0,25	Ultimate Chrome Book (p. 45)
Diet-Mite de Biotechnica	Boutique	Permet de stabiliser le poids d'un individu.	250 (Très coûteux)	3 (1D6)	500 (Onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	2 500 (Très onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 98)
Empreintes Variables de Techtronics	Boutique	Permet de changer ses empruntes. DermSynth et Nanotech sur les mains. Changement en 20 sec.	125 (Très coûteux)	2	250 (Très coûteux)	1	1 250 (Très onéreux)	0,5	Ultimate Chrome Book (p. 98)
EndoArmure Alpha de Militech	Hôpital	5 PA au torse : Détection 25.	125 (Très coûteux)	4 (1D6+1)	250 (Très coûteux)	3 (1D6)	2 250 (Très onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	Ultimate Chrome Book (p. 98)
EndoArmure Beta de Militech	Hôpital	7 PA au torse : Détection 20. PRES : -1	200 (Très coûteux)	7 (2d6)	400 (Très coûteux)	5 (1D6+2)	2 000 (Très onéreux)	3 (1D6)	Ultimate Chrome Book (p. 98)
EndoArmure Gamma de Militech	Hôpital	10 PA au torse : Détection 15. PRES : -2	300 (Très coûteux)	11 (3D6)	600 (Onéreux)	9 (2D6+2)	3 000 (Très onéreux)	7 (2d6)	Ultimate Chrome Book (p. 98)
EndoSquelette de Dynalar	Hôpital	Nécessite 2 opérations. CO : +3 pour les tâches nécessitant de la force pure. DEX -1	6 000 (Luxueux)	18 (5D6+1)	12 000 (Super Luxueux)	16 (4D6+2)	60 000 (Super Luxueux)	14 (4D6)	Ultimate Chrome Book (p. 46)
EndoSquelette Orbital de Dynalar	Hôpital	Nécessite 2 opérations. CO : +3 pour les tâches nécessitant de la force pure.	12 000 (Super Luxueux)	18 (5D6+1)	24 000 (Super Luxueux)	16 (4D6+2)	120 000 (Hyper Luxueux)	14 (4D6)	Ultimate Chrome Book (p. 46)
Enduro Alpha de Biotechnica	Boutique	+2 en athlétisme pour les actions nécessitant de l'endurance -1 pour soulever des charges. Saut à MOUV/2. **Ne peut pas être combiné avec Speed Alpha ou Beta.**	500 (Onéreux)	5 (1D6+2)	1 000 (Très onéreux)	3 (1D6)	2 500 (Très onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 105)
Enduro Beta de Biotechnica	Boutique	+3 en athlétisme pour les actions nécessitant de l'endurance -2 pour soulever des charges. Saut à MOUV/3, MOUV -1 et Initiative -1. **Ne peut pas être combiné avec Speed Alpha ou Beta.**	750 (Onéreux)	4 (1D6+1)	1 500 (Très onéreux)	6 (1D6+3)	7 500 (Luxueux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	Ultimate Chrome Book (p. 105)
Estomac Secondaire de BodyWeight	Centre Médical	Permet de stocker jusqu'à 2 jours de nourriture (concentrée !).	200 (Très coûteux)	4 (1D6+1)	400 (Très coûteux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	2 000 (Très onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 99)
Exhaleur de Toxines de Biotechnica	Centre Médical	Hallucinogène, vomitif, soporifique : 500 ED. Biotoxine : 800 ED.	250 ou 400 (Très coûteux)	15 (4D6+1)	500 ou 800 (Onéreux)	12 (3D6+1)	2 500 ou 4 000 (Très onéreux)	9 (2D6+2)	Ultimate Chrome Book (p. 99)
Fastpath Alpha de Noveltech	Hôpital	REF : +1	250 (Très coûteux)	10 (2D6+3)	500 (Onéreux)	7 (2d6)	2 500 (Très onéreux)	4 (1D6+1)	Ultimate Chrome Book (p. 99)
Fastpath Beta de Noveltech	Hôpital	REF : +2	500 (Onéreux)	12 (3D6+1)	1 000 (Très onéreux)	10 (2D6+3)	5 000 (Luxueux)	8 (2D6+1)	Ultimate Chrome Book (p. 99)
Filtre Trachéal de BodyWeight	Centre Médical	L'utilisateur est immunisé contre les effets des gaz et fumées toxiques ainsi que les substances dangereuses qui font effet une fois inhalées.	50 (Coûteux)	4 (1D6+1)	100 (Très coûteux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	2 000 (Très onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 48)
Filtres Nasaux	Centre Médical	L'utilisateur est immunisé contre les effets des gaz et fumées toxiques, ainsi que contre les substances dangereuses qui font effet une fois inhalées. Il peut désactiver le filtre nasal s'il le souhaite, sans utiliser d'action.	50 (Coûteux)	3 (1D6)	100 (Très coûteux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	500 (Onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Livre de Base (p. 362)
Filtres Nasaux de Radine Laboratories	Centre Médical	L'utilisateur est immunisé contre les effets des gaz et fumées toxiques ainsi que les substances dangereuses qui font effet une fois inhalées.	50 (Coûteux)	4 (1D6+1)	100 (Très coûteux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	1 000 (Très onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 47)
Glande à Venin (Ripper, Wolvers, etc.) de Bodyweight	Centre Médical	Hallucinogène, vomitif, soporifique : 250 ED. Biotoxine : 500 ED.	125 ou 250 (Très coûteux)	12 (3D6+1)	250 ou 500 (Très coûteux)	10 (3D6)	1 250 ou 2 500 (Très onéreux)	8 (2D6+1)	Ultimate Chrome Book (p. 100)
Glande Freezban de Biotechnica	Centre Médical	Immunité aux gelures, +1 Survie milieu hostile sous 10°C.	150 (Très coûteux)	2	300 (Très coûteux)	1	1 500 (Très onéreux	0,5	Ultimate Chrome Book (p. 100)
Glandes à Venin (Dents) de BodyWeight	Centre Médical	Hallucinogène, vomitif, soporifique : 250 ED. Biotoxine : 400 ED.	125 ou 200 (Très coûteux)	12 (3D6+1)	250 ou 400 (Très coûteux)	10 (3D6)	1250 ou 2000 (Très onéreux)	8 (2D6+1)	Ultimate Chrome Book (p. 100)
Greffe Cérébrale de Biotechnica	Centre Médical	+1 en INT par Niv. Il existe 2 niveaux.	200 à 400 (Très coûteux)	4/Niv (1D6+1)/Niv	400 à 800 (Très coûteux à Onéreux)	2/Niv (1D6/2 arrondi sup.)/Niv	2 000 à 4 000 (Très onéreux)	1/Niv ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)/Niv	Ultimate Chrome Book (p. 100)
Gyrostabilisateur de Techtronnics	Centre Médical	+2 en résistance au mal de l'espace, +1 aux manoeuvres en apesanteur et en Athlétisme pour l'équilibre.	250 (Très coûteux)	5 (1D6+2)	500 (Onéreux)	3 (1D6)	2 500 (Très onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 48)

LE BIOMATÉRIEL

BIOMATÉRIEL OU CYBERIMPLANTS CORPORELS INTERNES (7 EMPLACEMENTS D'EXTENSION CORPORELS INTERNES DISPONIBLES)									
			BUTTERWARE		NORMAL		HYPERCHROME		
NOM	INSTALLATION	DESCRIPTION ET DONNÉES	PRIX	PH	PRIX	PH	PRIX	PH	RÉF
Himen Alpha de Dynalar	Hôpital	Points d'expérience nécessaires diminués d'un quart et 7 points à la création. Par contre, il y a un risque (1 chance sur 10) de se perdre dans ses souvenirs à chaque usage d'une compétence d'INT ou de TECH, ou en recherchant un souvenir. Cette transe dure 1D10 minutes, la personne peut en être tirée par des coups ou un bruit violent.	375 (Très coûteux)	5 (1D6+2)	750 (Onéreux)	3 (1D6)	3 750 (Très onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 101)
Himen Beta de Dynalar	Hôpital	Points d'expérience nécessaires diminués de moitié et 14 points à la création. Par contre, il y a un risque (1 chance sur 10) de se perdre dans ses souvenirs à chaque usage d'une compétence d'INT ou de TECH, ou en recherchant un souvenir. Cette transe dure 1D10 minutes, la personne peut en être tirée par des coups ou un bruit violent.	750 (Onéreux)	9 (2D6+2)	1 500 (Très onéreux)	7 (2d6)	7 500 (Luxueux)	5 (1D6+2)	Ultimate Chrome Book (p. 101)
Idmask de BodyWeight	Centre Médical	Fausse les identification ADN.	2 500 (Très onéreux)	0 N/A	5 000 (Luxueux)	0 N/A	25 000 (Super Luxueux)	0 N/A	Ultimate Chrome Book (p. 101)
Implant Contraceptif	Boutique	Empêche une grossesse non désirée.	5 (Très bon marché)	0 N/A	10 (Bon marché)	0 N/A	50 (Bon marché)	0 N/A	Livre de Base (p. 362)
Implant Contraceptif de Biotechnica	Boutique	Pour éviter les grossesses non désirées (Durée de l'implant 5 ans).	5 (Très bon marché)	0 N/A	10 (Bon marché)	0 N/A	50 (Bon marché)	0 N/A	Ultimate Chrome Book (p. 48)
Implant Sexuel Mr. Studd™	Centre Médical	Toute la nuit, toutes les nuits. Et vos partenaires ne le sauront jamais.	50 (Coûteux)	9 (2D6+2)	100 (Très coûteux)	7 (2d6)	500 (Onéreux)	5 (1D6+2)	Livre de Base (p. 362)
Implant Sexuel Midnight Lady™	Centre Médical	Devenez Vénus, devenez un brasier, devenez le désir incarné.	50 (Coûteux)	9 (2D6+2)	100 (Très coûteux)	7 (2d6)	500 (Onéreux)	5 (1D6+2)	Livre de Base (p. 362)
Lethal Eye de Militech	Centre Médical	Source laser et accumulateur implanté dans le torse. Capacité : 8D6.	750 (Onéreux)	9 (2D6+2)	1 500 (Très onéreux)	7 (2d6)	7 500 (Luxueux)	5 (1D6+2)	Ultimate Chrome Book (p. 36)
Liaison Satellite de Techtronnics	Boutique	Téléphone satellite implanté, peut être raccordé à d'autres implants.	1 250 (Très onéreux)	7 (2d6)	2 500 (Très onéreux)	5 (1D6+2)	12 500 (Super Luxueux)	3 (1D6)	Ultimate Chrome Book (p. 49)
LifeSaver SkinWeave de Noveltech	Centre Médical	Augmente de 1 point la guérison quotidienne. Augmente votre jet de sauvegarde contre la mort selon votre COR. Une blessure critique n'inflige pas 5 points de dégâts bonus.	1 250 (Très onéreux)	5 (1D6+2)	2 500 (Très onéreux)	3 (1D6)	12 500 (Super Luxueux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 101)
LifeScan Body Monitor de BodyWeight	Boutique	+2 Résistance à la torture et aux drogues, +3 à Assistance médicale ou Chirurgie, +1 à la Sauvegarde contre la mort. **Nécessite un Câblage Neural, un Agent ou un Bandeau ou un Affichage sous dermique.**	1 000 (Très onéreux)	4 (1D6+1)	2 000 (Très onéreux)	3 (1D6)	10 000 (Super Luxueux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	Ultimate Chrome Book (p. 49)
LiveWires (câbles Vifs) de Capsuleco	Boutique	Câble d'interface « intelligent » (se branche tout seul).	350 (Très coûteux)	9 (2D6+2)	700 (Onéreux)	7 (2d6)	3 500 (Très onéreux)	5 (1D6+2)	Ultimate Chrome Book (p. 49)
Maillage Musculo-Squelettique	Hôpital	La valeur de COR de l'utilisateur augmente de 2. Cette augmentation affecte ses points de Santé et ses jets de sauvegarde contre la mort. Plusieurs installations se cumulent. **Ce bonus ne permet pas au COR de dépasser 10.**	500 (Onéreux)	16 (4D6+2)	1 000 (Très onéreux)	14 (4D6)	5 000 (Luxueux)	12 (3D6+1)	Livre de Base (p. 362)
Maillage Musculo-Squelettique de Dynalar	Hôpital	COR +2 (les PS, les seuils de blessure et la sauvegarde contre la mort sont modifiés). Peut être installé plusieurs fois jusqu'à un maximum de 10 en COR.	500 (Onéreux)	16 (4D6+2)	1 000 (Très onéreux)	14 (4D6)	5 000 (Luxueux)	12 (3D6+1)	Ultimate Chrome Book (p. 102)
Membrane Nictante de Biotecnica	Hôpital	Insensibles aux irritants (aérien ou dans l'eau).	125 (Très coûteux)	2	250 (Très coûteux)	1	1 250 (Très onéreux)	0,5	Ultimate Chrome Book (p. 102)
Mentor Alpha de Biotechnica	Hôpital	INT +1	750 (Onéreux)	5 (1D6+2)	1 500 (Très onéreux)	3 (1D6)	7 500 (Luxueux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 102)
Mentor Beta de Biotechnica	Hôpital	INT +2, TECH +1, 1 chance sur 10 de crise d'épilepsie en cas de stress.	1 350 (Très onéreux)	9 (2D6+2)	2 700 (Très onéreux)	7 (2d6)	13 500 (Super Luxueux)	5 (1D6+2)	Ultimate Chrome Book (p. 102)
Mentor Gamma de Biotechnica	Hôpital	INT +2, TECH +2, idem que Beta et 50% de chance de psychose. Expérimental.	2 500 (Très onéreux)	12 (3D6+1)	5 000 (Luxueux)	10 (3D6)	25 000 (Super Luxueux)	8 (2D6+1)	Ultimate Chrome Book (p. 102)
Mise à Niveau des Anticorps de Noveltech	Boutique	Complète les anticorps améliorés en Lifesaver	1 000 (Très onéreux)	2	2 000 (Très onéreux)	1	10 000 (Super Luxueux)	0,5	Ultimate Chrome Book (p. 103)
Muscles Greffés de BodyWeight	Hôpital	Niv. 1 : COR +1, DEX maxi 10 (sans implant cybernétique) Niv. 2 : COR +2, DEX maxi 9 (sans implant cybernétique)	250 ou 500 (Très coûteux ou Onéreux)	5 ou 9 (1D6+2 ou 2D6+2)	500 ou 1000 (Onéreux à Très onéreux)	3 ou 7 (1D6 ou 2D6)	2 500 ou 10 000 (Très onéreux ou Super luxueux)	1 ou 5 ((1D6/2)-1 ou 2D6+2)	Ultimate Chrome Book (p. 103)
Nanochirurgiens de Biotechnica	Hôpital	Diminue de 2 points le SD pour être stabilisé. Blessure légère : 8, Blessure grave : 11, Blessure mortelle : 13.	1 000 (Très onéreux)	4 (1D6+1)	2 000 (Très onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	10 000 (Super Luxueux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 103)
Nanostudd de BodyWeight	Centre Médical	Permet de bénéficier des avantages du Mr Studd en conservant son matos de base.	125 (Très coûteux)	2	250 (Très coûteux)	1	1 250 (Très onéreux)	0,5	Ultimate Chrome Book (p. 104)
Néo-Appendice de Biotechnica	Hôpital	Permet de digérer la cellulose. +2 Survie en milieu hostile pour chercher de la nourriture.	125 (Très coûteux)	4 (1D6+1)	250 (Très coûteux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	1 250 (Très onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 104)
Néo-Myéline de Biotechnica	Centre Médical	REF +1	375 (Très coûteux)	4 (1D6+1)	750 (Onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	3 750 (Très onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 104)
Néo-Poumons de BodyWeight	Hôpital	Double le temps d'apnée de l'utilisateur.	50 (Coûteux)	4 (1D6+1)	100 (Très coûteux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	1 000 (Très onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 104)
Neutralisation de BodyWeight	Hôpital	Cette modification assez extrême supprime tout, réduit les niveaux d'hormones au minimum, implante des glandes artificielles libérant des hormones de substitutions sans caractéristiques sexuelles et réorganise le corps suivant des proportions androgyne (forme du visage largeur des épaules et des hanches, pilosité, etc). Une fois que les médecins auront terminé personne ne pourra dire quel était votre sexe sans un test du 52ème chromosome ou un examen physique vraiment approfondi.	750 (Onéreux)	10 (2D6+3)	1 500 (Très onéreux)	8 (2D6+1)	7 500 (Luxueux)	6 (1D6+3)	Ultimate Chrome Book (p. 26)
New Teeth de Cyphire	Boutique	Dents céramiques tranchantes et très solides. Dégât 1D6/2.	50 (Coûteux)	4 (1D6+1)	100 (Très coûteux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	1 000 (Très onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 36)
New Throat Option Blidage de BodyWeight	Hôpital	Blindage : 15 PA	+50 (Coûteux)	+4 +(1D6+1)	+100 (Très coûteux)	+3 +(1D6)	+1 000 (Très onéreux)	+2 +(1D6/2 arrondi sup.)	Ultimate Chrome Book (p. 50)
New Throat de BodyWeight	Hôpital	Cet implant remplace le larynx et une bonne partie du cou par un ensemble de myomère et d'électronique de synthèse vocale. A 15 PS de dommage c'est la paralysie, à 25 la décapitation. Le système peut imiter quatre voix à la perfection, stockées sur une puce accessible sans matériel, et peut recevoir deux options. Au niveau aspect, il peut être revêtu de Vraipeau ou recevoir un revêtement plus visuel (Superchrome, coloré, etc). L'implant ressemble beaucoup à l'Audiovox mais peut intégrer des options supplémentaires par rapport à son concurent. 25 PS (>15 paralysie, >25 décapité), 4 voix stockées sur puce, 2 option max.	250 (Très coûteux)	10 (2D6+3)	500 (Onéreux)	7 (2d6)	2 500 (Très onéreux)	4 (1D6+1)	Ultimate Chrome Book (p. 50)
New Throat Option Bande Passante Elargie de BodyWeight	Hôpital	Bande passante élargie : Permet de parler dans des fréquences normalement inaudibles.	+37 (Bon marché)	+4 +(1D6+1)	+75 (Coûteux)	+3 +(1D6)	+375 (Très coûteux)	+2 +(1D6/2 arrondi sup.)	Ultimate Chrome Book (p. 50)
New Throat Option Brouilleur de BodyWeight	Hôpital	Brouilleur : Voix distordue électroniquement, impossible à identifier (mais pas naturelle !)	+25 (Bon marché)	+4	+50 (Coûteux)	+2	+250 (Très coûteux)	+1	Ultimate Chrome Book (p. 50)
New Throat Option langue de Serpent de BodyWeight	Hôpital	Langue de Serpent : Emission de suggestions subliminales, +1 en Persuasion.	+350 (Très coûteux)	+4	+700 (Onéreux)	+2	+3 500 (Très onéreux)	+1	Ultimate Chrome Book (p. 50)
New Throat Option Perroquet de BodyWeight	Hôpital	Perroquet : Permet de répéter (avec de légères altérations) quelque chose entendu.	+37 (Bon marché)	+8 +(2D6+1)	+75 (Coûteux)	+6 +(1D6+3)	+375 (Très coûteux)	+4 +(1D6+1)	Ultimate Chrome Book (p. 50)
New Throat Option Volume de BodyWeight	Hôpital	Volume : Du murmure au mégaphone. A fond peut assourdir pour 1D6/3 rounds.	+15 (Bon marché)	+4 +(1D6+1)	+30 (Bon marché)	+3 +(1D6)	+150 (Très coûteux)	+2 +(1D6/2 arrondi sup.)	Ultimate Chrome Book (p. 50)
Optimisateur d'Adrénaline de BodyWeight	Hôpital	REF +2 pour 2D6 rounds, 3 fois/jour. 1 round pour faire effet.	350 (Très coûteux)	5 (1D6+2)	700 (Onéreux)	3 (1D6)	3 500 (Très onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 105)
PaceSetter 2000 Turbo de BodyWeight	Centre Médical	+2 en MOUV et CO, jets de sauvegarde contre la mort -1 pour 2 minutes.	250 (Très coûteux)	7 (2d6)	500 (Onéreux)	5 (1D6+2)	2 500 (Très onéreux)	3 (1D6)	Ultimate Chrome Book (p. 51)
PaceSetter de BodyWeight	Centre Médical	+1 en MOUV et CO, jets de sauvegarde contre la mort -1 pour 4 minutes.	225 (Très coûteux)	+3 +(1D6)	450 (Très coûteux)	+2 +(1D6/2 arrondi sup.)	2 250 (Très onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 51)

