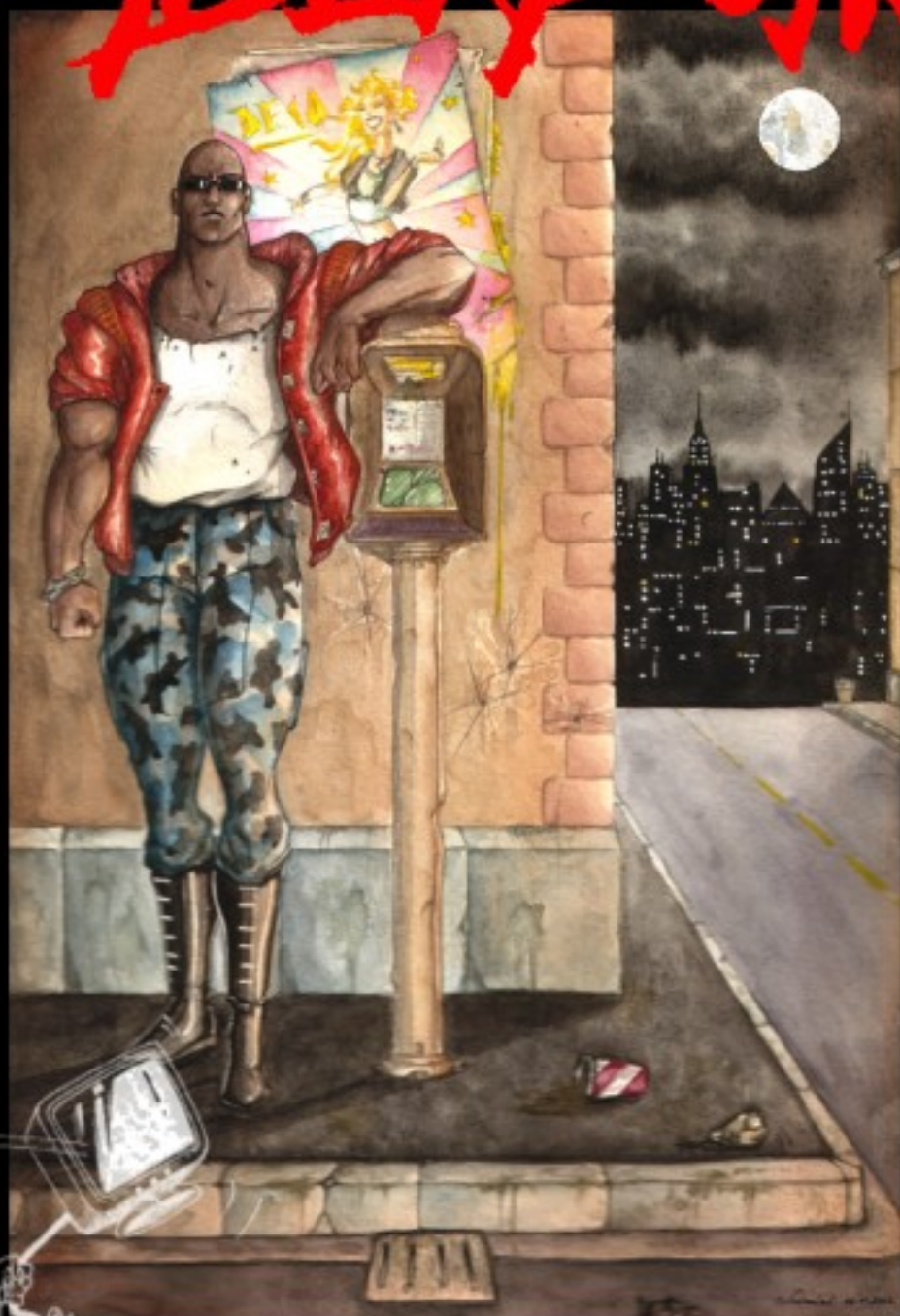


CYBERTUNK



R. TALSORIAN
GAMES, INC.



Illustrations : Alexandre BERTRAND



Ce document n'est pas un supplément officiel de Talsorian Games ni de Oriflam, il s'agit d'une aide de jeu réalisée par des membres de l'association Légendes. Il n'a pas pour vocation de se substituer aux suppléments officiels de Talsorian ou à leur traduction par Oriflam, qui contiennent bien plus qu'une liste de cybernétique et qui sont en outre illustrés. Malheureusement ils se font rares, même si Talsorian en a réédité certains.

Vous y trouverez la plupart des implants « officiels », mais aussi des créations et adaptations personnelles et d'autres grappillés au hasard de la Toile. Nous remercions tous ceux dont nous avons aimé et repris les créations, s'ils se reconnaissent nous nous excusons de ne pas les citer.

Nous avons décidé de mettre cette aide de jeu en ligne. En effet la plupart des membres jouant à Cyberpunk l'apprécient, alors pourquoi ne pas en faire profiter un maximum de monde ?

N.B. : il existe certaines différences avec les règles habituelles. Certains prix, descriptions ou perte d'humanité ont été modifiés dans un souci de cohérence, les règles sur les armures ont été un peu remaniées et la plupart des protections ont été diminuées d'un tiers.

Sur fond blanc Matériel décrit dans une publication Talsorian (cyberpunk, Chrome Book ou autres suppléments). Certains ont été un peu modifiés
 Sur fond gris Matériel d'une autre provenance, création perso, adapté d'e Shadowrun ou vu quelque part sur la Toile et repris.
 En italique Matériel "rétro". Précurseurs de la cybernétique moderne, beaucoup de ces produits ne sont plus fabriqués

Cybermatériel	Chir.	Description	Euros	PH	
DECLENCHEURS	-	PERMETTENT DE COMMANDER OU DE VERROUILLER UN CYBERSYSTEME	-	-	
Neuromusculaire	N	Actionné par un mouvement spécifique	50	-	
Interface neurale directe	N	Actionné mentalement	300	-	
Interrupteur sous-dermique	N	Disque semi-rigide implanté juste sous la peau	10	-	
Interrupteur sous-dermique avec clé	N	Actionné en le touchant avec la "clé" (généralement implantée, par exemple au bout du doigt)	25	-	
ACCESSOIRES DE MODE	-	APPARENCE, CYBERMATERIEL COSMETIQUE	-	-	
Biomoniteur	N	Résister tortures et drogues à +2	100	1	
Contrôleur glandulaire	M	Permet de changer la couleur des yeux à volonté (en 10 minutes)	250	1	
DataNails	N	Remplacement d'un ongle par un écran vidéo.	200/ongle	0,5	
DataTeeth	N	Remplacement d'une dent par un écran vidéo	200/dent	0,5	
Dents retaillées	N	Morsure dégâts 1d2	50	1	
DermSynth	N	Peau artificielle aux couleurs/motifs changeants. Prix/PH par localisation (torse=2 - face et dos)	200	1d6/2	
DermTeinte	luminescente	-	+100	+0,5	
	permanente	N	Teinture de peau aux couleurs/motifs changeants	500	1d6/2
	temporaire	N	Tient environ un mois avant de disparaître progressivement	200	0,5
	variable	-	Peut changer de couleur avec un réactif chimique ou un stylet électrostatique	+250	-
Ecran sous-dermique	bioreactive	-	Réagit à votre humeur (en fait à votre biochimie, mais ça revient au même)	+500	-
	M	Afficheur Timesquare sous-dermique	250	1d6/2	
Flashlight	M	Pièce de Synthépeau pouvant émettre de la lumière (3 m)	90	1	
Dans cyber	N	Chirurgie/PH si implanté dans une partie du corps déjà cybernétisée - 0 option	90	0,5	
Flashlight "Strobe"	N/M	Un petit accumulateur permet de générer tous les 3 rd un flash pouvant éblouir pour 1d6 rds	150	1,5	
Lentilles changeantes	N	Lentilles de contact changeant de couleur	1-200	0,5	
Montre dermique	N	Horloge sous-dermique. Pour 50 de plus elle est radio-pilotée	50	1	
Mood skin	N	Peau à couleur variable selon les émotions - toxique. Prx/PH par localisation	200	1d6/2	
Ongles Show-Off	N	Ongles à motif variable - programmables. Toujours vendus	425/10	2/10	
Ongles Turn-On	N	Ongles à couleur variable. Prix/PH par paire de membre si implantés	200	1/10	
Personal nano-groomers	N	Nanotech pour être impeccable - +2 en Look, +1 par supplément (+4 max)	400	0,5	
Tableau de chasse	N	Affichage "KILLS" en gros caractères (5x5 à 15x15)	100	1	
Tatouage lumineux	N	Tatouage décoratif	1-20	0,5	
Tatouage lumineux Logo-Line	N	Le même, mais reproduisant des logos de marques...	10-200	0,5	
Techchev	standard	M	Cheveux artificiels, repéré à Diff. 15 au toucher	100	2
	RealFeel™	M	Perception diff. 25 pour détecter (aussi applicable aux exotiques "organiques")	1 000	-
	ignifugé	M		500	-
	changement de couleur	M		500	-
	fouffure	M		500	-
	piquants	M	Genre porc-épic ou oursin...	500	-
	plumes	M		500	-
	feuilles	M		500	-
	écailles	M		500	-
	fils métalliques	M		250	-
	luminescent	M		500	-
	fibres optiques	M		350	-
	fibres optiques avec éclairage	M		450	-
	tuyaux de caoutchouc	M		250	-
	Transparent Skin	N	Peau transparente... BT-1/membre, -3 visage, -2 torse. Prx/PH par localisation	1 000	1d6
	TV-Skin Nu-Tek	M	Permet d'utiliser tout ou partie de son corps comme écran vidéo !	600	1d6+4
	WatchMan	M	Ecran de télé 7,5x5 cm, canaux hertziens et entrée AUX	300	1d6/2
CHIRURGIE EXOTIQUE	-	ALTERATION DE L'APPARENCE	-	-	
Altération de la peau	N	La change en fouffure ou écailles par nanochirurgie et cellules modifiées	10 000	3d6	
Cat's Eye	MA	Vision de nuit et membrane nictante, 'œil de chat' uniquement	1 000	1d6	
Crocs naturels	N	Dégâts 1d3 après empoignade	500	1d6+1	
Ecailles épaisses	N	Altération de la peau plus Peautissée 8/12 PA, détection 25	12 000	3d6+1	
Exosquelette	CR	12 PA, -2 en REF et MV	20 000	4d6	
Griffes naturelles	N	Dég. 1d6, -3 manipulation avec doigts - Eb/PH par membre	1 000	1d6	
Griffes rétractiles	M	Dég. 1d6 - Eb/PH par membre	1 500	1d6+1	
Jambes digitigrades	CR	Pattes d'animal. Sans queue MV -2, REF -1 debout, avec MV +1	4 000	4d6	
Mains palmées	M	MV aquatique +2, Nager +2 (+1 si pieds palmés), manipulation -1	500	1d3	
Mandibules allongés	MA	Mâchoires semi-préhensibles saillantes	4 000	3d6	
Modif. faciales majeures	M	Remodelage complet de la forme du visage	2 000	1d6	
Modif. faciales mineures	M	Yeux, moustaches, oreilles, nez, dents...	1 000	1d6/2	
Modification d'ossature	CR	Altération de la taille de +/- 25 % maxi	8 000	2d6	
Museau court	M	Museau d'ours, de tigre, de bouledogue...	2 000	1d6	
Museau long	MA	Museau de chien, de cheval	2 500	2d6	
Pieds palmés	M	MV aquatique x2, Nager +3, MV terrestre -1	500	1d3	
Pleasure Toy	2 300	Kit comprenant Mr Studd/Midnight Lady et d'autres gadgets	3 000	(3+1/2)d6	
Puce comportementale	-	Altération temporaire de la personnalité	1 000	1d6/2	
Queue	MA	Queue d'animal au choix, préhensile force 5 kg	1 500	2d6	
Queue "décorative"	M	Queue d'animal au choix, très joli et rien de plus	500	1d6	

