

LEVEL
III

ULTIMATE ISSUE

CYBERPUNK
R E D

ULTIMATE CHROME BOOK

LE MAGAZINE ULTIME DES AUGMENTATIONS

EXCLUSIF : LES DERNIÈRES INNOVATIONS DES PLUS GRANDS CONCEPTEURS
ARASAKA, DYNALAR, KIROSHI ZETATECH ET BIEN D'AUTRES...

Sommaire

Déclencheurs page 8

- Interface Neurale Directe page 8
- Interrupteur sous-dermique page 8
- Interrupteur sous-dermique avec clé page 8
- Interrupteur neuromusculaire page 8

Accessoires de mode page 9

- Contrôleur glandulaire page 9
- DataNails page 9
- Datateeth page 10
- Dermsynth page 10
- Dermteinte page 10
- Ecran sous-dermique page 11
- Maillage EMP page 11
- Flashlight page 12
- Flashlight Strobe page 12
- Lentilles Changeantes page 12
- Montre Dermique page 13
- Mood Skin page 13
- Nano Cosmétiques page 13
- Ongles Show-Off page 14
- Ongles Turn-On page 14
- Tableau de chasse page 15
- Tatouages lumineux page 15
- Tatouages Logo Line page 15
- Techchev page 15
- Transparent Skin page 16
- TV Skin page 16
- Watchman page 16

Chirurgie Exotique page 17

- Altération de la peau page 17
- Cat's Eye page 17
- Crocs Naturels page 18
- Ecailles Epaissees page 18
- Exosquelette page 18
- Griffes Naturelles page 19
- Griffes Rétractiles page 19
- Jambes Digitigrades page 19
- Mains Palmées page 20
- Mandibules Allongés page 20
- Modifications Faciales Majeures page 20
- Modifications Faciales Mineures page 21
- Modifications d'Ossature page 21
- Museau Court page 22
- Museau Long page 22
- Pieds Palmés page 22
- Pleasure Toy page 23
- Puce Comportementale page 23
- Queue page 23
- Queue Décorative page 24

Modifications Sexuelles page 24

- Castration Neurale page 24
- Castration Physique page 24
- Changement de Sexe page 25
- Mr Studd / Midnight Lady page 26
- Neutralisation page 26
- Pulsions Sexuelles Accrues page 26
- Pulsions Sexuelles Réduites page 27

Disclamer

Toutes les augmentations que vous trouverez dans ce document sont également disponibles à l'adresse : <http://cyberpunk.asia/>

Tout le mérite de ce travail revient sans conteste au possesseur de ce site. Je me suis contenté d'adapter le matériel de base et de faire de la mise en page avec son accord.

Un peu de contexte a été rajouté avec des textes dans les descriptifs des cyberimplants.

Les augmentations présentées ci-dessous sont issues de différentes sources officielles et non-officielles. Vous trouverez celles-ci dans la description de l'implant en question. **CYB** : Cyberpunk 2020, **CYBR** : Cyberpunk Red, **CHR1/2/3/4** : Chrome 1/2/3/4, **SOF1/2** : Solo Of Fortune 1/2. **EXT** : Externe

Attention néanmoins, l'utilisation de ce catalogue peut grandement déséquilibrer le jeu d'origine tant du côté des PJ's que du côté du MJ.

J'encourage vivement les MJ's souhaitant utiliser ces augmentations à restreindre leur accès. Le cyberware plus puissant est de toute façon inaccessible à un PJ débutant de par son prix. Pour ma part, l'utilisation de cet ouvrage sert comme motivation pour mes PJ's mais également comme source d'inspiration pour certains scénarii. Vous trouverez d'ailleurs en fin d'ouvrage quelques idées d'accroches scénaristiques en rapport avec le matériel cybernétique présenté ici.

Les illustrations utilisées dans ce document appartiennent à leurs auteurs, vous trouverez une liste non exhaustive de ceux-ci en fin de document.

Cyberpunk Red appartient à Mike Pondsmith et à R. Talsorian Games. Cet ouvrage ne peut pas être commercialisé sans l'accord des détenteurs des droits.

- Remplacementpage 27
- Réponse Neurologique Câblée.....page 28
- Sexe Electroniquepage 28
- Stérilisationpage 28

Cyberarme page 29

- BigRippage 29
- Bodyblade.....page 29
- Bone Wolver..... page 31
- Crocs Implantés..... page 31
- Crocs Implantés Rétractiles page 31
- Canines Amélioréespage 32
- Cobra Cracheur.....page 32
- Cyber Cobra.....page 32
- Dard.....page 33
- Découpeur.....page 39
- Ecorcheurspage 33
- Eventreurs.....page 33
- Etripeurs.....page 34
- Gang Jazzlerpage 34
- Lame Mantis.....page 35
- Lethal Eyepage 36
- New Teethpage 36
- Ospiquepage 37
- Power Jaw.....page 37
- Queue de Combatpage 37
- Sourire du Requinpage 38
- Sourire du Requin Rétractablepage 38
- Sourire du Requin Allongépage 38
- Superpoingspage 38

Implants page 39

- Accélérateur de Réactionpage 39
- Activateur Cérébralpage 40
- Afficheur Rétinien.....page 40
- Atténuateur de Bruit.....page 40
- Audiovoxpage 41
- Autoinjecteur.....page 41
- Booster d'Adrénaline.....page 42
- Bandeau Rétinien.....page 42
- Booster Oneriopage 42
- Branchiespage 43
- Câblage Neuromoteur Intégral.....page 43
- Cam-0-Skin.....page 43
- Camouflage Sonore Actif.....page 44
- Cœur Décentralisépage 44
- Commo Implanté.....page 44
- Cou Renforcépage 45
- Cyber Foiepage 45
- Cyber Oreillerpage 45
- Endosquelette.....page 46
- Endosquelette Orbitalpage 46
- Enregistreur de Danse Sensorielle.....page 47
- Facemorphepage 47
- Filtres Nasauxpage 47
- Filtre Trachéalpage 48
- Gyrostabilisateurpage 48
- Implant Contraceptif.....page 48
- Liaison Satellitepage 49
- Lifescan Body Monitorpage 49
- Livewires (Câbles Vifs).....page 49
- Move By Wirepage 50

- New Throat.....page 50
- Pacesetter.....page 51
- Pacesetter 2000 Turbo.....page 51
- Poche Subdermique.....page 52
- Rebreathers.....page 52
- Reconnaissance de Formespage 53
- Reconstruction Bioniquepage 53
- Réflexe Câblés.....page 53
- Régulateur Cérébralpage 54
- Remplacement Osseuxpage 54
- Réserve d'Airpage 55
- Synthétiseur de Voix.....page 55
- Sonorisationpage 56
- Unité de Survie Cérébrale.....page 56
- Vannes Sanguinespage 56
- Wearman Mark 2.....page 56

Senseurs page 57

- Analyseur d'Atmosphère.....page 57
- Analyseur Chimique.....page 57
- Analyseur de Drogues.....page 58
- Cybersenseur.....page 58
- Détecteur de Mouvements.....page 58
- Détecteur de Radiationspage 59
- GPSpage 59
- Implant Radar/Sonarpage 59
- Moniteur E Cyber Sniffer.....page 60
- Ordinateur de Cyber-Détection.....page 60
- Radar Panoramiquepage 60
- Radar Panoramique (image composite) page 61
- Security Scanner.....page 61
- Senseur Radar/Sonarpage 61

Cyberaudio page 62

- Implant Spectrum.....page 62
- Agent Interne.....page 63
- Analyseur de Stress Vocalpage 63
- Bande Passante Elargiepage 63
- Brouilleur /Décrypteur.....page 64
- Détecteur de Micros.....page 64
- Détecteur d'Ultrasonspage 64
- Détecteur de Radarpage 65
- Ducissement EMP / Micro-Ondespage 65
- Amplificateur Audiopage 65
- Editeur de Sonspage 66
- Liaison Cybercompage 66
- Liaison Magnéto Numériquepage 66
- Liaison Micro Magnéto.....page 67
- Liaison Radio.....page 67
- Liaison Radio Directionnellepage 67
- Traceurpage 68
- Réducteur de Niveaupage 68
- Scanner Radio Large Bandepage 68
- Variateur de Fréquencepage 69
- Wearman.....page 69

Cyberoptiques page 69

- Cyberœil.....page 69
- Cyberoptique Révélationpage 69
- Extenseurs Sensoriels.....page 70
- Monovisionpage 70
- Monture Optique Frontale.....page 70

- Œil Télécommandé page 71
- Optishields page 71
- Yeux Insectoïdes page 72
- Yeux Multiples..... page 73

- Processeur Sonar..... page 91
- Sandevistan page 91
- Support de Puces..... page 91
- Support de Sécurité page 92

Extensions Cyberœil page 73

- Anti-Eblouissement page 73
- Bandeau page 73
- Bandeau 2.0 page 74
- Blindage page 74
- Dodgeball page 74
- Durcissement EMP / Micro-Onde page 75
- Haute Résolution page 75
- Luminosité Faible / Infrarouge / UV..... page 75
- Microcaméra page 76
- Œil Polychromatique..... page 76
- Imageur Vidéo..... page 76
- Liaison Numérique..... page 81
- Pistolet à Fléchettes..... page 77
- Micro-Optique page 77
- Miroirs de l'Âme page 77
- Opticom Laser page 78
- Pressurisation page 78
- Prise d'Interface..... page 79
- Projecteur Rétinien..... page 79
- Pupille Double..... page 79
- Réticule page 79
- Spray Cybersoptique page 80
- Système Infométrique..... page 80
- Thermographe page 80
- Ultraviolet page 81
- Vision Périphérique Améliorée..... page 81
- Liaison Numérique..... page 81

Biomatériel page 92

- Afterburner page 92
- Amélioration Nanoptique page 93
- Amélioration de la Cornée..... page 93
- Anti-Epidémies page 93
- Anti-Toxines page 93
- Anticorps Améliorés..... page 94
- Armorweave..... page 94
- Articulations Améliorées page 94
- Articulations Renforcées page 95
- Biocompas..... page 95
- Biomonitor page 95
- Branchies Biologiques page 96
- Capteurs de Toxines Nano page 96
- Capteurs d'Azote page 96
- Coagulation Améliorée..... page 97c
- Cœur Auxiliaire..... page 97
- Compensateur de Douleur..... page 97
- Diet-Mite page 98
- Empruntes Variables..... page 98
- Endoarmure..... page 98
- Estomac Secondaire page 99
- Exhaleur de Toxines..... page 99
- Fastpath page 99
- Glande Freezban page 100
- Glande à Venin page 100
- Greffe Cérébrale page 100
- Himem page 101
- IDMask page 101
- LifeSaver Skinweave..... page 101
- Maillage Musculosquelettique page 102
- Membrane Nictante..... page 102
- Mentor page 102
- Mise à Niveau Anticorps..... page 103
- Muscles Greffés page 103
- Nanochirurgiens..... page 103
- NanoStudd..... page 104
- Néo-Appendice page 104
- Néo-Myéline page 104
- Néo-Poumons page 104
- Optimisation des Fibres Musculaires .. page 105
- Optimisateur d'Adrénaline page 105
- Passerelle Neurale page 106
- Peaux Tissées page 106
- Pheromones page 107
- Pompes Artérielles page 107
- PowerAct page 107
- PowerMax..... page 108
- Presaddka Medvyed Myichtsa page 108
- Reconstruction Neurale..... page 108
- Récupération d'Eau page 109
- Réflexes Implantés page 109
- Remplacement Méta-hémoglobine..... page 110
- Renforcement des Jambes..... page 110
- Renforcement osseux page 111
- Réserve de Glycogène..... page 111
- Rétines Préprogrammées..... page 111

Neuromatériel page 81

- Câblage Neural..... page 81
- Accélérateur Neural..... page 82
- Afficheur Neural page 82
- Anti-Douleur page 82
- Booster Lantech page 83
- Boostmaster..... page 83
- Booster Gustatif..... page 83
- Booster Olfactif page 84
- Booster Tactile page 84
- Compétences Câblées page 84
- Durcissement EMP / Micro-Onde page 85
- Encephalon page 85
- Interface Radio page 86
- Krenzikov..... page 86
- Krenzikov sous Déclencheurs page 86
- Lockdown page 86
- Mémoire Interne Wetdrive..... page 87
- Ordicorps..... page 87
- Poignée Subdermique..... page 88
- Point Induc-Magn page 88
- Port d'Interface Neuronale..... page 88
- Prise Kiroshi 100..... page 89
- Prise à Haut-Débit page 89
- Processeur d'Ambidextrie..... page 89
- Processeur de Sommeil..... page 90
- Processeur Mathématique page 90
- Processeur Pacemaker..... page 90

- Safe Love..... page 112
- Speed Grafts page 112
- Sphincters Circulatoires..... page 112
- Substituts Musculaires..... page 112
- Sunblock..... page 113
- Suprathyroïde..... page 113
- Survascularisation..... page 114
- Synthédorphine..... page 114
- Toughskin..... page 115
- Vision Périphérique Améliorée..... page 115

Transplants..... page 116

- Cœur Amélioré..... page 116
- Poumons Améliorés..... page 116
- Reins Améliorés..... page 117
- Foie Amélioré..... page 117
- Eagle Eye..... page 117

Biotech Euro..... page 118

- Beauté Accrue..... page 118
- Constitution..... page 118
- Mouvements Accrus..... page 118
- Peau Renforcée..... page 119
- Poumons Améliorés..... page 119
- Réflexes Améliorés..... page 119
- Résistance aux UV..... page 119

Traîtement Spéciaux..... page 120

- Léonisation..... page 120
- Léonisation Cérébrale..... page 120
- Transplantation Cérébrale..... page 120
- Transplantation Cérébrale améliorée..... page 121
- Traitement Peter Pan..... page 121

Nano Chirurgie 204X..... page 122

- Muscles Renforcés..... page 122
- Nano Réparation d'ADN..... page 122
- Réflexes Boostés..... page 122
- Résistance aux Acides..... page 123
- Résistance aux Radiations..... page 123
- Résistance Thermique..... page 123
- Résistance au Vide..... page 124
- Sens Accrus..... page 124

Cybermembres..... page 125

- Cyberbras..... page 125
- Cyberbras Surdimensionnés..... page 125
- Cyberbras Capacitant..... page 125
- Monture d'Epaule Artificielle..... page 126
- Cyberjambe..... page 126
- Cyberjambe Capacitante..... page 126
- Cybertentacule..... page 127
- Cyber-Queue..... page 127
- Cyberbar..... page 127
- Cyberjambes « Corvette »..... page 128
- Cyberjambes Digitigrades..... page 128
- Cyberjambes Haute Performance..... page 129
- Cyberjambes Romanova..... page 129
- Queue d'Équilibrage..... page 129

Options..... page 130

- Armure..... page 130

- Armure Métallique..... page 130
- Armure Orbitale..... page 130
- Armure Souple..... page 131
- Articulation Universelle..... page 131
- Booster de Jambes..... page 131
- Chair Tissée..... page 132
- Contrôle Moteur Amélioré..... page 132
- Cristal Orbital Amélioré..... page 132
- Étanchéité..... page 132
- Jambes Extensibles..... page 133
- Jambes Digitigrades..... page 133
- Membre Désarticulé..... page 133
- Masquage IR..... page 134
- Monture à Changement Rapide..... page 134
- Myomère Épaissi..... page 134
- Extension Sensorielle..... page 135
- Lizard..... page 135
- Warrior Lizard..... page 135
- Renforcement Électronique..... page 136
- Revêtement à Pointes..... page 136
- Revêtement Organique..... page 137
- Revêtement Plastique..... page 137
- Revêtement RealSkinn™..... page 137
- Revêtement Superchrome™..... page 138
- Rotation Complète..... page 138
- Structure Composite..... page 138
- Structure Orbitale..... page 138
- Structure Renforcée..... page 139
- Vérins Électro-Magnétiques..... page 139
- Vérins Hydrauliques..... page 139
- Verrouillage Articulatoire..... page 140

Incorporés..... page 141

- Boîte à Gants..... page 141
- Cyberconsole..... page 141
- Ecran OLED..... page 141
- Holster Caché..... page 142
- Holster de Bras..... page 142
- Icer..... page 142
- Magnétophone Numérique..... page 143
- Minicam/Vid..... page 143
- Réseau de Visée..... page 143
- Système d'Ancrage..... page 143
- Techscanner..... page 144
- Treuil..... page 144
- Watchman..... page 144

Incorporés à une Main..... page 145

- Derringer..... page 145
- Détecteur de Mouvement..... page 145
- Ecran OLED..... page 145
- Espace de Rangement..... page 146
- Lance-Fléchettes..... page 146
- Torche Cutter..... page 146

Mains..... page 147

- Main Standard..... page 147
- Revêtement..... page 147
- Main Écorcheuse..... page 148
- Main Éventreuse..... page 148
- Main « High Five »..... page 148
- Main Marteau..... page 149

- Main Médicale page 149
- Main Modulaire page 149
- Main Tronz..... page 149
- Main Grapin..... page 150
- Main Outils page 150
- Main Palmée..... page 150
- Main Sur Mesure..... page 151
- Main Télescopique page 151
- Main / Pied Magnétique page 151

Doigts Spéciaux..... page 153

- Fleshmount..... page 153
- Air Hypo page 153
- Bombe page 153
- Briquet..... page 154
- Ciseau / Pince Coupante page 154
- Compartiment de Stockage..... page 154
- Flash page 154
- Fusée de Détresse page 155
- Grenade Autopropulsée page 155
- Lame Rétractable page 155
- Lance-Dard..... page 155
- Microphone Parabolique page 156
- Mini Torche page 156
- Monture à Changement Rapide..... page 156
- One Shot Spécial..... page 156
- Parapluie page 157
- Pisteur..... page 157
- Pointeur Laser..... page 157
- Prise d'Interface..... page 157
- Prise Laser page 157
- Stylo Bille..... page 158
- Stylo Plume page 158
- Vaporisateur..... page 158
- Vidcam..... page 159

Pieds page 160

- Pied Standard page 160
- Ergot page 160
- Pied Furtif « Catspaw »..... page 160
- Pied Outil page 161
- Pied Palmé..... page 161
- Pied Tentacule page 161

Cyberarmes..... page 162

- Arme à Distance page 162
- Arme de Mêlée Escamotable..... page 162
- Buzzsaw page 162
- ChainRipp page 163
- Flashbulb..... page 163
- Fouet..... page 163
- Grapple Fist page 164
- Jet de Gaz..... page 164
- Lance-Grenade page 164
- Lance-Micro-Missile page 165
- Lance-Flamme page 165
- Laser 2 coups page 165
- LimbLink..... page 166
- Main Massue page 166
- Monture d'Arme et Liaison page 166
- Pletcho Misilski page 167
- Pointes de Coude..... page 167

- Rostovic Wrist Racate page 167

Montures d'Armes..... page 168

- Monture Légère page 168
- Monture Moyenne page 168
- Monture Lourde..... page 168

Charpentes Linéaires page 169

- Charpente Sigma page 169
- Charpente Alpha page 169
- Charpente Beta..... page 170
- Charpente Oméga page 170
- Exosquelette..... page 170

Armures Implantées..... page 172

- Armure Sous-Dermique Crânienne ... page 172
- Armure Subdermique..... page 172
- Crâne en Titane..... page 173
- Protection Réflex page 174
- Remplacement Crânien page 174
- Renforcement Crânien..... page 174

Blindage Corporel page 175

- Armure Dermique..... page 175
- Blindage à Pointes..... page 175
- Blindage Corporel Intégral page 176
- Blindage Corporel Lourd..... page 176
- Blindage Corporel Super Lourd page 177
- Capuche..... page 177
- Plaque Faciale..... page 177
- Grudyl Zachtita..... page 178

Note sur les Implants..... page 179

- Booster de Réflexes..... page 179
- Augmentation d'Intelligence..... page 180
- Armures Implantées et Blindage page 180

Qualité de la Cybernétique page 180

- Grade du Cyberware page 180
- Condition d'Implantation..... page 181
- Variation de la Perte d'Humanité page 181

Trancher la chair, implanter..... page 182

- Implantation et convalescence page 182
- Tableau de convalescence..... page 182
- Complications..... page 183

Environnements Hostiles page 184

- Jetez-vous à l'eau page 184
- Froid page 184
- Chaleur..... page 185
- Espace page 185

Ce qu'on ne vous dit pas (MJ)..... page 185

- Lethal Eye..... page 185
- Régulateur Cérébral page 185
- Synthédorphine Bêta page 185
- Move By Wire..... page 185
- Suprathyroïde page 185

Différentes Accroches page 187

- La clé..... page 187

- La puce comportementale..... page 187
- Brûlures d'estomac page 187
- Si c'est gratuit..... page 187
- La vérité est ailleurs page 187
- Meurtre numérique..... page 187
- Big borther watching you..... page 187
- Vintage, vous avez dit vintage..... page 188
- White noise page 188
- Gipsy l'araignée..... page 188
- Le Dieu Machine..... page 188
- Over my head page 188
- Pour le bien du peuple..... page 188
- Dans tes yeux page 188
- Maladie auto-immune..... page 188
- Ego..... page 188
- Cyber Complotiste..... page 188
- Guerre Numérique page 188
- Benjamin Button page 188
- Innocence..... page 188
- The Thing page 188
- Note au sujet des accroches page 188

Dernière ligne droite page 190

- Conclusion page 190
- Les artistes et crédits..... page 190

ULTIMATE CHROME BOOK

LE MAGAZINE ULTIME DES AUGMENTATIONS

DÉCLENCHEURS >

Ces petits implants permettent de renvoyer une info marche/arrêt à d'autres cybersystèmes, que ce soit pour les activer/désactiver ou comme mesure de sécurité, par exemple sur une cyberarme.

INTERFACE NEURALE DIRECTE DE DYNALAR

Plus délicat à installer mais plus discret, actionné d'une simple impulsion mentale

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Boutique

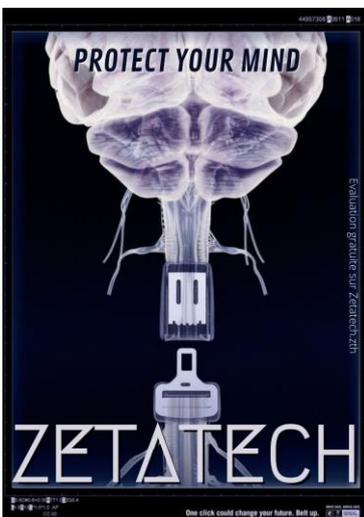
Description : Active ou désactive un implant par la pensée

Coût : 200 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : Aucune

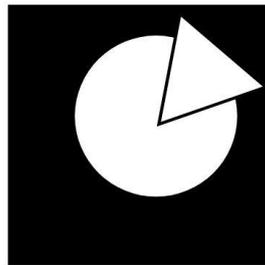
> *Quelques fois il suffit d'y penser et ça marche !*

> *Et je dois penser à quoi pour que tu fermes ta gueule ?*



INTERRUPTEUR SOUS DERMIQUE DE DYNALAR

Presser ce disque implanté juste sous la peau permet de l'enclencher/déclencher. Habituellement implanté à un endroit facilement accessible comme l'avant-bras, On peut aussi le dissimuler (dans la bouche, sous les cheveux, etc)



Dynalar

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Boutique

Description : Active ou désactive un implant par une pression

Coût : 10 ED (Bon Marché)

Perte Humanité : Aucune

> ... et là, elle m'attrape par le bras en serrant fort. Elle a tiré une drôle de tronche quand mes étripeurs ont jailli de mon bras

> Tu m'étonnes ! Remarque je connaissais un mec qui avait placé un interrupteur sous-dermique dans son bras mais pour un implant sexuel du Mr Stuard. Là aussi sa copine avait fait une drôle de tronche, mais pas pour la même raison.

INTERRUPTEUR SOUS DERMIQUE AVEC CLÉ DE DYNALAR

Analogue au précédent, mais seul le contact d'une "clé" appropriée (généralement implantée au bout d'un doigt) permet de

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Boutique

Description : Active ou désactive un implant par une clé

Coût : 25 ED (Ordinaire)

Perte Humanité : Aucune

« Ne reliez jamais un implant vital avec cette technologie. Ne pas pouvoir démarrer sa caisse parce qu'on a perdu sa clé est une chose. Ne pas pouvoir déclencher son cœur auxiliaire alors qu'on fait un arrêt cardiaque en est une autre. »



ACCESSOIRES DE MODE / CYBERFASHION >

Bien qu'un cyborg soit défini comme étant quiconque a des mécanismes greffés dans le corps, la limite est très nébuleuse. Est-on un cyborg parce qu'on a une aide auditive et une articulation de hanche artificielle ? Dans cette zone floue se situent les accessoires de mode, tous ces petits gadgets High-Tech si communs en 204x. En principe ce genre d'implant n'entraîne aucune perte d'humanité.

CONTRÔLEUR GLANDULAIRE DE FRESCO

Ce petit implant stimule une glande de l'œil qui ne sert normalement qu'une fois au cours de votre vie, pour faire passer vos yeux de tous les bébés à leur couleur définitive. Les yeux peuvent prendre n'importe quelle couleur programmée en environ une minute.



EN TERMES DE JEU

Source : CHR2

Installation : Centre Médical

Description : Changement de couleur des yeux en 1D6 min

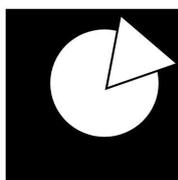
Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : Aucune

« Ne pensez pas que vous tromperez des scanners rétiniens avec ce système. J'ai tenté pour vous et tout ce que j'ai obtenu c'est un coup de spray au poivre et une amende pour tentative de violation de domicile. »

DATA NAILS DE DYNALAR

Issus des derniers progrès des écrans plats, cela permet de remplacer vos ongles par des écrans vidéo. Regardez la télévision sur votre pouce tout en suivant les cours de la bourse sur l'annulaire ! Compatible avec la plupart des protocoles de transmission d'image. Un support de puces est implanté au niveau du poignet, le système peut également être raccordé à un Câblage Neural, support de puces ou autre système.



Dynalar

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Boutique

Description : Des ongles écran

Coût : 10 ED par ongle (Bon Marché)

Perte Humanité : Aucune

« Mais quel est le con qui a inventé ce truc ? On vit à l'heure de l'ultra 8K, du Braindance, de la réalité augmentée et un type s'est dit que ça serait cool de pouvoir regarder le dernier Bushido sur un écran de 2 cm carré... Ok, où je peux l'acheter ? »

INTERRUPTEUR NEUROMUSCULAIRE DE DYNALAR

Il est déclenché par une séquence musculaire précise (par exemple serrer les poings), programmée au moment de l'implantation. Il est possible de le reprogrammer.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Boutique

Description : Active ou désactive un implant par une séquence musculaire

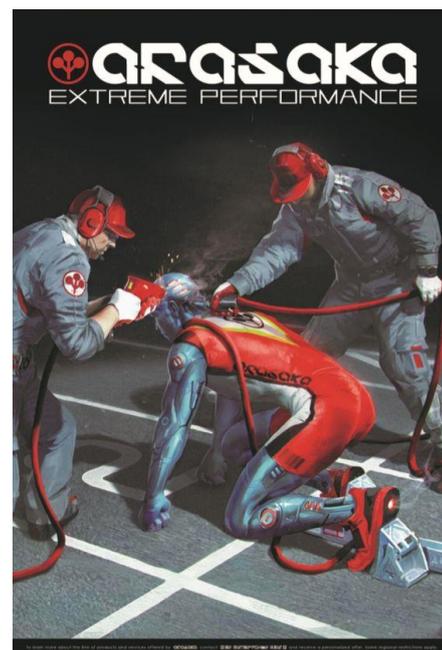
Coût : 50 ED (Coûteux)

Perte Humanité : Aucune

> J'ai connu un merc qui avait programmé son interface neuromusculaire avec une arme à feu implantée dans son bras. Il devait bouger ses premières phalanges 3 fois d'avant en arrière pour tirer...

> Ouais... Et alors ?

> Ce con est mort en se grattant la tête.



DATATEETH DE DYNALAR

Pour redonner du lustre à votre sourire ! Produit par Dynalar, fabricants des DataNails. Pourquoi se contenter d'un sourire carnassier ? Montrez-leur ce qui les attends en haute-définition.... Peut être géré par une puce installée dans la dent ou relié à une autre source d'images

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

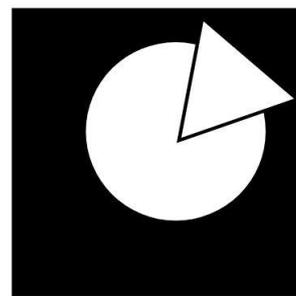
Installation : Boutique

Description : Des dents écran

Coût : 10 ED par dent (Bon Marché)

Perte Humanité : Aucune

« Sérieux ? Ce sont les mêmes connards qui ont sorti les DataNails ? Mais qui peut bien acheter toutes ces conneries ?... .. Il me les faut ! »



Dynalar

DERMSYNTH DE DERMATECH INC.

Également appelée SynthéPeau, c'est une fine couche de plastiques aux couleurs variables remplaçant les couches supérieures de la peau. Les motifs sont contrôlés par des puces spécialisées insérées dans un support spécifique.

EN TERMES DE JEU

Source : CYB

Installation : Boutique

Description : Peau synthétique aux couleurs variées et variables

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : Aucune

« Idéal pour les soirées costumées ou pour faire un cosplay de caméléon géant »

Option lumineuse : Il est possible d'intégrer une option pour faire briller la peau. On peut y ajouter un déclencheur afin de l'allumer et de l'éteindre à volonté.

EN TERMES DE JEU

Source : CYB

Installation : Boutique

Description : Option du Dermsynth. Ne peut s'installer sans l'implant de base

Coût : +50 ED (Coûteux)

Perte Humanité : Aucune

> J'ai dû me faire retirer mon DermSynth. Je l'avais pris avec l'option lumineuse pour faire une surprise à mon mec.

> Bah... Ca ne lui a pas plu ?

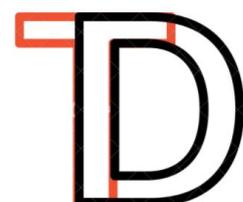
> Pas exactement non... Quand je lui ai fait une démo, il a fait une crise.

> Parmi tous tes implants, c'est le seul qui le dérange ?

> T'as pas compris, il est épileptique, il a fait une crise.

DERMTEINTE DE DERMATECH INC.

Un cran au-dessous, il s'agit de teintures à appliquer sur la peau pour changer sa couleur. Certaines sont sensibles à la température et changent de couleur, d'autres (chères !) réagissent aux changements hormonaux et reflètent votre humeur... Disparaissant après environ un mois, elles existent aussi en version permanente, imprégnant les couches profondes de la peau.



DERMATECH

SKIN FOR LIFE

EN TERMES DE JEU

Source : CYB

Installation : Boutique

Description : Version permanente. Teinture de peau aux couleurs ou motifs changeants. +1 Look

Coût : 200 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : Aucune

Installation : Boutique

Description : Version temporaire, tient environ 1 mois avant de s'estomper. +1 Look

Coût : 50 ED (Coûteux)

Perte Humanité : Aucune

Installation : N.A.

Description : *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

Coût : +50 ED (Coûteux)

Perte Humanité : Aucune

Installation : N.A.

Description : *Bio réactive*: Variante d'une des 2 versions ci-dessus. Réagit à votre humeur. (En fait à votre biochimie, mais ça revient au même)

Coût : +100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : Aucune

> Hey Choom, t'en pense quoi de mon nouvel implant ?

> Tu ressembles un test de Rorschach taille humaine... Ou un sac Desigual sous acide... Non attend je sais ! T'es le résultat d'un gang bang entre une licorne, une fabrique de Skeetles et un pet de Nyan Cat !

ECRAN SOUS DERMIQUE DE ZETATECH

C'est un petit écran lumineux implanté juste sous la peau d'un endroit accessible (avant-bras, dos de la main, etc) pouvant projeter à travers la peau quelques lignes de texte ou des graphismes simples.



EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Boutique

Description : Implant Bandeau sous dermique

Coût : 200 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : Aucune

« Vous en avez marre de ne pas pouvoir partager ce que votre afficheur Bandeau vous montre ? Et bien l'Ecran sous-dermique est fait pour vous ! »

MAILLAGE EMP DE FRESCO

Fines lignes argentées ou dorées qui parcourent le corps comme des circuits imprimés.



EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Boutique

Description : Décoration corporelle de type métallique. Existe en plusieurs couleurs et métaux.

Coût : 10 ED (Bon marché)

Perte Humanité : Aucune

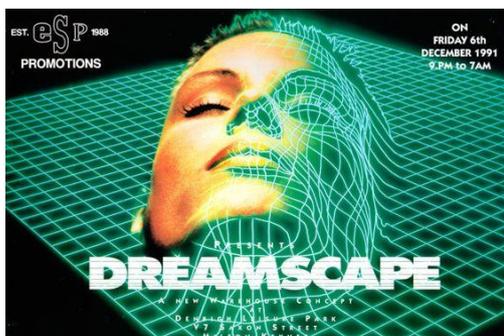
> T'as pas peur que quelqu'un essaie de te planter dans un ordinateur comme un transistor ?

> Non pas vraiment, les bouseux dans ton genre sont relativement rares à Night City.



FLASHLIGHT DE DERMATECH INC.

Il s'agit d'un petit carré de DermSynth capable sur commande de projeter un faisceau lumineux d'une portée d'environ trois mètres, alimenté par l'électricité corporelle.



EN TERMES DE JEU

Version : Implanté sur un membre biologique

Source : EXT

Installation : Centre Médical

Description : Pièce de Synthépeau pouvant émettre de la lumière (3m)

Coût : 50 ED (Coûteux)

Perte Humanité : Aucune

Version : Implanté sur un membre cybernétique

Source : EXT

Installation : Boutique

Description : Si le Flashlight est implanté sur un membre cybernétisé, la perte d'humanité est moindre.

Coût : 50 ED (Coûteux)

Perte Humanité : Aucune

> *J'ai enfin trouvé un moyen de lire dans le noir.*

> *Tu as acheté une lampe de chevet ?*

> *... non... mais j'aurais pu !*

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Centre Médical

Description : Un petit accumulateur permet de générer tous les 3 rounds un flash pouvant éblouir pour 1D6 rounds.

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : Aucune

> *Attends... Ton truc c'est que tu peux aveugler tes opposants avec ta peau ? Comme une grenade flash ?*

> *Exactement !*

> *Mais je dois te dégoupiller avant de te balancer ou comment ça se passe ?*

FLASHLIGHT « STROBE » DE DERMATECH INC.

L'ajout d'un petit accumulateur permet de générer un flash pouvant aveugler brièvement une cible non protégée. Un jet de Bagarre est nécessaire, Diff. 15 à 25 suivant la vigilance de la cible.



LENTILLES CHANGEANTES DE LIFE VISION

Ce sont des lentilles de contacts colorées, qui imitent l'aspect des cyberoptiques en coûtant beaucoup moins cher. Ces lentilles sont permanentes, se greffent sur l'œil et ne nécessitent aucun entretien. Disponibles en une infinité de modèles.

EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Boutique

Description : Lentilles de contact aux couleurs variées, à logo ou motif

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : Aucune

> *Tu peux voir dans le noir avec ton implant ?*

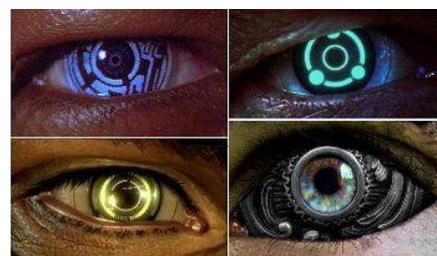
> *Non*

> *Tu vois les infrarouges alors ?*

> *Non plus !*

> *T'as une vision en rayon X ? 10 sur 10 à chaque œil ? Tu perçois les ultraviolets ? Tu peux zoomer ?*

> *Mais non bordel ! Je te l'ai dit, c'est juste esthétique !*



MONTRE DERMIQUE DE LEAD

Un prédécesseur de l'Ecran sous dermique, qui peut s'implanter n'importe où, bien que le poignet, le dos de la main ou les doigts soient les emplacements les plus courant. Elle projette des chiffres lumineux à travers la peau. Il en existe de nombreuses déclinaisons aux fonctions variant suivant le prix.

EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Boutique

Description : Montre sous-cutanée

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : Aucune

- > *T'aurais pas pu acheter un Ecran Sous-Dermique pour afficher l'heure ?*
- > *Et puis quoi encore ? Payer 200 ED pour avoir l'heure ? Faut pas déconner !*



MOOD SKIN DE DERMATECH INC.

La couleur de cette peau synthétique reflète l'humeur du pauvre crétin qui l'exhibe. Rouge = en colère, bleu = triste, jaune = effrayé, rose = excité sexuellement, vert = jaloux, gris = mort (ou simplement s'ennuyant vraiment). Elle a été interdite en 2016 en raison de sa toxicité. Si un personnage reçoit cet implant, il perd un point de CON tous les deux mois pendant un an.

EN TERMES DE JEU

Source : CHR3

Installation : Boutique

Description : Peau à couleur variable selon les émotions. Toxique. Prix et Perte d'Humanité par membre. Le torse comptant comme 2.

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : Aucune

- > *C'est moi ou plus le temps passe, plus tu t'emmerdes ?*
- > *Pas du tout, c'est toi ! Je m'amuse bien.*
- > *Mais le gris, tu m'as bien dit que c'était l'ennui ? T'es sûr que t'as bien lu la notice ?*



NANO COSMETIQUES DE FRESCO

La solution pour être toujours impeccable, des millions de nanoïdes s'activent sans relâche pour vous donner un look soigné. Effet +1 par kit dans la compétence Style, pour un maximum de +3. Sont disponibles les kits Fraîcheur Menthol, Teint Lumineux et Coiffure de Star.

EN TERMES DE JEU

Source : CHR3

Installation : Boutique

Description : Nanotech pour être impeccable. +1 à la compétence Style pour chaque option (max +3)

Coût : 200 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : Aucune

« Lorsque la vie vous met à genoux. Lorsque vous êtes épuisé(e), que les nuits sont courtes et les journées trop longues, ne perdez pas de temps. Ne transigez pas avec votre look. Optez pour les Nano-Cosmétiques de Fresco. »



ONGLES SHOW-OFF DE LEAD

Présentés en 2009, ces ongles sont analogues à leurs prédécesseurs Turn-On, mais peuvent afficher un motif programmé. Le crayon peut stocker 20 images, chargeables depuis n'importe quel ordinateur ou console. Il existe une large gamme de motifs, et la mode est en perpétuel changement...

EN TERMES DE JEU

Source : CHR3

Installation : Boutique

Description : Ongles à motif variables et programmables. Toujours vendus

Coût : 350 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : Aucune

« Quand je pense au temps qu'on passait au début des années 2000 pour se manucurer. Si chaque personne avait donné ce temps pour lutter contre la faim dans le monde, les pays en voie de développement seraient remplis d'obèses. »

ONGLES TURN-ON DE LEAD

Ces ongles, mis sur le marché en 2005, sont collés ou implantés, et utilisés avec un crayon spécial qui permet de changer leur couleur. On tourne le crayon jusqu'à avoir la teinte voulue, puis on touche l'ongle. Ces implants sont passés de mode fin 2008 avec l'arrivée des ongles et des tatouages programmables.



EN TERMES DE JEU

Source : CHR3

Installation : Boutique

Description : Ongles à couleur variables. Prix par paire de membres.

Coût : 150 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : Aucune

« J'ai gagné un temps considérable en manucure depuis que j'ai acheté les ongles Turn-On. En revanche je perds un temps certain pour faire mon choix sur la couleur maintenant que c'est aussi simple d'en changer. »

TABLEAU DE CHASSE DE ZETATECH

Affiche en lettres de 5x5 à 15x15 cm votre score, modifiable à volonté à l'aide du code spécifique. Vous pouvez afficher ce dernier n'importe où sur votre corps. Ce système repose sur l'honnêteté, mais s'ils ont des doutes, ils n'ont qu'à vous demander...

EN TERMES DE JEU

Source : CHR2

Installation : Boutique

Description : Affichage « KILLS » en gros caractère (5x5 à 15x15)

Coût : 50 ED (Coûteux)

Perte Humanité : Aucune

> *Tas vraiment buté 7 mecs ?*

> *Oui 7 !*

> *Tu dis ?*

> *Je dis : 7.*

> *17 ?*

> *Non... Sans dix. 7*

> *117 ?*

> *Mais tu le fais exprès ? 7... sans 17.*

> *717 ! Mais t'es un vrai killer toi !*

> *... Je pense que je vais très prochainement atteindre les 8.*



TATOUAGES LUMINEUX DE FRESCO

Ce sont de petites pastilles insérées dans les premières couches de la peau, qui accumulent la lumière pour la restituer en motifs colorés.

EN TERMES DE JEU

Source : CYB

Installation : Boutique

Description : Tatouages décoratifs lumineux

Coût : 1 à 20 ED (Bon Marché à Ordinaire)

Perte Humanité : Aucune

« Prenez une guitare dans une chambre la nuit. Quand on éteint la lumière, on ne la voit plus. Alors que le tatouage lumineux, dans le noir, on peut le voir ! »

TATOUAGES LOGO LINE DE DERMATECH

C'est la même chose, mais reproduisant les logos de marques connues, et en couleur ! Idéal pour affirmer son look.

EN TERMES DE JEU

Source : CYB

Installation : Boutique

Description : Le même mais reproduisant des logos de marques

Coût : 10 à 200 ED (Bon Marché à Très Coûteux.)

Perte Humanité : Aucune

« Alors ton truc c'est de faire de ton corps une gigantesque publicité pour les corpos qui nous vendent leurs merdes sur tous les holos ? J'espère qu'on te paie bien pour faire ça. 100 ED pour afficher Militech sur ton front ? Tu brades vraiment ton corps pour que dalle ! Pardon ? TU paies pour afficher leur logo ? Non mais tu as raison... Au moins ta tête servira à quelque chose comme ça. »

TECHCHEV DE FRESCO

Cet implant est constitué de fibres synthétiques se substituant à toute ou une partie de la pilosité naturelle. Merveilles de la chimie moderne, ces cheveux synthétiques se passent de lavage, de peigne et de coiffeurs, un coup de brosse humidifiée suffit à les entretenir. Ils ont cependant un toucher un peu "plastique" et brûlent encore mieux que des cheveux naturels (même si on peut remédier, pour quelques Euros de plus bien sûr...). Et vous n'êtes pas limité à une apparence naturelle, on peut vous greffer quasiment n'importe quoi. Apporte un bonus de +1 à Look

EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Centre Médical

Description : Standard : Cheveux artificiels, repérés à diff. 15

Coût : 50 ED (Coûteux)

Perte Humanité : Aucune

Installation : Centre Médical

Description : RealFeel : Implant plus naturel. Perception diff.25 pour repérer. (aussi applicables aux exotiques « organiques »)

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : Aucune

Installation : Centre Médical

Description : Donne l'impression d'une fourrure animale.

Coût : 250 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : Aucune

Installation : Centre Médical

Description : Piquants : Implanté façon porc-épique ou oursin

Coût : 250 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : Aucune

Installation : Centre Médical

Description : Plumes : Couvre votre cuir chevelu de plumes.

Coût : 250 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : Aucune

EN TERMES DE JEU

Installation : Centre Médical

Description : Feuilles : Votre tête recouverte de verdure.

Coût : 250 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : Aucune

Installation : Centre Médical

Description : Ecailles : Pour une tête façon lézard.

Coût : 250 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : Aucune

Installation : Centre Médical

Description : Fils métalliques : Vos cheveux en minuscules fils métalliques

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : Aucune

Installation : Centre Médical

Description : Fibre optique : Laissez circuler la lumière naturelle dans vos cheveux.

Coût : 150 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : Aucune

Installation : Centre Médical

Description : Fibre optique avec éclairage : Faites briller l'intérieurs de vos cheveux.

Coût : 200 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : Aucune

EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Centre Médical

Description : Tuyaux en caoutchouc : Un look retro façon architecture industrielle.

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 1

Installation : -

Description : Option : Ignifugé

Coût : +250 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : Aucune

Installation : -

Description : Option : Changement de couleur

Coût : +250 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : Aucune

Installation : -

Description : Option : Luminescents

Coût : +250 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : Aucune

> *Je sais que je vais me faire engueuler, mais faut vraiment que je te pose la question.*

> *Vas-y...*

> *Les cheveux en tuyaux caoutchouc, c'est une sorte d'hommage ?*

> *Hein ?...*

> *Ben ouais... Tu m'avais pas dit que tu étais fan de Super Mario ?*

> *Ta gueule !*



TRANSPARENT SKIN « VOYEZ » DE GENE-TEK

Initialement et encore utilisée sur les animaux de laboratoire, la Peau Transparente de Gene-Tek a fait fureur en Extrême-Orient vers 2011, et a connu une brève notoriété à l'Ouest quand Doris Layalynn, une actrice de Braindance, a subi un lifting de cette sorte extrême pour relancer une audience en baisse, en vain. Les utilisateurs de ce genre d'implant souffrent souvent de sensibilité à la lumière, pouvant aller jusqu'à des brûlures au second degré en s'exposant un peu trop au soleil.

EN TERMES DE JEU

Source : CHR3

Installation : Centre Médical

Description : Peau transparente... PRES -1/membre, -3 visage, -2 torse (Coût et PH par membre)

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : Aucune

« Je sais que le dicton dit que la beauté est à l'intérieur... J'ai un pote qui s'est intégralement fait remplacer sa peau par de la Transparent Skin. Je peux pas vous dire pour les autres, mais lui il était vraiment moche à l'intérieur. »

TV SKIN DE NU-TEK

Utilisant les derniers progrès de la technologie des fibres optiques, cette nouvelle Synthépeau vous permet d'utiliser votre corps comme écran vidéo. Le système GridWork et le circuit de réception spécialisé permettent d'afficher un écran de n'importe quelle taille, n'importe où. Un Câblage Neural est nécessaire pour pouvoir utiliser cet implant.



EN TERMES DE JEU

Source : CHR3

Installation : Centre Médical

Description : Permet d'utiliser tout, ou une partie de votre corps comme un écran vidéo. (Coût et PH par membre)

Coût : 300 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 7 (1D6+4)

« Un de mes Chooms se la pétais grave avec ses DataNails. On verra bien s'il continue de me prendre de haut quand on pourra regarder le dernier Bushido sur mon corps tout entier ! »

WATCHMAN DE NU-TEK

Cet implant comprend un boîtier électronique sous la peau et un écran vidéo souple de 7,5x5 cm implanté comme une DermSynth, pouvant afficher les canaux hertziens ou une source vidéo par son entrée auxiliaire.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Centre Médical

Description : Ecran de télé 7.5x5 cm, canaux hertzien, entrées Wireless et auxiliaires

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

« Bon, vu le prix du TV-Skin Nu-Tek, j'ai opté pour le WatchMan à la place... Mais c'est pas grave, mon Choom avec ces DataNails va tout de même la boucler. Mon écran est plus grand que tous les siens réunis. »

CHIRURGIE EXOTIQUE >

Maintenant la chirurgie esthétique est commune, et a cessé d'être un signe extérieur de richesse. En 204x, si vous avez les moyens on peut quasiment changer votre apparence selon les désirs les plus fous. Alors pour montrer que vous avez les moyens, pourquoi se soucier d'être simplement superbe quand vous pouvez être "autre" ? Attention ces modifications, contrairement à la cyberfashion, entraînent une perte d'humanité.

ALTERATION DE LA PEAU DE BIOTECHNICA

Des cellules génétiquement modifiées et des nanoïdes spéciaux donnent à la peau la texture désirée (fourrure, écailles...). Il y a un risque de cancer de 10% à cause des cellules modifiées, qui prendra 1D6 mois à 2'000 ED par mois à soigner, et oblige à supprimer l'altération. Il est possible de prendre une assurance à 2'000 ED couvrant les soins et une nouvelle tentative en cas de besoin.

EN TERMES DE JEU

Source : CHR2

Installation : Boutique

Description : La peau change en fourrure ou en écaille par nanochirurgie et cellules modifiées.

Coût : 5'000 ED (Luxueux)

Perte Humanité : 9 (3D6)

> Tu n'as pas peur qu'on t'empêche de ressortir ?

> Ressortir d'où ?

> Quand tu iras au Zoo. Franchement on pourrait pas leur en vouloir.



CAT'S EYE DE BIOTECHNICA

Un œil poussé en cuve afin de remplacer l'original. Il dispose d'une excellente vision de nuit et il est protégé par une membrane nictante (+3 pour résister aux éblouissements). Il n'existe qu'en look 'œil de chat' (pupille fendue verticale). De nombreuses couleurs au choix.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Centre Médical

Description : Vision nocturne et membrane nictante « œil de chat

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

« Si votre truc c'est juste de pouvoir voir dans le noir, ce n'est pas forcément le meilleur implant. En revanche si vous voulez voir dans le noir ET avoir un regard comme nul autre, alors là... »



CROCS NATURELS DE BIOTECHNICA

Les dents sont remplacées par d'autres, plus impressionnantes.

EN TERMES DE JEU

Source : CHR2

Installation : Boutique

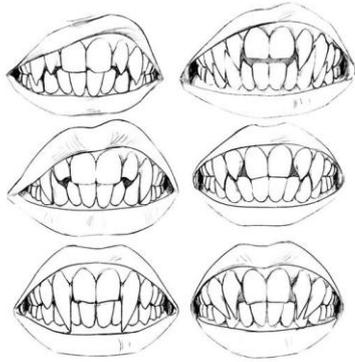
Description : Dégâts (1D3) après empoignade.

Coût : 250 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

> Tu arrives encore à fermer la bouche avec ces ratiches ?

> Et si je te pète toutes les tiennes, tu fermeras ta gueule ?



ECAILLES ÉPAISSES DE BIOTECHNICA

Il s'agit d'une altération de la peau, avec une Peautissée en plus pour la protection. La difficulté du jet pour détecter la Peautissée est augmentée d'un niveau.



BIOTECHNICA

EN TERMES DE JEU

Source : CHR2

Installation : Boutique

Description : Altération de la peau plus peau tissée (6 PA, détection diff. 25)

Coût : 6'000 ED (Luxueux)

Perte Humanité : 10 (3D6+1)

« Je ne comprends pas ce qui pousse certaines personnes à acheter cet implant. C'est très cher. Tout le monde vous regarde bizarrement dans la rue. Vous ressemblez à version leader price de Raptor Jesus... C'est peut-être l'économie en crème épilatoire et en lames de rasoir... »

EXOSQUELETTE DE BIOTECHNICA

Un exosquelette rigide qui fournit une protection efficace, mais pénalise sévèrement l'agilité. Les risques de cancer sont les mêmes que pour une Altération de la peau.



BIOTECHNICA

EN TERMES DE JEU

Source : CHR2

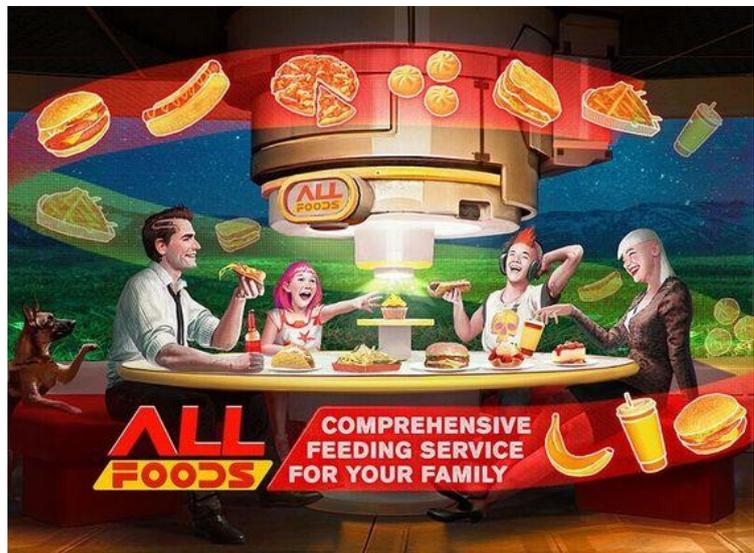
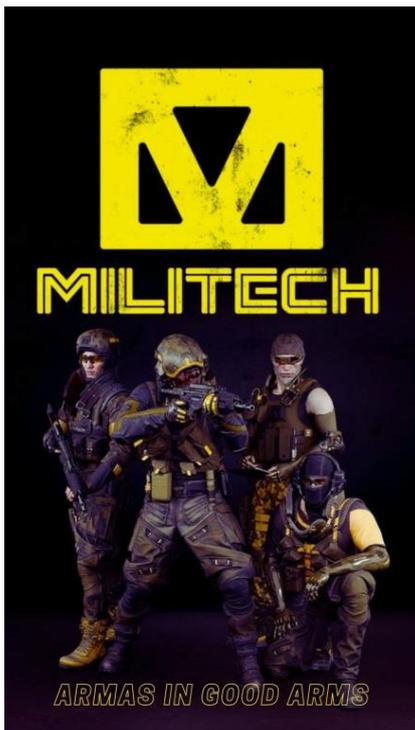
Installation : Hôpital

Description : 9 en PA, -1 DEX et en MOUV

Coût : 10'000 ED (Super Luxueux)

Perte Humanité : 12 (4D6)

« Imaginez ce à quoi pourrait ressembler un scarabée géant à taille humaine. Sans les 6 pattes, les antennes et la boule de fumier que ces trucs traînaient partout. Bon après si c'est votre truc les grosses boulettes de merde, je ne juge pas »



GRIFFES NATURELLES DE BIOTECHNICA

Poussées par nanotechnologie à partir des os, elles gênent toute manipulation utilisant l'extrémité des doigts (écriture, saisie au clavier, emploi d'outils fins, etc). Ce type d'action a une pénalité de -3.



EN TERMES DE JEU

Source : CHR2

Installation : Boutique

Description : Dégâts 1D6, -3 actions nécessitant des manipulations précises avec les doigts, prix et perte d'humanité par membre. Considéré comme une arme de mêlée légère.

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

« Tout ce que vous devez faire avec précision avec vos mains devient compliqué. En réfléchissant rapidement, je vois déjà 2 activités quotidiennes qui me découragent d'acheter cette modification. J'aime le challenge, mais je ne suis pas maso ! »

GRIFFES RETRACTILES DE BIOTECHNICA

Celles-ci sont poussées en cuve et implantées dans un fourreau remplaçant la dernière phalange.



BIOTECHNICA

EN TERMES DE JEU

Source : CHR2

Installation : Centre Médical

Description : Dégâts 1D6+1, prix et perte d'humanité par membre. Considéré comme une arme de mêlée légère.

Coût : 750 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 4 (1D6+1)

> D'expérience, je te préviens, fais attention au début. Certains stimuli intenses peuvent déclencher la sortie des griffes involontairement.

> Quel genre de stimuli ?

> La peur, la colère ou...

> Ou ?

> Tu te souviens que ma copine a dû se faire recoudre le dos ? Et ben on était au lit et...



JAMBES DIGITIGRADES DE BIOTECHNICA

Ce sont des jambes avec trois articulations au lieu de 2. Cette modification est opérée sur les deux jambes. Si elle n'est pas accompagnée d'une queue le destinataire subit une pénalité de -2 au MV et -1 à sa DEX lorsqu'il est sur ses pieds en raison de problèmes d'équilibre. Avec une queue il obtient MV +1.

EN TERMES DE JEU

Source : CHR2

Installation : Centre Médical

Description : Pattes d'animal. Sans queue MOUV -2 et DEX -1 debout, avec queue MOUV +1.

Coût : 2'000 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 12 (4D6)

« Ressembler à un félin ou un canidé, histoire de courir plus vite et sauter plus loin, est-ce que ça en vaut réellement la peine ? ... MAIS CARREMENT ! »

MAINS PALMÉES DE BIOTECHNICA

Les doigts sont allongés et reliés par une membrane de peau. Cette modification ne facilite pas la manipulation (-1 aux tâches délicates), mais améliore nettement les performances aquatiques : +2 en MOUV (dans l'eau), +2 en Nager (+1 seulement si vous avez déjà des pieds palmés).

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Centre Médical

Description : MOUV aquatique +2, Nager +2 (+1 si pied palmés), manipulation précises -1

Coût : 200 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

« Pourquoi je m'implanterais ce genre de truc ? Le seul moment où je me retrouve dans l'eau, c'est quand je prends une douche. Quoi ?... Si je tombais dans la baie de Night City ? En effet, j'aurais envie d'en sortir le plus vite possible. Ok ! Je signe où ? »



MANDIBULES ALLONGÉES DE BIOTECHNICA

Ce sont des mâchoires semi-préhensibles allongeant la structure osseuse faciale. Elles sont habituellement solides et tranchantes, et peuvent être utilisées en mêlée.

EN TERMES DE JEU

Source : CHR2

Installation : Hôpital

Description : Mâchoires semi-préhensibles saillantes. Dégâts 1D6+1.

Coût : 2'000 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 9 (3D6)

« Ajoutez à cette opération les yeux insectoïdes, des lames Mantis et vous aurez vraiment le look d'une mante religieuse. Pour le meilleur et surtout pour le pire ! »

MODIFICATIONS FACIALES MAJEURES DE BIOTECHNICA

Le visage est complètement retravaillé, y compris au niveau de sa structure osseuse, pour un résultat méconnaissable.



EN TERMES DE JEU

Source : CHR2

Installation : Centre Médical

Description : Remodelage complet de la forme du visage.

Coût : 1'000 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

« Vous voulez changer radicalement de tête ? Ressemblez à n'importe quoi d'autre que vous ? Devenir méconnaissable ou au contraire faire en sorte que les gens vous reconnaissent immédiatement ? N'hésitez plus ! »



MODIFICATIONS FACIALES MINEURES DE BIOTECHNICA

Il s'agit de petites modifications du visage comparables à de la chirurgie esthétique, au niveau des yeux, des dents, de la forme du nez, mais avec des éléments non humains...

EN TERMES DE JEU

Source : CHR2

Installation : Centre Médical

Description : Modification des yeux, moustaches, oreilles, nez, dents, sourcils, mâchoires...

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

« Je connais un nombre certains d'hommes libidineux qui aimeraient voir ce type de chirurgie se multiplier pour créer une planète entière de « catgirls ». Perso, je suis pour, si tous ces mêmes types, sans exception, deviennent des « catboys ».



BIOTECHNICA

MODIFICATIONS D'OSSATURE DE BIOTECHNICA

Le squelette et les muscles sont altérés, vous rendant plus grand, plus petit, plus mince, plus large... à volonté. La variation est limitée à plus ou moins 25%.



BIOTECHNICA

EN TERMES DE JEU

Source : CHR2

Installation : Hôpital

Description : Altération de la taille de +/- 25% max.

Coût : 4'000 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 7 (2D6)

« 25% de plus ? C'est vachement cher tout de même ? Attends, je mesure 180 cm et du coup j'atteindrai... 225 cm... Ah ouais ! Quand même ! »



MUSEAU LONG DE BIOTECHNICA

Le visage est complètement remodelé et allongé, tandis que des modifications sont apportées au niveau du cou pour compenser le déplacement de l'équilibre du crâne.



EN TERMES DE JEU

Source : CHR2

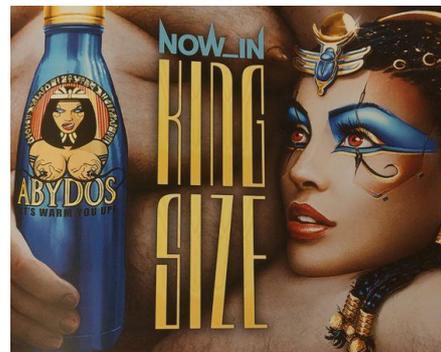
Installation : Hôpital

Description : Museau de chien, de cheval...

Coût : 1'250 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 7 (2D6)

« Je me suis toujours demandé pourquoi les gens bloquaient sur des animaux type loup, cheval, etc. Moi si je devais ressembler à une bête avec un long museau, je choisirais la mangouste. C'est super violent une mangouste. Ça bouffe des cobras ! »



MUSEAU COURT DE BIOTECHNICA

C'est un museau n'impliquant pas une modification trop profonde de la structure osseuse, du genre bouledogue, tigre ou ours.

EN TERMES DE JEU

Source : CHR2

Installation : Centre Médical

Description : Museau d'ours, de tigre, de bouledogue...

Coût : 1'000 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

- > Tigre ?
- > Non !
- > Ours alors ?
- > Non plus !
- > Bouledogue !
- > Toujours pas !
- > Lapin tête de lion !
- > Je dis oui ! Il n'y a rien de plus mignon dans le monde que cette bestiole.



PIEDS PALMÉS DE BIOTECHNICA

Les orteils sont allongés et reliés par une membrane de peau, vous donnant des performances dignes des jeux olympiques. Par contre, ce n'est pas idéal pour la marche, et vos chaussures devront être faites sur mesure. Cela double le MOUV aquatique et donne +3 en Nager, mais au prix d'un -1 au MOUV terrestre.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Centre Médical

Description : MOUV aquatique x2, Nager +3, MOUV terrestre -1

Coût : 250 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

« Je me suis amélioré avec les mains palmées suite aux conseils d'un revendeur. J'ai fini par tomber dans la baie de Night City. J'ai passé moins de 5 min dans l'eau et j'ai eu des rougeurs sur tout le corps durant une semaine. Il me faut les pieds palmés si je retombais dans cette saleté. »



PLEASURE TOY DE BIOTECHNICA

L'exotique érotique est toujours le bienvenu dans une fête, mais le "Pleasure Toy" se distingue par ce qu'il a "sous le capot". Cet ensemble est habituellement pris avec un package exotique, mais ce n'est pas indispensable. La PRES est montée au moins à 8, et jusqu'à un maximum de 10. L'ensemble comprend un Mister Studd/Midnight Lady, un booster tactile (intégré à l'implant sexuel), un support de puce avec la puce Maximum Lover et une puce comportementale adaptée aux souhaits de l'utilisateur (mais qui stimule toujours la libido !) et un implant contraceptif.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

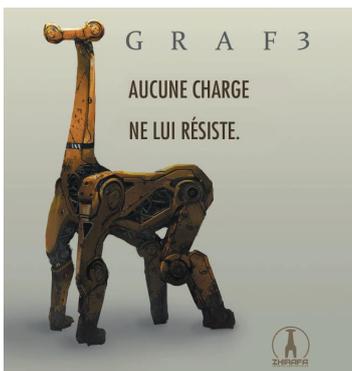
Installation : Centre Médical

Description : Kit comprenant Mr Studd/Midnight Lady et d'autres gadgets.

Coût : 1'500 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 12 (4D6)

« Je ne peux pas m'empêcher de penser à toutes celles et tous ceux qui se sont vu implanter le Pleasure Toy sans consentement. Ceux qui sont tombés sous le joug de la pègre, de la mafia et qui sont contraints de vendre leur corps par obligation. Sur une note plus gaie, cet implant est vraiment top, dommage qu'il ait si mauvaise réputation, »



PUCE COMPORTEMENTALE DE BIOTECHNICA

Ces puces altèrent la personnalité. Les plus puissantes, généralement utilisées en milieu carcéral, limitent le porteur à quelques comportements programmés. La plupart incitent fortement à agir d'une façon déterminée en présence de certains stimuli. Le prix élevé correspond à une adaptation précise au système nerveux du porteur, réalisée en clinique. Ces puces peuvent engendrer une dépendance...



EN TERMES DE JEU

Source : CHR2

Installation : Centre Médical

Description : Altération temporaire de la personnalité.

Coût : 500 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

> *Attends... Qui irait s'implanter volontairement un truc comme ça dans le crâne ? Faut vraiment être dérangé.*

> *Et tu crois que les meilleurs acteurs de holo, passent des plombes à entrer dans leur rôle, à se mettre en situation et se glisser dans la peau de leur personnage ?*

> ...

> *T'es tellement candide choom, s'en est presque touchant.*

QUEUE DE BIOTECHNICA

Elle est mobile, mais faible, pouvant exercer une force maximale d'environ 5 kg.

EN TERMES DE JEU

Source : CHR2

Installation : Centre Médical

Description : Queue d'animal au choix, préhensile, force 5 kg

Coût : 750 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 7 (2D6)

> *Mon mec a opté pour cet implant. Au début, je n'ai pas compris pourquoi. Il m'a dit que c'était pour me faire plaisir.*

> *Pour te faire plaisir ? T'es branchée Exotique toi ?*

> *Pas du tout. Mais je pense qu'il n'avait pas compris qu'il s'agissait d'un appendice caudal et pas du dernier implant sexuel Stalion.*

> *Ah... il a dû faire la gueule en voyant le résultat.*

> *Ben je te dirai ça lorsqu'il sortira d'opération.*

QUEUE DÉCORATIVE DE BIOTECHNICA

Vous ne pouvez pas faire grand-chose de cette queue, tout au plus l'agiter pour montrer votre joie.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Centre Médical

Description : Queue d'animal. Très joli et rien de plus.

Coût : 250 ED (Coûteux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

« Il y a un certain nombre de trucs qu'on ne vous dit pas quand vous vous faites implanter cette augmentation. Par exemple, vous allez pouvoir changer tous vos pantalons ou investir dans un kit à couture. Ou les gosses vont avoir tendance à vous attraper par là. Ou encore certaines portes automatiques vont devenir vos pires ennemies. Mais le summum reste les premières fois aux toilettes. Après j'dis ça, j'dis rien hein ! »

MODIFICATIONS SEXUELLES >

A chaque innovation technologique, il se trouvera quelqu'un pour la détourner à des usages dont ses créateurs n'ont même pas rêvé. L'altération des caractéristiques sexuelles primaires ou secondaires est un domaine qui ne manquerait pas d'étonner les pionniers de la chirurgie réparatrice.

CASTRATION NEURALE DE NU TEK TECHNOLOGIES INC.

La section des faisceaux nerveux retire contrôle et sensations dans cette zone. Les pulsions sexuelles ne trouvent plus d'exutoires, et peuvent provoquer un comportement violent, ou dépressif et suicidaire. Cette sanction est assez souvent appliquée à des violeurs récidivistes (avec un traitement aux tranquillisants afin de limiter les troubles du comportement).

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Centre Médical

Description : Elimine toute sensation dans cette zone.

Coût : 250 ED (Coûteux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

« On avait déjà essayé ça au début des années 2000. On parlait alors de castration chimique. Ça n'a clairement pas eu l'effet escompté. Avec les avancées scientifiques, on a rendu cette solution moins... « barbare ». En revanche, les problèmes rencontrés à l'époque n'ont pas changé. Personnellement je vois ça comme l'évolution entre la méthode des 2 briques et celle de la castration physique. C'est plus propre, mais ça ne résout pas le problème. »

CASTRATION PHYSIQUE DE NU TEK TECHNOLOGIES INC.

On enlève tous les organes reproducteurs (internes et externes). Ceci est infligé légalement aux criminels sexuels dans certains états du Sud. Cette opération supprime une grande partie des pulsions sexuelles, et ce qui reste ne sert plus à grand-chose. Ceci terrifiera un violeur, mais un psychopathe sexuel risque de devenir pire, trouvant un exutoire dans le meurtre.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : On enlève tout...