LE BIOMATÉRIEL

BIOMATÉRIEL OU CYBERIMPLANTS CORPORELS INTERNES (7 EMPLACEMENTS D'EXTENSION CORPORELS INTERNES DISPONIBLES)									
			BUTTERWARE		NORMAL		HYPERCHROME		
NOM	INSTALLATION	DESCRIPTION ET DONNÉES	PRIX	PH	PRIX	PH	PRIX	PH	RÉF
Passerelle Neurale de Raven Microcybernetics	Hôpital	Permet d'agir des deux mains sans pénalité sur une cible.	150 (Très coûteux)	7 (2d6)	300 (Très coûteux)	5 (1D6+2)	1 500 (Très onéreux)	3 (1D6)	Ultimate Chrome Book (p. 106)
Peau Tissée Niv.1 de DermaTech Inc.	Centre Médical	Protège tout le corps de 2 PA. SD pour repérer : 35.	250 (Très coûteux)	5 (1D6+2)	500 (Onéreux)	3 (1D6)	2 500 (Très onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 106)
Peau Tissée Niv.2 de DermaTech Inc.	Centre Médical	Protège tout le corps de 3 PA. SD pour repérer : 30.	300 (Très coûteux)	6 (1D6+3)	600 (Onéreux)	4 (1D6+1)	3 000 (Très onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	Ultimate Chrome Book (p. 106)
Peau Tissée Niv.3 de DermaTech Inc.	Centre Médical	Protège tout le corps de 4 PA. SD pour repérer : 25.	400 (Très coûteux)	7 (2d6)	800 (Onéreux)	5 (1D6+2)	4 000 (Très onéreux)	3 (1D6)	Ultimate Chrome Book (p. 106)
Peau Tissée Niv.4 de DermaTech Inc.	Centre Médical	Protège tout le corps de 5 PA. SD pour repérer : 20.	500 (Onéreux)	9 (2D6+2)	1 000 (Très onéreux)	7 (2d6)	5 000 (Luxueux)	5 (1D6+2)	Ultimate Chrome Book (p. 106)
Peau Tissée Niv.5 de DermaTech Inc.	Centre Médical	Protège tout le corps de 6 PA. SD pour repérer : 20, PRE -1.	600 (Onéreux)	11 (3D6)	1 200 (Très onéreux)	9 (2D6+2)	6 000 (Luxueux)	7 (2d6)	Ultimate Chrome Book (p. 106)
Peau Tissée Niv.6 de DermaTech Inc.	Centre Médical	Protège tout le corps de 7 PA. SD pour repérer : 15, PRE -2.	700 (Onéreux)	13 (3D6+2)	1 400 (Très onéreux)	11 (3D6)	7 000 (Luxueux)	9 (2D6+2)	Ultimate Chrome Book (p. 106)
Phéromones de Confusions deBiotechnica	Centre Médical	Compétence d'INT de la cible et Initiative -1.	625 (Onéreux)	4 (1D6+1)	1 250 (Très onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	6 250 (Luxueux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 107)
Phéromones de Crédulité deBiotechnica	Centre Médical	+1 en Conversation.	500 (Onéreux)	4 (1D6+1)	1 000 (Très onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	5 000 (Luxueux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 107)
Phéromones de Désirs deBiotechnica	Centre Médical	Persuasion +1 sur le sexe spécifié.	250 (Très coûteux)	4 (1D6+1)	500 (Onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	2 500 (Très onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 107)
Pompes Artérielles de BodyWeight	Hôpital	Donne +1 en Athlétisme pour toute activité nécessitant de l'Endurance.	250 (Très coûteux)	6 (1D6+3)	500 (Onéreux)	4 (1D6+1)	2 500 (Très onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	Ultimate Chrome Book (p. 107)
Power Jaw de Dynalar	Hôpital	Renfort myomère des muscles masticateurs, dégâts des morsures +2.	25 (Bon marché)	4	50 (Coûteux)	2	250 (Très coûteux)	1	Ultimate Chrome Book (p. 37)
Poweract Alpha de BodyWeight	Hôpital	Donne +2 en Athlétisme pour toute activité de levage et en COR uniquement pour le calcul de dégâts à mains nues.	500 (Onéreux)	5 (1D6+2)	1 000 (Très onéreux)	3 (1D6)	5 000 (Luxueux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 107)
Poweract Beta de BodyWeight	Hôpital	Donne +3 en Athlétisme pour toute activité de levage et en COR uniquement pour le calcul de dégâts à mains nues.	800 (Onéreux)	9 (2D6+2)	1 600 (Très onéreux)	7 (2d6)	8 000 (Luxueux)	5 (1D6+2)	Ultimate Chrome Book (p. 107)
PowerMax Alpha de BodyWeight	Hôpital	Donne +1 en Athlétisme pour toute activité de levage et en COR uniquement pour le calcul de dégâts à mains nues et mêlée.	300 (Très coûteux)	5 (1D6+2)	600 (Onéreux)	3 (1D6)	3 000 (Très onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 108)
PowerMax Beta de BodyWeight	Hôpital	Donne +2 en Athlétisme pour toute activité de levage et en COR uniquement pour le calcul de dégâts à mains nues et en mêlée. -1 en PRES et en DEX. Nécessite un treillissage ou un autre renforcement osseux.	800 (Onéreux)	9 (2D6+2)	1 600 (Très onéreux)	7 (2d6)	8 000 (Luxueux)	5 (1D6+2)	Ultimate Chrome Book (p. 108)
Presaddak Medvyed Myichtsa de Transov Import	Hôpital	Muscles d'ours (!) greffés. COR +4, REF maxi 8 (avant modification)	800 (Onéreux)	13 (3D6+2)	1 600 (Très onéreux)	11 (3D6)	8 000 (Luxueux)	9 (2D6+2)	Ultimate Chrome Book (p. 108)
Pulsions Sexuelles Accrues de BodyWeight	Centre Médical	VOL-1, -2 pour résister à Séduction, quasiment insatiable... Sur commande il faut rajouter un Déclencheur	125 (Très coûteux)	6 (1D6+3)	250 (Très coûteux)	4 (1D6+1)	1 250 (Très onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	Ultimate Chrome Book (p. 26)
Pulsions Sexuelles Réduites de BodyWeight	Centre Médical	20% chance VOL +1, Séduction -2, +2 pour résister à Séduction, compétences d'EMP à - 1. Sur commande il rajouter un Déclencheur	125 (Très coûteux)	6 (1D6+3)	250 (Très coûteux)	4 (1D6+1)	1 250 (Très onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	Ultimate Chrome Book (p. 27)
Queue de Combat de Biotechnica	Hôpital	Queue garnie de pointes ou de dards empoisonnés (+500 ED) Dégâts 1D6	625 (Onéreux)	12 (3D6+1)	1 250 (Très onéreux)	10 (2D6+3)	6 250 (Luxueux)	8 (2D6+1)	Ultimate Chrome Book (p. 37)
Rebreathers de Raven Microcybernetics	Centre Médical	Permet de retenir son souffle 15 minutes. Filtre les gaz toxiques (50%), sauf les gaz irritants.	175 (Très coûteux)	6 (1D6+3)	350 (Très coûteux)	4 (1D6+1)	1750 (Très onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	Ultimate Chrome Book (p. 52)
Reconstruction Bionique de Militech	Hôpital	Augmente les PS de l'utilisateur de 50% et modifie les seuils de blessure.	5 000 (Luxueux)	12 (3D6+1)	10 000 (Super Luxueux)	10 (2D6+3)	50 000 (Super Luxueux)	8 (4D6-8)	Ultimate Chrome Book (p. 53)
Reconstruction Neurale Niv. 1 de DermaTech Inc.	Boutique	INT +1. Tous les jets en rapport avec la mémoire +1. Permet de relancer un jet de sauvegarde contre la mort raté avec un malus de -2.	2 500 (Très onéreux)	6 (1D6+3)	5 000 (Luxueux)	4 (1D6+1)	25 000 (Super Luxueux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	Ultimate Chrome Book (p. 108)
Reconstruction Neurale Niv. 2 de DermaTech Inc.	Boutique	INT +2. Tous les jets en rapport avec la mémoire +2. Permet de relancer un jet de sauvegarde contre la mort raté avec un malus de -1.	7 500 (Luxueux)	11 (3D6)	15 000 (Super Luxueux)	9 (2D6+2)	75 000 (Super Luxueux)	7 (2d6)	Ultimate Chrome Book (p. 108)
Reconstruction Neurale Niv. 3 de DermaTech Inc.	Centre Médical	INT +3. Tous les jets en rapport avec la mémoire +4. Permet de relancer un jet de sauvegarde contre la mort raté. Améliorer une compétence se fait par rapport au rang à atteindre -1 (excepté pour le premier point).	22 500 (Super Luxueux)	15 (4D6+1)	45 000 (Super Luxueux)	13 (3D6+2)	225 000 (Hyper Luxueux)	11 (3D6)	Ultimate Chrome Book (p. 108)
Reconstruction Neurale Niv. 4 de DermaTech Inc.	Centre Médical	INT +4. Tous les jets en rapport avec la mémoire +6. Interface +1. Permet de relancer deux jets de sauvegarde contre la mort ratés. Améliorer une compétence se fait par rapport au rang à atteindre -2 (Excepté pour les deux premiers points).	62 500 (Super Luxueux)	20 (6D6)	125 000 (Hyper Luxueux)	18 (5D6+1)	625 000 (Hyper Luxueux)	16 (4D6+2)	Ultimate Chrome Book (p. 108)
Reconstruction Neurale Niv. 5 de DermaTech Inc.	Hôpital	INT +5. Tous les jets en rapport avec la mémoire +8. Interface +2. Permet de relancer trois jets de sauvegarde contre la mort ratés. Améliorer une compétence se fait par rapport au rang à atteindre -3 (Excepté pour les trois premiers points)..	187 500 (Hyper Luxueux)	25 (7D6+2)	375 000 (Hyper Luxueux)	23 (7D6)	1 875 000 (Hyper Luxueux)	21 (6D6+1)	Ultimate Chrome Book (p. 109)
Récupération d'Eau de BodyWeight	Hôpital	Réduit le besoin en eau de 80% si nécessaire.	125 (Très coûteux)	2	250 (Très coûteux)	1	1 250 (Très onéreux)	0,5	Ultimate Chrome Book (p. 109)
Réflexes Implantés de Raven Microcybernetics	Hôpital	Augmente une compétence de REF ou de DEX à +1. (On peut en prendre plusieurs mais le bonus ne peut pas dépasser +3)	250 (Très coûteux)	4 (1D6+1)	500 (Onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	2500 (Très onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 109)
Régulateur Cérébral Niv. 1 de Raven Microcybernetics et Biotechnica	Hôpital	VOL +1, Résister à la torture et aux drogues +1	500 (Onéreux)	6 (1D6+3)	1 000 (Très onéreux)	4 (1D6+1)	5 000 (Luxueux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	Ultimate Chrome Book (p. 54)
Régulateur Cérébral Niv. 2 de Raven Microcybernetics et Biotechnica	Hôpital	VOL +2, Résister à la torture et aux drogues +2, Endurance +1	1 000 (Très onéreux)	11 (3D6)	2 000 (Très onéreux)	9 (2D6+2)	10 000 (Super Luxueux)	7 (2d6)	Ultimate Chrome Book (p. 54)
Régulateur Cérébral Niv. 3 de Raven Microcybernetics et Biotechnica	Hôpital	VOL +3, Résister à la torture et aux drogues +3, Endurance +1	2 000 (Très onéreux)	16 (4D6+2)	4 000 (Très onéreux)	14 (4D6)	20 000 (Super Luxueux)	12 (3D6+1)	Ultimate Chrome Book (p. 54)
Régulateur Cérébral Niv. 4 de Raven Microcybernetics et Biotechnica	Hôpital	VOL +4, Résister à la torture et aux drogues +4, Endurance +2	4 000 (Très onéreux)	23 (6D6+3)	8 000 (Luxueux)	21 (6D6+1)	40 000 (Super Luxueux)	19 (5D6+2)	Ultimate Chrome Book (p. 54)
Remplacement Clonage de Gene-Tek	Centre Médical	Cultivé à partir de vos propres cellules, il n'y a aucun risque de rejet, c'est 100% vous. Par contre la culture prend du temps, quelques mois.	25 (Bon marché)	0 N/A	50 (Coûteux)	0 N/A	250 (Très coûteux)	0 N/A	Ultimate Chrome Book (p. 27)
Remplacement Clonage Partiel de Gene-Tek	Centre Médical	Un modèle poussé en cuve à partir de cultures génériques, mais intégrant des cellules reproductrices clonées à partir de vos tissus. C'est plus rapide et moins cher que du 100% cloné, complètement fonctionnel, et les enfants seront quand même les vôtres.	10 (Bon marché)	4 (1D6+1)	20 (Bon marché)	3 (1D6)	100 (Très coûteux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	Ultimate Chrome Book (p. 27)

LE BIOMATÉRIEL

BIOMATÉRIEL OU CYBERIMPLANTS CORPORELS INTERNES (7 EMPLACEMENTS D'EXTENSION CORPORELS INTERNES DISPONIBLES)									
			BUTTERWARE		NORMAL		HYPERCHROME		
NOM	INSTALLATION	DESCRIPTION ET DONNÉES	PRIX	PH	PRIX	PH	PRIX	PH	RÉF
Remplacement Cybernétique de Gene-Tek	Centre Médical	Il y a toujours un malade pour vouloir un engin télescopique Superchromé. Certains sont plutôt bizarres, avec des LEDs, un vibreur ou encore un synthétiseur vocal... Des rumeurs (jamais confirmées) parlant de cyberarmes, de lames ou encore de taser montrent à quel point certains peuvent être dérangés.	175 (Très coûteux)	9 (2D6+2)	350 (Très coûteux)	7 (2d6)	1 750 (Très onéreux)	5 (1D6+2)	Ultimate Chrome Book (p. 27)
Remplacement Métahémoglobine de Biotechnica	Centre Médical	MOUV +1, jets d'athlétisme concernant l'endurance +1, +5 min sans respirer. Malus de -1 contre les drogues et les poisons.	350 (Très coûteux)	4 (1D6+1)	700 (Onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	3 500 (Très onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 110)
Remplacement Organique de Gene-Tek	Centre Médical	Des pièces détachées venues des banques d'organes. Les médecins essaieront d'obtenir quelque chose de proche, mais le premier critère reste la compatibilité tissulaire, alors ne vous étonnez pas si vous avez des enfants qui ne vous ressemblent vraiment pas !	5 (Très bon marché)	6 (1D6+3)	10 (Bon marché)	4 (1D6+1)	50 (Coûteux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	Ultimate Chrome Book (p. 27)
Remplacement Osseux de Radine Laboratories	Centre Médical	Blessures critiques faites aux bras et jambes relancées. Ne sont appliquées que si tirées une seconde fois. +1 au dégâts mains nues.	500 (Onéreux)	5 (1D6+2)	1 000 (Très onéreux)	3 (1D6)	5 000 (Luxueux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 55)
Renforcement des Jambes Alpha de BodyWeight	Hôpital	MOUV +1, sauts à MOUV x 1.5. Le tableau des dégâts de chutes sont réhaussé de 5m. Soit 2D6 à partir de 15 m de chute. (+2D6 / 10 mètres de plus)	500 (Onéreux)	5 (1D6+2)	1 000 (Très onéreux)	3 (1D6)	5 000 (Luxueux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 110)
Renforcement des Jambes Beta de BodyWeight	Hôpital	MOUV +2, sauts à MOUV x 1.5. Le tableau des dégâts de chutes sont réhaussé de 10m. Soit 2D6 à partir de 20 m de chute. (+2D6 / 10 mètres de plus)	750 (Onéreux)	7 (2d6)	1 500 (Très onéreux)	5 (1D6+2)	7 500 (Luxueux)	3 (1D6)	Ultimate Chrome Book (p. 110)
Réponse Neurologique Câblée de Gene-Tek	Centre Médical	Une réponse préenregistrée qui vous évite de faire semblant. Une commande (sélectionnée à l'implantation) lance le système et vous ressentez les sensations programmées. C'est aussi bon que pour de vrai, mais vous le déclenchez en pressant un bouton (ou autre méthode de déclenchement). Courant chez les prostituées, les acteurs pornos et à l'occasion des gens qui n'ont pas le temps ou l'envie de chercher un/une partenaire.	90 (Coûteux)	6 (1D6+3)	180 (Très coûteux)	4 (1D6+1)	900 (Onéreux)	6 (1D6+3)	Ultimate Chrome Book (p. 28)
Réserve d'air	Hôpital	Contient 30 minutes d'air avant que l'utilisateur doive remplir sa réserve à partir de l'air ambiant, ce qui prend une heure. Sinon, remplacer la réserve vide par une pleine (50 ED) prend une action.	500 (Onéreux)	4 (1D6+1)	1 000 (Très onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	5 000 (Luxueux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Livre de Base (p. 362)
Réserve d'air de Sycust	Hôpital	30 minutes d'air.	500 (Onéreux)	4 (1D6+1)	1 000 (Très onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	5 000 (Luxueux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 55)
Sexe Electronique de Dynalar	Centre Médical	Initialement développé à l'intention des paralytiques et des victimes d'attaques, ce système utilise un processeur dédié pour surveiller et stimuler tout le corps. Connecté à une unité compatible, il traduit votre activité neuromotrice en sensations plaisantes pour l'autre utilisateur, ce qui stimule son activité neuromatrice et vous renvoie des sensations accrues. Ceci engage les deux personnes dans une boucle de stimulation réciproque jusqu'à ce que les signaux atteignent un sommet, avant de revenir à zéro, reliant leurs réponses sexuelles sans aucune des limites de la chair. Normalement réglé sur les limitations biologiques (aussi bon qu'en vrai), il est assez facile de "débrider" le système pour atteindre les limites neurologiques, et c'est meilleur. Tellement meilleur que l'activité réelle semble bien fade (risque de dépendance psychologique, SF diff. 20). Les signaux peuvent être échangés face à face par un câble d'interface, mais aussi par téléphone ou via le Net, on trouve d'ailleur des sites spécialisés permettant de s'interfacer avec de parfaits inconnus.	250 (Très coûteux)	6 (1D6+3)	500 (Onéreux)	4 (1D6+1)	2 500 (Très onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	Ultimate Chrome Book (p. 28)
Sonorisation de AuraSound	Hôpital	Un Wearman, c'est bien, mais vous êtes le seul à en profiter. Cette modification implante des haut-parleurs sous votre peau et un ampli puissant dans le torse, permettant d'envoyer la sauce jusqu'à pas loin de 110 dB. Et avec des prises d'interface, vous pouvez même jouer de la guitare électrique sans ampli ni enceintes !	250 (Très coûteux)	9 (2D6+2)	500 (Onéreux)	7 (2d6)	2 500 (Très onéreux)	5 (1D6+2)	Ultimate Chrome Book (p. 56)
Sourire du Requin Allangé de Dynalar	Hôpital	Crocs rétractiles, la bouche s'ouvre plus large. Dégâts : 1D6+2	350 (Très coûteux)	9 (2D6+2)	700 (Onéreux)	7 (2d6)	3 500 (Très onéreux)	5 (1D6+2)	Ultimate Chrome Book (p. 38)
Sourire du Requin de Dynalar	Boutique	Crocs non rétractiles. Dégâts : 1D6 (légal)	100 (Très coûteux)	4 (1D6+1)	200 (Très coûteux)	3 (1D6)	1 000 (Très onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	Ultimate Chrome Book (p. 38)
Sourire du Requin Rétractable de Dynalar	Centre Médical	Crocs rétractiles. Dégâts : 1D6 (PA/2)	225 (Très coûteux)	14 (4D6)	450 (Très coûteux)	12 (3D6+1)	2 250 (Très onéreux)	10 (2D6+3)	Ultimate Chrome Book (p. 38)
Speed Alpha de Biotechnica	Boutique	-2 en athlétisme pour les actions nécessitant de l'endurance +1 pour soulever des charges. Saut à MOUV x 1.5. **Ne peut pas être combiné avec Enduro Alpha ou Beta.**	500 (Onéreux)	5 (1D6+2)	1 000 (Très onéreux)	3 (1D6)	5 000 (Luxueux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 105)
Speed Alpha de Biotechnica	Boutique	-3 en athlétisme pour les actions nécessitant de l'endurance +2 pour soulever des charges. Saut à MOUV x 2. MOUV +1et Initiative +1. **Ne peut pas être combiné avec Enduro Alpha ou Beta.**	750 (Onéreux)	4 (1D6+1)	1 500 (Très onéreux)	6 (1D6+3)	7 500 (Luxueux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	Ultimate Chrome Book (p. 105)
Stérilisation de BodyWeight	Boutique	Le principal reste en place et fonctionne, mais vous ne pouvez plus vous reproduire.	60 (Coûteux)	4	120 (Très coûteux)	2	600 (Onéreux)	1	Ultimate Chrome Book (p. 28)
Synthétiseur de Voix de AuroSound	Boutique	Peut imiter tout son enregistré (60%), 10 sons.	150 (Très coûteux)	5 (1D6+2)	300 (Très coûteux)	3 (1D6)	1 500 (Très onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 55)
Unité de Survie Cérébrale de Psiberstuff	Hôpital	Survie du cerveau pendant 15 min, même si le reste est en miette.	1 250 (Très onéreux)	9 (2D6+2)	2 500 (Très onéreux)	7 (2d6)	12 500 (Super Luxueux)	5 (1D6+2)	Ultimate Chrome Book (p. 56)
Vampyres	Centre Médical	Crocs implantés dans la bouche de l'utilisateur. Cette arme de mêlée légère d'excellente qualité (1d6, 2 Att/round) peut être dissimulée sans test. Une fiole de poison ou de biotoxine (achetée séparément, cf. liste d'équipement page 353) peut être stockée et dissimulée dans un compartiment du palais, près des crocs, sans test. Le contenu peut en être appliqué aux crocs en silence à tout moment, sans action. Chaque application vide une fiole entière et agit 30 minutes. L'installation des « vampyres » comprend un réagencement complet de la bouche de l'utilisateur, qui l'empêche de s'empoisonner par accident avec ses propres crocs pendant qu'il mange une part de pizza ou suite à un test raté.	250 (Très coûteux)	16 (4D6+2)	500 (Onéreux)	14 (4D6)	2500 (Très onéreux)	12 (3D6+1)	Livre de Base (p. 362)
Vannes Sanguines de BodyWeight	Centre Médical	Arrête les hémorragies importantes, +2 aux jets de sauvegarde contre la mort.	175 (Très coûteux)	5 (1D6+2)	350 (Très coûteux)	3 (1D6)	1750 (Très onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 56)