Chirurgie : Négligeable 0 Eb, Mineure 500 Eb, MAjeure 1500 Eb, CRitique 2500 Eb, Super CRitique 4000

Cybermatériel	Chir.	Description	Euros	PH	
MODIFICATIONS SEXUELLES - CHANGEMENT DES CARACTERISTIQUES SEXUELLES PRIMAIRES OU SECONDAIRES			-	-	
Castration	neurale	M	Elimine toute sensation dans cette zone	500	1d6
	physique	M	On enlève tout...	150	2d6
Changement de sexe	basique	MA	Perception 20 pour détecter, 1 mois de préparation, 3 semaines d'opérations et récupération	6 500	2d6+2
	avancé	CR	Perception 25 pour détecter, 2 mois de préparation, 1 mois d'opérations et récupération	13 000	2d6
	complet	SCR	Perception 30 pour détecter, 4 mois de préparation, 6 semaines d'opérations et récupération	30 000	2d6
	fertilité, sexe final femelle		Impossible avec un changement basique	+5 000	+1D6
	fertilité, sexe final mâle		Impossible avec un changement basique	+1 000	+1D6
Mr Studd / Midnight Lady		M	Toute la nuit, toutes les nuits. Et elle ne le saura jamais...	300	1d6
Neutralisation		CR	Reconstruction chirurgicale androgyne, asexuée et stérile	3 000	2d6+2
Pulsions sexuelles accrues	Permanent	M	SF -1, -2 pour résister à Séduction, quasiment insatiable...	500	1d6+1
	Sur commande	M	Il faut ajouter le prix du système de déclenchement	550	1d6+1
Pulsions sexuelles réduites	Permanent	M	20% chance SF +1, Séduction -2, +2 pour résister à Séduction, compétences d'EMP à -1	500	1d6+1
	Sur commande	M	Il faut ajouter le prix du système de déclenchement	550	1d6+1
Remplacement	organique	MA	Pièces détachées de banques d'organes	500	2d6
	cloné	MA	Long (plusieurs mois), mais c'est vraiment vous...	2 000	1d6
	clonage partiel	MA	Plus rapide, seules les cellules reproductrices sont clonées, le reste vient des cuves	1 500	1d6
	cybernétique	MA	Modèle "de base", mais on peut y ajouter des options (et certaines sont vraiment spéciales...)	700	2d6
Réponse neurologique câblée		M	Vous évite de devoir faire semblant d'aimer ça, sur commande...	350	1d6+1
Sexe électronique		MA	Risque de dépendance psychologique si débridé	1 000	1d6+1
Stérilisation		M	Pas de changement physique, mais la reproduction est impossible	250	2
CYBERARME - ARME CORPORELLE IMPLANTEE			-	-	
BigRipp		MA	Lame rétractable dans l'avant-bras, dégâts 2d6	1 200	3d6
Bodyblade		M	Lame en os sur le côté de la main (1d6+3), manipulation -1	300	1d6+2
Bonespike		MA	Lame en os dans l'avant-bras (1d6+4). Fente de sortie repérable diff. 25	1 000	2d6
Bone Wolfers		MA	Lames implantées en os de culture, Dégâts 2d6+2	1 000	2d6+2
Crocs (Vampires)		N	Arme corporelle, dégâts 1d3 - Légal	200	2d6
Crocs rétractables		MA	Dégâts 1d3, rétractiles	500	2d6+2
Crocs allongés		CR	Dégâts 1d6, rétractiles	1 000	3d6
Cobra cracheur		M	Vampires plus projection de liquide (idem Painball, portée 2m, 20 coups)	400	4d6
Cobra cracher rétractable		M	Idem, mais rétractable	700	4d6
Cybercobra		MA	Cyberarme auto-contrôlée, dégâts 1d6, 3d6/round (internes)	1 200	4d6
Dard		M	Aiguille rétractable de 1,5 cm au bout d'un doigt, réservoir de 3 doses dans la paume	400	1d6+3
Ecorcheurs (Scratchers)		N	Ongles métalliques, dégâts 1d6 - Légal	100	2d6
Eventreurs (Rippers)		M	Arme corporelle, dégâts 2d6	400	3d6
Etripeurs (Wolfers)		M	Arme corporelle, dégâts 3d6	600	3d6+1
Gang Jazzler		N	Dispositif électrique choquant. Immobilise ou tue	600	2d6+3
Lethal Eye	Source	CR	Source laser et accumulateur implantés dans le torse, capacité 8d6	3 000	2d6
	Optique	CR	Cyberoptique spéciale. Maintenant, vous avez le "Regard qui Tue". Le vrai. Dégâts 2d6	1 500	3d6
	Doigt	MA	Une lentille cachée sous la synthépeau, Dégâts 2d6	1 000	1d6
NewTeeth		M	Dents céramiques tranchantes et très solides, dégâts 1d3 - Légal	200	1d6/2
PowerJaw		MA	Renfort myomère des muscles masticateurs, dégâts de morsure +2	100	1d6/3
Queue de combat		MA	Queue à pointes, dégâts 1d6 (empoisonnée + 500 Eb)	2 500	3d6
Sourire du requin		N	Arme corporelle, dégâts 1d6 - Légal	400	3d6
Sourire du requin rétractable		MA	Dégâts 1d6, dents rétractiles	900	3d6+2
Sourire du requin allongé		CR	Dégâts 1d6+2, dents rétractiles, la bouche s'ouvre plus large	1 400	4d6
Superpoings		M	Poings renforcés, dégâts 1d6+2, à ce prix on a les deux	500	3d6
Tranchoir (Slice N'Dice)		M	Arme corporelle, dégâts 2d6, armures x1/3 (mono-filament 1 m)	700	3d6
IMPLANTS - CYBERMATERIEL PLACE DANS LE CORPS			-	-	
Accélérateur de réaction		CR	Initiative +1 par niveau (maxi 3)	x 1 000	x 1d6
Activateur cérébral		SCR	INT +2. Activé/désactivé en 1 round. 10% d'avoir une crise d'épilepsie à chaque round activé	20 000	3d6
Afficheur rétinien		M	Afficheur graphique intégré à un œil organique	1 000	1d6
Atténuateur de bruit		M	Modification de l'oreille moyenne, limite les bruits forts.	300	2
Audiovox		M	Synthétiseur vocal pour effets spéciaux, Spectacle +2	700	2d6
Imitateur		N	Option Audiovox permettant d'imiter une autre empreinte vocale	350	2
Langue de serpent		N	Option Audiovox (subliminaux). +1 en Persuader et Séduction	350	2
Auto-injecteur		M	Contient 4 doses, rechargeable, se branche sur biomoniteur pour 200 Eb	750	1d6/2
Booster adrénaline		M	REF +1 pendant 1d6+2 tours, toutes les six heures	400	1d6
Booster Onerio		MA	REF +1/niveau (maxi 2) pour 5 minutes, risque d'overdose si utilisé trop fréquemment	750	1d6/2
	Extension de durée		+5 minute/niveau (maxi 2)	500	0,5
	Hardifre		Cette drogue déclenche le booster et participe à l'accélération. Prix pour un inhalateur de 6 doses	25	-
Branchies		MA	Permet de respirer 6 heures sous l'eau	400	3d6
Câblage neuromoteur intég	I	SCR	Actions physiques +1	1 500	1d6
	II	SCR	REF +1, MV +1, Actions physiques +1	3 000	2d6
	III	SCR	REF +1, MV +1, Actions physiques +2	6 000	3d6
	IV	SCR	REF +2, MV +2, Actions physiques +2	12 000	4d6
Cam-O-Skin		N	Maquillage de camouflage nanotech, contrôle externe ou neuroprocesseur	850	1d6/2
Camouflage sonore actif		MA	+3 en Discrétion	3 000	2d6
Cellulaire implanté		MA	Téléphone cellulaire, micro subvocal et ostéophone	500	3
Cœur décentralisé		CR	Jets de Survie suite à une blessure au torse à +2	1 300	1d6+4
Commo implanté		M	Emetteur/récepteur, micro subvocal et ostéophone	200	3
Compensateur de dégâts		CR	Niveau de blessure +1 case/niveau (2 niveaux maximum)	x5 000	x1d6