Coût : 75 ED (Coûteux)

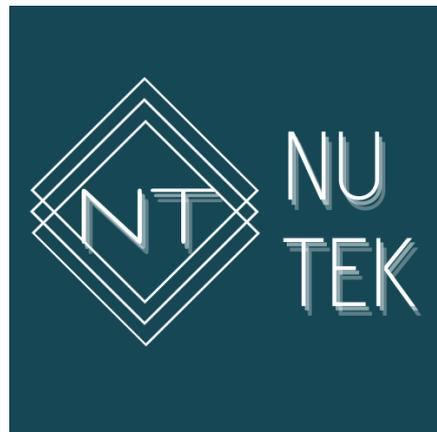
Perte Humanité : 7 (2D6)

> Il faut vraiment que je te fasse un dessin ?

> Ben quoi ? Je m'intéresse à tous les sujets.

> Disons qu'à l'époque on prenait le type à poil, 2 briques et on éclatait son service 3 pièces d'un coup sec. Maintenant c'est beaucoup plus indolore.

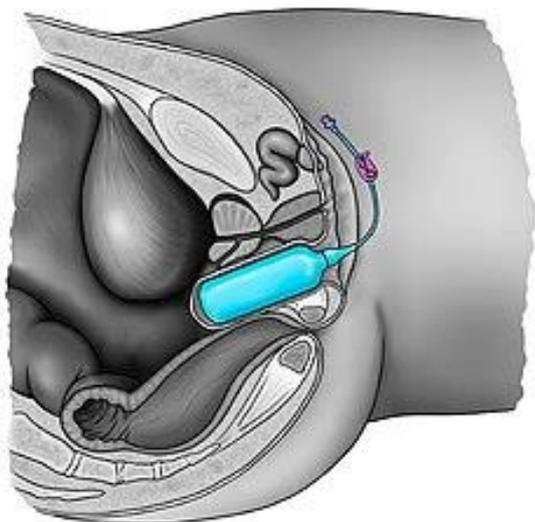
> Ouais je veux bien de croire. Si tu laissais tes doigts entre les 2 briques ça devait faire un mal de chien !



CHANGEMENT DE SEXE DE BIOTECHNICA

Bien que normalement utilisé après accord médical pour corriger les troubles de personnes ayant le sentiment d'être nées avec le mauvais genre, il existe un marché croissant pour des raisons plus douteuses.

- **basique** : 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.
- **avancé** : 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).
- **complet** : 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.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Centre Médical

Description : Basique : Perception 20 pour détecter, 1 mois de préparation, 3 semaines d'opération et récupération.

Coût : 3'000 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : Aucune

Installation : Hôpital

Description : Avancé : Perception 25 pour détecter, 2 mois de préparation, 1 mois d'opération et récupération

Coût : 6'000 ED (Luxueux)

Perte Humanité : Aucune

Installation : Hôpital

Description : Complet : Perception 30 pour détecter, 4 mois de préparation, 6 semaines d'opération et récupération.

Coût : 15'000 ED (Super Luxueux)

Perte Humanité : Aucune

Description : Option fertilité : sexe final féminin. Impossible avec un changement basique

Coût : +2'500 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : Aucune

Description : Option fertilité : sexe final masculin. Impossible avec un changement basique

Coût : +500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : Aucune

« Je me rappelle qu'à une époque le changement de sexe et la transsexualité en général étaient considérés comme une déviance. On regardait les transgenre comme des êtres étranges. ... Quand je pense que certains disent qu'en 2'04x on est devenus intolérants, faut voir le nombre de conneries que pouvaient dire nos aïeuls. »

MR STUDD / MIDNIGHT LADY DE BODYWEIGHT

Des modules implantés à la base de la colonne vertébrale permettent un meilleur contrôle de votre physiologie. Plutôt que d'entrer dans les détails, comme le dit la pub "Toute la nuit, toutes les nuits, et elle ne le saura jamais...". Ajoute +1 à tous les jets de Séduction. Existe aussi en version Midnight Lady pour le beau sexe.



EN TERMES DE JEU

Source : CYPR

Installation : Centre Médical

Description : Toutes la nuit, toutes les nuits et il/elle ne le saura jamais...

Coût : 100 ED (Coûteux)

Perte Humanité : 7 (2D6)

> *Tas pas peur que l'implant s'emballé ? Je veux dire que tu ne puisses plus l'arrêter ?*

> *Mais non, y a aucune raison. C'est tout de même breveté comme matos. Ya eu des tests.*

> *Ouais... enfin je serais toi, je garderais tout de même un seau d'eau à côté de mon plumard. On sait jamais. Aux premières fumées, t'arrose la zone touchée.*

> *... t'es con !*

PULSIONS SEXUELLES ACCRUES DE BODYWEIGHT

Vous êtes plus vulnérable aux tentatives de séduction, plus excitable et plus actif, émotionnellement et physiquement. Cette modification peut être permanente ou seulement sur commande.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Centre Médical

Description : VOL-1, -2 pour résister à Séduction, quasiment insatiable... Sur commande il faut rajouter un Déclencheur

Coût : 250 ED (300 ED version sur commande.) (Coûteux)

Perte Humanité : 4 (1D6+1)

« Terminé ! A présent quand ma copine veut s'envoyer en l'air et que je n'en ai pas envie, il me suffit de déclencher l'implant et c'est parti. J'ai beau savoir que c'est juste un morceau de chrome dans ma tête qui déclenche cette pulsion, ça n'enlève rien au plaisir. »

REAL MAN'S SMELL



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : Reconstruction chirurgicale androgyne, asexué et stérile

Coût : 1'500 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 8 (2D6+2)

« Quand j'ai entendu l'équipe de chirurgie dire qu'elle était ok pour lancer la Neutralisation juste avant que je ne sombre dans l'inconscience, j'avoue avoir paniqué. C'est peut-être une déformation professionnelle. Dans le milieu des Edgeruners, le mot neutralisation, n'a pas tout à fait la même signification... »

NEUTRALISATION DE BODYWEIGHT

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.





PULSIONS SEXUELLES RÉDUITES DE BODYWEIGHT

Vous êtes moins sensible à la séduction, et quelque peu détaché des choses. Les pulsions sexuelles intervenant dans de nombreuses réactions mentales et physiques, vous êtes moins émotif. Disponible en version permanente ou commandée.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Centre Médical

Description : 20% chance VOL +1, Séduction -2, +2 pour résister à Séduction, compétences d'EMP à -1. Sur commande il faut rajouter un Déclencheur

Coût : 250 ED (300 ED version sur commande.) (Coûteux)

Perte Humanité : 4 (1D6+1)

> *Salut chéri, ça te dirait de passer la nuit avec moi ?*

> *Pas vraiment en fait...*

> *A oui ? Alors ce que je sens dans ton pantalon, c'est un rouleau de pièces de monnaie ?*

> *Ben ouais... C'est jour de lessive aujourd'hui.*



REMPACEMENT DE GENE-TEK

Comme on n'est jamais à l'abri d'une balle mal placée... Il existe plusieurs modèles possibles.

Organique : 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 !

Cloné : 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.

Clonage partiel : 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.

Cybernétique : 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.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Centre Médical

Description : Organique : Pièces détachées d'une banque d'organe.

Coût : 5 ED (Bon Marché)

Perte Humanité : 4 (1D6+1)

Installation : Centre Médical

Description : Cloné : C'est vraiment vous...

Coût : 50 ED (Coûteux)

Perte Humanité : Aucune

Installation : Centre Médical

Description : Clonage partiel : Plus rapide, seules les cellules reproductrices sont clonées, le reste vient des cuves.

Coût : 20 ED (Ordinaire)

Perte Humanité : 3 (1D6)

Installation : Centre Médical

Description : Cybernétique : Modèle « de base », mais on peut y ajouter des options (et certaines sont vraiment très spéciales...)

Coût : 350 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 7 (2D6)

> *J'ai fait une greffe d'un modèle d'occas. Le mec à qui il appartenait est mort dans un accident de chasse. Il a pris un coup de chevrotine mal placé.*

> *Et alors ? Ça te change quelque chose ?*

> *Quand je vais pisser, faut que je positionne mes doigts correctement, sinon j'en fouts partout.*

> *Ah ouais vraiment ?*

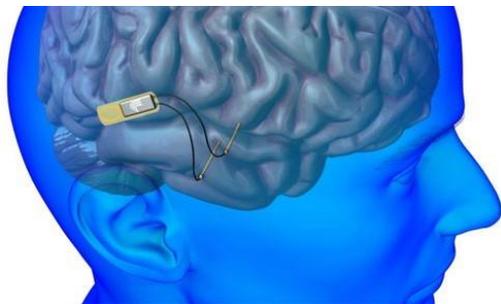
> *Ouais ouais, je t'assure. Et la dernière fois que je me suis masturbé, y a eu une détonation et j'ai tué le chien.*

> *Sans déconner ?*

> *Mais bien sûr que non moudub. Tu vis dans quel putain de monde ?*

RÉPONSE NEUROLOGIQUE CÂBLÉE DE GENE-TEK

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.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Centre Médical

Description : Vous évite de devoir faire semblant d'aimer ça, sur commande...

Coût : 175 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 4 (1D6+1)

« Avant, quand on parlait d'acteur porno, on pouvait réellement utiliser le mot acteur. Il fallait jouer et faire en sorte que le spectateur y croit. Maintenant n'importe quel débile avec un implant de réponse neurologique câblée peut se prétendre acteur porno. Foutue époque ! »

STÉRILISATION DE BODYWEIGHT

Le principal reste en place et fonctionne, mais vous ne pouvez plus vous reproduire.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Boutique

Description : Pas de changement physique mais la reproduction est impossible.

Coût : 120 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 2

« Ma prof d'éducation sexuelle nous disait toujours que le seul moyen contraceptif valable à 100% c'était l'abstinence. Ben maintenant, y a ça aussi ! »

SEXE ÉLECTRONIQUE DE DYNALAR

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 neuromotrice 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. 19). Les signaux peuvent être échangés face à face par un câble d'interface, mais aussi par téléphone ou via le Net, on trouve d'ailleurs des sites spécialisés permettant de s'interfacer avec de parfaits inconnus.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

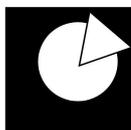
Installation : Centre Médical

Description : Risque de dépendance psychologique si débridé.

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 4 (1D6+1)

« Vous savez, quand vous dites à quelqu'un qu'il ne faut surtout pas faire quelque chose, dans la tête de l'intéressé, il y a une sorte de signal lumineux, en néon clignotant avec un haut-parleur de 1'200 Watt qui hurle : ESSAIE ! Mais là, vraiment, n'essayez pas de débrider l'implant... Vraiment, vraiment pas ! »



Dynalar



So fresh
**IT WRIGGLES
IN YOUR MOUTH!**

EEZY™ and affordable synthetic meat substitute

* PRODUCT RENDER ONLY - NOT ACTUAL PRODUCT

Toujours au sommet du hit-parade de la cybernétique du marché noir, ce sont des instruments pour trancher, piquer ou broyer enfouis sous votre peau, prêts à surgir pour surprendre votre victime. Ce genre d'accessoires n'est pas disponible sur le marché légal, à l'exception des écorcheurs, vampires et sourire du requin, qui sont considérés comme des implants cosmétiques, du moins aux NUSA (imaginez la tête d'un Euro devant votre Sharkgrin Spécial !).

BIGRIP DE NOVELTECH

Sur un principe analogue aux Etripeurs, une lame triangulaire en carboverre de trente centimètres est logée dans l'avant-bras, sortant au niveau du poignet. Elle peut être installée au-dessus ou en dessous de la main, et permet une coupe de côté ou une frappe d'estoc. Cette arme ne donne cependant toute sa mesure qu'avec un bras cybernétique, où l'ancrage est beaucoup plus résistant. Une variante fait sortir la lame le long de l'avant-bras.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Centre Médical

Description : 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.

Coût : 600 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 7 (2D6)

« C'est bien beau de faire moulinets avec tes bras et te prendre pour une légende du Kungfu avec ton petit couteau à beurre. Mais sérieusement, jette un œil à ça... On ne joue pas dans la même cour. Alors remballe ta lime à ongle et va beurrer les tartines de ta mamie »

BODYBLADE DE CYPHIRE

Une lame en os extrêmement tranchante fixée sur le côté de la main opposé au pouce, d'une longueur de 20 cm environ, utilisable d'estoc ou de taille. C'est efficace et toujours prêt, mais pas discret et assez encombrant (-1 aux compétences de manipulation).

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Boutique

Description : 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.

Coût : 150 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 5 (1D6+2)

> J'sais pas comment tu fais. Perso, j'aurais trop peur de me percer un œil ou de me planter ce truc quelque part.

> Ouais, mais c'est comme ça que le métier entre.



PERSONAL WEAPON SOLUTIONS





SANROO

HelloCutie



Que brille le soleil, que rayonne le bonheur,

HelloCutie est là!

Efface de ton visage cet air de cyberpsycho,
promène ton plus beau flingue en ville!

*Le pistolet le plus
mignon du marché!*

*Si joli que leur
sang va rosir!*



SANROO



BONE WOLVERS DE NOVELTECH

Les Etripeurs c'est super-cool, mais aussi super-repérable. Cette version est construite en os, renforcé par nanotechnologie pour offrir une résistance et un tranchant comparable à du métal. Ça ne fait pas réagir les portiques, et c'est conçu pour apparaître comme un renfort de bras aux rayons X. Là encore, totalement illégal... Dégâts : 3D6+2.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Boutique

Description : Lame implantée en os de culture. Dégâts : 3D6+2. Peut être implanté comme une pièce unique dans un bras biologique. Arme de mêlée moyenne.

Coût : 800 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 9 (2D6+2)

« Ouais, j'adore mes bone wolvers. Aucun flic les a jamais repérés, et ils taillent dans le kevlar comme dans du beurre. En plus ils ont un look d'enfer, qu'est c'qui t'faut de plus »



CROCS IMPLANTÉS (VAMPIRES) DE MIDNIGHT ARMS

Des canines implantées, généralement en carboverre ou en métal superchromé. Ils sont équipés d'injecteurs qui peuvent être remplis de tout ce qu'il vous plaira d'y mettre !



EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Centre Médical

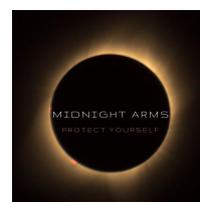
Description : Canines en carboverre ou métal superchromé
Dégâts : 1D6/2

Coût : 500 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 14 (4D6)

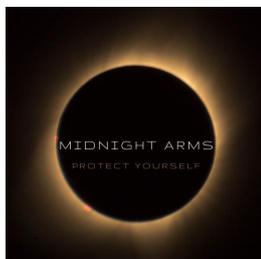
> Mais pourquoi tu as dépensé autant pour de simples canines chromées ?

> Laisse-moi te mordre une seule fois et crois-moi, tu le comprendras très vite.



CROCS IMPLANTÉS RÉTRACTILES DE MIDNIGHT ARMS

Vous en avez assez de vous mordre chaque fois que vous fermez la bouche ? Voilà la solution ! Ces crocs sont montés sur un support spécial leur permettant de se rétracter automatiquement dans la mâchoire. Comme le modèle standard, les crocs rétractiles sont équipés d'injecteurs.



EN TERMES DE JEU

Source : CHR2

Installation : Centre Médical

Description : Rétractiles. Dégâts : 1D6/2

Coût : 700 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 16 (4D6+2)

« J'ai connu une merc qui possédait la version non rétractile de cet implant. Un jour, en se réceptionnant après une chute, elle s'est tranché la langue avec son implant. Elle a juste eu le temps de crier : « Et fchiote ! » avant de tomber au sol et de claquer. Elle l'avait rempli de poison. Avec l'écume teinté de sang qui lui sortait de la bouche, on aurait dit un milkshake à la fraise. J'en ai plus jamais bu depuis. »

CANINES AMÉLIORÉES DE SYCUST

Ce sont des crocs rétractables, mais la mâchoire complète a été retirée et son articulation modifiée de façon à permettre une ouverture assez grande pour qu'une balle de base-ball y rentre à l'aise ! La morsure plus profonde inflige des dommages plus importants. Tout comme les autres crocs, les canines améliorées sont équipées d'injecteurs.

EN TERMES DE JEU

Source : CHR2

Installation : Centre Médical

Description : Crocs rétractiles, dégâts 1D6/2+1 (PA/2)

Coût : 1'000 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 17 (5D6)

> Pourquoi tu fais toujours la gueule ?

> Je fais pas toujours la gueule, qu'est-ce que tu racontes ?

> Ben vas-y ! Souris pour voir.

> ...

> Non ! Faut que tu arrêtes faire ça, c'est hyper malsain !



COBRA CRACHEUR DE CYPHIRE

Là encore pas des plus légal. Un réservoir est implanté, et les crocs (rétractables (+150 ED) ou non) présentent un orifice sur leur face avant à travers lequel le liquide sous pression est projeté à quelques mètres.



CYBERCOBRA DE CYPHIRE

Un fouet cybernétique autocontrôlé pouvant être utilisé pour une attaque en enfilade, ou plus vicieusement s'introduire par un orifice naturel de la victime et frapper directement les organes vitaux. On peut l'implanter dans tout orifice corporel de 2 cm ou plus de large, ou au niveau des épaules à l'aide d'une monture spéciale. On le trouve généralement dans la gorge, permettant des baisers ravageurs...



EN TERMES DE JEU

Source : CHR3

Installation : Boutique

Description : Dent projetant du venin/acide. Portée 2 mètres, réserve 20 coups

Coût : 500 ED (Très Onéreux) +150 ED version rétractable

Perte Humanité : 14 (4D6)

> Depuis que tu t'es implanté ce truc je flippe régulièrement.

> Je ne vois pas pourquoi...

> Ben dès que tu éternues, j'ai peur de ramasser un jet d'acide en pleine tronche.

EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Hôpital

Description : Cyberarme auto-contrôlée pouvant être dissimulée sans test, dégâts 4D6, portée 10 mètres. Cadence : 1. Arme de mêlée lourde.

Coût : 1'000 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 14 (4D6)

« Alors l'utilisation de cette arme en interne peut sembler être une bonne idée. En effet, si la cible est immobilisée, elle ne devrait pas survivre bien longtemps. En revanche, choisissez bien par quel orifice vous comptez entrer. Ouais, je vois déjà ce à quoi vous pensez bande de dégueulasses, mais c'est pas à ça que je fais référence. Si vous voulez tuer quelqu'un en l'embrassant, n'oubliez pas que le premier réflexe qui se déclenche chez l'être-humain quand on lui enfonce quelque chose dans la gorge, c'est le vomissement. ... ouais ça fait réfléchir hein ? »

DARD DE CYBERMATRIX

C'est une aiguille injectrice de 1,5 cm de long (en carboverre pour plus de résistance) qui sort de l'extrémité du doigt, et est reliée par un conduit flexible à une cartouche dans la paume. La cartouche souple est entourée de myomère, qui peut se contracter pour expulser le liquide. Chaque cartouche peut contenir jusqu'à quatre doses.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Boutique

Description : Aiguille rétractable de 1,5 cm au bout du doigt. Réservoir de 4 doses dans la paume. Coût : 1 option

Coût : 200 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 6 (1D6+3)

« Faites gaffe en faisant un high five ou une poignée de main secrète. Un accident est si vite arrivé... »



ECORCHEURS DE CYBERMATRIX

Des ongles implantés en métal ou en carboverre, aussi tranchants que des lames de rasoir. Ils coupent de côté, et peuvent être vernis afin de ressembler à des ongles normaux (ce qui n'affecte pas leur tranchant). Ils existent en version rétractable, sensiblement plus chère et illégale car dissimulés.



EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Boutique

Description : Ongles métalliques. Arme de mêlée légère. Dégâts : 1D6. Peut être implanté comme une pièce unique dans un bras biologique. Arme de mêlée légère.

Coût : 200 ED (Très Coûteux) 500 ED (Onéreux) (Version rétractable)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

« Un basique pour les mercs du monde entier. Même si vous ne ferez pas grand-chose face un runer équipé d'Etripeurs, cela fait toujours son petit effet en combat. Et pour peu que vous connaissiez la technique de Kungfu du Cobra, on vous redoutera ou on tombera sous vos coups. »

ÉVENTREURS DE NOVELTECH

Ces trois lames d'environ cinq centimètres sont logées entre les os de la main, et sortent à volonté entre les doigts. Pointues et tranchantes, elles peuvent être utilisées pour frapper de taille (Mêlée) ou en portant un coup de poing (Baston/Art martial).

EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Centre Médical

Description : 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.

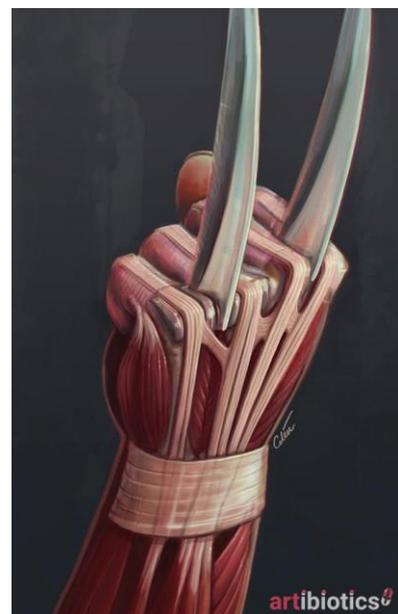
Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

> ... Alors je regarde la merc et je lui lance : « T'es sûre que tu veux te battre ? » tout en sortant mes éventreurs. Et là elle me regarde et elle me répond : « Et toi ? » et elle fait jaillir une paire d'Etripeurs de ses bras.

> Et t'as fait quoi ?

> Ben j'ai calmé le jeu et j'ai décidé d'éviter une bagarre inutile.



ÉTRIPEURS DE NOVELTECH

Les plus longues et dangereuses des lames implantées. Ce sont de fines lames à haute résistance de plus de vingt centimètres, implantées le long des os de l'avant-bras et se déployant sur commande. Elles sont principalement utilisées de taille, infligeant de profondes lacerations très caractéristiques, mais peuvent frapper d'estoc, en portant un coup de poing.

EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Centre Médical

Description : 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.

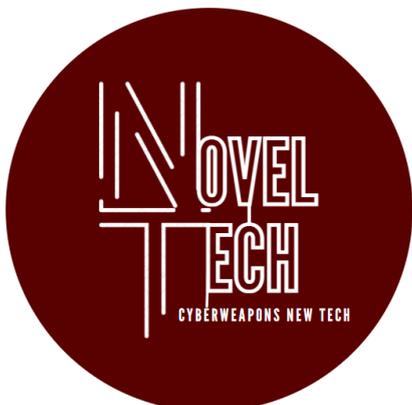
Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 7 (2D6)

> ... Et là le type me regarde avec un petit sourire et il me lance : « Alors poupée, t'es sûre que tu veux te battre ? » tout en faisant sortir doucement ses éventreurs. Je lui ai retourné son sourire et je lui ai répondu : « Et toi ? » tout en faisant jaillir mes Etripeurs.

> Et il a fait quoi ?

> Il s'est barré en courant. Jamais vu un merc détailler aussi vite !



GANG JAZZLER DE CYBERMATRIX

Deux petites électrodes rétractables raccordées à une batterie dans l'avant-bras, qui délivrent une impulsion électrique pouvant immobiliser ou tuer (jet de COR Diff. 17, ou immobilisé pour 1D10+1 minutes, si la victime est touchée à la tête ou au torse et fait jet inférieur à 7 elle est morte). Les électrodes percent 3 PA, et ont 10% de griller la cybernétique qu'elles touchent si elle n'est pas protégée. La batterie assure 3 décharges.



EN TERMES DE JEU

Source : CHR1

Installation : Boutique

Description : 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.

Coût : 300 ED (Très Coûteux)

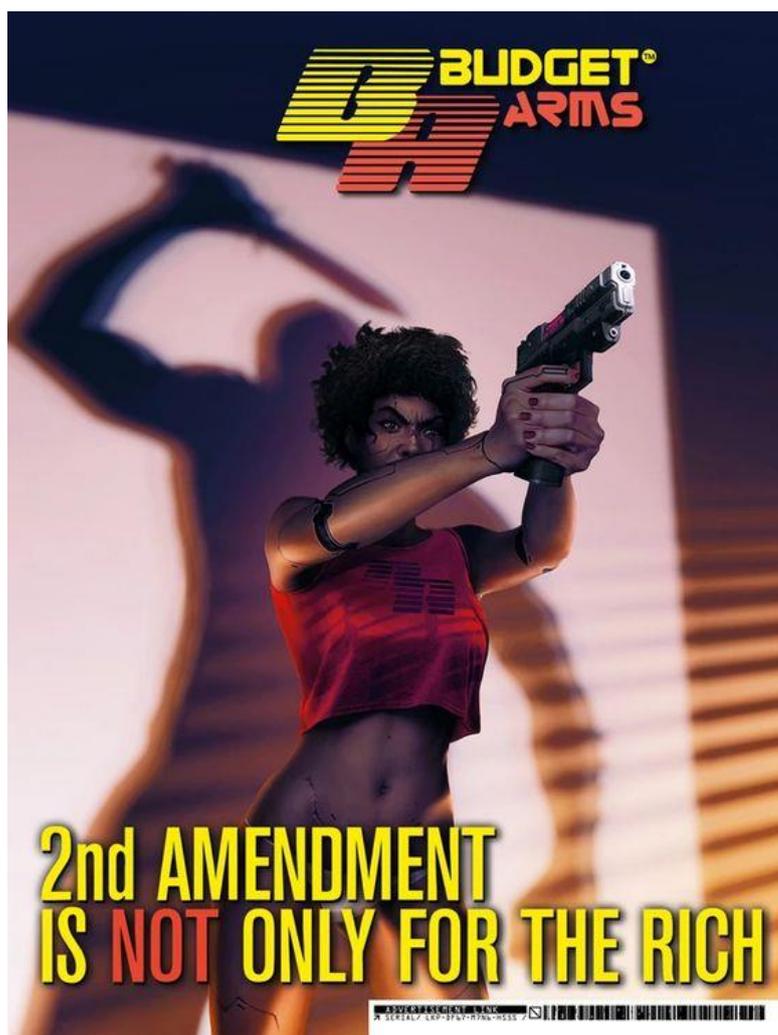
Perte Humanité : 10 (2D6+3)

> C'est bien beau de pouvoir griller la cybernétique, d'assommer un Edgeruner d'un seul coup voir même de le tuer mais est-ce que tu peux ponter une batterie de voiture avec ton truc ?

> ... j'en sais rien...

> On essaie ?

> Mais carrément !



LAME MANTIS DE ARASAKA

Un implant particulièrement impressionnant ne pouvant être installé que sur un bras cybernétique. La partie supérieure de l'avant-bras s'ouvre pour laisser jaillir une lame montée sur un système de vérins. L'arme rappelle les pattes d'une mante religieuse. Constituée de métal et de carboverre, elles sont tranchantes comme des rasoirs et totalement illégales.

EN TERMES DE JEU

Source : CYB2077

Installation : Centre Médical

Description : 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.

Coût : 1'000 ED (Très Onéreux)

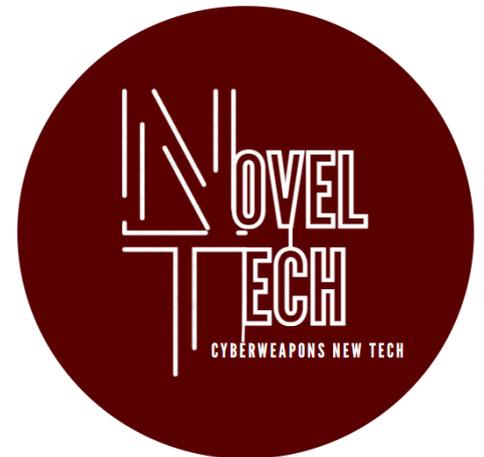
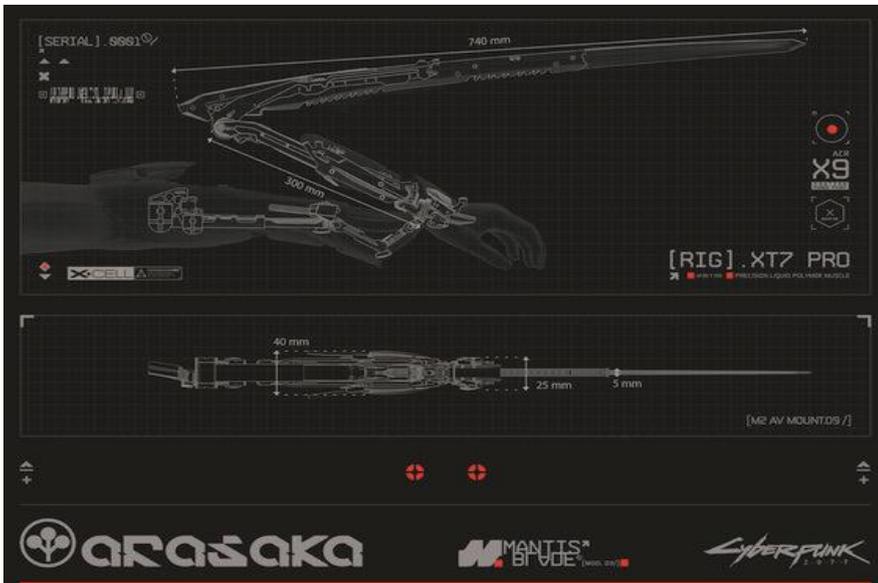
Perte Humanité : 10 (2D6+3)

> *C'est quoi l'intérêt d'avoir des lames aussi longues qui te sortent des avant-bras ?*

> *Tu devines pas ?*

> *... Non... vraiment je vois pas !*

> *Le style choom ! Tout est dans le style !*



POLLUTION IN YOUR SECTOR? WE CAN HELP

ALL WORLD INSURANCE

CALL NOW!



LETHAL EYE DE MILITECH

Le Regard qui Tue, au sens propre du terme. Une source laser et des accumulateurs sont implantés dans le torse (cela oblige à réduire de 30% le volume pulmonaire), et reliés par fibre optique à une lentille placée dans une cyberoptique sur mesure. Des puces de reconnaissance visuelle et un réticule permettent une visée précise et/ou un déclenchement automatique du système... La puissance est réglable, du flash aveuglant à la brûlure mortelle. Il est aussi possible d'installer la lentille dans un doigt. Les dégâts sont de 2D6 (par œil), l'accumulateur stocke 8D6. L'ensemble est camouflé pour apparaître comme une réserve d'air lors d'un examen radio ou scanner.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Centre Médical

Description : Source laser et accumulateur implanté dans le torse. Capacité : 8D6.

Coût : 1'500 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 7 (2D6)

Installation : Centre Médical

Description : Optique Lethal Eye. Maintenant vous avez « Le Regard qui Tue ». Le vrai. Dégâts 2D6

Coût : 750 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 10 (3D6)

Installation : Centre Médical

Description : Digital : Une lentille cachée sous la peau. Dégâts : 2D6.

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

« Wow, encore un truc complètement dingue, mais qui marche. Un de mes chooms a la totale, avec deux optiques, et il a réussi à tomber un 'borg avec. Il ne l'a pas séché net, mais il lui a cramé les optiques, et après il a tiré jusqu'à ce qu'il tombe. »



JINGUNJI

Nouvelle collection 204x

NEW TEETH DE CYPHIRE

Des dents qui résistent aux rigueurs du combat et de la survie ! Ces dents sont garanties pour rester en place à moins d'une fracture du crâne, et leur céramique est non seulement résistante, mais aussi tranchante, tout en gardant une apparence normale.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Boutique

Description : Dents céramiques tranchantes et très solides. Dégât 1D6/2.

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

« Une fois j'ai rencontré un Edgeruner qui portait cet implant. Il m'a mordu jusqu'au sang. J'ai dérouillé un max. J'ai fini par lui mettre une rafale dans la tête. Croyez-le, croyez-le pas, la seule chose qui a résisté aux balles explosives, ce sont ses ratiches. »

OSPIQUE DE CYPHIRE

Une pointe en os poussée en cuve propulsée par des muscles synthétiques est implantée dans l'avant-bras, et peut sortir d'une vingtaine de cm par une fente à la base de la paume. Cet implant est indétectable aux rayons X et aux scanners courants, car il est conçu pour ressembler à un renfort de l'avant-bras.

EN TERMES DE JEU

Source : CHR3

Installation : Hôpital

Description : 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

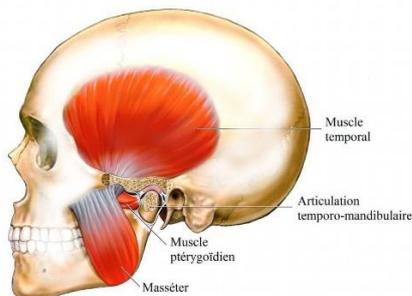
Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 7 (2D6)

« Une arme discrète mais qui ne vous servira pas à grand-chose face à un adversaire averti. Suivez mon conseil : approchez-vous de la cible, posez votre main sur une partie mole, type gorge ou cœur et déclenchez l'implant. C'est radical et ça vous évitera les surprises. »

POWER JAW DE DYNALAR

Ce système de Dynalar augmente l'efficacité de vos morsures, en renforçant les muscles de la mâchoire par du myomère. En combinant cet implant avec un jeu de NewTeeth, il est possible de mordre à travers une encyclopédie à l'ancienne !



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : Renfort myomère des muscles masticateurs, dégâts des morsures +2.

Coût : 50 ED (Coûteux)

Perte Humanité : 2

> Hey! Mais qu'est-ce que tu fouts ?

> Heu éïffe un 'uc.

> J'ai rien compris ! Retire cette encyclopédie de ta bouche.

> Je vérifie un truc !

> Et quoi exactement ?

> Je veux savoir si ce que dit la pub est vrai au sujet du Power Jaw.

> ... Ah ok... je t'en prie, continue.

QUEUE DE COMBAT DE BIOTECHNICA

Une queue puissamment musclée, terminée par une pointe, des épines ou une masse osseuse. Pour 500 EDDies de plus elle peut recevoir un dard empoisonné (qui est illégal, au contraire de la queue elle-même).

EN TERMES DE JEU

Source : CHR2

Installation : Hôpital

Description : Queue garnie de pointes ou de dards empoisonnés (+500 ED) Dégâts 1D6

Coût : 1'250 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 10 (3D6)

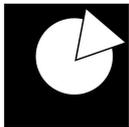
« Tu dis que tu as payé 1'250 EDDies une arme qui te force à tourner le dos à ton adversaire pour l'utiliser ? Non, y a pas à dire, ta tête te sers vraiment qu'à mettre des coups de boule »



BIOTECHNICA

SOURIRE DU REQUIN DE DYNALAR

Les incisives et les canines sont remplacées par des dents en carboverre ou métal extrêmement tranchant. Fini les problèmes avec un steak trop cuit !



Dynalar

EN TERMES DE JEU

Source : CYB

Installation : Boutique

Description : Crocs non rétractiles. Dégâts : 1D6 (légal)

Coût : 200 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 10 (3D6)

> *Hey Choom, t'a du sang plein la bouche. Qu'est-ce qui t'arrive ?*

> *Et merde... Je me suis encore mordu la langue.*

SOURIRE DE REQUIN ALLONGÉ DE BIOTECHNICA

C'est un Sourire rétractable mais la mâchoire complète a été retirée et son articulation modifiée de façon à permettre une ouverture assez grande pour qu'une balle de base-ball y rentre à l'aise ! La morsure plus profonde inflige des dommages plus importants.

EN TERMES DE JEU

Source : CHR3

Installation : Hôpital

Description : Crocs rétractiles, la bouche s'ouvre plus large. Dégâts : 1D6+2

Coût : 700 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 7 (2D6)

> *Quand j'ai dit au mec qui me draguait que j'arrivais à mettre mon poing tout entier dans ma bouche, j'ai cru qu'il allait faire une tâche sur son pantalon.*

> *Mais tu m'avais pas dit que tu le trouvais lourd ?*

> *Oui, c'est pour ça que lorsque je lui ai fait la démonstration en ouvrant la bouche, j'ai fait jaillir mes crocs rétractiles. Ça l'a refroidi net et il est parti faire chier quelqu'un d'autre. Va savoir pourquoi...*

SOURIRE DU REQUIN RÉTRACTABLE DE BIOTECHNICA

Vous en avez assez de devoir faire attention chaque fois que vous fermez la bouche ? Voilà la solution ! Les dents sont montées sur des supports spéciaux dans la mâchoire leur permettant de se rétracter automatiquement.



BIOTECHNICA

EN TERMES DE JEU

Source : CHR2

Installation : Centre Médical

Description : Crocs rétractiles. Dégâts : 1D6 (PA/2)

Coût : 450 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 12 (3D6+2)

> *Faut faire super gaffe avec cet implant.*

> *Pourquoi ?*

> *La dernière fois, j'étais un peu bourré. Je prenais un verre au bar. Là un mec s'approche. Je le regarde vite fait. Il me fait un hochement de tête. Alors moi je lui réponds par un sourire. Je sais pas si c'est l'alcool ou quoi, mais l'implant s'est déclenché. Le type a cru que je l'agressais. Il m'a retourné une patate dans la tronche. Quand j'ai repris connaissance j'ai filé droit chez mon charcutoc pour me le faire retirer.*



BIOTECHNICA



SUPERPOINGS DE SYCUST

Les os et les tendons de la main et des doigts sont remplacés par du métal et des fibres synthétiques afin d'augmenter la résistance et le poids. Visuellement indécrottable, l'impact est révélateur. Cette modification n'est pas légale, et donc ne pourra vous être posée que par un quelconque Charcu-Doc.

EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Centre Médical

Description : 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. Occupe deux emplacements.

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

> ... le mec me sort : « C'est bien beau de faire moulinets avec tes bras et te prendre pour une légende du Kungfu avec ton petit couteau à beurre. Mais sérieusement, jette un œil à ça... On ne joue pas dans la même cour. Alors remballa ta lime à ongle et va beurrer les tartines de ta mamie. » J'ai jeté un coup d'œil à ses BigRipp et j'ai fait ce qu'il m'a demandé.

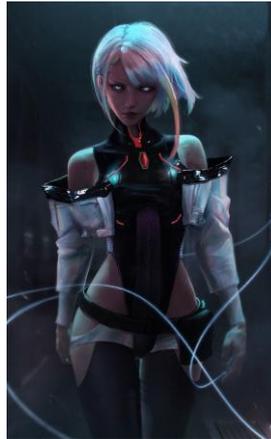
> Quoi ? Tu t'es dégonflé ?

> Non, je l'ai enchaîné avec une série de coup de poings au foie et à la mâchoire. Il ne s'attendait sûrement pas à recevoir l'équivalent de coups de brique dans la tronche.



DÉCOUPEUR DE MIDNIGHT ARMS

Le dessous du poignet ou la dernière phalange d'un doigt est remplacée par une bobine en céramique spéciale garnie de monofilament, avec l'extrémité servant de lest pour l'équilibre et l'élan. On peut l'utiliser comme un garrot, une lame tendue entre les deux mains ou encore un fouet au tranchant mortel. Ce gadget irrésistible est furieusement illégal.



EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Centre Médical

Description : 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.

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

« L'autre jour, j'ai vu une edgeruneuse se battre avec cet implant. Elle devait faire du Kungfu ou une merde dans ce genre. Elle tournait sur elle-même et tranchait à tout va. Après quelques secondes, les deux mercs qui l'affrontaient ressemblaient plus à échantillon de pièces détachées à présenter aux gars du Maelstrom. C'était incroyable ! ... Je crois que je suis amoureux ! »

IMPLANTS >

Ce sont de petits bijoux de technologie à l'intérieur de votre corps, vous permettant de disposer discrètement des outils indispensables, ou avoir ce petit plus qui sépare la gloire ou la simple survie de la banque d'organe.

ACCELERATEUR DE REACTION DE DYNALAR

Les fibres nerveuses de la colonne vertébrale sont remplacées par un matériau supraconducteur, ce qui réduit singulièrement les temps de réaction. Compatible avec la plupart des boosters. L'implant existe en 3 niveaux.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : Initiative +1 par niveau (max 3). Requier : Câblage Neural. Compatible avec d'autres systèmes Megadrénaline.

Coût : Niv..x 500 ED (Onéreux à Très Onéreux)

Perte Humanité : Niv.1 : 3 (1D6)
Niv.2 : 7 (2D6) Niv.3 : 10 (3D6)

« Un système intéressant, qui reste plus cher et moins efficace qu'un booster Kerenzikov ou Sandevistan. Mais vous pouvez le prendre en complément d'un booster si vous avez besoin d'être vraiment rapide. »

ACTIVATEUR CÉRÉBRAL DE BIOTECHNICA

Une combinaison de processeurs et de tissus de cuve est implantée directement dans le cerveau afin de stimuler sur commande l'ensemble du cortex cérébral, accroissant de manière sensible les performances intellectuelles du porteur. Cependant la surcharge d'activité engendre rapidement une crise d'épilepsie ! Il vaudrait mieux que vous ayez terminé votre job...



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : INT +2. Activé/Désactivé en 1 round. 10% de risque d'avoir une crise d'épilepsie à chaque round d'activité. Requier : Câblage Neural.

Coût : 10'000 ED (Super Luxueux)

Perte Humanité : 10 (3D6)

« Alors, tu te crois plus intelligent que moi hein ? Tout ça parce que tu t'es implanté un activateur cérébral ? Tu penses franchement que c'est ton chrome qui te rend meilleur que moi ?... Tu pourrais répondre !... Et arrête de te secouer comme ça par terre en faisant de la mousse avec ta bouche, ça me met mal à l'aise ! »

AFFICHEUR RÉTINIEN DE BIOTECHNICA

Cette option implante dans un œil organique l'équivalent d'un imageur vidéo. Une bonne solution pour disposer d'un affichage discret.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Boutique

Description : Afficheur graphique intégré à un œil organique.

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

> C'est pas trop tôt. Enfin je pourrai bénéficier d'un affichage en R.A. sans pour autant m'implanter une cyberoptique. Parce qu'il y a un truc qui me fait vraiment baliser, c'est qu'on touche à mes yeux.

> Euhhh... Tu as conscience que ton Charcudoc va devoir te triturer l'œil pour t'implanter l'afficheur.

> ... et merde...

ATTÉNUATEUR DE BRUIT DE AURASOUND

L'oreille moyenne est modifiée à l'aide de fibres de myomère ultra-rapide et d'électronique afin d'amortir plus rapidement et plus efficacement les bruits violent, vous évitant toute lésion auditive.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Boutique

Description : Modification de l'oreille moyenne, limite les bruits forts.

Coût : 150 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 2

« L'atténuateur de bruit ? Une option vraiment intéressante si vous n'avez pas besoin d'une cyberaudio et ne voulez pas vous encombrer de bouchons d'oreille ou assimilé. Il existe une version nanotech de cet implant, mais celle-ci est plus chère et plus difficile à se procurer. »



AUDIOVOX DE WYZARD TECHNOLOGIES

Ce dispositif remplaçant les cordes vocales permet de contrôler votre voix avec la précision d'un synthétiseur musical, et permet une large plage d'effets spéciaux. Il donne un +2 à tout jet de Comédie ou de Jouer d'un instrument. Il peut être équipé de 2 options :

Imitateur (Source : CYB) : Cette option (d'une légalité douteuse) permet d'imiter toute voix programmée, avec une qualité suffisante pour tromper la plupart des systèmes à empreinte vocale.

Langue de serpent (Source : CYB) : Les capacités de l'Audiovox sont utilisées pour émettre des sons subliminaux rendant votre auditoire plus réceptif (+1 en Persuader et en Séduction).



EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Boutique

Description : Synthétiseur vocal pour effet spéciaux. +2 en comédie et en Jouer d'un instrument.

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

Description : Option Imitateur : Permet d'imiter une autre empreinte vocale

Coût : +700 ED (Onéreux)

Perte Humanité : +2

Description : Option Langue de serpent : Emission de suggestions subliminales, +1 en Persuasion

Coût : +700 ED (Onéreux)

Perte Humanité : +2

« J'ai entendu parler d'un groupe qui fait de la musique uniquement avec leurs Audiovox. Aucun instrument, pas de table de mixage. Ils sont super synchro. Apparemment, quand tu vas à un de leur concert, tu ne peux pas t'empêcher d'acheter leur album en sortant tellement c'est bon ! »

AUTO INJECTEUR DE BODYWEIGHT

C'est un réservoir implanté dans l'avant-bras avec une micropompe raccordée à une veine, pouvant contenir quatre doses de drogue (qui peuvent être de différents types). Appuyer sur les points marqués sur l'avant-bras déclenche l'injection. Pour 200 eb de plus l'injecteur peut être raccordé à un biomoniteur afin d'injecter automatiquement une dose quand certaines conditions stress extrême, excitation, etc).

EN TERMES DE JEU

Source : CYB

Installation : Boutique

Description : Contient 4 doses, rechargeable, se branche sur un biomoniteur pour 200 ED.

Coût : 300 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

> *Le malaise...*

> *Qu'est-ce qui t'arrive ?*

> *J'étais chez mon frère pour le week-end. Son gosse a surgi de derrière le canapé en hurlant. Mon biomoniteur a décelé un pic d'adrénaline qu'il a interprété comme une menace. Il a immédiatement déclenché mon autoinjecteur qui était chargé avec une drogue de combat. J'ai réagi à l'instinct. J'ai attrapé le gosse de 8 ans, lui ai planté mon genou sur la gorge et foutu mon flingue sur la tempe.*

> *Le malaise...*



KENDACHI

BOOSTER D'ADRÉNALINE DE BODYWEIGHT

Une glande artificielle relâchant de l'adrénaline à la demande.

EN TERMES DE JEU

Source : CYB

Installation : Boutique

Description : REF +1 pendant 1D6+2 tours, toutes les 8 heures. Ne peut être implanté qu'une seule fois

Coût : 200 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

> *J'ai connu un merc qui s'était implanté 4 boosters d'adrénaline. Il pensait pouvoir survivre plus longtemps comme ça.*

> *Tu le vois toujours ?*

> *J'ai dit que je connaissais un merc. Ce con est mort d'un arrêt cardiaque en déclenchant ses 4 boosters en même temps.*



BANDEAU RÉTINIEN DE LIFE VISION

Pour ceux qui ont besoin d'un afficheur discret mais tiennent à leurs yeux, cet implant est un petit module électronique branché sur le nerf optique, raccordé à tout périphérique nécessitant une sortie alphanumérique. Il est incompatible avec une cyberoptique.

BOOSTER ONERIO DE ARASAKA

Ce booster combine une drogue améliorant les temps de réaction (appelée Hardfire, prise seule elle donne un +1 en Initiative) et une série d'implants le long de la colonne vertébrale. La drogue active les implants et la combinaison des deux induit une réaction allergique pour hypersensibiliser le système nerveux. Activer le booster trop fréquemment peut provoquer une saturation des nerfs moteurs et une crise de convulsion : tirer 1D6+nombre d'activation dans l'heure qui précède, 8+ déclenche une crise épileptique de 1D10 minutes. De fréquentes crises d'épilepsie peuvent apporter des complications voir même, à terme, entraîner la mort. L'implant existe en 2 niveaux.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Centre Médical

Description : Afficheur de texte pour un œil organique.

Coût : 250 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

« Un bon système si vous n'avez pas de cyberoptiques mais avez besoin d'un afficheur. Mais évitez les modèles chinois si vous ne voulez pas détruire vos nerfs optiques. »

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Centre Médical

Description : REF +1 /niv pour 5 minutes. Risque d'overdose si utilisé trop fréquemment. Requier : Câblage Neural. Incompatible avec d'autres systèmes Megadrénaline.

Coût : 500 ED x niv. (Onéreux à Très Onéreux)

Perte Humanité : Niv.1 : 2 (1D6/2 arrondi sup.) Niv.2 : 3 (1D6)

Installation : Centre Médical

Description : Option : Hardfire : +5 minutes par niveau (max 2)

Coût : 500 ED x niv. (Onéreux à Très Onéreux)

Perte Humanité : Niv.1 : 0.5 Niv.2 : 1

« Les effets du stress engendré par l'activation de cet implant sont encore méconnus. Imaginez que vous provoquez une réaction auto-immunitaire sur votre système nerveux à chaque fois que vous le déclenchez. Maintenant imaginez à quoi ledit système nerveux ressemblera après 1 an d'utilisation régulière. »

BRANCHIES DE WYZARD TECHNOLOGIES

Cet implant permet à l'utilisateur de respirer normalement dans une eau à peu près propre. Un jet contre le poison peut être nécessaire si l'eau est polluée ou contient des substances toxiques.



EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Hôpital

Description : Permet de respirer sous l'eau.

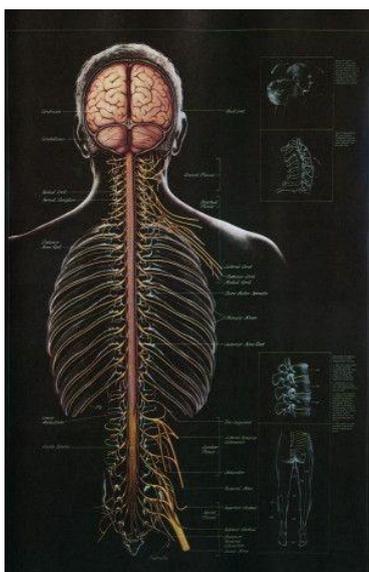
Coût : 1'000 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 7 (2D6)

« J'ai acheté les mains palmées et les pieds palmés, à la suite de ma chute dans la baie de Night City. Le but étant de ressortir le plus vite possible de l'eau. Croyez-moi, vu l'état de la flotte ici, vous n'aurez certainement pas envie de la « respirer ». »

CÂBLAGE NEUROMOTEUR INTÉGRAL DE RADINE LABORATORIES

Les centres nerveux du mouvement sont améliorés avec des processeurs spécialisés qui accélèrent et optimisent les réactions. Au niveau les plus élevés les principaux nerfs moteurs sont remplacés pour encore réduire le temps de réaction. Cela donne des mouvements très rapides et extrêmement précis, avec des trajectoires optimisées, mais plus vraiment humains. Et imaginez ce qui peut se passer le système se fait griller aux micro-ondes...



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : Niv. 1 : Actions physiques : +1

Niv. 2 : REF : +1, MOUV : +1, Actions physiques : +1

Niv. 3 : REF : +1, MOUV : +1, Actions physiques : +2

Niv. 4 : REF : +2, MOUV : +1, DEX : +1, Actions physiques : +2

Coût : Niv. 1 : 3'000 ED (Très Onéreux)

Niv. 2 : 6'000 ED (Luxueux)

Niv. 3 : 12'000 ED (SuperLuxueux)

Niv. 4 : 24'000 ED (Super Luxueux)

Perte Humanité : Niv. 1 : 14 (4D6)

Niv. 2 : 17 (5D6)

Niv. 3 : 21 (6D6)

Niv. 4 : 24 (7D6)

« Un système très performant, mais l'altération des mouvements le rend très facile à repérer. Et si vous voulez un conseil, prenez-le avec durcissement EMP, parce qu'une panne vous laissera paralysé ou peu s'en faut, surtout à haut niveau. »

CAM-O-SKIN DE DERMATECH

Devenez un vrai caméléon ! Des implants stratégiquement placés et un système de contrôle connecté à un clavier externe (ou à un Câblage Neural pour une commande directe) contrôlent des nanoïdes spéciaux, qui sur commande modifient la pigmentation de la peau en quelques minutes. Ce système peut produire jusqu'à huit schémas de camouflage (noir, kaki, brun, désert, jungle, etc). L'observateur subit un malus de -1 par tranche de 20 mètres le séparant de l'utilisateur. Si le camouflage utilisé ne correspond pas au type d'environnement, l'observateur voit le malus s'inverser et gagne donc un bonus de +3 pour repérer l'utilisateur. Le retrait coûte le même prix que la pose.

EN TERMES DE JEU

Source : CHR3

Installation : Boutique

Description : Maquillage de camouflage nanotech, Requier contrôle externe ou Câblage Neural

Coût : 400 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

> Mais pourquoi tu as installé ce chrome. Tes presque jamais sur le terrain. Et quand tu y es, la discrétion c'est pas ton truc.

> Tu te souviens de mon film préféré ?

> Euh... c'est Watchmen c'est ça ?

> Et mon personnage préféré dans le film ?

> ... Attends, tu t'es implanté ce chrome pour faire un cosplay géant de Rorschach ?





CAMOUFLAGE SONORE ACTIF DE AURASOUND

Un ensemble de micros et de haut-parleurs (type piézo-électrique) implantés sous la peau, reliés à une centrale d'analyse installée dans le torse. Analyse en permanence le bruit produit par la personne et diffuse un 'contre-bruit' pour le masquer. Cela donne un +3 en Discrétion. Cette modification est notoirement illégale, mais on peut la déguiser en sono implantée.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Centre Médical

Description : +3 en Discrétion

Coût : 1'500 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 7 (2D6)

« Un matos vraiment sympa, mais n'espérez pas passer un scan sérieux sans qu'il soit repéré. Ça peut aller si vous avez souvent besoin de discrétion, sinon utilisez une version externe. Une que vous pouvez balancer avant de vous faire prendre avec. »



CŒUR DÉCENTRALISÉ DE BODYWEIGHT

Pour améliorer vos chances de survie, cette modification disperse les cavités cardiaques, les veines et les artères principales dans trois parties du torse, diminuant les dommages susceptibles d'être infligés par une seule balle.



EN TERMES DE JEU

Source : CHR1

Installation : Hôpital

Description : 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

Coût : 700 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 7 (1D6+4)

> Un Edgeruner a déchargé son cracheur dans mon torse à moins de 10 mètres.

> Et ton gilet par balle à tenu le coup ?

> Pas du tout. C'était une vraie passoire à la fin. Heureusement que j'avais décentralisé mon cœur. Je n'aurais jamais tenu sinon avant l'arrivée de la Trauma



COMMO IMPLANTÉ DE TECHTRONNICS

Un communicateur d'une portée voisine du kilomètre est implanté sous la peau du crâne, avec un micro subvocal et un ostéophone. Il peut être équipé avec les options de cyberaudio Variateur de fréquence, Scanner et Brouilleur (prix et PH identiques). Le son est médiocre, mais c'est visuellement indétectable.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Boutique

Description : Emetteur/récepteur, micro subvocal et ostéophone

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

« Un système utile si vous ne voulez pas d'une cyberaudio complète. Il n'est pas visible, mais la sous vocalisation peut être repérée, alors ne prenez pas de risques inutiles. »

COU RENFORCÉ DE PSIBERSTUFF

Le meilleur des casques ne sert pas à grand-chose face à une clé au cou, et il est difficile de concilier protection et mobilité. Bodyweight apporte maintenant une solution moderne à ces problèmes : la colonne vertébrale et les muscles du cou sont renforcés, des vaisseaux sanguins redondants et des systèmes d'obturation sont installés. Le larynx est lui aussi renforcé par des anneaux anti-écrasement. Ce système augmente notablement vos chances de survie en cas de coup à la gorge ou à la nuque.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : 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.

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 4 (1D6+1)

« Je déteste ce truc. Pendant ma dernière opération, j'ai chopé un mec par surprise et l'ai étranglé, mais ce putain de système l'a gardé vivant assez longtemps pour appeler ses potes. J'ai dû lui vider mon chargeur dans le bide pour qu'il la ferme ! »

CYBER-OREILLER DE CAPSULECO

Proposé par CapsuleCo, cet implant vous permet de faire une sieste confortable en attendant l'action, et se replie instantanément quand la situation devient brûlante ! KraftMatrix propose des housses à 5 eb sous licence CapsuleCo. Les motifs disponibles sont Urban Camo, Jungle Camo, Tigré, Rose Torride, Vert Néon, et Rex® le CyberSaure.

EN TERMES DE JEU

Source : CHR3

Installation : Boutique

Description : Oreiller gonflable logé dans le bras...

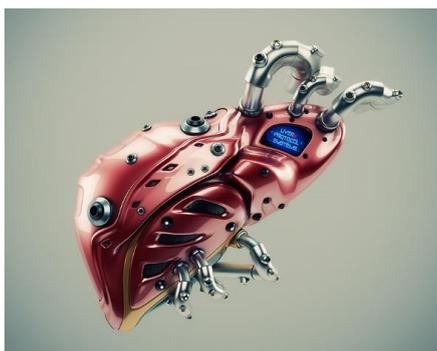
Coût : 40 ED (Ordinaire)

Perte Humanité : 0.5

« Une amie s'est fait implanter ce chrome. Bizarrement, elle a arrêté de dormir à ce moment-là. Elle est restée éveillée pendant près de 5 jours avant de péter totalement un plomb. Elle a buté le Charcudoc qui lui avait implanté l'oreiller en l'accusant de lui avoir greffé un truc à son insu. Elle a fini par foutre le feu à sa clinique, voler une caisse, buter trois flics, kidnapper une gosse, balancer 3 grenades dans une succursale de CapsuleCo. La Max-Tac est intervenu et ont réglé le problème définitivement. Cyberpsychose... Merde tout ça pour un oreiller ! »

CYBER FOIE T-MAXX DE BODYWEIGHT

Faites la fête plus longtemps avec le T-Maxx. Il filtre le sang, éliminant jusqu'à 98% de l'alcool, et même la plupart des substances toxiques véhiculées dans vos veines ! (Le personnage gagne un bonus de +3 à la compétence : Résistance à la torture et aux drogues : pour contrer les effets secondaires non désirés.) Ceux qui veulent pouvoir faire la fête à volonté peuvent choisir le modèle de luxe débrayable, à 450 eb.



EN TERMES DE JEU

Source : CHR1

Installation : Centre Médical

Description : Filtreur de sang. +3 en résistance aux drogues / poison pour contrer les effets non désirés. 90% de chance de neutraliser l'alcool.

Coût : 250 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

« La dernière fois que j'ai dû interroger un type qui possédait cette augmentation, je lui injecté plus de 1'000 ED de drogue. Rien n'y faisait. Ce con refusait obstinément de répondre. Alors je suis passé à une méthode plus... traditionnelle. Et là il s'est mis à chanter comme un rossignol ! »

RADIATION IN YOUR SECTOR
WE CAN HELP
ALL WORLD INSURANCE
CALL NOW!



ENDOSQUELETTE DE DYNALAR

Le squelette complet est recouvert d'une structure en acier inoxydable et myomère augmentant de façon spectaculaire votre force, sans modification d'apparence. (COR +3 pour les tâches nécessitant de la force pure comme soulever, porter, etc) Par contre vous subissez une pénalité de -1 à la DEX, et vous déclenchez même le plus rudimentaire des détecteurs de métaux. L'implantation doit se faire en deux opérations (haut du corps et bas du corps). La chirurgie extrêmement complexe requise pour implanter ce matériel n'est maîtrisée que dans quelques cliniques à la pointe du progrès (Scandinavie, Suisse, Chiba, cliniques orbitales).

EN TERMES DE JEU

Source : CHR3

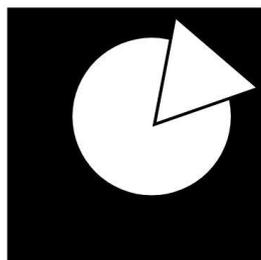
Installation : Hôpital

Description : Nécessite 2 opérations. COR : +3 pour les tâches nécessitant de la force pure. DEX -1

Coût : 12'000 ED (Super Luxueux)

Perte Humanité : 16 (4D6+2)

« Vous êtes spécialisé dans les opérations furtives ? Vous voulez éviter de vous faire repérer par le premier venu en passant par un portique de sécurité ? Evitez à tout prix ce chrome. Optez plus tôt pour l'Endosquelette orbital. Alors oui, c'est beaucoup plus cher mais au moins on ne vous fouillera pas entièrement à chaque fois que vous passez un scan de sécurité. »



Dynalar

ENDOSQUELETTE ORBITAL DE DYNALAR

Le principe est le même, mais l'acier est remplacé par des alliages orbitaux et des myomères plus performants, ce qui élimine les défauts du modèle de base, mais double le prix. Évidemment vous offrez une vision assez saisissante aux rayons X, mais ce type d'examen reste plutôt rare !

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : Nécessite 2 opérations. COR : +3 pour les tâches nécessitant de la force pure.

Coût : 24'000 ED (Super Luxueux)

Perte Humanité : 16 (4D6+2)

« 24'000 ED ? Mais si j'avais 24'000 ED je ne prendrais pas le risque de runer pour des connards. Je me mettrais au vert et j'élèverai des poules. »



ENREGISTREUR DE DANSE SENSORIELLE DE PSIBERSTUFF

Beaucoup plus pratique que ses prédécesseurs, bien qu'un peu dérangent visuellement, cet enregistreur est fixé à l'arrière du crâne, et peut enregistrer l'expérience de l'utilisateur sur une puce mémoire ou un Agent.



EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Centre Médical

Description : S'insère à l'intérieur du crâne. Enregistre l'expérience de l'utilisateur sur une puce mémoire ou un appareil externe. Requier : Câblage Neural.

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 7 (2D6)

« Je sais pas si vous avez remarqué, mais avant on avait le cinéma, après on a eu la télé. Puis ce type de média s'est démocratisé avec l'arrivée d'internet. On a eu Youtube, Daylimotion, TicToc et toutes ces autres merdes. Maintenant tout le monde peut devenir acteur de Danse sensorielle avec cet implant. Mais si vous voulez en savoir plus, abonnez-vous à mon réseau social sur Zigurat et obtenez 1 mois d'abonnement gratuit à mes Danse Sensorielles. »

FACEMORPHE DE WYZARD TECHNOLOGIES

Dérivé d'un modèle créé par le KGB, ce système utilise la nanotechnologie et des fibres de myomère pour modifier la forme du visage. Cela ne permet pas d'imiter une personne précise, mais vous évite d'être reconnu. Le système comprends une variante de Cam-O-Skin permettant d'ajuster la couleur de la peau.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Centre Médical

Description : PRES +/- à volonté, en 30 secondes. +4 à Jeu d'acteur..
Requiert : Câblage Neural.

Coût : 1'250 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 7 (2D6)

« Un système plutôt efficace, et assez difficile à détecter. Il peut être très pratique si vous devez opérer à visage découvert. »



FILTRES NASAUX DE RADINE LABORATORIES

Ces filtres protègent efficacement les voies respiratoires de la plupart des substances agissant par inhalation. Ils se nettoient automatiquement à chaque expiration. Il faut cependant les remplacer assez souvent s'ils servent beaucoup. S'il le souhaite, l'utilisateur peut les désactiver sans utiliser d'action.

EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Centre Médical

Description : L'utilisateur est immunisé contre les effets des gaz et fumées toxiques ainsi que les substances dangereuses qui font effet une fois inhalées.

Coût : 100 ED (Très Couteux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

> Et si le filtre, s'obstrue ? Et s'il y a une dysfonction et que je ne peux plus inspirer ? Et si soudainement l'implant débloquent complètement ? Comment je fais pour respirer hein ?

> Faisons une expérience tu veux ? Si je te bouche le nez, comme ça. Tu as l'impression de te faire attaquer par une civilisation dotée d'une technologie supérieure, ou tu te contentes de respirer par la bouche ? Pomard !



MILITECH

FILTRE TRACHÉAL DE BODYWEIGHT

Implanté dans le haut de la trachée, ce système est plus gros et complexe que les filtres nasaux. Il est conçu pour se replier au passage d'une sonde ou équivalent, évitant de gêner une intervention médicale. Si cela se produit il faut le remettre en place une fois les soins terminés, ce qui est à la portée de n'importe quel infirmier (Chirurgie Diff. 9 ou Assistance médicale Diff. 13).

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Centre Médical

Description : L'utilisateur est immunisé contre les effets des gaz et fumées toxiques ainsi que les substances dangereuses qui font effet une fois inhalées.

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

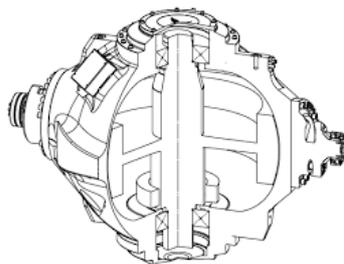
Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

« Le truc coolos avec cet implant, c'est que si tu dois négocier avec des gros junkies et qu'on te propose de la dope, tu peux faire genre d'en prendre mais l'implant bloque les substances avant qu'elles n'entrent dans ton organisme. Ça te permet de garder les idées claires pendant la négociation. »



GYROSTABILISATEUR DE TECHTRONNICS

Le sens de l'équilibre parfait du Cyborg d'aujourd'hui ! Des micro-gyroscopes couplés à des réservoirs de fluide d'équilibrage remplacent les canaux semi-circulaires de l'oreille interne, et confèrent un sens de l'équilibre exceptionnel. De plus la perception précise des accélérations diminue les risques de mal de l'espace.



EN TERMES DE JEU

Source : CHR1

Installation : Centre Médical

Description : +2 en résistance au mal de l'espace, +1 aux manœuvres en apesanteur et en Athlétisme pour l'équilibre.

Coût : 500 ED (Onéreux)

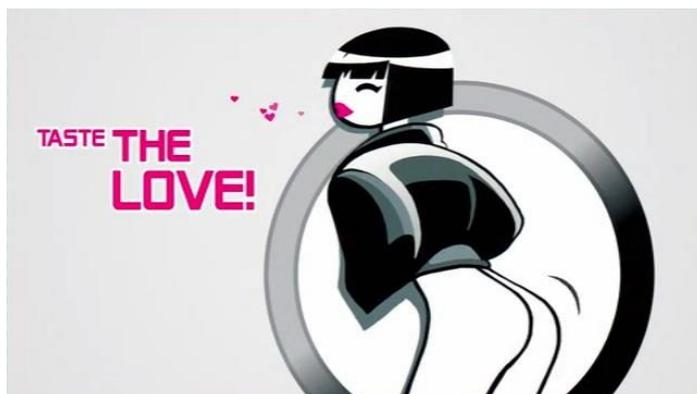
Perte Humanité : 3 (1D6)

> Tu comptes te rendre dans l'espace ?

> Non. T'as vu les prix d'Orbital Air ?

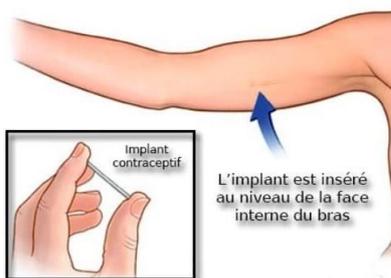
> Pourquoi tu as acheté un Gyrostabilisateur ?

> Quand tu es en infiltration, une perte d'équilibre peut te coûter très cher !



IMPLANT CONTRACEPTIF DE BITOECHNICA

Implanté sous l'aisselle, il bloque la fertilité pendant cinq ans, libérant progressivement la substance active dont il est imprégné. Disponible pour les deux sexes.



EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Boutique

Description : Pour éviter les grossesses non désirées (Durée de l'implant 5 ans)

Coût : 10 ED (Bon marché)

Perte Humanité : Aucune

« Vu le nombre de Pommards que compte Night City, cet implant devrait être gratuit et implanté d'office à tout le monde. »

LIAISON SATELLITE DE TECHTRONNICS

Un implant coûteux, mais remarquablement efficace. Il permet de disposer d'une liaison satellite, similaire au système Iridium actuellement disponible, avec un secours cellulaire. Mais cet implant prend tout son intérêt une fois connecté à des implants du genre ordicorps ou wetdrive, ou encore un cybermodem implanté. Même au milieu du désert du Nevada vous ne perdez pas le contact...