LA CHIRURGIE EXOTIQUE

CHIRURGIES EXOTIQUES									
NOM	INSTALLATION	DESCRIPTION ET DONNÉES	BUTTERWARE		NORMAL		HYPERCHROME		RÉF
			PRIX	PH	PRIX	PH	PRIX	PH	
Altération de la peau de Biotechnica	Boutique	La peau change en fourrure ou en écaille par nanochirurgie et cellules modifiées.	2500 (Très onéreux)	12 (3D6+1)	5 000 (Luxueux)	9 (2D6+2)	25 000 (Super Luxueux)	6 (1D6+3)	Ultimate Chrome Book (page 17)
Cat's eye de Biotechnica	Centre médical	Vision nocturne et membrane nictante "oeil de chat".	250 (Très coûteux)	4 (1D6+1)	500 (Onéreux)	3 (1D6)	2500 (Très onéreux)	2 (1D6/2, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (page 17)
Crocs naturels de Biotechnica	Boutique	Dégâts (1D3) après empoignade.	125 (Très coûteux)	4 (1D6+1)	250 (Très coûteux)	3 (1D6)	1 250 (Très onéreux)	2 (1D6/2, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (page 18)
Ecailles épaisses de Biotechnica	Boutique	Altération de la peau plus peau tissée (6 PA, Perception SD 25)	3 000 (Très onéreux)	12 (3D6+1)	6 000 (Luxueux)	10 (2d6 +3)	30 000 (Super Luxueux)	7 (2d6)	Ultimate Chrome Book (page 18)
Exosquelette de Biotechnica	Hôpital	9 en PA, -1 DEX et en MOUV	5 000 (Luxueux)	16 (4D6+2)	10 000 (Super Luxueux)	12 (3D6+1)	50 000 (Super Luxueux)	8 (4D6-8)	Ultimate Chrome Book (page 18)
Griffes naturelles de Biotechnica	Boutique	Dégâts 1dé, -3 actions nécessitant des manipulations précises avec les doigts, prix et perte d'humanité par membre. Arme de mêlée légère.	250 (Très coûteux)	5 (1D6+2)	500 (Onéreux)	3 (1D6)	2500 (Très onéreux)	2 (1D6/2, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (page 19)
Griffes retraciles de Biotechnica	Centre médical	Dégâts 1D6+1, prix et perte d'humanité par membre. Arme de mêlée légère.	375 (Très coûteux)	6 (1D6+3)	750 (Cher)	4 (1d6 + 1)	3 750 (Très onéreux)	2 (1D6/2, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (page 19)
Jambes digitigrades de Biotechnica	Centre médical	Pattes d'animal. Sans queue MOUV -2 et DEX -1 debout, avec queue MOUV +1.	1 000 (Très onéreux)	16 (4D6+2)	2 000 (Très onéreux)	12 (3D6+1)	10 000 (Super Luxueux)	8 (2D6+1)	Ultimate Chrome Book (page 19)
Mains palmées de Biotechnica	Centre médical	MOUV aquatique +2, Nager +2 (+1 si pied palmés), manipulation précises -1	500 (Onéreux)	4 (1D6+1)	1 000 (Très onéreux)	3 (1D6)	5 000 (Luxueux)	2 (1D6/2, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (page 20)
Mandibules allongées de Biotechnica	Hôpital	Mâchoires semipréhensibles saillantes. Dégâts 1d6 + 1	1 000 (Très onéreux)	12 (3D6+1)	2 000 (Très onéreux)	9 (2D6+2)	10 000 (Super Luxueux)	6 (1D6+3)	Ultimate Chrome Book (page 20)
Modifications d'ossature de Biotechnica	Hôpital	Altération de la taille de +/- 25% max	2 000 (Très onéreux)	9 (2D6+2)	4 000 (Très onéreux)	7 (2D6)	20 000 (Super Luxueux)	5 (1D6+1)	Ultimate Chrome Book (page 21)
Modifications faciales majeures de Biotechnica	Centre médical	Remodelage complet de la forme du visage.	500 (Onéreux)	5 (1D6+1)	1 000 (Très onéreux)	3 (1D6)	5 000 (Luxueux)	2 (1D6/2, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (page 20)
Modifications faciales mineurs de Biotechnica	Centre médical	Modification des yeux, moustaches, oreilles, nez, dents, sourcils, mâchoires...	250 (Très coûteux)	3 (1D6)	500 (Onéreux)	2 (1D6/2, arrondi à l'entier supérieur)	2500 (Très onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (page 21)
Museau court de Biotechnica	Centre médical	Museau d'ours, de tigre, de bouledogue...	500 (Onéreux)	5 (1D6+2)	1 000 (Très onéreux)	3 (1d6)	5 000 (Luxueux)	2 (1D6/2, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (page 22)
Museau long de Biotechnica	Hôpital	Museau de chien, de cheval...	625 (Onéreux)	9 (2D6+2)	1 250 (Très onéreux)	7 (2D6)	6 250 (Luxueux)	5 (1D6+2)	Ultimate Chrome Book (page 22)
Pieds palmées de Biotechnica	Centre médical	MOUV aquatique x2, Nager +3, MOUV terrestre -1	125 (Très coûteux)	3 (1D6)	250 (Très coûteux)	2 (1D6/2, arrondi à l'entier supérieur)	1 250 (Très onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (page 22)
Pleasure Toy de Biotechnica	Centre médical	Kit comprenant Mr Studd/Midnight Lady et d'autres gadgets.	750 (Onéreux)	16 (4D6+2)	1 500 (Très onéreux)	12 (3D6+1)	7 500 (Luxueux)	8 (2D6+1)	Ultimate Chrome Book (page 23)
Puce comportementale de Biotechnica	Centre médical	Puce. Altération temporaire de la personnalité. Nécessite un suppport de puce.	250 (Très coûteux)	3 (1D6)	500 (Onéreux)	2 (1d6/2, arrondi à l'entier supérieur)	2500 (Très onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (page 23)
Queue de Biotechnica	Centre médical	Queue d'animal au choix, préhensile, force 5 kg	375 (Très coûteux)	9 (2D6+2)	750 (Onéreux)	7 (2D6)	3 750 (Très onéreux)	5 (1D6+2)	Ultimate Chrome Book (page 23)
Queue décorative de Biotechnica	Centre médical	Queue d'animal. Très joli et rien de plus.	125 (Très coûteux)	5 (1D6+2)	250 (Très coûteux)	3 (1d6)	1 250 (Très onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (page 24)

CYBERAUDIO

CYBERFAUDIO (PIÈCE MÈRE : KIT CYBERAUDIO)									
NOM	INSTALLATION	DESCRIPTION ET DONNÉES	GUTTERWARE		NORMAL		HYPERCHROME		RÉF
			PRIX	PH	PRIX	PH	PRIX	PH	
Kit Cyberaudio	Centre médical	Le kit cyberaudio s'installe de façon invisible à l'intérieur du crâne. Le système comporte 3 emplacements d'extension pour des extensions cyberaudio. L'utilisateur ne peut faire installer qu'un seul kit cyberaudio.	250 (Très coûteux)	10 (2D6+3)	500 (Onéreux)	7 (2d6)	2 500 (Très onéreux)	4 (1D6+1)	Livre de Base (p.361)
Agent Interne	Boutique	Extension cyberaudio. Agent entièrement fonctionnel (cf. section Équipement PAGE 352) et entièrement contrôlé par commandes vocales. Les images sont décrites, mais on peut le relier en sortie à un bondeou de cyberoeil ou à un écran proche si on désire un visuel. Lo puce mémoire de l'agent implanté ne peut pos être retirée sons opération chirurgicale. **Nécessite un kit cyberaudio.**	50 (Coûteux)	4 (1D6+1)	100 (Très coûteux)	3 (1D6)	500 (Onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	Livre de Base (p.361)
Agent interne de Raven Microcybernetics	Boutique	Agent disposant de toutes les fonctionnalités. **Nécessite un kit Cyberaudio.**	50 (Coûteux)	4 (1D6+1)	100 (Très coûteux)	3 (1D6)	500 (Onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	Ultimate Chrome Book (p. 63)
Amplifica-teur audio	Boutique	Extension cyberaudio. L'utilisateur ajoute +2 à sa compétence Perception pour les tests tirant parti de l'ouïe. **Nécessite un kit cyberaudio.** De multiples installations n'octroient aucun bonus supplémentaire.	50 (Coûteux)	4 (1D6+1)	100 (Très coûteux)	3 (1D6)	500 (Onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	Livre de Base (p.361)
Amplificateur audio de Sycust	Boutique	Perception +2 en écoute. **Nécessite un kit Cyberaudio.**	50 (Coûteux)	4 (1D6+1)	100 (Très coûteux)	3 (1D6)	500 (Onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	Ultimate Chrome Book (p. 65)
Analyser de stress vocal	Boutique	Extension cyberaudio. L'utilisateur ajoute +2 à ses compétences Psychologie et Interrogatoire. Il peut activer une fonction spéciale de détection des mensonges pendant une minute au prix d'une action : pendant cette période, c'est le MJ qui effectue tous ses tests de Psychologie et d'Interrogatoire en secret, et émet un « bip » dès qu'il détecte un mensonge (ou quand il souhaite en cas d'échec au test). Attention aux faux positifs ou négatifs… **Nécessite un kit cyberaudio.** De multiples installations n'octroient aucun bonus supplémentaire.	50 (Coûteux)	4 (1D6+1)	100 (Très coûteux)	3 (1D6)	500 (Onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	Livre de Base (p.361)
Analyser de stress vocal de Zetatech	Boutique	Ajoute +2 à Psychologie et Interrogatoire. **Nécessite un kit Cyberaudio.**	50 (Coûteux)	4 (1D6+1)	100 (Très coûteux)	3 (1D6)	500 (Onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	Ultimate Chrome Book (p. 63)
Atténuateur de Bruit de AuraSound	Boutique	Modification de l'oreille moyenne, limite les bruits forts.	75 (Coûteux)	4	150 (Très coûteux)	2	750 (Onéreux)	1	Ultimate Chrome Book (p. 40)
Bande passante élargie de Aurasound	Boutique	Capacité d'écoute en infra et ultrasons.	25 (Bon marché)	4 (1D6+1)	50 (Coûteux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	250 (Très coûteux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 63)
Brouilleur/ décrypteur	Boutique	Extension cyberaudio. Permet à l'utilisateur de brouiller les communications sortantes pour qu'on ne puisse pas les comprendre sans décrypteur, appareil également inclus sans surcoût. **Nécessite un kit cyberaudio.**	50 (Coûteux)	3 (1D6)	100 (Très coûteux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	500 (Onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Livre de Base (p.361)
Brouilleur/ décrypteur de Zetatech	Boutique	Permet de brouiller les communications ou de rétablir le signal. **Nécessite un kit cyberaudio.**	50 (Coûteux)	3 (1D6)	100 (Très coûteux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	500 (Onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 64)
Commicateur radio	Boutique	Extension cyberaudio. L'utilisateur peut communiquer par radio dans un rayon de 1,6 km. **Nécessite un kit cyberaudio.**	50 (Coûteux)	3 (1D6)	100 (Très coûteux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	500 (Onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Livre de Base (p.361)
Détecteur de micros d'Arasaka	Boutique	Bipe quand l'utilisateur se trouve à 2 mètres d'un dispositif d'écoute. **Nécessite un kit cyberaudio.**	50 (Coûteux)	3 (1D6)	100 (Très coûteux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	500 (Onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 64)
Détecteur de radars de Techtronnics	Centre médical	Détecte les radars dans un rayon de 100m. **Nécessite un kit Cyberaudio.**	250 (Très coûteux)	3 (1D6)	500 (Onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	2500 (Très onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 65)
Détecteur d'ultrasons de Aurasound	Boutique	Détecte (70%) les champs d'ultrasons avant d'y pénétrer. **Nécessite un kit Cyberaudio.**	50 (Coûteux)	4 (1D6+1)	100 (Très coûteux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	500 (Onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 64)
Détecteur de micros	Boutique	Extension cyberaudio. Émet un signal sonore quand l'utilisateur se trouve à 2 m d'un micro, d'un mouchard ou autre appareil d'espionnage. **Nécessite un kit cyberaudio.**	50 (Coûteux)	3 (1D6)	100 (Très coûteux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	500 (Onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Livre de Base (p.361)
Détecteur de radar	Centre médical	Extension cyberaudio. Émet un signal si un faisceau radar est présent dans un rayon de 100 m. **Nécessite un kit cyberaudio.**	250 (Très coûteux)	3 (1D6)	500 (Onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	2500 (Très onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Livre de Base (p.361)
Durcissement EMP/Micro-Ondes de Psiberstuff	Centre médical	Insensible aux effets secondaires des micro-ondes, des EMP et des programmes autre que GLACE Noir. **Nécessite un kit Cyberaudio.**	50 (Coûteux)	0 N/A	100 (Très coûteux)	0 N/A	500 (Onéreux)	0 N/A	Ultimate Chrome Book (p. 65)
Éditeur de son de Aurasound	Boutique	Perception +2 en écoute. **Nécessite un kit Cyberaudio.**	50 (Coûteux)	4 (1D6+1)	100 (Très coûteux)	3 (1D6)	500 (Onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	Ultimate Chrome Book (p. 66)
Enregistreur audio	Centre médical	Extension cyberaudio. Enregistre le son sur une puce mémoire standard ou un Agent connecté. **Nécessite un kit cyberaudio.**	50 (Coûteux)	3 (1D6)	100 (Très coûteux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	500 (Onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Livre de Base (p.361)
Implant Spectrum de Aurasound	Centre médical	Jets demandant de l'équilibre à -1 possède 3 options.	250 (Très coûteux)	6 (1D6+3)	500 (Onéreux)	5 (2D6 - 2)	2500 (Très onéreux)	4 (1D6+1)	Ultimate Chrome Book (p. 36)
Implant Spectrum de Aurasound Option : Omnidirectionnel	Centre médical	Perception auditive +2, jets demandant de l'équilibre à -1	375 (Très coûteux)	8 (2D6+1)	750 (Onéreux)	4 (1D6+1)	3 750 (Très onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	Ultimate Chrome Book (p. 63)
Implant Spectrum de Aurasound *Option : Pavillons amovibles*	Centre médical	Perception auditive +1, jets demandant de l'équilibre à -1	50 à 250 (Coûteux à Très coûteux)	4 (1D6+1)	100 à 500 (Très coûteux à Onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	500 à 2 500 (Onéreux à Très onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 62)
Liaison Cybercom de Aurasound	Boutique	Demande un Câblage Neural, liason avec les centres de la parole. **Nécessite un kit Cyberaudio ET un Câblage Neural.**	100 (Très coûteux)	4 (1D6+1)	200 (Très coûteux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	1 000 (Très onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 66)
Liaison Magnéto Numérique de Raven Microcybernetics	Boutique	Enregistre dans une puce interne 24 heures d'écoute. **Nécessite un kit Cyberaudio.**	25 (Bon marché)	1	50 (Coûteux)	0,5	250 (Très coûteux)	0,25	Ultimate Chrome Book (p. 66)
Liaison Micro-Magnéto de Aurasound	Boutique	Transmet à un magnéto implanté ou via interface. **Nécessite un kit Cyberaudio.**	25 (Bon marché)	1	50 (Coûteux)	0,5	250 (Très coûteux)	0,25	Ultimate Chrome Book (p. 67)
Liaison radio de Zetatech	Boutique	Commucation radio jusqu'à 1km.	25 (Bon marché)	2	50 (Coûteux)	1	250 (Très coûteux)	0,5	Ultimate Chrome Book (p. 67)

CYBERFAUDIO (PIÈCE MÈRE : KIT CYBERAUDIO)									
NOM	INSTALLATION	DESCRIPTION ET DONNÉES	GUTTERWARE		NORMAL		HYPERCHROME		RÉF
			PRIX	PH	PRIX	PH	PRIX	PH	
Liaison radio directionnelle de Aurasound	Boutique	Commucation radioindétectable (portée 1km).	50 (Coûteux)	2	100 (Très coûteux)	1	500 (Onéreux)	0,5	Ultimate Chrome Book (p. 67)
Récepteur radio/lecteur de musique	Centre médical	Extension cyberaudio. L'utilisateur peut utiliser une action pour scanner toutes les bandes radio utilisées dans un rayon de 1,6 km et les écouter. L'écoute de certains canaux nécessite un brouilleur/décrypteur. Le lecteur de musique se connecte au puits de données pour diffuser les morceaux à la mode, ou pour les jouer directement depuis une puce mémoire. **Nécessite un kit cyberaudio.**	25 (Bon marché)	3 (1D6)	50 (Coûteux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	250 (Très coûteux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Livre de Base (p.361)
Réducteur de bruit	Boutique	Extension cyberaudio. Compensation automatique du bruit. L'utilisateur est immunisé contre la surdité et les effets issus des sons dangereux, comme ceux produits par des munitions étourdissantes. **Nécessite un kit cyberaudio.**	50 (Coûteux)	3 (1D6)	100 (Très coûteux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	500 (Onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Livre de Base (p.361)
Réducteur de niveau de Raven Microcybernetics	Boutique	Compensation du bruit automatique	75 (Coûteux)	1	150 (Très coûteux)	0,5	750 (Onéreux)	0,25	Ultimate Chrome Book (p. 68)
Scanneur radio de large bande de Aurasound	Boutique	Capte les communications sur les fréquences courantes.	25 (Bon marché)	4 (1D6+1)	50 (Coûteux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	250 (Très coûteux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 68)
Traceur	Centre médical	Extension cyberaudio. Peut suivre un marqueur qui lui est relié dans un rayon de 1,6 km. Accompagné d'un marqueur taille bouton. Chaque marqueur supplémentaire coûte 50 ED. **Nécessite un kit cyberaudio.**	50 (Coûteux)	3 (1D6)	100 (Très coûteux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	500 (Onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Livre de Base (p.361)
Traceur de Capsuleco	Centre médical	Localise un traceur spécifique. Portée 1,6km.	50 (Coûteux)	3 (1D6)	100 (Très coûteux)	2 (1d6/2, arrondi à l'entier supérieur)	500 (Onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 68)
Variateur de fréquence de Aurasound	Boutique	Mémorise et sélectionne automatiquement 6 fréquences.	25 (Bon marché)	0 N/A	50 (Coûteux)	0 N/A	250 (Très coûteux)	0 N/A	Ultimate Chrome Book (p. 69)
Wearman de Aurasound	Boutique	Système musical Hi-Fi stéréo. **Nécessite un Câblage Neural**	25 (Bon marché)	3 (1D6)	50 (Coûteux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	250 (Très coûteux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 69)
Wearman Mark II de Capsuleco	Boutique	Walkman implanté, transmet par conduction osseuse.	50 (Coûteux)	0 N/A	100 (Très coûteux)	0 N/A	500 (Onéreux)	0 N/A	Ultimate Chrome Book (p. 57)