Chirurgie : Négligeable 0 Eb, Mineure 500 Eb, MAjeure 1500 Eb, CRitique 2500 Eb, Super CRitique 4000

Cybermatériel	Chir.	Description	Euros	PH
Cou renforcé	CR	Pas de doubles dommages sur coups au cou, garrot, clé...	1 000	1d6+1
Cyber-foie T-MAXX	MA	Résister Drogue à +4. Neutralise l'alcool (90%)	450	1d6
CyberPillow	M	Oreiller gonflable logé dans le bras...	80	0,5
Endosquelette Dynalar	2xSCR	CON +3 (corps à corps, levage), poings 1d6, amputé à 15 pts, REF-1.	24 000	4d6+2
Endosquelette orbital Dynalar	2xSCR	Idem, mais pas réparé aux détecteurs de métaux et pas de pénalité au REF	50 000	4d6+2
Enregistreur Braindance	CR	Enregistre 2 heures de Braindance	15 000	2d6
FaceMorph	MA	BT +1/-1 à volonté, en 30s, Difficulté de 20 à 30 pour être reconnu	2 500	2d6
Filtres nasaux	M	Arrête gaz et fumées (70 %) - +4 jets contre les gaz	60	2
Filtre trachéal	M	Arrête gaz et fumées (70 %) - +4 jets contre les gaz. Sans entretien, et ne change pas l'odorat	120	2
Gyrostabilisateur	M	+2 contre mal de l'espace, +1 Manœuvre 0-G, Athlétisme (éq.)	1 000	1d6
Implant contraceptif	N	Bon pour 5 ans, 98 % d'efficacité	100	-
Liaison satellite	MA	Téléphone satellite implanté, Peut être raccordé à d'autres implants	5 000	1d6+2
LifeScan Body Monitor	M	Nécess. Neuromat, afficheur. Effet +2 R. Tort, +4 1er Soins, +1 /mort	4 000	1d6
Livewires	M	Câble d'interface "intelligent" (se branche tout seul)	400	2d6
Magnétophone digital	M	Enregistre 2 heures n'importe quelle source digitale	200	2
Magnéscope audio/vidéo	M	Enregistre 2 heures par liaison audio/vidéo	300	2
Masquage vocal	M	Voix distordue, inidentifiable (mais pas naturelle !)	300	1d6/2
Move by Wire	I	CR REF +1, Initiative +1	3 000	2d6
	II	CR REF +2, Initiative +2	6 000	4d6
	III	CR REF +3, Initiative +3	12 000	6d6
	IV	CR REF +4, Initiative +4	24 000	8d6
New Throat	CR	25 PS (>15 paralysie, >25 décapité), plus 4 voix stockées (sur puce)	800	2d6
Options (2 maxi)	Blindage	20 PA à la gorge	150	1d6
	Brouilleur	Voix distordue électroniquement, inidentifiable (mais pas naturelle !)	50	2
	Langue de serpent	Identique à l'option d'Audiovox du même nom	350	2
	Perroquet	Permet de répéter (avec de légères altérations) qqchse entendu	150	1d6+3
	Ultra/Infrasons	Permet de parler dans des fréquences normalement inaudibles	150	1d6
	Volume	Du murmure au mégaphone. A fond peut assourdir pour 1d3 rounds	75	1d6
Pacesetter (cœur de sportif)	MA	+1 en MV, CON et jets de Survie à -1 pour 4 mn maxi	900	1d6
Pacesetter 2000 turbo	MA	+2 en MV, CON et jets de Survie à -1 pour 2 mn maxi	985	1d6+2
Poche sous-dermique	Petite	M Rangement 50x50x5 mm	100	1d6
	"Kangourou"	M Logement pour une bille diam. 20 mm, derrière le nombril	200	1d6
	Grande	MA Permet de loger un objet taille P (mini-grenade, petit pistolet...)	1 500	2d6
Rebreathers Raven Microcyb	MA	Permet de retenir son souffle 15 mn. Filtre les gaz (55 %).	700	1d6+1
Reconnaissance de forme	MA	+5 en Perception pour un objet/personne, au moins 1 optique avec liaison numérique	500	1d3+1
Reconstruction bionique	SCR	Le niveau de blessure augmente toutes les 6 coches	20 000	3d6
Réflexes câblés	I	CR REF +1, Initiative +2	7 500	3d6
	II	CR REF +2, initiative +4, une action supplémentaire par round	15 000	7d6
	III	CR REF +3, Initiative +6, deux actions supplémentaires par round	30 000	10d6
Régulateur cérébral	I	CR SF +1, résister torture/drogue +1	2 000	1d6+1
	II	CR SF +2, résister torture/drogues +2, endurance +1	4 000	2d6+2
	III	CR SF +3, résister torture/drogues +3, endurance +1	7 000	4d6
	IV	CR SF +4, résister torture/drogues +4, endurance +2	10 000	6d6
Remplacement osseux	MA	Seuils de dégâts du membre : 12/18, dégâts corps à corps +1	2 000	1d6
Réserve d'air	MA	Bon pour 25 minutes (10 si on est actif)	300	2d6
Synthétiseur de voix	M	Peut imiter (60 %) toute voix enregistrée - max. 10	600	1d6
Sonorisation	MA	Un ghetto blaster implanté !	1 000	2d6
Timesquare rétinién	M	Afficheur texte pour un œil organique	500	1d6/2
Unité de survie cérébrale	CR	Survie du cerveau 1/4h, même si le reste est en miettes.	5 000	2d6
Vannes sanguines Bodyweight	MA	Arrêtent les hémorragies importantes, +2 aux jets contre la mort	700	1d6
Wearman Mark II	N	Walkman implanté, transmet par conduction osseuse	200	-
SENSEURS	-	SYSTEMES DE PERCEPTION, DETECTION OU ANALYSE	-	-
Analyseur d'atmosphère	M	Portée 5 m, efficacité 70 %	200	2
Analyseur chimique	M	Peut s'implanter dans les fosses nasales, sur la langue ou au bout du doigt	350	2
Analyseur de drogue	M	Généralement implanté à l'extrémité d'un doigt, comprends une base de donnée	400	2
Cybersenseur	normal	MA une cyberoptique montée sur un tentacule rétractable de 50cm. 3 options libres	1 500	2d6
	oeil	CR	2 000	2d6+3
Détecteur de mouvement	M	Détecte les mouvements sur 20 m carrés, à 70 %	220	1d6
Détecteur d'ultrasons	M	Détecte (70%) le champs d'ultrasons d'un détecteur de mouvement avant d'y pénétrer	220	2
Détecteur de radar	M	Détecte si vous êtes pris dans un faisceau radar, 70 par round de donner sa direction	100	1
Détecteur de radiation	M	Portée 10 m, détection à 80 %	200	2
GPS	M	Donne votre position au mètre près	200	1
Implant sonar	M	Portée 50 m à 70 %, eau uniquement, demande un affichage graphique	300	1d6+1
	modification "amphibie"	M	Permet au système de fonctionner dans l'atmosphère	100
Moniteur E Cyber-Sniffer	M	Alerte dépression et analyseur d'air	185	1
Ordinateur de Cyber-détection	M	Nécessite processeur et connexion machine, plus un afficheur	3 000	1d6+3
		Donne position, nombre, nature, vitesse et cap à partir de divers détecteurs implantés ou externes (sismique, sonar/radar, analyseur chimique...)		
Radar panoramique	MA	Visualisation radar sur 360° et 200m - deux cyberoptiques avec liaison numérique	3 000	3d6
	image composite	MA	Idem, mais vous conservez une vision 'normale' en même temps	5 000
Security scanner	Base	MA Scanner de sécurité intégré, demande un Ordicorps	2 000	2d6
	Optimum	MA	Idem, plus vérification de lignes de communication	2 500
Senseur radar	M	Radar portée 100 m, à 70 % - nécessite au moins un affichage graphique	300	1d6+1
Senseur radar balayage synthétique	M	Le même en plus discret	800	1d6