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Boutique

Description : Téléphone satellite implanté, peut être raccordé à d'autres implants.

Coût : 2'500 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 5 (1D6+2)

« Un implant hors de prix, mais qui vous permettra de garder le contact quel que soit l'endroit où vous pourrez bien atterrir. Un must pour les cadres qui bougent beaucoup, mais il est aussi très utile pour pas mal de métiers. Le premier type que j'ai connu à en avoir un était guide pour safaris en Afrique, il se faisait une fortune en relayant les appels de ses clients. »

LIVEWIRES (CÂBLES VIFS) DE CAPSULECO

Sur un principe analogue au Cybercobra, c'est un câble d'interface autonome et rétractable, capable de localiser les prises et de se brancher seul, rampant à la façon d'un ver ou d'un serpent. On peut l'implanter dans tout endroit du corps assez vaste pour loger 50 cm de fil et un orifice de sortie de 6 mm de diamètre.

EN TERMES DE JEU

Source : CHR3

Installation : Boutique

Description : Câble d'interface « intelligent » (se branche tout seul)

Coût : 750 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 7 (2D6)

> T'as pas peur que ces trucs tentent de te buter ?

> Qu'est-ce que tu veux dire ?

> Ben je sais pas... Des câbles intelligents, qui bougent tout seul, qui ressemblent à des serpents.

> Mais c'est pas comme ça que ça marche. C'est juste prévu pour trouver les prises d'interface tout seul.

> Ouais ? Et si y a pas de prises d'interface dispo, ils vont se connecter à quoi selon toi ?

> ... sérieux, faut que t'arrête les Hentaïs !

LIFESCAN BODY MONITOR DE BODYWEIGHT

Le principe du biomonitor poussé à son extrême. Le module central reçoit des informations de toute une panoplie de nanoïdes parcourant sans cesse le corps à la recherche de lésions ou de substances étrangères, et vous donne un rapport détaillé sur votre condition physique par un afficheur quelconque. Il fournit également des suggestions de traitement, donnant un +3 aux jets d'Assistance médicale ou de Chirurgie si le praticien peut les consulter. Il donne également un +1 aux jets de sauvegarde contre la mort.



EN TERMES DE JEU

Source : CORP3

Installation : Boutique

Description : +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.

Coût : 2'000 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

> Ce truc m'a sauvé la vie plusieurs fois. Relié à mon agent, je l'ai programmé pour que dès que mes signes vitaux sont faibles, il fasse appel à la Trauma Team. Il leur envoie alors en permanence mon état de santé. Comme ça, lorsqu'ils arrivent sur place, je maximise mes chances de survie.

> Si tu veux mon avis Choomba, la meilleure façon de maximiser tes chances de survie, c'est d'arrêter de prendre des bastos !



MOVE BY WIRE DE MILITECH

Utilisant le principe des avions instables, ce système encore expérimental provoque un état d'épilepsie permanent, contré par les processeurs implantés dans les centres du mouvement. Les résultats sont spectaculaires, les effets secondaires sont encore mal connus mais potentiellement désastreux. Existe en 4 niveaux.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

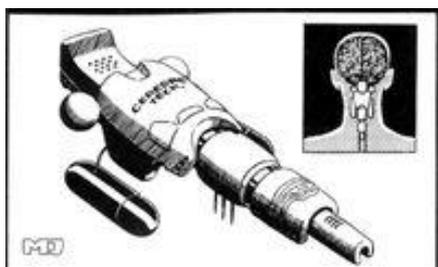
Installation : Hôpital

Description : Niv. 1 : REF +1, DEX +1
Niv. 2 : REF +2, DEX +2
Niv. 3 : REF +3, DEX +3
Niv. 4 : REF +4, DEX +4

Coût : Niv.1 : 1'500 ED (Très Onéreux)
Niv.2 : 3'000 ED (Très Onéreux)
Niv.3 : 6'000 ED (Luxueux)
Niv. 4 : 12'000 ED (Super Luxueux)

Perte Humanité : Niv 1 : 7 (2D6)
Niv.2 : 14 (4D6)
Niv. 3 : 21 (6D6)
Niv. 4 : 28 (8D6)

« J'avais entendu beaucoup de légendes urbaines à propos de cet implant. Je me disais que c'était un ramassis de conneries et que c'était de la Science-Fiction. Ça, c'était jusqu'au jour où j'ai vu un Solo d'Arasaka équipé d'un de ces implants à l'action. Je jure sur ma tête que ce mec a bondi vers le plafond, c'est réceptionné sur celui-ci et c'est propulsé vers sa cible avant de la décapité d'un coup de katana. Ce truc vous transforme littéralement en un truc... pas humain. »



NEW THROAT DE BODYWEIGHT

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 concurrent.

Plusieurs options sont disponibles :

Blindage : Votre cou est protégé par 15 PA. Idéal pour aller dans un coupe-gorge...

Brouilleur : Quand cette fonction est activée la voix est distordue électroniquement, rendant impossible toute identification. Évidemment elle ne peut passer pour naturelle !

Langue de serpent : Les capacités du New Throat sont utilisées pour émettre des sons subliminaux rendant votre auditoire plus réceptif (+1 en Persuader et en Séduction).

Perroquet : Cette option permet d'enregistrer quelque chose entendu, et de le restituer avec de légères variations dans la vitesse et la hauteur du son. Elle nécessite une cyberradio avec liaison magnéto ou magnéto digital.

Bande passante élargie : Ceci vous permet de parler en décalant votre voix dans les ultrasons ou les infrasons, la rendant inaudible pour toute personne non équipée.

Volume : Cette option permet d'aller du murmure au mégaphone sans forcer. A plein volume une cible proche doit réussir un jet de Résister Tortures/Drogues ou être assourdie pour 1D3 rounds, à moins d'être protégée.

EN TERMES DE JEU

Source : CHR3

Installation : Hôpital

Description : 25 PS (>15 paralysie, >25 décapité), 4 voix stockées sur puce, 2 option max.

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 7 (2D6)

Description : Option : Blindage : 15 PA

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

Description : Option : Brouilleur : Voix distordue électroniquement, impossible à identifier (mais pas naturelle !)

Coût : 50 ED (Coûteux)

Perte Humanité : 2

Description : Option : Langue de Serpent : Emission de suggestions subliminales, +1 en Persuasion et Séduction.

Coût : 750 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 2

Description : Option : Perroquet : Permet de répéter (avec de légères altérations) quelque chose entendu.

Coût : 75 ED (Coûteux)

Perte Humanité : 6 (1D6+3)

Description : Option : Bande passante élargie : Permet de parler dans des fréquences normalement inaudibles.

Coût : 75 ED (Coûteux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

Description : Option : Volume : Du murmure au mégaphone. A fond peut assourdir pour 1D6/3 rounds.

Coût : 30 ED (Ordinaire)

Perte Humanité : 3 (1D6)

EN TERMES DE JEU

« Un des mes grand plaisir avec ma New Throat, c'est de prendre l'avion, d'enregistrer la voix du commandant de bord et de passer un message en l'imitant du genre : « Bienvenue sur Air Peut-être, la seule compagnie aérienne qui arrive peut-être à destination. Nous prévoyons un crash tous les 10 vols et vous êtes sur le 10^{ème}. Croisez les doigts et serrez les fesses. » Bon la dernière fois je me suis fait jeter de l'avion avant le décollage, mais quelle marrade ! »



PACESETTER DE BODYWEIGHT

Ce cœur artificiel possède un mode de suralimentation augmentant les performances physiques (+1 en CO et MOUV). L'hyperventilation et la surpression sanguine limitent à 4 minutes l'utilisation sûre de ce mode (au-delà jeter 1D10 sous le CO normale par minute, -1 par minute supplémentaire. En cas d'échec COx1/2 pour 4 minutes). Les PS restent inchangés, et les jets contre la mort se font à -1 à cause de la surpression vasculaire.



EN TERMES DE JEU

Source : CHR1

Installation : Centre Médical

Description : +1 en MOUV et CO, jets de sauvegarde contre la mort -1 pour 4 minutes.

Coût : 450 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

« Quand tu seras en train de te vider de ton sang par un gros jet parce que ton cœur pompe comme une prostituée de Little China, tu repenseras aux bienfaits d'avoir un cœur de sportif. Ah, ça y a pas à dire : une vilaine blessure alors que le Pacemaker est en marche et on se retrouve avec un geyser façon puits de pétrole. Y aura plus qu'à appeler Petrochem ! »

PACESETTER 2000 TURBO DE BODYWEIGHT

Les effets sont identiques au Pacemaker de base, mais MOUV et CO augmentent de 2 points, et la durée maximale d'utilisation sûre est de 2 minutes.



EN TERMES DE JEU

Source : CHR1

Installation : Centre Médical

Description : +2 en MOUV et CO, jets de sauvegarde contre la mort -1 pour 2 minutes.

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 5 (1D6+2)

« Je dois te redire tout le bien que je pense du Pacemaker ? Alors oui la version 2'000 Turbo est plus performante. Et grande amélioration, tu n'auras qu'à tenir 2 minutes en cas de blessure mortelle. 2 minutes pendant lesquelles chaque battement de ton cœur expulsera des décilitres entiers de sang hors de tes veines ! Yeah, quelle chance ! »





REBREATHERS DE RAVEN MICROCYBERNETICS

Les poumons sont améliorés cybernétiquement avec des filtres synthétiques et des échangeurs améliorés, vous protégeant des polluants et extrayant la moindre trace d'oxygène de l'air inhalé. Une simple respiration peut durer 1/4 d'heure !

EN TERMES DE JEU

Source : CHR1

Installation : Centre Médical

Description : Permet de retenir son souffle 15 minutes. Filtre les gaz toxiques (50%), sauf les gaz irritants.

Coût : 350 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 4 (1D6+1)

> *T'as déjà testé tes nouveaux poumons ?*

> *Pas encore non.*

> *Tu as quoi 15 minutes d'autonomie en apnée c'est ça ?*

> *Oui... Pourquoi ?*

> *Tu sais, je t'ai dit que j'avais trouvé un nouveau resto Mexicain qui font des burritos de malade. Hier je me suis empiffré et depuis ce matin... Disons que 15 minutes devraient te suffire pour pas mourir asphyxié.*

> *Ohhhh mais t'es dégueulasse !*

POCHE SUBDERMIQUE DE GENE-TEK

Une poche en plastique de 5x10 cm implantée sous la peau, avec une fermeture en Realskin™. Son contenu peut être dissimulé sans test. Techniquement légal, mais même vide un flic ou un douanier ne seront jamais enchantés s'ils la trouvent. Existe en 3 modèles.



EN TERMES DE JEU

Source : CYBR et EXT

Installation : Centre Médical

Description : Petite : Rangement en Realskin 5 cm x 10 cm avec fermeture éclair.

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

Installation : Centre Médical

Description : Grande : Kangourou : logement pour une bille de 20mm de diamètres, derrière le nombril.

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

Installation : Centre Médical

Description : Grande : Permet de loger un objet de petite taille : petit pistolet, mini-grenade, etc.)

Coût : 750 ED (Onéreux)

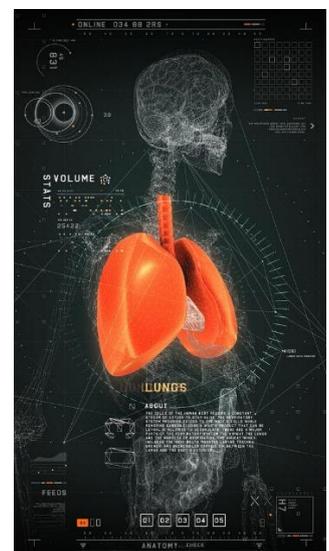
Perte Humanité : 7 (2D6)

> *Regardez tous avec nous...*

> *Quoi ?*

> *Notre ami le kangourou... SKIIIPYYYYY ! SKIIIIIPYYYYY !*

> *Oh ta gueule !*



RECONNAISSANCE DE FORME DE KIROSHI

Cette option de chez Kiroshi vous permet de localiser rapidement les objets. Les spécifications des objets à identifier sont chargées dans le module d'analyse, qui étudie les images en provenance des optiques et entoure les objets identifiés d'un halo de couleur (au choix de l'utilisateur). Le système peut gérer jusqu'à trois types d'objets/personnes, allant du très générique "tous les pistolets" au très spécifique "tous les Malorian 35.16" ou "tous les JFK". Le module d'analyse est implanté au niveau du torse, il est nécessaire d'avoir au moins une cyberoptique avec liaison numérique.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Centre Médical

Description : +3 en perception pour un objet/personne. Nécessite au moins une cyberoptique.

Coût : 350 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

« Ce sont des petits malins chez Kiroshi. Implanter un système comme ça dans une cyberoptique aurait considérablement réduit la modularité de l'augmentation. En implantant un boîtier dans le torse, ils s'assurent que leurs clients pourront continuer à bénéficier des options pour leurs cyberoptiques et donc consommeront plus. Ouais... malin ! »

KIROSHI
OPTICALS

RECONSTRUCTION BIONIQUE DE MILITECH

Les os sont renforcés avec des lamelles de composite et des organes artificiels redondants sont installés, rendant la personne nettement plus difficile à tuer. Cependant, il faut un expert en Cybertech pour réparer ses blessures.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : Augmente les PS de l'utilisateur de 50% mais plus difficile à soigner

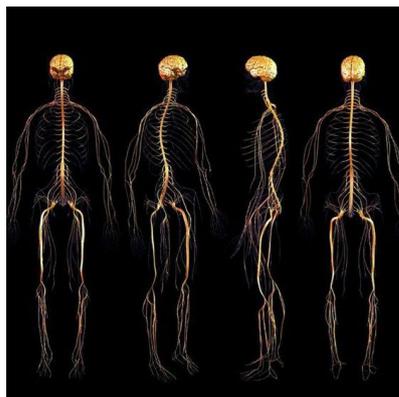
Coût : 10'000 ED (Super Luxueux)

Perte Humanité : 10 (3D6)

« Ouais, la reconstruction bionique coûte un sacré paquet d'EDdies, mais elle te sauvera la peau. Le seul moyen d'encaisser mieux, c'est de passer full borg. J'sais ce que j'dis, j'en ai une. Avec j'ai encaissé des trucs qui auraient mis une bagnole en morceaux. Fait juste gaffe à avoir un bon toubib dans le coin, parce que c'est un vrai bordel à rafistoler si t'a morflé sérieux. »

RÉFLEXES CÂBLÉS DE DYNALAR

Une modification lourde, qui améliore les transmissions nerveuses et réduit les temps de réaction. Aux niveaux les plus élevés, l'ensemble du système nerveux moteur est reconstruit à partir de biopuces et autres nerfs artificiels. Cet implant est très efficace, mais oblige le porteur à une vigilance constante pour éviter les réactions intempestives, ce qui explique son effet important sur l'humanité. Existe en 3 niveaux.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : Niv. 1: REF +1, Initiative +2

Niv.2 : REF +1, DEX +1, Initiative +4, 1 action supplémentaire par round.
Niv. 3 : REF +2, DEX +2, Initiative +6, 2 actions supplémentaires par round.

Coût : Niv.1: 4'000 ED (Très Onéreux)

Niv.2 : 8'000 ED (Luxueux)

Niv.3 : 16'000 ED (Super Luxueux)

Perte Humanité : Niv.1: 10 (3D6)

Niv.2 : 24 (7D6)

Niv.3 : 35 (10D6)

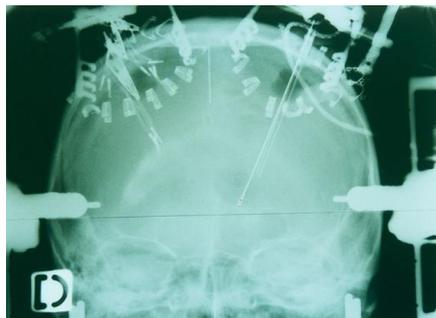
EN TERMES DE JEU

« Tu te souviens du Solo d'Arsaka qui avait des Move By Wire. Ben après réflexion je trouve qu'il était plutôt lent, voir empâté. J'ai vu ce que des Réflexes Câblés de dernière génération pouvaient faire sur un système nerveux. Le type bougeait tellement vite qu'il a buté 5 mercs entraînés sans même suer. J'avais jamais vu un truc comme ça. On aurait dit que le monde entier était immobile comparé à lui. Mais je pense que son système nerveux ressemblera à de la soupe lyophilisée en quelques mois. Remarque, s'il voit le monde au ralenti, pour lui ça équivaut peut-être à plusieurs années. »



RÉGULATEUR CÉRÉBRAL DE RAVEN MICROCYBERNETICS ET BIOTECHNICA

Raven Microcybernetics et Biotechnica viennent au secours de tous ceux qui ont du mal à garder leur sang-froid, avec cet implant tout juste sorti de leurs laboratoires. Le système surveille en permanence les taux d'hormones et l'activité d'ensemble du cerveau. Quand cela commence à trop dévier de la normale, le système stimule diverses zones cérébrales de manière à ramener les choses en ordre, des glandes artificielles vont également produire des hormones antagonistes. Au final, vous êtes libérés des perturbations émotionnelles, et gardez la tête froide en toutes circonstances. Le système existe en différents niveaux de puissance, du petit plus à l'impassibilité d'un garde de Buckingham Palace...



BIOTECHNICA

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : Niv.1: VOL +1, Résister à la torture et aux drogues +1

Niv.2: VOL +2, Résister à la torture et aux drogues +2, Endurance +1

Niv.3: VOL +3, Résister à la torture et aux drogues +3, Endurance +1

Niv.4: VOL +4, Résister à la torture et aux drogues +4, Endurance +2

Coût : Niv.1: 1'000 ED (Très Onéreux)

Niv.2: 2'000 ED (Très Onéreux)

Niv.3: 4'000 ED (Très Onéreux)

Niv.4: 8'000 ED (Luxueux)

Perte Humanité : Niv.1 : 4 (1D6+1)

Niv.2 : 9 (2D6+2)

Niv.3 : 14 (4D6)

Niv.4 : 21 (6D6)

« Les processus mentaux humains ont toujours été perturbés par des interférences émotionnelles. Le seul véritable moyen de s'en débarrasser est de laisser le cerveau pour le silicium. Mais en attendant, cet implant va nettement améliorer la rationalité de vos processus mentaux. »

" Si vous voulez un conseil, n'achetez jamais ce truc. Le régulateur cérébral a été conçu pour un usage militaire, à partir du système de contrôle des Dragons, vous voyez le genre... Impeccable si vous voulez vivre comme un Terminator, sinon laissez tomber. »

ARSAKA

REPLACEMENT OSSEUX DE RADINE LABORATORIES

Cette technique consiste à remplacer les os d'un membre par des substituts en titane, nettement plus résistants. Les blessures critiques faites aux membres (bras et jambes) sont relancées. Elles ne s'appliquent que si elles sont relancées une seconde fois sur la table des blessures critiques. Les dégâts en corps-à-corps sont augmentés de 1. Cette procédure est aussi complexe que rare. Les versions bon marché utilisent de l'inox, augmentant sensiblement le poids.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Centre Médical

Description : Blessures critiques faites aux bras et jambes relancées. Ne sont appliquées que si tirées une seconde fois. +1 au dégâts mains nues.

Coût : 1'000 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

« Un système conçu pour éviter les fractures, mais ça reste cher et compliqué pour des effets assez limités. Et évitez les versions en acier inoxydable si vous voulez prendre l'avion sans faire réagir tous les portiques. »



RÉSERVE D'AIR DE SYCUST

Un petit organe artificiel rempli d'une mousse fixant l'oxygène implanté à la base des poumons. Il permet à une personne de retenir sa respiration pendant 30 minutes. La recharge se remplit automatiquement en 60 minutes de respiration normale. Sinon, remplacer la réserve vide par une pleine (50ED) prend une action



EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Hôpital

Description : 30 minutes d'air.

Coût : 1'000 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

> *Tu te souviens du resto mexicain dont je te parlais la dernière fois ?*

> *Oh non, encore les burritos ? Tabuses !*

> *Non cette fois j'ai testé leur chili. Je pense que 15 minutes ne te suffiront plus.*

> *Mais t'es horrible ! C'est pas la bouffe mexicaine qui fait ça. Tu dois être en train de pourrir de l'intérieur !*

SYNTHÉTISEUR DE VOIX DE AUROSOUND

Ce dispositif permet d'imiter toute voix ou timbre préalablement enregistrée dans sa puce mémoire, qui peut contenir jusqu'à dix voix. Il donne aussi un bonus de +2 aux tests de Jeu d'acteur (maintenant vous parlez vraiment comme lui !).



EN TERMES DE JEU

Source : CYB

Installation : Boutique

Description : Peut imiter tout son enregistré (60%), 10 sons.

Coût : 300 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

> *Tu te rends compte ? Je vais pouvoir imiter 10 personnes. Imagine toutes les blagues que je vais pouvoir faire à mes proches.*

> *Ouais, ouais...*

> *T'as pas l'air très enthousiaste.*

> *Ben... c'est-à-dire qu'à part moi, tu n'as pas vraiment d'ami donc je sens que je vais m'éclater... Wouhhhouuuuh...*



SONORISATION DE AURASOUND

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 !



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : Un ghetto blaster implanté !

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 7 (2D6)

« Un bon moyen d'emmener un ghetto blaster pour taper le bronx dans une soirée chic, et un must pour tout Chromer qui se respecte. C'est assez sympa, mais vu le prix il faut en avoir l'usage ou vraiment aimer emmerder le monde »

VANNES SANGUINES DE BODYWEIGHT

Le plus gros risque pour un Punk descendu dans la rue est de mourir avant l'arrivée des secours. Beaucoup de gens succombent au choc d'une perte de sang massive. Bodyweight a rencontré un grand succès en implantant des vannes sur les veines et artères principales, qui peuvent réduire ou arrêter le débit sanguin selon les besoins. Des sondes spéciales surveillent pouls et tension, contractant ou dilatant les vannes selon les besoins.

EN TERMES DE JEU

Source : CHR4

Installation : Centre Médical

Description : Arrête les hémorragies importantes, +2 aux jets de sauvegarde contre la mort.

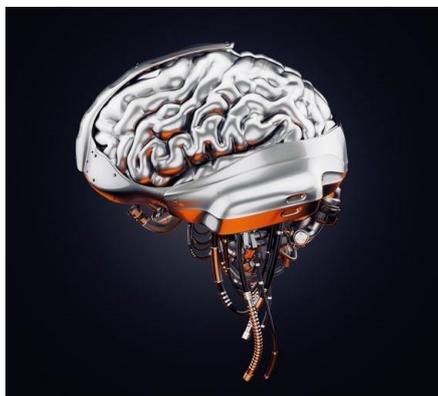
Coût : 350 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

« Cet implant devrait accompagner immédiatement tout implantation d'un Pacemaker. Ça évitera de reproduire le jet d'un célèbre lac Suisse en cas d'hémorragie. »

UNITÉ DE SURVIE CÉRÉBRALE DE PSIBERSTUFF

La dernière nouveauté de chez Psiberstuff. Ce module inséré à la base du crâne assure la survie du cerveau même si le reste est mort (en cas de jet de sauvegarde contre la mort raté, l'implant se déclenche) il dévie la circulation sanguine en circuit fermé, injecte des drogues qui mettent le cerveau au ralenti et apporte nutriments et oxygène pour 1/4 d'heure. La Trauma Team est sûre d'arriver à temps, même si vous êtes répandu dans toute la pièce.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : Survie du cerveau pendant 15 min, même si le reste est en miette.

Coût : 2'500 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 7 (2D6)

« Ce système peut compliquer la bonne exécution d'une mission. Si votre cible en dispose, utilisez une biotoxine ou plus simplement mettez lui une balle dans la tête. »



WEARMAN MARK II DE CAPSULECO

Personne ne veut devenir cyberpsycho pour avoir le son stéréo. Vous avez envie d'un baladeur permanent, mais votre médecin vous dit que vous ne supporteriez pas une cyberaudio complète ? Pas de problème avec le nouveau Wearman MkII. Un peu d'électronique et des micros-haut-parleurs de grande qualité implantés dans les os font de votre crâne une salle de concert !

EN TERMES DE JEU

Source : CHR1

Installation : Boutique

Description : Walkman implanté, transmet par conduction osseuse.

Coût : 100 ED (Très Couteux)

Perte Humanité : Aucune

> *Alors, il est sympa ton nouvel implant ?*

> ...

> *Hey! Il est sympa ton nouvel implant ?*

> **EXCUSE, JE T'ENTENDS PAS, JE TESTE MON NOUVEL IMPLANT !**

> *Ah... j'adore ce running gag !*

SENSEURS >

Cette catégorie regroupe des implants destinés à étendre les perceptions humaines par de nouveaux "sens" et à permettre de détecter et analyser des éléments indiscernables par les 5 sens normaux d'un être humain.

ANALYSEUR D'ATMOSPHÈRE DE ZETATECH

Cette modification des fosses nasales analyse l'air ambiant et les constituants chimiques, et vous communique les résultats par un quelconque afficheur (Bandeau, écran sous-dermique, etc)..



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Boutique

Description : Portée 5 mètres, efficacité 70%

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 2

> *Tu sais que les serpents possèdent un organe qui fait la même chose que ton implant ?*

> *Ah...*

> *Et tu sais qu'il s'appelle l'organe de Jacobson ?*

> *Oh...*

> *Et tu sais que les serpents se servent de leur langue pour « sentir » ?*

> *Mmmhhh...*

> *Et tu sais...*

> *Et tu sais que je m'en fouts ?*

ANALYSEUR CHIMIQUE DE ZETATECH

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.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Boutique

Description : Peut s'implanter dans les fosses nasales, sur la langue ou au bout du doigt (70% d'efficacité)

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

> *En fait grâce à ton Analyseur Chimique t'es une sorte de labo sur pattes.*

> *Mouais...*

> *Ou un super cochon truffier, au choix.*

> *Va pour le labo sur pattes !*

ANALYSEUR DE DROGUE DE ZETATECH

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...



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Boutique

Description : Généralement implanté à l'extrémité d'un doigt, comprends une base de données.

Coût : 200 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 2

> *Je comprends pas pourquoi faudrait être stupide pour implanter l'Analyseur sur sa langue. Ça me permettrait de faire comme dans les films du début des années 2000 quand un flic trouvait de la drogue. Sauf que là je saurais exactement ce que c'est !*

> *Et si c'est de la mort au rat, ou une autre saloperie destinée à couper la dope ?*

> *Ben je vois pas le problème, l'analyseur me le dira.*

> *Laisse tomber ! Eclate-toi bien !*

DÉTECTEUR DE MOUVEMENTS DE CAPSULECO

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.

EN TERMES DE JEU

Source : CYB

Installation : Boutique

Description : Détecte les mouvements dans une zone de 20 mètres

Coût : 100 ED (Très Couteux)

Perte Humanité : 5 (1D6+2)

« Lors d'une opé, j'utilisais mon Détecteur. J'avais repéré 2 mouvements distincts devant moi. Quand soudain ça s'est allumé de partout. On était encerclés. J'ai commencé à paniquer et me suis barré en courant en laissant mon équipe derrière moi. Au début je me suis senti con. C'était pas des renforts que j'avais détecté, mais un séisme. Sur la radio, on se foutait de ma gueule... Jusqu'à ce que le bâtiment dans lequel je me trouvais 2 minutes avant ne s'effondre... »

CYBERSENSEUR DE NIKKON

Les extenseurs sensoriels sont très bien, mais pas du tout discrets. 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. L'implantation dans une orbite impose pas mal de modifications au niveau du crâne et du cou pour loger le tentacule.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Centre médical : Monture normale / Hôpital : Monture œil.

Description : Une cyberoptique montée sur un tentacule rétractable de 50 cm. 3 options libres

Coût : Monture normale : 750 ED (Onéreux)

Monture œil : 1'000 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : Monture normale 7 (2D6), Monture œil : 10 (2D6+3)

« Si vous voulez mon avis, ce truc est plutôt inutile. C'est plus discret qu'une extension sensorielle, mais c'est repérable au moindre scan un peu sérieux. Mais bon, si vous tenez absolument à regarder dans les coins sans vous découvrir ni utiliser de périscope, ça peut servir. »



DÉTECTEUR DE RADIATIONS DE WYZARD TECHNOLOGIES

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.

EN TERMES DE JEU

Source : CYB

Installation : Boutique

Description : Portée 10 m, détection à 80%

Coût : 50 ED (Couteux)

Perte Humanité : 1

« Quand ta peau commence à faire des bulles, que tes cheveux tombent par poignées et que tu te vides comme un tube de dentifrice, là il sera temps de t'inquiéter des radiations. Pour le reste, laisse ton implant gérer ce détail. »



GPS DE CAPSULECO

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.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Boutique

Description : Donne votre position au mètre près.

Coût : 100 ED (Coûteux)

Perte Humanité : 1

> Mais à quoi va bien te servir un GPS implanté. Ton Agent fait déjà tout ça pour toi. C'est vraiment des EDDies foutu en l'air.

> Ah ouais ? Et si je ne suis pas à Night City ? Et si je n'ai aucune connexion au réseau ? Et si on m'a volé mon Agent ? Et si un nouveau virus lâché par un Netrunner barge fout en l'air ce qui reste des réseaux informatiques ? Comment je fais pour me repérer ? Ou comment on fait pour me retrouver ?

> C'est pas faux...

> Ok, c'est quel mot que t'as pas compris ?

IMPLANT RADAR/SONAR DE TECHTRONNICS

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.



EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Boutique

Description : Un radar/sonar implanté qui indique tout mouvement dans un rayon de 50m.

Coût : 1'000 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 7 (2D6)

« L'ennui avec cet implant c'est qu'il réagira de la même manière à un chat qui saute d'une table ou à un cyberpsycho dopé égorgeant un nouveau-né. Donc si vous avez tendance à paranoïer, je vous le déconseille. Perso je l'ai retiré. La nuit, j'entendais des bips dans mes rêves. »

MONITEUR E CYBER-SNIFFER DE SYCUST

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.



EN TERMES DE JEU

Source : CHR1

Installation : Boutique

Description : Alerte dépression et analyseur d'air.

Coût : 100 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 1

« Tout le monde pense directement à l'utilité de l'implant dans l'espace. Pourtant croyez-moi, il brille également en milieu sous-marin. Et soyons francs, il y a plus de chance que vous alliez faire un tour dans l'Atlantique Nord qu'en orbite haute via Orbital Air. »

RADAR PANORAMIQUE DE RAVEN MICROCYBERNETICS

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.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Centre Médical

Description : Visualisation radar sur 360° et 200m, nécessite deux cyberoptiques.

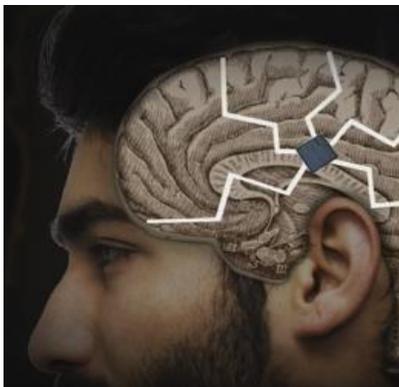
Coût : 1'500 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 10 (3D6)

« Ce petit bijou paraît génial, mais n'oubliez pas que balancer des ondes radar dans tous les sens est un bon moyen de faire savoir que vous êtes là, voire pire. J'ai connu un borg qui avait une version balèze, 2 km de portée. Pendant une opération sérieuse, il s'est fait exploser par un missile HARM que notre soutien avait envoyé sur le radar anti-aérien des hostiles. Semblerait que le missile se soit verrouillé sur le mauvais signal. »

ORDINATEUR DE CYBER-DÉTECTION DE ZETATECH

Ce système permet de recevoir les informations jusqu'à quatre senseurs non visuels (cyberaudio, sonar, radar, analyseur chimique, booster olfactif et capteurs sismiques), de les analyser et de fournir 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.



EN TERMES DE JEU

Source : CYB

Installation : Boutique

Description : Nécessite un câblage neural, plus un afficheur. Donne position, nombre, nature, vitesse et cap à partir de divers détecteurs implantés ou externes (sismique, sonar/radar, analyseur chimique...).

Coût : 1'500 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 6 (1D6+3)

« Depuis que je me suis fait implanter cette augmentation, mon équipe veille sur moi comme à leur prunelle de leurs yeux. C'est vrai que je suis devenu un peu leurs yeux lorsqu'on est sur le terrain. C'est un avantage non négligeable. Il faut juste éviter que l'équipe d'en face ne comprenne d'où vous vient l'avantage tactique. Auquel cas, vous devenez une cible prioritaire. »





RADAR PANDORAMIQUE (IMAGE COMPOSITE) DE RAVEN MICROCYBERNETICS

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.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Centre Médical

Description : Idem, mais vous conservez une vision 'normale' en même temps.

Coût : 2'500 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 12 (3D6+2)

« Vous savez ce que fait un borg lorsqu'il se fait verrouiller par erreur par un missile HARM allié ? Il se planque. Et vous savez ce que fait un borg lorsqu'il se ramasse un missile HARM allié ? Il dit : « Aïe ! » comme tout le monde ! »



SECURITY SCANNER DE ZETATECH

Cette modification demande un Ordcorp. Divers capteurs électromagnétiques sont installés sous la peau, et l'Ordcorp 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. La version Optimum, 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".



SENSEUR RADAR/SONAR DE TECHTRONNICS

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.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Centre Médical

Description : Base : Scanner de sécurité intégré, demande un Ordcorp.

Optimum : Idem, plus vérification des lignes de communication

Coût : Base : 1'000 ED (Très Onéreux)

Optimum : 1'250 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : Base : 7 (2D6)

Optimum : 8 (2D6+1)

« On appelle les augmentés qui bénéficient de cette amélioration des sniffers. Ils sont des sortes de chiens de garde cybernétiques qui vous assurent que votre environnement est clean. En revanche, n'essayez pas de les payer en jouets qui couinent ou en os à ronger. J'ai testé pour vous et la blague n'a pas vraiment plu. »

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Centre Médical

Description : Un radar/sonar implanté qui indique tout mouvement dans un rayon de 100m.

Coût : 2'000 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 10 (3D6)

« Imaginez le nombre de chat sautant d'une table dans un rayon de 100 mètres autour de vous. Et maintenant imaginez que ces chats sont en fait des cyberpsychos. Définitivement cet implant n'est pas fait pour moi ! »

Les systèmes cyberaudio remplacent les oreilles moyenne et interne par des analogues cybernétiques raccordés aux centres auditifs du cerveau, et incluent aussi un micro de sous-vocalisation. Il n'y a normalement pas de changement visible de l'oreille externe, mais si vous en avez envie, c'est possible (même si vous n'avez pas de cyberaudio...).

IMPLANT SPECTRUM DE AURASOUND

L'ancêtre des cyberaudios actuelles, ce système plus volumineux était installé en remplaçant toute l'oreille interne et l'oreille moyenne, les canaux semi-circulaires étant remplacés par un système un peu moins performant donnant un médiocre sens de l'équilibre. Il était également possible d'avoir des pavillons amovibles de différents styles suivant que l'utilisateur souhaitait l'esthétique ou la performance. Voilà les options possibles :

- **Pavillons amovibles** : L'apparence varie de l'oreille pointue à des oreilles de chauve-souris, il existe même un modèle aux pavillons couvrant tout le côté de la tête et se touchant presque derrière le crâne ! Le prix varie de 100 à 500 Euros. +1 en Perception auditive (modèles agrandis).
- **Omnidirectionnel** : Cette version rare vendue en 2010 implante des micros dermiques sous la peau du crâne, conférant une ouïe omnidirectionnelle. Ça marche, mais le look est bizarre

EN TERMES DE JEU

Source : CHR3

Installation : Centre Médical

Description : Jets demandant de l'équilibre à -1 possède 3 options.

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 5 (2D6-2)

Description : Option : Pavillons amovibles : Perception auditive +1, jets demandant de l'équilibre à -1

Coût : +100 ED à +500 ED (Très Coûteux à Onéreux)

Perte Humanité : +2

Description : Option : Omnidirectionnel : Perception auditive +2, jets demandant de l'équilibre à -1

Coût : +750 ED (Onéreux)

Perte Humanité : +4

> *Imagine si on devait faire un reboot de Batman. Bruce Wayne aurait des pavillons amovibles et quand il deviendrait le chevalier noir, il enfilerait des oreilles de chauve-souris.*

> *Et Super-Man, il changerait de Cyberoptique quand il devient Clark Kent ?*

> *Ben non, il a pas besoin de Cyberoptique, il est pas humain.*

> *... J'adore nos conversations hyper constructives !*



AGENT INTERNE DE RAVEN MICROCYBERNETICS

Cette augmentation implante un Agent entièrement fonctionnel. Il peut être connecté à une cyberoptique munie de l'option Bandeau ou tout autre type d'affichage. Les instructions sont entrées par commande vocale. Si vous ne possédez pas d'affichage rétinien suffisant, le texte et/ou l'image, vous est lu/décrite par l'Agent. La carte mémoire de l'Agent ne peut être retirée sans opération chirurgicale.

EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

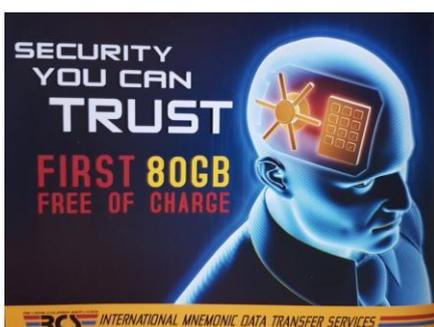
Installation : Boutique

Description : Agent disposant de toutes les fonctionnalités. Nécessite un kit Cyberaudio.

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

« Au moins, comme ça, je n'aurai plus à chercher mon Agent à chaque fois que je suis à la bourre. »



ANALYSEUR DE STRESS VOCAL DE ZETATECH

Ce dispositif agit comme un détecteur de mensonge, analysant les infimes variations dans le ton et le rythme de parole par rapport aux paramètres enregistrés. Une fois le système calibré sur un sujet non stressé ou disant la vérité il donne un +2 aux jets de Psychologie et d'Interrogatoire.



BANDE PASSANTE ÉLARGIE DE AURASOUND

Cette option permet d'entendre les ultrasons et les infrasons.



EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Boutique

Description : +2 à Psychologie et Interrogatoire. Nécessite un kit Cyberaudio

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

« On a fait de gros progrès depuis quelques années. Fut une époque on utilisait des appareils complexes à base d'ECG et d'EEG pour déterminer si quelqu'un mentait. En plus il fallait calibrer l'appareil, passer des plombes à poser des questions à la con pour avoir des référentiels et subir une formation poussée sur le sujet. Maintenant n'importe quel Pommard peut se la jouer Lie to US le remake de Lie to Me. »

EN TERMES DE JEU

Source : CYB

Installation : Boutique

Description : Capacité d'écoute en infra et ultrasons

Coût : 50 ED (Coûteux)

Perte Humanité : 2

>

> *Vraiment ?*

>

> *Oui, mais les fromages à pâte dur ne suffiront pas pour renverser le gouvernement.*

>

> *Je te le fais pas dire. Les gens qui n'ont pas de Bande passante élargie ne doivent rien comprendre à notre conversation.*

BROUILLEUR / DÉCRYPTEUR DE ZETATECH

Ce système code les signaux émis par une option radio ou téléphone mais également de décrypter ceux-ci (pour ceux que l'on possède la clé de sécurité). Seuls ceux équipés d'un brouilleur avec la clé (ou un décodeur et beaucoup de temps à perdre) peuvent comprendre l'émission.

EN TERMES DE JEU

Source : CYB

Installation : Boutique

Description : Permet de brouiller les communications ou de rétablir le signal. Nécessite un kit cyberaudio.

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

> *Krshrillur, frachbolkresh, shri, cheprast, froxx fsshlersh. Kriiishlliii CAPOUE ! Chlobody chlobdy shlagen, graboudiboudi.*

> *Euh... Je ne parle pas le Suédois, désolé...*

DÉTECTEUR D'ULTRASONS DE AURASOUND

Ce capteur délivre une alerte lorsqu'il détecte des ultrasons. Ceci permet habituellement (70%) de repérer le champ d'un détecteur de mouvement avant d'y avoir pénétré.

EN TERMES DE JEU

Source : CYB

Installation : Boutique

Description : Détecte (70%) les champs d'ultrasons avant d'y pénétrer. Nécessite un kit cyberaudio.

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 2

« Vous n'avez pas idée du nombre de systèmes qui utilisent des ultrasons. Des appareils médicaux, utilisés, entre autres, pour l'implantation et l'extraction de cybermatériel, des systèmes de nettoyage industriel, des systèmes de sécurité et/ou de défense, des systèmes de visée assistés par ordinateur, sans parler de certaines augmentations. Ce truc-là vous permet d'être averti dès qu'un de ces appareils est à proximité. »

DÉTECTEUR DE MICROS DE ARASAKA

Une fois activé, ce système capte les signaux émis par un micro actif. Il les signale par un bip lorsque vous vous trouvez dans un rayon de 2 mètres. Courant chez les Solos, Fixers et Corps.

EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Boutique

Description : Bipe quand l'utilisateur se trouve à 2 mètres d'un dispositif d'écoute. Nécessite un kit cyberaudio.

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

« Si vous voulez vraiment écouter quelqu'un, ne plantez pas des micros un peu partout dans une pièce. Prenez un bon micro de surveillance unidirectionnelle et planquez-vous à quelques dizaines de mètres. Tous les détecteurs de micros implantés du monde ne pourront rien faire contre ça ! »



DÉTECTEUR DE RADARS DE TECHTRONICS

Ce système détecte si vous êtes pris dans un faisceau radar. Il se mettra alors à bipier mais ne vous indiquera pas d'où provient le faisceau radar.

EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Centre Médical

Description : Détecte les radars dans un rayon de 100m. Nécessite un kit Cyberaudio.

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

« Utile quand vous êtes en mission furtive en véhicule. Habituellement les détecteurs de radar laissent une signature. Celle de l'implant est si faible qu'elle passe inaperçue. L'augmentation ne vous indiquera pas d'où vient le faisceau mais vous permettra de savoir quand les emmerdes se rapprochent. »



DURCISSEMENT EMP/MICRO-ONDES DE PSIBERSTUFF

Les IEM et les effets des programmes autre que GLACE Noir ne peuvent pas rendre le kit Cyberaudio et ses extensions inopérantes.



AMPLIFICATEUR AUDIO DE SYCUST

Ce système augmente la sensibilité et la discrimination de l'oreille, ajoutant +2 aux jets de Perception impliquant l'ouïe.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Centre Médical

Description : Insensible aux effets secondaires des micro-ondes, des EMP et des programmes autre que GLACE Noir. Nécessite un kit Cyberaudio

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : Aucune

« La plupart des Edgeruners disposent de durcissement EMP pour leurs membres. Mais quand soudainement votre Cyberaudio tombe en rade et que vous ne pouvez plus entendre d'où vient le danger, croyez-moi, vous regrettez de ne pas avoir investi dans ce système. Entendre d'où vient un coup de feu peut faire la différence entre une opé réussie et un trait plat. »

EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Boutique

Description : Perception +2 en écoute. Nécessite un kit Cyberaudio.

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

« Un jour où j'étais en planque, j'ai monté mon amplificateur audio au maximum pour entendre ce que murmurerait ma cible dans la pièce d'à côté. J'ai cru que mon crâne allait exploser lorsque qu'un coup de feu est parti. Apparemment, il était en joue et faisait une dernière prière avant de mourir. »

EDITEUR DE SON DE AURASOUND

Un ensemble de circuits électroniques permettant de filtrer les signaux sonores de façon à isoler un son particulier ou éliminer un bruit gênant. Une fois activé il donne +1 en Perception pour un son particulier. On peut l'utiliser en combinaison avec une bande passante élargie ou une écoute amplifiée.

EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Boutique

Description : Perception +2 en écoute. Nécessite un kit Cyberaudio.

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

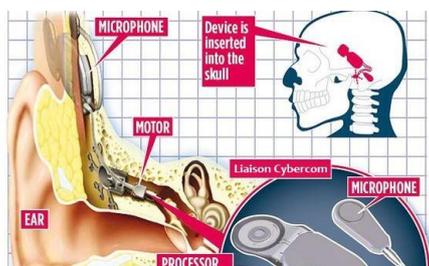
> *Avec cette augmentation tu pourrais entendre une mouche péter.*

> *Pourquoi je ferais ça ?*

> *Ben... Parce que tu peux. Quelle question !*

LIAISON CYBERCOM DE AURASOUND

Cette option demande un Câblage Neural (occupe une option), et relie directement la cyberaudio aux centres de la parole, ce qui supprime le besoin de sous-vocaliser.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Boutique

Description : Demande un Câblage Neural, liaison directe avec les centres de la parole. Nécessite un kit Cyberaudio.

Coût : 200 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 2

« Une excellente option, elle vous permet d'utiliser une liaison radio ou cellulaire sans marmonner. Indispensable si vous voulez avoir la classe. »

LIAISON MAGNÉTO NUMÉRIQUE DE RAVEN MICROCYBERNETICS

Enregistre tout ce que vous entendez sur une puce interne d'une capacité de 24 heures, en boucle, et peut le retransmettre en direct ou en différé vers un magnétophone numérique (ou un autre périphérique numérique adapté) interne, ou externe via une prise d'interface.

EN TERMES DE JEU

Source : CYB

Installation : Boutique

Description : Enregistre dans une puce interne 24 heures d'écoute. Nécessite un kit Cyberaudio

Coût : 50 ED (Coûteux)

Perte Humanité : 0.5

> *Pourquoi tu t'es pas implanté un Agent plutôt qu'une Liaison magnéto numérique ?*

> *Pour avoir le cerveau grillé par les ondes ? Jamais de la vie !*

> *Dis plutôt que t'es trop râpe pour foutre 100 EDdies dans un implant.*

> *Ben euh, ça c'est... hein et euh... on peut pas savoir. Parce que, hein voilà !*



LIAISON MICRO- MAGNÉTO DE AURASOUND

Transmet tout ce que vous entendez vers un magnétophone (ou un autre périphérique adapté) interne, ou externe via une prise d'interface. Le signal est analogique.

EN TERMES DE JEU

Source : CYB

Installation : Boutique

Description : Transmet à un magnéto implanté ou via interface. Nécessite un kit Cyberaudio.

Coût : 50 ED (Coûteux)

Perte Humanité : 1

> *Vraiment ? Un enregistreur analogique ? Loin de moi l'idée d'être désagréable, mais t'as fondu un plomb ? Ce type de signal est plus vieux que mon grand-père.*

> *Justement !*

> *Quoi justement ? C'est Vintage ou Collector ou une connerie comme ça ?*

> *Non... Tu en connais beaucoup des personnes qui se baladent avec un lecteur analogique ? La plupart des gens trouvant un support dans ce genre ne sauront même pas quoi en faire. Ils devront se lever de bonne heure pour lire ce que j'ai enregistré.*



LIAISON RADIO DE ZETATECH

C'est un transmetteur radio miniaturisé à l'extrême, activé en serrant fortement les dents. La qualité sonore est médiocre, mais c'est très discret. L'émission se fait en sous-vocalisant, la réception se fait soit en audio soit en affichant le texte décodé sur un afficheur (ce qui peut poser un problème si votre interlocuteur parle une langue qui n'est pas programmée dans les circuits...). Cet implant permet de communiquer avec tout récepteur calé sur la même fréquence dans un rayon d'un kilomètre. Il peut arriver que vous captiez les messages de quelqu'un d'autre.

LIAISON RADIO DIRECTIONNELLE DE AURASOUND

L'émission et la réception sont concentrées dans une direction, rendant la détection et l'interception du signal impossible à moins de se trouver sur le trajet. La communication se fait en vision directe jusqu'à un kilomètre, et est arrêtée par un obstacle trop important.

EN TERMES DE JEU

Source : CYB

Installation : Boutique

Description : Communication radio jusqu'à 1 km

Coût : 50 ED (Coûteux)

Perte Humanité : 1

> *Ici Charlie Oscar November November Alpha Romeo Delta, quelqu'un me reçoit ?*

> *Charlie Oscar November November Alpha Romeo Delta reçu ici Alpha Beta Papa Zulu Tango. Tu as remarqué que l'acronyme de ton nom ça donne CONNARD ?*

> *Charlie Oscar November November Alpha Romeo Delta pour Alpha Beta Papa Zeta Tango : Connard toi-même !*

EN TERMES DE JEU

Source : CYB

Installation : Boutique

Description : Communication radio indétectable (portée 1 km)

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 1

« *Si vous voulez un canal presque inviolable et indétectable, cet implant est fait pour vous. En revanche, j'avoue qu'à Night City, à moins de se trouver en hauteur et avec une bonne ligne de vision dégagée, c'est pas trop utile. En revanche si vous vous aventurez en dehors de la ville, c'est top !* »



TRACEUR DE CAPSULECO

C'est un récepteur calé sur les signaux d'un émetteur externe, d'une portée de 1.6 km. Il fournit des indications de direction et distance par des signaux sonores ou sur un afficheur. Il est vendu avec un marqueur de la taille d'un bouton. Chaque marqueur supplémentaire coûte 50 ED (Coûteux).



EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Centre Médical

Description : Localise un traceur spécifique. Portée 1.6 km

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

« Si vous voulez être sûr que votre cible ne se débarrasse pas du marqueur, vous pouvez toujours le lui faire avaler. Après je vous laisse le soin de trouver une stratégie pour y parvenir. Perso j'ai réussi en faisant un pari avec ma cible ; « 20 EDdies que tu bouffes pas la pièce. » Il l'a gobé sans même la regarder. Bon il a fini chez un Charcudoc pour une occlusion intestinale, mais l'idée était bonne. »

RÉDUCTEUR DE NIVEAU DE RAVEN MICROCYBERNETICS

Ce système diminue automatiquement les bruits forts, comme des attaques par grenade assourdissante ou armes soniques. Ceux qui en sont équipés sont immunisés aux effets de ces attaques.



EN TERMES DE JEU

Source : CYB

Installation : Boutique

Description : Compensation du bruit automatique

Coût : 150 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 0.5

« Les bleus sont persuadés qu'une Flashbang, c'est grossièrement une grenade super lumineuse qui aveugle. Ce qu'ils ignorent c'est que l'explosion d'une telle grenade est accompagnée d'un « bang » supersonique qui étourdi voit assomme les victimes. Remarque c'est toujours très drôle devoir l'une d'eux fermer les yeux et s'effondrer la seconde suivante à cause d'une commotion. »

SCANNER RADIO LARGE BANDE DE AURASOUND

Cette option permet de capter les fréquences de polices, des pompiers, des ambulanciers et de la Trauma Team, comme une CB avec beaucoup plus de 40 canaux. L'émission est impossible.

EN TERMES DE JEU

Source : CYB

Installation : Boutique

Description : Capte les communications sur les fréquences courantes.

Coût : 50 ED (Coûteux)

Perte Humanité : 2

> J'étais branché sur les fréquences de la police et j'ai dû faire une fausse manip. Soudainement le central indique qu'il y a un 10-112 en cours proche de ma position. Je me dis : « Cool, c'est la première fois que j'entends ce code. Je vais pouvoir savoir ce que c'est. J'aurais dû me douter que le 10-112 me concernait.

> Pourquoi ? C'est quoi un 10-112 ?

> Quelqu'un qui écoute les fréquences du NCPD.

> Ben au moins, maintenant tu sais !



VARIATEUR DE FRÉQUENCE DE AURASOUND

Cette option pour liaison radio permet à l'utilisateur de sélectionner une fréquence parmi six canaux mémorisés, ce qui permet d'éviter des interférences pénibles.

EN TERMES DE JEU

Source : CHR1

Installation : Boutique

Description : Mémorise et sélectionne automatiquement 6 fréquences.

Coût : 50 ED (Coûteux)

Perte Humanité : Aucune

« Pour les nostalgiques, vous pouvez toujours faire des bruits d'interférence avec la bouche histoire d'être en pleine immersion façon film des années 90. »

WEARMAN DE AURASOUND

C'est un système hifi stéréo implanté, avec de petits vibreurs dans les os du crâne pour une meilleure restitution des graves. Un petit support de puces, généralement câblé dans le lobe de l'oreille, permet d'utiliser les puces musicales. La commande se fait en pressant sur le support pour changer de morceau et via un Câblage neuronal.

EN TERMES DE JEU

Source : CYB

Installation : Boutique

Description : Système musical hifi stéréo. Nécessite un Câblage Neural

Coût : 50 ED (Coûteux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

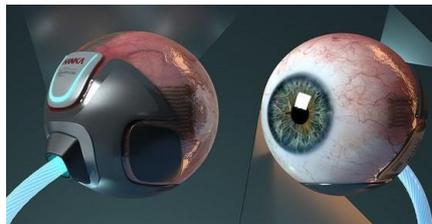
« La dernière fois j'ai cru que mon choom faisait une crise d'épilepsie. En fait ce con écoutait juste de la musique et se balançait en rythme. »

CYBEROPTIQUES >

Une combinaison de circuits numériques et de caméras, les cyberoptiques remplacent les yeux normaux. La cybervision, c'est comme la vision normale, mais en mieux, les couleurs sont plus brillantes, les images plus contrastées. Et ce n'est que le début, de nombreuses options viennent améliorer les choses. Les cyberoptiques peuvent ressembler tout à fait à des yeux normaux, mais une large gamme de looks est disponible, des plus sobres aux plus extravagants.

CYBERŒIL DE KIROSHI

Ce modèle standard pouvant recevoir jusqu'à 3 options. Il est à noter que chaque cyberœil est unique pour éviter les failles de sécurité lors de reconnaissance rétinienne.



EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Centre Médical

Description : Œil artificiel pouvant accueillir jusqu'à 3 options. Certaines options nécessitent d'être présent dans les 2 yeux.

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 7 (2D6)

> Alors ? Tu vas te les faire greffer où tes nouvelles Cyberoptiques ?

> Dans les orbites, connard !

CYBEROPTIQUE RÉVÉLATION DE LIFE VISION

Mis sur le marché en 2007, ces implants sont les premières cyberoptiques disponibles couramment. Approximativement de la taille d'une balle de tennis et fixés directement sur le crâne, ils donnent à leur porteur une allure de batracien. Ils confèrent une excellente vision latérale, mais ne peuvent recevoir que deux options. Ces options peuvent cependant être changées sans difficulté, la taille de l'optique rendant l'opération aussi simple que de changer d'objectif sur un appareil photo !



EN TERMES DE JEU

Source : CHR3

Installation : Centre Médical

Description : 2 options, PRES -1 par œil, Perception +1.

Coût : 50 ED (Coûteux)

Perte Humanité : 9 (3D6-1)

> Ta môman te lisait des contes de fées quand tu étais gosse ?

> ... ouais... Pourquoi ?

> Je pense que tu as pris un peu trop au sérieux le conte sur la grenouille qui se transforme en prince charmant. Avec la tronche que ces optiques te font, personne voudra fourrer sa langue dans ta bouche.

EXTENSEURS SENSORIELS DE LIFE VISION

Également appelés "oreilles de lapin", ces accessoires sont une sorte d'antenne ou de tentacule articulée de 30 à 60 cm de long muni à son extrémité d'une cyberoptique et d'un micro, vous permettant de voir dans les coins sans avoir à vous découvrir. Ils sont généralement implantés sur la tête ou les épaules.

EN TERMES DE JEU

Source : CYB

Installation : Centre Médical

Description : Extenseur sur la tête ou les épaules pour audio/vidéo

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 4 (1D6+1)

> *Tas vraiment un problème...*

> ... *Quoi encore ?*

> *Après le crapaud, l'escargot ?
Après ça sera quoi ?
L'hippocampe ? Le Blob Fish ?*

MONTURE OPTIQUE FRONTALE DE NIKKON

Cette monture permet de placer jusqu'à cinq cyberoptiques sur le haut du visage, remplaçant les deux yeux et une bonne partie des orbites. On en trouve de différents styles, mais de toute façon cela a un impact désastreux sur votre beauté. La perte d'humanité est de 1D6 par optique au-delà de 2 (plus les cyberoptiques). Elle existe en version blindée à 15 PA.

EN TERMES DE JEU

Source : CYB

Installation : Centre Médical

Description : Permet de greffer jusqu'à 3 optiques sur le front. PRES -3, minimum 0.

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 3 (1D6) par optique au-delà de 2

Description : Option : Blindée : Ajoute 15 PA à la monture.

Coût : 700 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 3 (1D6) par optique au-delà de 2

« Ok, je dis pas... Niveau pratique c'est super ! Ca permet d'avoir jusqu'à 15 options de cyberoptique. Mais niveau esthétique ne nous le cachons pas, on dirait vraiment un gros insecte dégueulasse. Il faut croire que l'efficacité a un coût qui ne se paie pas toujours en EDDies. »

MONOVISION DE LIFE VISION

Les deux yeux et les orbites sont remplacés par un bloc optique grand angle, conférant à son porteur une vision normale sur 180° et étendant la vision latérale sur 225° ! Ce bloc peut recevoir six options, pour lesquelles on ne paie qu'une fois, aussi bien en Euros qu'en Humanité.



EN TERMES DE JEU

Source : CHR3

Installation : Centre Médical

Description : Module de base (max. 6 options). Perception +1/+2 pour éviter embuscade

Coût : 150 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 14 (4D6)

> *Merde, je viens de comprendre à qui tu me faisais penser.*

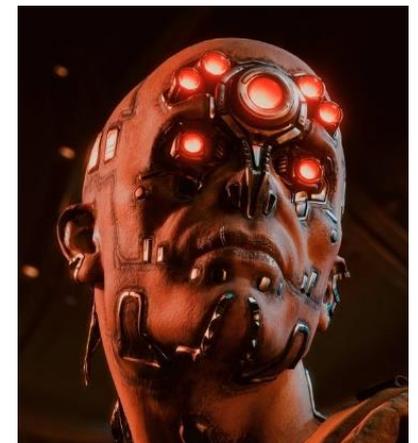
> *A qui ?*

> *Dis : « La loi c'est moi ! Et l'ordre ! »*

> *Je te ferai pas ce plaisir. Et c'est pas à lui que je te fais penser... « Mort ou vif, vous venez avec moi ! »*

> *ROBOCOP !*

> *Gagné !*





ŒIL TÉLÉCOMMANDÉ DE CYPHIRE

Cette option dérangeante est un œil émetteur amovible. Vous pouvez vraiment laisser un œil derrière vous, qui transmettra jusqu'à 150 mètres ses images à tout récepteur sur la fréquence. L'œil est fourni avec un petit support à fixation magnétique et par Velcro. Cette optique spéciale ne peut recevoir qu'une option.

EN TERMES DE JEU

Source : CHR2

Installation : Centre Médical

Description : Œil amovible émetteur (150 m, 1 option par œil)

Coût : 750 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 10 (3D6)

« Quand en mission, le Solo qui m'accompagnait m'a dit : « Bouge pas, je vais jeter un œil ! » et que je l'ai vu se retirer son optique avant de la faire rouler dans le couloir, j'avoue avoir cru tourner de l'œil un instant. »



OPTISHIELDS DE KIROSHI

L'orbite est fermée par un verre blindé (6 PA, 15% de chance d'être touché) implanté, disponible dans différentes finitions. Ceci protège parfaitement les yeux contre les gaz, et un anti-éblouissement est intégré au verre, qui peut recevoir deux options supplémentaires.



EN TERMES DE JEU

Source : CHR1

Installation : Centre Médical

Description : Verre implanté, 6 PA (15%), protège des produits irritants. Anti-éblouissement. Peut recevoir 2 options supplémentaires.

Coût : 150 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 9 (2D6+2)

EN TERMES DE JEU

Description : Option : Haute résolution : +2 en perception, lecture sur les lèvres et dissimulation/révélation pour les tests relevant de la vue. Nécessite 2 cybereyeux et doit être couplé.

Coût : +200 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 1

Description : Option : Afficheur heure/jour : ne compte pas comme une option et peut être radio piloté pour 25 ED de plus.

Coût : +50 ED (Coûteux)

Perte Humanité : 1

Description : Option : Liaison numérique : Transmet à ou reçoit d'un périphérique numérique (enregistreur ou autre)

Coût : +100 ED (Coûteux)

Perte Humanité : 1

Description : Option : Luminosité faible / Infrarouge / UV : Annule pénalité dû à des conditions de vision difficiles.

Coût : +200 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 1

Description : Option : Bandeau : Projette un écran dans la partie inférieure du champ de vision de l'utilisateur.

Coût : +50 ED (Coûteux)

Perte Humanité : 1

Description : Option : Bandeau 2.0 : Utilise des puces de reconnaissance visuelle. Occupe deux options.

Coût : +100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 1

Description : Option : Téléoptique : Zoom jusqu'à 800 mètres. +1 aux attaques à distance dès 50 mètres. Ne se cumule pas avec une lunette de précision.

Coût : +250 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 1

> Pourquoi j'irai acheter une autre optique que celle-ci ?

> Ben je sais pas... Déjà, tu es limité dans les options que tu peux leur intégrer.

> Ben ça je m'en fouts...

> Mais moi, surtout, c'est le côté super bizarre de l'œil qui me mets mal à l'aise.

YEUX INSECTOÏDES DE KIROSHI

Pour ceux qui trouvent que trois options c'est peu, ces cyberoptiques surdimensionnées peuvent abriter jusqu'à 5 options. Posées uniquement par paire, elles sont disponibles avec de nombreuses finitions, dont les très populaires Superchrome et Facettes. La PRES d'une personne équipée de la sorte baisse de 2 points.

EN TERMES DE JEU

Source : CHR3

Installation : Centre Médical

Description : Nécessite deux opérations. Module de base (max 5 options par œil, PRES -2)

Coût : 750 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 21 (6D6)

« Mais qu'est-ce qu'ils ont tous à vouloir ressembler à des insectes ? Entre les lames Mantis, les montures d'optique frontale et maintenant ça ! Non, vraiment, ça me dépasse. »



YEUX MULTIPLES DE KIROSHI

Les dieux hindous ont un troisième œil, pourquoi pas vous ? Chaque œil supplémentaire fait perdre 1 en BT, et on peut en monter jusqu'à deux sur le front. Il est possible d'en implanter ailleurs, au prix d'une perte d'Humanité accrue (mais si vous tenez à avoir des yeux derrière la tête...).



EN TERMES DE JEU

Source : CHR3

Installation : Centre Médical

Description : PRES -1/œil

Coût : 250 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : Front : 10 (3D6)

Ailleurs : 12 (3D6+2)

« En Inde, on appelle le troisième œil jnana chakshus ; l'œil de la connaissance. Il symbolise la sagesse, la connaissance de soi-même. Laissez-moi vous dire que si vous connaissiez la procédure visant à vous implanter un troisième œil au milieu du front, vous vous contenteriez de vous faire un point au marqueur rouge. »

BANDEAU DE ZETATECH

Cet afficheur alphanumérique fait défiler les caractères à la limite du champ de vision.

EN TERMES DE JEU

Source : CYB

Installation : Boutique

Description : Projette un écran dans la partie inférieure du champ de vision de l'utilisateur. Nécessite un cyberœil.

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

« C'est presque un indispensable si vous avez des cyberoptiques. Vous recevez un message sur votre Agent et vous ne voulez pas le sortir. Vous voulez savoir combien de munitions il vous reste sur votre arme interfacée sans avoir à la contrôler... Le Bandeau est l'option qu'il vous faut. »

EXTENSION DE CYBEROEIL >

Une gamme d'options pouvant être intégrées à une cyberoptique. La plupart du temps, le patient se voit proposer ces options lors de l'implantation d'un cyberœil mais il est tout à fait possible de se faire ajouter des options à posteriori. Dans certains cas cet ajout nécessite l'extraction de l'œil et donc une opération supplémentaire en centre médical.

ANTI-ÉBLOUISSEMENT DE LIFE VISION

Un ajustement automatique de la sensibilité qui compense les lumières solaires violentes, les éclairs, etc, et neutralise les effets des lasers basse puissance, des bombes aveuglantes et des phares brillants. Vous n'aurez plus jamais besoin de lunettes de soleil... sauf pour le look !



EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Boutique

Description : Immunité à la cécité ou autres effets causés par des éclairs lumineux dangereux. Nécessite 2 cyberyeux et doit être couplé.

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

« Salut jeune entrepreneur. Si toi aussi tu veux prendre un amplificateur de lumière et ajouter un anti-éblouissement, en cas d'opération nocturne, si tu es surpris par une Flashbang, est-ce que l'anti-éblouissement sera efficace ? » La question est vite répondue : oui ! »



BANDEAU 2.0 DE ZETATECH

Occupant 2 options, ce système comporte un afficheur graphique haute résolution et utilise des puces de reconnaissance visuelle pour l'analyse et le tri d'information.



EN TERMES DE JEU

Source : CHR1

Installation : Boutique

Description : Occupe 2 options. Utilise des puces de reconnaissance visuelle. Nécessite un cyber œil.

Coût : 250 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

« Un cran au-dessus du Bandeau, la version 2.0 vous permet d'avoir une véritable assistance en Réalité Augmentée pour peu que vous utilisiez les puces adéquates, cela peut vraiment vous donner un avantage sur le terrain. Vous pouvez par exemple afficher la position de vos coéquipiers, la dernière localisation de vos cibles, etc. Un must à ne pas manquer. »

BLINDAGE DE CYPHIRE

L'optique est renforcée et munie d'une face avant en polycarbonate. Le fond de l'orbite est recouvert de quelques plis de kevlar pour ramasser les morceaux. La cyberoptique compte comme 6 PA, 3 points de dommages la mettent hors service. Le but n'est pas d'obtenir une cyberoptique pare-balle mais de stopper un projectile de petit calibre avant qu'il n'atteigne votre cerveau...

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Boutique

Description : Ajoute 6 PA à l'œil. (plus de 3 PA avant que l'optique soit hors service). Nécessite un cyber œil.

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : Aucune

« Avec cette option, vous pourrez littéralement vous mettre un doigt dans l'œil. Et sans même vous faire mal ! »



DODGEBALL DE KIROSHI

Cette option consiste en un ensemble de circuits dédiés à l'analyse des mouvements du corps humain. Après une période de trois rounds à observer un adversaire pour permettre au système d'analyser son style, l'utilisateur bénéficie d'un +1 sur tous ses jets de combat rapproché (Mêlée, Bagarre ou Arts Martiaux).

EN TERMES DE JEU

Source : CHR1

Installation : Boutique

Description : 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 œil.

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

« Il faut parvenir à observer pendant quelques secondes un adversaire pour pouvoir bénéficier de cette amélioration mais une fois fait, c'est un coup de pouce non négligeable. Il est clair que les professionnels dans le milieu de la boxe ou des arts martiaux sont tous équipés de cet implant. »





DURCISSEMENT EMP/MICRO-ONDE DE PSIBERSTUFF

Immunise la cyberoptique aux effets secondaires des micro-ondes et décharges électriques.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Boutique

Description : Immunise aux effets secondaires des EMP et des Micro-Ondes. Nécessite un cyberœil.