CYBERFASHION

CYBERFASHION (7 EMPLACEMENTS D'EXTENTION DE CYBERFASHION DISPONIBLE)									
NOM	INSTALLATION	DESCRIPTION ET DONNÉES	GUTTERWARE		NORMAL		HYPERCHROME		RÉF
			PRIX	PH	PRIX	PH	PRIX	PH	
Biomoniteur	Boutique	Implant subdermique qui génère un affichage LED constant du pouls, de la température, de la respiration, du taux de glycémie, etc. Vous pouvez connecter votre biomoniteur à votre Agent pour qu'il surveille votre état de santé.	50 (Coûteux)	0 N/A	100 (Très coûteux)	0 N/A	500 (Onéreux)	0 N/A	Livre de Base
Contrôleur Glandulaire de Fresco	Centre Médical	Changement de couleur des yeux en 1D6 min	50 (Coûteux)	2	100 (Très coûteux)	1	500 (Onéreux)	0 N/A	Ultimate Chrome Book (p.9)
Data Nails de Dynalar	Boutique	Des ongles écran	5/ongle (Très bon marché)	1/ongle	10/ongle (Bon marché)	0,5/ongle	50/ongle (Bon marché)	0,25/ongle	Ultimate Chrome Book (p.9)
DataTeeth de Dynalar	Boutique	Des dents écran	5/ongle (Très bon marché)	1/ongle	10/ongle (Bon marché)	0,5/ongle	50/ongle (Bon marché)	0,25/ongle	Ultimate Chrome Book (p.10)
DermeTeinte	Boutique	Teintes et pigments intégrés à la peau et permettant d'en changer la couleur, ce qui permet aussi bien de cacher les imperfections que de prendre une couleur vert pomme. En option, les pigments peuvent réagir à la température ou aux changement hormonaux. Si l'utilisateur dispose à la fois d'une DermTeinte et de Tech-chev, il ajoute +2 à sa compétence Look (le bonus ne s'applique qu'une fois.	50 (Coûteux)	0 N/A	100 (Très coûteux)	0 N/A	500 (Onéreux)	0 N/A	Livre de Base
DermeTeinte VP de Dermatech INC	Boutique	Version permanente. Teinture de peau aux couleurs ou motifs changeants. +1 Look. Si l'utilisateur dispose à la fois d'une DermTeinte et de Tech-chev, il ajoute +3 à sa compétence Look (le bonus ne s'applique qu'une fois.	50 (Coûteux)	3 (1D6)	200 (Très coûteux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	500 (Onéreux)	1 (1D6/2)-1	Ultimate Chrome Book (p.10)
DermeTeinte VT de Dermatech INC	Boutique	Version temporaire, tient environ 1 mois avant de s'estomper. +1 Look. Si l'utilisateur dispose à la fois d'une DermTeinte et de Tech-chev, il ajoute +3 à sa compétence Look (le bonus ne s'applique qu'une fois.	25 (Bon marché)	1	50 (Coûteux)	0,5	250 (Très coûteux)	0,25	Ultimate Chrome Book (p.10)
DermeTeinte VV de Dermatech INC	N/A	Variable : Variante d'une des 2 version ci-dessus. Peut changer de couleur ou de motif avec un réactif chimique ou un stylet électro-statique.	25 (Bon marché)	0 N/A	50 (Coûteux)	0 N/A	250 (Très coûteux)	0 N/A	Ultimate Chrome Book (p.10)
DermSynth Option de Dermatech INC	Boutique	Option du Dermsynth. Ne peut s'installer sans l'implant de base. Les coûts sont par membre et le Torse compte comme 2 membres.	25 (Bon marché)	+1/membre	50 (Coûteux)	+0,5/membre	250 (Très coûteux)	+0,25 /membre	Ultimate Chrome Book (p.10)
DermSynth de Dermatech INC	Boutique	Peau synthétique aux couleurs variées et variables. Les coûts sont par membre et le Torse compte comme 2 membres.	50 (Coûteux)	3 (1D6)	100 (Très coûteux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	500 (Onéreux)	1 (1D6/2)-1	Ultimate Chrome Book (p.10)
Ecran sous dermique de Zetatech	Boutique	Implant Bandeau sous dermique.	100 (Très coûteux)	0 N/A	200 (Très coûteux)	0 N/A	1000 (Très onéreux)	0 N/A	Ultimate Chrome Book (p.11)
Flashlight "Strobe" de Dermatech INC	Centre Médical	Un petit accumulateur permet de générer tous les 3 rounds un flash pouvant éblouir pour 1D6 rounds.	50 (Coûteux)	3 (1D6/2 arrondi sup.)	100 (Très coûteux)	1,5 (1D6/3 arrondi sup.)	500 (Onéreux)	0,75 (1D6/3)-1	Ultimate Chrome Book (p.12)
Flashlight MB de Dermatech INC	Centre Médical	Pièce de Synthépeau pouvant émettre de la lumière (3m)Premium).	25 (Bon marché)	2 (1D6)	50 (Coûteux)	1 (1D6/2 arrondi sup.)	250 (Très coûteux)	0,5 (1D6/2)-1	Ultimate Chrome Book (p.12)
Flashlight MC de Dermatech INC	Boutique	Si le Flashlight est implanté sur un membre cybernétisé, la perte d'humanité est moindre.	25 (Bon marché)	1	50 (Coûteux)	0,5	250 (Très coûteux)	0,25	Ultimate Chrome Book (p.12)
Lentilles changeantes de Life Vision	Boutique	Lentilles de contact aux couleurs variées, à logo ou motif	50 (Coûteux)	0 N/A	100 (Très coûteux)	0 N/A	500 (Onéreux)	0 N/A	Ultimate Chrome Book (p.12)
Lentilles Polychrome	Boutique	Lentilles implantées dans l'œil et capables de changer de couleur. Plusieurs motif sont également disponibles. En option, les lentilles peuvent réagir à la température ou aux changements hormonaux. On ne peut choisir qu'une couleur et un motif, mais l'utilisateur peut désactiver le changement de la couleur à tout moment au moyen d'une action.	50 (Coûteux)	0 N/A	100 (Très coûteux)	0 N/A	500 (Onéreux)	0 N/A	Livre de Base
Maillage EMP de Fresco	Boutique	Décoration corporelle de type métallique. Existe en plusieurs couleurs et métaux.	5 (Très bon marché)	0 N/A	10 (Bon marché)	0 N/A	50 (Bon marché)	0 N/A	Ultimate Chrome Book (p.11)
Maillage électroma-gnétique	Boutique	Popularisées par la vedette des médias UR, ces minces lignes argentées dessinent des sortes de circuits sur le corps. Beaucoup croient qu'elles font office de « cage de Faraday » et protègent contre les radiations et les effets IEM, mais jusqu'ici, aucun fait scientifique ne le prouve. Ce qui ne les empêche pas d'être vraiment stylées. La plupart des gens portent un maillage électromagnétique pour améliorer leur look.	5 (Très bon marché)	0 N/A	10 (Bon marché)	0 N/A	50 (Bon marché)	0 N/A	Livre de Base
Montre dermique	Boutique	Implant subdermique qui génère un affichage constant de l'heure et de la date visible au travers de la peau.	50 (Coûteux)	0 N/A	100 (Très coûteux)	0 N/A	500 (Onéreux)	0 N/A	Livre de Base
Montre dermique de Lead	Boutique	Montre sous-cutanée	50 (Coûteux)	0 N/A	100 (Très coûteux)	0 N/A	500 (Onéreux)	0 N/A	Ultimate Chrome Book (p.13)
Mood Skin de Dermatech INC	Boutique	Peau à couleur variable selon les émotions. Toxique. Prix et Perte d'Humanité par membre. Le torse comptant comme 2.	50 (Coûteux)	4 (1D6+1)	100 (Très coûteux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	500 (Onéreux)	1 (1D6/2)-1	Ultimate Chrome Book (p.13)
Nano Cosmétiques de Fresco	Boutique	Nanotech pour être impeccable. +1 à la compétence Style pour chaque option (max +4). Sont disponibles les kits Fraicheur Menthol, Teint Lumineux et Coiffure de Star. Effet +1 par kit dans la compétence Style, pour un maximum de +3.	100 (Très coûteux)	1	200 (Très coûteux)	0,5	1000 (Très onéreux)	0,25	Ultimate Chrome Book (p.13)
Tatouage Logo Line de Dermatech	Boutique	Le même que les suivants mais reproduisant des logos de marques. Un utilisateur doté de trois installations de Tatouage lumineux ou davantage ajoute +2 à sa compétence Habillement et style (le bonus ne s'applique qu'une fois).	50 à 100 (Coûteux à Très coûteux)	2	100 à 200 (Très Couteux)	1	500 à 1000 (Onéreux à Très onéreux)	0,5	Ultimate Chrome Book (p.15)
Tatouage lumineux	Boutique	Des patchs subdermiques qui stockent la lumière et projettent des tatouages colorés sous la peau. Plus ils sont grands, plus il vous faut d'installations de ce matériel. Un utilisateur doté de trois installations de Tatouage lumineux ou davantage ajoute +2 à sa compétence Habillement et style (le bonus ne s'applique qu'une fois).	50 (Coûteux)	0 N/A	100 (Très coûteux)	0 N/A	500 (Onéreux)	0 N/A	Livre de Base
Tatouage lumineux de Fresco	Boutique	Tatouages décoratifs lumineux. Un utilisateur doté de trois installations de Tatouage lumineux ou davantage ajoute +2 à sa compétence Habillement et style (le bonus ne s'applique qu'une fois).	50 à 100 (Coûteux à Très coûteux)	1	100 à 200 (Très Couteux)	0,5	500 à 1000 (Onéreux à Très onéreux)	0,25	Ultimate Chrome Book (p.15)
Tech-chev	Boutique	Chevelure artificielle colorée et lumineuse. En option, les cheveux peuvent réagir à la température ou aux changements hormonaux. Si l'utilisateur dispose à la fois d'une dermTeinte et de tech-chev, il ajoute +2 à sa compétence Look (le bonus ne s'applique qu'une fois).	50 (Coûteux)	0 N/A	100 (Très coûteux)	0 N/A	500 (Onéreux)	0 N/A	Livre de Base
Tech-chev de Fresco Leaf	Centre Médical	Feuilles : Votre tête recouverte de verdure.	125 (Très coûteux)	2	250 (Très coûteux)	1	1250 (Très onéreux)	0,5	Ultimate Chrome Book (p.15)
Tech-chev de Fresco Animal	Centre Médical	Donne l'impression d'une fourrure animale.	125 (Très coûteux)	2	250 (Très coûteux)	1	1250 (Très onéreux)	0,5	Ultimate Chrome Book (p.15)
Tech-chev de Fresco Color Change	Centre Médical	Option : Changement de couleur	125 (Très coûteux)	0 N/A	250 (Très coûteux)	0 N/A	1250 (Très onéreux)	0 N/A	Ultimate Chrome Book (p.16)
Tech-chev de Fresco Feather	Centre Médical	Plumes : Couvre votre cuir chevelu de plumes.	125 (Très coûteux)	2	250 (Très coûteux)	1	1250 (Très onéreux)	0,5	Ultimate Chrome Book (p.15)
Tech-chev de Fresco Fireproof	Centre Médical	Option : Ignifugé	125 (Très coûteux)	0 N/A	250 (Très coûteux)	0 N/A	1250 (Très onéreux)	0 N/A	Ultimate Chrome Book (p.16)
Tech-chev de Fresco Illuminated Optical Fiber	Centre Médical	Fibre optique avec éclairage : Faites briller l'intérieurs de vos cheveux.	100 (Très coûteux)	2	200 (Très coûteux)	1	1000 (Très onéreux)	0,5	Ultimate Chrome Book (p.15)
Tech-chev de Fresco Luminescent	Centre Médical	Option : Luminescents	125 (Très coûteux)	0 N/A	250 (Très coûteux)	0 N/A	1250 (Très onéreux)	0 N/A	Ultimate Chrome Book (p.16)

CYBERFASHION (7 EMPLACEMENTS D'EXTENTION DE CYBERFASHION DISPONIBLE)										
NOM	INSTALLATION	DESCRIPTION ET DONNÉES	GUTTERWARE		NORMAL		HYPERCHROME		RÉF
			PRIX	PH	PRIX	PH	PRIX	PH	
Tech-chev de Fresco RealFeel	Centre Médical	RealFeel : Implant plus naturel. Perception diff.25 pour repérer. (aussi applicables aux exotiques « organiques »)	250 (Très coûteux)	0 N/A	500 (Onéreux)	0 N/A	2500 (Très onéreux)	0 N/A	Ultimate Chrome Book (p.15)
Tech-chev de Fresco Rubber Hoses	Centre Médical	Tuyaux en caoutchouc : Un look retro façon architecture industrielle.	50 (Coûteux)	2	100 (Très coûteux)	1	500 (Onéreux)	0,5	Ultimate Chrome Book (p.16)
Tech-chev de Fresco Scales	Centre Médical	Ecailles : Pour une tête façon lézard.	125 (Très coûteux)	2	250 (Très coûteux)	1	1250 (Très onéreux)	0,5	Ultimate Chrome Book (p.15)
Tech-chev de Fresco Spike	Centre Médical	Piquants : Implanté façon porc-épique ou oursin.	125 (Très coûteux)	2	250 (Très coûteux)	1	1250 (Très onéreux)	0,5	Ultimate Chrome Book (p.15)
Tech-chev de Fresco Standard	Centre Médical	Standard : Cheveux artificiels, repérés à diff. 15	25 (Bon marché)	2	50 (Coûteux)	1	250 (Très coûteux)	0,5	Ultimate Chrome Book (p.15)
Transparent Skin « VOYEZ » de Gene-Tek	Centre Médical	Peau transparente... PRES -1/membre -3 visage, -2 torse (Coût et PH par membre)	250 (Très coûteux)	5(1D6+2)	500 (Onéreux)	3 (1D6)	2500 (Très onéreux)	1(1D6/2)-1	Ultimate Chrome Book (p.16)
TV Skin de Nu-Tek	Centre Médical	Permet d'utiliser tout, ou une partie de votre corps comme un écran vidéo. (Coût et PH par membre)	150 (Très coûteux)	10(2D6+3)	300 (Très coûteux)	7 (2d6)	1500 (Très onéreux)	4(1D6+1)	Ultimate Chrome Book (p.16)
Watchman de Nu-Tek	Centre Médical	Ecran de télé 7.5x5 cm, canaux hertzien, entrées Wireless et auxiliaires	50 (Coûteux)	4 (1D6+1)	100 (Très coûteux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	500 (Onéreux)	1 (1D6/2)-1	Ultimate Chrome Book (p.16)

CYBERIMPLANT CORPOREL EXTERNE

CYBERIMPLANTS CORPORELS EXTERNES (7 EMPLACEMENTS D'EXTENSION CORPORELS INTERNES DISPONIBLES)									
NOM	INSTALLATION	DESCRIPTION ET DONNÉES	GUTTERWARE		NORMAL		HYPERCHROME		RÉF
			PRIX	PH	PRIX	PH	PRIX	PH	
Armure Subdermique	Hôpital	Le corps et la tête de l'utilisateur ont une protection de PA 11. Votre PA dans chaque zone est déterminé par la source la plus élevée de PA à cet endroit. En outre, dès que votre armure est perforée dans une zone, toutes vos sources de PA de cette dernière sont perforées en même temps. Dès que l'utilisateur passe une journée à guérir naturellement, les nanomachines de cette armure la réparent pour les zones de la tête et du corps et lui rendent 1 point de PA perdu, jusqu'à récupération totale.	500 (Onéreux)	16 (4D6+2)	1 000 (Très onéreux)	14 (4D6)	5 000 (Luxueux)	12 (3D6+1)	Livre de Base (p. 363)
Holster Caché	Centre Médical	Un holster caché dans le corps de l'utilisateur peut abriter une arme déjà dissimulable afin de la cacher sans jet de dé. L'arme peut être dégainée sans action à condition d'être implantée à un endroit facilement accessible du corps. Si vous portez un pantalon, c'est une mauvaise idée de choisir la cuisse...	250 (Très coûteux)	9 (2D6+2)	500 (Onéreux)	7 (2d6)	2 500 (Très onéreux)	5 (1D6+2)	Livre de Base (p. 363)
Poche Subdermique	Centre Médical	Espace de 5 cm x 10 cm muni d'une fermeture éclair RealSkinn™. Son contenu peut être dissimulé sans test.	500 (Onéreux)	5 (1D6+2)	1 000 (Très onéreux)	3 (1D6)	5 000 (Luxueux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Livre de Base (p. 363)
Treillissage Dermique	Hôpital	Le corps et la tête de l'utilisateur ont une protection de PA 7. Votre PA dans chaque zone est déterminé par la source la plus élevée de PA à cet endroit. En outre, dès que votre armure est perforée dans une zone, toutes vos sources de PA de cette dernière sont perforées en même temps. Dès que l'utilisateur passe une journée à guérir naturellement, les nanomachines de cette armure la réparent pour les zones de la tête et du corps et lui rendent 1 point de PA perdu, jusqu'à récupération totale.	250 (Très coûteux)	9 (2D6+2)	500 (Onéreux)	7 (2d6)	2 500 (Très onéreux)	5 (1D6+2)	Livre de Base (p. 363)
Poche Subdermique de Gene-Tek	Centre Médical	Petite : Rangement en Realskin 5 cm x 10 cm avec fermeture éclair.	500 (Onéreux)	5 (1D6+2)	1 000 (Très onéreux)	3 (1D6)	5 000 (Luxueux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 52)
Poche Subdermique de Gene-Tek	Centre Médical	Kangourou : logement pour une bille de 20mm de diamètres, derrière le nombril.	500 (Onéreux)	5 (1D6+2)	1 000 (Très onéreux)	3 (1D6)	5 000 (Luxueux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 52)
Poche Subdermique de Gene-Tek	Centre Médical	Grande : Permet de loger un objet de petite taille : petit pistolet, mini-grenade, etc.)	375 (Très coûteux)	9 (2D6+2)	750 (Onéreux)	7 (2d6)	3 750 (Très onéreux)	5 (1D6+2)	Ultimate Chrome Book (p. 52)