Chirurgie : Négligeable 0 Eb, Mineure 500 Eb, MAjeure 1500 Eb, CRitique 2500 Eb, Super CRitique 4000

Cybermatériel	Chir.	Description	Euros	PH
CYBERAUDIO	M	MODULE OUIE DE BASE (OPTIONS ILLIMITEES)	500	2d6
IMPLANT "SECTRUM"	MA	Jets demandant de l'équilibre à -1	500	3d6-2
OREILLE EXTERNE	N	Perception +1. Jets demandant de l'équilibre à -1	2-500	2
OMNIDIRECTIONNEL	M	Perception +2. Jets demandant de l'équilibre à -1	1 500	4
Analyseur de stress vocal	N	Interrogation et Perception humaine à +2	200	1
Bande passante élargie	N	Capacité d'écoute en infra et ultrasons	150	2
Brouilleur anti-écoute	N	Communication incompréhensible sans décodeur	100	0,5
Détecteur de micros	N	Détection à 3 m, efficacité 60 %	200	0,5
Détecteur de radar	N	Bippe si faisceau rencontré. Donne sa direction (40 %)	150	0,5
Durci EMP/Micro-ondes	N	Insensible aux effets secondaires des micro-ondes	200	-
Ecoute amplifiée	N	Perception +2 en écoute	200	1
Editeur de son	N	Perception +1 pour écouter un son spécifique	150	0,5
Implant téléphonique	N	Liaison avec téléphone cellulaire actif, portée 3 m	150	1
Liaison Cybercom	N	Demande un Neuromat - liaison directe avec les centres de la parole	500	2
Liaison magnéto digital	N	Transmet à un magnétophone digital	100	0,5
Liaison micro-magnéto	N	Transmet à un magnéto implanté ou via des prises	100	0,5
Liaison radio	N	Communication radio jusqu'à 1 km	100	1
Liaison radio directionnelle	N	Communication indétectable à portée visuelle	200	1
Pisteur	N	Localise un traceur spécifique. Portée 100 m	200	0,5
Réducteur de niveau	N	Compensation du bruit automatique	300	0,5
Scanner radio large bande	N	Capte les transmissions sur toutes les bandes usuelles	100	2
Variateur de fréquence	N	Mémoire et sélectionne automatiquement 6 fréquences	100	-
Wearman	N	Système musical HI-FI stéréo	100	0,5
CYBEROPTIQUE (un œil)	MA	MODULE VISION DE BASE (MAX. 4 OPTIONS/ŒIL)	500	2d6
BUG EYES (la paire)	2xMA	MODULE DE BASE (MAX. 6 OPTIONS/OEIL, BT-2)	1 500	6d6
MONOVISION (2 yeux)	MA	MODULE DE BASE (MAX. 6 OPTIONS). Per +1, +2 Embuscades	800	4d6
REMOTE EYE (un œil)	MA	ŒIL AMOVIBLE EMETTEUR (150 M, 1 OPTION/ŒIL)	1 500	3d6
YEUX MULTIPLES	CR	BT-1 par œil, PH 3d6 sur le front (max. 2), 3d6+2 ailleur	750	3d6/+2
CYBEROPTIQUE REVELATION	CR	2 OPTIONS, BT-1 par œil, Perception+1	200	3d6-1
Afficheur Time Square	N	Ecran LED dans le champ de vision pour messages	300	1
Afficheur Time Square Plus	N	3 options. Utilise des puces de reconnaissance visuelle	500	2
Affineur d'image	N	PER +2 en recherche visuelle	300	1
Amplificateur de lumière	N	Vision en lumière faible	200	0,5
Anti-éblouissement	N	Immunité aux flash, aveuglement laser	200	0,5
Appareil photo digital	N	Appareil photo digital, 20 images (coûte 2 options)	300	0,5
Blindage	N	Donne 8 PA à la cyberoptique (note : plus de 4 points avant armure la metten H.S.)	200	-
Caméra émettrice	N	Filme et transmet jusqu'à 1500 mètres	330	1
Changement de couleur	N	Permet changement de couleur, effets mode	300	0,5
Communicateur laser	M	Timesquare, écran, cyberaudio ou Wearman, 4 options. Codage 175 Eb	425	1
Compas cyberoptique	N	Compas inertiel (utilise 2 options si mode mémorisation de trajet)	300	1
Coprocasseur visuel	N	Donne systématiquement le meilleur bonus des différentes options de l'optique	300	0,5
Dodgeball	N	Analyse des mvmt d'1 adversaire, +1 en Arts Martiaux/Mêlée	440	1
Durci EMP/Micro-ondes	N	Insensible aux effets secondaires des micro-ondes	200	-
Imageur vidéo	N	Reçoit des images vidéo par radio ou interface (2 options)	350	2
Infrarouge	N	Vision dans l'obscurité même complète utilisant les émissions infrarouges	200	0,5
Interférométrie cyberoptiques	M	Equipe 2 cyberoptiques, 1 option par œil. Donne Télé+micro-optique x10.	800	1
Lance-dards	N	Arme empoisonnée 1 coup (coûte 2 options), dégâts 1d4, PA/3	200	2
Liaison numérique	N	Transmet à ou reçoit d'un périphérique numérique (enregistreur ou autre)	200	1
Liaison analogique	N	Transmet à ou reçoit d'un périphérique analogique (enregistreur ou autre)	200	1
Micro-optique	N	Microscope, permet de distinguer des détails très fins	150	0,5
Montre radio-pilotée	N	Donne date, heure, chrono, alarme, connectable cyberaudio	200	0,5
Optique microvidéo	N	Enregistrement vidéo jusqu'à 20 minutes (coûte 2 options)	300	0,5
Pressurisation	N	Etanchéité 200m	500	-
Optishields	M	Verres implantés, 8 PA (30%), protège irritants, éblouissement	300	1d6+2
<i>Affineur d'image</i>	N	Options pour OptiShields, 2 options par œil maxi	300	0,5
<i>Amplificateur de lumière</i>	N		200	0,5
<i>Liaison numérique</i>	N	Transmet à ou reçoit d'un périphérique numérique (enregistreur ou autre)	250	0,5
<i>Liaison analogique</i>	N	Transmet à ou reçoit d'un périphérique analogique (enregistreur ou autre)	250	0,5
<i>Montre date et heure</i>	N	Ne compte pas pour une option. Radiopiloté pour 50 Eb de plus	100	0,5
<i>TimeSquare</i>	N		250	0,5
<i>TimeSquare Plus</i>	N	Utilise les deux options d'un verre	500	1
<i>Thermographe</i>	N		250	0,5
<i>Zoom électronique</i>	N	Grossissement jusqu'à x5	150	0,5
Prise d'interface	N	Pivote pour dégager le connecteur et protéger l'optique. 4 options	600	1d6
Projecteur rétinien	N	par œil équipé : +1 en séduction et baratin/persuasion si la personne regarde l'optique	800	1d3
Pupille double	N	Permet de voir à la fois dans l'air et dans l'eau, comme certains poissons...	200	0,5
Réticule	N	Attaques à distance +1 (Smartgun uniquement)	400	2
Spray cyberoptique	N	Lacrymogène (aveugle 1d6 tours). Portée 1m (2 options)	200	2
Téléoptique	N	Zoom grossissement jusqu'à x30	150	0,5
Thermographe	N	Vision des isothermes et lecture des températures en fausses couleurs	200	1
Torche UV	N	Projecteur ultraviolet pour vision dans l'obscurité et fluorescence	100	0,5
Ultraviolet	N	Vision dans l'obscurité, utilisant une source UV	200	1