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : Aucune

« Vous pensez que le pire qu'il puisse vous arriver c'est que votre cyber optique vous lâche ? Imaginez qu'un champ EMP active un implant type Lethal Eye et que vous vous mettiez à dégommer tout ce qui passe devant vous sans le vouloir. Imaginez que vous tuez un enfant sans le vouloir. Ou pire... un chat ! »



HAUTE RÉOLUTION DE KIROSHI

Des circuits spéciaux de traitement d'image permettent d'améliorer la résolution et de faire ressortir des détails à faible contraste. Activé il donne un bonus de +2 en Perception, lecture sur les lèvres et dissimulation/révélation pour les tests relevant de la vue. Maintenu trop longtemps branché il peut provoquer des maux de têtes, le cerveau ayant du mal à traiter le surcroît d'informations.



EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Boutique

Description : +2 en perception, lecture sur les lèvres et dissimulation/révélation pour les tests relevant de la vue. Nécessite 2 cybreyeux et doit être couplé.

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

« On ne dirait pas comme ça, mais l'implant est vraiment super pratique en cas de recherche. Par contre ne tentez pas de le garder allumé en permanence. Il y a une technique de torture qui consiste à pirater l'implant, bypasser son activation pour le maintenir actif et balancer des séries d'images stroboscopiques à l'utilisateur. Au bout de 10 minutes les maux de têtes seront si violents qu'il cherchera à s'arracher les yeux pour mettre fin au calvaire. »

LUNINOSITÉ FAIBLE / INFRAROUGE / UV DE KIROSHI

Retire tous malus dû à des conditions de vision difficiles comme l'obscurité, la fumée, le brouillard, etc. L'utilisateur peut distinguer la chair tiède, du métal froid mais ne peut pas voir au travers des murs et des couverts. Permet également la lecture des températures en fausses couleurs...



EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Boutique

Description : Annule pénalité dû à des conditions de vision difficiles. Occupe deux emplacements d'option par œil. Nécessite 2 cybreyeux et doit être couplé.

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

« En opération nocturne, j'ai été surpris par une Flashbang alors que j'utilisais mon amplificateur de lumière... J'ai mis une heure avant de retrouver ma vision normale. Remarque, j'ai eu de la chance. Un choom a vu ses optiques griller dans les mêmes conditions. »

MICROCAMÉRA DE NIKKON

Cet appareil occupe deux espaces d'option, et enregistre la vidéo et l'audio sur une puce mémoire ou sur un Agent relié.



EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Centre Médical

Description : Enregistre l'audio et la vidéo et l'enregistre sur une puce mémoire ou un Agent. Nécessite un cyber œil et occupe deux emplacements d'option.

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

> *C'est con... Fut une époque on pouvait s'implanter un appareil photo.*

> *Et c'est quoi le problème ?*

> *C'est fini. L'implant photographique n'existe plus.*

> *Tu as conscience que la vidéo, c'est une succession d'images et que du coup tu peux prendre une photo avec l'implant également.*

> *Ah ouais ?*

> *... no comment !*

IMAGEUR VIDÉO DE ZETATECH

Pour les images que vous seul avez besoin de voir, ce système est capable de recevoir des images vidéo retransmises par voie hertzienne ou par des prises d'interfaces pour les afficher en interne.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Boutique

Description : 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

Coût : 250 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 2

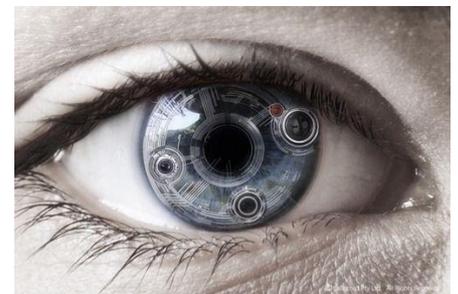
> *T'as pas d'écran vidéo chez toi ?*

> *Non...*

> *Ben pourquoi ? T'as peur des ondes ? Tu es contre la télé en général ? Tu préfères passer ton temps à lire plutôt qu'à t'abrutir ?*

> *Non, j'ai un imageur vidéo. Pourquoi j'irai regarder un film sur un petit écran alors que je peux m'immerger totalement ?*

> *... Ca se défend...*



ŒIL POLYCHROMATIQUE DE WYZARD TECHNOLOGIES

Les optiques peuvent changer de couleur ou de motif d'iris à la demande. Un changement complet prend un tour. En option, l'œil peut réagir à la température ou aux changements hormonaux.



EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Boutique

Description : Permet le changement de couleur et/ou de motif d'un cyber œil. Nécessite un cyber œil.

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

« *Ça ne vaut pas encore un Miroir de l'Âme en termes de personnalisation, mais c'est déjà très coolos !* »

PISTOLET À FLÉCHETTE DE CYPHIRE

Ce système d'arme propulse une fléchette à la même distance qu'un pistolet très lourd, infligeant 4D6 points de dégâts et ayant une cadence de 1. Si l'armure a été percée la substance qui peut enduire la fléchette peut agir. L'arme occupe 3 emplacements dans l'œil.

EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Centre Médical

Description : Fonctionne comme l'arme exotique du même nom mais ne possède qu'une seule munition dans le chargeur. Nécessite un cyber œil.

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

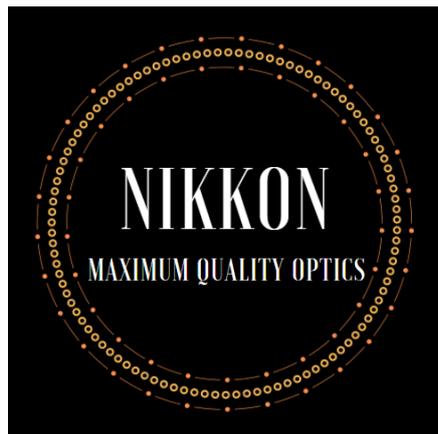
« Totalemment silencieux, pouvant être enduit de toxine, drogue ou tout autre composé chimique avec une portée non négligeable, cet implant est parfait pour tout assassin qui se respecte. »



PERSONAL WEAPON SOLUTIONS

MICRO-OPTIQUE DE NIKKON

Ce système transforme l'optique en un véritable microscope, permettant de déceler des détails très fins tels que des empreintes digitales ou de minuscules éraflures sur une serrure.



EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Centre Médical

Description : Grossissement en 400x. Nécessite un cyber œil.

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

> *Tu vas t'implanter une micro-optique ?*

> *Non, pourquoi ?*

> *Je me dis que ça pourrait te servir quand tu vas pisser histoire de la trouver.*

> *Ahah ! Elle est bien bonne. Une chose est sûre c'est que le jour de ton autopsie, le légiste aura besoin d'une optique bien plus puissance que celle-ci pour trouver ton cerveau.*

>...

> *Ben quoi, on rigole plus ?*

MIROIRS DE L'ÂME DE KIROSHI

Cette option vous permet d'afficher dans vos yeux des images sélectionnées parmi une vingtaine afin d'exprimer votre humeur. L'optique affiche des images indépendantes dans l'iris et le blanc quand on le lui ordonne, et continue de les afficher jusqu'à nouvel ordre. Kiroshi propose un package intégrant un afficheur vidéo, qui vous permet en plus des fonctions de ce dernier de contrôler ce que vous affichez, et un autre avec un Bandeau 2.0 qui vous permet d'intégrer des éléments vus (comme le visage de votre interlocuteur) aux images.



EN TERMES DE JEU

Source : CHR1

Installation : Centre Médical

Description : Fait apparaître des images dans l'iris et le blanc de l'œil. Nécessite un cyber œil.

Coût : 300 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

Installation : Centre Médical

Description : Variante : Afficheur vidéo : Idem mais vous pouvez les voir ! Inclus un Imageur vidéo. Occupe 2 emplacements d'option et nécessite un cyber œil.

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 5 (1D6+2)

Installation : Centre Médical

Description : Variante : Image personnalisée : Inclus un Bandeau 2.0 permet d'intégrer des images extérieures à l'affichage. Occupe 3 emplacements d'option. Nécessite un cyber œil.

Coût : 600 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 5 (1D6+2)

> Tu vas vraiment utiliser toutes les options d'une cyber optique pour pouvoir afficher des images personnalisées dans tes yeux ?

> Une cyber optique : 100 EDdies... Les Miroirs de l'Âme : 600 EDdies. Contacter mon fixer pour trouver ces implants : 200 EDdies... Afficher mon avatar te pétant la tronche dans mes yeux, ça n'a pas de prix. Pour tout le reste...

PRESSURISATION DE CYPHIRE

La cyberoptique est renforcée et remplie d'un fluide incompressible, ce qui la rend étanche jusqu'à 200m.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Centre Médical

Description : Étanchéité jusqu'à 200m. Nécessite un cyber œil.

Coût : 250 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 1

« Si tu comptes plonger en dessous de 10 mètres, ton principal souci ne devrait pas être tes cyberoptiques. Car dans tous les cas, tu vas être muni d'un détendeur, d'une combinaison, d'un masque, de palmes et à 200 mètres, d'un système de pressurisation. Intégral. Alors tes optiques, tu vois... On s'en bat un peu les c... ôtes. »

OPTICOM LASER DE KIROSHI

Ce système occupe les 3 espaces d'option d'une cyberoptique. Deux de ces unités en vue directe (jet de DEX Diff. 15) peuvent communiquer via un faisceau laser infrarouge de faible puissance. Il est nécessaire de disposer d'un afficheur, d'une cyberaudio ou d'un Wearman pour recevoir des messages.



EN TERMES DE JEU

Source : CHR3

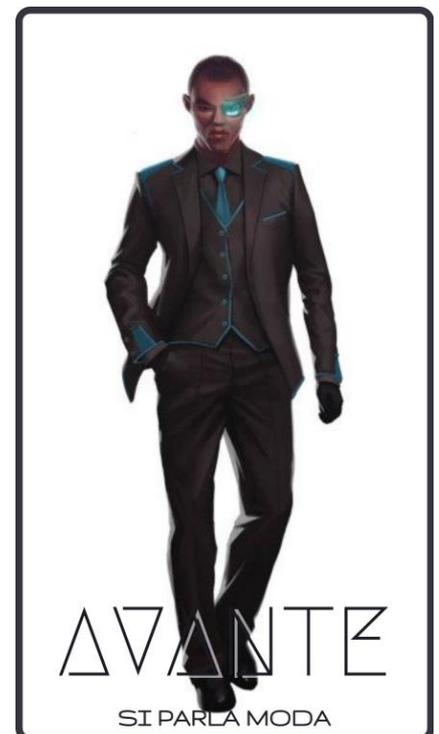
Installation : Centre Médical

Description : Communication par faisceau laser. Distance 20 mètres, puce de codage 100 ED (Très Coûteux). Occupe 3 emplacements d'option. Nécessite un cyber œil.

Coût : 200 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 1

« Ne nous le cachons pas, cet implant est vraiment très spécifique. A moins que vous ayez besoin d'un canal méconnu pour transmettre, il n'y a rien que ce dernier ne fasse qu'un Agent ne ferait. »



PRISE D'INTERFACE DE RAVEN MICROCYBERNETICS

Cette cyberoptique ne peut pas recevoir d'options. Sur commande elle pivote sur elle-même afin de libérer l'accès à la prise d'interface en protégeant la lentille de tout risque de rayure.

EN TERMES DE JEU

Source : CHR3

Installation : Boutique

Description : Pivote pour dégager le connecteur et protéger l'optique. Occupe 3 emplacements d'option. Nécessite un cyber œil.

Coût : 300 ED (Très Couteux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

> *En plus d'être super dérangeant, ça bouffe toutes tes options d'optique. Pourquoi tu veux acheter ce truc ?*

> *Tu as déjà quelqu'un qui s'est connecté à ton interface contre ton gré ?*

> *Oui... Et ?*

> *Avant qu'il ne trouve cette prise d'interface, il va galérer un moment. Je refuse de lui faciliter la tâche.*



PROJECTEUR RÉTINIEN DE LIFE VISION

Cette option est une version améliorée du changement de couleur, qui affiche sur l'optique des motifs subliminaux, incitant la personne que vous regardez dans les yeux à vous faire confiance.



PUPILLE DOUBLE DE CYPHIRE

Inspiré de la structure des yeux de certains poissons, ce système comporte une double pupille permettant de voir à la fois dans l'air et dans l'eau, à condition que la surface soit calme et affleure juste au niveau de la séparation. C'est plus un gadget amusant qu'autre chose, mais si vous aimez...

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Boutique

Description : Permet de voir à la fois dans l'air et dans l'eau, comme certains poissons... Nécessite un cyber œil.

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 0.5

« Si vous voulez vous la jouer super prédateur amphibien, façon alligator transgénique, pourquoi pas... Mais pour le reste... »

RÉTICULE DE KIROSHI

Avec un smartgun cette option affiche un réticule au point d'impact visé par l'arme, plus des informations de distance et de vitesse. Cette assistance donne un +1 supplémentaire, pour un total de +2.



EN TERMES DE JEU

Source : CYB

Installation : Boutique

Description : Attaque à distance : +1 (Smartgun uniquement). Nécessite un cyber œil.

Coût : 200 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

« Vous voulez vraiment tirer juste ? Vous voulez vraiment être le meilleur ? Vous ne voulez jamais rater votre cible ? ENTRAINEZ-VOUS ! Après vous pouvez simplement vous donner un coup de pouce avec cet implant. »

SPRAY CYBEROPTIQUE DE CYPHIRE

C'est un éjecteur de gaz à un coup d'une portée d'un mètre, occupant deux espaces. Le jet pour atteindre le visage se fait sous REF, Diff. 25 ou 15 si la cible est surprise. En cas de réussite elle est aveuglée pour 1D6 tours même si elle est équipée de cyberoptiques.



PERSONAL WEAPON SOLUTIONS

EN TERMES DE JEU

Source : CHR1

Installation : Boutique

Description : Projette à un mètre une dose de gaz lacrymogène. Cible aveuglée pendant 1D6 tours. Occupe 2 emplacements d'option.

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

> Pshhhht... J'essaie d'écouter

> Oh ça va hein, si on peut même plus causer.

> Mais pshhhht j'ai dit. J'entends rien avec vos conneries.

> Ben si tu la fermes, t'entendrais peut-être mieux.

PSSHHHHHT

> AAHHHAAA CA BRÛLE !
AAAAAHHHHH...

> Ah bon ? Le gaz lacrymogène ça brûle ? En ben merde alors !



THERMOGRAPHE DE LIFE VISION

Sur commande votre vision passe en infrarouge, donnant une carte des températures en fausses couleurs. La sensibilité est suffisante pour identifier des cybermembres au premier regard, des implants plus petits nécessiteront un examen intentionnel. Ceci permet aussi de suivre une piste récente si l'environnement s'y prête.

EN TERMES DE JEU

Source : CHR1

Installation : Boutique

Description : Equipe 2 cyber yeux, 1 emplacement d'option par œil. Agrandissement d'une partie de la vision (télé+mico optique x20). Nécessite 2 cyberyeux.

Coût : 400 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 1

« Pour tous ceux qui ne veulent pas se faire planter deux options différentes et avoir toujours accès à leur champ de vision standard. »

EN TERMES DE JEU

Source : CYB

Installation : Boutique

Description : Vision des isotherme et lecture des températures en fausses couleurs. Nécessite 2 cyberyeux. Doit être couplé.

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 1

« Si vous ne souhaitez pas la complète : Œuf, jambon, fromage (Vision nocturne, Infrarouge et UV) vous pouvez vous contenter de cette option. »

SYSTÈME INFOMÉTRIQUE DE KIROSHI

Ce système doit être installé au moins dans deux optiques pour être efficace. Un processeur spécialisé implanté compare les signaux des deux sources, multipliant le pouvoir séparateur. Ceci donne les avantages des options micro- et téléoptique x10, sans réduction du champ visuel. Comme pour l'affineur d'image, un usage prolongé provoque des maux de tête.



ULTRAVIOLET DE LIFE VISION

Sur commande votre spectre visuel est décalé dans le domaine ultraviolet, vous permettant de vous déplacer dans l'obscurité complète à condition de disposer d'une source UV, invisible pour des yeux normaux.

EN TERMES DE JEU

Source : CYB

Installation : Boutique

Description : Vision dans l'obscurité en utilisant une source UV. Nécessite 2 cybeyeux et doit être couplé.

Coût : 100 ED (Très Couteux)

Perte Humanité : 1

« Redécouvrez les couleurs comme vous ne les avez jamais vues. Je vous le concède, il vaut mieux aimer le violet sinon c'est naze. »



VISION PÉRIPHÉRIQUE AMÉLIORÉE DE LIFE VISION

Vous craignez les attaques surprises et les coups dans le dos ? Investissez dans la vision périphérique améliorée de Kiroshi et ne vous faites plus de souci.

EN TERMES DE JEU

Source : CYB

Installation : Boutique

Description : +1 en perception pour les embuscades et les attaques surprises.

Coût : 100 ED (Très Couteux)

Perte Humanité : 1

« Pour mieux sentir son adversaire, il vaut mieux s'orienter à 30 degrés. Après si la météo est capricieuse, vous pouvez utiliser cet implant. »

LIAISON NUMÉRIQUE DE KIROSHI

Avec cette option une cyberoptique est capable d'afficher (en surimpression ou en incrustation) des images provenant d'une source numérique, telle que prises d'interface, enregistreur digital ou encore Ordicorps, elle peut également transmettre les images reçues de l'œil vers un périphérique numérique quelconque.

EN TERMES DE JEU

Source : CHR1

Installation : Boutique

Description : Transmet à ou reçoit d'un périphérique numérique. (Enregistreur ou autre) Nécessite un cyber œil.

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 1

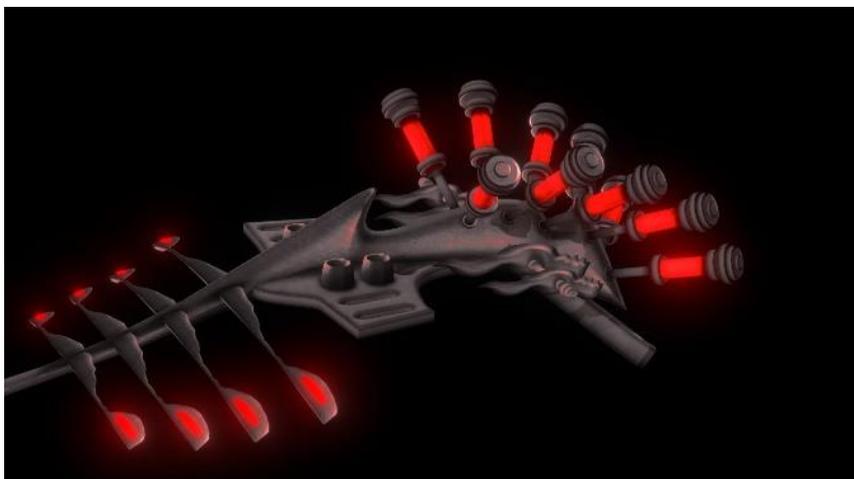
« Une excellente option, qui vous permet de relier votre cyberoptique à toute sortes de systèmes de traitement d'image, sans problème de place. »

NEUROMATÉRIEL >

L'un des aspects les plus importants de la cybertechnologie est invisible à l'œil nu. Ce type d'amélioration, connu sous le nom de neuromatériau, est à base de circuits intégrés et d'amplificateurs neuraux multipliant les possibilités de votre système nerveux. Le processeur de base est un boîtier de dérivation implanté sur la colonne vertébrale permettant l'interface entre le système nerveux central et le cybermatériau externe. Ce processeur a une petite trappe d'inspection permettant l'insertion de coprocesseurs. Ceci se fait en incisant la peau dans un environnement raisonnablement stérile et en ouvrant la trappe pour accéder aux connecteurs.

CÂBLAGE NEURAL DE DYNALAR

C'est le système de base indispensable, qui est beaucoup plus facile à installer qu'on ne le croirait. Le module de base est fixé sur la colonne vertébrale, et des unités nanochirurgicales sont libérées, tissant de minuscules liaisons à travers le système nerveux central pour connecter les terminaisons nerveuses au processeur. Le processus complet prend d'une à deux semaines (1D6+7 jours).



EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Centre Médical

Description : Processeur de base, indispensable à tous les neuromatériels et les poignées subdermiques. Comporte 5 emplacements.

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 7 (2D6)

> *Qu'est-ce que j'en ai à foutre d'un Câblage Neural ? Moi je veux juste réagir plus vite, tirer mieux et pouvoir me connecter à une machine.*

> *En somme tu veux un Booster de Kerezikov, un Smartgun connecté et une prise d'interface pour te connecter à ta caisse ?*

> *Exactement !*

> *Et tu crois que tous ces systèmes sont gérés par quoi ? Génie !*

ACCÉLÉRATEUR NEURAL DE RAVEN MICROCYBERNETICS

Ce système est destiné aux Netrunners. Il travaille sur le principe du booster Kerezikov, mais n'agit que sur les impulsions internes au cerveau. Il comprend également des processeurs spécialisés dans l'analyse de signal qui facilitent l'assimilation des données informatiques. Au final, la vitesse de réaction dans le Réseau est augmentée de manière spectaculaire. Existe en 3 niveaux.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Centre Médical

Description : VIT +1 par niveau. Nécessite un câble neural.

Coût : Niv.x500 ED (Onéreux à Très Onéreux)

Perte Humanité : 3 (1D6) x Niv.

> *Mais qu'est-ce qu'on s'en fout d'agir plus vite qu'un GLACE dans le net. De toute façon, tu réagis une première fois avant lui et ensuite c'est fini.*

> *Oui mais si la première fois tu es plus rapide, tu as une chance de pas subir d'attaque. CQFD choom !*

AFFICHEUR NEURAL DE ZETATECH

Ce système tout juste commercialisé permet la visualisation d'information par stimulation directe du cortex visuel. Les effets sont similaires à un imageur vidéo.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Centre Médical

Description : Equivalent à un imageur vidéo. Nécessite un câblage neural.

Coût : 250 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

« *On ne fait pas mieux dans les affichages discrets. Ce petit bijou fonctionne parfaitement et ne peut pas être détecté sans vérifier en détail votre Neuromat.* »

ANTI-DOULEUR DE BIOTECHNICA

Cette puce contrôle les récepteurs de douleurs du cerveau, atténuant tous les signaux trop intenses. Ceci rend le sujet insensible à la torture, aux privations et à la douleur physique. Il est réellement blessé, mais ne sentira pas la douleur jusqu'à ce qu'il s'effondre. En termes de jeu, les jets de résistance à la torture (douleur physique) se font avec un bonus de 10, et ignore les effets des blessures graves.

EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Non Concerné

Description : Puce Atténue la douleur. +10 Résistance à la torture (Physique) et ignore effets blessures graves. Nécessite un Câblage neural et un Support de puces.

Coût : 1'000 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 14 (4D6)

> *On sous-estime beaucoup le rôle de la douleur dans l'identification à autrui. La douleur te permet de développer une certaine empathie avec tes pairs. Elle te ramène à ta condition humaine. Elle contribue notamment à ton équilibre psychique et t'évitera de tomber en Cyberpsychose. Chéri ta douleur, elle te prouve que tu es en vie.*

> *Ouais... Il n'empêche que la douleur me rend moins performant en opé et compromet grandement mes chances de survie. Alors plutôt que de chérir ma douleur, je vais plutôt lui dire d'aller se faire mettre.*



BOOSTER LANTECH DE LANTECH

Tout juste sorti des laboratoires de Lantech, une petite (et discrète) société de Night City, ce booster n'est pas encore commercialisé en série. Il existe en deux versions, une permanente et une type Sandevistan. Les effets semblent spectaculaires, mais le développement de la version commerciale n'est pas encore terminé. Lantech recommande aux porteurs de passer une visite d'inspection par mois dans leurs laboratoires. Nécessite une séance de réglage mensuelle à 500 ED (Onéreux)

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : Mégradénaline activée en permanence. +4 à l'initiative. Tout juste sorti des laboratoires. Nécessite un Câblage Neural.

Coût : 5'000 ED (Luxueux)

Perte Humanité : 17 (5D6)

Installation : Hôpital

Description : 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.

Coût : 8'000 ED (Luxueux)

Perte Humanité : 9 (2D6+2)

« Imaginez réagir plus vite que n'importe qui. Imaginez être toujours le premier à faire feu dans une baston. Imaginez que le temps vous semble dilaté en permanence. Imaginez que les journées vous semblent 2 fois plus longue que la moyenne. Imaginez les moments où vous vous emmerdez et que cet ennui soit décuplé par 10... »

BOOSTMASTER DE DYNALAR

Ce circuit spécialisé vient accroître les performances d'un booster de réflexes déjà installé grâce à des processeurs ultra rapides. Il donne un +1 supplémentaire à l'initiative en période boostée.



EN TERMES DE JEU

Source : SOF

Installation : Centre Médical

Description : +1 au bonus d'un booster de réflexe installé. Ne compte pas comme une option sur le câblage neural.

Coût : 350 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

> Elle est là ta solution. Ne va pas t'implanter Booster Lantech. Prends un Sandevistan et couple le avec un Boostmaster. Tu auras sensiblement le même résultat.

> Oui... mais imagine que je couple le Boostmaster avec un Booster Lantech...

BOOSTER GUSTATIF DE TECHTRONNICS

Cette puce augmente les facultés de discrimination des saveurs de base. L'identification de composés chimiques par leur goût nécessite de l'entraînement, et un booster olfactif facilite cette tâche. La puce s'active et se désactive à volonté.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Non Concerné

Description : Puce : Perception affinée des saveurs, le booster olfactif est recommandé. Nécessite un câblage neural et un Support de puces. +1 en PER pour le goût. +2 avec le booster olfactif.

Coût : 50 ED (Coûteux)

Perte Humanité : 1

« Le Booster gustatif... Sur le papier c'est cool mais en vrai... A moins d'avoir la chance de bouffer des trucs vraiment bons, c'est un peu inutile. Qui voudrait voir son goût décupler pour déguster un savoureux prepack ou de sublimes croquettes... Non vraiment, vaut mieux ne pas se faire implanter ce truc si c'est pour bouffer de la merde. »



BOOSTER OLFACTIF DE PSYBERSTUFF

Ce système amplifie les perceptions olfactives et gustatives, donnant un +2 aux jets de Perception impliquant l'odorat, +1 pour ceux concernant le goût. En plus il donne un +2 en Pister, à moins que la cible n'ait pris des précautions particulières pour masquer son odeur. Il permet aussi de tenter d'identifier quelqu'un par son odeur. Le processeur s'active et se désactive à volonté, en un round.

EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Non Concerné

Description : Puce : Permet d'utiliser son odorat pour suivre une piste. Nécessite un câblage neuronal et un Support de puces.

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 7 (2D6)

> *Tu sais où il est passé ?*

> *Ne t'en fais pas, j'ai fait l'acquisition d'un booster olfactif. Depuis qu'il a découvert ce nouveau resto mexicain il est beaucoup plus facile à suivre.*

> *Ah oui ? Tu sens quoi ? Le guacamole ? Les fajitas ? Les épices ?*

> *... pas vraiment. Mais crois-moi, je préférerais.*



BOOSTER TACTILE DE WYZARD TECHNOLOGIES

La puce amplifie les sensations tactiles, permettant de détecter tout mouvement dans un rayon de 20 mètres. Ce booster peut être allumé et éteint en un round à volonté. Lorsqu'il est actif les jets contre la douleur se font à -2.

EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Non Concerné

Description : Puce : Permet de décupler son sens du toucher. Nécessite un câblage neural et un Support de puces. +2 en PER pour le toucher.

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 7 (2D6)

« Vous avez déjà ramassé un coup de pied dans l'entrejambe ? Imaginez cette douleur multipliée par deux et vous comprendrez pourquoi il vaut mieux faire gaffe »

COMPÉTENCES CÂBLÉES DE RAVEN MICROCYBERNETICS

Une solution pour remédier aux défauts des puces. Ces "supers puces" sont munies de leur propre unité de traitement et installées directement comme extensions du Neuromat. Les compétences installées de la sorte sont gérées comme celles sur puces, mais ne comptent pas dans la limite du nombre de puces et n'entraînent pas de pénalités. Par contre, c'est assez cher et entraîne une perte d'humanité proportionnelle au niveau de la compétence. Existe en 10 niveaux.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Centre Médical

Description : 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.

Coût : Niv.1-3 : niv.x300 ED (Très Coûteux)

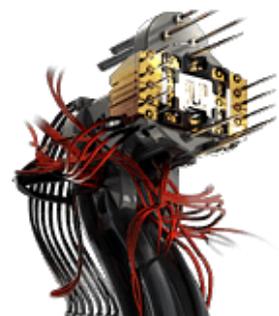
Niv. 4-6 : niv.x400 ED (Onéreux à Très Onéreux)

Niv. 7-8 : niv.x500 ED (Très Onéreux)

Niv. 9-10 : niv.x600 ED (Luxueux)
Compétences (x2) prix doublé.

Perte Humanité : 3/niv (1D6/niv)

« Les compétences câblées sont largement supérieures aux compétences sur puce. Elles sont toujours disponibles, et ne gênent pas vos action, agissant comme une compétence naturelle. Rappelez-vous juste qui commande, et elles feront le boulot pour vous, sans surprises »



DURCISSEMENT EMP / MICRO-ONDE DE SYCUST

Permet d'éviter les effets négatifs des champs EMP et des Micro-Ondes sur le Câblage Neural sans occuper un emplacement. L'installation doit se faire avant l'implantation du Câblage Neural. Si l'on souhaite bénéficier du Durcissement EMP après l'implantation, il faut retirer l'augmentation avant de procéder au Durcissement.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Non Concerné

Description : Insensible aux effets secondaires des EMP et des Micro-Ondes. N'occupe aucun emplacement. Nécessite un câble neural.

Coût : 250 ED (Coûteux)

Perte Humanité : Aucune

« Le durcissement EMP ne devrait pas être une option pour vous. Imaginez le nombre d'implants reliés à ce dernier. Imaginez maintenant que votre Kerenzikov, votre booster tactile et votre support de puces partent totalement en cacahuète suite à une explosion EMP. Ça fait peur hein ? Donc, le durcissement EMP ne devrait pas être option pour vous, il devrait être obligatoire. »

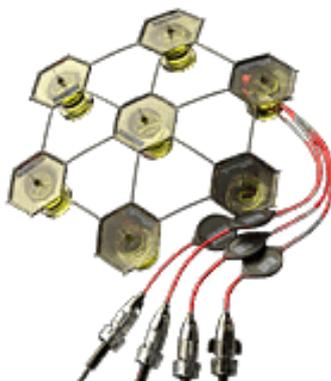


ENCEPHALON DE BIOTECHNICA

Une extension du Câblage neuronal, qui gère l'accès à la mémoire (implantée ou naturelle) et optimise les échanges de données. Cela permet d'installer et de faire fonctionner plusieurs puces simultanément sur le même Support de puces. Cela permet également d'augmenter l'INT et la TECH, l'Encephalon déchargeant le cerveau d'une partie du travail de recherche en mémoire. Existe en 3 niveaux.



BIOTECHNICA



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : 2 puces. Nécessite câblage neural et un Support de puces.

Coût : 1'000 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

Installation : Hôpital

Description : 3 puces. Augmente l'INT et la TECH de +1 Nécessite Câblage neural et un Support de puces.

Coût : 5'000 ED (Luxueux)

Perte Humanité : 10 (3D6)

Installation : Hôpital

Description : 4 puces. Augmente l'INT et la TECH de +2 Nécessite Câblage neural et un Support de puces.

Coût : 15'000 ED (Super Luxueux)

Perte Humanité : 14 (5D6)

« Au-delà du fait de pouvoir utiliser 2 puces sur le même lecteur, l'Encephalon est très pratique pour le soulagement cérébral qu'il provoque chez son utilisateur. De nombreux techies et netrunners ont optés pour ce petit bijou. »



INTERFACE RADIO DE RAVEN MICROCYBERNETICS

Ce dispositif implanté permet de se connecter sans lien physique à un périphérique muni de l'émetteur-récepteur adapté jusqu'à une distance de 5 mètres. Les problèmes de débit d'information donnent un malus de -1 à tous les jets effectués à travers ce type d'interface.

EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Centre Médical

Description : Permet une connexion par onde radio (5 mètres), avec -1 aux tests. Nécessite un câble neural.

Coût : 150 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 4 (1D6+1)

« Un petit truc bien pratique. Sur un boulot, je me suis fait coincer par deux flics. J'ai attendu qu'ils ramassent mon flingue pour lui envoyer l'ordre de tir. Ça les a suffisamment occupés pour que je les dégage de mon chemin. »

KERENZIKOV DE DYNALAR

Ce coprocesseur spécialisé accélère et amplifie les impulsions nerveuses, améliorant le temps de réaction et la coordination du sujet. Il est actif en permanence, et provoque une perte d'humanité élevée car l'utilisateur doit s'habituer à réagir en permanence beaucoup plus rapidement que la normale. Il offre +2 aux REF, uniquement pour l'Initiative.

EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Centre Médical

Description : Mégadrénaline activée en permanence. Donne +2 aux REF pour les jets d'initiative. Nécessite un câble neural.

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 14 (4D6)

> Ok, admettons que tu t'installeras une puce Anti-douleur. Là, t'es déjà bien embarqué sur la voie de la cyberpsychose. Mais si tu branches un Kerensikov en plus sur ton système nerveux déjà fragilisé, tu vas prendre un aller simple avec arrêt à la MaxTac.

> Ouais et si je dégaine trop lentement, je prends un aller simple pour le trait plat avec petit escale à la banque d'organe du quartier. Cyberpsychose... Trait plat... Mon cœur bascule... En fait non, j'opte pour tirer le premier.



KERENZIKOV SOUS DÉCLENCHEUR DE DYNALAR

Permet de réduire l'action d'un booster Kerenzikov, réduisant la perte d'humanité et facilitant l'insertion de l'utilisateur dans la vie courante.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Centre Médical

Description : Le booster peut être arrêté et allumé grâce à un déclencheur. Nécessite un câblage neural et un déclencheur.

Coût : 600 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 12 (4D6-2)

« Ce machin c'est juste bon pour les tapettes qui peuvent pas supporter un vrai boost, ou que ça travaille d'avoir explosé un abruti qu'a fait une connerie. J'me ferais jamais coller ce genre de merde. »



LOCKDOWN DE ZETATECH

Les oreilles humaines, même améliorées, ne sont pas conçues pour localiser avec précision un tir. Maintenant vous pouvez repérer un tireur embusqué n'importe où grâce à ce système. Utilisant un ordinateur interne combiné à une cyberaudio, Lockdown affiche la trajectoire du projectile en surimpression et encadre la position estimée du tireur. Plus il y a de tirs, et plus cette estimation est précise !

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Centre Médical

Description : +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.

Coût : 150 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

« Beaucoup de matos pour pouvoir réussir cette prouesse, mais cela peut vraiment vous sauver les miches. Quand un tireur embusqué fait feu, le principal risque c'est de ne pas savoir d'où il tire. Avec cet implant, même si la première personne de l'escouade s'effondre, il y a fort à parier que ce soit la seule. »

MÉMOIRE INTERNE (WETDRIVE) DE TECHTRONNICS

Idéal pour stocker ces informations sensibles que vous ne souhaitez pas laisser à portée d'un Netrunner en balade, c'est une mémoire durcie et protégée par mot de passe implantée dans votre corps, accessible uniquement par vos prises d'interface.



EN TERMES DE JEU

Source : CHR1

Installation : Boutique

Description : Mémoire implantée accessible par interface câblée.

Coût : 160 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

> *Inviolable, mon cul oui. J'ai fait installer un Wetdrive et un Netrunner est arrivé à le pirater en entrant par mon Agent.*

> *Attends... C'est pas possible ! A moins que... Tu avais débranché ta prise d'interface entre deux utilisations ?*

> *Ben non... C'est super chiant de devoir se connecter à chaque fois. Moi je le laisse branché en permanence, je gagne du temps. Faut être malin dans la vie.*

> *... Oui est à défaut d'être malin, savoir s'entourer de gens compétent. Débranche ton Wetdrive, pommard !*

ALL FOODS
EEZY BEEF IN VITRO BEEF CULTURE

*
So fresh
IT WRIGGLES IN YOUR MOUTH!

EEZY™ and affordable synthetic meat substitute
* PRODUCT RENDER ONLY - NOT ACTUAL PRODUCT

ORDICORPS DE ZETATECH

L'informatique personnelle poussée à sa conclusion logique. Les progrès de la miniaturisation ont permis d'intégrer un ordinateur complet dans un tube de la taille d'une petite lampe de poche, implanté dans le torse et alimenté par des microturbines dans les artères principales. Directement interfacé avec le câblage neural, une connexion ordinateur est incluse dans le prix/PH indiqués. Un afficheur graphique et une sortie audio sont nécessaires pour pouvoir l'utiliser efficacement sans avoir à se brancher sur des périphériques externes. Il peut lire des puces placées dans un support ou une prise d'interface.

EN TERMES DE JEU

Source : CHR2

Installation : Centre Médical

Description : Ordinateur intégré. Nécessite Câblage Neurale, Liaison numérique, Bandeau 2.0 ou imageur vidéo et cyberaudio.

Coût : 850 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 7 (1D6+4)

« Ça fait beaucoup de matos pour un ordi portable non ? Je préfère nettement investir dans un ordinateur à l'ancienne et ne pas risquer la cyberpsychose. D'un autre côté ça m'évitera de l'oublier, de me le faire voler ou que quelqu'un lorgne sur mon écran pendant que je bosse. Je vais peut-être y réfléchir encore un peu. »

POIGNÉE SUBDERMIQUE DE DYNALAR

Ces plaques de contact implantées permettent une connexion instantanée sur la poignée d'un Smartgun équipé en conséquence. Vous ne vous ferez plus descendre avant d'avoir pu brancher votre arme...



EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Centre Médical

Description : 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.

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

« L'interface palmaire est très bien, mais n'oubliez pas que vous ne pouvez utiliser que des flingues avec. Même si vous n'avez qu'une liaison smartgun, vous devriez prendre aussi des prises normales, vu que vous pouvez vous retrouver avec un bête flingue à brancher. »

PORT D'INTERFACE NEURONALE DE DYNALAR

Habituellement implantées aux poignets, sur la colonne vertébrale ou sur le crâne, elles permettent au système nerveux d'échanger des informations avec l'extérieur par le biais du câblage neural. Les prises seules peuvent être utilisées pour être couplées avec des câbles d'interface afin contrôler tout appareil dont on possède la liaison.

EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Centre Médical

Description : Installé dans les poignets ou dans la tête, permet de s'interfacer avec du matériel comme un smartgun ou une cyberconsole.

Coût : 400 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 12 (4D6-2)

« Ce machin c'est juste bon pour les tapettes qui peuvent pas supporter un vrai boost, ou que ça travaille d'avoir explosé un abruti qu'a fait une connerie. J'me frais jamais coller ce genre de merde. »

MIT'SUZUKI MOTOR

LES MEILLEURES MOTOS POUR VOUS !



POINT INDUC-MAGN DE PSIBERSTUFF

Parfaits pour ceux qui tiennent à leur apparence "immaculée", les points Induc-Mag transmettent les informations d'interface par induction magnétique. Rien n'apparaît à la surface de la peau, l'utilisateur se branche en plaçant un capteur (généralement dans un bracelet) en face du point. Le principal défaut de cette technique est un débit d'information limité, qui empêche de s'en servir avec une console.

EN TERMES DE JEU

Source : CHR1

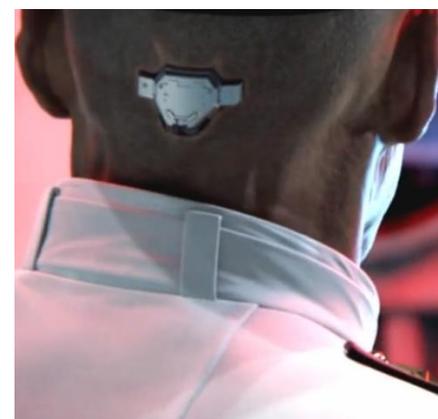
Installation : Centre Médical

Description : Prise d'interface discrète, -1 aux jets de perception pour les repérer. Impossible à connecter avec une console ou un smartgun.

Coût : 110 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

« Ca ne fait pas doublon avec une interface radio ? Non parce que ça fonctionne par induction et donc il faut un contact ? Ah oui, j'avoue, nettement plus pratique. »



PRISE KIROSHI 100 DE KIROSHI

Ce sont les premières prises opérationnelles commercialisées dans les années 2000. D'un diamètre de 2 cm, on ne peut les installer que sur le haut de la colonne vertébrale ou sur le crâne. La très forte impédance de ces prises provoque une pénalité de -2 à tous les jets de Netrun, contrôle de machines ou de véhicules et tirs avec un smartgun effectués à travers ces prises. Cependant elle donne aussi un bonus de +2 contre toute attaque de GLACE noir pouvant provoquer des dégâts physiques.

EN TERMES DE JEU

Source : CHR3

Installation : Centre Médical

Description : Connexion avec machines, smartgun et consoles à -2. Réduit de 2 points les dégâts des GLACE noir. Nécessite un câblage neural.

Coût : 50 ED (Coûteux)

Perte Humanité : 7 (2D6)

> *J'ai connu un Netrunner assez mauvais qui utilisait une Prise Kiroshi 100 pour pirater. Il me disait que ça augmentait considérablement sa durée de vie lorsqu'un GLACE noir le repérait.*

> *Et il est devenu quoi ?*

> *Ben il est mort. Retarder l'attaque d'un GLACE noir c'est bien beau mais si t'es mauvais en hacking, tu mettras juste plus de temps à griller.*



PRISE À HAUT-DÉBIT DE DYNALAR

Destinées aux Netrunners, ces prises spéciales sont accompagnées de circuits de traitement spécialisés destinés à augmenter la capacité de transfert d'une connexion de console, augmentant la quantité de données assimilable par le cerveau du Netrunner. Cela améliore ses capacités, et permet d'exploiter pleinement le potentiel des cyberconsoles. Cela n'apporte aucun bonus pour la cyberconduite ou les smartguns, qui n'emploient qu'une faible partie des capacités de la connexion.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Centre Médical

Description : +1 aux jets de Netruning Nécessite un câblage neural.

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 4 (1D6+1)

« C'est très bien d'avoir une cyberconsole ultra-rapide, mais ça ne vous servira pas à grand-chose si vos prises ne peuvent pas transmettre les données. Les prises à haute capacité sont indispensables pour un Netrunner sérieux, elles vous permettront de pousser votre console au maximum, voire même plus. »

PROCESSEUR D'AMBIDEXTRIE DE ARASAKA

Cette puce améliore la coordination neuromusculaire, et vous rend effectivement ambidextre, permettant d'agir des deux mains sur une cible sans pénalités, ce qui dans certaines conditions permet de bénéficier de deux fois plus d'actions. Existe en version améliorée permettant d'agir indépendamment avec chaque bras.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Non Concerné

Description : Version standard. Puce : Permet d'agir des deux mains sans pénalité sur une cible. Nécessite un câblage neuronal et un Support de puces.

Coût : 400 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 1

Source : EXT

Installation : Non Concerné

Description : Version améliorée. Puce : Permet d'agir des deux mains sans pénalité sur deux cibles différentes. Nécessite un câblage neuronal, deux cybereyeux et un Support de puces.

Coût : 600 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 2

> *Tu déconnes ?*

> *Non, pas du tout.*

> *Donc tu t'es installé un câblage neural, un lecteur de puce, deux cybereyeux et un processeur d'ambidextrie amélioré juste pour pouvoir jongler ?*

> *Je vois pas le problème...*

PROCESSEUR DE SOMMEIL DE KIROSHI

Cette puce vous permet de dormir en toutes circonstances. Il fonctionne selon le principe de l'inducteur de sommeil, mais il intègre une fonction qui mesure le repos dont vous avez besoin et ne vous fait pas dormir davantage. Il stimule également la production d'adrénaline au réveil, vous assurant un réveil immédiat et en pleine possession de vos moyens ! Il peut également être réglé pour provoquer l'endormissement et laisser un sommeil normal.

EN TERMES DE JEU

Source : CHR3

Installation : Centre Médical

Description : Puce : Effets identiques à un inducteur de sommeil. Nécessite un câblage neuronal et un Support de puces.

Coût : 50 ED (Coûteux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2)

> *Mon jack s'est installé ce truc de merde. Depuis c'est moi qui ne dors plus.*

> *Ah bon ? Mais pourquoi ?*

> *Il ronfle comme une putain de Navi. Avant je pouvais l'engueuler et du coup ça le réveillait. Maintenant plus possible. Je le soupçonne d'avoir acheté cette saloperie rien que pour me faire chier.*

> *Tas pensé à l'achat d'un pot d'échappement ?... Si tu le frappes suffisamment fort avec, il devrait te foutre la paix.*

PROCESSEUR MATHÉMATIQUE DE ZETATECH

Un processeur capable de gérer sans peines des calculs complexes (intégrales, calcul matriciel, etc), facilitant nettement la tâche d'un concepteur, et surtout le dispensant d'avoir un ordinateur portable.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Non Concerné

Description : Puce : +1 pour les compétences de conception technique et physique. Nécessite un câblage neural et un Support de puces.

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 1

« L'évolution biologique n'a pas intégré au cerveau humain les capacités de calcul adaptées à la technologie moderne. Le processeur mathématique permet de corriger ce défaut. »

PROCESSEUR PACEMAKER DE TECHTRONNICS

Une option intéressante pour tout Netrunner, il surveille l'activité cérébrale et si un biofeedback trop important est enregistré (lors d'une attaque par exemple) la puce encaisse une partie de cette décharge, diminuant les dégâts subit de 2 points. Il lui faut alors 2 rounds pour être à nouveau opérationnelle.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

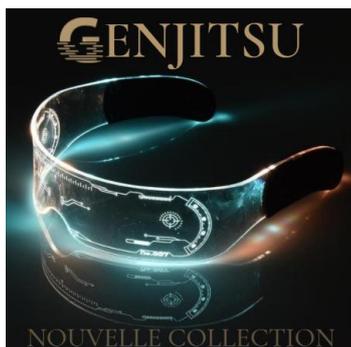
Installation : Non Concerné

Description : Puce : -2 points de dégâts en cas d'attaque de GLACE noir. Nécessite 2 rounds pour se recharger. Nécessite un câblage neural et un Support de puces.

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

« La puce ne vous sauvera pas à tous les coups mais fera clairement grimper vos chances de survie face aux défenses d'une infrastructure. »



RADIATION IN YOUR SECTOR?
WE CAN HELP
ALL WORLD INSURANCE
CALL NOW!

PROCESSEUR SONAR DE TECHTRONNICS

L'amplification de lumière en nécessite quand même et un thermographe ne sert guère que pour la chaleur. A présent, utilisez des émissions sonores pour voir dans le noir complet, en abandonnant le spectre électromagnétique ! Pour 30 eb supplémentaire ce système permet d'utiliser un émetteur externe, évitant la pose d'un Audiovox. Il vous faudra tout de même la cyberaudio à bande passante élargie et deux optiques avec liaison numérique ou analogique. Le temps de réaction donne un -1 à la Perception (-2 si vous souhaitez pouvoir voir les couleurs). Un générateur de bruit blanc peut brouiller l'image s'il émet dans des fréquences voisines.

EN TERMES DE JEU

Source : CHR4

Installation : Non Concerné

Description : Puce : Vision des ondes sonar avec -1 en perception (-2 si couleur). Nécessite câblage neural, Support de puces, 2 cybereyeux avec liaison numérique, cyberaudio avec bande passante élargie et audiovox ou NewThroat + ultrason

Coût : 400 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

« Personnellement je n'achèterais pas tout ce matériel pour pouvoir utiliser la puce mais en revanche, si j'avais déjà tout ce matériel implanté, là j'achèterais le processeur sonar. La nuance est subtile mais importante ! »

SUPPORT DE PUCES DE DYNALAR

Si vous voulez avoir des compétences rapides ou tout autre processeur vous permettant de reconfigurer vos implants et/ou votre cerveau pour des usages différents.

EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Centre Médical

Description : Support permettant d'installer 1 puce. Nécessite un câblage neural et installer ou désinstaller une puce prend une action.

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 7 (2D6)

> Pourquoi ils ne font pas des supports de puces où on pourrait charger plusieurs puces en même temps ?

> Pourquoi vendre une fois ce que tu peux vendre plusieurs fois ?

> Pas faux ! Dynalar a dû l'avoir mauvaise quand Biotechnica a sorti son Encephalon

> Ouais, tout ça pour un morceau de plastoche.

SANDEVISTAN DE ARASAKA

Analogue au Kerenzikov, il ne s'active que sur une commande mentale, évitant le besoin de s'adapter toute sa vie à des temps de réaction inhumains. Il est aussi plus performant, en effet on peut demander plus du corps durant la période d'amplification car il n'est pas "branché" en permanence. En termes de jeu le booster s'enclenche à la fin du round où le personnage a décidé de l'activer, et donnera pendant 5 rounds +3 à l'Initiative. Au round suivant il se désactive. Il doit se recharger alors pendant 60 minutes. Il s'agit plus d'une sécurité pour l'utilisateur qu'une véritable recharge. Certains Sandevistan bypassés pour ignorer cette durée ont totalement détruit le système nerveux de leur utilisateur.



EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Centre Médical

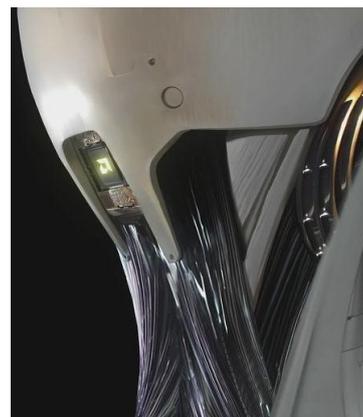
Description : Mégradénaline. +3 à l'initiative pendant 60 secondes (20 rounds). Nécessite 1 round pour l'activer et 1 heure pour le recharger. Nécessite un câblage neural.

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 7 (2D6)

> Pourquoi j'irais m'implanter autre chose qu'un Sandevistan ? Ce truc perturbe beaucoup moins ton système nerveux qu'un Kerensikov.

> Parce que si on te prend pas surprise, ton implant te servira à rien et que si le combat dure trop longtemps, ton implant ne te servira à rien. Tu veux d'autres bonnes raisons ?



SUPPORT DE SÉCURITÉ DE DYNALAR

Vous craignez le vol de vos puces quand vous êtes endormi ou inconscient ? Plus de problème avec ce support dont les puces ne peuvent être extraites sans une clé électronique. Ce système est largement employé par les institutions psychiatriques et judiciaires.

EN TERMES DE JEU

Source : CYB

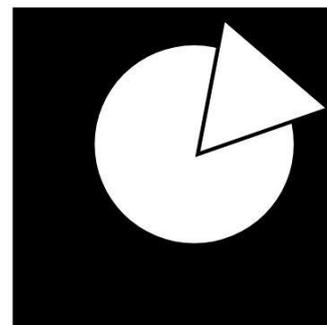
Installation : Centre Médical

Description : Idem, mais sécurisé avec une clé électronique

Coût : 700 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 7 (2D6)

« Vous avez un câblage neural ? Bon, ben l'achat d'un lecteur de puce ne semble pas si déraisonnable. C'est un peu l'étape suivante logique. Vous savez ?... On rencontre quelqu'un, on l'invite à manger, on couche ensemble et ensuite on partage le même toit. Bon ben là il s'agit de l'inviter à manger. Pour le sexe et le loyer commun, on en reparlera plus tard. »



Dynalar

BIOMATÉRIEL >

Cette catégorie regroupe des modifications basées sur la biologie plutôt que la mécanique et l'électronique. Beaucoup de ces modifications impliquent l'usage de nanotechnologie, de minuscules machines de la taille d'un microbe pouvant travailler directement au niveau des cellules. Le Métal est Meilleur que la Viande... la Biotech pourrait bien prouver le contraire.

AFTERBURNER DE BIOTECHNICA

Cette modification installe des cultures bactériennes et des glandes productrices d'enzymes dans vos intestins, vous permettant de digérer complètement votre nourriture afin d'en tirer le maximum. Cela permet à l'organisme de fonctionner normalement avec moitié moins de nourriture. Le système n'est pas efficace avec les rations concentrées, qui sont prévues pour être digérées en totalité.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Centre Médical

Description : Permet de consommer moitié moins de nourriture.

Coût : 200 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

« L'avantage de cet implant réside surtout au fait de pouvoir consommer une dose normale de nourriture lorsqu'on s'implante du Cyberware qui puise dans les ressources énergétiques du corps. »



AMÉLIORATION NANOPTIQUE DE KIROSHI

Pour ceux qui hésitent à perdre leurs yeux, voici la solution ! Des nanoïdes reconstruisent votre rétine en y intégrant un réseau CCD à haute sensibilité, vous donnant la possibilité de basculer en Infrarouge et Ultraviolet, et annule les malus dus à l'obscurité.



EN TERMES DE JEU

Source : CHR2

Installation : Boutique

Description : Annule les malus dus à l'obscurité

Coût : 1'000 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

« J'ai toujours eu peur de me mettre un doigt dans l'œil alors se faire remplacer les globes oculaires rien que pour mieux y voir, c'était impensable. Avec l'amélioration nanoptique, pas de peur à ce sujet ! »

AMÉLIORATION DE LA CORNÉE DE LIFE VISION

Un complément idéal du précédent, ici les nanoïdes recouvrent la cornée d'une membrane photosensible perméable à l'oxygène. Ceci protège l'œil des lumières violentes et des irritants.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Boutique

Description : Protège de l'éblouissement et des irritants.

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

« Une option très utile et d'un prix raisonnable, qui permet de bénéficier des avantages des cyberoptiques sans avoir à subir une intervention complexe. »

ANTI-ÉPIDÉMIES DE BODYWEIGHT

Des anticorps spéciaux et des lymphocytes modifiés renforcent le système immunitaire contre les maladies graves, donnant un +3 aux jets de CON contre les maladies ou les agents biochimiques.



EN TERMES DE JEU

Source : CHR1

Installation : Boutique

Description : +3 aux jets de résistance aux maladies ou aux agents biochimiques.

Coût : 850 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 1

« Même si la plupart des maladies sont traitées rapidement, personne n'est à l'abri d'une nouvelle souche de la peste carbone ou de l'apparition d'une nouvelle épidémie qui pourrait causer des millions de morts. »

ANTI-TOXINES DE BIOTECHNICA

Vous pensez pouvoir un jour être la cible d'un empoisonnement ? Protégez-vous grâce à ce système ! Un ensemble de capteurs dans l'estomac détecte plus de cinq cents toxiques dans tout aliment ou boisson ingéré et déclenche aussitôt un vomissement réflexe. Et pour une somme modique vous pouvez bénéficier d'une mise à jour de l'unité de détection afin de faire face à l'évolution constante des toxines disponibles !

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Boutique

Description : 90% de détecter un poison oral, déclenche un vomissement réflexe.

Coût : 1'700 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

« J'ai connu un corpo un peu parano qui s'était fait implanté des anti-toxines. Alors qu'il était en train de manger, il s'est mis à vomir. Il s'est injecté toute sorte d'antipoison. Plus tard dans la journée, alors qu'il dégustait un verre de vin, les vomissements ont repris. A nouveau, il s'est bourré d'anti-toxines. Au soir, alors qu'il dînait avec sa compagne, nouvelle crise de vomissement. Il a ingéré une nouvelle batterie d'antipoison. Au matin, il était mort. Overdose médicamenteuse. Ce con avait simplement chopé une gastro ! »



BIOTECHNICA

ANTICORPS AMÉLIORÉS DE BODYWEIGHT

La production d'anticorps est accrue ainsi que leur activité, rendant le double de la caractéristique COR en points de santé par jour de repos.

EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Boutique

Description : Récupère 2 x COR points de santé par jour de repos.

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

« C'est un avantage considérable sur les autres, vous ne vous en rendez pas compte. On se fait trouer de balles, on se repose, 2 jours plus tard on retourne se mettre sur la gueule. Mettez-vous à la place des ennemis ; c'est désespérant. »



ARMORWEAVE DE MIDNIGHT ARMS

Cette modification est une "carapace" tissée dans les couches profondes de la peau, apportant une protection efficace et renforçant la musculature. Le sujet doit déjà avoir reçu un Treillissage, et subit des pénalités en REF et MV. S'il avait déjà une Peautissée la perte d'Humanité de celle-ci est retirée des 3D6 de l'ArmorWeave (mais il ne peut de la sorte regagner de l'Humanité !).



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : COR +1, 4 PA, REF, MOUV et PRES -1, Détection 15, nécessite un Treillissage.

Coût : 2'500 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

> Mec, pourquoi tu continues à t'implanter ce genre de matos. A force tu vas ressembler à une statue et t'auras la même mobilité.

> Mais n'importe quoi. Arrête de délirer et déplace-moi vers la fenêtre, j'aimerais prendre l'air.

ARTICULATIONS AMÉLIORÉES DE BODYWEIGHT

Cette modification reprend et améliore l'ensemble des articulations principales, donnant des mouvements incroyablement fluides et rapides. Cela n'apporte un plus que pour les actions ou la vitesse et la précision sont importantes, en particulier l'athlétisme et le corps à corps.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : Initiative : +1, +1 aux actions rapides et précises, MOUV +1 si jambes organiques.

Coût : 500 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

« Les articulations améliorées ont initialement été développées comme remède à l'arthrite, mais ont des applications plus intéressantes. Cela vous donne des mouvements incroyablement souples et précis, et améliore votre vitesse. Un avantage indéniable pour l'athlétisme ou le combat au corps à corps, des actions courantes dans votre secteur d'activité. »

ARTICULATIONS RENFORCÉES DE BIOTECHNICA

Une modification lourde, qui modifie les ligaments articulaires, permettant aux articulations de se déboîter et de se remboîter sans dommage, permettant au premier venu d'atteindre les performances d'un contorsionniste professionnel. Cela aide également à se libérer des prises d'arts martiaux et à amortir les chutes.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : Dégagement et contorsions +2. Réduit les dégâts de chute de 1D6 par tranche de 10m jusqu'à 30 m (compris).

Coût : 1'750 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

« Un traitement lourd, mais plutôt efficace. Il vous aide à vous dépêtrer de toutes sortes d'ennuis, et vous pouvez pratiquement dire adieu aux foulures. »

BIOCOMPAS DE BUCHSTERHUDE GMBH

Cette modification vous donne le sens de l'orientation d'un pigeon voyageur, vous permettant de trouver le Nord quasiment sans y penser. Un petit dépôt magnétique dans les os du crâne est raccordé sur le système nerveux, il suffit de tourner jusqu'à trouver la direction d'intensité maximale, il s'agit du Nord. Simple et toujours disponible. Cet implant peut être perturbé par des signaux électromagnétiques intenses (lignes haute-tension, etc).

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Centre Médical

Description : Permet de trouver le nord (jet d'INT SD 10)

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

« Tu veux toujours trouver le nord ? Mais pour quoi faire ? Après tu commenceras à avancer en bougeant la tête d'avant en arrière, tu te mettras à bouffer des graines et à roucouler et je t'appellerai Cyberpigeon ! »

BIOMONITEUR DE BODYWEIGHT

Implanté juste sous la peau de l'avant-bras, il donne une indication constante du pouls, de la respiration, des ondes cérébrales, de la température et des taux de sucre et de cholestérol par le biais de mots en LEDs variant du rouge au vert selon les valeurs mesurées. Le tout peut être retransmis à votre Agent pour qu'il surveille votre santé.

EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Centre Médical

Description : Affichage de vos constantes et relais à votre Agent.

Coût : 100 ED (Très Couteux)

Perte Humanité : Aucune

> Tu veux pas t'implanter de Biomoniteur ? Et pourquoi ?

> J'ai pas envie d'être surveillé en permanence par la Trauma. Qui sait ce qu'ils font de mes constantes vitales.

> Tu veux vraiment le savoir ? Ben ils s'en servent pour savoir si tu es vivant ou mort du con. Pour savoir s'ils doivent se grouiller pour venir te sauver les miches ou pas. Ils s'en servent pour être prêts au moment ils arrivent sur place. Non mais t'as raison, ne t'implante pas ça et laisse ta place à des gens qui ont deux grammes de jugeottes.



BRANCHIES BIOLOGIQUES DE BIOTECHNICA

Des branchies organiques implantées en réduisant légèrement la capacité pulmonaire. Une valve trachéale permet un passage facile d'un mode de respiration à l'autre. Leur surface importante donne un -3 pour résister aux gaz ou aux produits toxiques contenus dans l'eau, et elles sont plutôt fragiles (+2 aux dommages affectant le torse).

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : Respiration aquatique, -3 pour résister aux gaz, +2 dégâts au torse.

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 5 (1D6+2)

« Une alternative moins chère, moins invasive mais plus fragile que les branchies traditionnelles. Si vous remarquez que le type qui vous cherche est équipé de cet implant, tapez le plus fort possible au niveau du torse, ça devrait le calmer rapidement. »



CAPTEURS DE TOXINES NANO DE RAVEN MICROCYBERNETICS

Ce sont des nanoïdes spéciaux conçus pour se fixer sur les sites actifs des toxines et poisons, qui sont ainsi rendus inertes et évacués naturellement. Ceci donne un +3 à la compétence résistance à la torture et aux drogues

EN TERMES DE JEU

Source : CYB

Installation : Centre Médical

Description : +3 à la compétence résistance à la torture et aux drogues

Coût : 1'000 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

« Plus cher mais plus efficace que les Capteurs de toxines standards, la version Nano coûte clairement un bras de plus. »

CAPTEURS D'AZOTE DE CAPSULECO

Ces nanoïdes spéciaux éliminent les bulles d'azote, réduisant ainsi considérablement le risque d'accident de décompression. Evidemment leur efficacité n'est pas illimitée, et plus on descend profond moins ils sont efficaces. Ce n'est pas indispensable pour un ouvrier du pétrole, mais les nageurs de combat apprécieront !

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Boutique

Description : Evite les accidents de décompression.

Coût : 700 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

> Tu comptes t'engager dans le forage en haute profondeur ?

> Non...

> Tu vas faire de la plongée ?

> Ben non pourquoi ?

> Mais il te sert à quoi ton capteur d'Azote ?

> Ben pour éviter la pollution. Tu sais, avec l'empoisonnement par l'Ozone.

> L'Ozone espèce de débile, pas l'Azote !

> Merde... qu'est-ce que j'ai dit ?



COAGULATION AMÉLIORÉE DE BIOTECHNICA

Ce système repose sur deux glandes artificielles qui produisent et stockent de la fibrine. Une blessure provoquant une chute de tension notable déclenche la libération du contenu des glandes, scellant rapidement la zone lésée par un caillot fibreux. La libération brutale de fibrine peut provoquer la formation de caillots dans la circulation et déclencher une embolie cérébrale ou pulmonaire, voire un infarctus... Ce n'est pas compatible avec un LifeSaver.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

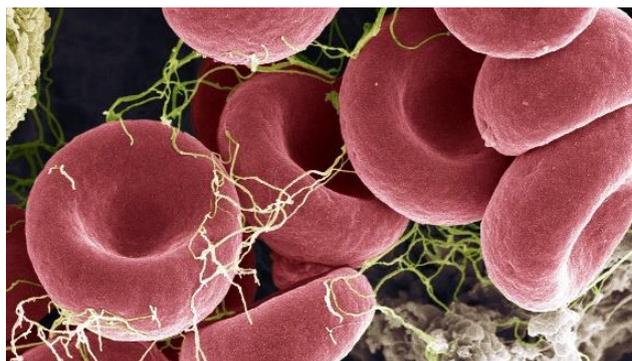
Installation : Hôpital

Description : Permet d'ignorer la première blessure quelle qu'elle soit (excepté une blessure mortelle). 10% de chance d'accident vasculaire. Exclut LifeSaver.

Coût : 1'500 ED (Onéreux)

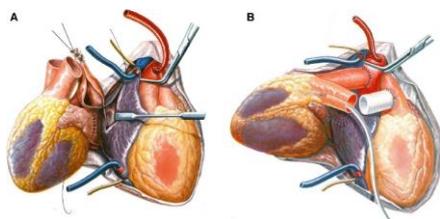
Perte Humanité : 3 (1D6)

« Ça c'est le progrès. Tu te coupes le bout du doigt, et tu risques de crever d'un accident cardio vasculaire. Je vois déjà l'épithaphe : « Est mort en se coupant avec une feuille de papier... » Tu resteras dans les mémoires mais pas pour les bonnes raisons. »



CŒUR AUXILIAIRE DE BODYWEIGHT

Un deuxième cœur qui prend le relais en cas de défaillance de l'original, permettant de relancer un jet de survie raté, avec un bonus de +2. Vous resterez hors de combat, mais vous ne mourrez pas.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : Permet de relancer un jet contre la mort raté, avec un bonus de +2.

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

« Ce p'tit morceau de viande est impeccable pour accompagner le Métal. Mais n'en cause qu'à des vrais potes, parce que la prochaine fois que tu vas tomber, ils préféreront p't être t'éclater la tronche plutôt que te ramasser pour éviter que les hostiles aient quelqu'un à interroger. »

COMPENSATEUR DE DOULEUR DE ROCKLIN AUGMENTICS

Des petits amas de cellules nerveuses implantées sur les terminaisons principales, fonctionnant sur le principe d'une diode : ils laissent passer l'influx moteur mais bloquent les sensations douloureuses. Par contre, ils n'ont qu'une capacité limitée, et une fois saturés, ils laissent passer l'intégralité du signal... En clair, tant que la douleur est en dessous d'un certain niveau tout va bien, en revanche vous prenez tout en bloc dès que ça dépasse le seuil. Existe en 4 niveaux.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : 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.

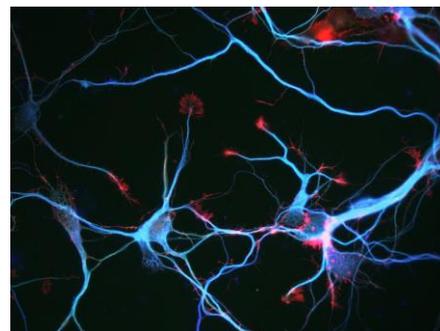
Niv. 3 : Idem + permet d'ignorer les malus d'une blessure mortelle durant 5 rounds.

Niv. 4 : Idem durant 7 rounds.

Coût : Niveau x 2'000 ED (Onéreux à Luxueux)

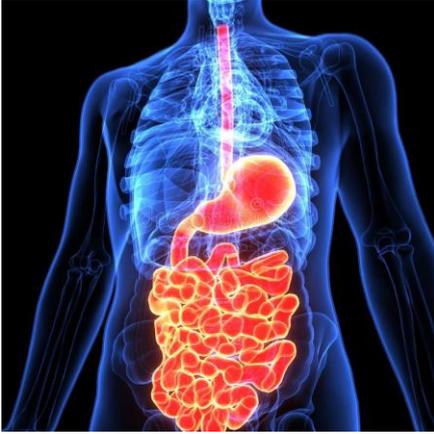
Perte Humanité : Niv. x 3 (Niv. x 1D6)

« Un système très intéressant, mais ne croyez pas qu'il vous rendra invulnérable. Il vous aide à supporter les blessures, mais l'effet de seuil risque de surprendre. »



DIET-MITE DE BIOTECHNICA

Fini les régimes contraignants et les biosculptures en catastrophe ! Ces nanoïdes viennent tapisser votre système digestif et filtrent votre alimentation, ne laissant passer que les substances nécessaires à votre organisme.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Boutique

Description : Permet de stabiliser le poids d'un individu.