CYBERMEMBRE INFÉRIEUR

CYBERMEMBRES INFÉRIEURS (PIÈCE MÈRE : CYBERJAMBES OU CYBERPIEDS)									
NOM	INSTALLATION	DESCRIPTION ET DONNÉES	GUTTERWARE		NORMAL		HYPERCHROME		RÉF
			PRIX	PH	PRIX	PH	PRIX	PH	
Cyberjambe	Hôpital	Prothèse de jambe. Pas besoin de la coupler. Une cyberjambe comprend 3 emplacements d'extension pour extensions de cyberjambe ou de cybermembre, et chacune est déjà équipée d'un pied standard qui n'inflige pas de perte d'humanité et ne remplit pas d'emplacement d'extension. La plupart des extensions de cyberjambe doivent être couplées pour fonctionner correctement (achetées deux fois et installées sur deux cyberjambes de l'utilisateur. La perte d'Humanité est calculée séparément pour chaque achat).	50 (Coûteux)	4 (1D6+1)	100 (Très coûteux)	3 (1D6)	500 (Onéreux)	2 (1d6/2, arrondi à l'entier supérieur)	Livre de Base (p.366)
Pied standard	Centre médical	Ressemble à un pied normal. Si on l'installe sur une jambe de chair, le pied standard ne compte pas parmi les éléments de cybermatériel installés. N'occupe pas d'emplacement d'extension de cyberjambe.	50 (Coûteux)	3 (1D6)	100 (Très coûteux)	2 (1d6/2, arrondi à l'entier supérieur)	500 (Onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Livre de Base (p.366)
Ergot	Centre médical	Lame montée dans le pied. Arme de mêlée légère. Peut être dissimulé sans test. Peut être installé comme unique élément de cybermatériel sur une jambe de chair.	250 (Très coûteux)	4 (1D6+1)	500 (Onéreux)	3 (1D6)	2 500 (Très onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	Livre de Base (p. 366)
Pied agrippant	Centre médical	Option de cyberjambe. Les pieds sont couverts d'un matériau à traction dernier cri. Le malus normal de mouvement pour grimper est annulé. Nécessite deux cyberjambes et doit être couplé.	250 (Très coûteux)	4 (1D6+1)	500 (Onéreux)	3 (1D6)	2 500 (Très onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	Livre de Base (p. 366)
Pied palmé	Centre médical	Mince membrane séparant les orteils. Annule le malus de déplacement quand l'utilisateur nage. Nécessite deux cyberjambes et doit être couplé.	250 (Très coûteux)	4 (1D6+1)	500 (Onéreux)	3 (1D6)	2 500 (Très onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	Livre de Base (p. 366)
Pied roller	Centre médical	Rollers en ligne intégrée aux pieds. Peut être dissimulé. Améliore le déplacement de 6 m lors de l'action « courir ». Nécessite deux cyberjambes et doit être couplé.	250 (Très coûteux)	4 (1D6+1)	500 (Onéreux)	3 (1D6)	2 500 (Très onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	Livre de Base (p. 366)
Renforcement électronique	Centre médical	Extension de cybermembre. Les cybermembres et leurs extensions ne peuvent plus être neutralisés par les effets IEM, comme ceux issus du canon à ondes, ou les effets de programmes en dehors du GLACE noir. Nécessite un cyberbras ou une cyberjambe.	500 (Onéreux)	5 (1D6+2)	1 000 (Très onéreux)	3 (1D6)	5 000 (Luxueux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Livre de Base (p. 366)
Revêtement plastique	Boutique	Extension de cybermembre. Revêtement plastique pour cybermembre. Disponibles dans divers coloris et motifs. Nécessite un cyberbras ou une cyberjambe, mais n'occupe pas d'emplacement d'extension.	50 (Coûteux)	0 N/A	100 (Très coûteux)	0 N/A	500 (Onéreux)	0 N/A	Livre de Base (p. 366)
Revêtement RealSkinn	Boutique	Extension de cybermembre. Revêtement de peau artificielle pour cybermembre. Nécessite un cyberbras ou une cyberjambe, mais n'occupe pas d'emplacement d'extension.	250 (Très coûteux)	0 N/A	500 (Onéreux)	0 N/A	2 500 (Très onéreux)	0 N/A	Livre de Base (p. 366)
Revêtement Superchrome	Boutique	Extension de cybermembre. Revêtement métallique brillant pour cybermembre. +2 en Habillement et style. Ce bonus ne s'applique qu'une fois. Nécessite un cyberbras ou une cyberjambe, mais n'occupe pas d'emplacement d'extension.	500 (Onéreux)	0 N/A	1 000 (Très onéreux)	0 N/A	5 000 (Luxueux)	0 N/A	Livre de Base (p. 366)
Super saut	Centre médical	Système hydraulique dans les jambes. Annule le malus de mouvement lors des sauts. Nécessite deux cyberjambes, occupe 2 emplacements d'extension et doit être couplé.	250 (Très coûteux)	4 (1D6+1)	500 (Onéreux)	3 (1D6)	2 500 (Très onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	Livre de Base (p. 366)

CYBERMEMBRE SUPÉRIEUR

CYBERMEMBRES SUPPÉRIEURS (PIÈCE MÈRE : CYBERBRAS OU CYBERMAIN)										
NOM	INSTALLATION	DESCRIPTION ET DONNÉES	SUTTERWARE		NORMAL		HYPERCHROME		RÉF
			PRIX	PH	PRIX	PH	PRIX	PH	
Cyberbras	Hôpital	Prothèse de bras. Pas besoin de la coupler. Un cyberbras comprend 4 emplacements pour extensions de cyberbras ou de cybermembre, et chacun est déjà équipé d'une main standard qui n'inflige pas de perte d'humanité et ne remplit pas d'emplacement d'extension.	250 (Très coûteux)	10 (2D6+3)	500 (Onéreux)	7 (2d6)	2 500 (Très onéreux)	4 (1D6+1)	Livre de Base (p.363)
Main standard	Centre médical	Ressemble à une main normale. Si on l'installe sur un bras de chair, la main standard ne compte pas parmi les éléments de cybermatériel installés. N'occupe pas d'emplacement d'extension de cyberbras.	50 (Coûteux)	3 (1D6)	100 (Très coûteux)	2 (1d6/2, arrondi à l'entier supérieur)	500 (Onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Livre de Base (p.363)
Arme à distance escamotable	Centre médical	Extension de cyberbras. Une arme à distance à une main (qui n'a pas besoin d'être dissimulable avant l'installation) est installée dans le cyberbras (avec tous ses accessoires) afin de pouvoir la dissimuler sans jet de dé et la dégainer/rengainer sans action. Quand l'arme est déployée, l'utilisateur ne peut rien tenir dans la main de ce bras. **Nécessite un cyberbras et occupe 2 emplacements d'extension.**	250 (Très coûteux)	9 (2D6+2)	500 (Onéreux)	7 (2d6)	2 500 (Très onéreux)	5 (1D6+2)	Livre de Base (p. 363)
Arme de mêlée escamotable	Centre médical	Extension de cyberbras. Une arme de mêlée légère, moyenne ou lourde (qui n'a pas besoin d'être dissimulable avant l'installation) est installée dans le cyberbras afin de pouvoir la dissimuler sans jet de dé et la dégainer/rengainer sans action. Quand l'arme est déployée, l'utilisateur ne peut rien tenir dans la main de ce bras. **Nécessite un cyberbras et occupe 2 emplacements d'extension.**	250 (Très coûteux)	9 (2D6+2)	500 (Onéreux)	7 (2d6)	2 500 (Très onéreux)	5 (1D6+2)	Livre de Base (p. 363)
Bigrip de NovelTech	Centre médical	Lame rétractable dans l'avant-bras, dégât 2D6, (3D6 sur un cyber bras). Peut être implanté comme une pièce unique dans un bras biologique. Arme de mêlée lourde.	300 (Très coûteux)	9 (2D6+2)	600 (Onéreux)	7 (2d6)	3 000 (Très onéreux)	5 (1D6+2)	Ultimate Chrome Book (p. 29)
BodyBlade de Cyphire	Boutique	Lame en os sur le côté de la main. Dégâts : 1D6+3, manipulation -1. Peut être implanté comme une pièce unique dans un bras biologique. Arme de mêlée légère.	75 (Coûteux)	7 (2d6)	150 (Très coûteux)	5 (1D6+2)	750 (Onéreux)	3 (1D6)	Ultimate Chrome Book (p. 29)
Bone Wolvers de NovelTech	Boutique	Lame implantée en os de culture. Dégâts : 3D6+2. Peut être implanté comme une pièce unique dans un bras biologique. Arme de mêlée moyenne.	400 (Très coûteux)	11 (3D6)	800 (Onéreux)	9 (2D6+2)	4 000 (Très onéreux)	7 (2d6)	Ultimate Chrome Book (p. 31)
Bouclier escamotable	Centre médical	Extension de cyberbras. Un bouclier balistique est replié et dissimulé dans le cyberbras. On peut le dégainer/rengainer sans action à condition qu'il ait plus de 0 PS. Quand le bouclier est déployé, l'utilisateur ne peut rien tenir ans la main de ce bras, et le cyberbras ne peut rien faire d'autre que servir de bouclier. Le bouclier balistique est facile à retirer et à remplacer par un autre quand il faut le nettoyer ou le réparer. **Nécessite un cyberbras et occupe 3 emplacements d'extension.** Consultez la section consacrée au combat pour l'utilisation des boucliers, Page 183.	250 (Très coûteux)	9 (2D6+2)	500 (Onéreux)	7 (2d6)	2 500 (Très onéreux)	5 (1D6+2)	Livre de Base (p. 364)
Caméra d'épaule	Centre médical	Extension de cyberbras. Caméra déployable depuis l'épaule de l'utilisateur.Elle suit sa cible indépendamment des mouvements de l'utilisateur et enregistre vidéo et audio dans une puce mémoire embarquée ou un Agent connecté. On peut la dissimuler sans test et la dégainer/rengainer sans action. **Nécessite un cyberbras et occupe 2 emplacements d'extension.**	250 (Très coûteux)	9 (2D6+2)	500 (Onéreux)	7 (2d6)	2 500 (Très onéreux)	5 (1D6+2)	Livre de Base (p. 364)
Cyberconsole	Centre médical	Extension de cyberbras. Cyberconsole installée de façon permanente dans le cyberbras de l'utilisateur, qui doit la fournir au moment de la mise en place. En plus de vous éviter d'égarer votre cyberconsole par accident, cette intégration lui octroie 1 emplacement supplémentaire à utiliser pour des programmes ou du matériel informatique. Il s'agit d'une amélioration permanente. Tenter de retirer la console du bras la détruit irrémédiablement, mais on peut récupérer les programmes et le matériel informatique installés sans difficulté. **Nécessite un cyberbras et occupe 3 emplacements d'extension.** La cyberconsole nécessite toujours des ports d'interface neuronale et un câblage neural pour que l'utilisateur puisse l'utiliser.	250 (Très coûteux)	4 (1D6+1)	500 (Onéreux)	3 (1D6)	2 500 (Très onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	Livre de Base (p. 364)
Dard de CyberMatrix	Boutique	Aiguille rétractable de 1.5 cm au bout du doigt. Réservoir de 3 doses dans la paume. Coût : 1 option	100 (Très coûteux)	8 (2D6+1)	200 (Très coûteux)	6 (1D6+3)	1 000 (Très onéreux)	4 (1D6+1)	Ultimate Chrome Book (p. 33)
Découpeur	Centre médical	Extension de cyberbras. Fouet à monofilament implanté dans le pouce de l'utilisateur. Cette arme de mêlée moyenne (2d6, 2 Att/tour) peut être dissimulée sans test. Lorsqu'il s'en sert comme arme, l'utilisateur ne peut rien tenir dans sa main. Peut être installé comme unique élément de cybermatériel sur un bras de chair.	250 (Très coûteux)	4 (1D6+1)	500 (Onéreux)	3 (1D6)	2 500 (Très onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	Livre de Base (p. 364)
Découpeur de Midnight Arms	Centre médical	Fil monomoléculaire monté sur un doigt. Arme de mêlée moyenne. Dégâts : 2D6. Peut être dissimulé. Lorsqu'il est utilisé, rien ne peut être tenu dans cette main. Peut être implanté comme une pièce unique dans un bras biologique.	250 (Très coûteux)	4 (1D6+1)	500 (Onéreux)	3 (1D6)	2 500 (Très onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	Ultimate Chrome Book (p. 39)
Écorcheurs	Boutique	Extension de cyberbras. Ongles artificiels en carboverre qui coupent en diagonale. Cette arme de mêlée légère (1d6, 2 Att/tour) peut être dissimulée sans test. Lorsqu'il s'en sert comme arme, l'utilisateur ne peut rien tenir dans sa main. **Peut être installé comme unique élément de cybermatériel sur un bras de chair.**	50 (Coûteux)	3 (1D6)	100 (Très coûteux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	500 (Onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Livre de Base (p. 364)
Ecorcheurs de CyberMatrix	Boutique	Ongles métalliques. Arme de mêlée légère. Dégâts : 1D6. Peut être implanté comme une pièce unique dans un bras biologique. Arme de mêlée légère.	100 (Très coûteux)	4 (1D6+1)	200 (Très coûteux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	2 000 (Très onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 33)
Ecorcheurs Rétractiles de CyberMatrix	Boutique	Ongles métalliques. Arme de mêlée légère. Dégâts : 1D6. Peut être implanté comme une pièce unique dans un bras biologique. Arme de mêlée légère.	250 (Très coûteux)	4 (1D6+1)	500 (Onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	2 500 (Très onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 33)
Étripeurs	Centre médical	Extension de cyberbras. Griffes extensibles de carboverre dans les phalanges. Cette arme de mêlée lourde (3d6, 2 Att/tour) peut être dissimulée sans test. Lorsqu'il s'en sert comme arme, l'utilisateur ne peut rien tenir dans sa main. Peut être installé comme unique élément de cybermatériel sur un bras de chair.	250 (Très coûteux)	9 (2D6+2)	500 (Onéreux)	7 (2d6)	2 500 (Très onéreux)	5 (1D6+2)	Livre de Base (p. 364)
Etripeurs de NovelTech	Centre médical	Lames de 30 cm rétractables. Arme de mêlée lourde. Peuvent être dissimulés dégâts 3D6. Peut être implanté comme une pièce unique dans un bras biologique. Arme de Mêlée lourde.	250 (Très coûteux)	9 (2D6+2)	500 (Onéreux)	7 (2d6)	2 500 (Très onéreux)	5 (1D6+2)	Ultimate Chrome Book (p. 34)
Éventreurs	Centre médical	Extension de cyberbras. Ongles extensibles en carboverre. Cette arme de mêlée moyenne (2d6, 2 Att/tour) peut être dissimulée sans test. Lorsqu'il s'en sert comme arme, l'utilisateur ne peut rien tenir dans sa main. **Peut être installé comme unique élément de cybermatériel sur un bras de chair.**	250 (Très coûteux)	4 (1D6+1)	500 (Onéreux)	3 (1D6)	2 500 (Très onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	Livre de Base (p. 364)
Eventreurs de NovelTech	Centre médical	Griffes rétractiles. Peuvent être dissimulées. Arme de mêlée moyenne. Dégâts : 2D6. Peut être implanté comme une pièce unique dans un bras biologique. Arme de mêlée moyenne.	250 (Très coûteux)	4 (1D6+1)	500 (Onéreux)	3 (1D6)	2 500 (Très onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	Ultimate Chrome Book (p. 33)
Gang Jazzler de CyberMatrix	Boutique	Dispositif électrique choquant. Immobilise ou tue. Peut être dissimulé. Dégâts. Peut être implanté comme une pièce unique dans un bras biologique. Arme de mêlée légère.	150 (Très coûteux)	12 (3D6+1)	300 (Très coûteux)	10 (2D6+3)	1 500 (Très onéreux	8 (2D6+1)	Ultimate Chrome Book (p. 34)
Lame Mantis de Arasaka	Centre médical	Lame rétractiles ressemblant à des pattes de mante religieuse. Arme de mêlée lourde. Dégâts : 3D6+3 (PA / 3. Cadence : 1 Coût : 2 options. **Ne peut être montée que sur un cyber bras.**	500 (Onéreux)	12 (3D6+1)	1 000 (Très onéreux)	10 (2D6+3)	5 000 (Luxueux)	8 (2D6+1)	Ultimate Chrome Book (p. 34)
Lance- grenades escamotable	Centre médical	Extension de cyberbras. Ce lance-grenades à une main et ne contenant qu'un projectile dans son chargeur est incompatible avec tous les accessoires d'arme excepté la liaison smartgun. Il s'installe dans le cyberbras. On peut le dissimuler sans test et le dégainer/rengainer sans action. Quand l'arme est déployée, l'utilisateur ne peut rien tenir dans la main de ce bras. Nécessite un cyberbras et occupe 2 emplacements d'extension.	250 (Très coûteux)	9 (2D6+2)	500 (Onéreux)	7 (2d6)	2 500 (Très onéreux)	5 (1D6+2)	Livre de Base (p. 364)
Lethal Eye de Militech	Centre Médical	Digital : Une lentille cachée sous la peau. Dégâts : 2D6.	250 (Très coûteux)	4 (1D6+1)	500 (Onéreux)	3 (1D6)	2 500 (Très onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	Ultimate Chrome Book (p. 37)
Main grappin	Centre médical	Extension de cyberbras. Au prix d'une action, l'utilisateur peut tirer un grappin propulsé par fusée et qui se fixera à n'importe quel couvert « épais » jusqu'à 30 m de distance. Le câble ne peut supporter que le double du poids de l'utilisateur et a 10 PS. L'utilisateur annule les malus de mouvement lors d'une escalade où il grimpe à ce câble, qu'il peut rétracter sans utiliser d'action, y compris quand il monte. Quand il s'en sert comme grappin, l'utilisateur ne peut rien tenir d'autre dans cette main. Ne peut pas servir d'arme, ni pour utiliser l'action « agripper ». Nécessite un cyberbras.	50 (Coûteux)	4 (1D6+1)	100 (Très coûteux)	3 (1D6)	500 (Onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	Livre de Base (p. 365)
Main outil	Centre médical	Extension de cyberbras. Les doigts contiennent un tournevis, une clef, une petite perceuse, etc. Ne sortez jamais sans votre technioutil ! **Peut être installé comme unique élément de cybermatériel sur un bras de chair.**	50 (Coûteux)	4 (1D6+1)	100 (Très coûteux)	3 (1D6)	500 (Onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	Livre de Base (p. 365)
Médiscanner	Centre médical	Extension de cyberbras. Scanner muni de sondes et de contacts externes, permettant de diagnostiquer les blessures et les maladies, ainsi que d'assister l'utilisateur lors de procédures médicales d'urgence ne nécessitant pas de Chirurgie. L'utilisateur ajoute +2 à ses compétences Premiers secours et Assistance médicale. **Nécessite un cyberbras et occupe 2 emplacements d'extension.** De multiples installations n'octroient aucun bonus supplémentaire.	250 (Très coûteux)	9 (2D6+2)	500 (Onéreux)	7 (2d6)	2 500 (Très onéreux)	5 (1D6+2)	Livre de Base (p. 365)
Monture à chargement rapide	Centre médical	Option de cyberbras. Le cyberbras peut être installé ou désinstallé en une action. La première fois que vous installez un tout nouveau cyberbras, que vous utilisiez une monture à chargement rapide ou non, vous subissez toujours une perte d'Humanité, mais pas quand vous rattachez un bras déjà utilisé sur une monture à chargement rapide. **Nécessite un cyberbras.**	50 (Coûteux)	9 (2D6+2)	100 (Très coûteux)	7 (2d6)	500 (Onéreux)	5 (1D6+2)	Livre de Base (p. 365)
Ospique de Cyphire	Hôpital	Lame en os dans l'avant-bras. Dégâts : 1D6+4. Fente de sortie repérable diff. 24. Peut être implanté comme une pièce unique dans un bras biologique. Arme de mêlée légère	250 (Très coûteux)	9 (2D6+2)	500 (Onéreux)	7 (2d6)	2 500 (Très onéreux)	5 (1D6+2)	Ultimate Chrome Book (p. 36)
Poignée subdermique	Centre médical	Extension de cyberbras. Extension de neuromatériel. Plaque subdermique sous la paume permettant à l'utilisateur d'employer des smartguns. Représente une alternative peu coûteuse aux ports d'interface neuronale. Peut être installé comme unique élément de cybermatériel sur un bras de chair. Nécessite un câblage neural et occupe un emplacement d'extension de neuromatériel.	50 (Coûteux)	4 (1D6+1)	100 (Très coûteux)	3 (1D6)	500 (Onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	Livre de Base (p. 365)
Super poings	Centre médical	Extension de cyberbras. Phalanges blindées. Cette arme de mêlée moyenne (2d6, 2 Att/tour) peut être cachée sans test. Quand il l'utilise comme arme, son propriétaire ne peut rien tenir dans cette main. **Peut être installé comme unique élément de cybermatériel sur un bras de chair.**	50 (Coûteux)	4 (1D6+1)	100 (Très coûteux)	3 (1D6)	500 (Onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	Livre de Base (p. 365)
Superpoing de Sycust	Boutique	Poings renforcés. A ce prix-là, on a les deux. Arme de mêlée moyenne. Dissimulation possible. Peut être implanté comme une pièce unique dans un bras biologique	50 (Coûteux)	4 (1D6+1)	100 (Très coûteux)	3 (1D6)	500 (Onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	Ultimate Chrome Book (p. 39)
Ttechnoscanner	Centre médical	Extension de cyberbras. Diagnostique toutes sortes de machines et d'appareils électroniques afin de faciliter les réparations ou d'autres opérations techniques. L'utilisateur ajoute +2 à ses compétences Électronique, Cybertech, Terratech, Maritech, Aérotech, Sécurité électronique et Armurerie. **Nécessite un cyberbras et occupe 2 emplacements d'extension.** De multiples installations n'octroient aucun bonus supplémentaire.	250 (Très coûteux)	9 (2D6+2)	500 (Onéreux)	7 (2d6)	2 500 (Très onéreux)	5 (1D6+2)	Livre de Base (p. 365)