Cybermatériel	Chir.	Description	Euros	PH	
Verbal Eyes	M	Affiche des images sur l'optique. 1 PH et 750 Eb par optique supplém.	750	3	
Afficheur vidéo	N	Idem, mais vous pouvez les voir ! Inclus un imageur vidéo. 3 options	1 000	5	
Image personnalisée	N	Inclus un Timesquare+, permet d'intégrer des images extérieures à l'affichage (4 options)	1 200	5	
Vision périphérique améliorée	N	+1 en Perception pour les embuscades et attaques surprise	200	1	
EXTENSEURS SENSORIELS	M	EXTENSEURS SUR LA TETE/L'EPAULE POUR AUDIO/VIDEO	500	1D6+1	
MONTURE FRONTALE	MA	RECOIT JUSQU'A 3 OPTIQUES SUR LE FRONT. BT REDUITE A 0	1 000	1d6/opt	
MONTURE BLINDEE	MA	IDEM. 20 PA	1 400	1d6/opt	
NEUROMAT (PROCESSEUR)	M	PROCESSEUR DE BASE INDISPENSABLE	1 000	1d6	
Accélérateur neural	M	REF +1 par niveau (netrun et cyberconduite uniquement), maximum +4	x1 000	x1d3	
Afficheur neural	M	équivalent à un imageur vidéo	500	1d3	
Anti-douleur	N	Atténue le froid, le chaud, la douleur	200	2d6	
Booster Kerenzikov	N	REF +1 par niveau (maxi 2)	x500	x1d6	
déclencheur	N	Le booster peut être arrêté et allumé par une impulsion mentale (1 round)	400	-1d3	
Booster Sandevistan	N	REF +3 pendant 5 tours	1 600	1d6/2	
Booster Lantech	M	REF +4 - tout juste sorti des laboratoires	10 000	5d6	
continu	M	REF +5 pendant 5 tours - expérimental aussi	15 000	2d6+2	
temporaire	M	une fois par mois	1 000	-	
séance de réglage					
Boostmaster	N	+1 aux bonus d'un booster de réflexe installé	650	1d6/2	
Booster Gustatif	N	Perception affinée des saveurs, le booster olfactif est recommandé	100	1	
Booster Olfactif	N	Tout jet de Sentir à +2, Pister à +2, s'active à volonté	100	2	
Booster Tactile	N	Tout jet de Sens du Toucher à +2, s'active à volonté	100	2	
Compétences câblées	1-3	N	Même effet que les puces, mais pas de pénalité	5xpuce	1
	4-6			1d3	
	7-8			1d3+1	
	9-10			1d6	
Connexion Cybermodem	N	Permet la connexion directe sur un cybermodem	100	1	
Connexion Ordinateur	N	Contrôle d'un terminal, d'un ordinateur personnel...	100	1	
Connexion Instruments	N	Contrôle des instruments de musique	100	1	
Connexion Machine	N	Contrôle des machines et ateliers automatisés	100	2	
Connexion Smartgun	N	Contrôle direct d'une superarme uniquement	100	2	
Connexion Véhicule	N	Contrôle direct d'un véhicule uniquement	100	3	
Connexion Wetdrive	N	Accès du neuroprocesseur à un Wetdrive, sans prises	200	1	
Coprocesseur visuel	N	Donne systématiquement le meilleur bonus des différents modes de vision de l'utilisateur	450	1	
Uni-Link	N	Combine connexions arme, cybermodem, machine et véhicule	400	4	
Durci EMP/Micro-ondes	N	Insensible aux effets secondaires des micro-ondes	500	-	
Encephalon	I	CR	2 puces simultanément, pénalité -2/-4	2 000	1d6
	II	CR	INT +1, TECH +1, 3 puces simultanément, pénalité -1/-2	4 000	3d6
	III	CR	INT +2, TECH +2, 4 puces simultanément, pénalité supprimée	8 000	5d6
Interface radio	M	Permet une connexion par radio (5 mètres), avec -1 aux jets	300	1d6+1	
Interface palmaire	M	Connexion sur un smartgun similaire aux smartplates de cybermain	300	2	
LockDown	N	Demande Ordicoorps, TimeSquare+, cyberaudio avec liaison radio et une autre personne équipée à portée. +1 Percep./tir pour localiser un sniper	300	1d6	
Mémoire interne (Wetdrive)	N	Mémoire 1 MU accessible par interface. +175 Eb/MU de plus	320	1d6	
Ordicoorps Zetatech	MA	Ordinateur intégré (Liaison numérique, Timesquare + ou Imageur Vidéo et cyberaudio oblig.)	1 750	1d6+4	
Point Induc-Magn	M	Prise d'interface discrète, -1 aux jets, pas de cybermodem	220	1d6/2	
Prises d'interface	M	Permet physiquement le branchement direct	200	1d6	
Prises Kiroshi 100	MA	Connexion à -1. +2 pour résister aux dégâts physiques de Glace	100	2d6	
Prises à haut débit	M	+1 aux jets de Netrun	1 000	1d6+1	
Processeur d'ambidextrie	N	Permet d'agir des deux mains sans pénalité sur une seule cible	800	1	
Processeur d'ambidextrie amélioré	N	Avec 2 cyberoptiques, permet des actions sur des cibles différentes	1 100	2	
Processeur de sommeil	N	Effets identiques à un inducteur de sommeil	300	1d3	
Processeur mathématique	N	+1 pour les compétences de conception technique et physique	500	1	
Processeur Pacemaker	N	Redémarrage du coeur. Dégâts de programmes noirs réduit à 1	150	2	
Processeur sonar	N	Nécessite 2 cyberoptiques avec liaison numérique/vidéo, cyberaudio avec bande passante élargie et audiovox ou newThroat+ultrasons. Percep. -1	800	1d6/2	
Support de puces	N	Permet de charger jusqu'à 10 puces (maxi = INT)	200	1d6/2	
Support de sécurité	N	Idem, mais les puces ne peuvent être ôtées sans une clé électronique	350	1d6/2	
BIOMATERIEL	-	AMELIORATION BIOLOGIQUE/NANOCHIRURGICALE	-	-	
Afterburner	N	Permet de consommer moitié moins de nourriture	400	1d6/2	
Amélioration Nanooptique	N	Annule les malus dus à l'obscurité	1 500	1d6/2	
Amélioration de la cornée	N	Protège de l'éblouissement et des irritants	1 000	1d6/2	
Anti-épidémies	N	+3 contre les maladies et agents biochimiques	1 750	0,5	
Anti-toxines	MA	90% de détecter un poison oral, déclenche un vomissement réflexe	3 400	1d6/2	
Anticorps améliorés	N	Récupération +1 par jour (non cumulable avec +1 de LifeSaver)	3 000	1d6/2	
ArmorWeave	N	CON +1, 12 PA, REF, MV et BT -1 - Détection 15, nécessite Treillissage	5 000	3d6	
Articulations améliorées	MA	Init +1, +1 aux actions rapides et précises, MV +1 si jambes organiques	1 000	1d6	
Articulations renforcées	MA	dégagements et contorsions +2, réduire les chutes de 1m	2 500	1d6	
Biocompas	M	Permet de trouver le Nord (jet d'INT difficulté 10)	1 000	2	
Branchies	CR	Respiration aquatique, -3 pour résister aux gaz, +2 aux dégâts au torse	3 000	2d6	
Capteurs de toxines	N	Jets contre poison et drogue à +4	3 000	1d6/2	
Capteurs d'azote	N	Evite les accidents de décompression	1 400	1d6/3	

Chirurgie : Négligeable 0 Eb, Mineure 500 Eb, MAjeure 1500 Eb, CRitique 2500 Eb, Super CRitique 4000