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

> Ben, j'comprends pas pourquoi on n'installe pas cet implant à tous les gens qui meurent de faim dans le monde. Comme ça, ils seraient plus tout maigres et ils risqueraient plus de mourir.

> Des fois j'oublie que ta mère buvait pendant sa grossesse et j'ai vraiment envie d'abrégé tes souffrances.

Midnight Arms Smart Shades
Leave the goggles for the pool.

- 50% lighter than standart smartgoggles
- Patented optical clarity
- Available in black, chrome, and gold-plated
- Dozens of cyberoptic options



EMPRUNTES VARIABLES DE TECHTRONICS

Une fine couche de Synthépeau modelée par des nanoïdes spéciaux vous permet d'afficher en 20 secondes un jeu d'empreintes digitales parmi la dizaine programmés sur une puce spéciale !



EN TERMES DE JEU

Source : WS

Installation : Boutique

Description : Permet de changer ses empreintes. DermSynth et Nanotech sur les mains, Changement en 20 sec.

Coût : 250 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 1

« Vous ne voulez pas laisser d'empreintes ? Vous avez deux solutions. Porter des gants, mais du coûts certaines augmentations ne sont plus disponibles. Ou ça. Moi j'ai fait mon choix. »

ENDOARMURE DE MILITECH

Une protection discrète du torse et du haut de l'abdomen, qui remplace votre cage thoracique par un ensemble de plaques osseuses reliées par des cartilages calcifiés. Cela ne vous gêne pas, et peut arrêter une balle de .45. Dernier avantage, le système se répare tout seul (1 PA restauré par jour, 2 avec des nanochirurgiens). Existe en 3 niveaux.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : Alpha : 5 PA au torse : Détection 25.

Coût : 250 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

Installation : Hôpital

Description : Beta : 7 PA au torse : Détection 20. PRES : -1

Coût : 400 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 5 (1D6+2)

Installation : Hôpital

Description : Gamma : 10 PA au torse : Détection 15. PRES : -2

Coût : 600 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 9 (2D6+2)

« Très semblable à l'Armure Subdermique, cet implant ne cible que le torse. Elle est donc moins invasive, moins chère et ... moins efficace ! »



ESTOMAC SECONDAIRE DE BODYWEIGHT

Vous ne savez pas quand vous aurez le temps de manger, et vous préférez voyager léger ? Ce système vous permet de stocker des aliments dans une poche raccordée à l'intestin grêle, qui libérera son contenu au fur et à mesure des besoins de votre corps, en donnant la priorité à votre estomac naturel !

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Centre Médical

Description : Permet de stocker jusqu'à 2 jours de nourriture (concentrée !)

Coût : 400 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

> Tu sais qui avait deux estomacs ?

> Si tu me dis : « les vaches », je t'en retourne une.

> Certains kangourous ! Tu l'as pas vu venir celle-ci hein ?



EXHALEUR DE TOXINES DE BIOTECHNICA

Le sommet de la mauvaise haleine... Il en existe plusieurs versions, et le produit venant de glandes implantées, vous n'êtes jamais à court. Faites tout de même attention, cette modification est totalement illégale et vous n'êtes pas immunisé à votre toxine. Evitez de respirer trop tôt après avoir utilisé ce système.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Centre Médical

Description : Hallucinogène, vomitif, soporifique : 500 ED. Biotoxine : 800 ED.

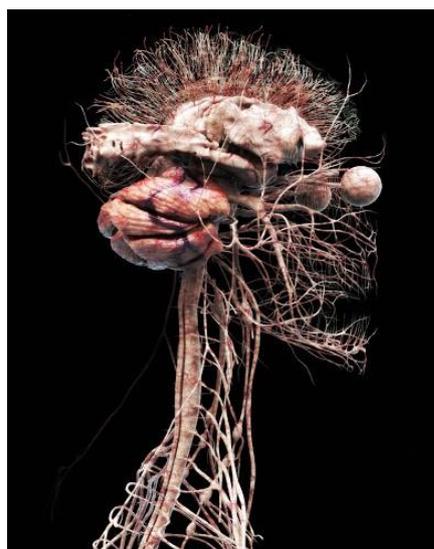
Coût : 500 ED / 800 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 12 (3D6+2)

« Un implant qui peut parfois être utile, mais présente l'inconvénient de devoir approcher votre cible de très près. De plus, disposer de ce genre d'accessoires vous vaudra de gros ennuis si jamais il est identifié. »

FASTPATH DE NOVELTECH

Cette modification remplace les liaisons nerveuses principales par des cellules de culture spéciales, capables de transmissions nettement plus rapides. C'est aussi performant qu'un Kerezikov, mais vous allez rigoler quand ils sortiront les grenades EMP, au contraire des Câblés. Le système est incompatible avec les boosters de réflexes.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : Alpha : REF : +1

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 7 (2D6)

Installation : Hôpital

Description : Beta : REF : +2

Coût : 1'000 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 10 (3D6)

« Moins invasif que le Kerezikov, mais bien plus cher pour le même résultat. L'inconvénient c'est qu'il n'y a pas de bouton off. »

GLANDE FREEZBAN DE BIOTECHNICA

Une glande artificielle maintient un taux constant de métaglycol dans votre organisme. Cette substance évite la formation de cristaux de glace dans les cellules de votre corps. Une modification idéale pour les gens qui travaillent par temps froid ou qui voyagent fréquemment dans l'espace en sommeil cryogénique.



BIOTECHNICA

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Centre Médical

Description : Immunité aux gelures, +1 Survie milieu hostile sous 10°C.

Coût : 300 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 1

« Alors certes, à moins que vous partiez dans le cercle arctique, ou dans l'espace, l'implant ne vous servira pas à grand-chose. Excepté quand tu te retrouves enfermée dans une chambre froide. Là, je te raconte pas comment l'implant devient nécessaire. »



GREFFE CÉRÉBRALE DE BIOTECHNICA

Vous avez du mal à passer les tests de QI ? Biotechnica a la solution : des tissus cérébraux poussés en cuve sont greffés sur les zones cérébrales responsables des processus cognitifs et raccordés par nanotechnologie. Des drogues sur mesures parachèvent la liaison. La boîte crânienne est remodelée pour loger cette matière grise supplémentaire. Existe en 2 niveaux.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Centre Médical

Description : Dents : Hallucinogène, vomitif, soporifique : 250 ED. Biotoxine : 400 ED.

Coût : 250 ED / 400 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 10 (3D6)

Installation : Centre Médical

Description : Rippers, Wolvers, etc. : Hallucinogène, vomitif, soporifique : 250 ED. Biotoxine : 500 ED.

Coût : 250 ED / 500 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 10 (3D6)

> J'ai une amie qui est morte à cause de cet implant.

> Merde, la merc qui l'a mordue est devenue quoi ?

> Ben elle est morte. Elle s'était mordu la langue en même temps...

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Centre Médical

Description : INT et TECH +1 par niveau (max 2) PRES -1

Coût : Niv. X 750 ED (Très Coûteux à Onéreux)

Perte Humanité : Niv. x3 (Niv. x1D6)

> Le truc sur l'avant de ton crâne, c'est ça qu'on appelle la bosse des maths ?

> Ahah ! Très spirituel, vraiment !

GLANDES À VENIN DE BODYWEIGHT

Ces glandes artificielles produisent diverses substances et sont placées de façon à en enduire des lames implantées ou à les injecter à travers des crocs. Mais contrairement à des réservoirs, peu importe la fréquence à laquelle vous vous en servez, elles continuent à produire leur venin ! Deux points sont à garder en mémoire : cette modification est souvent illégale, et vous n'êtes pas immunisé à votre venin ! Prudence...



HIMEM DE DYNALAR

Une petite glande artificielle est installée entre les deux lobes cérébraux, et produit une hormone qui réduit la perte des souvenirs et améliore la mémorisation. Cela affecte essentiellement les compétences, diminuant le nombre de point d'expérience à allouer aux compétences d'INT et de TECH. Le niveau Alpha diminue d'un quart le nombre de points nécessaires, et 7 points de compétences supplémentaires s'il est pris à la création, le niveau Beta divise par deux le nombre de points nécessaires à l'augmentation et donne 14 points de compétence supplémentaires. 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.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : Alpha : Points d'expérience nécessaires diminués d'un quart et 7 points à la création.

Coût : 750 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

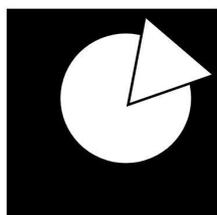
Installation : Hôpital

Description : Beta : Points d'expérience nécessaires diminués de moitié et 14 points à la création.

Coût : 1'550 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 7 (2D6)

« L'expression : J'étais plongé dans mes pensées. » n'aura jamais été aussi vrai qu'avec cet implant. »



Dynalar

IDMASK DE BODYWEIGHT

Ce traitement injecte dans l'organisme des nanoïdes spécialisés, qui détruisent l'ADN des cellules mortes. Cela permet de ne pas laisser derrière soi de traces permettant l'identification, même en cas de blessure. Est-il utile de préciser que cette amélioration est totalement illégale ?



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Centre Médical

Description : Fausse les identification ADN

Coût : 5'000 ED (Luxueux)

Perte Humanité : Aucune

« Ce traitement est extrêmement utile si vous souhaitez ne pas pouvoir être identifié. Vous ne serez plus obligé de dépenser une fortune pour envoyer des Netrunners effacer vos empreintes ADN des fichiers après chaque opération ou vous les avez laissé traîner. »

LIFESAVER SKINWEAVE DE NOVELTECH

Une version améliorée des Anticorps améliorés, le LifeSaver y adjoint une forme de Peautissée comparable aux bombes de peau, qui obture les vaisseaux sanguins déchirés et contrecarre les effets les plus sévères du choc. Chaque fois que le patient subit une blessure plus grave que Critique il doit suivre un traitement de maintenance à 500 ED, à moins d'avoir des nanochirurgiens. COR : 2-4 : +2 / 5-7 : +3 / 8-9 : +2 / 10+ : +1



EN TERMES DE JEU

Source : CHR1

Installation : Centre Médical

Description : 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.

Coût : 2'500 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

« Cet implant coûte très cher mais augmente drastiquement vos chances de survie. Si je ne l'avais pas eu, je ne serais pas là pour vous en parler. Plusieurs fois... »

KENDACHI

MAILLAGE MUSCULOSQUELETTIQUE DE DYNALAR

Les muscles et les tendons sont renforcés de fibres synthétiques, et les os sont gainés d'un maillage de fibres métalliques et plastiques, ce qui augmente la force physique et la capacité d'encaissement. Cette amélioration peut être installée plusieurs fois jusqu'à atteindre un maximum de 10 en COR.



EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Hôpital

Description : 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.

Coût : 1'000 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 14 (4D6)

> *Comment un mec comme toi a survécu à une rafale de balles en pleine poitrine ? Je veux dire ; t'es taillé comme une crevette... sans vouloir te vexer.*

> *Ouais, ben une crevette c'est super résistant apparemment. Donc la crevette elle t'en...*

MEMBRANE NICTANTE DE BIOTECHNICA

Présentes chez de nombreux prédateurs, vous pouvez maintenant en disposer (vous êtes un prédateur, non ?). Cette deuxième paire de paupières vous aide à conserver vos yeux intacts.



BIOTECHNICA

EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Hôpital

Description : Insensibles aux irritants (aérien ou dans l'eau)

Coût : 250 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 1

« *Levons tout de suite les idées reçues sur les gaz lacrymogènes. Non, en fermant les yeux, vous n'éviterez pas de pleurer. Non, en arrêtant de respirer, vous serez également atteint. Non, la membrane nictante ne vous empêchera pas d'être affecté. En revanche, en couplant un respirateur et une membrane nictante... »*



MENTOR DE BIOTECHNICA

Cette modification de la glande pinéale produit une hormone qui a, sur le cerveau, le même genre d'effet que les stéroïdes sur les muscles, encourageant la croissance des cellules cérébrales et réduisant leur dégradation. Le niveau Beta implique 1 chance sur 10 d'avoir une crise d'épilepsie lors d'une situation stressante. La crise dure 2D6 minutes, durant lesquelles la victime ne peut que se tortiller par terre. Le niveau Gamma est encore expérimental. En plus des problèmes d'épilepsie du Beta, environ 50% des sujets ont manifestés des psychoses particulièrement graves et violentes. Existe en 3 niveaux.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : Alpha : INT +1

Coût : 1'500 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

Installation : Hôpital

Description : Beta : INT +2, TECH : +1, 1 chance sur 10 de crise d'épilepsie en cas de stress.

Coût : 2'700 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 7 (2D6)

Installation : Hôpital

Description : Gamma : INT +2, TECH : +2, idem que Beta et 50% de chance de psychose. Expérimental.

Coût : 5'000 ED (Luxueux)

Perte Humanité : 10 (3D6)

« *Ah ben tient... Du coup, si tu ne fais pas une crise d'épilepsie, tu peux risquer la cyberpsychose, et au cas où tu en réchappes, ben l'implant peut te faire basculer en psychose standard. Non mais c'est l'implant de l'année ce truc ! »*



MISE À NIVEAU ANTICORPS DE NOVELTECH

Ceci permet de compléter des Anticorps améliorés existants en LifeSaver.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Boutique

Description : Complète les anticorps améliorés en Lifesaver

Coût : 2'000 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 1

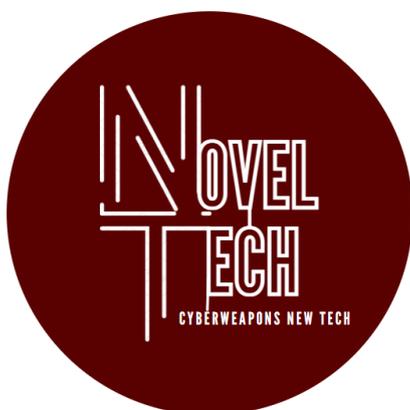
> Attends, c'est quoi exactement, une sorte de mise à jour ?

> Exactement !

> Tu veux dire que les trucs qu'on t'a injectés sont plus assez puissants pour que le gouvernement te manipule et du coup tu leur fais une upgrade à tes frais pour leur filer le contrôle.

> Mais oui... Et les illuminatis et raptor Jésus existent et la Peste Carbonne est une invention des médias à la solde du nouvel ordre mondial.

> Ah ben tu vois, quand tu veux...



MUSCLES GREFFÉS DE BODYWEIGHT

Avec ces muscles poussés en cuve greffés sur les vôtres, vous obtenez en quinze jours de clinique l'équivalent de trois ans de culturisme ! Le prix est de 1000 eb par point de CON gagné, jusqu'à +2. Existe à 2 niveaux.



EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Hôpital

Description : Niv. 1 : COR +1, DEX maxi 10 (sans implant cybernétique)

Niv. 2 : COR +2, DEX maxi 9 (sans implant cybernétique)

Coût : Niv. 1 : 500 ED (Onéreux)

Niv. 2 : 1'000 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : Niv. 1 : 3 (1D6)

Niv. 2 : 7 (2D6)

> Tu peux me dire pourquoi tu soulèves de la fonte à longueur de journée ?

> Pour m'entretenir. Tu crois que j'ai eu ce corps de rêve par hasard ?

> Non, et moi non plus, mais j'ai simplement dépensé quelques EDdies pour ça.

> Tu l'apprécieras jamais autant que moi.

> Si par apprécier tu veux dire : courbatures, rhumatismes et douleurs musculaires en effet, je ne l'apprécierais jamais autant.

NANOCHIRURGIENS DE BIOTECHNICA

Des machines microscopiques s'affairent dans votre organisme, refermant les lésions, démantelant les corps étrangers et réparant les cellules endommagées. Ceci facilite la stabilisation lors de blessures



EN TERMES DE JEU

Source : CYB

Installation : Hôpital

Description : Diminue de 2 points le SD pour être stabilisé. Blessure légère : 8, Blessure grave : 11, Blessure mortelle : 13.

Coût : 2'000 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

« Ces petites merveilles s'affèreront à vous aider à vous maintenir en vie mais une fois stabilisé, ils piqueront un super roupillon jusqu'à la prochaine blessure. Ce sont des sortes d'intermittents de la médecine. »

NANOSTUDD DE BODYWEIGHT

Un ensemble de nanotechnologie, de muscles de culture qui poussent le sang en avant et un système de valvules vous permettent de bénéficier des avantages du Mr Studd tout en conservant votre matériel d'origine. Et c'est indécélable !

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Centre Médical

Description : Permet de bénéficier des avantages du Mr Studd en conservant son matos de base.

Coût : 250 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 1

« Un autre moyen d'aider la fierté masculine à dépasser les limites biologiques. Au moins ce système se contente d'améliorer l'existant, sans le remplacer. »

NÉO-APPENDICE DE BIOTECHNICA

Cette glande artificielle libère des enzymes vous permettant de décomposer la cellulose en substances assimilables ! Ceci permet de survivre en consommant la plupart des végétaux, mais un régime riche en cellulose provoque une production accrue de méthane, ce qui peut poser quelques problèmes !

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : Permet de digérer la cellulose. +2 Survie en milieu hostile pour chercher de la nourriture.

Coût : 250 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

« En cas de besoin, tu peux survivre en dévorant ton t-shirt en coton. C'est super riche en cellulose. Bon, aux vues des prix du coton, vaut mieux te dévorer un bras, ça te coûtera moins cher ! »

NÉO-MYÉLINE DE BIOTECHNICA

Cette modification remplace la myéline qui protège les liaisons nerveuses par un biopolymère spécial, qui protège mieux les transmissions nerveuses et améliore leur efficacité. Compatible avec un FastPath ou un Move by Wire.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Centre Médical

Description : REF +1

Coût : 750 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

« Bien qu'il ne soit compatible qu'avec un FastPath ou un Move by Wire et pas avec la plupart des boosters, cela vous donnera un grand coup de fouet en combat. »

NÉO-POUMONS DE BODYWEIGHT

Ce système améliore les échanges gazeux dans les poumons, permettant à l'utilisateur de retenir sa respiration deux fois plus longtemps, ou de respirer moitié moins sans difficultés.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : Double le temps d'apnée de l'utilisateur.

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

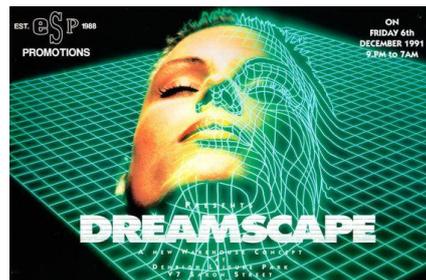
Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

> Retenir sa respiration super longtemps... A quoi ça peut bien servir ?

> Tu te souviens des aérosols laxatifs que j'ai achetés y a de cela 3 mois. Ceux qui se dispersent en 120 secondes. Dans 5 secondes, j'en dégoupille un et vu que le prochain arrêt du métro se situe à environ 110 sec, tu verras par l'exemple à quoi ça sert !

> Tu fais chier...

> C'est le cas de le dire ! Et c'est parti, c'est partiiii !



OPTIMISATION DES FIBRES MUSCULAIRES DE BIOTECHNICA

Ce traitement rétroviral modifie l'équilibre entre les fibres musculaires lentes et rapides, permettant d'optimiser la vitesse ou la résistance.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Boutique

Description : Enduro Alpha : +2 en athlétisme pour les actions nécessitant de l'endurance -1 pour soulever des charges. Saut à MOUV/2

Coût : 1'000 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

Installation : Boutique

Description : Enduro Beta : +3 en athlétisme pour les actions nécessitant de l'endurance -2 pour soulever des charges. Saut à MOUV/3, MOUV -1 et Initiative -1

Coût : 1'500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 6 (1D6+3)

Installation : Boutique

Description : Speed Alpha : -2 en athlétisme pour les actions nécessitant de l'endurance +1 pour soulever des charges. Saut à MOUV x 1.5.

Coût : 1'000 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

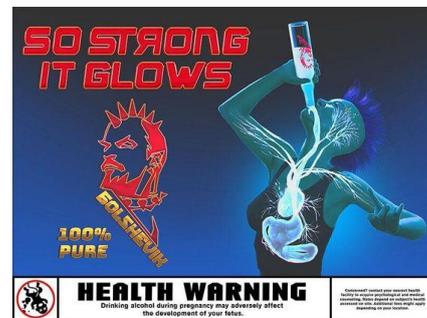
Installation : Boutique

Description : Speed Alpha : -3 en athlétisme pour les actions nécessitant de l'endurance +2 pour soulever des charges. Saut à MOUV x 2. MOUV +1 et Initiative +1.

Coût : 1'500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 6 (1D6+3)

« Une simple injection et 2 semaines de repos, et vous voilà transformé. C'est ce que je dis à mon Charcudoc. Ça c'est l'avenir. Pas de lourdes interventions, pas de douleurs post-opératoires et pas de rééducation. »



OPTIMISATEUR D'ADRÉNALINE DE BODYWEIGHT

Une glande artificielle placée entre les reins, qui stocke l'adrénaline produite naturellement et la modifie pour accroître son efficacité.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

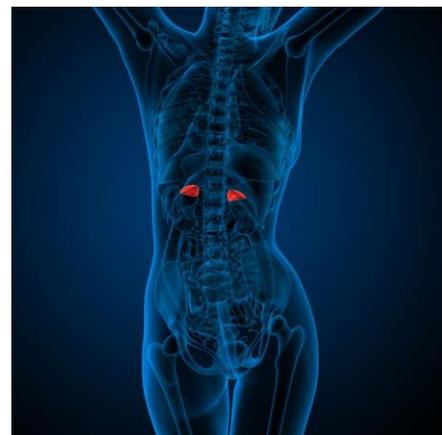
Installation : Hôpital

Description : REF +2 pour 2D6 rounds, 3 fois/jour. 1 round pour faire effet.

Coût : 700 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

« Un très bon implant, mais il demande un minimum d'habitude afin d'éviter les déclenchements intempestifs. Et Biotechnica a enfin réussi à régler les problèmes d'accoutumance en modifiant la composition du stimulant produit. »



PASSERELLE NEURALE DE RAVEN MICROCYBERNETICS

Un morceau de tissu nerveux poussé en cuve est implanté entre les centres moteurs des deux côtés du cerveau afin de rendre le sujet ambidextre. Cette modification est insensible aux micro-ondes, mais nécessite une période de rééducation afin d'assimiler ces nouvelles capacités.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

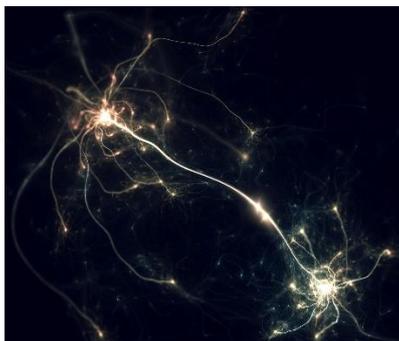
Installation : Hôpital

Description : Permet d'agir des deux mains sans pénalité sur une cible.

Coût : 300 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 5 (1D6+2)

« Vous pourriez opter pour une puce d'ambidextrie, mais cela implique d'avoir un câblage neural, un Support de puce et la puce qui va avec et que dès qu'une grenade EMP explose à proximité, la puce pourrait vous transformer en trisomique qui fait du taïchi. Et croyez-moi, c'est peut-être drôle à voir mais beaucoup moins à vivre. »



PEAUX TISSÉES DE DERMATECH INC.

Les couches supérieures de la peau sont tissées de fibres polymères à haute résistance, vous conférant une protection permanente. Certaines zones devant garder une sensibilité maximale ou une grande souplesse ne sont pas protégées, comme l'intérieur des mains, les paupières ou les parties génitales. Existe en 6 niveaux.

EN TERMES DE JEU

Source : CHR2

Installation : Centre Médical

Description : Niv. 1 : Protège tout le corps de 2 PA. SD pour repérer : 35.

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

Installation : Centre Médical

Description : Niv. 2 : Protège tout le corps de 3 PA. SD pour repérer : 30.

Coût : 600 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 4 (1D6+1)

Installation : Centre Médical

Description : Niv. 3 : Protège tout le corps de 4 PA. SD pour repérer : 25.

Coût : 800 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 5 (1D6+2)

Installation : Centre Médical

Description : Niv. 4 : Protège tout le corps de 5 PA. SD pour repérer : 20.

Coût : 1'000 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 7 (2D6)

Installation : Centre Médical

Description : Niv. 5 : Protège tout le corps de 6 PA. SD pour repérer : 20, PRE -1.

Coût : 1'200 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 9 (2D6+2)

Installation : Centre Médical

Description : Niv. 6 : Protège tout le corps de 7 PA. SD pour repérer : 15, PRE -2.

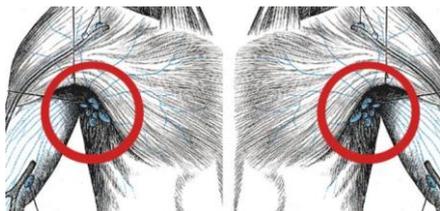
Coût : 1'400 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 11 (2D6+4)

« La peau tissée a un avantage certain sur toutes les autres protections portées. Elle est implantée et donc ne gêne pas du tout les mouvements de l'utilisateur. Elle peut se cumuler avec un gilet par balle ou un manteau renforcé par exemple. En revanche plus elle est résistante, plus on risque de la repérer. »

PHÉROMONES DE BIOTECHNICA

De petites glandes sont implantées au niveau des aisselles et à l'entrejambe, vous permettant d'influencer votre entourage. On ne peut avoir qu'un seul type de glandes, et des filtres nasaux ont 60% de chance de protéger contre ces effluves.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Centre Médical

Description : Désir : Persuasion +1 sur le sexe spécifié
Crédulité : +1 en Conversation.
Confusion : Compétence d'INT de la cible et Initiative -1

Coût : Désir : 500 ED (Très Coûteux)
Crédulité : 1'000 ED (Onéreux)
Confusion : 1'250 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

« Qui veut s'emmerder à discuter pendant des heures pour obtenir ce qu'il souhaite. Des glandes à phéromones raccourcissent le temps nécessaire à l'accomplissement de votre objectif, quel qu'il soit. »

POMPES ARTÉRIELLES DE BODYWEIGHT

Les parois des artères ont des muscles qui poussent le sang en avant et aident le cœur. Cette amélioration renforce ces muscles, vous donnant les performances d'un coureur de fond.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : Donne +1 en Athlétisme pour toute activité nécessitant de l'Endurance.

Coût : 500 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 4 (1D6+1)

« Alors vous n'irez pas aux JO avec cet implant, mais tous ceux qui vont au JO ont cet implant. Méditez là-dessus. »

POWERACT DE BODYWEIGHT

Des fibres musculaires cultivées en cuve, plus performantes que les fibres normales, sont implantées dans les masses musculaires principales. Cela ne se voit pas, et apporte un bonus (+2 ou +3) au COR pour le levage, les jets d'Athlétisme concernant le levage et les dégâts à mains nues. L'efficacité est réduite si un treillisage est posé et le bonus de COR est nul si le personnage est équipé de cyberbras. Existe en 2 niveaux

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : Alpha : Donne +2 en Athlétisme pour toute activité de levage et en COR uniquement pour le calcul de dégâts à mains nues.

Coût : 1'000 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

Installation : Hôpital

Description : Beta : Donne +3 en Athlétisme pour toute activité de levage et en COR uniquement pour le calcul de dégâts à mains nues.

Coût : 1'600 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 7 (2D6)

« Une fois je me suis fait taper dessus par un merc équipé de cet implant. Sans déconner, c'était un viandar mais j'aurais dit qu'il était équipé de prothèses mécaniques tellement j'ai morflé. »



POWERMAX DE BODYWEIGHT

Les points d'insertion des muscles sont déplacés, ce qui assure un meilleur bras de levier et donc plus de puissance. Une chirurgie esthétique limite l'impact visuel des modifications. Cela apporte un bonus (+1 ou +2) aux jets d'athlétisme pour le levage et aux dégâts au corps à corps. Le niveau Beta exige d'avoir un treillisage ou autre renforcement osseux, sous peine de subir 1 point de dégâts à chaque action réussie grâce à lui. Existe en 2 niveaux.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : Alpha : Donne +1 en Athlétisme pour toute activité de levage et en COR uniquement pour le calcul de dégâts à mains nues et mêlée.

Coût : 600 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

Installation : Hôpital

Description : Beta : 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 treillisage ou un autre renforcement osseux.

Coût : 1'600 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 7 (2D6)

> Pourquoi tu n'as pas acheté le Power Act ? Il est plus récent, plus performant et ne nécessite pas de treillisage.

> Oui mais il coûte aussi plus cher. Je roule pas sur l'or en ce moment. Du coup, une fois que j'aurais fait quelques EDdies, je songerai à en changer.

PRESADDKA MEDVYED MYICHTSA DE TRANSOV IMPORT

Pour nos amis Russes, les muscles humains sont trop faibles ! Du coup ce sont des muscles de grizzly que l'on vous greffe... On dit merci aux prisonniers de l'Oural, cobayes de cette amélioration.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : Muscles d'ours (!) greffés. COR +4, REF maxi 8 (avant modification)

Coût : 1'800 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 11 (3D6+1)

> Il paraîtrait que le président Russe actuel, chevaucherait un ancien président équipé de ces implants et qui lui-même chevauchait des ours.

> ... Faut vraiment que t'arrête de croire tout ce que tu lis sur le net.

RECONSTRUCTION NEURALE DE DERMATECH INC.

Une partie des neurones est remplacée par des nanoïdes reconfigurables à conductivité améliorée, ce qui accroît la vitesse de transfert des influx cérébraux. La reconstruction commence par les principales voies intracérébrales et peut être étendue jusqu'à remplacer une grande partie du cerveau. Les zones reconstruites sont beaucoup moins sensibles au manque d'oxygène, ce qui facilite la récupération

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Boutique

Description : Niv. 1 : 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.

Coût : 5'000 ED (Luxueux)

Perte Humanité : 4 (1D6+1)

Installation : Boutique

Description : Niv. 2 : 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.

Coût : 15'000 ED (Super Luxueux)

Perte Humanité : 9 (2D6+2)

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Centre Médical

Description : Niv. 3 : 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).

Coût : 45'000 ED (Super Luxueux)

Perte Humanité : 13 (3D6+3)

Installation : Centre Médical

Description : Niv. 4 : 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).

Coût : 125'000 ED (Super Luxueux)

Perte Humanité : 18 (4D6+4)

EN TERMES DE JEU

Installation : Hôpital

Description : Niv. 5 : 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)..

Coût : 375'000 ED (Super Luxueux)

Perte Humanité : 23 (5D6+5)

« J'ai déjà croisé un Netrunner qui avait subi une reconstruction neurale de niveau 1. Le truc, c'est que c'est déjà un gros avantage. Par contre si vous voulez mon avis, les reconstructions de niveau 3 ou plus, c'est de la science-fiction. Et même si ce n'était pas le cas, qui pourrait se payer un implant si cher ? »



RÉCUPÉRATION D'EAU DE BODYWEIGHT

Que vous soyez dans le désert ou sous les tropiques, T-Maxx se charge de rendre votre séjour agréable. Cet organe artificiel entourant le gros intestin améliore la récupération d'eau de plus de 80%, vous permettant de vous passer d'eau pendant quarante-huit heures sans risques, vingt-quatre heures en climat chaud et/ou aride. Le seul défaut noté est une sortie parfois pénible, due à une consistance beaucoup plus sèche...



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : Réduit le besoin en eau de 80% si nécessaire.

Coût : 250 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 1

> Attends, tu veux dire que si je m'implante cette augmentation, je vais littéralement boire de la flotte qui provient de mon cul ? Mais c'est dégueulasse ! J'ose pas imaginer l'haleine de merde !

> Mais non espèce de débile, ça marche pas comme ça !

RÉFLEXES IMPLANTÉS DE RAVEN MICROCYBERNETICS

Une intervention au niveau de la colonne vertébrale place des nœuds de cellules nerveuses étudiées de manière à "programmer" des mouvements réflexes, facilitant la mise en œuvre d'une compétence. Les mauvaises langues diront que pour le prix, autant se payer une puce, mais les réflexes implantés ne vous empêchent pas de progresser, et ne craignent pas les micro-ondes.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : Augmente une compétence de REF ou de DEX à +1. (On peut en prendre plusieurs mais le bonus ne peut pas dépasser +3)

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

« Les réflexes implantés peuvent être le petit plus qui fera la différence. Le seul problème qui ait été constaté est une tendance à utiliser la compétence "programmée" en cas de surprise. Mais ça passe avec un peu d'entraînement. »



REPLACEMENT MÉTAHÉMOGLOBINE DE BIOTECHNICA

Avec la thérapie Méta-hémoglobine de Bodyweight, votre moelle osseuse va produire des globules rouges transportant cette molécule plus efficace, d'où une amélioration spectaculaire de vos capacités athlétiques. Attention, ce traitement interdit toute transfusion de sang étranger ou l'emploi de substituts sanguins génériques, et accroît légèrement la sensibilité aux substances toxiques.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Centre Médical

Description : MOUV +1, jets d'athlétisme concernant l'endurance +1, +5 min sans respirer. Malus de -1 contre les drogues et les poisons.

Coût : 700 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

> Du coup j'aurai le sang bleu ou vert c'est ça ?

> Mais pas du tout... C'est de l'hémoglobine, c'est juste qu'elle est augmentée.

> Ah... merde j'aurais bien aimé avoir le sang vert.



BIOTECHNICA

RENFORCEMENT DES JAMBES DE BODYWEIGHT

Les articulations et les os sont renforcés, et des tissus élastiques formant amortisseur implantés au niveau des articulations. Les muscles des jambes sont également modifiés pour améliorer la détente. Au final, on obtient des performances impressionnantes. Existe en deux niveaux de traitement.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : Alpha : MOUV +1, sauts à MOUV x 1.5. Le tableau des dégâts de chutes est réhaussé de 5m. Soit 2D6 à partir de 15 m de chute. (+2D6 / 10 mètres de plus)

Coût : 1'000 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

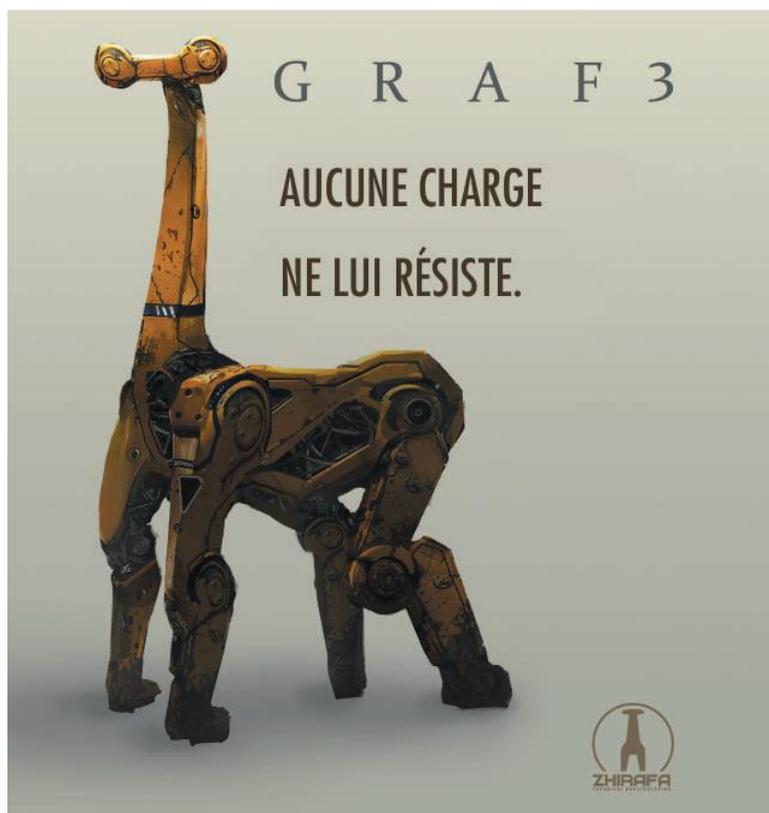
Installation : Hôpital

Description : Beta : MOUV +2, sauts à MOUV x 1.5. Le tableau des dégâts de chutes est réhaussé de 10m. Soit 2D6 à partir de 20 m de chute. (+2D6 / 10 mètres de plus)

Coût : 1'500 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 5 (1D6+2)

« Cette amélioration est plutôt rare, mais remarquablement efficace. Elle est très utile à ceux qui doivent courir et sauter beaucoup. »



RENFORCEMENT OSSEUX DE BODYWEIGHT

Dérivé d'un traitement contre l'ostéoporose, cette amélioration augmente la densité et la taille des os, ainsi que l'insertion des tendons. La croissance osseuse au niveau du visage et des membres est légèrement inesthétique, surtout dans la version maximale. Cette amélioration n'est que partiellement cumulable avec un treillisage et ne peut être effectuée qu'avant la pose d'un treillisage. Existe en deux versions.



RÉSERVE DE GLYCOGÈNE DE BIOTECHNICA

Le glycogène est le "carburant" des muscles, stocké dans les muscles et le foie. Quand il est épuisé, l'organisme doit utiliser les graisses et perd son efficacité. Cette modification implante dans les groupes de muscles principaux des tissus de culture optimisés pour le stockage du glycogène, permettant de prolonger les efforts.



BIOTECHNICA

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : Alpha : Athlétisme +1 pour les tests de levage. +1 aux dégâts à mains nues ou en mêlée, poids +5%.

Coût : 700 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

Installation : Hôpital

Description : Alpha : Athlétisme +2 pour les tests de levage. +2 aux dégâts à mains nues ou en mêlée, poids +10%. PRES -1. Non cumulable avec un treillisage.

Coût : 1'400 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

« Nombre d'augmentations puisent leurs origines dans un traitement visant à soigner. Ils sont alors détournés pour augmenter une personne sans problème de santé. Il faut dire qu'il est nettement plus rentable de transformer quelqu'un en super héros que de remettre sur pied une personne malade. »

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : +1 à tous les jets d'Athlétisme basés sur l'endurance.

Coût : 750 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

« Avec cette augmentation fini les coup de mou. Très peu invasif et suffisamment bien conçu, il vous permettra de vous dépasser dans les moments vraiment importants. »



RÉTINES PRÉPROGRAMMÉES DE BIOTECHNICA

Une colonie de nanoïdes tapisse la rétine, pouvant sur commande adopter en une minute une configuration parmi celles programmées.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : Modifie l'emprunte rétinienne à volonté (en 1 minute).

Coût : 800 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 1

« Le problème avec les augmentations qui permettent la même chose avec un cyber œil, c'est que selon l'œil en question, un observateur averti peut se rendre compte qu'il n'est pas biologique et se méfier. Les rétines préprogrammées permettent de palier à cette éventualité et font en sorte que personne ne se doute qu'il ne s'agit pas de votre véritable rétine. »



SAFE LOVE DE ROCKLIN AUGMENTICS

Une membrane biotechnologique indécélable qui vous protège des M.S.T., et agit également comme contraceptif féminin. Un timbre adéquat permet d'annuler ce dernier effet si on le désire.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : Membrane indécélable, anti-maladies et contraceptif féminin.

Coût : 300 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 1

« Le modèle n'existe pas pour les hommes mais je pense que le jour où Rocklin Augmentics fera une version masculine, ils se feront des couilles en or ! »

SPEEDGRAFTS DE BIOTECHNICA

Les muscles et tendons des jambes sont renforcés et le contrôle moteur amélioré donnant +2 en MOUV.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : MOUV +2. Non compatible avec le renforcement des jambes

Coût : 300 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 1

> Avec ça je vais pouvoir courir contre les murs, faire des sauts de 20 mètres de haut, courir à la vitesse de la lumière ou détruire les murs d'un coup de pied ?

> Non, tu vas augmenter ta mobilité, courir plus vite, sauter plus haut mais tu ne pourras pas t'inscrire dans la ligue des Vengeurs pour autant.

SPHINCTERS CIRCULATOIRES DE BODYWEIGHT

Une chute de pression sanguine due à une blessure sérieuse provoque la contraction d'anneaux musculaires le long des artères des membres, arrêtant la circulation du sang dans la zone blessée. Des valves dans les veines redirigent alors la circulation autour du membre affecté. Ceci endommage rapidement les tissus au-delà de la blessure, mais évite une perte de sang traumatisante et l'effet de choc. Les tissus privés de sang doivent être éliminés chirurgicalement et remplacés.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : Empêche toute forme d'évanouissement dû à une perte de sang (même dû à une blessure mortelle) et empêche toute forme d'hémorragie. Les pénalités des blessures critiques pour les jets de sauvegardes contre la mort sont ignorées.

Coût : 1'600 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

« L'opération est lourde mais l'implant reste très peu invasif et clairement utile pour les personnes qui se retrouvent sous le feu. »

SUBSTITUTS MUSCULAIRES DE BIOTECHNICA

Les muscles humains sont remplacés par des muscles poussés en cuve, plus rapides et plus puissants. Le squelette est également renforcé pour supporter les efforts accrus. Les niveaux 1 à 3 ne sont pas visibles, le niveau 6 correspond à des muscles greffés de niveau 2.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : Niv. 1 : COR +1

Coût : 1'000 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

Installation : Hôpital

Description : Niv. 2 : COR +2

Coût : 2'000 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 7 (2D6)

Installation : Hôpital

Description : Niv. 3 : COR +3, REF +1, MOUV +1

Coût : 3'500 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 14 (4D6)

EN TERMES DE JEU

Installation : Hôpital

Description : Niv. 4 : COR +4, REF +1, MOUV +1

Coût : 5'000 ED (Luxueux)

Perte Humanité : 17 (5D6)

Installation : Hôpital

Description : Niv. 5 : COR +5, REF +2, MOUV +2

Coût : 7'500 ED (Luxueux)

Perte Humanité : 24 (7D6)

Installation : Hôpital

Description : Niv. 5 : COR +5, REF +2, MOUV +2

Coût : 10'000 ED (Super Luxueux)

Perte Humanité : 28 (8D6)

« Une amélioration coûteuse, mais des plus efficace. Les substituts musculaires améliorent votre force et votre résistance, ainsi que votre vitesse. Ils sont plus chers que les muscles greffés ordinaires, mais c'est un excellent investissement. »



SUPRATHYROÏDE DE BIOTECHNICA

Une glande artificielle qui vient supplanter le rôle de régulation du métabolisme de l'original. Ce métabolisme survolté se traduit par une plus grande force, des mouvements plus rapides et des réactions accélérées. Elle existe en deux niveaux d'intensité. Par contre, les besoins de nourriture et de boisson sont augmentés de 50% (Alpha) ou doublés, et la température corporelle légèrement augmentée. On peut également noter une tendance à l'hyperactivité. Les effets à long terme sont inconnus mais on peut craindre une accélération du vieillissement et d'autres effets déplaisants liés au métabolisme accéléré.

SUNBLOCK DE CAPSULECO

Pour être définitivement à l'abri des coups de soleil, ou garder ce look livide qui vous branche ! Des nanoïdes spéciaux enrichissent la couche cornée de la peau en pigments réfléchissant ou absorbant les UV.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Boutique

Description : Ecran total nanotechnologique. Existe en différents indices

Coût : 350 ED (Coûteux)

Perte Humanité : 1

> *Fini les coups de soleil !*

> *Mais de toute façon, tu ne fouts jamais le nez dehors. Tu passes ta vie à mater de vieux films.*

> *Oui mais on sait jamais. Je pourrais choper un cancer.*

> *Dis plutôt que tu veux cet implant pour briller au soleil comme dans ce vieux navet avec des vampires.*

> *... Je pourrais me faire un super cosplay d'Edward !*

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : Alpha : COR +1, REF +1, MOUV +1, Initiative +1

Coût : 1'500 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 7 (2D6)

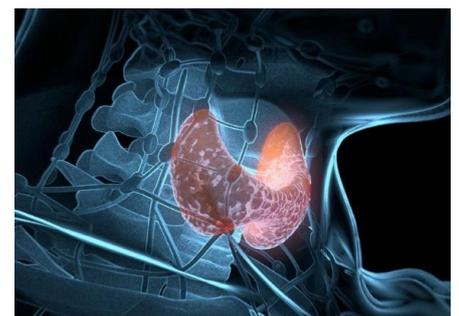
Installation : Hôpital

Description : Beta : COR +2, REF +2, MOUV +2, Initiative +2

Coût : 3'000 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 14 (4D6)

« Un implant extrêmement efficace, mais il n'est pas prudent de modifier de la sorte le métabolisme. A mon avis, la version Beta relève plus de la roulette russe que du risque calculé. Mais bon, c'est votre vie, après tout. »



SURVASCULARISATION DE BODYWEIGHT

Une petite intervention clinique permet de survasculariser le corps, en particulier les endroits sensibles tels que les extrémités. Cela comprend également un léger ajustement du métabolisme. Cette intervention vous rend bien plus résistant au froid, au point de vous balader en tee-shirt par -5°C (la classe). Petit défaut, vos besoins en nourriture sont proportionnels au froid rencontré.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

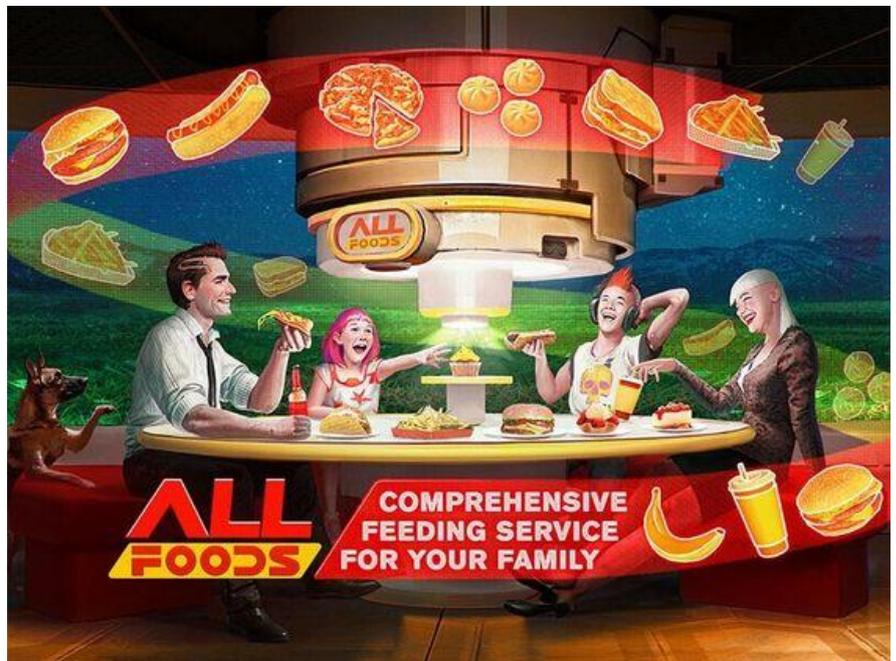
Installation : Centre Médical

Description : Résistance au froid. Réduit les malus dus au froid de 1.

Coût : 700 ED (Onéreux)

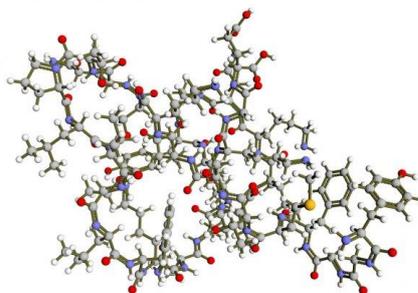
Perte Humanité : 3 (1D6)

« J'avais toujours froid. Rien à faire, j'ai acheté un chauffage, une bouillote... des moufles ! J'ai acheté des moufles bordel. Et puis j'ai investi dans un système de survascularisation. Terminé ! Plus de pieds froids, plus de frissons. Et surtout, plus de moufles ! »



SYNTHÉDORPHINE DE BIOTECHNICA

Une glande artificielle est implantée dans le cerveau et reliée aux centres nerveux de la douleur. En cas de réception d'un signal de douleur, elle libère des endorphines de synthèse qui bloquent toute sensation de souffrance. Il existe une version Beta qui produit une drogue bien plus puissante qui empêche son utilisateur de perdre connaissance suite à la douleur même en cas de blessure mortelle. Il existe un risque de dépendance, pouvant vous conduire tout droit à un comportement masochiste afin d'avoir votre dose (vu que la glande est déclenchée par la douleur...). Elle coûte 3'000 ED, et elle est illégale en raison de troubles psychologiques constatés chez de nombreux utilisateurs.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : Alpha : Bloque la douleur et ignore les malus dus aux blessures graves.

Coût : 1'000 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 10 (3D6)

Installation : Hôpital

Description : Beta : Bloque la douleur et ignore les malus dus aux blessures graves, critiques et mortelles. Empêche l'évanouissement dû à la douleur même en cas de blessure mortelle.

Coût : 2'500 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 14 (4D6)

« Un implant très intéressant, et une bonne alternative aux antidouleurs. C'est le genre d'investissement recommandé à quiconque se trouve souvent impliqué dans des actions violentes. La version Beta est plus efficace, mais elle a toutes les chances de vous rendre dingue, il vaut mieux l'éviter. Si vous êtes déjà cyberspycho, il n'y a aucune restriction. »



TOUGHSKIN DE GENE-TEK

Ce traitement viral renforce la structure de la peau avec du collagène et de la kératine, donnant une peau semblable à du cuir, résistant à l'abrasion, la perforation et la chaleur. Cette protection naturelle se reconstitue au rythme de 1 PA par jour, 2 avec des nanochirurgiens. Elle n'est pas très discrète, surtout dans les versions les plus solides. Existe en 3 versions.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : Alpha : 3 PA sur tout le corps.

Coût : 750 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 1

Installation : Hôpital

Description : Beta : 5 PA sur tout le corps. Détection au toucher -1.

Coût : 1'000 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 2 (4D6)

Installation : Hôpital

Description : Gamma : 7 PA sur tout le corps. Détection au toucher -2. PRES -1

Coût : 1'300 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

« C'est moche, c'est cher mais c'est pas trop envahissant. Et ça se cumule avec des protections portées. Deux raisons d'opter pour cet implant. »

VISION PÉRIPHÉRIQUE AMÉLIORÉE DE LIFE VISION

Pour ceux qui veulent voir venir les ennemis sans recourir à de la vulgaire cybernétique. La vision périphérique améliorée de Biotechnica est un traitement viral qui stimule la croissance de la rétine et augmente la densité des cellules, ce qui améliore la vision périphérique.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : +1 en perception pour déceler les embuscades et les attaques surprises.

Coût : 250 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 1

> Et face à un tireur embusqué, il te sert à quoi ton implant ?

> A rien, mais ça c'est comme tout le monde. En revanche si t'essaie de me mettre une tarte par surprise tu risques de ramasser un pruneau par anticipation.

Midnight Lady
accessories

SURPRISE THEM

TEASER



TRANSPLANTS >

Des organes sur mesure poussés en cuve, qui sont implantés à la place des originaux afin d'améliorer leurs performances. Des améliorations coûteuses pour un effet assez réduit, mais la discrétion est totale et l'effet sur l'humanité très faible.

CŒUR AMÉLIORÉ DE BIOTECHNICA

Plus puissant et résistant que l'original, cette modification vous met à l'abri de la crise cardiaque. Pour le modèle Beta, l'augmentation de la pression sanguine donne un malus de 1 aux jets contre la mort.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : Alpha : +1 aux jets d'athlétisme en rapport avec l'endurance. MOUV +1 si poumons améliorés.

Coût : 750 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 1

Installation : Hôpital

Description : Beta : +2 aux jets d'athlétisme en rapport avec l'endurance. COR +1 MOUV +1 (+2 si poumons améliorés) malus de 1 aux jets de sauvegarde contre la mort.

Coût : 1'250 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

« Franchement... Pourquoi acheter un cœur chromé alors que le biologique est aussi bien voire mieux ? Le prix n'est pas le même mais si vous avez les moyens, n'hésitez pas ! »

POUMONS AMÉLIORÉS DE BODYWEIGHT

Ces poumons sur mesure vous donnent un souffle de marathonien. Une version améliorée dispose d'une membrane filtrante capable d'arrêter la plupart des substances toxiques. Plus de problème pour faire votre jogging un jour de smog !

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : Standard : +1 aux jets d'athlétisme en rapport avec l'endurance. MOUV +1 si cœur amélioré.

Coût : 750 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 1

Installation : Hôpital

Description : Filtrants : +2 aux jets d'athlétisme en rapport avec l'endurance. COR +1 MOUV +1 si cœur amélioré. Bonus de +1 pour résister aux drogues gazeuses.

Coût : 1'250 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

« Vous voulez avoir des poumons aussi roses que ceux d'un bébé ? Et vous voulez pouvoir courir aussi longtemps qu'une championne de course à pied ? Pour le premier les poumons améliorés sont pour vous et pour la deuxième question, ils vous y aideront énormément ! »



RADIATION IN YOUR SECTOR? WE CAN HELP

ALL WORLD INSURANCE

CALL NOW!



FOIE AMÉLIORÉ DE BIOTECHNICA

Plus puissant et résistant que l'original, cette modification vous met à l'abri de la crise cardiaque. Pour le modèle Beta, l'augmentation de la pression sanguine donne un -1 aux jets contre la mort.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : +2 pour résister aux drogues

Coût : 250 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 1

« Couplez des reins améliorés et un foie amélioré et votre facture d'alcool va grimper de manière exponentielle. Mais quelle est l'intérêt de se greffer ça pour faire la fête ? C'est complètement con. Quand je pars pour une soirée, je veux pouvoir m'enivrer rapidement, pas dépenser le budget d'un pays d'Europe en alcool. »

REINS AMÉLIORÉS DE BODYWEIGHT

Des reins plus performants, capables de filtrer la plupart des toxines sanguines.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : +2 pour résister aux drogues

Coût : 250 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 1

« La drogue c'est de la merde... Surtout quand vous avez des reins améliorés ! »



EAGLE EYE DE KIROSHI

Un œil doté d'une plus grande sensibilité et d'une meilleure vision des couleurs, qui améliore votre vue. La version Beta améliore aussi votre vision de nuit, mais elle est plus sensible à l'éblouissement.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : Alpha : Un œil amélioré. +1 en perception visuelle.

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 1

Installation : Hôpital

Description : Beta : Idem mais réduit de 1 point les pénalités de vision de nuit. (-1 contre l'éblouissement).

Coût : 750 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

« Bon, j'enchaîne les mauvais choix je pense. Après les reins et le foie amélioré, j'ai pris les Eagle Eye. Résultat, quand je vais en boîte de nuit, je dépense 4 fois plus d'EDdies que n'importe qui et je suis forcé de porter des lunettes de soleil à cause des stroboscopes sinon je passe ma soirée aveuglé... »

Venues tout droit d'Europe, voici les derniers progrès du biomatériau, de la nanochirurgie et de la biochimie qui feront de vous plus qu'un homme (ou qu'une femme) ! Ces techniques ne sont guère disponibles qu'en Europe, et nécessitent un examen ADN complet avant toute intervention. Et si vous avez beaucoup de cyber les Euros vont augmenter les tarifs, officiellement en raison des risques d'interférence néfaste...

BEAUTÉ ACCRUE DE RAVEN MICROCYBERNETICS

La nanotechnologie restructure subtilement votre apparence, assurant un résultat unique et chic !



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Boutique

Description : PRES +1 (par traitement, max +3), non cumulable avec de la chirurgie esthétique.

Coût : 1'700 ED par traitement (Très Onéreux)

Perte Humanité : 1 par traitement

« L'injection est sans douleur et le changement se fait de manière subtile. Néanmoins, le temps que prennent les nanomachines à agir peuvent varier d'un individu à l'autre. Une fois ceux-ci ayant développé leur plein potentiel, l'utilisateur possède une beauté quasi surnaturelle. »

MOUVEMENT ACCRU DE BODYWEIGHT

Les jambes sont restructurées de manière plus ou moins approfondie, et un programme d'entraînement sur mesure permet d'optimiser la technique de course.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Boutique

Description : MOUV +1 par traitement (max +4), nécessite une thérapie interne ou plus.

Coût : 1'700 ED par traitement (Très Onéreux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.) par traitement

« Faut voir un Eurosolo courir avec cette augmentation. C'est tout bonnement impressionnant. L'augmentation rivalise avec certaines de nos implants cybernétiques. »

CONSTITUTION BIOTECHNICA

Ceci combine un régime strict, un programme d'entraînement scientifique et l'usage soigneusement contrôlé de drogues, un programme rappelant celui des athlètes soviétiques de la grande époque !

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

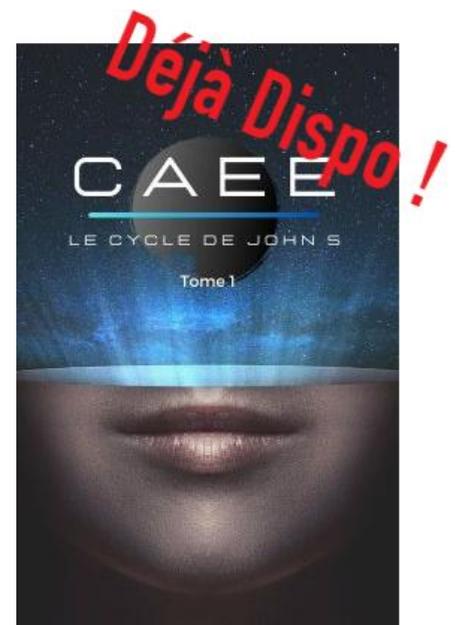
Installation : Boutique

Description : COR +1 par régime (max +2), entraînement et un doigt de biotech

Coût : 1'700 ED par traitement (Très Onéreux)

Perte Humanité : Aucune

« L'entraînement... Y a que ça de vrai. Mais bon là, c'est cher et vous allez roter du sang ! »





PEAU RENFORCÉE DE BIOTECHNICA

Les couches profondes de la peau voient leur structure altérée et renforcée, tout en conservant leur souplesse. Ceci confère une protection comparable aux Peautissées les plus légères, mais cette modification n'a pas besoin d'entretien ni de réparation, car c'est la peau elle-même qui se régénère !

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Boutique

Description : La haute couture des Peautissées, 4PA

Coût : 4'000 ED par traitement (Très Onéreux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.) par traitement

« Ce truc est impressionnant. Rien ne trahit l'existence de cette amélioration et pourtant la peau est beaucoup plus résistante. »

POUMONS AMÉLIORÉS DE BIOTECHNICA

Une altération de la paroi des alvéoles pulmonaires permet des échanges accrus en même temps qu'une élimination plus efficace des polluants.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Boutique

Description : Filtre les polluants et permet de survivre avec 50% de l'oxygène normal.

Coût : 2'900 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 1

« Des poumons tout neufs, qui capte 2 fois plus d'oxygène et filtre tout polluant présent dans l'air. Que demander de plus ? »

RÉFLEXES AMÉLIORÉS DE BODYWEIGHT

Les fibres nerveuses sont modifiées pour accélérer l'influx, et les centres moteurs du cerveau sont finement ajustés. Une thérapie Interne ou plus est impérative pour permettre au patient ne serait-ce que de marcher après cette intervention !

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Boutique

Description : REF +1, nécessite une thérapie interne ou plus.

Coût : 2'500 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

« L'avantage de ce joli joujou c'est qu'il peut s'adapter à toute autre forme d'augmentation qui modifie les nerfs de l'utilisateur. »

RÉSISTANCE AUX UV DE BIOTECHNICA

Comme son nom l'indique. Equivalent au Sunblock mais en plus « bio ».

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Boutique

Description : REF +1, nécessite une thérapie interne ou plus.

Coût : 2'500 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

> J'ai dépensé une petite fortune, mais ça en valait le coup.

> Non mais t'es sérieux là ?

> Ben ouais, le voyage en Europe, l'implant et le suivi c'est pas donné. Mais finit les coups de soleil !

> ... mais, t'es black ! Tu penses pas que tu aurais pu mieux investir tes EDDies ? Dans une greffe cérébrale par exemple ?

Divers traitements médicaux hauts de gamme, coûteux et disponibles seulement dans une poignée de cliniques. Leur finalité est avant tout de prolonger l'existence des bénéficiaires.

LÉONISATION DE BIOTECHNICA

Baptisé d'après Ponce de Léon, le mythique découvreur de la fontaine de Jouvence. Le sujet est immergé dans une solution de nanoïdes qui vont littéralement le reconstruire au niveau cellulaire, voire moléculaire. Cela ramène le sujet à l'âge souhaité (18 ans minimum) et guérit toute maladie ou problème génétique existant. Le traitement dure quatre mois, durant lequel le patient ne peut interagir que par interface ou braindance. Le traitement complet demande deux séances de rappel par an pendant quatre ans pour peaufiner le travail. Le traitement ne peut être appliqué qu'un nombre de fois égal au tiers du COR.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : Ramène l'âge du sujet à 18 ans (ou plus selon les goûts). Guérit toute maladie.

Coût : 500'000 ED (Super Luxueux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

Installation : Hôpital

Description : Traitement en supplément : Tous les 6 mois pendant 4 ans.

Coût : 25'000 ED (Super Luxueux)

Perte Humanité : Aucune

> 500'000 ED dies ? Mais qui paie 500'000 ED dies pour vivre éternellement ?

> Quelqu'un qui peut... D'autres questions cons ?

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : Rajeunit le système nerveux.

Coût : 250'000 ED (Super Luxueux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

Installation : Hôpital

Description : Traitement en supplément : Tous les 6 mois pendant 4 ans.

Coût : 25'000 ED (Super Luxueux)

Perte Humanité : Aucune

> Ne me pose pas cette question une seconde fois, la réponse sera sensiblement la même.

> Ah ? Et alors qui ?

> Quelqu'un qui ne peut pas se payer le premier model qui peut le second. « Seules les plus grosses fortunes peuvent prétendre à ce genre de chirurgie. Mais même là, la transplantation reste extrêmement rare et franchement risquée. »

TRANSPLANTATION CÉRÉBRABLE DE BIOTECHNICA

Pour retrouver sa jeunesse, le cerveau est transplanté dans un corps cloné, permettant de prolonger son espérance de vie, ou d'être reconstruit après avoir eu de gros ennuis.

LÉONISATION CÉRÉBRALE DE BIOTECHNICA

Une alternative moins coûteuse, le traitement est appliqué au cerveau après son extraction, il est ensuite mis en place dans un corps cloné ou un châssis full borg.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : Transplantation du cerveau dans un corps cloné.

Coût : 75'000 ED (Super Luxueux)

Perte Humanité : 7 (2D6)

« On murmure que certaines personnes ayant subi ce traitement ont complètement disjoncté en se voyant dans un miroir. Elles n'arrivaient pas à se reconnaître. »



TRANSPLANTATION CÉRÉBRABLE (AMÉLIORÉE) DE BIOTECHNICA

Idem, mais le corps est amélioré par manipulation génétique, pouvant bénéficier de caractéristiques surhumaines et d'un certain nombre de modifications biotech ou transplants.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : Transplantation du cerveau dans un corps amélioré par manipulation génétique.

Coût : 85'000 ED (Super Luxueux)

Perte Humanité : 7 + amélio. (2D6 + améliorations)

« Cette upgrade reste également très rare bien que pas plus risquée que son homologue standard. De plus le prix est indiqué est pour un corps cloné pouvant recevoir des augmentations. Lesdites augmentations doivent être payées séparément. »

TRAÏEMENT « PETER PAN » DE ARASAKA

Une des dernières nouveautés médicales, venue cette fois-ci du Japon. Des traitements hormonaux complexes arrêtent la croissance d'un sujet prépubère, le bloquant à son âge actuel. Ce traitement est coûteux, de plus il ne peut pas être interrompu sans risquer de graves problèmes de santé. On peut craindre également que demeurer à vie dans un corps d'enfant engendre des troubles psychologiques sérieux. Pour ces raisons, ce traitement demeure rare, et sa légalité au mieux douteuse. Jusqu'à présent, la demande est surtout venue de réseaux pédophiles... Dernière note : ce traitement bloque la croissance, pas le vieillissement.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : Arrête la croissance avec l'âge souhaité (avant 18 ans)

Coût : 3'000 ED / mois (Très Onéreux)

Perte Humanité : Aucune

« Mais quel taré voudrait rester coincé dans un corps de gamin toute sa vie ? Il est clair que mis à part dans le cadre de réseaux pédophiles, je ne vois pas qui pourrait souhaiter ça ? On fait vraiment n'importe quoi quand on a du pognon ! »

PARABELLUM
NUMÉRO SPÉCIAL : FUSILS À POMPE
Juillet 204X / 5eb

68
SHOTGUNS
DE LÉGENDE

*Éclatez-vous... Éclatez les !
Soyez du bon côté des statistiques !*

PLUS
12 méthodes simples
pour chouchouter
votre cracheur préféré

**Les Forces armées
les mieux équipées**

Choisissez le meilleur pour leur faire face.
Préparez la guerre pour obtenir la paix !

En 204X ces améliorations sont encore à l'état de projet dans quelques laboratoires.

MUSCLES RENFORCÉS DE BODYWEIGHT

Les fibres musculaires sont renforcées. Non cumulable avec un Treillisage.



EN TERMES DE JEU

Source : DSP

Installation : Centre Médical

Description : COR +1 (non cumulable avec treillisage)

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

« Ce qui est super avec la nanochirurgie expérimentale, c'est qu'on ne peut pas encore totalement retirer tous les effets secondaires. Avec les muscles renforcés par exemple, les 3 jours qui suivent l'injection sont particulièrement douloureux. »

« Ce truc bouffe toutes les radiations de votre corps. Mais si vous n'êtes pas irradié, de quoi ce nourrit-il ? Vous y avez pensé ? »

RÉFLEXES BOOSTÉS DE DYNALAR

Les nanoïdes vont directement recâbler les centres moteurs du cerveau. Ceci est incompatible avec un booster de réflexe, et parfois les récepteurs de la douleur sont également recâblés, provoquant une plus grande sensibilité.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Centre Médical

Description : Réflexes boostés jusqu'à 9. Chaque point gagné on a 25% de chance de provoquer une hypersensibilité (-1 au jet de sauvegarde contre la mort)

Coût : 3'500 ED x points (Très Onéreux à Super Luxueux)

Perte Humanité : 2 x points de REF gagné (1D6/2 arrondi sup. x point de REF gagné)

« C'est génial. Le gain de chaque point vous rapproche vers une mort certaine. Au final vous risquez de vous transformer en écureuil sous cocaïne ; super speed mais qui peut claquer à tout moment. »

NANO-RÉPARATION D'ADN DE UTOPIAN CORPORATION

Vous craignez les problèmes de radiation fréquents en Orbite ? Utopian Corporation vous offre la solution. Ce traitement nanotech révolutionnaire reconstruit votre ADN au fur et mesure qu'il est endommagé, limitant fortement les risques de cancer. Cela augmente également votre espérance de vie ! Trois niveaux sont disponibles.