CYBEROPTIQUE

CYBEROPTIQUE (PIÈCE MÈRE : CYBEROEIL)									
NOM	INSTALLATION	DESCRIPTION ET DONNÉES	BUTTERWARE PRIX	BUTTERWARE PH	NORMAL PRIX	NORMAL PH	HYPERCHROME PRIX	HYPERCHROME PH	RÉF
Cyberoeil	Centre Médical	Toutes les extensions qui suivent sont installées dans un oeil artificiel qui remplace l'organe d'origine. Chaque cyberoeil comprend 3 emplacements permettant d'accueillir des extensions de cyberoeil.	50 (Coûteux)	10 (2D6+3)	100 (Très coûteux)	7 (2D6)	500 (Onéreux)	4 (1D6+1)	Livre de Base
Monovision de Life Vision	Centre Médical	Module de base (max. 4 options). Perception +1 / +2 pour éviter une embuscade.	75 (Coûteux)	20 (6D6)	150 (Très coûteux)	14 (4d6)	750 (Onéreux)	8 (2D6+1)	Ultimate Chrome Book (p.70)
Anti-éblouissement	Boutique	Extension de cyberoeil. L'utilisateur est immunisé contre la cécité ou autres effets causés par des éclairs lumineux dangereux, comme ceux des munitions étourdissantes. **Nécessite deux cyberyeux et doit être couplé.**	50 (Coûteux)	3 (1D6)	100 (Très coûteux)	2 (1d6/2, arrondi à l'entier supérieur)	500 (Onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Livre de Base (p.360)
Anti-Eblouissement de Life-Vision	Boutique	Immunité à la cécité ou autres effets causés par des éclairs lumineux dangereux. Nécessite 2 cyberyeux et doit être couplé.	50 (Coûteux)	3 (1D6)	100 (Très coûteux)	2 (1d6/2, arrondi à l'entier supérieur)	500 (Onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p.73)
Bandeau	Boutique	Extension de cyberoeil. Projette un minuscule écran dans le champ de vision ordinaire de l'utilisateur pour afficher des messages, des vidéos et autres éléments issus de ses cyberimplants et appareils électroniques. Le mode image dans l'image appliqué à la vie quotidienne. **Nécessite un cyberoeil.**	50 (Coûteux)	3 (1D6)	100 (Très coûteux)	2 (1d6/2, arrondi à l'entier supérieur)	500 (Onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Livre de Base (p.360)
Bandeau 2.0 de Zetatech	Boutique	Occupe 2 options. Utilise des puces de reconnaissance visuelle. Nécessite un cyber oeil.	125 (Très coûteux)	4 (1D6+1)	250 (Très coûteux)	3 (1D6)	1250 (Très onéreux)	2 (1D6-2)	Ultimate Chrome Book (p.74)
Bandeau de Zetatech	Boutique	Projette un écran dans la partie inférieur du champ de vision de l'utilisateur. Nécessite un cyberoeil.	50 (Coûteux)	3 (1D6)	100 (Très coûteux)	2 (1d6/2, arrondi à l'entier supérieur)	500 (Onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p.73)
Blindage de Cyphire	Boutique	Ajoute 6 PA à l'oeil. (plus de 3 PA avant que l'optique soit hors service). Nécessite un cyber oeil.	50 (Coûteux)	0 N/A	100 (Très coûteux)	0 N/A	500 (Onéreux)	0 N/A	Ultimate Chrome Book (p.74)
Cyberoeil de Kiroshi	Centre Médical	Oeil artificiel pouvant accueillir jusqu'à 3 options. Certaines options nécessitent d'être présent dans les 2 yeux.	50 (Coûteux)	9 (3D6)	100 (Très coûteux)	7 (2d6)	500 (Onéreux)	5 (2D6-4)	Ultimate Chrome Book (p.69)
Cyberoptique révélation de Life Vision	Centre Médical	2 options, PRES -1 par oeil, Perception +1.	25 (Bon marché)	12 (4D6)	50 (Coûteux)	9 (3D6-1)	100 (Très coûteux)	6 (2D6-1)	Ultimate Chrome Book (p.69)
Détecteur de radiation	Centre Médical	Extension de cyberoeil. Les radiations détectées dans un rayon de 100 m s'affichent dans le champ de vision de l'utilisateur, en suspension au-dessus de leur source, sous forme de halo bleu. **Nécessite un cyberoeil.**	500 (Onéreux)	4 (2D6)	1 000 (Très onéreux)	3 (1d6)	5000 (Très onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	Livre de Base (p.360)
Dispositif de visée	Centre Médical	Extension de cyberoeil. L'utilisateur bénéficie d'un bonus de +1 aux tests lorsqu'il vise. De multiples installations n'octroient aucun bonus supplémentaire. **Nécessite un cyberoeil.**	250 (Très coûteux)	4 (2D6)	500 (Onéreux)	3 (1d6)	2500 (Très onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	Livre de Base (p.360)
DodgeBall de Kiroshi	Boutique	Permet d'analyser en 3 rounds les mouvements d'un adversaire en mêlée. +1 en Bagarre, Art martiaux ou Arme de Mêlée. Nécessite un cyber oeil.	250 (Très coûteux)	3 (1D6)	500 (Onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	2500 (Très onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p.74)
Durcissement EMP/Micro-onde de Psiberstuff	Boutique	Immunise aux effets secondaires des EMP et des Micro-Ondes. Nécessite un cyberoeil.	50 (Coûteux)	0 N/A	100 (Très coûteux)	0 N/A	500 (Onéreux)	0 N/A	Ultimate Chrome Book (p.75)
Extenseurs sensoriels de Life Vision	Centre Médical	Extenseur sur la tête ou les épaules pour audio/vidéo.	50 (Coûteux)	6 (1D6+3)	100 (Très coûteux)	4 (1d6 + 1)	500 (Onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	Ultimate Chrome Book (p.70)
Haute résolution	Boutique	Extension de cyberoeil. L'utilisateur ajoute +2 à ses compétences Perception, Lecture sur les lèvres et Dissimulation/Révélation d'objet pour les tests tirant partie de la vue. **Nécessite deux cyberyeux et doit être couplé.** De multiples installations n'octroient aucun bonus supplémentaire.	250 (Très coûteux)	5 (1D6+2)	500 (Onéreux)	3 (1D6)	2500 (Très onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	Livre de Base (p.360)
Haute Résolution de Kiroshi	Boutique	+2 en perception, lecture sur les lèves et dissimulation/révélation pour les tests relevant de la vue. Nécessite L40 cyber yeux et doit être couplé.	250 (Très coûteux)	5 (1D6+2)	500 (Onéreux)	3 (1D6)	2500 (Très onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	Ultimate Chrome Book (p.75)
Imageur Vidéo de Zetatech	Boutique	Vous permet d'afficher en « pleine vision » des images reçues. Occupe 2 options. Nécessite deux cyber yeux mais n'a pas besoin d'être couplé.	125 (Très coûteux)	4 (1d6 + 1)	250 (Très coûteux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	1 250 (Très onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p.76)
Lethal Eye de Militech	Centre Médical	Source laser et accumulateur implanté dans le torse. Capacité : 8D6.	375 (Très coûteux)	12 (3D6+1)	750 (Onéreux)	10 (2D6+3)	3750 (Très onéreux)	8 (2D6+1)	Ultimate Chrome Book (p. 36)
Liaison Numérique de Kiroshi	Boutique	Transmet à ou reçoit d'un périphérique numérique. (Enregistreur ou autre). Nécessite un cyber oeil.	50 (Coûteux)	2	100 (Très coûteux)	1	500 (Onéreux)	0,5	Ultimate Chrome Book (p.81)
Luminosité Faible/Infrarouge/ UV deKiroshi	Boutique	Annule pénalité dû à des conditions de vision difficiles. Occupe deux emplacements d'option par oeil. Nécessite 2 cyberyeux et doit être couplé.	250 (Très coûteux)	5 (1D6+2)	500 (Onéreux)	3 (1D6)	2500 (Très onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	Ultimate Chrome Book (p.75)
Luminosité faible/infrarouge/ UV	Boutique	Extension de cyberoeil. Réduit à 0 les malus imposés par l'obscurité et d'autres éléments intangibles bloquant la vue comme la fumée, le brouillard, etc. L'utilisateur peut distinguer la chair tiède du métal froid, mais ne peut pas voir au travers des couverts. **Nécessite deux cyberyeux, doit être couplé et occupe 2 emplacements d'extension par cyberoeil.**	250 (Très coûteux)	5 (1D6+2)	500 (Onéreux)	3 (1d6)	2500 (Très onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	Livre de Base (p.360)
Microcaméra	Centre Médical	Extension de cyberoeil. La caméra oculaire enregistre l'audio et la vidéo dans une puce mémoire standard ou un Agent relié. **Nécessite un cyberoeil et occupe 2 emplacements d'extension.**	250 (Très coûteux)	3 (1D6)	500 (Onéreux)	2 (1d6/2, arrondi à l'entier supérieur)	2500 (Très onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Livre de Base (p.360)
Microcaméra de Kiroshi	Boutique	Enregistre l'audio et la vidéo et l'enregistre sur une puce mémoire ou un Agent. Nécessite un cyber oeil et occupe deux emplacements d'option.	250 (Très coûteux)	3 (1D6)	500 (Onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	2500 (Très onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p.76)
Micro-optique	Centre Médical	Extension de cyberoeil. Microscope permettant de grossir 400x. Nécessite un cyberoeil.	50 (Coûteux)	3 (1D6)	100 (Très coûteux)	2 (1d6/2, arrondi à l'entier supérieur)	500 (Onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Livre de Base (p.360)
Micro-optique de Nikkon	Centre Médical	Grossissement en 400x. Nécessite un cyber oeil.	50 (Coûteux)	3 (1D6)	100 (Très coûteux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	500 (Onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p.77)
Miroirs de l'Âme (Ovar. 2) de Kiroshi	Centre Médical	Variante : Image personnalisée : Inclus un Bandeau 2.0 permet d'intégrer des images extérieures à	300 (Très coûteux)	7 (2D6)	600 (Onéreux)	5 (1D6+2)	3000 (Très onéreux)	3 (1D6)	Ultimate Chrome Book (p.78)
Miroirs de l'Âme (Var.1) de Kiroshi	Centre Médical	Variante : Afficheur vidéo : Idem mais vous pouvez les voir ! Inclus un Imageur vidéo. Occupe 2 emplacements d'option et nécessite un cyber oeil.	250 (Très coûteux)	7 (2D6)	500 (Onéreux)	5 (1D6+2)	2500 (Très onéreux)	3 (1D6)	Ultimate Chrome Book (p.78)
Miroirs de l'Âme de Kiroshi	Centre Médical	Fait apparaître des images dans l'iris et le blanc de l'oeil. Nécessite un cyber oeil.	150 (Très coûteux)	5 (1D6+2)	300 (Très coûteux)	3 (1D6)	1500 (Très onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p.78)
Monture optique frontal de Nikkon	Centre Médical	Permet de greffer jusqu'à 3 optiques sur le front. PRES réduit à 0.	250 (Très coûteux)		500 (Onéreux)	3 (1d6) par optique au-delà de 2	2500 (Très onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	Ultimate Chrome Book (p.70)
Œil Polychromatique de Wyzard Technologies	Boutique	Permet le changement de couleur et/ou de motif d'un cyber oeil. Nécessite un cyber oeil.	50 (Coûteux)	3 (1D6)	100 (Très coûteux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	500 (Onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p.76)

CYBEROPTIQUE

CYBEROPTIQUE (PIÈCE MÈRE : CYBEROEIL)									
NOM	INSTALLATION	DESCRIPTION ET DONNÉES	GUTTERWARE		NORMAL		HYPERCHROME		RÉF
			PRIX	PH	PRIX	PH	PRIX	PH	
Œil télécomandé de Cyphire	Centre Médical	Oeil amovible metteur (150 m, 1 option par oeil)	375 (Très coûteux)	13 (3D6+2)	750 (Onéreux)	10 (3d6)	3750 (Très onéreux)	7 (2D6)	Ultimate Chrome Book (p.71)
OEil polychrome	Boutique	Extension de cyberoeil. Amélioration cosmétique qui permet de changer à l'infini de couleur ou de motif au prix d'une action. En option, l'oeil peut réagir à la température ou aux changements hormonaux. **Nécessite un cyberoeil.**	50 (Coûteux)	3 (1D6)	100 (Très coûteux)	2 (1D6/2, arrondi à l'entier supérieur)	500 (Onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Livre de Base (p.360)
Opticom Laser de Kiroshi	Centre Médical	Communication par faisceau laser. Distance 20 mètres, puce de codage 100 ED (Très Coûteux). Occupe 3 emplacements d'option. Nécessite un cyber oeil.	100 (Très coûteux)	2	200 (Très coûteux)	1	1 000 (Très onéreux)	0,5	Ultimate Chrome Book (p.78)
Option : Afficheur heure/jour	Centre Médical	Ne compte pas comme une option et peut être radio piloté pour 25 ED de plus.	25 (Bon marché)	2	50 (Coûteux)	1	250 (Très coûteux)	0,5	Ultimate Chrome Book (p.72)
Option : Bandeau	Centre Médical	Projette un écran dans la partie inférieur du champ de vision de l'utilisateur.	25 (Bon marché)	2	50 (Coûteux)	1	250 (Très coûteux)	0,5	Ultimate Chrome Book (p.72)
Option : Bandeau 2.0	Centre Médical	Utilise des puces de reconnaissance visuelle. Occupe deux options.	50 (Coûteux)	2	100 (Très coûteux)	1	500 (Onéreux)	0,5	Ultimate Chrome Book (p.72)
Option : Blindée	Centre Médical	Ajoute 15 PA à la monture.	350 (Très coûteux)	5 (1D6+2)	700 (Onéreux)	3 (1D6) par optique au-delà de 2	3500 (Très onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	Ultimate Chrome Book (p.70)
Option : Haute résolution	Centre Médical	Donne +2 en Perception, Lecture sur les lèvres et Dissimulation/Révélation pour les tests relevant de la vue. Nécessite 2 cyber yeux et doit être couplé.	100 (Très coûteux)	2	200 (Très coûteux)	1	1000 (Très onéreux)	0,5	Ultimate Chrome Book (p.72)
Option : Liaison numérique	Centre Médical	Transmet à ou reçoit d'un périphérique numérique (enregistreur ou autre).	50 (Coûteux)	2	100 (Très coûteux)	1	500 (Onéreux)	0,5	Ultimate Chrome Book (p.72)
Option : Luminosité faible	Centre Médical	Annule pénalité dû à des conditions de vision difficiles.	100 (Très coûteux)	2	200 (Très coûteux)	1	1000 (Très onéreux)	0,5	Ultimate Chrome Book (p.72)
Option : Téléoptique	Centre Médical	Zoom jusqu'à 800 mètres. +1 aux attaques à distance dès 50 mètres. Ne se cumule pas avec une lunette de précision.	125 (Très coûteux)	2	250 (Très coûteux)	1	1250 (Très onéreux)	0,5	Ultimate Chrome Book (p.72)
Optishields de Kiroshi	Centre Médical	Verre implanté, 6 PA (15%), protège des produits irritants. Anti-éblouissement. Peut recevoir 2 options supplémentaires.	75 (Coûteux)	11 (3D6)	150 (Très coûteux)	9 (2D6 + 2)	750 (Onéreux)	7 (2D6)	Ultimate Chrome Book (p.71)
Pistolet à Fléchette de Cyphire	Centre Médical	Fonctionne comme l'arme exotique du même nom mais ne possède qu'une seule munition dans le chargeur. Nécessite un cyber oeil.	250 (Très coûteux)	3 (1D6)	500 (Onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	2500 (Très onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p.77)
Pistolet à fléchettes	Centre Médical	Extension de cyberoeil. Fonctionne comme l'arme exotique du même nom, avec une seule munition dans le chargeur, dissimulé dans l'oeil. **Nécessite un cyberoeil et occupe 3 emplacements d'extension.**	250 (Très coûteux)	3 (1D6)	500 (Onéreux)	2 (1D6/2, arrondi à l'entier supérieur)	2500 (Très onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Livre de Base (p.360)
Pressurisation de Cyphire	Centre Médical	Étanchéité jusqu'à 200m. Nécessite un cyber oeil.	125 (Très coûteux)	2	250 (Très coûteux)	1	1250 (Très onéreux)	0,5	Ultimate Chrome Book (p.78)
Prise d'Interface de Raven Microcybernetics	Boutique	Pivote pour dégager le connecteur et protéger l'optique. Occupe 3 emplacements d'option. Nécessite un cyber oeil.	150 (Très coûteux)	5 (1D6+2)	300 (Très coûteux)	3 (1D6)	1500 (Très onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p.79)
Projecteur Rétinien de Life Vision	Boutique	Par oeil équipé : +1 en Conversation et Persuasion si la personne regarde l'optique. Nécessite un cyber oeil.	200 (Très coûteux)	3 (1D6)	400 (Très coûteux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	2000 (Très onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p.79)
Pupille Double de Cyphire	Boutique	Permet de voir à la fois dans l'air et dans l'eau, comme certains poissons... Nécessite un cyber oeil.	50 (Coûteux)	1	100 (Très coûteux)	0,5	500 (Onéreux)	0,25	Ultimate Chrome Book (p.79)
Réalité virtuelle	Boutique	Extension de cyberoeil. Superpose les images du cyberespace au champ de vision de l'utilisateur. Vous n'oublierez jamais plus vos lunettes de réalité virtuelle ! **Nécessite deux cyberyeux et doit être couplé.**	50 (Coûteux)	3 (1D6)	100 (Très coûteux)	2 (1d6/2, arrondi à l'entier supérieur)	500 (Onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Livre de Base (p.360)
Reconnaissance de Forme de Kiroshi	Centre Médical	+3 en perception pour un objet/personne. Nécessite au moins une cyberoptique.	175 (Très coûteux)	5 (1D6+2)	350 (Très coûteux)	3 (1d6)	1750 (Très onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p.53)
Réticule de Kiroshi	Boutique	Attaque à distance : +1 (Smartgun uniquement). Nécessite un cyber oeil.	100 (Très coûteux)	5 (1D6+2)	200 (Très coûteux)	3 (1D6)	1 000 (Très onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p.79)
Spray Cyberoptique de Cyphire	Boutique	Projette à un mètre une dose de gaz lacrymogène. Cible aveuglée pendant 1D6 tours. Occupe 2 emplacements d'option.	50 (Coûteux)	3 (1D6)	100 (Très coûteux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	500 (Onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p.80)
Système Informétrique de Kiroshi	Boutique	Equipe 2 cyber yeux, 1 emplacement d'option par oeil. Agrandissement d'une partie de la vision (télé+mico optique x20). Nécessite 2 cyberyeux.	200 (Très coûteux)	2	400 (Très coûteux)	1	2 000 (Très onéreux)	0,5	Ultimate Chrome Book (p.80)
Téléoptique	Centre Médical	Extension de cyberoeil. L'utilisateur distingue les détails jusqu'à 800 m. Quand il attaque une cible située à 51 m et au-delà en mode coup par coup ou en visant, il ajoute +1 à son test. De multiples installations n'octroient aucun bonus supplémentaire. Ne se cumule pas avec les bonus d'un accessoire d'arme « lunette de précision ». **Nécessite un cyberoeil.**	250 (Très coûteux)	5 (1D6+2)	500 (Onéreux)	3 (1d6)	2500 (Très onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Livre de Base (p.360)
Thermographe de Life Vision	Boutique	Vision des isotherme et lecture des températures en fausses couleurs. Nécessite 2 cyber yeux. Doit être couplé.	50 (Coûteux)	2	100 (Très coûteux)	1	500 (Onéreux)	0,5	Ultimate Chrome Book (p.80)
Ultraviolet de Life Vision	Boutique	Vision dans l'obscurité en utilisant une source UV. Nécessite 2 cyberyeux et doit être couplé.	50 (Coûteux)	2	100 (Très coûteux)	1	500 (Onéreux)	0,5	Ultimate Chrome Book (p.81)
Vision Périphérique Améliorée de Life Vision	Boutique	+1 en perception pour les embuscades et les B63attaques surprises.	50 (Coûteux)	2	100 (Très coûteux)	1	500 (Onéreux)	0,5	Ultimate Chrome Book (p.81)
Yeux insectoïdes de Kiroshi	Centre Médical	Nécessite deux opérations. Module de base (max 5 options par oeil, PRES -2).	375 (Très coûteux)	30 (10D6)	750 (Onéreux)	21 (6D6+1)	3750 (Très onéreux)	12 (2D6+2)	Ultimate Chrome Book (p.72)
Yeux multiples de Kiroshi	Centre Médical	PRES -1	125 (Très coûteux)	Front : 12 (2D6+2) Ailleurs : 14 (4D6)	250 (Très coûteux)	Front : 10 (2D6+3) Ailleurs : 12 (2D6+2)	1250 (Très onéreux)	Front : 8 (2D6+1) Ailleurs : 10 (2D6+3)	Ultimate Chrome Book (p.73)