Cybermatériel	Chir.	Description	Euros	PH
Coagulation améliorée	MA	Permet d'ignorer un niveau de blessure. 10% d'accident vasculaire. Exclut LifeSaver	3 000	1d6
Cœur auxiliaire	CR	Permet de relancer un jet contre la mort raté, avec un bonus de +2	1 000	1d6
Compensateurs de douleur	MA	ignore un niveau de blessure après Légère/niveau (maxi 4)	x 1 000	x1d3
Diet-Mite	N	Ne laisse passer que ce qu'il vous faut de votre alimentation	1 000	1d6/2
Empreintes variables	M	DermSynth et nanotech sur les mains. Change en 20 s	550	1
Endoarmure	Alpha	MA 7 PA au torse, Détection 25	500	1d6/2
	Beta	MA 10 PA au torse, Détection 20, BT -1	800	1d6
	Gamma	CR 14 PA au torse, Détection 15, BT -2	1 200	1d6+2
Estomac secondaire	MA	Permet de stocker jusqu'à deux jours de nourriture (concentrée !)	750	1d6/2
Exhaleur de toxines	MA	Hallucinogène, Vomitif, soporifique 1 000 Eb, Biotoxine I 1 600 Eb	var.	3d6+2
Faspath	Alpha	CR REF +1	1 200	1d6/2
	Beta	CR REF +2	2 500	1d6
Glande FreezeBan™	MA	Immunité aux gelures, +1 Survie/Endurance sous 10°C, +3 sommeil cryo	650	1
Glandes à venin (dents)	MA	Hallucinogène, Vomitif, soporifique 500 Eb, Biotoxine I 800 Eb	var.	3d6
Glandes à venin (rippers, wolfers)	MA	Vomitif, soporifique 500 Eb, Hallucinogène 800, Biotoxine I 1100 Eb	var.	2d6+3
Greffe cérébrale	SCR	INT et TECH +1/niveau (maxi 2), BT -1	x1 500	x1d6
Himem	Alpha	MA PE x1,5 pour les compétences d'INT et TECH	1 500	1d6
	Beta	MA PE x2 pour les compétences d'INT et TECH	3 000	2d6
IDmask	N	Fausse les identification ADN	10 000	-
LifeSaver Skinweave	N	Guérison +1, jets de Survie bonus selon CON, +1 Niv. de mort/4 mn	4 500	1d6/2+1
Membrane nictante	M	+2 aux sauvegardes contre les irritants (aériens ou dans l'eau)	500	1
Mentor	Alpha	CR INT +1	3 000	1d6
	Beta	CR INT +2, TECH +1, 1 chance sur 10 de crise d'épilepsie en cas de stress	5 500	2d6
	Gamma	CR INT +3, TECH +2, idem Beta plus 50% de chance de psychose - expérimental	10 000 ?	3d6 ?
Mise à niveau anticorps	N	Complète des anticorps améliorés en LifeSaver	2 000	1
Muscles greffés	MA	CON +1/+2, REF maxi 10/9 (sans cyber)	x1 000	x1d6
Nanochirurgiens	N	Doublent la vitesse de guérison	6 000	1d6/2
Néo-appendice	MA	Permet de digérer la cellulose, +2 Survie pour rechercher de la nourriture	500	1d6/2
Néo-myéline	M	REF +1	1 500	1d6/2
Néo-poumons	CR	Améliore de 100% le transfert d'oxygène	1 000	1d6
Optimisation des fibres musculaires	N	Modifie la répartition entre fibres lentes et rapides		
	Enduro Alpha	N Endurance +1, levée 9xCON, porté 5,5xCON, saut MV/4,5	2 000	1d6
	Enduro Beta	N Endurance +2, levée 8xCON, porté 6xCON, saut MV/5, MV -1, Init -1	3 000	1d6+3
	Speed Alpha	N Endurance -1, levée 11xCON, porté 4,5xCON, saut MV/3,5	2 000	1d6
	Speed Beta	N Endurance -2, levée 12xCON, porté 4xCON, saut MV/3, MV +1, Init +1	3 000	1d6+3
Optimiseur d'adrénaline	MA	REF +2 pour 2d6 rounds, 3 fois/jour. 1 round pour prendre effet	1 400	1d6
Passerelle neurale	MA	Ambidextrie, insensible aux micro-ondes	600	1d6+2
Peaux tissées :	N	5 PA - Détection 35	1 000	1d6
	N	6 PA - Détection 30	1 250	1d6+1
	N	7 PA - Détection 25	1 600	1d6+3
	N	8 PA - Détection 20, 50% de perdre 1 en Beauté	2 000	2d6
	N	9 PA - Détection 20, -1 en Beauté	2 400	2d6+2
	N	10 PA - Détection 15, -2 en Beauté	2 750	2d6+4
	N	10 PA - Détection 15, -2 en Beauté	2 750	2d6+4
Phéromones (un type)	Désir	N Séduction +1 sur le sexe spécifié	1 000	1d6/2
	Crédulité	N Baratin/Persuasion +1	2 000	1d6/2
	Confusion	N Compétences d'INT et Initiative à -1	2 500	1d6/2
Pompes artérielles	CR	Donne un +1 en Endurance	1 000	1d6+1
PowerAct	Alpha	MA CON +2 pour Force, levée, bonus aux dégâts	2 000	1d6
	Beta	MA CON +3 pour Force, levée, bonus aux dégâts	3 100	2d6
Powermax	Alpha	MA CON +1 pour Force, levée, bonus aux dégâts	1 200	1d6
	Beta	MA CON +2 pour Force, levée, bonus aux dégâts, BT -1, REF -1	2 300	2d6
Presadka Medvyed Myichtsa	MA	Muscles d'ours (!) greffés. CON +4, REF maxi 8 (avant modifications)	3 500	3d6+1
Reconstruction neurale	var.	Le niveau de mort est diminué du niveau de reconstruction	var.	var.
	1	N INT +1, Mémoire +1	10 000	1d6+1
	2	M INT +2, Mémoire +2	30 000	2d6+2
	3	MA INT +3, Mémoire +4, compétences -1 niveau pour apprentissage	90 000	3d6+3
	4	CR INT +4, Mémoire +6, Interface +1, compétences -2 niveau pour apprentissage	250 000	4d6+4
	5	SCR INT +5, Mémoire +8, Interface +2, compétences -3 niveau pour apprentissage	750 000	5d6+5
Récupération d'eau	MA	Réduit les besoins en eau en extrayant jusqu'à 80% de l'eau des excréments	500	1
Réflexes implantés	MA	une compétence de REF a +1 (on peut en prendre plusieurs)	1 000	1d3
Remplacement méthémoglobine	M	MV +1, Endurance +1, +5 mn sans respirer. -1 contre poisons et maladies	1 300	1d6/2
Renforcement des jambes	Alpha	MA MV +1, saut = MV /3, réduire de 1m les hauteurs de chute	2 000	1d6
	Beta	MA MV +2, saut = MV /3, réduire de 2m les hauteurs de chute	3 000	1d6+2
Renforcement osseux Alpha	N	CON +1 pour Force, levée et MC contre mêlée/Mains nues. Poids +5%	1 300	1d6/2
Renforcement osseux Beta	N	CON +2 idem. Poids +10%, BT -1. Non cumulable avec un treillisage	2 800	1d6
Réserves de glycogène	MA	Endurance +1	1 500	1d6/2
Rétines variable	M	Affiche différentes rétines à volonté (en 1 minute)	1 600	1
Safe Love	N	Membrane indécélable, anti-maladies, et contraceptif féminin !	600	1
SpeedGrafts	MA	MV +2. Non compatible avec le renforcement des jambes.	750	1d6
Sphincters circulatoires	MA	Evanouissement/choc à +2, évite hémorragies au-delà de Sérieuse	3 200	1d6

Cybermatériel	Chir.	Description	Euros	PH
Substituts musculaires	I	CR CON +1	2 000	1d6
	II	CR CON +2	4 000	2d6
	III	CR CON +3, REF +1, MV +1	7 000	4d6
	IV	CR CON +4, REF +1, MV +1	10 000	5d6
	V	CR CON +5, REF +2, MV +2	15 000	7d6
	VI	CR CON +6, REF +2, MV +2	20 000	8d6
SunBlock	N	Ecran total nanotechnologique. Existe en différents indices	700	1
Suprathyroïde	Alpha	MA CON +1, REF +1, MV +1 Initiative +1	3 000	2d6
	Beta	MA CON +2, REF +2, MV +2, Initiative +2	6 000	4d6
Survascularisation	M	Résistance au froid. Réduit de 1 les modificateurs dus au froid.	1 400	3
Treillisage muscles et os I	N	CON +1	1 000	1d6/3
Treillisage muscles et os II	N	CON +2	1 500	1d6/2
Treillisage muscles et os III	N	CON +3	3 000	1d6
Synthédorphine	Alpha	MA Bloque les sensations de douleur en produisant des endorphines de synthèse	2 000	1d6
	Beta	MA Idem, en plus puissant. Illégal et risque de dépendance	3 000	1d6+2
ToughSkin	Alpha	N 4 PA	1 500	1
	Beta	N 6 PA, détection au toucher -1	2 000	1d6/2
	Gamma	N 8 PA, détection au toucher -2, BT -1	2 500	1d6
Vision périphérique améliorée	N	+1 en Perception pour les embuscades et attaques surprise	500	1

TRANSPLANTS

ORGANES DE CULTURE AMELIORES

Cœur amélioré	Alpha	CR Endurance +1, MV +1 si poumons améliorés	1 500	1
	Beta	CR Endurance +2, CON +1, MV +1 (+2 avec poumons), -1 aux jets contre la mort	2 500	1d3
Poumons améliorés	Standard	CR Endurance +1, MV +1 si cœur amélioré	1 500	1
	Filtrants	CR Endurance +1, MV +1 si cœur amélioré, +2 pour résister aux drogues gazeuses	2 500	1d3
Reins améliorés	MA	Résister drogue +2	500	1
Foie amélioré	MA	Résister drogue +2	1 000	1
Eagle Eye	Alpha	MA Un œil amélioré, +1 en perception visuelle	1 000	1
	Beta	MA idem, mais il réduit de 2 pts les pénalités de vision de de nuit (-1 contre l'éblouissement)	1 500	2