Alpha : Réduit les doses de radiations reçues de 10 rads par heure d'exposition. Cela n'a pas d'effet sur dose cumulée. Augmente l'espérance de vie de 5%

Beta : Réduit les doses de radiations reçues de 20 rads par heure d'exposition. L'espérance de vie est augmentée de 10%.

Gamma : Non disponible sur le marché, il réduirait les doses de radiations de 40 rads par heure et augmenterait l'espérance de vie de 20%. Aucune information n'a été confirmée à propos de ce produit.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Centre Médical

Description : Alpha : Dommage des radiations réduits de 10 rads/heures, espérance de vie +5%

Coût : 5'000 ED (Luxueux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

Installation : Centre Médical

Description : Beta : Dommage des radiations réduits de 20 rads/heures, espérance de vie +10%

Coût : 10'000 ED (Super Luxueux)

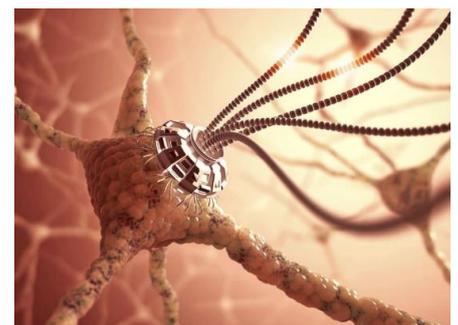
Perte Humanité : 4 (1D6+1)

Installation : Centre Médical

Description : Gama : Dommage des radiations réduits de 40 rads/heures, espérance de vie +20%

Coût : 50'000 ED (Super Luxueux)

Perte Humanité : 5 (1D6+2)



RÉSISTANCE AUX ACIDES DE DERMATECH INC.

Les couches supérieures de la peau sont remplacées par une pellicule chimiquement inerte à perméabilité contrôlée, laissant respirer le corps mais arrêtant la plupart des contaminants, et résistant aux acides sans être endommagée. Cette modification a un aspect livide immédiatement apparent.

EN TERMES DE JEU

Source : DSP

Installation : Centre Médical

Description : +4 contre les poisons de contact, irritants. 6 PA/Acide. Aspect livide.

Coût : 1'000 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 6 (1D6+3)

> T'as peur de te faire asperger d'acide ?

> Ben disons que dans cette ville de dingue, c'est pas impossible.

> Ok, mais il est tout de même plus probable que tu reçoives une bastos. Du coup ton implant te servira à rien.



RÉSISTANCE AUX RADIATIONS DE DERMATECH INC.

La peau est modifiée pour dévier et absorber les radiations, protégeant les tissus internes vulnérables. Cette amélioration donne à la peau des reflets métalliques.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : Reflets gris métallisé. Va souvent avec 2 cyberoptique

Coût : 750 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 7 (2D6)

« Cette amélioration ne vise que ceux qui seront en contact régulier avec des radiations. Couplé à la Nano Réparation d'ADN vous ne risquez jamais de développer une intoxication mortelle aux radiations. »

RÉSISTANCE THERMIQUE DE DERMATECH INC.

La peau est reconstruite de manière à réfléchir la chaleur et à améliorer les échanges thermiques, permettant une activité normale en ambiance surchauffée. Elle acquiert des reflets argentés.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : Jusqu'à 42°C sans problème. Reflets argentés.

Coût : 750 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 6 (1D6+3)

> Tu sais, je crois que tu devrais te mettre au sport.

> Ah bon ? Pourquoi ?

> Ben c'est bon pour la santé déjà... Tu as pensé au surf ?

> Au surf ? Non jamais.

> C'est con ça... On aurait pu t'appeler le Surfer d'Argent !

RADIATION IN YOUR SECTOR? WE CAN HELP

ALL WORLD INSURANCE

CALL NOW!

RÉSISTANCE AU VIDE DE BODYWEIGHT

Cette modification lourde comprend un renforcement des organes internes et de la peau pour leur permettre de résister à la différence de pression et au froid, la pose de clapets dans les orifices naturels, des cyberoptiques spéciales et une amélioration des poumons comparable aux Rebreathers de Raven Microcyb pour permettre l'approvisionnement en air. Une option courante est un embout standard avec réchauffeur/détendeur implanté permettant d'utiliser directement une bouteille d'oxygène standard. Cette technique est encore peu répandue en 204X !

EN TERMES DE JEU

Source : DSP

Installation : Hôpital

Description : Inclut cyberoptiques spéciales, obturateurs sur orifices naturels, Rebreathers, etc.

Coût : 3'200 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 31 (6D6+10)

Installation : Hôpital

Description : Option Raccord d'air: Embout et réchauffeur pour bouteilles d'oxygènes standard

Coût : +250 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 4 (1D6+1)

> Tu comptes partir en voyage avec Orbital Air ?

> Non...

> Bah pourquoi tu as dépensé autant d'EDdies pour cet implant alors ?

> T'as jamais vécu avec mon colloc. C'est le minimum si je veux survivre.

EN TERMES DE JEU

Source : DSP

Installation : Centre Médical

Description : Deux options maximum par sens boosté. Risque d'hypersensibilité.

Vue : IR, UV, Faible lumière, changement de couleur, affineur d'image, téléoptique 2.5x

Ouïe : Ecoute amplifiée, bande passante élargie.

Odorat + Goût : Booster Olfactif et gustatif, en une seule opération.

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

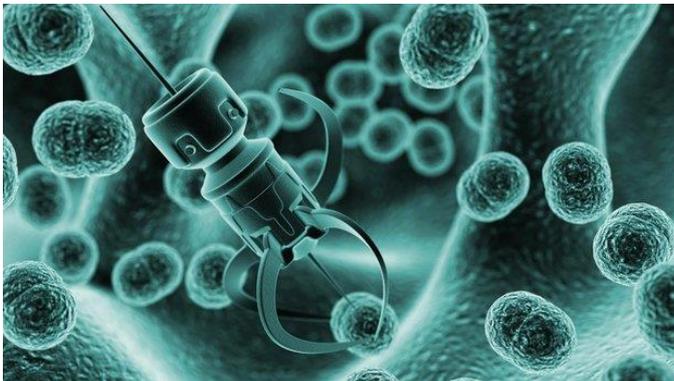
> Et pourquoi tu ne te fais pas implanter une version cyber pour tes sens ?

> Parce que comme ça je conserve mes yeux, mes oreilles, mon nez et ma langue et personne ne se doute de mes capacités.



SENS ACCRUS DE BODYWEIGHT

Les effets sont comparables aux options cybernétiques de même nom. Bien qu'il n'y ait pas toujours de fonction de limitation, ces sens améliorés sont un peu sujets aux surcharges sensorielles.



CYBERMEMBRES >

Lorsque l'homme de la rue pense aux cyborgs, il pense aux membres cybernétiques. Des appareils en métal étincelant faits d'acier, de muscles artificiels et de circuits intégrés. Les cybermembres se composent d'une structure articulée en alliages légers et acier mue par des muscles artificiels en myomère, un plastique capable de se contracter sur commande. Ils sont couplés à un moignon reconstruit par chirurgie et nanotechnologie où la chair se fond dans le plastique et le métal afin de résister aux efforts engendrés par ces membres surpuissants.

CYBERBRAS DE SYCUST

Le modèle de base, se substituant à un bras organique ou monté sur une épaule artificielle.



EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Hôpital

Description : Prothèse de bras. 4 emplacements d'extension. Installé avec une main standard qui ne cause pas de perte d'humanité et n'occupe pas d'emplacement.

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 7 (2D6)

> *Tu t'es jamais demandé pourquoi on relie les nerfs artificiels de ton bras au centre de ta douleur ?*

> *Pour éviter les troubles mentaux. Si tu ne ressens rien, tu sombres plus vite dans la cyberpsychose.*

CYBERBRAS CAPACITANT DE PSIBERSTUFF

Produits entre 2005 et 2009, ils n'ont pas la souplesse des membres cybernétiques actuels, mais leur résistance égale la meilleure cybernétique militaire ou industrielle ! Ils sont un peu encombrants, et le style laisse à désirer. Le prix indiqué est pour un bras d'occasion.

EN TERMES DE JEU

Source : CHR3

Installation : Hôpital

Description : Prothèse de bras. 3 emplacements d'extension. REF - 1. Accorde 1 PA au corps.

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 9 (2D6+2)

> *C'est vieux !*

> *Oui mais c'est fonctionnel !*

CYBERBRAS SURDIMENSIONNÉS DE SYCUST

Réalisés en coopération par SRC (Soviet Resale Cyberware) et Sycust, il s'agit en fait de cyberbras au moins une taille trop grande pour le client, horriblement mutés pour ressembler aux membres d'un monstre de série Z ! Très populaires parmi les Boosters, ils sont vendus uniquement par paires, pour éviter de trop déséquilibrer leur porteur...



EN TERMES DE JEU

Source : CHR3

Installation : Hôpital

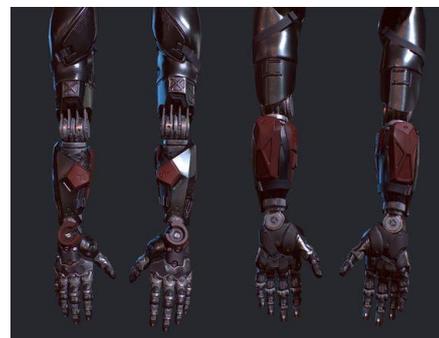
Description : Prothèse de bras. 5 emplacements d'extension. REF -1, COR +1

Coût : 2'000 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 14 (4D6)

> *C'est moche !*

> *Oui mais c'est performant !*



MONTURE D'ÉPAULE ARTIFICIELLE DE GENERAL PRODUCTS

Ce sont des articulations à rotules permettant de monter jusqu'à deux cyberbras au niveau des hanches. L'unité a 25 Points de Structure.

EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Hôpital

Description : L'utilisateur peut installer 2 cyberbras supplémentaires.

Coût : 1'000 ED (Très Onéreux)

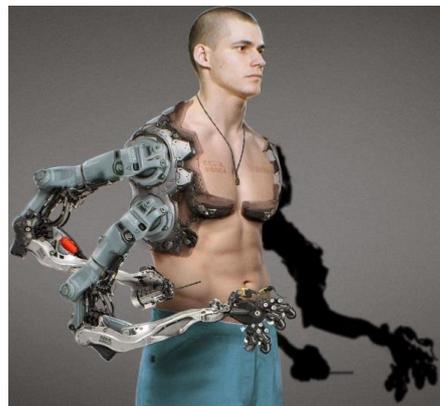
Perte Humanité : 14 (4D6)

> Tu peux faire des Finish quand tu te bats ?

> Qu'est-ce que tu veux dire ?

> Est-ce que quand tu gagnes, tu peux arracher les bras de ton adversaire ?

> Tu ne me surnommeras pas Goro tête de nœud !



CYBERJAMBE DE WYZARD TECHNOLOGIES

Le modèle de base, se substituant à une jambe organique.



EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Hôpital

Description : Dispose de 3 emplacements d'extension. Installé avec un pied standard qui ne coûte pas d'humanité et n'occupe aucun emplacement. La plupart des options s'achètent en double.

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

> Pourquoi on achèterait qu'une cyberjambe puisque la plupart des options doivent s'acheter par paire ?

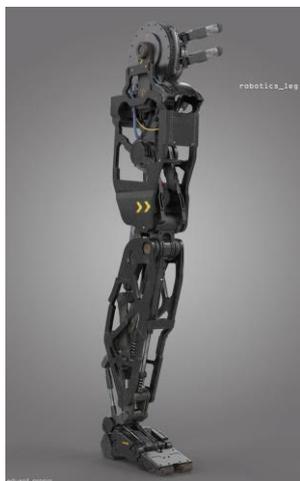
> Parce que tout le monde ne veut pas acheter deux jambes ou n'a pas les moyens.

> Ouais... Dis plutôt que c'est une conspiration du Lobby des implants et de Big Pharma.

> Si tu le dis...

CYBERJAMBE CAPACITANT DE BIDDYNE SYSTEM

Produites entre 2005 et 2009, elles n'ont pas la souplesse des membres cybernétiques actuels, mais leur résistance égale la meilleure cybernétique militaire ou industrielle ! Elles sont un peu encombrantes, et le style laisse à désirer. Le prix indiqué est pour une jambe d'occasion.



EN TERMES DE JEU

Source : CHR3

Installation : Hôpital

Description : Dispose de 2 emplacements d'extension. REF - 1. Accorde 1 PA au corps.

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

> C'est toujours vieux...

> Et c'est toujours fonctionnel... Change de disque !

CYBER-TENTACULE DE DYNALAR

Remplacement d'un bras par un tentacule souple en métal et myomère. Le comble du chic, mais il vaut mieux prévoir un autre moyen de manipulation si vous voulez pouvoir vivre à peu près normalement. Très à la mode en ce moment chez les boosters, ils sont généralement fixés sur une monture d'épaule artificielle. Chaque tentacule peut recevoir trois options.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : Dispose de 3 emplacements d'extension. COO-1. Dommages d'étranglement : +2.

Coût : 1'000 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 10 (3D6)

« J'arrive pas à comprendre que ce truc soit légal. Franchement, ça vous paraît raisonnable de laisser se balader dans les rues un type assez cinglé pour se faire poser un machin pareil ? »

CYBERBAR DE CAPSULECO

Un mini bar complet est installé dans la cuisse, avec un shaker en plastique à mémoire de forme, des cartouches d'arômes concentrés, une réserve de 4 litres d'eau, un mélangeur/doseur automatique et un système de production de glaçons et glace pilée. Il est aussi possible de brancher le système sur une arrivée d'eau. Tous ces équipements encomrent passablement la jambe, qui n'a que la force d'une jambe normale...

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : Cyberjambe avec bar, qui a la forme d'une jambe normale. Ne dispose d'aucune option

Coût : 250 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 9 (2D6+2)

> T'as une petite soif ? Bouge pas !

> Putain, t'as un mini-bar dans ta jambe ? Tu peux me faire un mojito ?

> Ouais... mais par contre j'ai plus de glaçons.

CYBER-QUEUE DE SYCUST

Pour ceux qui trouvent que les queues organiques sont trop faibles, cette queue est conçue comme un cybertentacule et fixée à une monture implantée au niveau du bassin. Elle peut recevoir trois options.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : Dispose de 3 emplacements d'extension. Dommages +2

Coût : 1'000 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 10 (3D6)

« C't un peu zarbe, mais vachement l'éclate. T'vois, comme çà, le connard qu'essaye d'me planter par derrière, j'le gaule sans m'retourner. D'enfer, c'te cyberqueue. »



CYBERJAMBES

« CORVETTE » DE DYNALAR

Seules concurrentes des cyberjambes Hautes Performances, ce sont deux cyberjambes avec myomère épaissi couplées à un renforcement des hanches et du bas de la colonne vertébrale par du myomère et des tendons synthétiques. Un processeur spécialisé facilite le contrôle des mouvements à grande vitesse, et peut être programmé pour gérer les coups de pieds. Elles existent en version standard et améliorée, avec des circuits de contrôle plus performants. Il est à noter que ces cyberjambes ne sont pas cumulables avec les Speed Grafts, puisque les muscles améliorés sont remplacés par du myomère !



EN TERMES DE JEU

Source : CHR?

Installation : Hôpital

Description : Dispose de 2 emplacements d'extensions par jambe. MOUV +3, Manœuvres à pied (saut, course, etc.) +2. Installées par paire. Nécessite 2 opérations

Coût : 1'000 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 17 (5D6)

Installation : Hôpital

Description : Système avancé : Dispose de 2 emplacements d'extensions par jambe. MOUV +6, Manœuvres à pied (saut, course, etc.) +3, +1 sur coup de pied si programmé pour. Installées par paire. Nécessite 2 opérations

Coût : 1'500 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 21 (6D6)

« Vous songez à vous faire remplacer vos jambes ? Ne cherchez plus ! Si vous en avez les moyen, ces petits bijoux de technologie sont le nec plus ultra ! Le top du top en matière de chrome. »



CYBERJAMBES DIGITIGRADES DE CAPSULECO

Les cyberjambes ainsi modifiées (uniquement une paire) comportent trois articulations au lieu de deux. Le meilleur levier augmente la détente, aussi bien en course que pour sauter.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

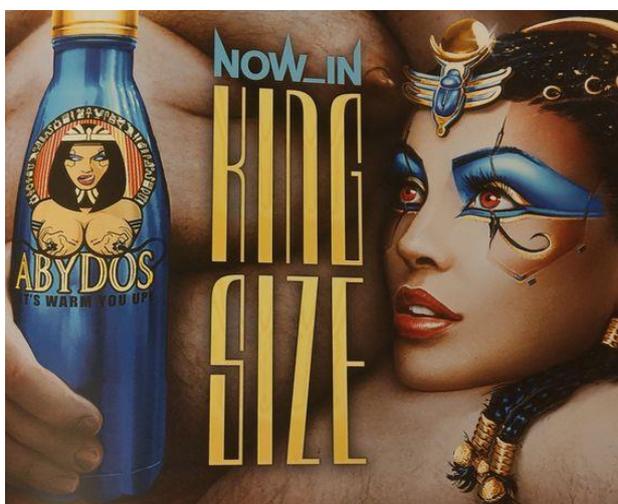
Installation : Hôpital

Description : Jambes avec trois articulations. Dispose de 1 emplacement d'extensions par jambe. MOUV +2, Manœuvres à pied (saut, course, etc.) +1. Installées par paire. Nécessite 2 opérations

Coût : 750 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 14 (4D6)

« Il y a une raison pour que les fauves aient des jambes comme cet implant. L'évolution a prouvé que c'était la meilleure forme pour courir, sauter, traquer et tuer ! »



CYBERJAMBES HAUTE PERFORMANCE DE ROCKLIN AUGMENTICS

Réalisez le genre d'exploits que l'on ne voyait qu'à la télévision. Ces cyberjambes sont raccordées directement au niveau de la hanche, remplaçant les muscles trop fragiles par du myomère à haute densité et renforçant la colonne vertébrale. Elles ne disposent que de deux options par jambe.

EN TERMES DE JEU

Source : SOF

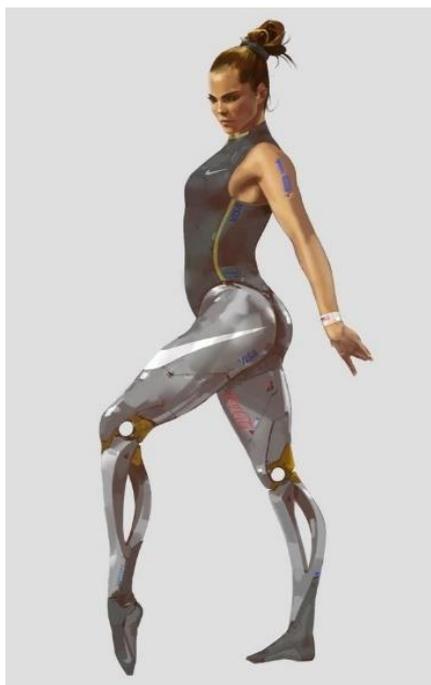
Installation : Hôpital

Description : Dispose de 2 emplacements d'extensions par jambe. MOUV monte à 14. Nécessite 2 opérations. Vendues par paire uniquement

Coût : 2'000 ED (Très Onéreux)

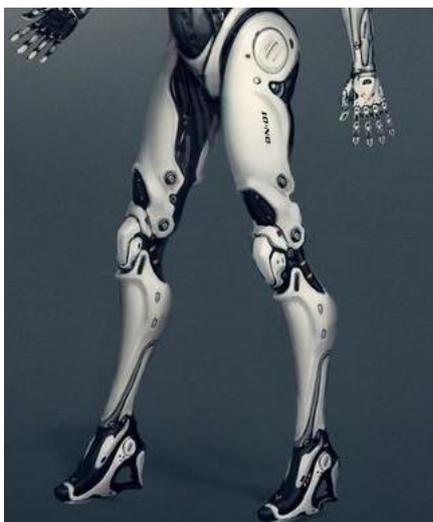
Perte Humanité : 21 (6D6)

« Vous pouvez atteindre une vitesse de pointe à près de 35km/h avec ces jambes. Et pour ne rien gâcher elles ont un look d'enfer ! »



CYBERJAMBES ROMANOVA DE DYNALAR

Vendues uniquement par paire, ces cyberjambes ont l'élégance des chaussures à talons hauts d'un grand couturier sans en avoir les inconvénients. Des absorbeurs de choc et un système breveté de gyrostabilisation les rendent aussi confortables et stables qu'une paire de baskets, avec tellement plus de classe...



EN TERMES DE JEU

Source : CHR3

Installation : Hôpital

Description : A talons aiguilles ou talonnette. Dispose de 2 emplacements d'extension. +1 en habillement et style. Vendues par paire uniquement. Nécessite 2 opérations.

Coût : 1'000 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 14 (4D6)

« Qui souhaite encore courir le 100 mètres en moins de 10 secondes sans avoir la classe en recevant son prix ? Pas moi en tous les cas. Les Romanova ce sont les jambes qui vous feront passer de compétitrice anonyme, à gagnante célèbre ! »

QUEUE D'EQUILIBRAGE DE PSIBERSTUFF

Cet appendice d'environ un mètre de long se positionne automatiquement pour assurer un équilibre optimal. Il est possible de la déplacer volontairement, mais elle reste faible (environ 5 kg) et a des capacités de préhension plutôt limitées.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : Queue cybernétique, +2 tous les jets d'athlétisme basés sur l'équilibre. Possède 1 emplacement d'extension.

Coût : 1'000 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 14 (4D6)

« Cet implant est remarquablement efficace, mais trop voyant au goût de la plupart des utilisateurs potentiels. En prime votre note de tailleur va sérieusement grimper ! »

OPTIONS >

Ce sont différentes améliorations qui peuvent être intégrées à un membre de base afin d'améliorer sa force, sa résistance ou lui conférer les capacités particulières désirées par l'acheteur. Un cybermembre peut recevoir au maximum 4 options pour des cyberbras et 3 pour des cyberjambes.

ARMURE DE MIDNIGHT ARMS

Le membre est recouvert d'une couche de plastiques balistiques, métal et céramiques spéciales conférant 2 PA de protection au torse. Un membre blindé ne peut recevoir d'autre revêtement, mais sa couleur est au choix.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : 2 PA au porteur sur le torse. Nécessite un cybermembre. Occupe un emplacement. Empêche l'installation d'un revêtement.

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

« Une armure légère qui accorde une bonne protection au porteur au détriment de sa dissimulation. »

ARMURE ORBITALE DE ORBITAL AIR

Cette protection est réalisée en alliages orbitaux, apportant une protection équivalente à l'armure métallique, mais sans les problèmes de poids et d'agilité.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Boutique

Description : 3 PA au porteur sur le torse. Aucune pénalité. Nécessite un cybermembre. Occupe un emplacement. Empêche l'installation d'un revêtement. A partir de 6 PA ne peut pas se cumuler avec une armure externe.

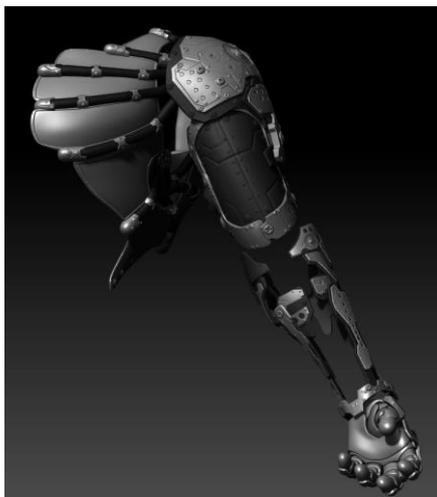
Coût : 1'000 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

« La meilleure protection disponible pour un cybermembre. Bien sûr c'est très cher, mais le rapport poids protection est imbattable. »

ARMURE MÉTALLIQUE DE TRANSOV IMPORT

Surtout rencontrée sur le cybermatériel soviétique, elle apporte une protection considérable et facilement réparable, au prix d'un poids accru et d'une agilité légèrement réduite.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Boutique

Description : 3 PA au porteur sur le torse. Nécessite un cybermembre. REF -1 pour 2 membres, -2 pour 3 membres, -3 pour 4 membres. Occupe un emplacement. Empêche l'installation d'un revêtement. A partir de 6 PA ne peut pas se cumuler avec une armure externe.

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

« Ouais, j'ai un bras avec ça. Mon premier cybermembre, il vient d'un bâtard de Spetznatz. Il a écrabouillé mon bras avec, mais j'ai réussi à le balancer et je l'ai fait sauter avec deux kilos de C-6. Y a que le bras qu'a tenu, j'me suis dit que c'était du costaud et j'me le suis fait poser. »



ARMURE SOUPLE DE NOVELTECH

D'une résistance et d'une épaisseur comparable à une Peautissée, ces plis de Kevlar peuvent recevoir un revêtement plastique ou de la Vraipeau sans que ceci compte pour une option.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

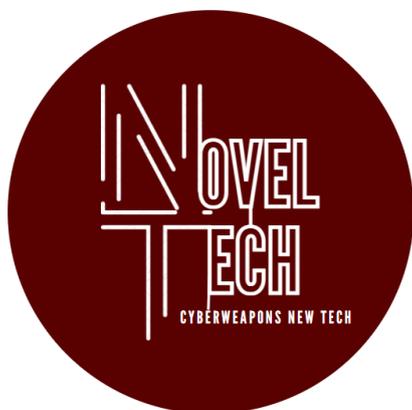
Installation : Boutique

Description : 1 PA au porteur sur le torse. Nécessite un cybermembre. N'occupe aucun emplacement et peut être recouvert.

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 1

« Beurk, c'est que des conneries de psy. C'est une armure faible, pour les faibles, et faible égal mort. Le Métal, tu le planques pas, tu leur balances dans la gueule ! »



ARTICULATION UNIVERSELLE DE WYZARD TECHNOLOGIES

Les articulations anthropomorphique classiques sont remplacées par une articulation universelle permettant des mouvements totalement anormaux ! Quelques écoles d'arts martiaux expérimentent actuellement ces nouvelles articulations pour développer de nouveaux katas et prises. Un échec critique sur un jet de REF ou MOUV empêche de se servir du membre pour 1D10 round.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : Nécessite 2 cyberbras, doit être couplé. +2 pour éviter d'être agrippé et sur les jets appropriés.

Coût : 30% du prix du membre.

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

« Ta mère te disait que tu ne pouvais pas plier ton coude dans ce sens. Maintenant tu peux ! »

BOOSTER DE JAMBES DE ARASAKA

Des ressorts en alliages hybrides spéciaux sont installés dans les cyberjambes, donnant une meilleure détente et absorbant l'énergie de l'impact. Les jambes ainsi équipées diminuent les dégâts de chute de 1D6 et augmente de 2 PA l'armure du torse. Cette option est incompatible avec le Myomère Epaisi ou des Vérins. L'ensemble Booster + Structure renforcée occupe 2 emplacements, et augmente la distance de saut de 3 mètres à condition d'être installé dans les deux jambes.



EN TERMES DE JEU

Source : CHR3

Installation : Boutique

Description : Nécessite 2 cyberjambes, doit être couplé et occupe 1 emplacement. Réduit les dégâts de chute de 2D6 en réussissant un jet d'Athlétisme SD 15 et augmente de 2 PA l'armure du torse. Saut +3 mètres.

Coût : 300 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

« Idéal pour faire des atterrissages à la super-héros. Enfin, si c'est votre genre. »



CHAIR TISSÉE DE DERMATECH INC.

Au myomère et au métal s'imbriquent étroitement des tissus organiques clonés gardés vivants par un système d'alimentation occupant une option dans le bras. Le résultat est un look biomécanique, intéressante évolution par rapport au style plus ancien qui mettait l'accent sur la séparation entre métal et chair.



EN TERMES DE JEU

Source : CHR3

Installation : Boutique

Description : Look biomécanique. Coût de réparation +50%. +1 à la compétence Habillemeent et Style. Nécessite un cybermembre. Utilise un emplacement.

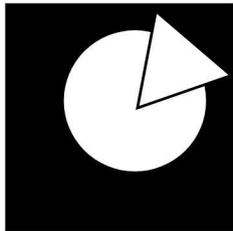
Coût : 20% du prix du membre.

Perte Humanité : 1

« Faut aimer le look mais y a pas à dire, ça en jette un max ! »

CONTRÔLE MOTEUR AMÉLIORÉ DE DYNALAR

Le membre intègre des circuits de contrôle spéciaux qui améliorent la précision et la vitesse de ses mouvements, donnant un bonus de +1 aux actions accomplies avec le membre.



Dynalar

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Boutique

Description : +1 aux actions utilisant le membre. Nécessite un cybermembre. Occupe un emplacement. Incompatible avec les cyberjambes Corvette.

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

> T'es un bon tireur ?

> Moyen... Mais avec un smart gun, mon bras cybernétique et un Contrôle moteur amélioré, je deviens franchement pas dégueux.

ETANCHÉITÉ DE RAVEN MICROCYBERNETICS

Le cybermembre bénéficie d'une enveloppe de protection renforcée (2 PA) et de joints à boule (très chic...), le rendant étanche à 100m. C'est voyant, demande un entretien constant et compte comme deux options.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Boutique

Description : 2 PA au porteur sur le torse. Étanche à 100 mètres. Occupe deux emplacements. Nécessite un Cybermembre.

Coût : 300 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

« Cette option est typique du matériel Sov : rustique et raisonnablement efficace, mais archaïque, laid et encombrant. »

CRISTAL ORBITAL AMÉLIORÉ DE ORBITAL AIR

Toute la structure de ce bras et son revêtement sont réalisés en cristal orbital, lui donnant une élégance indiscutable, et une solidité à toute épreuve. Il ne peut pas recevoir de Vérins hydrauliques.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Boutique

Description : 4 PA au porteur sur le torse. +1 à la compétence Look. Nécessite un cybermembre. Occupe un emplacement. Incompatible avec des Vérins Hydrauliques. Dès 8 PA ne peut se cumuler avec une protection externe.

Coût : 2'000 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

« Ce truc est incroyable ! C'est beau et en plus c'est super résistant. Bon c'est super cher. Mais comme on dit, la qualité à un coût. »



JAMBES EXTENSIBLES DE LEAD

Des montures télescopiques au niveau des chevilles permettent de modifier la taille de l'utilisateur de -25 à +50 cm. Complètement étendues elles augmentent de 1 le MV. Ce système est surtout utilisé comme une aide au déguisement. Ce système doit être installé dans les deux jambes pour être efficace.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Boutique

Description : Modifie la taille de -25 cm à +50 cm. Déployées augmentent le MOUV de +1. Nécessite 2 cyberjambes. Doit être installé par pair. Occupe un emplacement.

Coût : 300 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

« Ok, on parle du mouvement en plus et de la capacité à peaufiner un déguisement. Mais croyez-moi, quand vous menacer quelqu'un et que soudainement vous prenez 50 cm, ça aide à parvenir à vos fins. »

JAMBES DIGITIGRADES DE DYNALAR

Cette option permet de faire passer une paire de cyberjambe humaine en jambes digitigrades (et inversement), ajoutant une articulation et permettant d'augmenter leur détente et la vitesse de l'utilisateur.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : Jambes avec trois articulations. Occupe 2 emplacements d'extensions par jambe. MOUV +2, Manœuvres à pied (saut, course, etc.) +1. Doit être installé par pair.

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 10 (3D6)

« J'ai vu un mec utiliser cette option avec une paire de Cyberjambes Haute performance. Il courrait à près de 40 km/h. C'était dingue ! »

MEMBRE DÉSARTICULÉ DE SYCUST

Les articulations du membre peuvent jouer jusqu'à des angles impossibles, facilitant beaucoup la rupture d'une immobilisation. Ces membres sont de plus difficiles à briser par une clé en raison de leur plus grande souplesse.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

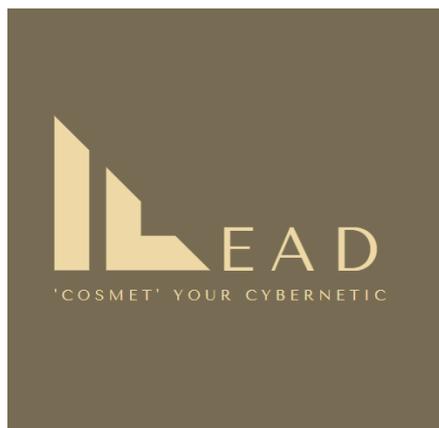
Installation : Centre Médical

Description : Les jets pour agripper ou se dégager bénéficient d'un bonus de +1 par paire de membres équipé. Nécessite un cybermembre et occupe une option.

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

« La dernière fois qu'un edgeruner a essayé de me chopper, il a fait une drôle de gueule quand il a vu mes 2 bras pivoter sur 360 degrés et que je me suis dégagé sans même suer. »



MASQUAGE IR DE GENE-TEK

Des éléments de régulation insérés sous le revêtement du cybermembre permettent d'obtenir une distribution de température semblable à celle d'un membre organique. Cette option est surtout utile combinée à de la Realskin et éventuellement une structure composite.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : Jet de perception SD 24 pour repérer un cyber membre grâce aux Infrarouge.

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

« Une connaissance a tenté de se faire rembourser cette option. Il disait qu'à chaque fois qu'il voulait passer un portillon de sécurité, on repérait toujours ses cybermembres. Le fait qu'il ne les avaient pas recouverts de RealSkinn™ n'y était pas étranger... Ça joue ! Ça joue... »

MONTURE À CHANGEMENT RAPIDE DE PSIBERSTUFF

Ce système se compose d'une douille à baïonnette avec connecteurs intégrés permettant de séparer les deux éléments en un tour, et s'installe au niveau de l'épaule ou du poignet. La première fois que vous installez un cyberbras ou une cybermain, que vous utilisiez ou non une monture à chargement rapide, vous subissez toujours une perte d'humanité mais pas quand vous rattachiez un membre déjà équipé.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Centre Médical

Description : Nécessite un cyberbras ou une cybermain. Le membre peut être installé ou désinstallé en une action. Occupe un emplacement.

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 7 (2D6)

« L'investissement est peut-être un peu conséquent car il faut l'équiper sur chaque membre que vous voulez équipez rapidement mais l'utilité est incroyable ! »

MYOMÈRE ÉPAISSI DE DYNALAR

Le membre reçoit des fibres de myomère plus denses et plus nombreuses, accroissant sa résistance et sa puissance. Ceci ajoute 1 PA, 1 aux dommages des coups de poings et +2 pour les coups de pieds ainsi qu'aux étranglements. Ce n'est pas cumulable avec des vérens.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Centre Médical

Description : Nécessite un cybermembre. Accorde 1PA d'armure au torse à l'utilisateur. Augmente les dommages au corps à corps de +1 pour les coups de poings et +2 pour les coups de pied et les étranglements. Occupe un emplacement.

Coût : 300 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

> Si tu veux vraiment te démerder au corps à corps c'est l'implant qu'il te faut. Tu taperas plus fort et plus longtemps.

> Mais je sais même pas me battre...

> Evidemment si tu ne mets pas du tien...



OPTIONS DE CYBER-QUEUE

Ces 3 options sont spécifiques aux cyber-queues.

EXTENSION SENSORIALE DE TECHTRONICS

Mettez votre queue là où vous ne risqueriez pas votre tête ! Maintenant vous pouvez voir et entendre aux coins de murs. Contient quatre options optiques et trois options audio.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Centre Médical

Description : Nécessite une cyber queue. Place une cyberoptique avec 3 emplacements et une cyber audio avec 3 emplacements également. Occupe 2 emplacements.

Coût : 200 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 4 (1D6+1)

« J'avais un Choom pas très malin qui répétait sans cesse : « Un trou est un trou... » vous connaissez la suite. Et ben maintenant je peux lui répondre : « Non, ma queue a un œil ! »



LIZARD DE DYNALAR

Ce système vous permet de faire comme les lézards : abandonner votre queue pour sauver votre peau ! Une simple commande mentale et elle se détache

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : Nécessite une cyber queue. La queue se détache sur commande mentale. Occupe un emplacement.

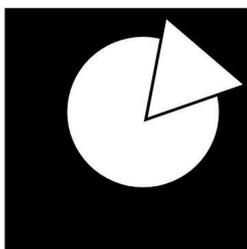
Coût : 200 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

- > *Comment va ton copain ?*
- > *On s'est séparé hier.*
- > *Merde... Qu'est-ce qui s'est passé ?*
- > *Il venait de s'installer un appendice caudal et il a voulu me faire une démonstration de son option Lizard. Il m'a dit : « Attrape ma queue et tire un coup sec ! ». Je lui ai répondu : « T'es sûr ? » Il a rétorqué : « Vas-y et mets-y toutes tes forces. »... Il a hurlé et on a fini aux urgences.*
- > *Pas la bonne queue ?*
- > *Ben ouais... Mais comment j'aurais pu m'en douter ?*

WARRIOR LIZARD DE DYNALAR

Une amélioration du système Lézard, cela permet à votre cyberqueue d'occuper votre ennemi : elle s'enroule autour de l'objet le plus proche, en général le bras de celui qui l'a attrapée, et y applique les dommages de constriction. Très déconcertant !



Dynalar

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : Nécessite une cyber queue. Une fois détachée, la queue s'enroule autour de l'objet le plus proche. Occupe un emplacement.

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 4 (1D6+1)

« Sur le papier c'est une bonne idée et en principe, l'implant marche très bien. Mais il suffit que vous soyez un peu lent et que votre agresseur est lâché votre queue au moment où vous la détachez et ça se retournera contre vous. Si votre opposant est trop loin, devinez à quoi va s'enrouler votre queue ? A vos jambes ! »

RENFORCEMENT ÉLECTRONIQUE DE RAVEN MICROCYBERNETICS

Un revêtement isolant avec une sous-couche conductrice et des circuits de dissipation spéciaux immunisent le cybermembre aux effets secondaires des micro-ondes et des décharges électriques.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : Le cybermembre et ses extensions ne peuvent plus être neutralisés par les effets IEM et les effets des programmes en dehors du GLACE noir. Nécessite un cybermembre et occupe un emplacement.

Coût : 1'000 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

> Tu sais que ce truc-là m'a sauvé la peau ? J'ai affronté un merc qui ressemblait plus à un full borg qu'à un humain. J'étais en train de me faire défoncer au moment où je me suis dit que j'allais tenter le tout pour le tout.

> Il avait neutralisé tes systèmes avec une IEM ?

> Non, j'ai un installé un renforcement il y a des lustres mais pas lui. J'ai balancé une grenade IEM. Quand il s'est retrouvé à terre à grincer comme un vulgaire bout de ferraille, je lui ai mis une balle dans le crâne.

Installation : Boutique

Description : Bras : Ajoute 1D6 aux dégâts de corps à corps si installé sur les deux bras

Coût : 225 ED (Très Couteux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

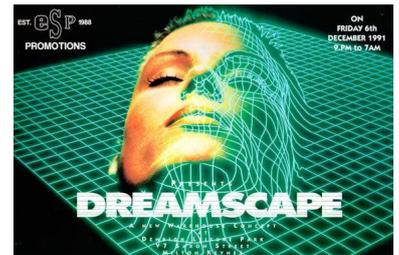
Installation : Boutique

Description : Jambe : Ajoute 1D6+1 aux dégâts de corps à corps si installé sur les deux jambes

Coût : 300 ED (Très Couteux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

« Ya quelques jours, un mec s'est foutu de ma gueule et m'a traité de hérisson. Un coup de boule plus tard, tout le monde l'appelait « Passoire-man » ! »



REVÊTEMENT À POINTE DE NOVELTECH

Ces plaques blindées garnies de pointes de 1 à 3 cm de long viennent se fixer sur un blindage corporel, sur l'armure d'un cybermembre ou encore sur le blindage d'une conversion Cyborg.

EN TERMES DE JEU

Source : CHR3

Installation : Boutique

Description : Tête : Ajoute 1D3+1 aux dégâts de corps à corps.

Coût : 200 ED (Très Couteux)

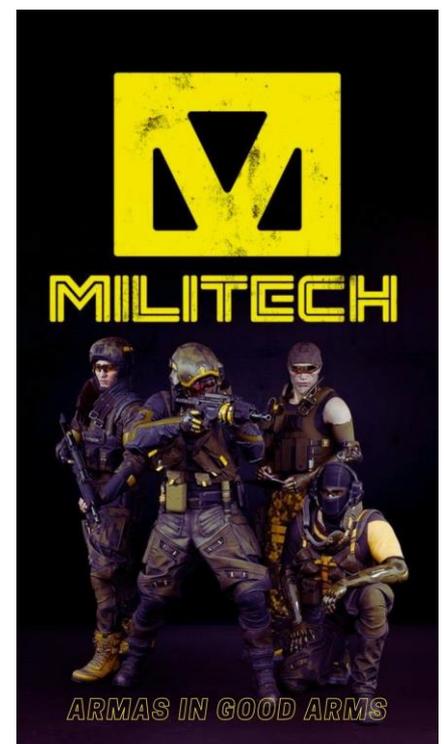
Perte Humanité : 1

Installation : Boutique

Description : Epaule et torse : Ajoute 1D3+2 aux dégâts de corps à corps

Coût : 250 ED (Très Couteux)

Perte Humanité : 3 (1D6)



REVÊTEMENT ORGANIQUE DE DERMATECH INC.

Cette option très rare compte comme 1 option. Le cybermembre est revêtu de tissus organiques poussés en cuve, à la Terminator. L'épiderme est renforcé avec une forme de peautissée pour résister aux frappes. Le membre ne peut pas être différencié d'un membre normal à moins de recourir aux rayons X ou un détecteur de métal.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

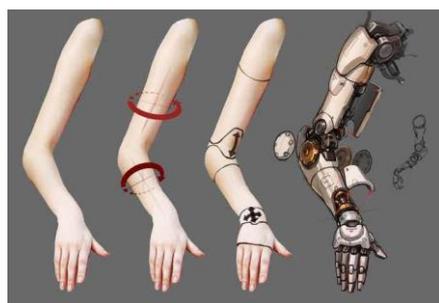
Installation : Boutique

Description : Occupe une option. Le membre est recouvert de tissus de culture, façon Terminator. Nécessite un cybermembre

Coût : 750 ED (Onéreux)

Perte Humanité : -3 (-1D6)

« Ce système peut paraître bizarre, mais il fonctionne. Combiné avec une structure composite, votre cybermembre pourra passer pratiquement n'importe quel contrôle. »



REVÊTEMENT PLASTIQUE DE GENE-TEK

Le membre est recouvert d'une enveloppe en plastique flexible disponible dans de nombreux styles (fluo, transparent, avec inclusions lumineuses, etc).

EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Boutique

Description : Revêtement de couleur, transparent, etc. Nécessite un cybermembre mais n'occupe aucune option.

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : Aucune

> Tu connais cette vieille chanson sur ton implant ?

> Euhhh... Nan...

> Le plastique c'est fantastique...

REVÊTEMENT REALSKINN™ DE NU TEK TECHNOLOGIES INC.

Pour ceux qui préfèrent ne pas annoncer la couleur, c'est un plastique imitant la peau naturelle, avec des pores, des poils, de petites cicatrices et autres imperfections. Un membre ainsi revêtu ne peut être identifié sans inspection rapprochée (et en vision normale).

EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

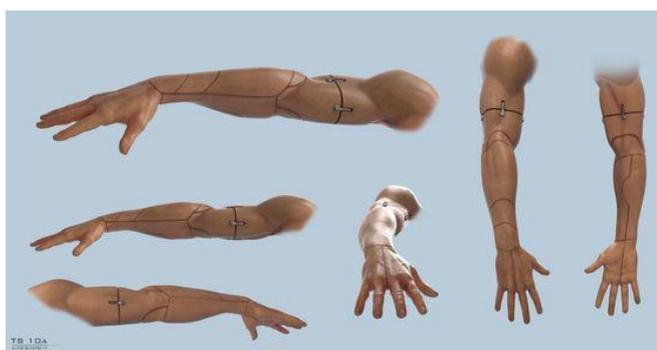
Installation : Boutique

Description : Revêtement de peau artificielle pour cybermembre. Nécessite un cybermembre mais n'occupe aucune option.

Coût : 500 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : Aucune

« Ça ne passera pas totalement inaperçu mais ça coûte un peu moins cher qu'un revêtement organique. »



REVÊTEMENT SUPERCHROME™ DE GENE- TEK

Le membre reçoit une fine "peau" métallique chromée, dorée ou assimilée. Ce revêtement métallique étincelant, pas du tout naturel mais tellement classe !



EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Boutique

Description : Revêtement métallique brillant pour cybermembre. +2 en habillement et style. Nécessite un cybermembre mais n'occupe aucune option.

Coût : 1'000 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : Aucune

« Afficher un cybermembre, c'est plutôt coolos. Mais afficher un cybermembre chromé, là c'est la classe ultime. Pensez-y si vous voulez briller en société. Au sens propre comme au figuré ! »

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

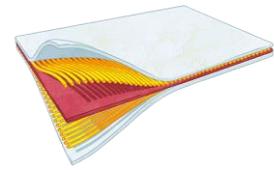
Installation : Boutique

Description : Empêche d'être repéré par les détecteurs de métaux. Nécessite un cybermembre et occupe 2 options

Coût : 250 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : Aucune

« Une conception intéressante, créée pour Interpol. Combinez-le à de la RealSkinn™ et votre cybermembre passera la plupart des contrôles. »



ROTATION COMPLÈTE DE WYZARD TECHNOLOGIES

Le coude et le poignet peuvent faire plusieurs tours ! Lors d'attaque au corps à corps exécutée avec un implant type Ripper, ajoute +2 aux dégâts.



EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Boutique

Description : +2 sur attaques effectuée avec une arme de corps à corps implantée dans le membre. +1 pour se libérer ou travailler dans un espace réduit. Nécessite un cybermembre. Occupe une option.

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 2

« J'avais une amie qui s'était fait implanter des cyberarmes dans tous les membres et couplé avec cette option. On l'a vite surnommée : « Le Mixer Magique. » Vous auriez vu à quoi ressemblaient ses adversaires après un combat... »

STRUCTURE ORBITALE DE ORBITAL AIR

La structure du membre est réalisée en alliages orbitaux à haute résistance, donnant un bonus en écrasement (pour les dommages d'étranglement et projection) de +1 (+3 si deux membres sont équipés) et ce, sans occuper d'option. C'est cher, mais le jeu en vaut la chandelle.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Boutique

Description : +1 (ou +3) aux dégâts d'étranglement et projection. Nécessite un cybermembre et n'occupe aucune option. Incompatible avec les vérins hydrauliques.

Coût : 1'000 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 1

« Là, on parle des dernières nouveautés. Ces alliages orbitaux sont incroyables : vous avez la résistance des vérins hydrauliques, sans augmentation de volume. Si vous avez l'argent et que vous pouvez l'obtenir, n'hésitez pas. »

STRUCTURE COMPOSITE DE GENERAL PRODUCTS

La structure du membre est faite à base de fibre de carbone et autres composites. Bien qu'un peu plus fragile que les cybermembres normaux, ces membres passent sans encombre les détecteurs de métal.

STRUCTURE RENFORCÉE DE MILITECH

Les alliages légers et l'acier inoxydable des membres courants sont remplacés par des alliages de titane apportant plus de résistance sans augmenter le poids. Ceci ajoute +1 aux dégâts d'étranglement à condition que les deux bras ou les deux jambes soient équipés.

EN TERMES DE JEU

Source : CYB

Installation : Boutique

Description : +1 aux dégâts d'étranglement si deux membres en sont équipés. Nécessite un cybermembre et occupe 1 option.

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

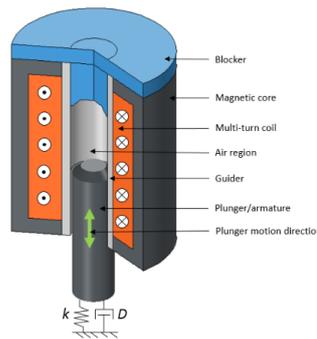
Perte Humanité : 1

« A défaut de dépenser une fortune dans une structure orbitale, cette option nettement moins onéreuse vous donnera un coup de pouce dans les combats au corps à corps. »



VÉRINS ÉLECTRO-MAGNÉTIQUES DE ROCKLIN AUGMENTICS

Directement dérivés de la technologie des full borgs, les vérins électro-magnétiques sont à la fois puissants et rapides, en plus d'être remarquablement solides. Les dommages du membre sont augmentés d'1D6 (frappe, étranglement et projection). On retrouve les problèmes d'encombrement des vérins hydrauliques. Il est nécessaire d'avoir un treillisage ou autre renforcement musculaire et squelettique pour supporter les efforts engendrés par ce système.



EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Boutique

Description : +1D6 au dommages (frappes et étranglement et projection) Nécessite un cybermembre et occupe une option. Nécessite d'être installé sur 2 membres pour obtenir le bonus.

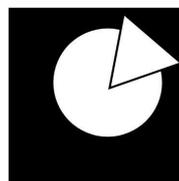
Coût : 250 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 4 (1D6+1)

« J'ai croisé une merc qui était équipée de cette option. Quand elle m'a mis une patate dans la tronche, j'ai eu l'impression de me ramasser une Navi de la Trauma lancée à pleine vitesse. Inutile de vous dire que ça m'a immédiatement calmé. »

VÉRINS HYDRAULIQUES DE DYNALAR

Plutôt communs sur le cybermatériel Sov, les vérins sont extrêmement résistants, d'une puissance de préhension phénoménale (dégâts d'étranglement et de projection +1 ou +3 si deux membres en sont équipés), mais plutôt encombrants et relativement lents. Un cybermembre ainsi équipé ne pourra absolument pas passer pour naturel.



Dynalar

EN TERMES DE JEU

Source : CYB

Installation : Boutique

Description : +1 (ou +3 si deux membres équipés) aux dégâts d'étranglement et de projection. Nécessite 1 cybermembre et occupe une option

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

« Quand vous voyez un edgeruner avec des membres qui semblent tout droit sortis d'une usine russe, ne vous approchez pas de lui. Optez plutôt pour la bonne vieille balle entre les deux yeux. Parce que si ces lui qui vous choppe, vos deux yeux à vous vont se faire la malle hors de vos orbites une fois qu'il aura commencé à serrer. »

VERROUILLAGE ARTICULAIRE DE ARASAKA

Ceci permet de verrouiller une ou plusieurs des articulations principales (épaule, coude, poignet) afin d'éviter qu'elles ne bougent (ou soient bougées !) jusqu'à des angles non prévus.



EN TERMES DE JEU

Source : CYB

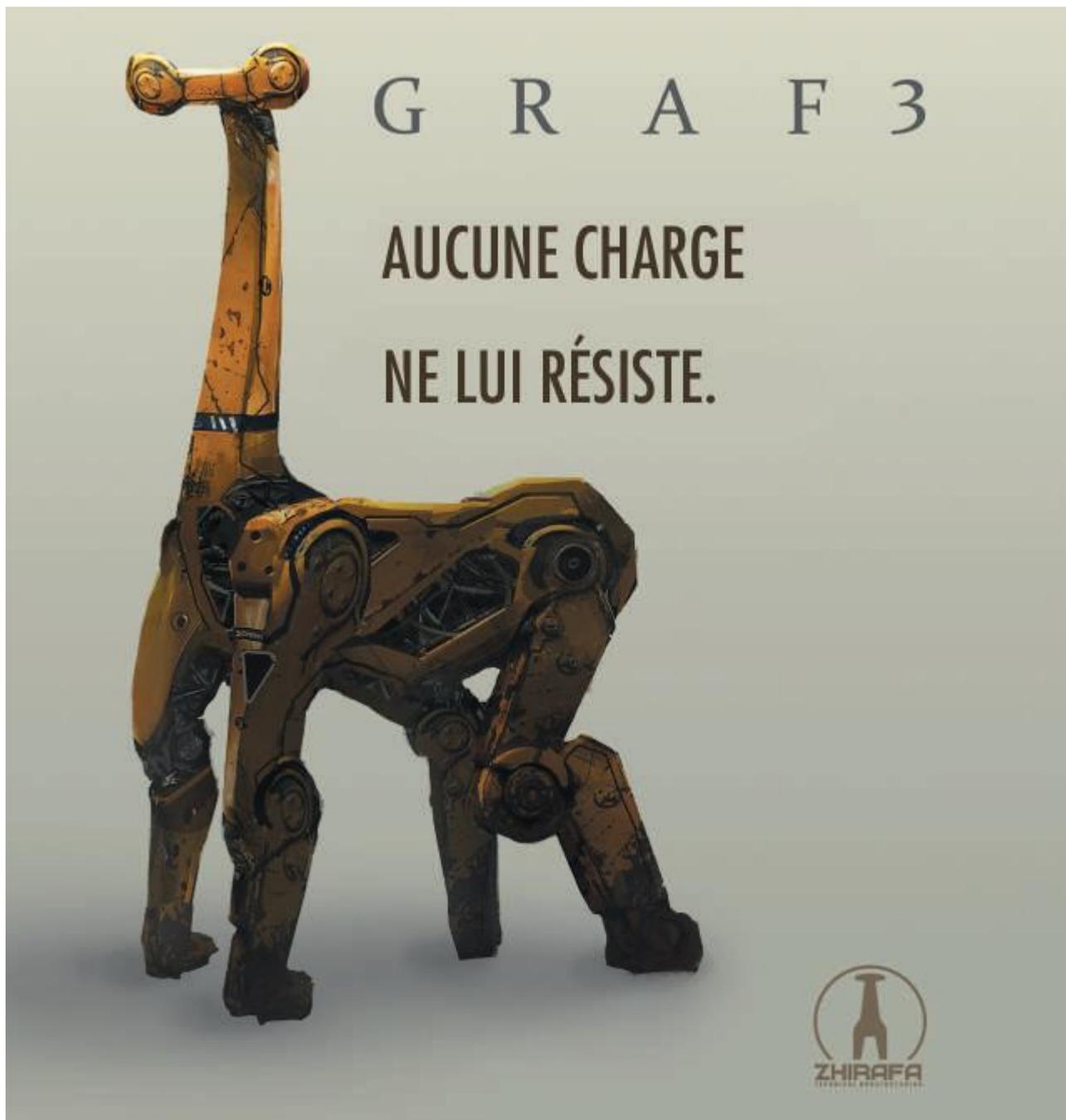
Installation : Boutique

Description : Malus de 1 point (2 si ajouté aux 4 cybermembres) à l'opposant quand vous saisissez ou êtes saisi. (en plus du -2 standard). Nécessite d'être implanté sur 2 cybermembres. Occupe 1 option.

Coût : 50 ED (Coûteux)

Perte Humanité : 1

« Vous avez déjà lutté avec une statue ? Je pose cette question car c'est ce que vous ressentirez si vous vous trouvez confronté à quelqu'un équipé de cette option. On dirait un putain de bloc de béton. »



INCORPORÉS >

Ce sont des dispositifs placés à l'intérieur d'un membre cybernétique pour accomplir des tâches spécifiques. Conçus pour un maximum de discrétion, ils restent dissimulés sous le revêtement du membre tant qu'ils ne servent pas. Sauf indication contraire, chaque incorpore occupe 1 option et nécessite un cybermembre.

BOÎTE À GANTS DE CAPSULECO

Un espace de rangement de 3x5x15 cm verrouillable en RealSkinn™.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Boutique

Description : Espace de rangement de 3x5x15cm, verrouillable

Coût : 25 ED (Ordinaire)

Perte Humanité : 1

« Ressemblez à votre voiture et installez vous une boîte à gant. L'allume cigare et l'air climatisé sont vendus séparément. »

ECRAN OLED DE LIFE VISION

Un écran graphique couleur de 5x10 cm, pouvant afficher toute source numérique interne ou externe.

EN TERMES DE JEU

Source : CYB

Installation : Boutique

Description : Peut être connecté à toute source. 5x10cm

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 1

> *A quoi te sert cet implant ?*

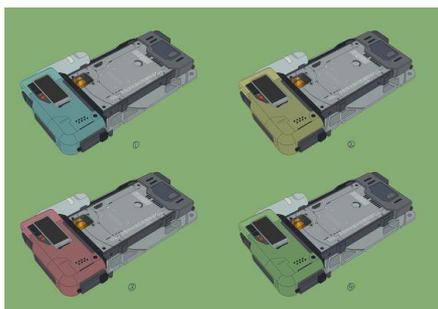
> *A diffuser ce que je veux à mes chooms.*

> *Tas conscience que la plupart des gens ont un Agent avec un écran à peine plus petit que ton machin.*

> *... J'm'en fouts, c'est la classe !*

CYBERCONSOLE DE ZETATECH

Une cyberconsole miniaturisée est logée dans le membre cybernétique, directement connectée au processeur neural du porteur, et alimentée par une batterie intégrée ou une source extérieure. Une ouverture discrète dans le membre permet le chargement des puces de programme.



EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

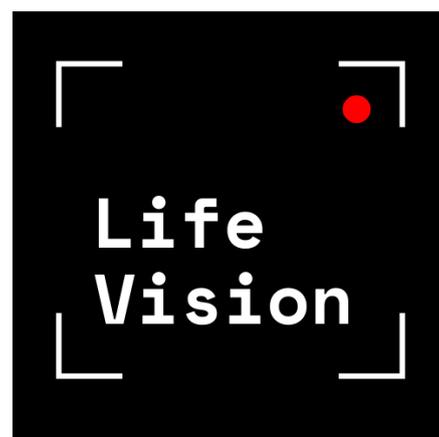
Installation : Centre Médical

Description : Cyberconsole installée dans un cyberbras ou une cyberjambe. Occupe 3 options.

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

« Négarez plus jamais votre cyberconsole. Soyez toujours prêt à hacker et empêchez vos ennemis de vous voler votre bien ! »



HOLSTER CACHÉ DE MILITECH

Cette option est montée dans une cyberjambe, pour plus de détails voir Robocop. La taille de l'arme est limitée par la COR apparente (donc sans implant) qui détermine la taille de la jambe.

EN TERMES DE JEU

Source : CYB

Installation : Boutique

Description : Dissimulation d'arme selon la COR.

COR 2-3: Pistolet moyen ou inférieur

COR 4-7: Pistolet mitrailleur ou pistolet lourd ou inférieur

COR 8-8+: Pistolet mitrailleur lourd ou pistolet très lourd ou inférieur. Occupe 2 options.

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 1

« L'option est assez classe mais je vous rends attentifs au fait que pour fonctionner parfaitement, il ne faut pas porter de pantalons ou alors un fute taillé sur mesure. Pensez-y ! »



HOLSTER DE BRAS DE MILITECH

C'est un étui à ressort logé dans l'avant-bras qui éjecte une arme de petite taille (couteau, pistolet léger) directement dans la main, prête à être utilisée. Ceci donne un +2 à l'initiative sur le premier tour en cas de dégainage rapide.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Boutique

Description : Holster dissimulé dans l'avant-bras, à ressorts. +2 à l'initiative au premier tour en cas de dégainage. Pistolet moyen ou inférieur, couteau.

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 1

« J'en ai surpris plus d'un avec cette option. Lorsqu'on discute tranquillement, on s'attend rarement à voir jaillir une arme dans la main de son interlocuteur. Notez qu'il vaut mieux avoir des manche courtes quand vous utilisez l'implant. »



ICER DE CAPSULECO

Extincteur à CO² d'une portée de deux mètres, qui peut aveugler une cible pour 1D6/2 rounds.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Boutique

Description : Extincteur CO₂. Portée 2 mètres. Peut aveugler pendant 1D6/2 rounds.

Coût : 100 ED (Coûteux)

Perte Humanité : 1

« Faites gaffe tout de même. Si vous comptez vous en servir comme diversion et si les gars en face de vous sont équipés d'implants oculaires améliorés, il se peut qu'ils voient au travers. Du coup, c'est vous qui allez être surpris en prenant une bastos ! »

MAGNÉTOPHONE NUMÉRIQUE DE AURASOUND

Un enregistreur numérique sur puces pouvant enregistrer pendant deux heures n'importe quelle source numérique interne ou externe.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Boutique

Description : Magnétophone à puces

Coût : 150 ED (Coûteux)

Perte Humanité : 1

- > *Encore un implant bien inutile !*
- > *Pourquoi tu dis ça ?*
- > *Ton Agent permet de le faire. Si tu veux enregistrer un truc discrètement, pas la peine de t'implanter du matos.*
- > *Ah ouais ? Et comment je fais si on me prend mon Agent ?*
- > *... Ok, tu marques un point.*

SYSTÈME D'ANCRAGE DE MIDNIGHT ARMS

Des pitons à propulsion explosive stockés dans la jambe et propulsés à travers le talon permettent de s'ancrer au sol pour encaisser un impact ou résister à une forte traction, et se déconnectent automatiquement lorsque vous voulez vous déplacer de nouveau. Le système a quatre pointes de réserve par jambe.

EN TERMES DE JEU

Source : CHR2

Installation : Boutique

Description : Occupe une option par jambe. S'ancre sur demande. 4 utilisations (recharge 60 ED)

Coût : 200 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

« Alors Choom, t'espère arrêter une voiture à main nue avec ce système ? Je t'arrête tout de suite. Lorsque la caisse arrivera sur toi à pleine vitesse, la seule chose qui restera sur place, se sont tes belles jambes chromées. Alors fais pas le con et évite ce genre d'idée débile. »

MINICAM/VID DE KIROSHI

Un appareil photo numérique 6'000 poses ou 12 heures d'enregistrement sur un affût escamotable, se dépliant sur commande. On peut récupérer les photos en sortant la puce ou en les transférant par des câbles d'interface.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Boutique

Description : Mini vidéo et appareil photo escamotable. 6'000 poses, 12 heures d'enregistrement.

Coût : 300 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 2

- > *Tu veux me refaire le coup de l'Agent ?*
- > *Non, non c'est bon, j'ai compris. T'as raison !*

RÉSEAU DE VISÉE DE D-TEK

Ce système se compose d'un module pour processeur neural et d'un système de gyrostabilisation installé dans le cyberbras. Il permet au cyberbras de poursuivre automatiquement les cibles désignées par le réticule, permettant un tir beaucoup plus précis sur cibles mobiles.

EN TERMES DE JEU

Source : SOF

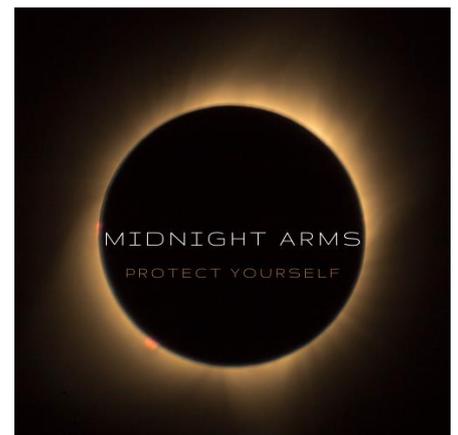
Installation : Boutique

Description : Annule toute pénalité sur les cibles en mouvement, tireur en mouvement et tir à la hanche. Nécessite un neuroprocesseur, une liaison smartgun, une cyberoptique, un réticule et un cyberbras

Coût : 650 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 6 (1D6+3)

« Lorsque vous direz à votre adversaire qu'il ne court pas plus vite qu'une balle, cette fois, vous aurez les moyens de vos prétentions. »



TECHSCANNER DE TECHTRONNICS

Un ordinateur spécialisé, avec des bases de données lui permettant de déterminer la nature d'une défaillance en le connectant aux systèmes de diagnostic de la plupart des véhicules et appareils.

EN TERMES DE JEU

Source : CYB

Installation : Boutique

Description : Sert à diagnostiquer les pannes des appareils communs. +2 aux jets de réparation.

Coût : 175 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

> *Vraiment ? Tu t'es pas dit que c'était une mauvaise idée ?*

> *Bah non. Sur la pub, c'était noté : « Diagnostiquez n'importe quoi de votre vie quotidienne ! » Jamais j'aurais pensé qu'en lui disant que selon le diagnostic je devais la ramener à la boutique pour une vidange complète, elle m'aurait quitté.*

> *En même temps qu'elle idée de planter ça dans les jacks de ta meuf. T'es pas très malin en fait.*



TREUIL DE RADINE LABORATORIES

Ce treuil contient quinze mètres de câble et peut tracter une tonne. Une charpente linéaire ou un ArmorWeave sont conseillés si vous ne voulez pas vous arracher le bras en tirant quelque chose de trop lourd...

EN TERMES DE JEU

Source : CHR2

Installation : Boutique

Description : Treuil installé dans le bras. Longueur 15m, force 1 tonne.

Coût : 250 ED (Très Coûteux)

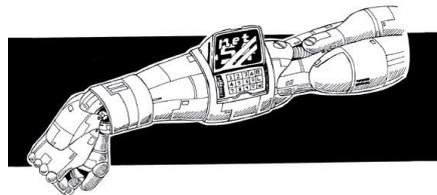
Perte Humanité : 3 (1D6)

> *Alors Mr. Pignon, comment on s'est arraché le bras ?*

> *Et bien, imaginez-vous qu'en voulant tracter ma voiture, il s'est passé un imprévu...*

WATCHMAN DE NIKKON

Une télévision couleur haute résolution, pouvant capter les canaux hertziens et satellites.



EN TERMES DE JEU

Source : CHR1

Installation : Boutique

Description : Ecran OLED de 7.5 x 5 cm. Capte les signaux hertziens et satellitaires.

Coût : 90 ED (Coûteux)

Perte Humanité : 1

> *Et cette fois, pourquoi s'être installé ce truc inutile ?*

> *Pour rien, c'était juste un rêve de gosse.*

RADIATION IN YOUR SECTOR? WE CAN HELP

ALL WORLD INSURANCE

CALL NOW!

Une de ces options peut être installée dans toute cybermain standard. L'espace de rangement et le détecteur de mouvement peuvent être montés dans un cyberpied.

DERRINGER DE MILITECH

Un pistolet miniature à deux coups tirant par une ouverture dissimulée entre l'index et le majeur.



EN TERMES DE JEU

Source : CHR1

Installation : Boutique

Description : Pistolet : Dommage : 1D6, Chargeur : 2, Cadence de tir : 2.

Coût : 110 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

« Cet implant peut vous permettre de surprendre une cible. Serrez-lui simplement la main, orientez celle-ci en direction de sa poitrine et tirez à deux reprises. Sans armure, il y a des chances que vous l'abattiez. De toute façon, soyons honnête. La puissance de l'arme permet seulement de tirer à bout portant pour avoir une chance de tuer. »

ECRAN OLED DE LIFE VISION

Un écran graphique couleur de 2,5x5 cm sur le dos de la main, pouvant afficher toute source numérique interne ou externe. Le prix et la perte d'Humanité sont identiques au modèle pour cybermembre.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Boutique

Description : Peut être connecté à toute source. (2.5x5 cm)

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 1

> Tu vas me refaire le coup du : « Avec ça je peux montrer mes vidéos à mes chooms ! » ?

> Nan pas cette fois. C'est juste pour la punch line. J'affiche un extrait d'un film avec Arnold, je temps la main vers mon interlocuteur et je dis : « Parle à ma main ! »

> T'es irrécupérable !

DÉTECTEUR DE MOUVEMENT DE RADINE LABORATORIES

Ce détecteur sismique est identique à l'implant du même nom. On peut aussi le monter dans un cyberpied, mais pas dans un cyberpied furtif, qui étouffe les vibrations.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Boutique

Description : Permet de localiser des vibrations par les murs ou le plancher. Nécessite un Bandeau.