CYBERSENSEURS

CYBERSENSEURS (PIÈCE MÈRE : KIT CYBERSENS)									
NOM	INSTALLATION	DESCRIPTION ET DONNÉES	BUTTERWARE		NORMAL		HYPERCHROME		RÉF
			PRIX	PH	PRIX	PH	PRIX	PH	
Kit Cybersens	Centre médical	Le kit cybersens s'installe de façon invisible à l'intérieur du crâne. Le système comporte 3 emplacements d'extension pour des extensions cyberasenseurs. L'utilisateur ne peut faire installer qu'un seul kit cybersens.	250 (Très coûteux)	10 (2D6+3)	500 (Onéreux)	7 (2d6)	2 500 (Très onéreux)	4 (1D6+1)	Création Perso
Analyseur Chimique de ZetaTech	Boutique	Cette batterie de sondes chimiques peut être implantée dans les fosses nasales, sur la langue ou encore à l'extrémité d'un doigt, sous un faux ongle. Elle permet d'obtenir une analyse sommaire identifiant les principales fonctions chimiques et des éléments de base. La compétence Chimie ou une base de données sont nécessaires pour identifier exactement un composé à moins qu'il ne soit vraiment élémentaire. Peut s'implanter dans les fosses nasales, sur la langue ou au bout du doigt (70% d'efficacité). **Nécessite Kit Cybersens.**	250 (Très coûteux)	4 (1D6+1)	500 (Onéreux)	3 (1D6)	2 500 (Très onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	Ultimate Chrome Book (p. 57)
Analyseur d'Atmosphère de ZetaTech	Boutique	Analyse l'air ambiant et les constituants chimiques, et vous communique les résultats par un quelconque afficheur (Bandeau, écran sous-dermique, etc).. Portée 5 mètres, efficacité 70%. **Nécessite Kit Cybersens.**	50 (Coûteux)	4	100 (Très coûteux)	2	500 (Onéreux)	1	Ultimate Chrome Book (p. 57)
Analyseur de Drogue de ZetaTech	Boutique	Un analyseur chimique dédié couplé à une base de donnée pharmaceutique, ce système permet de déterminer la nature et la pureté d'une drogue. Il est le plus souvent implanté à l'extrémité d'un doigt, car la plupart des gens ne sont pas assez stupide pour le faire implanter sur la langue ou dans le nez et tester des drogues avec...Généralement implanté à l'extrémité d'un doigt, comprends une base de données. **Nécessite Kit Cybersens.**	100 (Très coûteux)	4	200 (Très coûteux)	2	1000 (Très onéreux)	1	Ultimate Chrome Book (p. 58)
Cybersenseur de Nikkon	Centre Médical	Les extenseurs sensoriels sont très biens, mais pas du tout discret. Ce système est basé sur le principe du cybercobra et monte l'optique sur un tentacule rétractable de 50 cm de long. L'optique ne dispose que de trois options. Peut être installé à peu près n'importe où. Une cyberoptique montée sur un tentacule rétractable de 50 cm. 3 options libres	375 (Très coûteux)	9 (2D6+2)	750 (Onéreux)	7 (2d6)	3 750 (Très onéreux)	5 (1D6+2)	Ultimate Chrome Book (p. 58)
Cybersenseur Optique de Nikkon	Hôpital	L'implantation dans une orbite impose pas mal de modifications au niveau du crâne et du cou pour loger le tentacule. Une cyberoptique montée sur un tentacule rétractable de 50 cm. 3 options libres	500 (Onéreux)	12 (3D6+1)	1 000 (Très onéreux)	10 (2D6+3)	5 000 (Luxueux)	8 (2D6+1)	Ultimate Chrome Book (p. 58)
Détecteur de Mouvements de Capsuleco	Boutique	C'est un détecteur sismique implanté dans la paume de la main ou le talon, et connecté à un afficheur. Mis en contact avec le sol, il peut détecter les sources de vibration, donnant la distance, la direction et l'intensité. La portée est de 20 mètres. **Nécessite Kit Cybersens.**	100 (Très coûteux)	7 (2d6)	200 (Très coûteux)	5 (1D6+2)	1000 (Très onéreux)	3 (1D6)	Ultimate Chrome Book (p. 58)
Détecteur de Radiations de Wizard Technologies	Boutique	Système implanté permettant de mesurer la radioactivité de votre environnement et de l'air que vous respirez grâce des capteurs dermiques, le plus souvent implantés sur les mains, au visage et dans la bouche. Il comporte également un système d'alerte si le niveau s'élève dangereusement. Portée 10 m, détection à 80%. **Nécessite Kit Cybersens.**	25 (Bon marché)	2	50 (Coûteux)	1	250 (Très coûteux)	0,5	Ultimate Chrome Book (p. 59)
GPS de Capsuleco	Boutique	Ce récepteur implanté fournit un cap et une position précise à un mètre près, et permet la navigation suivant des points programmés. Il peut aussi exploiter des données cartographiques téléchargées ou sur puce, et s'interfacer avec un afficheur. Donne votre position au mètre près. **Nécessite Kit Cybersens.**	50 (Coûteux)	2	100 (Très coûteux)	1	500 (Onéreux)	0,5	Ultimate Chrome Book (p. 59)
Implant Radar/Sonar	Centre Médical	Scanne en permanence le terrain dans les 50 m autour de l'utilisateur, y compris sous l'eau, pour détecter les menaces. Le scan ne comprend pas ce qui se trouve derrière un couvert, comme le contenu d'une pièce dont la porte est close. Le MJ avertit l'utilisateur par un « bip » et lui donne la direction de la source dès qu'un nouvel objet mobile est détecté. De multiples installations n'octroient aucun bonus supplémentaire. **Nécessite Kit Cybersens.**	500 (Onéreux)	9 (2D6+2)	1 000 (Très onéreux)	7 (2d6)	5 000 (Luxueux)	5 (1D6+2)	Livre de Base (p. 362)
Implant Radar/Sonar de Techtronnics	Boutique	Scanne en permanence le terrain dans les 50 m autour de l'utilisateur, y compris sous l'eau, pour détecter les menaces. Le scan ne comprend pas ce qui se trouve derrière un couvert, comme le contenu d'une pièce dont la porte est close. Le MJ avertit l'utilisateur par un « bip » et lui donne la direction de la source dès qu'un nouvel objet mobile est détecté. De multiples installations n'octroient aucun bonus supplémentaire. **Nécessite Kit Cybersens.**	500 (Onéreux)	9 (2D6+2)	1 000 (Très onéreux)	7 (2d6)	5 000 (Luxueux)	5 (1D6+2)	Ultimate Chrome Book (p. 59)
Moniteur E-Cyber-Sniffer de Sycust	Boutique	Si vous commettez une erreur dans l'espace, ce sera sans doute la dernière... Cet implant surveille en continu la pression et la composition (proportions de O2, CO, CO2, N2) de l'air, affiche ces paramètres à l'aide de LEDs sur l'avant-bras ou via un afficheur existant, et déclenche une alerte sonore si un paramètre sort des limites fixées. De plus le durcissement électromagnétique est standard. Alerte dépression et analyseur d'air. **Nécessite Kit Cybersens.**	50 (Coûteux)	2	100 (Très coûteux)	1	500 (Onéreux)	0,5	Ultimate Chrome Book (p. 60)
Ordinateur de Cyber-Détection de ZetaTech	Boutique	Ce système permet de recevoir les informations de jusqu'à quatre senseurs non visuels (cyberaudio, sonar, radar, analyseur chimique, booster olfactif et capteurs sismiques), les analyse et fournit des informations détaillées sur les cibles localisées. Il peut traiter les informations venant d'implants, ou de sources extérieures via des prises d'interface, permettant un repérage efficace en restant dissimulé. Donne position, nombre, nature, vitesse et cap à partir de divers détecteurs implantés ou externes (sismique, sonar/radar, analyseur chimique...). **Nécessite un Kit Cybersens,un câblage neural, plus un afficheur.**	750 (Onéreux)	8 (2D6+1)	1 500 (Très onéreux)	6 (1D6+3)	7 500 (Luxueux)	4 (1D6+1)	Ultimate Chrome Book (p. 60)
Radar Panoramique (Image Composite) de Raven Microcybernetiocs	Centre Médical	Si vous voulez utiliser le radar sans perdre la vision normale, ce système mélange les deux perceptions (visuelle et radar) en une seule image, l'image radar venant en surimpression de l'image visuelle compactée. Encore plus bizarre que le précédent.	1 250 (Très onéreux)	14 (4D6)	2 500 (Très onéreux)	12 (3D6+1)	12 500 (Super Luxueux)	10 (2D6+3)	Ultimate Chrome Book (p. 61)
Radar Panoramique de Raven Microcybernetiocs	Centre Médical	Des émetteurs/récepteurs implantés sous la peau qui permettent de bénéficier d'une couverture radar à 360°, d'une portée de 200m.**Nécessite deux cyberoptiques et un certain entraînement pour s'habituer à la vision globale...** En prime, les récepteurs permettent de détecter les radars.	750 (Onéreux)	12 (3D6+1)	1 500 (Très onéreux)	10 (2D6+3)	7 500 (Luxueux)	8 (2D6+1)	Ultimate Chrome Book (p. 60)
Security Scanner Alpha de ZetaTech	Centre Médical	Cette modification demande un Ordicorps. Divers capteurs électromagnétiques sont installés sous la peau, et l'Ordicorps reçoit des coprocesseurs et logiciels spécialisés dans l'analyse de signal, permettant de bénéficier d'un scanner de sécurité intégré. Accessoirement, cela permet de capter la radio et la télévision et de détecter les radars.	500 (Onéreux)	9 (2D6+2)	1 000 (Très onéreux)	7 (2d6)	5 000 (Luxueux)	5 (1D6+2)	Ultimate Chrome Book (p. 61)
Security Scanner Beta de ZetaTech	Centre Médical	La version Beta, qui demande des prises d'interface, permet également de se connecter sur une ligne ou un appareil de communication pour vérifier qu'il est "propre".	625 (Onéreux)	10 (2D6+3)	1 250 (Très onéreux)	8 (2D6+1)	6 250 (Luxueux)	6 (1D6+3)	Ultimate Chrome Book (p. 61)
Senseur Radar/Sonar de Techtronnics	Centre Médical	C'est un radar/ sonar de 100 mètres de portée implanté dans le crâne. Il affiche l'image sur une cyberoptique, et provoque une bosse visible au milieu du front. Le principe du radar permet de différencier les objets par leur matériau et leur texture de surface, et même de "voir" à travers une paroi mince. **Nécessite Kit Cybersens.**	500 (Onéreux)	12 (3D6+1)	1 000 (Très onéreux)	10 (2D6+3)	5 000 (Luxueux)	8 (2D6+1)	Ultimate Chrome Book (p. 61)

CYBORGIMPLANTS

CYBORGIMPLANTS									
NOM	INSTALLATION	DESCRIPTION ET DONNÉES	GUTTERWARE		NORMAL		HYPERCHROME		RÉF
			PRIX	PH	PRIX	PH	PRIX	PH	
Charpente Linéaire Implantée Beta	Hôpital	Exosquelette et structure de soutien fortement améliorés, dotés de muscles hydrauliques en myomar. • La valeur de COR de l'utilisateur passe à 14. • Cette augmentation s'accompagne d'une augmentation des PS et affecte les jets de sauvegarde contre la mort. • Ne peut pas faire passer la valeur de COR à 15 ou au-delà. • **L'installation nécessite une valeur de COR de 8 et deux maillages musculosquelettiques.**	2 500 (Très onéreux)	16 (4D6+2)	5 000 (Luxueux)	14 (4D6)	25 000 (Super Luxueux)	12 (3D6+1)	Livre de Base (p. 367)
Charpente Linéaire Implantée Sigma	Hôpital	Exosquelette et structure de soutien améliorés, dotés de muscles hydrauliques en myomar. • La valeur de COR de l'utilisateur passe à 12. • Cette augmentation s'accompagne d'une augmentation des PS et affecte les jets de sauvegarde contre la mort. • Ne peut pas faire passer la valeur de COR à 13 ou au-delà. • **L'installation nécessite une valeur de COR de 6 et un maillage musculosquelettique.**	500 (Onéreux)	16 (4D6+2)	1 000 (Très onéreux)	14 (4D6)	5 000 (Luxueux)	12 (3D6+1)	Livre de Base (p. 367)
Monture d'Epaule Artificielle	Hôpital	L'utilisateur peut monter 2 cyberbras sous son premier jeu de bras. Il ne peut installer qu'une monture d'épaule artificielle.	500 (Onéreux)	16 (4D6+2)	2 000 (Très onéreux)	14 (4D6)	6 000 (Luxueux)	12 (3D6+1)	Livre de Base (p. 367)
Monture Multioptique	Hôpital	L'utilisateur peut monter jusqu'à 5 cyberyeux supplémentaires sur cette monture. **Cyberyeux vendus et installés séparément.** L'utilisateur ne peut avoir qu'une monture multioptique.	500 (Onéreux)	16 (4D6+2)	3 000 (Très onéreux)	14 (4D6)	7 000 (Luxueux)	12 (3D6+1)	Livre de Base (p. 367)
Support de Capteurs	Centre Médical	Deux antennes plates (souvent appelées « oreilles de lapin ») dépassant de la tête de l'utilisateur et améliorant son kit cyberaudio. L'utilisateur peut installer jusqu'à 5 extensions cyberaudio supplémentaires dans son kit cyberaudio. L'utilisateur ne peut avoir qu'un support de capteurs. **Nécessite un kit cyberaudio, mais n'occupe pas d'emplacement d'extension cyberaudio.**	500 (Onéreux)	16 (4D6+2)	4 000 (Très onéreux)	14 (4D6)	8 000 (Luxueux)	12 (3D6+1)	Livre de Base (p. 367)

NEUROMATÉRIEL

NEUROMATÉRIEL									
NOM	INSTALLATION	DESCRIPTION ET DONNÉES	GUTTERWARE PRIX	GUTTERWARE PH	NORMAL PRIX	NORMAL PH	HYPERCHROME PRIX	HYPERCHROME PH	RÉF
Câblage neural	Centre médical	Système nerveux artificiel connecté, utilisé pour le neuromatériel et les poignées subdermiques. Le système comporte 5 emplacements d'extension de neuromatériel.	250 (Très coûteux)	10 (2D6+3)	500 (Onéreux)	7 (2d6)	2 500 (Très onéreux)	4 (1D6+1)	Livre de Base (p.359)
Câblage neural de Dynalar	Centre médical	Processeur de base, indispensable à tous les neuromatériels et les poignées subdermiques. Comporte 5 emplacements.	250 (Très coûteux)	10 (2D6+3)	500 (Onéreux)	7 (2d6)	2 500 (Très onéreux)	4 (1D6+1)	Ultimate Chrome Book (p.81)
Accélérateur de Réaction de Dynalar	Hôpital	Initiative +1 par niveau (max 3). Compatible avec d'autres systèmes Megadrénaline. **Nécessite un câblage neural.**	250/Niv. (Très coûteux)	5/Niv. (1D6+2)/Niv.	500/Niv. (Onéreux)	3/Niv. (1D6)/Niv.	2 500/Niv. (Très onéreux)	1/Niv. ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)/Niv.	Ultimate Chrome Book (p. 39)
Accélérateur Neural de Raven Microcybernetics	Centre médical	VIT +1 par niveau, il existe 3 niveaux. **Nécessite un câble neural.**	250/Niv. (Très coûteux)	4/Niv. (1D6+1)/Niv.	500/Niv. (Onéreux)	3/Niv. (1D6)/Niv.	2 500/Niv. (Très onéreux)	2/Niv. (1D6/2 arrondi sup.)/Niv.	Ultimate Chrome Book (p. 82)
Activateur Cérébral de Biotechnica	Hôpital	INT +2. Activé/Désactivé en 1 round. 10% de risque d'avoir une crise d'épilepsie à chaque round d'activité. **Nécessite un câblage neural.**	5 000 (Luxueux)	12 (3D6+1)	10 000 (Super Luxueux)	10 (2D6+3)	50 000 (Super Luxueux)	8 (4D6-8)	Ultimate Chrome Book (p. 40)
Afficheur Neural de ZetaTech	Centre médical	Equivalent à un imageur vidéo. **Nécessite un câblage neural.**	125 (Très coûteux)	3 (1D6)	250 (Très coûteux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	1250 (Très onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 82)
Afficheur Rétinien de Biotechnica	Boutique	Afficheur graphique intégré à un oeil organique.	250 (Très coûteux)	5 (1D6+2)	500 (Onéreux)	3 (1D6)	2 500 (Très onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 40)
Analyseur Chimique	Non concerné	Puce. Une fois installée dans un support, cette puce permet à l'utilisateur d'analyser des substances pour en identifier la composition chimique exacte au prix d'une action, et d'identifier la plupart des éléments d'après une vaste base d'échantillons. **Nécessite un câblage neural.**	250 (Très coûteux)	4 (1D6+1)	500 (Onéreux)	3 (1D6)	2 500 (Très onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	Livre de Base (p.359)
Antidouleur	Non concerné	Puce. Une fois installé sur un support, isole de façon dynamique les récepteurs de douleur de l'utilisateur, ce qui lui permet d'ignorer les effets des blessures graves. **Nécessite un câblage neural.**	500 (Onéreux)	16 (4D6+2)	1 000 (Très onéreux)	14 (4D6)	5 000 (Luxueux)	12 (3D6+1)	Livre de Base (p.359)
Anti-Douleur de Biotechnica	Non concerné	Puce Atténue la douleur. +1 Résistance à la torture (Physique) et ignore effets blessures graves. **Nécessite un câblage neural et un lecteur de puce.**	500 (Onéreux)	16 (4D6+2)	1 000 (Très onéreux)	14 (4D6)	5 000 (Luxueux)	12 (3D6+1)	Ultimate Chrome Book (p. 82)
Booster Basic de LanTech	Hôpital	Mégradénaline temporaire. +5 à l'initiative pendant 5 rounds. Nécessite un round pour l'activer et une heure pour le recharger. Tout juste sorti des laboratoires. **Nécessite un Câblage Neural.**	4 000 (Très onéreux)	11 (3D6)	8 000 (Luxueux)	9 (2D6+2)	40 000 (Super luxueux)	7 (2d6)	Ultimate Chrome Book (p. 83)
Booster Gustatif de Techtronnics	Non concerné	Puce : Perception affinée des saveurs, le booster olfactif est recommandé. **Nécessite un câblage neural et un lecteur de puce.**	25 (Bon marché)	2	50 (Coûteux)	1	250 (Très coûteux)	0,5	Ultimate Chrome Book (p. 83)
Booster olfactif	Non concerné	Puce. Une fois installé sur un support, améliore le toucher de l'utilisateur et lui permet de détecter des mouvements dans un rayon de 20 m tant qu'il pose la main sur une surface. Tant que l'utilisateur se sert de sa main pour détecter les mouvements, il ne peut l'employer pour rien d'autre. **Nécessite un câblage neural.**	50 (Coûteux)	9 (2D6+2)	100 (Très coûteux)	7 (2d6)	500 (Onéreux)	5 (1D6+2)	Livre de Base (p.359)
Booster Olfactif de Psyberstuff	Non concerné	Puce : Permet d'utiliser son odorat pour suivre une piste. **Nécessite un câblage neural et un lecteur de puces.**	50 (Coûteux)	9 (2D6+2)	100 (Très coûteux)	7 (2d6)	500 (Onéreux)	5 (1D6+2)	Ultimate Chrome Book (p. 84)
Booster Onerio de Arasaka	Centre Médical	REF +1 /niv pour 5 minutes. Risque d'overdose si utilisé trop fréquemment. Incompatible avec d'autres systèmes Megadrénaline. **Nécessite un câblage neural.**	250/Niv. (Très coûteux)	3/Niv. (1D6)/Niv.	500/Niv. (Onéreux)	2/Niv. (1D6/2 arrondi sup.)/Niv.	2 500/Niv. (Très onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 42)
Booster Onerio Hardfire de Arasaka	Centre Médical	REF +1 /niv pour 10 minutes. Risque d'overdose si utilisé trop fréquemment. Incompatible avec d'autres systèmes Megadrénaline. **Nécessite un câblage neural.**	500 (Onéreux)	6 (1D6+3)	1 000 (Très onéreux)	4 (1D6+1)	5 000 (Luxueux)	2/Niv. (1D6/2 arrondi sup.)/Niv.	Ultimate Chrome Book (p. 42)
Booster Perm de LanTech	Hôpital	Mégradénaline activée en permanence. +4 à l'initiative. Tout juste sorti des laboratoires. **Nécessite un Câblage Neural.**	2 500 (Très onéreux)	19 (5D6+2)	5 000 (Luxueux)	17 (5D6)	25 000 (Super Luxueux)	15 (4D6+1)	Ultimate Chrome Book (p. 83)
Booster Tactile de Wizard Technologies	Non concerné	Puce : Permet d'utiliser son odorat pour suivre une piste. **Nécessite un câblage neural et un lecteur de puces.**	50 (Coûteux)	9 (2D6+2)	100 (Très coûteux)	7 (2d6)	500 (Onéreux)	5 (1D6+2)	Ultimate Chrome Book (p. 84)
BoostMaster de Dynalar	Centre médical	+1 au bonus d'un booster de réflexe installé.	175 (Très coûteux)	3 (1D6)	350 (Très coûteux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	1 750 (Très onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 83)
Câblage Neuromoteur Intégral Niv 2 de Radine Laboratories	Hôpital	REF : +1, MOUV : +1, Actions physiques : +1	1 500 (Très onéreux)	12 (3D6+1)	3 000 (Très onéreux)	10 (2D6+3)	15 000 (Super Luxueux)	8 (2D6+1)	Ultimate Chrome Book (p. 43)
Câblage Neuromoteur Intégral Niv 3 de Radine Laboratories	Hôpital	REF : +1, MOUV : +1, Actions physiques : +2	3 000 (Très onéreux)	16 (4D6+2)	6 000 (Luxueux)	14 (4D6)	30 000 (Super Luxueux)	12 (3D6+1)	Ultimate Chrome Book (p. 43)
Câblage Neuromoteur Intégral Niv 4 de Radine Laboratories	Hôpital	REF : +2, MOUV : +1, DEX : +1, Actions physiques : +2	6 000 (Luxueux)	19 (5D6+2)	12 000 (Super Luxueux)	17 (5D6)	60 000 (Super Luxueux)	15 (4D6+1)	Ultimate Chrome Book (p. 43)
Câblage Neuromoteur Intégral Niv1 de Radine Laboratories	Hôpital	Actions physiques : +1	750 (Onéreux)	9 (2D6+2)	1 500 (Très onéreux)	7 (2d6)	7 500 (Luxueux)	5 (1D6+2)	Ultimate Chrome Book (p. 43)
Cam-O-Skin de Ermatech	Boutique	Maquillage de camouflage nanotech, Requiert contrôle externe ou Câblage Neural	100 (Très coûteux)	4 (1D6+1)	200 (Très coûteux)	3 (1D6)	1 000 (Très onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	Ultimate Chrome Book (p. 43)
Compétences Câblées Niv. 1-3 de Raven Microtechnics	Centre médical	Même effet que les puces mais sans les pénalités. **Nécessite un Câblage Neural mais n'occupe aucun emplacement. Limité par l'INT de l'utilisateur. 2 compétences prix doublé.**	50/Niv. (Coûteux)	9 (2D6+2)	100/Niv. (Très coûteux)	7 (2d6)	500/Niv. (Onéreux)	5 (1D6+2)	Ultimate Chrome Book (p. 84)
Compétences Câblées Niv. 4-6 de Raven Microtechnics	Centre médical	Même effet que les puces mais sans les pénalités. **Nécessite un Câblage Neural mais n'occupe aucun emplacement. Limité par l'INT de l'utilisateur. 2 compétences prix doublé.**	100/Niv. (Très coûteux)	9 (2D6+2)	200/Niv. (Très coûteux)	7 (2d6)	1 000/Niv. (Très onéreux)	5 (1D6+2)	Ultimate Chrome Book (p. 84)
Compétences Câblées Niv. 7-8 de Raven Microtechnics	Centre médical	Même effet que les puces mais sans les pénalités. **Nécessite un Câblage Neural mais n'occupe aucun emplacement. Limité par l'INT de l'utilisateur. 2 compétences prix doublé.**	150/Niv. (Très coûteux)	9 (2D6+2)	300/Niv. (Très coûteux)	7 (2d6)	1 500/Niv. (Très onéreux)	5 (1D6+2)	Ultimate Chrome Book (p. 84)
Compétences Câblées Niv. 9-10 de Raven Microtechnics	Centre médical	Même effet que les puces mais sans les pénalités. **Nécessite un Câblage Neural mais n'occupe aucun emplacement. Limité par l'INT de l'utilisateur. 2 compétences prix doublé.**	250/Niv. (Très coûteux)	9 (2D6+2)	500/Niv. (Onéreux)	7 (2d6)	2 500/Niv. (Très onéreux)	5 (1D6+2)	Ultimate Chrome Book (p. 84)
Durcissement EMP/Micro-onde de Sycust	Non concerné	Insensible aux effets secondaires des EMP et des Micro-Ondes. N'occupe aucun emplacement. **Nécessite un câble neural.**	125 (Très coûteux)	0 N/A	250 (Très coûteux)	0 N/A	1 250 (Très onéreux)	0 N/A	Ultimate Chrome Book (p. 85)
Encephalon Alpha de Biotechnica	Hôpital	2 puces simultanées avec une pénalité de -1 / -2. **Nécessite câblage neural et lecteur de puces.**	500 (Onéreux)	5 (1D6+2)	1 000 (Très onéreux)	3 (1D6)	5 000 (Luxueux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 85)
Encephalon Beta de Biotechnica	Hôpital	3 puces simultanées avec une pénalité de 0 / -1. Augmente l'INT et la TECH de +1. **Nécessite câblage neural et lecteur de puces.**	2 500 (Très onéreux)	12 (3D6+1)	5 000 (Luxueux)	10 (2D6+3)	25 000 (Super Luxueux)	8 (2D6+1)	Ultimate Chrome Book (p. 85)