BIOTECH EURO

DISPONIBLE UNIQUEMENT EN EUROPE, APRES SCAN ADN

Réflexes améliorés	N	REF +1, nécessite une thérapie Inpatient ou plus	5 000	1d6
Constitution améliorée	N	CON +2 maxi par régime, entraînement et un doigt de biotech	3 400	-
Beauté accrue	N	BT +3 maxi, non cumulable avec de la chirurgie esthétique	3 400	x1
Mouvement accru	N	MV +4 maxi, nécessite une thérapie Inpatient ou plus	3 400	x1d6/2
Poumons améliorés	N	filtre les polluants et permet de survivre avec 50% de l'oxygène normal	5 900	1
Résistance aux UV	N	Comme son nom l'indique. Equivalent au Sunblock, mais plus "bio"	1 600	1
Peau renforcée	N	La haute couture des Peautissées, 5 PA et totalement indiscernable	8 000	-

TRAITEMENTS SPECIAUX

TRAITEMENTS 'DE LUXE' POUR LES CAS EXTREMES ET LES GROS BUDGETS

Transplantation cérébrale	inclus	Transplantation du cerveau dans un corps cloné	150 000	2d6
Transplantation améliorée	inclus	Idem, mais le corps est amélioré par manipulation génétique	175 000+	2d6+
Léonisation	traitement	N Ramène l'âge à 18 ans (ou plus selon les goûts). Guérit toute maladie	1 000 000	1d6
	cérébrale	N Rajeunit le système nerveux	500 000	1d3
	compléments	N tous les 6 mois pendant 4 ans	50 000	-
Traitement "Peter Pan"	N	Arrête la croissance à l'âge souhaité (avant 18 ans)	3 000/mois	

NANOCHIRURGIES 2025

PAS DISPONIBLE EN DEHORS DE QUELQUES LABOS

Muscles renforcés	N	CON +1 (non cumulable avec treillisage)	1 000	2
Nano-réparation d'ADN	Alpha	N Dommages de radiations réduits de 10 rads/heure, espérance de vie +5%	10 000	1d6
	Beta	N Dommages de radiations réduits de 20 rads/heure, espérance de vie +10%	20 000	1d6+1
	Gamma	N Dommages de radiations réduits de 40 rads/heure, espérance de vie +20%	50 000?	1d6+2?
Réflexes boostés	N	REF +1/+2, maxi 11. 25% d'hypersensibilité (Evanouiss -1). PH/EBx points	3 500	1d6/2
Résistance aux acides	N	+4 contre poisons de contact, irritants, 8 PA/Acide. Aspect livide	2 000	1d6+3
Résistance aux radiations	MA	Reflets gris métallisé, va souvent avec 2 cyberoptiques	1 500	2d6
Résistance thermique	N	Jusqu'à 42 °C sans problème. Reflets gris métal	1 500	1d6+3
Résistance au vide	CR	Inclut cyberoptiques spéciales, obturateurs sur orifices naturels, Rebreathers etc	7 500	6d6+10
Option : raccord d'air	M	Embout et réchauffeur pour bouteilles d'oxygène standards	500	1d6+1
Sens accrus	N	Deux options maximum par sens boosté. Prix/PH par option	1 200	2
Vue		IR, UV, Low Light, changt de couleur, Affineur d'image, Téléoptique x2,5		
Ouïe		Ecoute amplifiée, Bande passante élargie		
Odorat+goût		Booster olfactif et gustatif, en une seule opération		

CYBERBRAS

REPLACEMENT STANDARD D'UN BRAS. 30 PS

Cyberbras surdimensionné	CR	20 PA, 40 PS, écras. 2d10, poing 3d6, REF-1, -1 actions bras	5 000	4d6
Cyberbras "Enable"	CR	33 PS, REF-1	500	2d6+2
MONTURE D'ÉPAULE	CR	Monture pour bras supplémentaires aux hanches	1 500	2d6
CYBERJAMBE	CR	REPLACEMENT STANDARD D'UNE JAMBE	2 000	2d6
Cyberjambe "Enable"	CR	35 PS, REF-1, MV-1. MV-2 si 2 installées	700	3d6+3
Cyber-Tentacule	CR	Tentacule cybernétique. cinglement 1d6, écrasement 2d6, 25 PS	5 000	3d6
Cyber-queue	CR	Queue cybernétique. cinglement 1d6, écrasement 2d6, 25 PS	5 000	4d6
Cyber Bar	CR	Cyberjambe avec bar, qui a la force d'une jambe normale et 0 options	3 000	2d6+2
Cyberjambes "Corvette" système avancé	2xCR	MV +3, +1 manoeuvres à pied. Deux cyberjambes avec myomère épais.	5 500	5d6
	2xCR	MV +6, +3 manoeuvres à pied, +1 au coup de pied si programmé pour.	6 000	6d6

Chirurgie : Négligeable 0 Eb, Mineure 500 Eb, MAjeure 1500 Eb, CRitique 2500 Eb, Super CRitique 4000

Cybermatériel	Chir.	Description	Euros	PH
Cyberjambes Hautes Perfo.	2xCR	MV 16, saut jusqu'à 10 m. 2 options/cyberjambe	6 500	6d6
Cyberjambes Romanova	2xCR	A talons-aiguilles... +1 Habillement/style, 2 options/cyberjambe. La paire.	5 000	4d6
Queue d'équilibrage	MA	Queue cybernétique, +2 pour tout jet d'Equilibre ou d'Athlétisme demandant de l'équilibre	1 000	2d6
OPTIONS	N	OPTIONS POUR CYBERMEMBRES	-	-
Armure	N	Protège le Cybermembre avec 20 PA	200	2
Armure métallique	N	25 PA, REF -1 pour 2/3 membres, -2 pour 4/5, -3 pour plus	300	3
Armure orbitale	N	25 PA, pas de pénalités	1 500	2
Armure souple	N	10 PA, peut être recouvert	200	1
Articulation universelle	N	Clés et dégagement à +2, et +2 pour jets sur REF/MV approprié	+30%	1d6/2
Booster de jambes	N	Saut +3m, +5 PS (struc. renforcée), ni myomère épaissi ni vérins. 2 opt.	500	1d6
Cristal orbital	N	60 PS, 10 PA, et un look très "in". Pas de vérins hydrauliques	4 000	3
Contrôle moteur amélioré	N	+1 aux actions utilisant le membre (incompatible avec les cyberjambes Corvette)	1 500	1d6
Démontage rapide	N	Changement de cyber en un tour (épaule ou poignet)	200	2
Durci EMP/Micro-ondes	N	Insensible aux effets secondaires des micro-ondes	300	-
Étanchéité	N	20 PA, étanche à 100m, compte comme 2 options	800	4
Fleshwave	N	Look biomécanique. Coût de réparation +50%	+20 %	1
Jambes extensibles	N	Permet de varier la taille de -25/+50 cm (MV +1 à 50 cm). La paire :	400	4
Jambes digitigrades	N	Jambes avec trois articulations. Sans queue (organique ou cyber) MV +1, avec MV +2	1 000	3d6
Membre désarticulé	N	Immobilisation/Clé +1, Dégagement +1 par 2 membres équipés. 1/2 opt.	1 000	1d6/2
Masquage IR	N	jet de perception Difficile pour voir que le membre et cybernétique grâce aux infrarouges	400	-
Myomère épaissi	N	PS +5, Ecrasement 4d6, coups de poing 2d6, de pied 4d6	250	2
Options de cyber-queue		Des options sur mesure pour les cyber-queues		
Extension sensorielle	N	Place une optique (4 options) et un système audio (3 options) au bout de la queue	300	1d6+1
Lizard	N	La queue se détache sur une commande mentale	300	2
Warrior Lizard	N	Une fois détachée, la queue s'enroule autour de l'objet le plus proche	600	1d6+1
Pressurisation	N	20 PA, étanche à 200m	1 000	2
Revêtement à pointes	N	Voir blindages corporels	var.	var.
Revêtement organique	M	Trois options. Le membre est recouvert de tissu du culture, façon Terminator	1 500	-1d6
Revêtement plastique	N	De couleur, transparent etc...	1-200	1
Rotation complète	N	Cybercrush 1d6. +1 pour se libérer ou travailler en espace réduit. 1/2 opt.	120	2
Structure composite	N	Passe les détecteurs de métaux, PS -5	500	-
Structure orbitale	N	PS +10, ne compte pas comme une option	2 000	1
Structure orbitale renforcée	N	PS +20	4 000	2
Structure renforcée	N	PS +5	200	1
SuperChrome	N	Revêtement métallique chromé	200	3
Vérins hydrauliques	N	PS 40, Ecrasement 6d6	200	3
Vérins électro-magnétiques	N	PS 40, Ecrasement 6d6, coup de poing 3d6, coup de pied 6d6	500	1d6+1
Verrouillage articulaire	N	Force Dif. 25 pour les forcer. REF -1/articulation bloquée. 1/2 option	100	0,5
VraiPeau	N	Le membre semble réel (jet Difficile). PH -1d6/2	200	-1d6/2
INCORPORES	-	LOGES DANS LE CYBERMEMBRE	-	-
Boîte à gants	N	Espace de rangement de 5x15. Verrouillable	50	0,5
Cybermodem	N	Cyberconsole incorporée, prix 5 000 si cellulaire	3 000	1
Ecran LCD	N	Peut être connecté à toute source (5x10 cm)	200	1
Holster caché	N	Cyberjambe uniquement, taille de l'arme selon CON	100	1
Holster Quickdraw de bras	N	Holster à ressort, Initiative +2. Pistolet léger, couteau	200	0,5
Icer	N	Extincteur CO2. Portée 2m, peut aveugler 1d3 tours	200	1d6/2
Magnétophone digital	N	Magnétophone à puces	300	1
MiniCam	N	Appareil photo digital escamotable (20 poses)	200	2
MiniVid	N	Mini vidéo escamotable (30 minutes)	400	2
Réseau de visée cybernétique D/Tek	N	Annule les pénalités pour cible en mouvement, tireur en mouvement et tir à la hanche. Demande neuroprocesseur, liaison smartgun, prises, cyberoptique avec réticule et cyberbras	1 300	1d6+3
Système d'ancrage	N	1 option/jambe, s'ancree si <12 PA, 4 utilisations (recharge 120 Eb)	400	3
Techscanner	N	Diagnostic. +3 au jet de réparation	350	2
Treuil	N	15 mètres de câble, force 1 tonne	500	1d6
WatchMan	N	Ecran de télé 7,5x5. Capte les canaux hertziens	180	1
CYBERMAIN INDEPENDANTE	M	SANS CYBERBRAS. ECR. 1d10, 10 PS. 1 OPTION, 4 DOIGTS	750	1d6
Revêtements cybermain	N	Vraipeau, Superchrome, Armure souple 10 PA	100	-1/1/0
		Armure 20 PA, Armure métallique 25 PA	100	0/1
Cybermain cristal orbital	M	20 PS, 10 PA, et un look superbe.	1 750	1
INCORPORES	-	LOGES DANS UNE CYBERMAIN	-	-
Détecteur de mouvement	N	70% de localiser vibrations des murs/planchers. Transmet via Timesquare.	220	1d6
Derringer	N	Pistolet. Pr -1, cal. 5 mm, 2 coups, 2 tirs/round, TF, 25 m	220	1d6
Espace de rangement	N	Un petit espace de stockage de 5x5 cm, verrouillable	50	0,5
Lance-fléchettes	N	3 fléchettes (entre les doigts) - dégâts 1d4, PA/3	300	1d6/2
Smartplate	N	Plaques de contact pour smartgun, sans modificateurs	300	0,5
Torche Cutter	N	Chalumeau, flamme 10 cm durant 2 mn. Coupe PA 12	100	1d6/2+1
MAINS	-	A ATTACHER AUX CYBERBRAS	-	-
Main standard	N	Ressemble à une main normale	150	-
Main écorcheuse	N	Main standard avec écorcheurs intégrés	400	1d6