Coût : 110 ED (Très Coûteux)

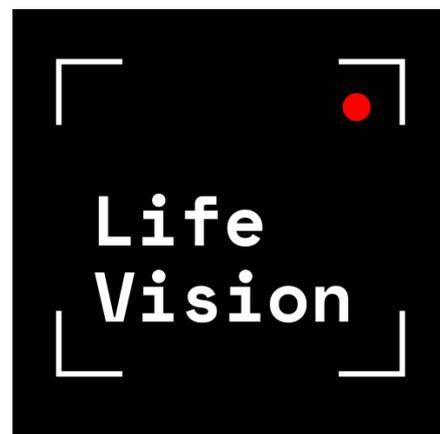
Perte Humanité : 3 (1D6)

> Je me suis réveillé en pleine nuit. J'ai cru qu'il y avait un tremblement de terre. Mon détecteur de mouvement était affolé.

> Attends... mais y a pas eu de séisme hier.

> Non, c'étaient mes voisins de dessous qui avait foutu la musique à plein tube.

> Et toi tu as d'abord pensé à un tremblement de terre ? La musique t'a pas mis sur la piste ?





ESPACE DE RANGEMENT DE CAPSULECO

Un petit espace de stockage de 5x5x1 cm verrouillable, dont l'ouverture est camouflée.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Boutique

Description : Un petit espace de stockage de 5x5x1 cm, verrouillable.

Coût : 25 ED (Ordinaire)

Perte Humanité : 1

« Suffisant pour y ranger un puce, quelques balles ou un mouchard, mais guère plus. Ne pensez pas pouvoir y mettre une arme. »



LANCE-FLÉCHETTES DE ARASAKA

Trois fléchettes d'une portée de cinq mètres sont stockées entre les doigts. On peut les tirer une par une ou toute en même temps.



EN TERMES DE JEU

Source : CHR2

Installation : Boutique

Description : 3 fléchettes (entre les doigts), dégâts 1D6/2 PA.

Coût : 150 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

« Inutile de vous dire que vous ne blesserai personne grièvement avec une telle arme. Tout l'intérêt est d'enduire les fléchettes avec un poison ou une drogue. »

TORCHE CUTTER DE BUCHSTERHUDE GMBH

C'est un chalumeau à gaz d'une autonomie de deux minutes. Il découpe sans problème des matériaux jusqu'à 20 PS, au-delà il faudra insister.



EN TERMES DE JEU

Source : CHR2

Installation : Boutique

Description : Chalumeau, flamme de 10 cm durant 2 min. Coupe PS 20. Dégât 1D6+2

Coût : 50 ED (Coûteux)

Perte Humanité : 1

« Ce petit gadget peut vous sortir régulièrement de la merde. En plus, vous pouvez vous en servir pour couper toute sorte de trucs. Du plastique, du bois, du métal, des doigts, des os, des muscles. Ah oui... parce qu'en plus de trancher, il délie les langues ! »

Un cyberbras est fourni avec une main standard, mais on peut acquérir des modèles plus spécifiques selon les besoins. Le raccordement d'une main dure environ une minute, à moins d'avoir un système de démontage rapide. Une dernière chose, on ne peut pas monter de pieds à la place des mains. Restons sérieux... Le changement d'une main organique en cyberware doit être effectué dans un Centre médical. Le changement d'une main cybernétique pour une autre prothèse peut se faire en boutique. Sauf indiqué, une main occupe un emplacement d'extension.

MAIN STANDARD DE SYCUST

Comparable à une main organique et bénéficiant du même revêtement que le bras.



EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Boutique

Description : Ressemble à une main normale. N'utilise aucun emplacement d'extension.

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

« Fut une époque, il était impossible de ne remplacer qu'une main. Un choom Medtech m'avait expliqué que c'était une question de fixation nerveuse ou de plasticité cérébrale, je sais plus trop. Mais dorénavant, on peut remplacer une main organique par une cybermain sans problème. »

EN TERMES DE JEU

Installation : Boutique

Description : Armure souple : Accorde 1 PA au torse si équipé sur les deux mains.

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : Aucune

Installation : Boutique

Description : Armure métallique : Accorde 2 PA au torse si équipé sur les deux mains.

Coût : 175 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : -1

> Pourquoi on appelait ce rocker : Silverhand ?

> A cause de sa prothèse de bras.

> Ben on aurait dû l'appeler Silverarm dans ce cas.

> ... Aaaah mais c'est pour ça que tu as foutu ce revêtement chromé sur ta main, pour l'imiter ?

> ... non... pas du tout...

REVÊTEMENT POUR CYBERMAIN DE DERMATECH

Il s'agit des mêmes revêtements disponibles pour les cybermembres standard mais en plus petite quantité.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Boutique

Description : RealSkinn™ : Un indémodable pour ceux qui ne veulent pas afficher la couleur.

Coût : 75 ED (Coûteux)

Perte Humanité : -1

Installation : Boutique

Description : Superchrome : Vous ne voulez pas passer inaperçu ? Ce revêtement est fait pour vous.

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 1



MAIN ÉCORCHEUSE DE CYBERMATRIX

C'est une main normale, avec des écorcheurs incorporés.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Centre Médical

Description : Main standard avec Écorcheurs intégrés. Ongles métalliques. Arme de mêlée légère. Dégâts : 1D6, cadence : 2. N'occupe aucun emplacement d'extension.

Coût : 600 ED (Onéreux)

800 ED (Onéreux) version rétractable

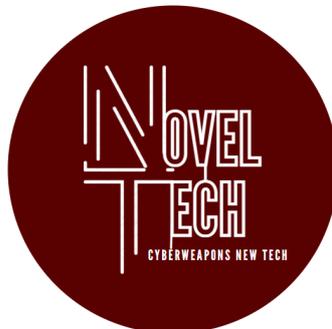
Perte Humanité : 3 (1D6)

« Ok, l'investissement est un peu plus conséquent, mais économiser une option et limiter un minimum les risques de la cyberpsychose, franchement ça n'a pas de prix. »



MAIN ÉVENTREUSE DE NOVELTECH

C'est une main normale, avec des éventreurs incorporés.



EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Centre Médical

Description : Main standard avec des Éventreurs intégrés. Griffes rétractiles. Peuvent être dissimulées. Arme de mêlée moyenne. Dégâts : 2D6. Cadence : 2. N'occupe aucun emplacement d'extension.

Coût : 800 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 4 (1D6+1)

« Est-ce que je dois une nouvelle fois vous rappeler l'intérêt d'avoir des Éventreurs intégrés à une main ? »

MAIN « HIGH FIVE » DE NOVELTECH

Basée sur un design Sov, c'est une arme robuste et fiable utilisée initialement par des terroristes arabes se spécialisant dans le combat rapproché. Elle a depuis gagné les NUSA et l'Amérique centrale, où elle est considérée comme un outil d'assassin brutal. Une cartouche de gros calibre est insérée par une ouverture au poignet, et est tirée à travers la paume à bout portant lors d'une frappe ferme. Une sûreté manuelle est standard, mais l'objet reste totalement illégal dans la plupart des endroits.

EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Centre Médical

Description : Un coup, déclenché d'une frappe de la paume. 4D6 de dommage. Des munitions particulières peuvent être insérées. Détection SD 24, SD 21 si recherché.

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 6 (1D6+3)

« Une arme extrêmement discrète mais qui ne vous laisse aucune seconde chance. La détonation ne pouvant pas être étouffée, l'arme devant être rechargée après chaque utilisation, si vous loupez votre cible, il y a de forte que chance qu'elle ne vous loupe pas. »



MAIN MARTEAU DE CYPHIRE

Le poing est renforcé de titane, et peut être propulsé en avant au moment de l'impact par une cartouche explosive insérée par une ouverture dans l'avant-bras. Cela donne un impact d'une puissance dévastatrice.



EN TERMES DE JEU

Source : CYB

Installation : Centre Médical

Description : Poing vérin explosif. Dégâts +1D6 aux dommages.

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 7 (2D6)

« Très utile pour porter un coup décisif au corps à corps. La détonation ne fera pas directement penser à un coup de feu mais il est clair que vous ne passerez pas inaperçu au moment du déclenchement. »

MAIN MARTEAU DE CYBERMATRIX

Le principe est identique, mais la cartouche est remplacée par un système de piston électromagnétique évitant de devoir recharger après chaque coup de poing.



EN TERMES DE JEU

Source : SOF

Installation : Centre Médical

Description : Le même mais avec un piston électromagnétique. +1D6 aux dommages.

Coût : 600 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 7 (2D6)

« Dans la famille des mains marteau, je veux le grand frère. Cette version de Cybermatrix est largement supérieure. Elle permet d'enchaîner plusieurs coups et le tout sans bruit. Inutile de vous dire que votre opposant ne comprendra pas ce qui lui arrive. »

MAIN MÉDICALE DE DYNALAR

Une main outil pour travailler sur l'organique, elle rassemble les outils les plus courants du médecin. Un choix judicieux de matériaux permet sa stérilisation par la plupart des procédés usuels.

EN TERMES DE JEU

Source : SOF

Installation : Centre Médical

Description : Scalpel, Airhypo, suture, pince/forceps et sonde de biomoniteur.

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2)

« Terminé d'annoncer les outils nécessaires pour une opération à un infirmier. Tout est à portée de main maintenant. »

MAIN MODULAIRE DE TECHTRONNICS

Cette main comporte un espace de rangement, et reçoit des doigts adaptés aux besoins du client.

EN TERMES DE JEU

Source : CYB

Installation : Centre Médical

Description : Reçoit 4 outils modulaires et comporte un espace de rangement.

Coût : 300 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

« Qui a dit que les Techies étaient en reste niveau cyberware ? Si c'est ce que vous pensiez, c'est que vous ne connaissiez pas ce petit bijou. »

MAIN TRONZ DE NOVELTECH

La main peut être retirée, révélant un moyeu en titane d'où se déploient des brins de monofilament lestés, un peu comme certaines débroussailleuses à fil.

EN TERMES DE JEU

Source : CYB

Installation : Centre Médical

Description : « Débroussailleuse » à monofilaments. Dégâts : 2D6+2 cadence : 1

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 7 (2D6)

> T'as pas peur qu'on se foute de ta gueule avec ce truc ?

> Crois-moi, quand tu allumes l'engin, le bruit strident que ce ... « truc » produit, ne donne pas envie de rire.

MAIN GRAPIN DE ROCKLIN AUGMENTICS

Les doigts de la main se replient en arrière, créant un grappin à cinq branches. Le poignet contient une petite charge de poudre pour la propulsion et un dévidoir garni de trente mètres de fil résistant à une traction de 200 kilos.

EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Centre Médical

Description : Grapin propulsé par fusée. 30 mètres de corde. Nécessite un cyberbras. Ne peut être utilisé comme une arme.

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

> Avec cet implant, tu t'entraînes souvent à viser ?

> Non... pourquoi je devrais m'entraîner souvent ?

> Ben, parce que tu as peur de perdre la main !

> Non mais là... Tu sors !



JINGUNJI

Nouvelle collection 204x

MAIN OUTILS DE TECHTRONNICS

Les doigts contiennent différents outils : tournevis à lames interchangeables, pince avec coupe-fil, fer à souder électrique et clé ajustable. Le tranchant de la main est renforcé pour servir de marteau.



EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Centre Médical

Description : Les doigts de cette main contiennent tournevis, fer à souder, clé, marteau... Peut s'installer sur un bras de chair à l'exclusion d'autres cyberimplants.

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

« Si j'avais un marteau... Mais attends, j'ai un marteau ! J'ai même un fer à souder ! Tu vas cracher le morceau maintenant ou je te fais une démo personnelle ? ... Très bien, ouvre grand la bouche. »

MAIN PALMÉE DE WYZARD TECHNOLOGIES

De fines membranes peuvent se déployer entre les doigts, facilitant la natation. Le malus de déplacement dans l'eau est supprimé. De plus, si les pieds palmés sont installés, ajoute +1 aux jets d'Athlétisme pour les jets en rapport avec la natation.



EN TERMES DE JEU

Source : CHR3

Installation : Centre Médical

Description : Annule le malus de déplacement en nage. Ajoute +1 en Athlétisme si les pieds palmés sont installés pour tous les jets liés à la natation. S'installe par paire.

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

> Tu comptes vraiment aller faire trempette dans le port de Nightcity ?

> Non ! Au contraire ! T'as vu la gueule de la flotte ? C'est juste que si je viens à tomber là-dedans, je veux pouvoir en sortir le plus vite possible.

> Tu m'étonnes... Quand tu tombes dans la merde, tu veux pas y rester... Ça se tient.

REAL MAN'S SMELL

lh
KT HENRY



MAIN SUR MESURE DE TECHTRONNICS

Ces mains existent avec trois, quatre et six doigts, des doigts allongés à quatre phalanges et des doigts désarticulés, capables de se plier à l'envers. Faites votre choix !



EN TERMES DE JEU

Source : CHR2

Installation : Centre Médical

Description : Articulations multiples, nombres de doigts variables... N'occupe aucun emplacement d'extension.

Coût : 450 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : Aucune à 3

« Un jour, je devais faire parler un mec. J'ai décidé de lui péter les doigts les uns après les autres en pliant ses phalanges à l'envers. Ça m'a fait bizarre quand le premier s'est plié comme du caoutchouc. Le mec s'est marré en me toisant. Je me suis pas démonté. Au lieu de lui péter les doigts, je lui ai arraché les dents. Ça marche aussi ! »

MAIN/PIED MAGNÉTIQUE DE PSIBERSTUFF

Les paumes sont garnies d'un système électromagnétique permettant l'accrochage aux bandes ferreuses prévues comme moyens de fixation dans les habitats orbitaux. Cet équipement ne présente que peu d'intérêt en gravité terrestre.

EN TERMES DE JEU

Source : CHR1

Installation : Centre Médical

Description : Facilite les déplacements en apesanteur.

Coût : 60 ED (Coûteux)

Perte Humanité : 1

> Tu vas partir sur une station orbitale ?

> Non, pas du tout !

> Pourquoi tu as acheté cette main alors ?

> C'est pour mon boulot. Quand j'opère avec des balles avec douilles, c'est beaucoup plus simple pour les ramasser.

> Mais c'est que t'es pas conne en fait !

MAIN TÉLESCOPIQUE DE CAPSULECO

Le poignet abrite une monture télescopique pouvant s'étendre jusqu'à un mètre. En configuration déployée cette main supporte cent kilos.



EN TERMES DE JEU

Source : CYB

Installation : Centre Médical

Description : La main s'allonge (poignet télescopique) jusqu'à 1 mètre.

Coût : 175 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

> C'est trop cool ! Si tu as besoin d'un truc sur ta table basse t'as pas besoin de te lever ?

> Non ! Il me suffit de tendre la main vers l'objet et dire : « Gogogadget au main télescopique » et je l'attrape !

> T'es obligé de dire ce truc débile ?

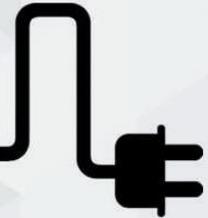
> Oui, parce que j'ai mis un déclencheur sur la main ! C'est génial non ?



Discutez deux fois plus vite avec ANA™ (Accélérateur Neural d'Agent)



Heyo choomba, viens discuter sur ZChat :)



DISCUTE EN LIGNE TOUTE LA NUIT PENDANT QUE LES AUTRES DORMENT !
COMME LA CYBERCHOUETTE QUE TU ES
ÉLUE MEILLEURE APPLICATION DE MESSAGERIE INSTANTANÉE PAR NIGHT CITY TODAY NEWS !



CONNECTER...
LE MEILLEUR DE VOUS-MÊME

1

2



AGENT



3



POUR...
OBTENIR LE MEILLEUR
RÉSULTAT

SATISFACTION GARANTIE
DISCRÉTION ABSOLUE

PUITS DE DONNÉES

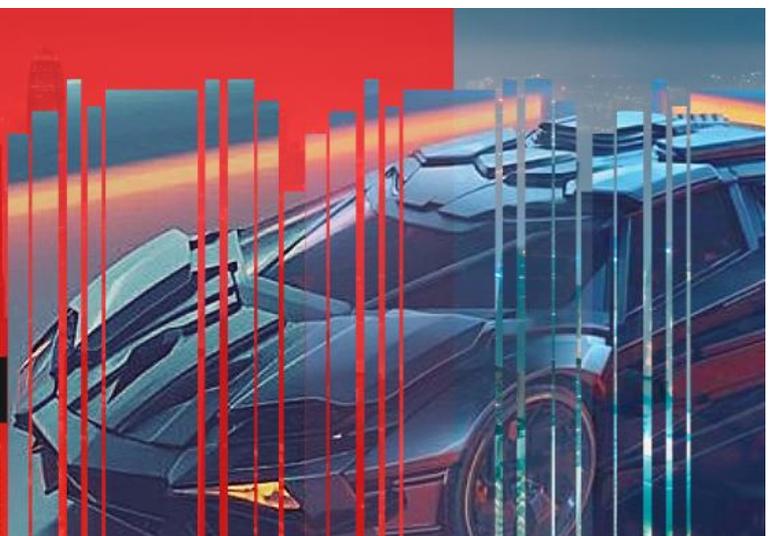
NE POSEZ PAS de questions.
Faites confiance au système...
Résultat garanti !

ZIGGURAT
CONNECTING EVERYTHING

La liste des appareils compatibles
avec l'application est disponible
sur le site de notre puits de données.

HERRERA

FREE THE CHEETHA INSIDE YOU



DOIGTS SPÉCIAUX >

Ces doigts peuvent se monter sur toute cybermain dont les doigts ne sont pas déjà utilisés.



PETITE DÉTECTIVE – GROS FLINGUE
LES MÉCHANTS NE NOUS VOIENT PAS VENIR.

FLESHMOUNT DE BUCHSTERHUDE GMBH

Cette embase permet le montage d'un cyberdoigt sur une main organique, et peut recevoir l'option monture rapide.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

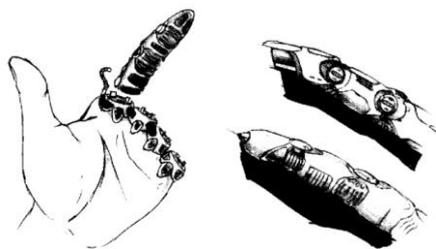
Installation : Hôpital

Description : Montage d'un cyberdoigt sur une main organique.

Coût : 50 ED (Coûteux)

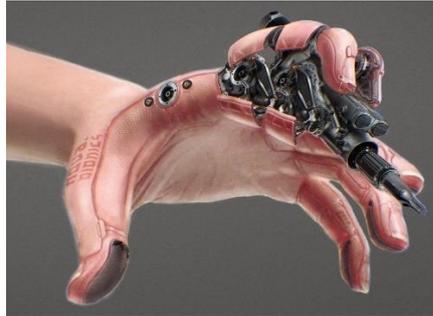
Perte Humanité : 1

« Devinez qui utilise le plus cette option ? Je vous donne un indice. Ils parlent japonais et vous n'avez pas envie de les voir entrer dans votre boutique. Bingo ! Les anciens Yakuza qui ont fait quelques conneries. »



AIR HYPO DE BODYWEIGHT

Un injecteur pneumatique miniature utilisant des cartouches contenant une dose de drogue insérées dans la deuxième phalange. La première contient une réserve d'air pour quatre injections.



EN TERMES DE JEU

Source : CHR2

Installation : Centre Médical

Description : Injecteur de drogue. Capacité de l'air comprimé : 4 injections, 3ED par recharge.

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 1

« L'implant est apprécié par les Medtech mais beaucoup d'edgeruners utilisent également l'implant. Pas pour les mêmes raisons mais bon... »

BOMBE DE MILITECH

Le doigt se détache pour être lancé, et contient une petite charge explosive. Illégal dans certains états.



EN TERMES DE JEU

Source : CHR1

Installation : Centre Médical

Description : Dégâts : 2D6+3 dans un rayon de 1.5 mètres.

Coût : 75 ED (Coûteux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

« Je me suis retrouvé un jour aux mains de mercs qui voulaient me faire parler. Ils ont commencé par me péter les genoux. Voyant que ça ne marchait pas, ils ont décidé de me couper des doigts. Ils ont fait une drôle de tronche quand mon majeur leur a pété à la tronche ! »



BRIQUET DE CAPSULECO

Généralement monté dans le pouce, avec du combustible pour une heure en continu.



EN TERMES DE JEU

Source : CHR2

Installation : Boutique

Description : Produit une flamme pendant 1 heure.

Coût : 10 ED (Bon Marché)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

« L'implant indispensable à tout bon petit pyromane qui se respecte. Et accessoirement aux fumeurs. Ce qui n'est pas foncièrement incompatible. »

FLASH DE NOVELTECH

L'extrémité du doigt peut être ôtée, révélant un ensemble d'ampoules halogènes jetables qui émettent un flash stroboscopique aveuglant.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : Flash à usage unique (recharge 10 ED). Jet de REF SD 17 ou ébloui pendant 1 min.

Coût : 125 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 1

> *Monsieur, si vous voulez bien regarder le bout de mon doigt, c'est un simple test oculaire.*

> *AAAAAAH ! MES YEUX !*

> *Ce n'était pas une Navi d'Arasaka que vous avez vu mais le reflet de Vénus sur un ballon sonde !*

> *Mais espèce de connard, c'est pas un neurolaser ton truc !*

GISEAUX/PINGE COUPANTE DE RAVEN MICROCYBERNETICS

Une paire de lames montée dans l'index et le majeur, éventuellement utilisables comme armes.



EN TERMES DE JEU

Source : CHR1

Installation : Boutique

Description : Utilisé comme une arme : 1D2 points de dommages...

Coût : 25 ED (Ordinaire)

Perte Humanité : 1

> *Coupe le fil bleu !*

> *Non, c'est le rouge ! C'est toujours le rouge !*

> *Ok ! Alors vas-y coupe !*

> *T'as une pince coupante ?*

> *Ben non, t'en as pas toi ?*

> ...

COMPARTIMENT DE STOCKAGE DE CAPSULECO

Un minuscule espace de rangement est aménagé dans la première phalange du doigt.



EN TERMES DE JEU

Source : CHR3

Installation : Boutique

Description : Cache dans la première phalange.

Coût : 40 ED (Ordinaire)

Perte Humanité : 1

« Une balle, un mouchard, une micropuce, une dent... Ce ne sont que quelques exemples de trucs pouvant être stockés dans ce genre de compartiment. ... Ben quoi ? Oui, une dent ! Et alors ? »



So fresh
**IT WRIGGLES
IN YOUR MOUTH!**

EEZY™ and affordable synthetic meat substitute

* PRODUCT RENDER ONLY - NOT ACTUAL PRODUCT



FUSÉE DE DÉTRESSE DE NOVELTECH

Ce doigt s'ouvre pour tirer une fusée de détresse rouge ou verte, ou une fusée éclairante blanche. Il est également possible de l'utiliser comme une arme, ce qui inflige 1D3 points de dégâts pendant deux tours.

EN TERMES DE JEU

Source : CHR3

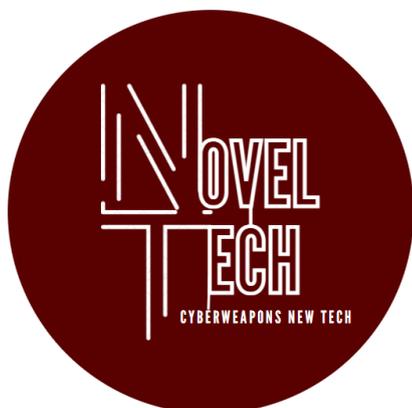
Installation : Boutique

Description : Fusée de détresse. Portée 150 mètres. Dégât 1D6/2 si utilisé comme une arme. Recharge 10 ED. Version fusée éclairante : Diamètre d'effet 25 mètres.

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

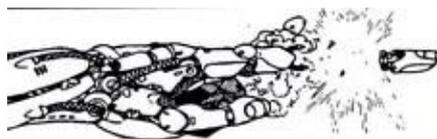
Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

« Si vous ne pensez pas pouvoir tuer quelqu'un avec cet implant, je vous propose une petite expérience. Tout d'abord enduisez votre cible d'essence ou de CHOOH, éloignez-vous, tirez sur votre cible. Et voilàààà ! »



GRENADE AUTOPROPULSÉE DE MILITECH

La dernière phalange contient une petite charge explosive et peut être éjectée à 7 mètres.



EN TERMES DE JEU

Source : CHR2

Installation : Boutique

Description : Portée de 7 mètres. Dégâts 2D6 dans un rayon de 1 mètre.

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

« L'éjection produit un bruit léger, presque indécélable. Mais si un jour, vous vous faites avoir par cet implant de merde, croyez-moi, vous vous souviendrez de ce bruit. Perso, ça me hante la nuit ! »

LAME RÉTRACTABLE DE PSIBERSTUFF

Une petite lame en monocéramique pour sectionner diverses choses, des liens par exemple.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Boutique

Description : Lame monocéramique de 2 cm, pour couper, dégâts 1D6/2 en combat.

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

« Si vous êtes adepte du meurtre le plus long du monde, vous pouvez tenter d'assassiner quelqu'un avec cet implant. Mais posez des jours de congé, ça va être long ! »

LANCE-DARD DE CYPHIRE

Un petit lance-dard à un coup à air comprimé comparable à ceux installés dans des cyboptiques.



PERSONAL WEAPON SOLUTIONS

EN TERMES DE JEU

Source : CHR1

Installation : Boutique

Description : Arme empoisonnée 1 coup (coûte 1 option). Dégâts 1D4, PA/3.

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

« Faites attention avec cet implant. Si quelqu'un repère que vous en êtes équipés, croyez-moi, il va devenir méfiant. En effet, ce dernier est apprécié par les assassins et autres mercenaires... »

MICROPHONE PARABOLIQUE DE ARASAKA

Conçu pour être utilisé avec une cyberaudio, ce doigt intègre un microphone directionnel avec un filtre facilitant l'élimination du bruit ambiant et protégeant contre toute surcharge auditive.



EN TERMES DE JEU

Source : CHR3

Installation : Boutique

Description : Relié à une cyberaudio ou wearman. Demande un cyberbras. Divise la distance d'écoute apparente par 20

Coût : 175 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

« Clairement, l'avantage de cette amélioration c'est de ne pas avoir à se balader avec une parabole dans un sac et de pouvoir entrer discrètement dans certains endroits sous surveillance. »

MINI TORCHE DE CAPSULECO

L'équivalent de la Maglite modèle porte-clés. Existe en version ultraviolet ou infrarouge.



EN TERMES DE JEU

Source : CHR1 et CHR3

Installation : Boutique

Description : Portée 25m, autonomie 12 heures.

Coût : 15 ED (Bon Marché)

Perte Humanité : 1

Installation : Boutique

Description : IR/UV : Portée 10 mètres, pour vision IR et UV

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 1

> Toi, on n'a jamais dû te dire que tu étais une lumière.

> Non... C'est pour ça que je me suis fait implanter la Mini-torche.

> Et il est content...

MONTURE A CHANGEMENT RAPIDE DE RADINE LABORATORIES

Ce système à encliquetage permet de changer rapidement de doigt. Un doigt équipé pour ce type de monture coûte 10 ED supplémentaires.

EN TERMES DE JEU

Source : CHR3

Installation : Boutique

Description : Changement rapide des doigts. (+10 ED par doigt)

Coût : 75 ED (Coûteux)

Perte Humanité : 1

« Si votre truc c'est de pouvoir changer de doigts selon vos envies, cet implant devrait vous convenir. »



ONE SHOT SPÉCIAL DE MILITECH

L'arme de l'ultime chance, une cartouche de 5 mm caseless est dissimulée à l'extrémité du doigt.

EN TERMES DE JEU

Source : CHR3

Installation : Boutique

Description : Un coup, 5mm caseless. Dégâts : 1D6. Cadence : 2 (si plusieurs doigts équipés)

Coût : 125 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

« C'est effectivement l'arme de la dernière chance. A défaut de tuer quelqu'un, cela peut suffisamment le surprendre ou le blesser, pour créer une diversion et vous donner l'opportunité de sauver votre peau. »



PARAPLUIE DE BUCHSTERHUDE GMBH

Un outil de crochetage parfaitement dissimulé tant que l'on ne s'en sert pas.

EN TERMES DE JEU

Source : CHR1

Installation : Boutique

Description : Permet de crocheter une serrure.

Coût : 25 ED (Ordinaire)

Perte Humanité : 1

« A l'époque où tout se ferme avec un code RFID, un éclat, une empreinte palmaire ou rétinienne, un mot de passe vocal ou un scan cérébral, vous passerez pour un con si vous butez face à une simple serrure. Cet implant est là pour vous éviter une déconvenue. »

PISTEUR DE CYBERMATRIX

Un lance-traceur à un coup d'une portée de trois mètres, intégrant le récepteur associé.

EN TERMES DE JEU

Source : CHR2

Installation : Boutique

Description : Projette des mouchards magnétiques sur une cible à 3 mètres, portée 3 km. Transmet la direction et la distance à un Bandeau.

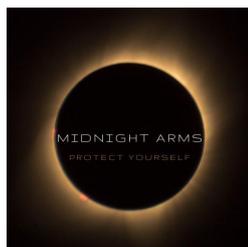
Coût : 150 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 1

« Ce gadget vous assure d'être discret lorsque vous voulez placer un mouchard. Le seul problème c'est que votre cible doit être métallique sinon le mouchard ne pourra pas se fixer. »

POINTEUR LASER DE MIDNIGHT ARMS

D'une portée de 20 mètres et disponible en différentes couleurs. On peut éventuellement (s'il est monté dans l'index) l'allonger le long du canon d'un pistolet comme un viseur laser de fortune, mais ce sera plus pour la frime qu'autre chose !



EN TERMES DE JEU

Source : CHR3

Installation : Boutique

Description : Portée 20 mètres, peut être utilisé comme un viseur laser improvisé.

Coût : 75 ED (Coûteux)

Perte Humanité : 1

« Faites gaffe avec l'improvisation d'un laser. Pour qu'il soit précis, il faut laisser son doigt le long du canon de l'arme. Sauf que lorsque vous tirez, il y a un mouvement de culasse qui peut vous blesser et le canon chauffe ce qui peut vous brûler. J'ai testé pour vous et je déconseille. »

PRISE D'INTERFACE DE DYNALAR

L'extrémité du doigt s'ouvre pour révéler une fiche d'interface mâle standard, vous évitant de devoir vous promener avec un câble d'interface. Cette option ne peut être utilisée avec une monture rapide.

EN TERMES DE JEU

Source : CHR3

Installation : Boutique

Description : Prise d'interface digitale. Impossible de l'utiliser avec un Smartgun.

Coût : 75 ED (Coûteux)

Perte Humanité : 1

> Mais bordel, c'est quoi l'intérêt de cette tech ?

> Aucun... C'est juste pour le fun de mettre ton doigt dans une interface.

PRISE LASER DE NOVELTECH

Des électrodes dans le pouce, l'index et le majeur délivrent une puissante décharge statique, avec des effets identiques à un Taser. Pour les fans de Spock...

EN TERMES DE JEU

Source : CHR1

Installation : Boutique

Description : Taser intégré dans le pouce, l'index et le majeur.

Coût : 90 ED (Coûteux)

Perte Humanité : 6 (2D6-1)

> Je vais te faire une prise vulcain. Tu es prêt ?

> ENENENENENCULÉ !..

STYLO BILLE DE LEAD

Une encre spéciale et une cartouche pressurisée lui permettent l'écriture sur toute surface, et même sous l'eau ! Vous me direz qu'on écrit rarement au fond de sa baignoire, mais c'est tellement classe...



EN TERMES DE JEU

Source : CHR1

Installation : Boutique

Description : Permet d'écrire sur toute surface.

Coût : 20 ED (Ordinaire)

Perte Humanité : 1

- > *Vends-moi ce stylo !*
- > *Tu me signes un autographe sur ta serviette ?*
- > *Ouais, pas de problème, avec mon stylo bille intégré...*
- > *Et t'es fier de toi ?*
- > *Un peu, ouais !*

STYLO PLUME DE FRESCO

La fonction est identique, mais une plume calibrée permet de goûter aux joies des pleins et des déliés. Autant dire que c'est un gadget de riche !



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Boutique

Description : Permet d'écrire sur toute surface.

Coût : 20 ED (Ordinaire)

Perte Humanité : 1

« C'est effectivement classe mais par contre terminé d'écrire sous l'eau... Oui, oui je sais, qui écrit dans sa baignoire ? Ben figurez-vous que j'ai essayé et c'est cool. Maintenant, savoir si c'est l'objet qui crée le besoin ou le besoin qui crée l'outil... Enfin, bref... »



VAPORISATEUR DE MACE

Contient deux doses de gaz incapacitant. Atteindre le visage de la cible nécessite un jet de REF, SD 15 si la cible est surprise, SD 24 sinon.

EN TERMES DE JEU

Source : CHR1

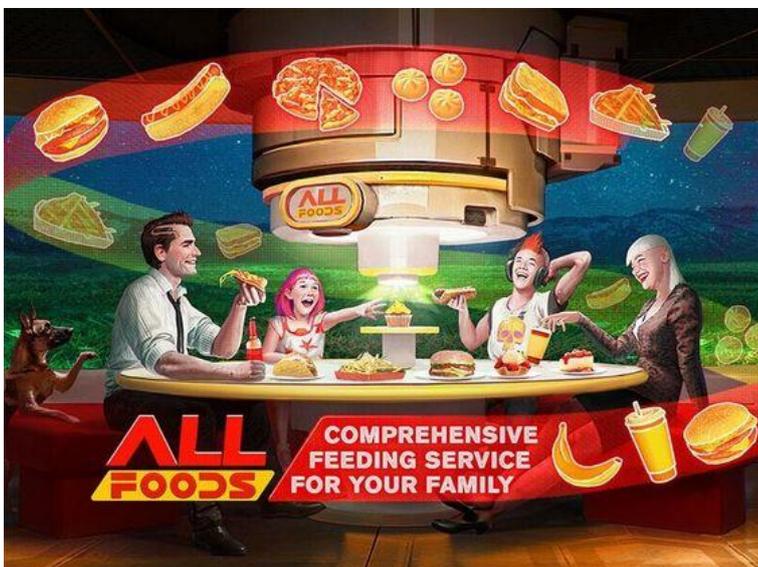
Installation : Boutique

Description : 2 doses incapacitant (REF, perception -2 pendant 1D6 tours). Coût recharge 10 ED.

Coût : 75 ED (Coûteux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

- > *C'est quoi ton truc ?*
- > *C'est un spray Mace qui contient des produits urticant et incapacitant afin de neutraliser sans violence un opposant.*
- > *C'est une lacrymo quoi.*
- > *Ouais...*



VIDCAM DE NIKKON

Le doigt contient une minuscule caméra transmettant ses images à tout récepteur adéquat, et peut recevoir une option parmi Infrarouge, Low Light et Téléoptique x10. Idéal pour jeter un coup d'œil au coin d'un mur sans prendre de risques inutiles.

EN TERMES DE JEU

Source : CHR2

Installation : Boutique

Description : Caméra intégrée au doigt. Option au choix : Infrarouge passif (+100 ED), Téléoptique (+110 ED), Amplificateur de lumière (+50 ED)

Coût : 200 ED (Très Coûteux)

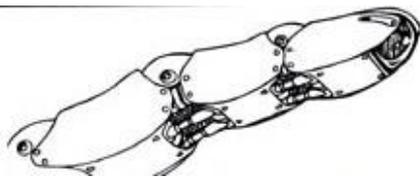
Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

> « Une caméra, dans un doigt ! »
Ça claque comme slogan !

> C'est nul ! Le publicitaire a juste dit : « Tiens ça rime ! »

> Ben vas-y toi si c'est si simple !

> « Un yéti dans mes spaghettis ! »
... « Une bite dans mes frites ! » Tu le sens le challenge ?



Une cyberjambe est fournie avec un pied standard, mais on peut acquérir des modèles plus spécifiques selon les besoins. Le raccordement dure environ une minute, à moins d'avoir un système de démontage rapide. Une dernière chose, on ne peut pas monter de mains à la place des pieds. Le changement d'un pied organique en cyberware doit être effectué dans un centre médical. Le changement d'un pied cybernétique pour une autre prothèse peut se faire en boutique. Sauf mentionné, un changement de pied occupe un emplacement d'extension dans une cyberjambe.

PIED STANDARD DE DYNALAR

Comparable à un pied organique et bénéficiant du même revêtement que la jambe.



EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Boutique

Description : Ressemble à un pied normal.

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

« J'mets mes pieds où j'veux et c'est souvent... au bout de mes jambes. »

PIED FURTIF « CATSPA » DE ARASAKA

La plante de ce pied est recouverte d'une semelle spéciale étouffant le bruit et amortissant les vibrations. Cette option est incompatible avec un détecteur de mouvement.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Centre Médical

Description : Une semelle absorbant les bruits donne +1 en discrétion. Doit être équipé sur les deux pieds.

Coût : 200 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

« Être discret c'est essentiel dans notre métier. Bien que le matos ne fasse pas tout, ce petit joujou devrait aider les plus balourds à ne pas se faire repérer immédiatement. »



ERGOT DE CYBERMATRIX

Sur commande une lame de 15 cm se déploie au talon, pour des ruades dévastatrices.



EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Centre Médical

Description : lame intégrée dans le pied. Arme de mêlée légère (dégâts 1D6). Dissimulation possible. Peut s'installer sur une jambe de chair à l'exclusion d'autres cyberimplants.

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

« Si vous vous demandez l'utilité d'un implant comme celui-ci, c'est que vous n'avez jamais vu un type qui fait du Taekwondo les utiliser. »



PIED OUTIL DE TECHTRONNICS

Les orteils de ce pied contiennent différents outils : tournevis avec lames interchangeables, pince avec coupe-fil, fer à souder électrique, clé réglable et lame de scie sauteuse.

EN TERMES DE JEU

Source : CYB

Installation : Centre Médical

Description : Les orteils contiennent divers outils.

Coût : 150 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

> Attends, je vais résumer... Donc quand tu es en mission et que tu as besoin d'utiliser tes outils pour, par exemple, entrer par effraction, tu t'arrêtes, tu enlèves, ta godasse, ta chaussette et là seulement tu peux commencer à bosser. Et si quelqu'un arrive entre deux, tu perds une chouze et une chaussette. C'est quoi l'intérêt ?

> Si tu te fais fouiller, personne ne cherche d'outils à cet emplacement.

> Ok... je m'incline !



PIED PALMÉ DE WYZARD TECHNOLOGIES

De fines palmes se déploient de chaque côté du pied et entre les orteils, qui s'allongent. Annule les pénalités de déplacement dans l'eau.



EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Centre Médical

Description : Annule le malus de déplacement dans l'eau. S'installe par paire.

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

> Ça fait cher pour ressembler à un canard non ?

> Tu m'as traité de quoi là ??!

> De canard espèce de connard !

> Ah ok, c'était juste pour être sûr.

PIED TENTACULE DE SYCUST

Les orteils sont extensibles et peuvent s'enrouler autour d'une barre jusqu'à 5 cm de diamètre, tandis que la plante a reçu un revêtement antidérapant comparable à une semelle de chausson d'escalade. Ceci donne un bonus de +2 à tous les jets d'escalade.



EN TERMES DE JEU

Source : CYB

Installation : Centre Médical

Description : Pied conçu pour augmenter l'adhérence. +2 en Athlétisme pour les jets en rapport avec l'escalade.

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

« Quand mon charcudoc m'a installé ce truc en me disant : « Avec ça, tu vas grimper aux rideaux ! » je ne m'attendais pas vraiment à ce résultat même si ça marche très bien. »



La structure robuste des cybermembres permet d'y dissimuler des armes bien plus aisément que dans la chair. La plupart de ces armes sont conçues pour la discrétion plutôt que pour la puissance. Il y a évidemment des exceptions du genre ChainRipp... Une arme rétractable ne peut être utilisée que si sa trappe de sortie est dégagée, obligeant à découvrir le membre pour s'en servir (ou au moins à porter des vêtements flottants). La remarque vaut également pour les armes à douille (calibre 12, lance-grenades de 25 mm). Sauf exception, les cyberarmes occupent un emplacement d'extension.

ARME À DISTANCE ESCAMOTABLE DE MILITECH

Arme à distance à une main installée dans un Cyberbras. Dissimulation possible, même si le modèle d'origine ne le permet pas.



EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Centre Médical

Description : Arme à une main à distance intégrée. Nécessite un cyberbras et occupe 2 emplacements d'extension.

Coût : 500 ED (Onéreux) + prix de l'arme

Perte Humanité : 7 (2D6)

« Vous voulez vous approcher discrètement de votre cible ? Aucun problème ! Après il ne vous reste plus qu'à faire feu et ne pas manquer votre cible. Pour le coup, ça aucun implant ne pourra le faire à votre place ! »

BUZZSAW DE MIDNIGHT ARMS

Vous êtes du genre à préférer les situations intimes ? Cette arme est faite pour vous ! Une cybermain spéciale se démonte sans outils, révélant une mini-tronçonneuse au guide de 30 cm rétractable dans l'avant-bras dont la chaîne en acier spécial tranchera sans effort à travers un gilet en Kevlar.

EN TERMES DE JEU

Source : SOF

Installation : Centre Médical

Description : Cybermain amovible et tronçonneuse 30cm rétractable... Dégâts 2D6+2. Nécessite un cyberbras.

Coût : 1'100 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 6 (1D6+3)

« Vous voulez être discret ? Oubliez tout de suite cet implant. En revanche, vous voulez faire une entrée fracassante ? Sortez votre Buzzsaw, démarrez-la et entrer dans la pièce avec un sourire aux lèvres. Ça fait toujours son petit effet. »

ARME DE MÊLÉE ESCAMOTABLE DE ARASAKA

L'équipement idéal pour le combat rapproché. L'arme est implantée dans l'avant-bras et sort par une fente au niveau du poignet ou par éjection sur le dessus. Cette dernière peut être dissimulée même si ce n'est pas le cas sur l'arme d'origine.



EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Centre Médical

Description : Arme de mêlée légère, moyenne ou lourde implantée dans un cyberbras. Dissimulation possible. Nécessite un cyberbras et occupe 2 emplacements d'extension.

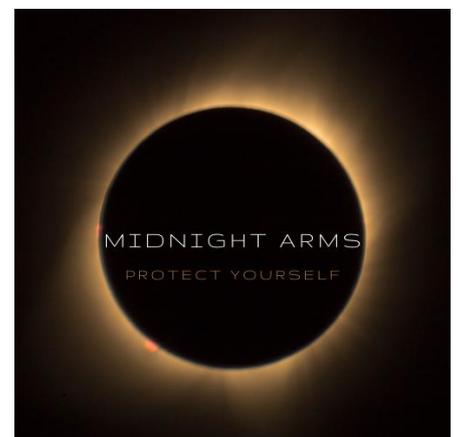
Coût : 500 ED (Onéreux) + prix de l'arme

Perte Humanité : 7 (2D6)

> Mon coéquipier et un fan d'arme. Il a décidé d'implanter un nunchaku dans son bras et de le monter sur un rotor.

> Et alors ?

> Ben mis à part imiter l'hélicoptère, ce combo ne sert pas à grand-chose.



CHAINRIPP DE HUSQVARNA

Pour ceux qui trouvent le Buzzsaw trop petit, voici une intéressante innovation de la vénérable firme Husqvarna. Le guide télescopique de 60 cm de cette tronçonneuse à grande vitesse équipée d'une chaîne en acier et céramique se déploie à partir de l'avant-bras. Pour un look encore plus industriel le ChainRipp existe avec moteur thermique et lanceur à câble !

EN TERMES DE JEU

Source : CHR3

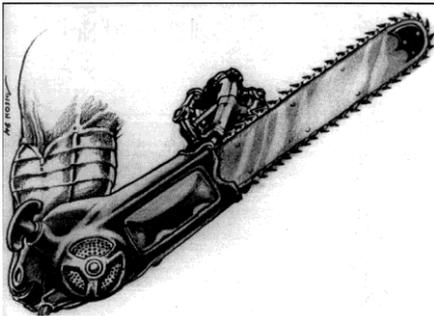
Installation : Centre Médical

Description : Tronçonneuse de 50cm, dégât 3D6 (Arme de mêlée lourde). Nécessite un cyberbras et occupe 2 emplacements d'extension.

Coût : 650 ED (Onéreux)

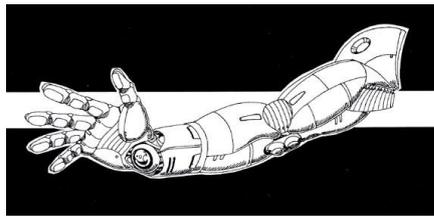
Perte Humanité : 11 (2D6+4)

« Ça me fait doucement rigoler tous ces gogols qui utilisent une Buzzsaw et qui pensent passer pour un gros dur. Hey Choom, tu veux que je te révèle un secret ? La taille fait la différence ! »



FLASHBULB DE NOVELTECH

Un flash stroboscopique à haute intensité est monté dans la paume. Une personne exposée au flash (jet d'Esquive SD 17 raté) doit réussir un jet de Résister Torture/Drogues SD 24 (SD 21 si elle est protégée par un anti-éblouissement) ou être prise de convulsions, voire paralysée pour 1D6 minutes.



EN TERMES DE JEU

Source : CHR1

Installation : Centre Médical

Description : Portée 6 mètres. Jet de Résistance à la torture et aux drogues, SD 24 ou paralysé pendant 1D6 min. Peut être installé dans un bas de chair à l'exclusion d'autres cyberimplants.

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

« Cette salop... d'implant de mer... Ce truc est comme le Komodo 3000. Quand tu l'allumes en pleine nuit, t'as l'impression de te retrouver en plein jour, mais de manière stroboscopique. J'ai vu mes potes tomber comme des mouches, être pris de vertiges, de convulsions, se rouler par terre en se tenant les yeux. La prochaine fois que je trouve quelqu'un équipé de ce truc, je le lui fais bouffer ! »



FOUET DE RADINE LABORATORIES

Un tentacule de 2,20 mètres en alliage spécial utilisable pour cingler ou étrangler, ou comme un grappin à faible portée. Cet accessoire est des plus pratique pour garder votre ennemi à votre portée...



EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Centre Médical

Description : Tentacule en alliage de 220 cm, (dégât 1D6/3), peut étrangler. Nécessite un cyberbras et occupe 2 emplacements d'extension.

Coût : 250 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 7 (2D6)

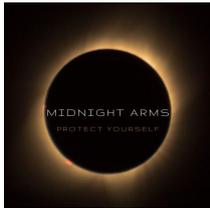
> Du coup, à quand le chapeau ?

> Quoi ?

> Tu fais pas un cosplay d'Ildiana Jones ?

GRAPPLE FIST DE MIDNIGHT ARMS

Ce système utilise deux options du cybermembre. Un système de piston électromagnétique permet de projeter la main qui est au bout d'un câble de 50 mètres supportant 300 kilos, avec un treuil. L'originalité de ce système vient de ce que l'utilisateur conserve le contrôle de sa main, même à 50 mètres !



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Centre Médical

Description : Cybermain éjectable avec câble de 50m et treuil. Tir : dégâts 1D6+2, possibilité d'étranglement. Nécessite un cyberbras et occupe 2 emplacements d'extension.

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 7 (2D6)

« J'ai vu quelque part, que le fabricant était en négociation pour intégrer son implant dans le prochain remake de Mortal Kombat. Il voudrait que Scorpion en soit équipé. C'était le « Did You Know » de la journée ! »

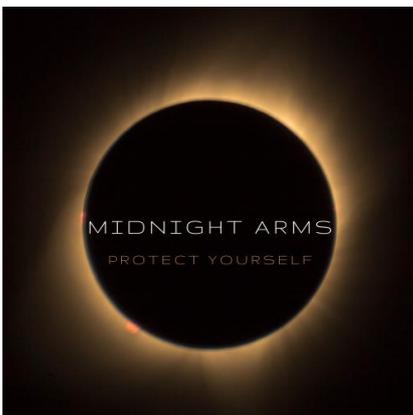


LANCE-GRENADE ESCAMOTABLE DE MILITECH

Un lance-grenades un coup de 40 mm rétractable. Totalement dissimulable et ne produisant aucun bruit au déclenchement. A l'explosion en revanche...

JET DE GAZ DE MIDNIGHT ARMS

C'est un container de gaz sous pression d'une capacité de six coups, installé dans un cybermembre, le plus souvent un bras. La portée est de deux mètres, et l'effet dépend du type de gaz utilisé !



EN TERMES DE JEU

Source : CHR1

Installation : Centre Médical

Description : Six doses, portée 2 m, effets variables. Peut être installé dans un bas de chair à l'exclusion d'autres cyberimplants.

Coût : 150 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 6 (1D6+3)

> Tu as conscience que cet implant est sensé être chargé avec du gaz utile pour les opés. Un truc du type neurotoxine, gaz soporifique ou urticant.

> Ouais, mais je m'en fouts !

> Sérieusement ? De l'hélium pour tu faire une petite voix ?

> C'est mon arme secrète !

EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Centre Médical

Description : Lance-grenade escamotable. Nécessite un cyberbras et occupe 2 emplacements d'extension.

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 7 (2D6)

> Vous avez la notice ?

> Oui... Chargez, visez, tirez... appréciez !

> Vous pouvez me le noter sur un bout de papier ? J'ai peur d'oublier.



MILITECH



LANCE MICRO- MISSILE DE MILITECH

Cet affût rétractable contient quatre missiles autoguidés, et peut en tirer deux par round. Les missiles sont éjectés par une charge d'air comprimé avant l'allumage. Il est à noter que les missiles n'exploreront pas avant d'avoir parcouru trois mètres afin de protéger l'utilisateur.

EN TERMES DE JEU

Source : CYB

Installation : Centre Médical

Description : Tire 4 mini-missiles 4D6 points de dommage, peut tirer un seul missile à la fois et occupe 2 emplacements d'extension.

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 7 (2D6)

> Mais qu'est-ce qui se passe si ta cible est à 2 mètres ?

> Ben le missile n'explose pas.

> Et s'il emporte le missile à plus de 3 mètres ? Ou si tu recules et que la distance minimum est atteinte.

> Ben...

> Et si t'es dans un ascenseur qui descend, est-ce que le dénivelé est considéré comme une distance ou il faut que ça soit à plat ?

> Stop ! J'ai l'impression de revoir la scène de Gremlins 2 mais au sujet d'un lance-missile.



LANCE-FLAMME DE RADINE LABORATORIES

C'est l'équivalent d'un Kendachi Dragon logé dans un cybermembre. Ce mini lance-flammes à gaz existe avec une buse rétractable sur l'avant-bras ou avec une buse fixe à la base de la paume.



EN TERMES DE JEU

Source : CYB

Installation : Centre Médical

Description : Portée 1 mètre, dégât 4 points par seconde jusqu'à éteint. Nécessite un cyberbras et occupe 2 emplacements d'extension.

Coût : 300 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 7 (2D6)

« La dernière fois qu'un mec m'a demandé si j'avais du feu, j'ai allumé sa clope avec mon lance-flamme. Je pense qu'il ne reviendra pas de sitôt pour me draguer. »

LASER 2 COUPS DE ARASAKA

Ce micro laser d'une portée de dix mètres est une arme très précise et relativement discrète. Ses accumulateurs (logés dans le cybermembre) peuvent être rechargés en une heure sur une prise de courant ordinaire.



EN TERMES DE JEU

Source : CYB

Installation : Centre Médical

Description : Monté sur l'épaule ou dans le bras, 6D6 stockés, dégâts 1 à 3D6, cadence 2 (PA/2). Nécessite un cyberbras et occupe 2 emplacements d'extension.

Coût : 400 ED (Très Coûteux)

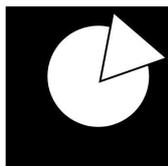
Perte Humanité : 7 (2D6)

« Tu veux ressembler à ton héros de Comics préféré ? Tu n'as pas le sex appeal de Sony Tark ou la tronche de Byclope mais tu veux être aussi badass que Predator ? Cet implant est fait pour toi ! Achète-le vite chez ton charcutoc agréé et économise jusqu'à 500 ED de munitions par an ! »



LIMBLINK DE DYNALAR

Ce système utilise un monocle "intelligent" relié par un câble à l'interface de commande du cybermembre pour transformer n'importe quelle arme à distance incorporée à un cybermembre en un Smartgun sans nécessiter de connexion supplémentaire, mais avec un bonus limité à +1.



Dynalar

EN TERMES DE JEU

Source : CYB

Installation : Centre Médical

Description : Permet de transformer en Smartgun (à +1) toute arme intégrée à un cybermembre. Nécessite un cyberbras.

Coût : 50 ED (Coûteux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

« Voilà encore une preuve que les fabricant de cybernétique nous niquent ! Pourquoi ils n'intègrent pas cette option directement dans un implant d'arme ? Pourquoi ils feraient payer une fois, quelque chose qu'ils peuvent faire payer 2 fois ? »

MONTURE D'ARME ET LIAISON DE DYNALAR

C'est un support d'arme lourde monté sur la partie inférieure d'un cyberbras, l'extérieur de la cuisse ou le dessus de l'épaule, avec une fiche pour les câbles de contrôle. La monture est inutilisable si elle est recouverte de vêtements ou d'armure.

EN TERMES DE JEU

Source : CYB

Installation : Centre Médical

Description : Monture plus liaison neurale pour une arme. Emplacement : cuisse, épaule, cyberbras. Nécessite un cybermembre et occupe 2 emplacements d'extension.

Coût : 50 ED (Coûteux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

- > *Je me suis tellement fait avoir !*
- > *Qu'est-ce que tu as ENCORE fait ?*
- > *Je me suis payé une monture d'arme.*
- > *Et ?*
- > *Ben moi je pensais que l'arme était fournie avec.*
- > *Tu sais ce qu'il te reste à faire.*

MAIN-MASSUE DE CYPHIRE

La main-massue est construite en acier pour plus de poids, utilisable comme une masse. De plus elle peut être étendue au bout d'un mètre de câble renforcé, donnant plus d'allonge et rendant la parade quasiment impossible. Cependant elle n'est pas très bien articulée, et inflige une pénalité de -2 au REF pour les actions autres que de la balancer au visage de quelqu'un entreprises avec elle.



EN TERMES DE JEU

Source : CHR1

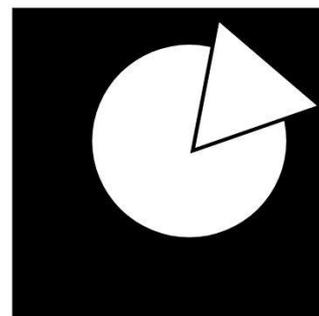
Installation : Centre Médical

Description : Lestée, inflige +3 points de dommage aux attaques de corps à corps, allonge 1 m de câble, inflige la moitié des points de dommage en cas de parade. REF -2 pour toutes les actions effectuées avec cette main. Nécessite un cyberbras.

Coût : 150 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

- > *Mon jack est un con...*
- > *Régis ? Pourquoi ?*
- > *Il avait la flemme de se lever pour récupérer la télécommande de la TV. Alors il a décidé de lancer sa main massue dans sa direction pour essayer de la ramener.*
- > *Et ?*
- > *Il a bousillé notre TV ce gros boulet !*



Dynalar

PLETCHO MISILSKI DE TRANSOV IMPORT

La version russe du lance-micro-missiles. Le guidage est rudimentaire, il n'y a que trois coups, mais la charge explosive est augmentée de 50% par rapport à l'équivalent américain...

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Centre Médical

Description : Version russe du lance-micro-missile. 3 coups mais 5D6 de dommage. Peut tirer un seul missile à la fois. Nécessite un cyberbras et occupe 2 emplacements d'extension.

Coût : 600 ED (Onéreux)

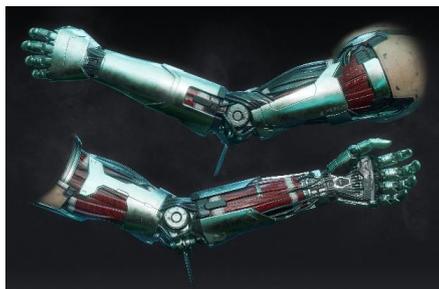
Perte Humanité : 7 (2D6)

> Qui a dit que les Russes n'avaient que du matos de merde ?

> Ben le dernier qui me l'a dit, il est en petit morceau maintenant.

POINTES DE COUDES/GENOUX DE MILITECH

Une cyberarme très utile pour les situations serrées. Une pointe rétractable de 15 cm de long logée au coude ou au genou, qui s'étend parallèlement au mollet ou à l'avant-bras. La pointe est en alliage de titane et traverse facilement la plupart des armures. Les dommages sont de 1D6, les armures sont divisées par 2.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Centre Médical

Description : Pointe rétractable, dommages 1D6 armures divisées par 2. Peut être installé dans un bas de chair à l'exclusion d'autres cyberimplants.

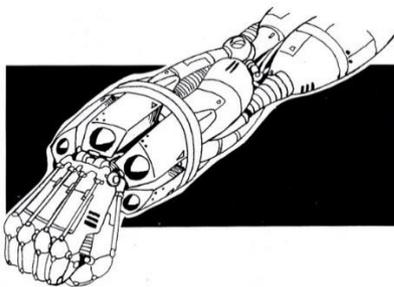
Coût : 250 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 4 (1D6+1)

« J'affrontais une merc en corps à corps lorsque j'ai décidé de la surprendre en me servant de pointes de coude. Elle a dévié mon coup et je sais pas comment je m'y suis pris, mais j'ai réussi à me la planter dans le flanc. Faites gaffe tout de même ! »

ROSTOVIC WRIST RAGATE DE TRANSOV IMPORT

Nos amis des pays de l'Est présentent ce nouveau jouet, un panier cylindrique de six mini-roquettes hautement explosive pivotant autour d'un affût sur l'avant-bras. Il peut tirer ses six roquettes de 30 mm au coup par coup ou en salve, sans problème de flamme de départ puisque les fusées sont éjectées par une charge d'air comprimée avant l'allumage. La perte d'Humanité est donnée pour le modèle fixé à demeure sur le bras, le modèle amovible ne cause aucune perte et coûte le même prix. La recharge de six roquettes coûte 200 eb.



EN TERMES DE JEU

Source : CHR1

Installation : Centre Médical

Description : Lance-roquette rotatif, Dégât 5D6, capacité 6, cadence 2. Nécessite un cyberbras et occupe 3 emplacements d'extension.

Coût : 1'000 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 9 (2D6+2)

« Franchement, lorsque je croise un merc équipé de ce genre d'implant, je me dis qu'il faut la jouer subtil. D'abord parce qu'un tir de roquette, ça fait toujours mal et ensuite parce qu'un merc qui peut se payer 3'000 ED de roquettes, c'est sûrement pas un débutant. »



Pour tous ceux qui veulent tirer en gardant les mains libres. Elles existent en plusieurs modèles, et sont contrôlées par liaison neurale directe. Cela implique un Câblage Neural et donne un +1 pour le tir. Les bonus du réticule s'appliquent, de même ceux liés à des systèmes du genre TCO. Il est conseillé de se munir d'une protection auditive. Les armes montées de la sorte doivent être munies de points de fixation spéciaux, qui plus est ces dispositifs sont impossibles à dissimuler. Ils sont en général réservés aux militaires, et il est difficile de jouer au gentil citoyen en étant muni de cet équipement de combat.

MONTURE LÉGÈRE DE DYNALAR

Fixée sur l'épaule à la Predator. Cette monture peut recevoir toute arme de poing (pistolets légers, pistolets moyens, Pistolet mitrailleurs légers et moyen)

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Centre Médical

Description : Monture d'épaule à la Predator

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 10 (3D6)

« Sur un champ de bataille, ce genre de monture peut réellement vous sauver la peau. Avoir ses mains libres fait souvent la différence entre un survivant et un cadavre. »

MONTURE LOURDE DE MILITECH

Cette monture ne peut être fixée que sur un full borg ou une charpente linéaire. Similaire à la monture moyenne, mais plus puissante et avec un plus grand débattement. Le bras articulé dépasse au-dessus de la tête et couvre 360°. Il peut recevoir un fusil d'assaut, une mitrailleuse légère, un lance-roquette ou un lance-grenade. Existe en version gyrostabilisée : C'est une monture moyenne ou lourde munie de gyroscopes de stabilisation et autres compensations de recul. Elle donne une pénalité de -2 en REF et DEX mais permet d'ignorer les malus pour tireur en mouvement.

MONTURE MOYENNE DE ARASAKA

Un bras articulé, fixé sur une charpente linéaire ou une plaque de torse. Il a un débattement de 360°, avec un angle mort de 30° à cause de la tête. Cette monture peut recevoir n'importe quel Pistolet lourd, Pistolet très lourd, Pistolet mitrailleur lourd et très lourd). Existe en version gyrostabilisée : C'est une monture moyenne ou lourde munie de gyroscopes de stabilisation et autres compensations de recul. Elle donne une pénalité de -1 en REF et DEX mais permet d'ignorer les malus pour tireur en mouvement.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Centre Médical

Description : Bras articulé fixé sur une charpente linéaire ou une plaque de torse.

Coût : 1'000 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 12 (3D6+2)

Installation : Centre Médical

Description : Gyrostabilisée : Idem mais avec Gyrosabilisateur. Pénalité d'encombrement : -1 REF et DEX

Coût : 2'000 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 14 (3D6+4)

« Alors les débiles qui pensent que leur survie dépend d'une monture d'arme, dites-vous bien que c'est, certes, une énorme aide, mais si vous ne savez pas tirer, d'avoir les mains libres vous servira simplement à les joindre pour faire une prière. A bon entendeur salut ! »

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Centre Médical

Description : Bras articulé fixé sur une charpente linéaire ou une plaque de torse.

Coût : 1'500 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 13 (3D6+3)

Installation : Centre Médical

Description : Gyrostabilisée : Idem mais avec Gyrosabilisateur. Pénalité d'encombrement : -2 REF et DEX

Coût : 2'500 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 15 (3D6+4)

« Si vous pouvez vous implanter ce genre de matos, c'est clairement que vous avez d'autres problèmes plus urgents à gérer : redevenir un peu humain ou survivre dans une guerre par exemple. Oui car hormis un borg intégral ou un militaire engagé sur un front armé extrêmement hostile, il n'y aucune raison de vous implanter ce truc. »



CHARPENTES LINÉAIRES >

Une charpente linéaire ressemble à une armature métallique épousant la forme du corps avec des muscles en myomère pour la mouvoir, rien n'est greffé aux muscles et aux os, les systèmes de contrôle étant raccordés à un port d'interface neuronale. La technologie est identique à celle des exosquelettes, mais la fixation plus près du corps et la meilleure liaison entre les circuits de commande et le système nerveux de l'opérateur donne un meilleur contrôle.

Les charpentes linéaires sont conçues pour amplifier vos efforts de façon exponentielle tout en compensant leur propre poids, ce qui permet de garder un contrôle précis pour les charges faibles. Elles restent des appareils plutôt lourds (30 à 100 kg suivant le modèle) et encombrants, avec lesquels il est hors de question de nager. Mais si vous vous voulez pouvoir retourner une voiture c'est la solution...

La perte d'humanité est retranchée lorsque vous retirez votre Charpente mais si vous passez en cyberpsychose en vous connectant, votre humanité restera négative jusqu'à que vous vous soigniez, ou que vous soyez abattu.

CHARPENTE SIGMA DE GENERAL PRODUCTS

Le modèle le plus léger de la gamme, ses 30 kg vous permettent de soulever environ 400 kg. Fait passer la valeur de COR à 12 (N'influence les points de santé et affecte les jets de sauvegarde contre la mort.) Ne peut pas faire passer la COR à 13 ou au-delà. L'installation nécessite une valeur de COR à 6 et 1 port d'interface neuronale pour fonctionner

EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Hôpital

Description : COR : 12. COR max 12.

Coût : 1'000 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 14 (4D6)

> *Tu te rends compte qu'à une époque, tu ne pouvais pas retirer ta charpente ?*

> *Merde, mais comment tu faisais pour dormir ?*

> *Ben moi c'est pas dormir qui m'aurait inquiété. Imagine pour pisser. Tu fais un faux mouvement clac !*

> *Ooouuuuhhhh...*

CHARPENTE ALPHA DE MILITECH

Le modèle le plus courant, ses 50 kg vous permettent de soulever environ 600 kg. Fait passer la valeur de COR à 13 (N'influence les points de santé et affecte les jets de sauvegarde contre la mort.) Ne peut pas faire passer la COR à 14 ou au-delà. L'installation nécessite une valeur de COR à 7 et 1 port d'interface neuronale pour fonctionner

EN TERMES DE JEU

Source : CYB

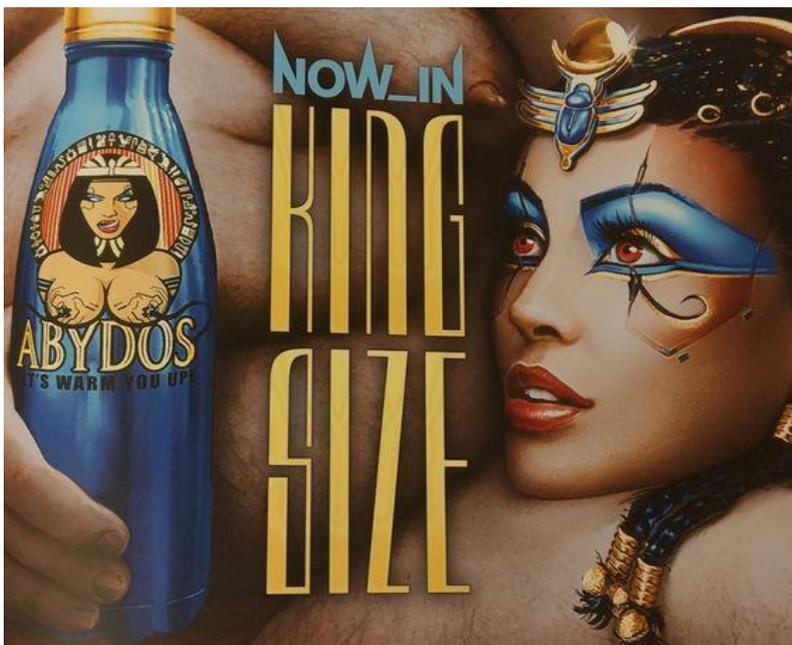
Installation : Hôpital

Description : COR : 13. COR max 13.

Coût : 2'500 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 14 (4D6)

« *C'est cher, mais encore abordable. Honnêtement si vous devez partir en zone de combat, customisez votre charpente linéaire avec des armes sur pivot et vous optimiserez vos chances de survie.* »



CHARPENTE BETA DE GENERAL PRODUCTS

Un modèle de milieu de gamme, d'une capacité de 800 kg. Fait passer la valeur de COR à 14 (N'influence pas les points de santé et affecte les jets de sauvegarde contre la mort.) Ne peut pas faire passer la COR à 15 où au-delà. L'installation nécessite une valeur de COR à 8 et deux ports d'interfaces neuronales pour fonctionner.

EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Hôpital

Description : COR : 14. COR max 14.

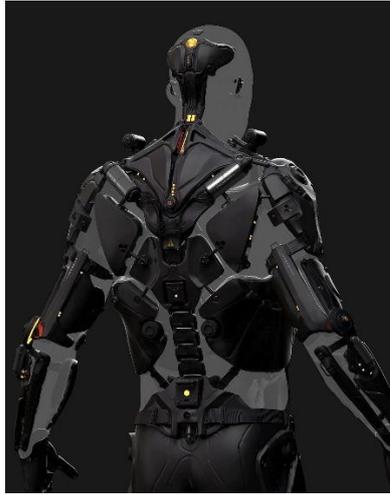
Coût : 5'000 ED (Luxueux)

Perte Humanité : 14 (4D6)

« Le truc que tous les gosses rêvent d'avoir en voyant des films de science-fiction ou d'action. La charpente linéaire dans sa plus pure essence. Ce truc est vraiment magnifique. Si je m'écoutais, je la demanderais en mariage ! »

CHARPENTE OMÉGA DE MILITECH

Conçue pour les travaux de force, cette charpente a une capacité maximale d'une tonne ! Fait passer la valeur de COR à 16 (N'influence pas les points de santé et affecte les jets de sauvegarde contre la mort.) Ne peut pas faire passer la COR à 17 où au-delà. L'installation nécessite une valeur de COR à 8 et deux ports d'interfaces neuronales pour fonctionner.



EN TERMES DE JEU

Source : CYBR

Installation : Hôpital

Description : COR : 16. COR max 16.

Coût : 10'000 ED (Super Luxueux)

Perte Humanité : 14 (4D6)

« Dans le genre objets impossible à obtenir, j'aimerais le prince... La charpente oméga. Si vous l'affichez, vous avez intérêt à être prêt à en découdre car ce genre de modèle n'est commercialisé que par l'armée ou les groupes paramilitaire genre Militech. Donc si vous en possédez une, c'est forcément que vous l'avez volée. »

EXOSQUELETTE DE GENERAL PRODUCTS

Les ancêtres des charpentes linéaires, ces exosquelettes, présentés en 2005, étaient utilisés dans l'armée et l'industrie. Ces modèles ont été retirés du marché lorsque les gens ont pris conscience du problème de la cyberpsychose. Ils ont conservé de leurs origines militaires un blindage électromagnétique et un durcissement contre les radiations. Moins maniables que les charpentes linéaires qui les ont remplacés, ils avaient cependant une puissance réellement terrifiante. De plus ces exosquelettes ne peuvent pas être retirés aussi facilement que les charpentes linaires et font donc parti de l'utilisateur.

EN TERMES DE JEU

Source : CHR3

Installation : Hôpital

Description : Série A : REF plafonné à 5, MOUV plafonné à 4. COR 18, dégâts au corps à corps : +1D6+3. PA 4, durcissement.

Coût : 2'000 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 14 (4D6)

Installation : Hôpital

Description : Série B : REF plafonné à 5, MOUV plafonné à 4. COR 21, dégâts au corps à corps : +2D6. PA 6, durcissement.

Coût : 2'500 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 17 (5D6)



EN TERMES DE JEU

« Alors oui, cet implant vous donnera une force surhumaine et une force de frappe exceptionnelle mais cela a un prix très élevé. Et je ne parle pas d'Eddies mais bien de stabilité mentale, de vitesse et d'agilité. Après, chacun est libre de faire ce qu'il veut de son corps. »



Vous donnez beaucoup aux autres alors laissez Kibble vous dispenser ses bienfaits.

Une recette conçue scientifiquement pour rendre les fibres moléculaires de vos muscles plus puissantes, plus rapides et plus saines avec ses 12 acides aminés créotiques !

Disponible goût Kiwi.

*continental
Brands*



**THE KIWNI
KIBBLE**

Avertissement
*Une dose maximum par jour. Si vous ressentez des nausées ou des troubles digestifs, consultez votre médecin

ARMURES IMPLANTÉES >

Pour ceux qui ne veulent pas sacrifier la protection à l'apparence, ces armures sont des blindages en plastiques balistiques insérées sous la peau. Les armures sous-dermiques existent en différentes épaisseurs.

ARMURE SOUS-DERMIQUE CRÂNIENNE DE MILITECH

Après tout votre crâne n'a aucune partie mobile, du moins pas aux endroits importants, comme au-dessus de votre cerveau ! Alors pourquoi ne pas avoir un blindage sous-dermique sur votre crâne ? Ceci protège comme un casque, il y a 40% de chance qu'une attaque atteigne une zone non protégée comme le visage ou la nuque. Il est en effet difficile d'ajouter 6 mm de plis de Kevlar semi-rigide à un endroit où l'épaisseur moyenne des tissus est inférieure à 1,5 cm. L'armure se régénère naturellement d'un PA par jour.

EN TERMES DE JEU

Source : CHR2

Installation : Hôpital

Description : Super légère : 2 PA, difficulté à repérer 29

Coût : 100 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 1

Installation : Hôpital

Description : Légère : 3 PA, difficulté à repérer : 24

Coût : 200 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

Installation : Hôpital

Description : Moyenne : 4 PA, difficulté à repérer : 21

Coût : 300 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

Installation : Hôpital

Description : Lourde : 5 PA, difficulté à repérer : 17. Ne peut se cumuler avec une armure externe.

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 5 (1D6+2)

Installation : Hôpital

Description : Très lourde : 6 PA, difficulté à repérer : 15. Ne peut se cumuler avec une armure externe.

Coût : 600 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 6 (1D6+3)

EN TERMES DE JEU

Installation : Hôpital

Description : Très lourde : 8 PA, difficulté à repérer : 13, -1 PRES. Ne peut se cumuler avec une armure externe.

Coût : 700 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 14 (4D6)

> *Le collègue, du pote de la copine d'une amie de mon frère m'a dit que le système de régénération de l'armure avait déconné un jour et qu'il a son crâne qui avait explosé après quelques jours de douleur. Franchement, je m'implanterai jamais ce truc.*

> *Ah ouais ? Donc le mec dont le crâne a explosé t'a expliqué ça ?*

> *Ben...*

ARMURE SUBDERMIQUE DE DYNALAR

Plusieurs plis de matériaux composites répartis en plaques séparées par des joints flexibles protègent l'intégralité du torse, limitant les dommages aux organes internes. Les modèles les plus résistants vous ralentissent, mais on dit que cela a pu être évité par l'emploi de matériaux orbitaux (prix environ x8 par -1 en REF annulé, et disponibilité à l'appréciation du MJ). L'armure se régénère d'un PA par jour.

EN TERMES DE JEU

Source : CHR2 et CPR

Installation : Hôpital

Description : Super fine : 2 PA, difficulté à repérer 29.

Coût : 150 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 1

EN TERMES DE JEU

Installation : Hôpital

Description : Fine : 3 PA, difficulté à repérer : 24

Coût : 250 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

Installation : Hôpital

Description : Très légère : 4 PA, difficulté à repérer : 21

Coût : 300 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

Installation : Hôpital

Description : Légère : 6 PA, difficulté à repérer : 21. Ne se cumule pas avec une armure externe.

Coût : 400 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 4 (1D6+1)

Installation : Hôpital

Description : Moyenne : 7 PA, difficulté à repérer : 21. Ne se cumule pas avec une armure externe.

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 5 (1D6+2)

Installation : Hôpital

Description : Lourde : 8 PA, difficulté à repérer : 17, -1 PRES. Ne se cumule pas avec une armure externe.

Coût : 700 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 7 (2D6)

Installation : Hôpital

Description : Très lourde : 10 PA, difficulté à repérer : 17. Ne se cumule pas avec une armure externe.

Coût : 800 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 10 (3D6)

EN TERMES DE JEU

Installation : Hôpital

Description : Extrême : 11 PA, difficulté à repérer : 17. Ne se cumule pas avec une armure externe.

Coût : 1'000 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 14 (4D6)

Installation : Hôpital

Description : Extrême : 12 PA, difficulté à repérer : 15, -1 PRES, -1 REF. Ne se cumule pas avec une armure externe.

Coût : 1'100 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 16 (4D6+2)

Installation : Hôpital

Description : Totale : 14 PA, difficulté à repérer : 13, -2 PRES, -2 REF. Ne se cumule pas avec une armure externe.

Coût : 1'200 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 16 (4D6+2)

« J'ai un choom qui avait économisé presque toute sa carrière pour installer la version totale mais en matériaux orbitaux. La première run qu'il a faite avec l'implant, on lui a foutu un trait plat... »

CRÂNE EN TITANE DE ARASAKA

Une modification des plus rares, en effet il n'y a guère qu'une clinique de Chiba qui maîtrise la procédure extrêmement complexe de remplacement de l'intégralité du crâne par du titane doublé de Kevlar pour arrêter les éclats. Toute attaque stoppée par cette protection inflige un point de dégât dû au choc.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : 9 PA à la tête. Difficulté à repérer 29. Au moins 1 pt de dégât passe.

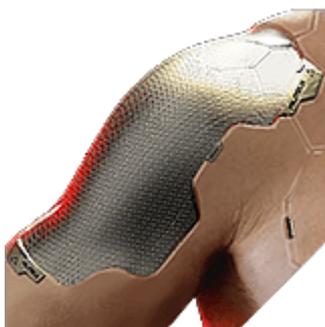
Coût : 3'500 ED (Super Luxueux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

« Alors autant vous dire que vous ne ferez que baver sur cet implant dans un magazine spécialisé. Il faut payer l'implant, l'intervention ET le voyage jusqu'à Chiba. Aller et RETOUR ! Oui, parce que si vous pensiez que pour ce prix on vous payait un joli voyage au pays du soleil levant, vous vous foutez le doigt dans l'œil. Arasaka doit avoir des parts dans les agences de voyage. »

PROTECTION REFLEX DE MILITECH

Cette variante de la peautissée consiste à implanter sous la peau une combinaison intégrale faites de fibres Reflex, la dernière nouveauté orbitale : une fibre souple qui devient rigide en cas de choc ou de déplacement brutal. Ce n'est pas donné, mais discret et efficace. Evidemment, la clinique devra vous écorcher vif pour poser le revêtement, mais si vous voulez la protection d'un armorweave avec la souplesse d'une peautissée, il faut savoir faire des sacrifices. L'armure ne peut pas être réduite par des munitions perforantes.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : Alpha : 5 PA, difficulté à repérer : 29

Coût : 2'000 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 7 (2D6)

Installation : Hôpital

Description : Beta : 7 PA, difficulté à repérer : 24, Ne se cumule pas avec une armure externe.

Coût : 3'000 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 9 (2D6+2)

Installation : Hôpital

Description : Gamma : 9 PA, difficulté à repérer : 24, Ne se cumule pas avec une armure externe.

Coût : 4'000 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 10 (3D6)

« Cette armure est tout bonnement exceptionnelle. Et son prix est... En rapport avec cette qualité, dirons-nous ! »

RENFORCEMENT CRÂNIEN DE BIOTECHNICA

Une modification développée par Biotechnica. Des nanoïdes sont injectés dans les os du crâne et les renforcent, enrobant l'os entre de deux couches de fibres de kératine. La procédure demande huit jours, la protection augmentant à raison d'un point par jour. Toute attaque stoppée par cette protection inflige un point de dégâts à cause du choc. Le renforcement crânien est considéré comme une armure rigide. Les PA se régénèrent en raison d'un par jour.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Centre Médical

Description : 5 PA à la tête, au moins 1 pt de dégât passe.

Coût : 750 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

« Une option intéressante, c'est une protection efficace et discrète. Ce n'est pas donné et seules quelques cliniques la proposent, mais cela en vaut la peine. »

REMPACEMENT CRÂNIEN DE ARASAKA

Une protection similaire au crâne en titane, mais limitée à la boîte crânienne et au front. Il y a 40% de chances qu'une balle atteigne une zone non protégée. Les PA se régénèrent en raison d'un par jour.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : 8 PA à la tête, au moins 1 pt de dégât passe. 60% de chance d'en bénéficier. Ne peut se cumuler avec une armure externe.

Coût : 1'000 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

« Ouais, c'est du super matos. J'en ai un, et ce bout de ferraille a gardé ma cervelle intacte plus d'une fois. Génial pour la roulette russe aussi. Sûr que j'aime le Métal, mais je préfère paraître humain. Ça aide à garder le psychosquad à distance. »



BLINDAGE CORPOREL >

Des matériaux de protection sont directement ancrés sur la peau afin de permettre d'encaisser des dommages considérables. Ces blindages sont poreux afin de permettre à la peau recouverte de respirer et d'autoriser la régulation thermique du corps. Vous faisant ressembler davantage à un robot qu'à un humain, les blindages corporels sont l'expression ultime de la philosophie "Le Métal est meilleur que la viande". On peut également les fixer sur l'exosquelette d'une charpente linéaire, le comble du chic de la mode Cyborg.

ARMURE DERMIQUE DE MILITECH

Évolution des plaques de torse, et précurseur de l'Armorweave, l'armure dermique se compose de plis de matériaux composites renforcés similaires à ceux des armures subdermales, mis en place sur tout le corps par chirurgie. C'est très efficace, et bien moins gênant que les équivalents rigides. Il est possible de le recouvrir de RealSkin™, réduisant sensiblement les pertes d'humanité et permettant d'avoir une apparence quasiment normale (le visage restera passablement figé). A l'autre extrémité du spectre de la mode, il est également possible d'installer un revêtement SuperChrome, un must pour les fans du Silver Surfer !



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : Niveau 1: 7 PA au torse et à la tête. REF -1, PRES -1.

Coût : 500 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 21 (6D6)

Installation : Hôpital

Description : Niveau 2: 9 PA au torse et à la tête. REF -1, PRES -1.

Coût : 750 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 24 (7D6)

Installation : Hôpital

Description : Niveau 3: 10 PA au torse et à la tête. REF -2, PRES -2.

Coût : 1'000 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 24 (7D6)

« L'armure dermique est très efficace, et protège mieux les parties vitales que l'armorweave. Elle a deux avantages sur les plaques de torse : elle est moins encombrante, et elle peut être recouverte de RealSkin™, pour une apparence presque normale. Mais ça reste raide »

BLINDAGE À POINTES DE CYBERMATRIX

Ces plaques blindées garnies de pointes de 1 à 3 cm de long viennent se fixer sur un blindage corporel, sur l'armure d'un cybermembre ou encore sur le blindage d'une conversion Cyborg.

EN TERMES DE JEU

Source : CHR3

Installation : Boutique

Description : Tête : +1 PA à la tête, Dégâts : +1D6/2+1

Coût : 200 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 1

Installation : Boutique

Description : Bras : +1 PA torse. Dégâts : +1D6

Coût : 250 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)

Installation : Boutique

Description : Torse et épaules : +1 PA torse. Dégâts : N.A.

Coût : 250 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

Installation : Boutique

Description : Jambes : +1 PA torse. Dégâts : +1D6+1

Coût : 300 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 2 (1D6/2 arrondi sup.)



EN TERMES DE JEU

« Tu veux ressembler aux cyberpunks des films des années 1980 ? Tu es nostalgique de cette époque et ton âme de poète n'aura aucun repos jusqu'à ce que tu communies avec cette image ancrée dans l'inconscient collectif ? Cet implant est fait pour toi ! »



BLINDAGE CORPOREL INTÉGRAL DE ARASAKA

C'est une carapace blindée externe, sans modifications internes. Le corps est entièrement recouvert d'un composé céramo-plastique, poreux pour le laisser respirer. Tout le corps est protégé, y compris contre les gaz grâce à des filtres intégrés. Des nanoïdes réparent les dommages subis par l'armure à raison de 1 point par jour. Ce blindage ne peut être appliqué que sur la totalité du corps en raison des nanoïdes d'entretien. La maintenance revient à 350 ED/an.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Centre Médical

Description : Carapace en céramique poreuse. REF -3, -1 en discrétion, PRES divisée par 2. 10 PA sur le torse et la tête.

Coût : 750 ED (Onéreux)

Perte Humanité : 28 (8D6)

« Alors c'est super, t'es un tank sur patte ! Tu peux même cumuler une armure externe en plus. Mais bon tu ressembles plus à rien. Remarque, c'est pas grave si personne veut plus te toucher parce que de toute façon la quasi intégralité de ton corps ne ressent plus le sens du toucher. Sympa hein ? Bonne vie à toi Pomard ! »

BLINDAGE CORPOREL LOURD DE MILITECH

Une version renforcée du blindage corporel intégral, conçue sur le principe des plaques de torse et fixée sur une charpente Béta qui ne peut pas être retirée, qui permet de supporter son poids important.



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : Blindage rigide de 16 PA sur torse et tête et Charpente Beta. COR 14 (max 14), REF -3, PRES : 0 Demande COR 8+ et un port d'interface neurale.

Coût : 7'500 ED (Luxueux)

Perte Humanité : 35 (10D6)

Installation : Hôpital

Description : Sans charpente : Idem, demande une COR 9+

Coût : 3'500 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 31 (9D6)

« Ca peut sauver votre peau, mais va ruiner votre santé mentale. En plus avoir un tel blindage c'est se peindre une cible sur le front pour le psychosquad. Si vous tenez à vous bagarrer avec des 'borgs, assumez et prenez le blindage super lourd. »

BLINDAGE CORPOREL SUPER-LOURD DE MILITECH

Le même, avec des plaques encore plus épaisses et une charpente Oméga qui ne peut pas être retirée. La protection offerte est imposante, vous permettant de résister à des tirs d'armes anti-véhicules...



EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : Blindage rigide 19 PA sur torse et tête et Charpente Omega. COR 16 (max 16), REF-3, PRES : 0. Demande COR 8+ deux ports d'interface neurale

Coût : 10'000 ED (Super Luxueux)

Perte Humanité : 42 (12D6)

Installation : Hôpital

Description : Sans charpente : Idem, demande une COR 10+

Coût : 5'000 ED (Luxueux)

Perte Humanité : 35 (10D6)

« Cet implant est destiné au marché militaire et de la sécurité lourde, pour être utilisé par un personnel sélectionné, avec un suivi psychiatrique. Notre compagnie ne saurait être tenue responsable si un booster déjà dérangé peut l'obtenir au marché noir et devient cyberpsycho. »

CAPUCHE DE CYPHIRE

Ce blindage est directement ancré sur le crâne, et vous donne le look de Merlin dans Excalibur.



PERSONAL WEAPON SOLUTIONS

EN TERMES DE JEU

Source : CYB

Installation : Hôpital

Description : Masque « souple ». 5 PA à la tête. -3 PRES.

Coût : 150 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 10 (3D6)

« Bon... Une nouvelle fois tu ressembles plus à rien, mais la « relative » souplesse de l'implant, permet de rajouter une couche d'armure externe supplémentaire. Tu survivras, mais tout seul quoi. »

PLAQUE FACIALE DE SYCUST

Le visage est entièrement recouvert d'une plaque de blindage, avec des ouvertures pour voir, respirer et manger. Quelques joints flexibles et du myomère connecté aux nerfs faciaux autorisent des changements d'expression limités, l'apparence exacte est laissée à votre choix. Il existe aussi des versions partielles.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Hôpital

Description : Masque facial : 11 PA à la tête, PRES : 0. Ne peut se cumuler avec une protection externe.

Coût : 200 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 14 (4D6)

Installation : Hôpital

Description : Mauvais œil : Couvre une orbite 4 PA à la tête. 1 chance sur 10 d'être touchée. PRES -1

Coût : 75 ED (Coûteux)

Perte Humanité : 3 (1D6)

Installation : Hôpital

Description : Puzzle : Couvre une orbite et le sommet du crâne 7 PA à la tête. 4 chances sur 10 d'être touchée. PRES -1

Coût : 125 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 7 (2D6)

Installation : Hôpital

Description : Deux visages : Couvre une orbite et le sommet du crâne 9 PA à la tête. 1 chance sur 2 d'être touchée. PRES -2 Ne peut se cumuler avec une protection externe

Coût : 200 ED (Très Coûteux)

Perte Humanité : 11 (3D6)



MILITECH

EN TERMES DE JEU

« Le look robot, ça ne va pas à tout le monde. Et surtout, ça ne plaît pas à tout le monde. C'est un peu de la mécanophilie. Mais qui suis-je pour juger des paraphilies ? »



GRUDYL ZACHTITA DE TRANSOV IMPORT

La légendaire finesse Sov a encore frappé ! Ce blindage de torse garanti cent pour cent métal est d'une résistance incroyable, surtout face à des balles prévues pour perforer du Kevlar. C'est terriblement lourd et encombrant, mais si vous voulez vous marrer en face d'un fusil d'assaut c'est ce qu'il vous faut ! L'armure ne peut pas être réduite par des munitions perforantes. Existe en version améliorée : Les ingénieurs Sov se sont rendu compte que c'était tout de même excessif, et sont parvenu à réduire le poids du blindage de 25% sans diminuer sa résistance en utilisant un sandwich de céramique, Kevlar, et acier, version mince du blindage composite des chars d'assaut.

EN TERMES DE JEU

Source : EXT

Installation : Centre Médical

Description : Plaques de torse métallique. 18 PA au torse, DEX -4. Ne peut se cumuler avec une protection externe.

Coût : 2'500 ED (Très Onéreux)

Perte Humanité : 10 (3D6)

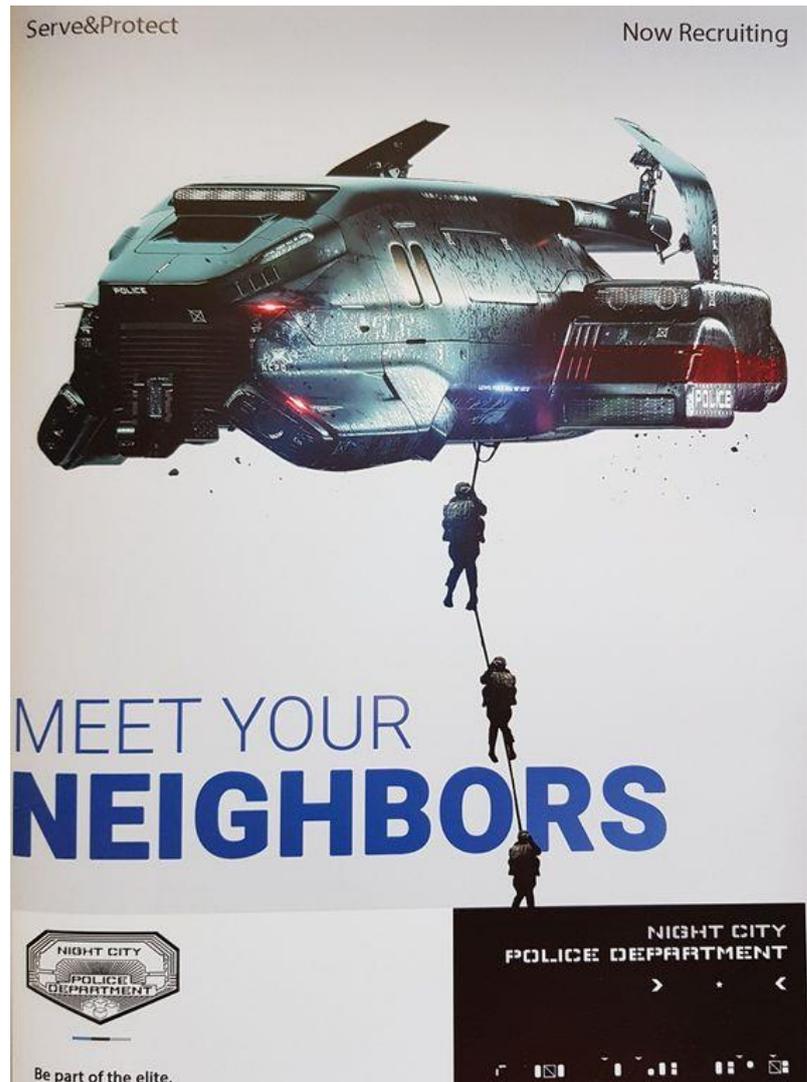
Installation : Centre Médical

Description : Plaques de torse métallique. 18 PA au torse, DEX -3. Ne peut se cumuler avec une protection externe.

Coût : 12'500 ED (Luxueux)

Perte Humanité : 10 (3D6)

« Quel est l'intérêt de la version améliorée ? Vous arrêterez de sonner à tous les portails de détection de métal. Autant vous dire que si vous devez entrer dans une archologie détenue par une corpo ou un bâtiment officiel, vous ne franchirez jamais le premier poste de sécurité. »



NOTES SUR LES IMPLANTS ET LEUR INTERCOMPATIBILITÉ >

Avis aux MJ et aux minimaxeurs. Mettre du cyber dans le punk est un avantage certain. Il est clair que beaucoup d'entre vous trouveront des combinaisons auxquelles nous n'avons pas pensé et qui pourraient faire de votre personnage, une sorte de demi-dieu que rien ne pourrait arrêter. Ayez toujours en tête que le plus important dans le jeu de rôle, reste le rôle. Si votre personnage ne possède plus aucun point faible, à quoi bon le jouer ? Ne vaudrait-il pas mieux le ranger et faire en sorte qu'il devienne une légende de Night City ? N'oubliez pas non plus que seul votre MJ peut valider ou invalider vos choix quant au matériel que vous allez vouloir vous implanter.

De mon point de vue, l'Ultimate Chrome Book est une sorte de carotte pour les joueurs. Vous voulez pouvoir vous installer le dernier booster de réflexe à la mode ? Très bien, il va falloir trouver des contrats car les Eddies ne poussent pas. Et de mon expérience un joueur appréciera beaucoup plus un implant s'il a sué sang et eau pour pouvoir l'installer.

Toujours est-il que certaines combinaisons d'implants restent incompatibles. Soit parce que le matériel ne réagit pas bien lorsqu'il fonctionne simultanément soit parce que l'utilisateur verrait sa santé mentale et/ou physique réduite rapidement à néant. Dans les lignes qui vont suivre, nous aborderons ces cas précis ainsi que de petite particularités sur certaines augmentations. **Cette partie-là est strictement réservée aux MJ's et donc si vous êtes joueur, merci de passer votre chemin.** Mais pas de panique, nous vous le rappellerons le moment venu. Jusque-là, restez et voyez ce que vous pouvez vous implanter ou non selon le chrome que vous possédez déjà.

BOOSTERS DE RÉFLEXES >

Aux vues de tout ce qui existe pour booster ses réflexes, la panique commence à vous gagner : un Kerenzikov, un Boostmaster, un accélérateur de réaction, un petit câblage neuromoteur par-dessus, et hop, +5 au REF et +8 à l'Initiative, +7 au tir... Stop ! Les différents boosters existants ne sont pas tous compatibles, et ont leurs petits défauts. De plus certains n'ont aucun effet en cas de Netrun ou de conduite par interface, les informations ne traversant pas le système nerveux.

Nom	Compatibilité
Accélérateur de réaction	Compatible avec les boosters de réflexe Kerenzikov et Sandevistan, avec ou sans Boostmaster.
Booster Onerio	Compatible avec la néo-myéline, la suprathyroïde et les booster et optimiseur d'adrénaline.
Booster et optimiseur d'adrénaline *	Compatibles avec tout sauf le Move by Wire. Ils sont compatibles, mais en cas d'activation simultanée on n'applique que les effets de l'optimiseur.
Boostmaster *	Compatible avec Kerenzikov et Sandevistan uniquement.
Accélérateur neural *	Efficace uniquement pour les actions menées par interface, incluant la cyberconduite, compatible avec tout système n'affectant pas le réflexe et interface, ainsi qu'avec la suprathyroïde et le booster et l'optimiseur d'adrénaline.
Câblage neuromoteur intégral	Compatible uniquement avec la suprathyroïde, le booster et l'optimiseur d'adrénaline.
Fastpath	Compatible avec Néo-myéline. Compatible avec un accélérateur de réaction, mais l'efficacité de ce dernier est réduite de 1 (Alpha) ou 2 (Bêta).
Kerenzikov et Sandevistan *	Compatibles avec Boostmaster, suprathyroïde, booster et optimiseur d'adrénaline, accélérateur de réaction.
Move by Wire	Compatible avec la Néo-myéline, prix du Move by Wire augmenté de 50%.
Néo-myéline	Compatible avec le Fastpath. Combinée avec un accélérateur de réaction, l'efficacité de ce dernier est réduite de 1.
Réflexes câblés	Compatible avec la suprathyroïde, le booster et l'optimiseur d'adrénaline.
Suprathyroïde *	Compatibles avec tout, mais il est conseillé de l'installer en premier, sinon il faut réajuster les boosters pour s'adapter au métabolisme suractivé.

* : Ces systèmes affectent aussi le REF pour les actions en interface : Prise de contrôle d'un drone ou Cyberconduite

AUGMENTATION DE L'INTELLIGENCE >

Bonne nouvelle pour les grosses têtes : tous les systèmes sont compatibles entre eux. Par contre, le Mentor fait très mauvais ménage avec la plupart des psychotropes et surtout les produits affectant l'activité cérébrale du genre Turbo. Ces systèmes sont également compatibles avec le régulateur cérébral, mais ce dernier devra être spécialement configuré.

ARMURES IMPLANTÉES ET BLINDAGES CORPORELS >

La plupart des armures implantées ne supportent pas de blindages corporels supplémentaire et/ou d'armures externes. Si malgré tout vous désirez le faire, félicitation, vous incarnez dorénavant une statue. Votre vie va être palpitante ! En revanche, il faudra un obus pour vous blesser. En même temps, le tir sur cible fixe n'est pas un exercice bien compliqué.

Blague mis à part, vous pouvez installer un blindage corporel protégeant votre torse et une armure implantée protégeant votre tête. Mais vous ne pouvez pas superposer deux couches d'armure protégeant la même zone. Toutes les armures implantées et les blindages corporels indique si une armure externe peut être ajoutée. Il est souvent question de bon sens. Si vous cumulez trop d'armure, vous deviendrez aussi résistant qu'un véhicule blindé et donc quasiment invulnérable ce qui déséquilibrerez beaucoup trop le jeu. D'un point de vue plus logique, cumuler trop d'armure entraverait tellement vos mouvements que vous ne pourriez plus vous mouvoir correctement.

QUALITÉ DE LA CYBERNÉTIQUE >

Il est possible d'acheter de la cybernétique de meilleure qualité, ce qui permet d'augmenter la fiabilité et de réduire la perte d'humanité (à votre avis, un bras Raven Microcyb presque humain et aussi sensible que l'original et un cyberbras russe aussi sensible qu'une brique et qui couine à chaque mouvement ont-ils le même effet sur votre moral ?).

Dans le cas des équipements style biomatériau et autre nanotech, la qualité représente une meilleure adaptation du produit à la physiologie de l'utilisateur. Les nanoïdes des matériaux haut de gamme sont également mieux supportés par l'organisme, et moins susceptibles de créer des interactions dangereuses.

Grade	Modif Prix	Fiabilité	Disponibilité	Description
Alpha	X10	Très fiable	Rare	Le top. Matériel conçu sur mesure par les meilleurs.
Beta	X7	Très fiable	Rare	Matériel d'excellente qualité, personnalisé ou sur mesure.
Gama	X3	Fiable	Médiocre	Matériel de bonne qualité
Delta	X1	Standard	Commun	Matériel ordinaire
Epsilon	X0.7	Peu Fiable	Excellente	Matériel bas de gamme, le genre cybernétique chinoise ou russe commune dans la Rue.

Les conditions de pose jouent également : il y a un monde entre une clinique Scandinave où vous pouvez tester votre cybernétique en braindance avant l'implantation et où une équipe de médecins et de psychologues vous suivent pendant une semaine, et Jo le Boucher, le charcutier du coin, qui vous bricole sur une table de cuisine encore chaude du dernier, et comme suivi se borne à une boîte de pilules en vous disant d'en prendre une par jour.

Grade	Modif Prix	Description
Alpha	X20	Le top. Seulement une dizaine de clinique dans le monde atteignent ce niveau, la plupart sont gérées directement par une corporation.
Beta	X10	Excellente clinique (Scandinavie, Orbite...)
Gama	X5	Bonne clinique, excellent charcudoc.
Delta	X1	Clinique de base, bon charcudoc.
Epsilon	X0.5	Boucherie crasseuse. Le charcudoc moyen se classe dans cette catégorie de même que les cliniques publiques ordinaires.

Le résultat final sur l'Humanité du patient dépend de la combinaison de la qualité de la clinique et de celle du matériel. Le matériel ne sera pas amélioré par une bonne clinique, il vous fera juste moins de dégâts dans la tête. Et si vous avez du fric, autant prendre le top niveau.

Conditions/Cybernétique	Alpha	Beta	Gama	Delta	Epsilon
Alpha	X0.5	X0.6	X0.6	X0.8	X0.8
Beta	X0.6	X0.6	X0.8	X0.8	X1
Gama	X0.6	X0.8	X0.8	X1	X1
Delta	X0.8	X0.8	X1	X1	X1.2
Epsilon	X0.8	X1	X1	X1.2	X1.2

Les matériels franchement exotiques, du style Move By Wire, ne sont généralement disponibles que dans des cliniques de grade élevé. Si vous en trouvez dans la Rue, c'est qu'ils veulent des cobayes pour les effets secondaires.

Les matériels haut de gamme sont assez difficiles à obtenir. Les prix sont prohibitifs et les vendeurs plutôt rares. Si vous en trouvez chez votre Fixer habituel, c'est que quelqu'un n'en a plus l'usage... Mais si vous avez un bon paquet de fric à claquer, il se trouvera toujours des gens pour vous aider. Personne ne saura que c'est vous qui achetez, et la commission sera très raisonnable, entre 10 et 30 % selon le matériel... Si vous tenez à régler les choses personnellement, pensez juste à échanger le kevleather pour quelque chose de plus classe, et espérez que votre faux SIN tiendra le coup si vous avez des choses à cacher.

L'accès aux cliniques des grades les plus élevés est encore plus compliqué. Les cliniques de grade Beta sont relativement accessibles, elles sont seulement coûteuses et ont une longue liste d'attente. On en trouve qui ne sont pas regardantes sur le casier judiciaire de leurs clients, elles sont généralement situées dans des endroits où les gouvernements sont notoirement pourris ou tenues par le Crime Organisé. Et ces gars-là ont toujours besoin de gens compétents. Ils vous feront payer le prix fort, que ce soit en Eddies ou en service. Une bonne partie se trouvent en Scandinavie, les autres sont réparties un peu partout dans le monde, essentiellement au Japon. L'Orbite en a le plus grand nombre par habitant, mais il faut bien reconnaître qu'il n'y a pas foule là-haut.

Les choses se compliquent singulièrement avec les cliniques de grade Alpha. Pour y entrer, il faut que le propriétaire souhaite vous y voir, ou n'ait rien à vous refuser. En général, cela implique que vous travaillez pour cette société au plus haut niveau, ou que vous êtes un très proche allié.

TRANCHER LA CHAIR, IMPLANTER LE METAL >

Remplacer une partie de soi pour une version améliorée peut paraître attrayant. En revanche, vous vous doutez bien qu'échanger une phalange contre son homologue avec une lampe torche UV intégrée n'est pas aussi complexe que de changer son système nerveux tout entier pour bouger plus vite qu'une balle. L'intervention, et surtout le temps de récupération, ne sont pas identiques et repartir en opé 10 minutes après s'être fait remplacer les deux bras ne serait pas raisonnable.

Pour simuler cela, je vous propose un tableau qui tient compte de la caractéristique « Installation » et du « Prix » de l'implant c'est deux notions représentant la complexité de l'intervention et la rareté de l'implant. En effet, plus la chirurgie est complexe, plus la récupération est longue et plus l'implant est rare moins l'expérience concernant son intégration à un corps humain est courante. En bref, plus c'est complexe et cher et plus il vous faudra du temps pour récupérer de l'opération, souvent pratiquée dans une boutique à peine stérile, d'un charcudoc.

Prix / Installation	Boutique	Centre Médical	Hôpital
Bon Marché (10 ED)	10 minutes	2 heures	4 heures
Ordinaire (20 ED)	1 heure	4 heures	12 heures
Coûteux (50 ED)	2 heures	12 heures	1 jour
Très Coûteux (100 ED)	4 heures	1 jour	3 jours
Onéreux (500 ED)	12 heures	3 jours	1 semaine
Très Onéreux (1'000 ED)	1 jour	1 semaine	2 semaines
Luxeux (5'000 ED)	3 jours	2 semaines	1 mois
Super Luxueux (10'000 ED et +)	1 semaine	1 mois	2 mois

Dans les cases **vertes** vous trouverez les temps de convalescences qui ne bouleverseront en principe pas votre scénario et qui pourront se faire à n'importe quel moment en jeu.

Dans les cases **bleues** ces durées pourraient poser problème en pleine opé mais ne devraient pas être problématique à l'échelle d'une chronique suivie entre deux scénarios.

Dans les cases **blanches**, il faudra, en principe, prendre le temps de l'installer entre deux missions en faisant une pause et ne pourront pas être implantée en pleine opé.

Dans les cases **jaunes**, ces temps de convalescences devront être agendées avec soins pour éviter de mettre à mal une chronique ou une campagne. Je conseille fortement aux MJ's de laisser des temps de pause réguliers pendant la chronique afin d'offrir la possibilité aux joueurs de dépenser leurs eddies durement acquis et ainsi de passer sous les mains expertes (ou pas) de leur charcudoc favoris.

Dans LA case **orange**, cela va forcément contrarier votre campagne en cours. Vous pouvez proposer aux joueurs qui souhaiteraient pratiquer ce genre d'intervention de ranger momentanément leur personnage et d'en créer un autre le temps que leur nouveau gadget hightech soit installé.

Mais si malgré tout vous voulez (ou êtes contraint de) partir en opé sans avoir pris le repos nécessaire à l'intégration de votre nouvel implant ? Et bien plusieurs choses peuvent se produire qui va de la simple gêne au rejet total de votre implant. Histoire d'être neutre et qu'on n'accuse pas votre MJ adoré d'être sévère avec vous, je vous propose un petit tableau aléatoire des complications.

Jet de 2D6	Complications
2	Ça me chatouille : L'implant vous démange, provoque des fourmillements et des interactions non souhaitées avec d'autres implants. Il réagit avec une petite latence et/ou provoque des glitch dans votre système si bien que vous subissez un malus de -2 à toutes vos actions pendant le reste de votre convalescence.
3	Ça me gratouille : Comme ci-dessus, il provoque une panoplie d'effets indésirables qui vous infligeront une pénalité de -2 à toutes vos actions mais le petit plus c'est que ce malus mettra 2 fois le temps de récupération normal à disparaître.
4	\Uninstall : Les connexions avec votre système nerveux ne se sont jamais bien établies. L'implant restera défectueux à tout jamais provoquant son lot de bugs, démangeaisons et interactions non-désirées avec vos autres implants. Cela occasionnera un malus de -2 à toute vos actions. Jusqu'à quand ? Et bien jusqu'à ce que vous repassiez sur la table du doc ce qui engendrera la moitié du coût de l'implant en frais. J'espère que vous avez des économies.
5	Poids mort : L'implant, en plus de créer toute une panoplie d'interactions néfastes avec les autres augmentations (glitch, bugs, déclenchements involontaires) ne fonctionne purement et simplement pas provoquant un malus de -3 à toutes vos actions jusqu'à ce qu'il soit désinstallé et réimplanté par un charcudoc. Et comme ci-dessus le coût de cette réinstallation vous coûtera la moitié du prix de l'implant.
6	Jusqu'ici tout va bien : Votre implant fonctionne parfaitement bien. Il semble que vous n'avez pas besoin de prendre du repos après l'implantation. Jusqu'au moment où... Le MJ additionne secrètement 3D10 pour connaître le nombre de jour avant que la panne ne se déclare. Il retirera alors 2D6 sur ce tableau. S'il retombe sur 6, un nouveau compte à rebours est déclenché jusqu'au jour où...
7	Le 7 porte malheur : Décidément ce n'est pas votre jour car vous allez avoir le droit à deux complications. Faites deux nouveaux jets de dés pour obtenir votre super bonus. Mais... si vous deviez refaire un 7, cela annulerait une des complications. Faites deux fois 7 et aurovoir les complications, vous êtes passez entre les gouttes. Une telle chance, cela se paie un jour ou l'autre.
8	Pas le bon : L'augmentation ne s'est pas bien implantée mais c'est un autre implant qui montre des failles. Celui-ci, choisi de manière « « aléatoire » » par le MJ, cesse tout fonctionnement. Il faudra repasser dans les mains expertes d'un charcudoc afin de réparer le matériel qui provoque la panne et le matériel en panne pour un coût total de la moitié du prix des deux implants.
9	Matériel incompatible : Votre implant entre en conflit avec une autre de vos augmentations, choisie au « « hasard » » par votre MJ. Cette dernière voit son coût en humanité doubler. Dans le cas improbable que vous n'auriez aucune autre cybernétique, c'est l'effet 10 qui s'applique.
10	Un pas vers la cyberpsychose : Le corps ne s'acclimate pas bien à ce nouveau gadget et cela provoque une réaction psychologique assez grave chez le patient (en l'occurrence vous !). La perte d'humanité engendrée par cet implant se voit doublée. En cas de perte initiale négligeable, pas d'inquiétude vous ne risquez pas la cyberpsychose. Le cas contraire le numéro de la Max-Tac se trouve facilement sur le Net.
11	Court-circuit : L'implant n'a pas été accepté par votre corps mais pour l'heure vous n'en savez rien. Et devinez quoi, vous allez vous en apercevoir sans doute au pire moment. Dès que le personnage est soumis à un stress, le MJ effectue secrètement un test de chance pour lui. Si c'est un échec (10 étant toujours un échec), l'implant crée un biofeedback qui va totalement paralyser le système nerveux du personnage le plongeant en crise d'épilepsie pendant 2D6 tours. De plus, il subit automatiquement une blessure grave.
12	Réaction auto-immunitaire : Votre corps rejette purement et simplement l'implant. Chaque heure votre MJ fait secrètement un jet de sauvegarde pour vous. Au moindre échec vous tomber dans le coma et devez être stabilisé. Et la bonne nouvelle supplémentaire, si vous survivez, c'est que votre corps rejettera automatiquement cet implant. Il ne vous reste plus qu'à le revendre, en trouver un autre et recommencer l'implantation.

ENVIRONNEMENTS HOSTILES >

La cybernétique, c'est formidable. Toute cette technologie qui ne demande qu'à vous améliorer, vous permettre de dépasser les limites imposées par la nature à l'homme... Le pied. Mais il ne faut pas oublier que la cybernétique, c'est de la technologie. Et quand la technologie rencontre la nature, en général elle gagne, mais des fois elle souffre. Toutes ces merveilles high-tech ont été conçues pour un environnement normal, quand elles en sortent elles peuvent avoir des problèmes.

JETEZ-VOUS À L'EAU >

La plupart des systèmes cybernétiques intègrent de l'électronique, et tout le monde sait qu'électronique et eau font rarement bon ménage. La plupart des implants sont raisonnablement étanches, ils résistent autant qu'une montre de bonne qualité. Bien sûr, de la tech bas-de-gamme pourra être plus sensible, mais on s'en fout, ceux qui achètent ça n'ont pas de piscine, eh ?

Les problèmes commencent quand on envisage de descendre profond (plus de 10 à 20 mètres) ou de passer plus de dix minutes sous l'eau. Non seulement il y a de forts risques d'infiltrations, mais la pression accrue peut aussi poser des problèmes. Ces problèmes concernent avant tout les cybermembres et les cyberaudios, mais aussi les cyberoptiques (un œil organique est à la fois souple et rempli d'un fluide incompressible, ce qui n'est pas le cas d'une cyberoptique). Idem pour les prises d'interface et les supports de puces.

Trois solutions sont disponibles :

Étanchéité classique

Se rencontre surtout sur le matériel russe, et n'est guère disponibles que dans les ports. L'étanchéité est assurée par une construction renforcée et les articulations sont équipées avec des joints à boule. Très seyant, et cela demande pas mal d'entretien et une lubrification régulière. Garanti étanche à 100 mètres, deux options, 400 ED et 4 PH, compte comme un blindage 2 PA au torse.

Pressurisation

Nettement plus sophistiqué. L'équipement est rempli d'un gel isolant et des systèmes d'équilibrage de pression sont installés. C'est le traitement le plus courant et apporte également un blindage de 2 PA au torse. C'est garanti à 200 mètres et ça occupe un espace dans un cybermembre ou une cyberoptique. 500 ED et 2 PH pour un cybermembre, 250 ED pour une cyberoptique.

Câblage humide

Solution de luxe, le câblage humide remplace les processeurs classiques par de l'optronique et utilise des moteurs et/ou des myomères spéciaux, permettant ainsi d'obtenir un matériel à l'épreuve de l'eau. Il n'y a pas de limite de profondeur, et plus de problèmes de joints. Le prix d'une telle cybernétique est triplé, la perte d'humanité n'est pas modifiée.

FROID >

Les environnements froids ne posent pas trop de problèmes à la cybernétique, qui bénéficie de la chaleur corporelle. D'ici à ce qu'elle soit assez froide pour tomber en panne, vous serez mort, alors inutile de vous en faire. L'exception vient des cybermembres. Etant plus exposés, ils sont sujets à refroidissement. Néanmoins, seules des températures négatives sont susceptibles de les affecter. Les fibres de myomère perdent progressivement leur capacité à se contracter, à mesure qu'elles refroidissent (-1 en COR et DEX, perte de 1 point de dégâts de frappe et 2 d'étranglement par tranche de 5°C en dessous de -5°C, à -35 le membre est inutilisable et devra être réparé, pour un coût de moitié du prix d'achat).

CHALEUR >

La cybernétique résiste mieux à la chaleur que la viande, spécialement pour des expositions de courte durée. Les fibres de myomère sont capables de fonctionner sans difficultés jusqu'à 100°C. Par contre, les composants électroniques supportent mal des températures au-delà de 50°C. En règle générale, pas de problème jusqu'à 50°C, la fiabilité du cybermembre descend d'un cran par tranche de 20°C au-delà de 50°C. Il est évidemment possible de prévoir une électronique adaptée, mais à ce genre de températures la viande ne résiste pas longtemps, aussi seuls les borgs du genre Brimstone peuvent-ils séjourner plus de quelques minutes dans des zones à haute température.

ESPACE >

Là encore, la cybernétique s'accommode bien mieux que l'organique des conditions qui règnent là-haut. La plupart des équipements sont suffisamment étanches pour résister à une exposition de courte durée au vide. Et ils se moquent totalement de la teneur en oxygène. Le plus gros problème vient des radiations, il est vivement recommandé d'avoir des équipements durcis. Et même cela ne suffira pas à arrêter les fortes doses que l'on peut occasionnellement croiser dans l'espace (éruption solaire, fuite de réacteur...).

CE QU'ON NE VOUS DIT PAS (RÉSERVÉ AUX MJ'S) >

Ce chapitre est une compilation des divers "petits défauts" d'un certain nombre d'implants encore plus ou moins expérimentaux et/ou illégaux. C'est comme tout en 204x, il y a des choses que le fabricant ne vous dira pas, soit qu'il les ignore, soit que ça risque de faire foirer une belle vente. Et après tout, si le crétin en crève, il n'ira pas porter plainte, surtout s'il a acheté la chose de manière illégale.

Lethal Eye

Cet implant est assez sympa, mais il a le défaut de placer dans le torse du porteur un accumulateur haute capacité et des condensateurs de puissance, éléments fragiles et susceptibles de faire du dégât. Si l'accumulateur est touché (1 chance sur 10 si 7 points de dégâts ou plus au torse), il libère sa charge directement dans les tripes du porteur, infligeant des dommages égaux à la charge restante. Ouille.

Régulateur cérébral

La simple description de ce truc devrait vous faire fuir ! Ce bidule vous blinde, mais il altère profondément les réactions émotionnelles, ce qui réduit singulièrement les capacités d'interaction de l'utilisateur. Dans la pratique, l'usage "actif" des compétences d'empathie reçoit un malus égal au bonus de VOL du système ! Soit -4 pour le niveau III... dur. De plus les drogues neuroactives ou psychotropes voient leurs effets réduits : la puissance de la drogue est réduite du niveau du régulateur. Il y a également des risques d'interactions désastreuses, pouvant même conduire à des dégâts neurologiques.

Synthédorphine Bêta

Cette version "améliorée" est une belle saleté : elle empêche de tomber, mais chaque jet "rattrapé" par l'implant entraîne la perte d'un point d'humanité. De plus, tant que la glande diffuse sa drogue, vous bénéficiez du désavantage "Tendances agressives". En prime, il y a un risque de devenir accro. Et le seul moyen d'avoir votre dose sera de vous faire mal, ou de vous rabattre sur des mixtures genre Lien Noir. Pas vraiment cool, même si c'est top balèze ! En prime, cet implant est illégal en raison d'incidents fâcheux survenus chez les utilisateurs.

Move by Wire

Malgré le prix et la perte d'humanité, et bien que ce ne soit pas compatible avec beaucoup d'autres systèmes, ça reste extrêmement puissant. C'est sûr, le gars qui se fait poser ça devient une bête, mais attendez de voir les effets secondaires, et là vous allez commencer à plaindre le pauvre type. En effet, l'heureux possesseur d'un tel booster va devoir faire régulièrement des jets de COR pour voir si un problème se manifeste (à votre

avis, un cerveau en crise d'épilepsie permanente à des chances de vivre vieux ?). Note : les jets se font avec la COR initiale du perso, à +1 avec des nanochirurgiens. Rude.

En prime, le niveau d'accélération impose aux muscles et aux os des contraintes hors de proportion avec ce que la nature a prévu qu'ils subissent. Cet effet est sensible à partir du câblage de niveau 3. De ce fait, toute action qui réussit grâce au booster (réussi juste au niveau 3, réussi de 1 au niveau 4) inflige 1 point de dégâts. Un renforcement osseux ou musculaire simple limite les effets au niveau 4, un renforcement musculaire et osseux (Renforcement osseux et Power Act ou un treillisage) permet d'ignorer cet effet. Deux types de troubles cérébraux peuvent apparaître avec ce système. En premier lieu une Epilepsie du Lobe Temporal avec complications (ELT-X). Le deuxième cas, le Syndrome de Paralyse Catastrophique (SPC).

Niv. Câblage	Fréquence du test	Ajustement
1	Tous les 6 mois	0
2	Tous les 4 mois	-1
3	Tous les 4 mois	-2
4	Tous les 3 mois	-3

L'échec implique un cas d'ELT-X, un échec de 4 ou plus donne un SPC.

Epilepsie du Lobe Temporal avec complications

Le sujet présente des troubles de la perception et éprouve des difficultés à coordonner ses actions. Il ressent également un sentiment d'aliénation et de dépersonnalisation. En termes techniques, cela se traduit par les pénalités suivantes : -2 en Perception, -2 à l'Initiative, -2 au Réflexe, -2 aux compétences d'Empathie. Il y a également un risque de paralysie. A chaque fois que le personnage subit une blessure critique, il doit faire un jet de VOL à difficulté 15, ou être victime d'une crise d'épilepsie (1D6 de dégâts). La crise dure 1D6x10 rounds, elle est suivie d'inconscience pour 1D6x10 minutes.

Cela peut être soigné par un médecin compétent, moyennant un jet de Technique Médicale à 17. La procédure enlève une petite partie de cerveau, et ne pourra donc être utilisée qu'un nombre limité de fois. La deuxième intervention est à difficulté 21, la troisième à 24. Le problème ne peut plus être corrigé par la suite. Une thérapie expérimentale permet de reconstituer les tissus endommagés par un apport de tissus cérébral poussé en cuve. Chaque application expose aux mêmes risques que le traitement du SPC.

Syndrome de Paralyse Catastrophique

C'est un effondrement catastrophique des fonctions cérébrales. Une paralysie permanente bloque tout le système nerveux supérieur, seules les fonctions végétatives fonctionnent plus ou moins normalement. Le PJ est à peine conscient de ce qui l'entoure, tout se mélange dans un chaos de sensations cauchemardesques et de douleur intense.

Cela met le système Move by Wire définitivement hors d'usage, et il doit être enlevé. Faute de médecin, un jet sous le COR initiale est nécessaire toutes les heures pour ne pas mourir. Les PJ's qui sont traités doivent suivre un traitement prolongé pour être remis sur pied. Cela dure (10-COR/2) semaines, avec des soins intensifs, de la neurochirurgie et assez de drogues pour y couler le Titanic, voire pire. Cela coûte la bagatelle de 7'500 eb la semaine. Il y a également le risque de séquelles, même si le système est enlevé...

Jet Assistance Médicale	Effets secondaires
<15	COR -2, REF -2, VOL -2, INT 0 (le cerveau en mode plante verte)
15	COR -2, REF -2, VOL -2, INT -4
17	REF -2, VOL -2, INT -2
21	REF -1, VOL -1

Suprathyroïde

Ce système est très efficace, pour une perte d'humanité raisonnable. Par contre, il fait subir à l'organisme un traitement très rude. Imaginez-vous avec un V10 de Formule 1 dans votre voiture de tous les jours et pensez à ce que cela peut donner. Si le niveau Alpha ne pose pas trop de problèmes, le niveau Beta est déjà plus risqué. Le système impose des tests périodiques sous le COR initiale pour éviter des problèmes, à +1 avec des nanochirurgiens ou des anticorps améliorés, cumulables.

Niv. Suprathyroïde	Fréquence du test	Ajustement
Alpha	Tous les 6 mois	0
Beta	Tous les 3 mois	-2

Séquelles possibles

- Lésions musculaires (pertes de COR)
- Lésions nerveuses (pertes de REF)
- Lésions neurologiques et hyperactivité (pertes de VOL et EMP)
- Goutte, déficiences rénales
- Troubles de la coordination (pénalités aux compétences de REF)

En clair, ce truc peut assez rapidement faire de vous une loque agonisante. A vous de juger si ça en vaut la peine.

DIFFÉRENTES ACCROCHES >

En dehors des joujoux clinquants qui vous permettent des prouesses surhumaines, qui coûtent un rein et qui font rêver les edgeruners de tout bord, certaines technologies peuvent être une superbe source de scénarii. Joueurs qui lisez ces lignes : « Barrez-vous ! » MJ's, voilà quelques idées d'accroches scénaristiques qui me sont venues en compilant cette liste d'augmentations. Cela vous permettra peut-être de pondre un magnifique scénario qui bouleversera vos joueurs... Ou tout du moins les fera marrer.

LA CLÉ >

Suite à la visite chez son charcudoc habituel, l'un de vos joueurs se retrouve avec un implant inconnu. Ce dernier nécessite une clé d'activation (page 8). En retournant le voir pour tirer cela au clair, le doc est introuvable et la clé également. Qu'a-t-il implanté au joueur ? Où se trouve le contact du joueur ? Et la clé ?

BRÛLURES D'ESTOMAC >

Le Fixer habituel des joueurs les engage pour enquêter sur des morts étranges. Plusieurs personnes sont mortes avec de brûlures suspectes au niveau de la poitrine comme s'ils avaient brûlé de l'intérieur. En arrivant aux morgues, les corps ont disparu. Militech cherche à dissimuler un dysfonctionnement de leur Lethal Eye (page 36) alors qu'Arasaka qui les a engagés, à prouver ce défaut pour lancer sa propre gamme.

LA PUCE COMPORTEMENTALE >

Un forcené est pris de folie meurtrière et se met à tirer dans le tas. Au passage il descend un contact des personnages. Tout pousse à croire que c'est un cyberpsycho mais lorsqu'ils observent le tireur fou, ils se rendent compte qu'il ne possède aucune modification majeure hormis une puce comportementale inconnue (page 23). Qui est ce cyberpsycho ? A-t-il vraiment subi une crise ? D'où provient cette puce et qu'y a-t-il dessus ?

SI C'EST GRATUIT... >

Un des amis des personnages s'est fait implanter un nouveau système de booster de réflexe. Il lui permet de bouger de manière surréaliste et le rend extrêmement rapide. Le mieux (pire) c'est qu'il l'a payé une bouchée de pain. Son câblage neuromoteur intégral (page 43) en poche, il fait une démonstration à ses amis. Mais comment a-t-il pu se procurer cet implant ? Et pourquoi l'a-t-il payé si peu ?

LA VÉRITÉ EST AILLEURS >

Un client a besoin d'un groupe de runners pour enquêter sur un phénomène étrange. Depuis quelques temps il capte des signaux étranges grâce à sa liaison satellite (page 49). Il est persuadé que de I.N.T. (Intelligence Non Terrestre) en sont à l'origine. Hallucination ? Abduction ? Conspiration ? Hasard ?

BIG BROTHER WATCHING YOU >

Après l'implantation de son nouveau chrome, le détecteur de micro (page 64), un des joueurs rentre chez lui et se rends compte que son appartement est truffé de micros. Qui l'écoute ? Que cherchent-ils à savoir ? Ne se seraient-ils pas trompés d'appartement ?

WHITE NOISE >

Le Fixer des joueurs les contacte pour un cas un peu spécial. Son client souhaite qu'ils s'implantent un Scanner Radio Large Bande de AuraSound car le fabricant demande un retour de l'implant. Pourquoi ce retour a-t-il lieu ? Combien de personnes sont concernées par ce retour ? Qui est leur commanditaire et pourquoi s'intéresse-t-il à ce retour ?

LE DIEU MACHINE >

Les joueurs sont confrontés à un Solo hors norme. Rapide, précis, il bouge comme un félin et semble être inarrêtable. Qui est cet agent ? Pour qui travaille-t-il ? Depuis quand est-il en ville ? Comment peut-il supporter toute la cybernétique qui l'équipe ?

POUR LE BIEN DU PEUPLE >

Un travail de sabotage est proposé aux joueurs pour empêcher une modeste corporation de s'implanter à Night City. Lantech commercialise des augmentations qui tuent leurs utilisateurs comme le booster Lantech (page 83). Qu'en est-il vraiment ? Qui est leur commanditaire ? La corporation est-elle vraiment nouvelle ?

MALADIE AUTO-IMMUNE >

Une série de décès étranges ont eu lieu à Night City. Les victimes décèdent visiblement sans raison mais cela ressemble à un empoisonnement. Les joueurs sont engagés pour enquêter. Un groupe tente de les empêcher. Qui sont ces gens ? Pourquoi les capteurs de toxine nano (page 96) n'ont pas fonctionné ? Qui sont les victimes ?

MEURTRE NUMÉRIQUE >

Les joueurs sont engagés pour enquêter sur un meurtre étrange. Un homme politique a été étranglé durant son sommeil mais aucune trace d'effraction n'a été découverte et le NCPD piétine. Il s'agit d'un meurtre par piratage. Le hacker a pris possession de ses Livewires (page 49) pour l'étouffer durant son sommeil. Pourquoi ? Comment ? Pour le compte de qui ?

VINTAGE VOUS AVEZ DIT VINTAGE ? >

Lors d'une altercation avec un paumard, un edgerunner ou un samouraï, les joueurs tombent sur une cassette analogique dans sa liaison micro-magnéto (page 67). Sauront-ils ce que c'est ? Que contient cet objet d'un autre temps ? Trouveront-ils quelqu'un pouvant lire la K7 ? A quel prix ?

GIPSY L'ARAIGNÉE >

Les joueurs sont engagés par un(e) riche (politicien(ne), homme/femme d'affaire, média) pour enquêter sur l'ami imaginaire de sa fille. Le soir, elle dit avoir la visite de son amie Gipsy l'araignée. Il s'agit en fait d'un gangster équipé de monture optique frontale (page 70). Que veut-il ? Pourquoi rend-il visite à l'enfant ? Que fera le parent en apprenant l'existence réelle de cet ami imaginaire ?

OVER MY HEAD >

Engagés par un client anonyme, les joueurs doivent découvrir pourquoi certaines personnes ayant reçu un afficheur neural (page 82) reçoivent des images qu'ils n'ont jamais enregistrées. Que voient-ils ? Y a-t-il une corrélation entre eux ? Qui est leur employeur ?

DANS TES YEUX >

Des informations très sensibles ont été dérobées dans une corporation. Les employeurs des joueurs cherchent à savoir comment cela a pu se produire. En cherchant, ils trouvent que les victimes sont toutes équipées de l'amélioration de nanoptique (page 93). Y a-t-il un lien ? Pourquoi toutes les victimes sont équipées de cet implant ? Les données ont-elles vraiment été volées ?

EGO >

Un des contacts des joueurs (ou un joueur lui-même) fait appel à eux. Depuis quelques temps, il fait des rêves étranges et a des souvenirs qui ne semblent pas lui appartenir. Cela fait suite à une greffe cérébrale (page 100). Que sont ces souvenirs ? D'où ou de qui proviennent-ils ? Biotechnica est-elle impliquée ?

GUERRE NUMÉRIQUE >

Un Netrunner très connu est retrouvé mort. Il semblerait qu'il ait rencontré un autre Netrunner qui semble insaisissable. Ce dernier est incroyablement doué. Il possède un implant hors de prix, la reconstruction neurale (page 108). Comment s'est-il procuré cet implant ? Qui est ce Netrunner ? Comment est mort l'autre hacker ?

INNOCENCE >

Des enfants disparaissent depuis quelques temps et les joueurs sont engagé pour les retrouver. Qui sont les gens derrière ces enlèvements ? Y a-t-il un lien avec le traitement Peter Pan (page 121) et si oui de quelle nature ? Sont-ils encore vivants ? Sont-ils toujours à Night City ?

CYBER COMLOTISTE >

Un complotiste engage les joueurs car il est persuadé que l'implant mentor (page 102) est extrêmement dangereux et que sa vie est menacée depuis qu'il a mené son enquête à ce sujet. Est-il réellement en danger ? Quelle est la dangerosité de l'implant ? Biotechnica est-elle au courant de cette hypothèse ?

BENJAMIN BUTTON >

Biotechnica vante les mérites de sa léonisation (page 120). Des clients contactent le Fixer des joueurs pour qu'ils enquêtent sur cette méthode. Que cache Biotechnica ? La méthode est-elle vraiment valable ? Qui commandite cette enquête ? Et si les joueurs trouvent quelque chose, ne seront-ils pas menacés par la suite ?

THE THING >

Une créature étrange semble avoir élu domicile dans les égouts de Night City. Un contrat ouvert est lancé pour quiconque pourra la ramener morte ou vive. Qui sont les commanditaires ? D'où vient cette créature ? Raven Microcybernetics ont-ils un lien avec leur nano-réparation d'adn (page 122) ?

NOTES AU SUJET DES ACCROCHES >

Bien entendu il ne s'agit là que d'accroches d'histoires. Celles-ci peuvent être facilement adaptées à différentes augmentations. Plusieurs thèmes sont récurrents en ce qui concerne le matériel cybernétique.

- Espionnage : Le client souhaite acquérir, copier et améliorer une technologie d'un concurrent.
- Sabotage : Le client cherche à empêcher un concurrent de commercialiser un implant.
- Effet secondaire : L'implant provoque un effet inattendu chez les utilisateurs et le producteur cherche à étouffer l'affaire ou le commanditaire à la révéler.
- Enquête : Un élément à priori sans rapport avec une technologie mets les joueurs sur une piste.
- Gain personnel : La découverte inopinée d'un secret technologique permet aux joueurs de négocier, faire chanter, revendre celle-ci au risque de s'attirer des problèmes.
- Altruisme / Vengeance : Une technologie défectueuse ou dangereuse a impacté un des proches des joueurs. Leur but est plus d'aider le contact que de gagner des EDDies.

Bien entendu tous ces thèmes ne sont pas les seuls et peuvent s'adapter à plusieurs types de scénarii : Enquête, action, horreur, etc.

CONCLUSION >

Pour conclure, ce recueil n'a pas pour but de remplacer les règles existantes. Il ne s'agit que d'une aide pour ajouter plus de profondeur à vos parties. Si ce dernier ne vous convient pas, je vous encourage à ne pas l'utiliser. (Cela semble couler de source, mais je suis prévoyant, je connais internet...)

Vous trouverez juste après une liste des auteurs pour les images et illustrations utilisées pour donner un peu de vie à ce catalogue. La liste n'est pas complète, car je n'ai pas trouvé le nom de tous les artistes. Si vous en reconnaissez qui n'ont pas été cité, n'hésitez pas à me contacter pour que je les ajoute.

Les petits textes, agrémentant les différents implants ne représentent aucunement mes idées et ne sont là que pour donner un contexte à ce monde un peu sombre mais quelques fois, franchement décalé. Toute ressemblance avec une personne ou un groupe de personne, une entreprise ou une religion existante serait totalement fortuite. Comme ça, c'est dit !

J'espère que vous aurez eu autant de plaisir à lire ce recueil que j'ai eu à le compiler et vous souhaite bon jeu dans cet univers que nous apprécions tant.

LES ARTISTES ET CRÉDITS >

2Rise,

A Aanderz, Adam Burn, Adam Kubert, Ahron Khachik, Aleksandr Kuskov, Andrea Chiampo, Andrea Weaver, Andreas Fülischer Schliemann, Angela Sasser, Anthony Jones, Adrian Marc, AirIsland,

B Ben Mauro,

C CDProject Red, Cilein, Core Spirit, CorNeat KPro, CorNeat Vision, Cosmic Cuttlefish, Cyberpunk 2077,

D Daniel Carrasco, Danielus Borisvicius, Daz Originals, Deus Ex, Dimitry Pantiukhov, DouglasN

E Edge of , Tomorrow, Eduard Pronin, Eidos, Eraxion,

F Fausto De Martini, Fruttipics, Fuad Quaderi,

G Georg Löschner, Ghost in the shell, Golfbidder, Grebo-Guru,

H Haley Buchanan, Halo, Head.Shrinker, Holoruno,

I iDesign, k_e_n, Krysdecker, Igor Sobolevsky,

J Jan Goszvk. Janulla. JBuras. Jeison Silva. Jekabs Jaunarais. Johnv Mnemonic. Joris Weaner.

LES ARTISTES ET CRÉDITS >

K Kaziel Domus, Kuho,

L Lars Sowig, Leonid Andronov, Life Spine, Linden Stirk, Ludwig-Maximilians-University of Munich,

M Maciej Szajkowski, Marco Plouffe, Marko Aliaksandr, Marshall Huffman, Marvel, Mass Effect, Mathew GuidoMaxime St-Louis, MattLPhotography, MGMA Sony Pictures, MS-T, Microsoft, Mohammad H. Attaran

N Natalie Ziakhor, Nemo Art, Nexuspexus, Nikita Lebedev, Nokia,

O Ociacia Vladislav,

P Palmihelp,

R R. Talsorian Games, Rafe Johnson, RemusSirion, RHB_RBS, Rolf Bertz, Robocop,

S Sam Leheny, Seabra, Sebastian Kaulitzki, Star Trek, Star War,

T Tauan Bellintani, Tian Zi, Tom Newbury, ToofarIII, Twinkl Create, Tully Summers, Tyler Ryan,

U USC School of Cinematic Arts,

V Valentin Demchenko, Valentina Razumova, Valentina Remenar, Vera Lehndorff, Vida Systems, Viktorov Pro, Vitaly Bulgarov, Vladyslav Otsiatsia,

W WetaWorkshop, Woodoo007,

Z Zylm...

SUBSTANCE OVER STYLE



CYBERPUNK RED



CYBERPUNK 2077