NEUROMATÉRIEL

NEUROMATÉRIEL									
NOM	INSTALLATION	DESCRIPTION ET DONNÉES	BUTTERWARE		NORMAL		HYPERCHROME		RÉF
			PRIX	PH	PRIX	PH	PRIX	PH	
Encephalon Gamma de Biotechnica	Hôpital	4 puces simultanées sans pénalité. Augmente l'INT et la TECH de +2. **Nécessite câblage neural et lecteur de puces.**	7 500 (Luxueux)	16 (4D6+2)	15 000 (Super Luxueux)	14 (4D6)	75 000 (Super Luxueux)	12 (3D6+1)	Ultimate Chrome Book (p. 85)
Enregistreur de danse sensorielle	Centre Médical	Extension de neuromatériel. Partagez votre histoire de votre point de vue ! Enregistre la danse sensorielle sur une puce mémoire ou un Agent connecté. Les DS peuvent être vues au moyen d'un lecteur de danse sensorielle. **Nécessite un câblage neural.**	250 (Très coûteux)	9 (2D6+2)	500 (Onéreux)	7 (2d6)	2 500 (Très onéreux)	5 (1D6+2)	Livre de Base (p.359)
Enregistreur de Danse Sensorielle de Psiberstuff	Centre Médical	S'insère à l'intérieur du crâne. Enregistre l'expérience de l'utilisateur sur une puce mémoire ou un appareil externe. **Nécessite un câblage neural.**	250 (Très coûteux)	10 (2D6+3)	500 (Onéreux)	7 (2d6)	2 500 (Très onéreux)	4 (1D6+1)	Ultimate Chrome Book (p. 46)
FaceMorphe de Wizard Technologies	Centre médical	PRES +1/-1 à volonté, en 30 secondes. SD : 17 à 29 pour être reconnu. **Nécessite un câblage neural.**	625 (Onéreux)	10 (2D6+3)	1 250 (Très onéreux)	7 (2d6)	6 250 (Luxueux)	4 (1D6+1)	Ultimate Chrome Book (p. 47)
Interface Radio de Raven Microcybernetics	Centre médical	Permet une connexion par onde radio (5 mètres), avec -1 aux tests. **Nécessite un câble neural.**	75 (Coûteux)	6 (1D6+3)	150 (Très coûteux)	4 (1D6+1)	750 (Onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	Ultimate Chrome Book (p. 86)
Kerenzikov	Centre Médical	Extension de neuromatériel. Mégadrénaline activée en permanence qui améliore le temps de réaction. L'utilisateur ajoute +2 à ses jets d'initiative. On ne peut installer qu'un élément de Mégadrénaline à la fois sur le même utilisateur. **Nécessite un câblage neural.**	250 (Très coûteux)	16 (4D6+2)	500 (Onéreux)	14 (4D6)	2 500 (Très onéreux)	12 (3D6+1)	Livre de Base (p.359)
Kerenzikov de Dynalar	Centre médical	Mégadrénaline activée en permanence. Donne +2 aux REF pour les jets d'initiative. **Nécessite un câble neural.**	250 (Très coûteux)	16 (4D6+2)	500 (Onéreux)	14 (4D6)	2 500 (Très onéreux)	12 (3D6+1)	Ultimate Chrome Book (p. 86)
Kerenzikov sous Déclencheur de Dynalar	Centre médical	Le booster peut être arrêté et allumé grâce à un déclencheur. **Nécessite un câblage neural et un déclencheur.**	200 (Très coûteux)	14 (4D6)	400 (Très coûteux)	12 (3D6+1)	2000 (Très onéreux)	10 (2D6+3)	Ultimate Chrome Book (p. 86)
LockDown de ZetaTech	Centre médical	+1 perception par tir pour localiser le tireur. **Nécessite un câblage neural, un ordicorp, une cyberaudio et un bandeau 2.0. Doit être relié à un autre utilisateur muni de cyberaudios.**	150 (Très coûteux)	5 (1D6+2)	300 (Très coûteux)	3 (1D6)	1 500 (Très onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 86)
Mémoire Interne (WetDrive) de Techtronnics	Boutique	Mémoire implantée accessible par interface câblée.	75 (Coûteux)	5 (1D6+2)	150 (Très coûteux)	3 (1D6)	750 (Onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 87)
Move by Wire Niv. 1 de Militech	Hôpital	REF +1, Incitative +1	750 (Onéreux)	9 (2D6+2)	1 500 (Très onéreux)	7 (2d6)	7 500 (Luxueux)	5 (1D6+2)	Ultimate Chrome Book (p. 50)
Move by Wire Niv. 2 de Militech	Hôpital	REF +2, Initiative +2	1 500 (Très onéreux)	16 (4D6+2)	3 000 (Très onéreux)	14 (4D6)	15 000 (Super Luxueux)	12 (3D6+1)	Ultimate Chrome Book (p. 50)
Move by Wire Niv. 3 de Militech	Hôpital	REF +3, Initiative +3	3 000 (Très onéreux)	23 (6D6+3)	6 000 (Luxueux)	21 (6d6+1)	30 000 (Super Luxueux)	19 (5D6+2)	Ultimate Chrome Book (p. 50)
Move by Wire Niv. 4 de Militech	Hôpital	REF +4, Initiative +4	6 000 (Luxueux)	30 (10D6)	12 000 (Super Luxueux)	28 (8D6+2)	60 000 (Super Luxueux)	26 (8D6)	Ultimate Chrome Book (p. 50)
OrdiCorps de ZetaTech	Centre médical	Ordinateur intégré. **Nécessite Câblage Neurale, Liaison numérique, Bandeau 2.0 ou imageur vidéo et cyberaudio.**	425 (Très coûteux)	9 (2D6+2)	850 (Onéreux)	7 (2d6)	4 250 (Très onéreux)	5 (1D6+2)	Ultimate Chrome Book (p. 87)
Poignée Subdermique de Dynalar	Centre médical	Remplace un port d'interface pour une liaison SmartGun. Peut s'installer sur un bras de chair à l'exception de tout autre implant. **Nécessite un câblage neural.**	50/Niv. (Coûteux)	5 (1D6+2)	100/Niv. (Très coûteux)	3 (1D6)	500/Niv. (Onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 88)
Point Induc-Magn de Psiberstuff	Centre médical	Prise d'interface discrète, -1 aux jets de perception pour les repérer. Impossible à connecter avec une console ou un smartgun.	50 (Coûteux)	3 (1D6)	100 (Très coûteux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	500 (Onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 88)
Port d'interface neuronale	Centre Médical	Extension de neuromatériel. Les ports installés dans le poignet ou la tête permettent à l'utilisateur de se relier aux smartguns, aux cyberconsoles et aux engins lourds pour les utiliser, et même de conduire sans les mains ! Plusieurs installations permettent de se connecter à divers appareils en même temps. **Nécessite un câblage neural.**	250 (Très coûteux)	9 (2D6+2)	500 (Onéreux)	7 (2d6)	2 500 (Très onéreux)	5 (1D6+2)	Livre de Base (p.359)
Port d'interface neuronale de Dynalar	Centre médical	Le booster peut être arrêté et allumé grâce à un déclencheur. **Nécessite un câblage neural et un déclencheur.**	200 (Très coûteux)	14 (4D6)	400 (Très coûteux)	12 (3D6+1)	2000 (Très onéreux)	10 (2D6+3)	Ultimate Chrome Book (p. 88)
Prise 100 de Kiroshi	Centre médical	Connexion avec machines, smartgun et consoles à -2. Réduit de 2 points les dégâts des GLACE noir. **Nécessite un câblage neural.**	50 (Coûteux)	9 (2D6+2)	100 (Très coûteux)	7 (2d6)	500 (Onéreux)	5 (1D6+2)	Ultimate Chrome Book (p. 89)
Prise à Haut-Débit de Dynalar	Centre médical	+1 au jets de Netruning. **Nécessite un câblage neural.**	250 (Très coûteux)	6 (1D6+3)	500 (Onéreux)	4 (1D6+1)	2 500 (Très onéreux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	Ultimate Chrome Book (p. 89)
Processeur d'Ambidextrie Alpha de Arasaka	Non concerné	Puce : Permet d'agir des deux mains sans pénalité sur une cible. **Nécessite un câblage neural et un lecteur de puces.**	200 (Très coûteux)	2	400 (Très coûteux)	1	2000 (Très onéreux)	0,5	Ultimate Chrome Book (p. 89)
Processeur d'Ambidextrie Beta de Arasaka	Non concerné	Puce : Permet d'agir des deux mains sans pénalité sur deux cibles différentes. **Nécessite un câblage neural, un lecteur de puce et deux cyberyeux.**	300 (Très coûteux)	4	600 (Onéreux)	2	3 000 (Très onéreux)	1	Ultimate Chrome Book (p. 89)
Processeur de Sommeil de Kiroshi	Centre médical	Connexion avec machines, smartgun et consoles à -2. Réduit de 2 points les dégâts des GLACE noir. **Nécessite un câblage neural.**	25 (Bon marché)	9 (2D6+2)	50 (Coûteux)	7 (2d6)	250 (Très coûteux)	5 (1D6+2)	Ultimate Chrome Book (p. 90)
Processeur Mathématique de ZetaTech	Non concerné	Puce : +1 pour les compétences de conception technique et physique. **Nécessite un câblage neural et un lecteur de puces.**	250 (Très coûteux)	2	500 (Onéreux)	1	2 500 (Très onéreux)	0,5	Ultimate Chrome Book (p. 90)
Processeur PaceMaker de Techtronnics	Non concerné	Puce : -2 points de dégâts en cas d'attaque de GLACE noir. Nécessite 2 rounds pour se recharger. **Nécessite un câblage neural et un lecteur de puces.**	50 (Coûteux)	4 (1D6+1)	100 (Très coûteux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	500 (Onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 90)
Processeur Sonar de Techtronnics	Non concerné	Puce : Vision des ondes sonar avec -1 en perception (-2 si couleur). **Nécessite câblage neural, lecteur de puce, 2 cyberyeux avec liaison numérique, cyberaudio avec bande passante élargie et audiovox ou NewThroat + ultrason.**	200 (Très coûteux)	4 (1D6+1)	400 (Très coûteux)	2 (1D6/2 arrondi sup.)	2000 (Très onéreux)	1 ((1D6/2)-1, arrondi à l'entier supérieur)	Ultimate Chrome Book (p. 91)
Puce de compétence	Non concerné	Puce. Une fois que la puce est installée sur un support, l'utilisateur peut utiliser la compétence correspondante à +3 comme s'il y était formé. S'il est déjà formé à cette compétence au-delà de +3, la puce n'a aucun effet. Les puces associées aux compétences (x2) coûtent 1 000 ED, et les autres 500 ED. **Nécessite un câblage neural.**	250 ou 500 (Très coûteux ou Onéreux)	9 (2D6+2)	500 ou 1 000 (Onéreux ou Très onéreux)	7 (2d6)	2 500 ou 5 000 (Très onéreux ou Luxueux)	5 (1D6+2)	Livre de Base (p.359)
Puce de mémoire	Non concerné	Puce. Matériel standard de stockage de données. Une fois qu'elle est installée sur un support, le cybermatériel de l'utilisateur peut y enregistrer des données ou accéder à celles qui s'y trouvent. **Nécessite un câblage neural.**	5 (Très bon marché)	0 N/A	10 (Bon marché)	0 N/A	50 (Coûteux)	0 N/A	Livre de Base (p.359)
Réflexes Câblés Niv. 1 de Dynalar	hôpital	REF +1, Initiative +2	2 000 (Très onéreux)	12 (3D6+1)	4 000 (Très onéreux)	10 (2D6+3)	20 000 (Super Luxueux)	8 (2D6+1)	Ultimate Chrome Book (p. 53)
Réflexes Câblés Niv. 2 de Dynalar	hôpital	REF +2, Initiative +4, 1 action supplémentaire par round.	4 000 (Très onéreux)	26 (8D6)	8 000 (Luxueux)	24 (7D6)	40 000 (Super Luxueux)	22 (6D6+2)	Ultimate Chrome Book (p. 53)
Réflexes Câblés Niv. 3 de Dynalar	hôpital	REF +3, Initiative +6, 2 actions supplémentaires par round.	8 000 (Luxueux)	37 (12D6+1)	16 000 (Super Luxueux)	35 (11D6+2)	80 000 (Super Luxueux)	33 (11D6)	Ultimate Chrome Book (p. 53)
Sandevistan	Centre Médical	Extension de neuromatériel. Mégadrénaline qui permet de brèves améliorations du temps de réaction. Quand il l'active au prix d'une action, l'utilisateur ajoute +3 à ses jets d'initiative effectués dans la minute qui suit, après quoi il ne peut plus l'activer pendant une heure. On ne peut installer qu'un élément de Mégadrénaline à la fois sur le même utilisateur. **Nécessite un câblage neural.**	250 (Très coûteux)	9 (2D6+2)	500 (Onéreux)	7 (2d6)	2 500 (Très onéreux)	5 (1D6+2)	Livre de Base (p.359)
Sandevistan de Arasaka	Centre médical	Mégadrénaline. +3 à l'initiative pendant 60 secondes (20 rounds). Nécessite 1 round pour l'activer et 1 heure pour le recharger. **Nécessite un câblage neural.**	250 (Très coûteux)	9 (2D6+2)	500 (Onéreux)	7 (2d6)	2 500 (Très onéreux)	5 (1D6+2)	Ultimate Chrome Book (p. 91)
Support de Puce de Dynalar	Centre médical	Support permettant d'installer 1 puce. **Nécessite un câblage neural.**	250 (Très coûteux)	9 (2D6+2)	500 (Onéreux)	7 (2d6)	2 500 (Très onéreux)	5 (1D6+2)	Ultimate Chrome Book (p. 91)
Support de puces	Centre Médical	Extension de neuromatériel. Un support de type socket installé sur la nuque et permettant d'installer rapidement une seule puce (il en existe diverses variétés). Installer ou désinstaller une puce de son support nécessite une action. La première fois que vous installez une puce que vous n'avez jamais utilisée, vous subissez toujours une perte d'Humanité. Réinstaller une puce déjà utilisée n'a pas cet effet. **La puce n'occupe pas d'emplacement d'extension du câblage neural.** On peut installer plusieurs supports, mais il faut payer chacun d'entre eux séparément. **Nécessite un câblage neural.**	250 (Très coûteux)	9 (2D6+2)	500 (Onéreux)	7 (2d6)	2 500 (Très onéreux)	5 (1D6+2)	Livre de Base (p.359)
Support de Sécurité deSynalar	Centre médical	Support permettant d'installer 1 puce, mais sécurisé avec une clé électronique. **Nécessite un câblage neural.**	350 (Très coûteux)	9 (2D6+2)	700 (Onéreux)	7 (2d6)	3 500 (Très onéreux)	5 (1D6+2)	Ultimate Chrome Book (p. 92)

CYBERPUNK
RED