Chirurgie : Négligeable 0 Eb, Mineure 500 Eb, MAjeure 1500 Eb, CRitique 2500 Eb, Super CRitique 4000

Cybermatériel	Chir.	Description	Euros	PH
Main éventreuse	N	Main standard avec éventreurs incorporés	600	2d6
Main "High Five"	N	Un coup, déclenché en frappe de la paume, 12g ou .477. Détection 30, 20 si recherché.	355	1d6+3
Main marteau	N	Poing vérin explosif dégâts 1d10	600	2d6
Main-marteau Cybermatrix	N	La même avec piston électromagnétique, dégâts 1d10	1 150	2d6
Main médicale	N	Scalpel, airhypo, suture, pince/forceps et sonde de biomonitor	975	1d6/2
Main modulaire	N	Reçoit 4 outils modulaires, et comporte un espace de rangement	600	2
Main tranchante	N	Une lame sort au dos de la main. Dégâts 1d6+3	500	2d6
Maintronz	N	"Débroussailleuse" à monofilaments dég. 2d6+2/tour	600	2d6
Main grappin	N	Grappin propulsé par fusée. Câble de 30 m.	350	3
Main outil	N	Les doigts contiennent tournevis, clés, perceuse...	200	2
Main palmée	N	Vitesse de natation +1 par main, Nager +2 (+1 si pieds palmés utilisés)	500	2
Main sur mesure	N	Articulations multiples, nombre de doigts variables...	900	0 à 3
Main téléscopique	N	La main s'allonge (poignet téléscopique) jusqu'à 1 m.	350	2
Mains/pieds magnétiques	N	Facilite les déplacements en apesanteur	60	1
DOIGTS SPECIAUX	-	A ATTACHER À UNE CYBERMAIN	-	-
FLESH MOUNT	M	MONTAGE D'UN CYBERDOIGT SUR UNE MAIN ORGANIQUE	100	1
Airhypo	N	Injecteur de drogue, air pour 4 injections	200	1
Bombe	N	Dégâts 2d6+3 dans un rayon de 1,5 mètres	150	2
Briquet	N	Produit une flamme pendant une heure	25	2
Ciseaux/cutter	N	Utilisé comme arme, dégâts 1d6/3 (2 doigts)	50	1
Compartment de stockage	N	Volume 5 cm3 environ	75	0,5
Flash	N	Flash à usage unique (recharge 25 Ed) - Jet de REF 20 ou ébloui 1 mn	250	1
Fusée de détresse	N	Version fusée éclairante : diamètre d'effet 25 m	200	2
Grenade autopropulsée	N	Portée 7 mètres, dégâts 2d6 dans un rayon de 1 m	200	2
Lame rétractable	N	Lame monocéramique de 2 cm, pour couper, dégâts 1d6/2 en combat	100	1
Lance-dard	N	Identique à un lance-dard de cyberoptique	100	2
Micro directionnel	N	Relié à une cyberaudio ou wearman. Demande un cyberbras. Divise la distance d'écoute apparente par 20	350	2
Mini-torche	N	Portée 25 m, autonomie 12 heures	25	0,5
UV/IR	N	Portée 10 mètres, pour visions IR et UV, plus fluorescence	200	1
Monture rapide	N	Changement rapide des doigts (+20 Eb par doigt)	150	1
One-Shot spécial	N	Un coup, 5 mm caseless. Pr -2, dispo Excellente, 1/1 ST 20 mètres	250	2
Parapluie	N	Permet de crocheter une serrure	50	1
Pisteur	N	Lance traceur magnétique (3 m). Dist+direction via TimeSquare	300	0,5
Pisteur laser	N	Portée 20 mètres, peut être utilisé comme viseur laser improvisé	150	0,5
Tranchoir (Slice N'Dice)	N	Arme corporelle, dégâts 2d6, armures x1/3 (mono-filament 1 m)	700	2d6
Stylo bille	N	Permet d'écrire sur toute surface	45	0,5
Stylo plume	N	Moins polyvalent, mais plus classe !	90	0,5
Prise d'interface	N	Contrôle de véhicule à -1. Le doigt doit être fixe	150	0,5
Prise Taser	N	Taser dans l'index et le majeur	180	2d6-1
Vaporisateur Mace	N	2 doses incapacitant (REF, Perception -2 1d6 tours)	150	2
Vidcam	N	1 option (IR 200 Eb, Low Light 100, Téléoptique 225)	400	2
PIEDS	-	A ATTACHER AUX CYBERJAMBES	-	-
Pied standard	N	Ressemble à un pied normal	200	-
Pied à ergot	N	Pointe au talon pour ruades. Dégâts 2d6	500	2d6
Pied écorcheur	N	Se prolonge en lames d'orteil. Dégâts 1d6	600	2d6
Pied furtif	N	Une semelle absorbant les bruits donne +1 en Discrétion	150	2
Pied outil	N	Les orteils contiennent divers outils	300	2
Pied palmé	N	Nager +3, double la vitesse de natation	500	2
Pied tentacule	N	Grimper +2	500	2
Skate-Foot	N	Cyberpieds à roulettes motorisées rétractables. 50 km/h	440	1d6
CYBERARMES	-	INCORPOREES AU CYBERMEMBRE	-	-
BigRipp	N	Lame dans l'avant-bras, dégâts 2d6+coup de poing, toutes armures PA/3 !	1 850	1d6+3
Buzzsaw	N	Cybermain amovible et tronçonneuse 30 cm rétractable... Dégâts 2d6+2	2 200	1d6+3
ChainRipp	N	Tronçonneuse de 50 cm, dégâts 3d6	1 250	2d6+4
Calibre 12	N	Logé dans le bras, il tire à travers la paume. Chargeur 4, cadence de tir 2.	600	2d6
Etripeurs (Wolfers)	N	Lames dans le bras, dégâts 3d6	850	2d6+1
Flashbulb	N	Portée 6 mètres. Jet Résister Torture Très Difficile ou paralysé 1d6 min	250	1d6/2
Fouet	N	Tentacule alliage 220 cm, dégâts 1d3, peut étrangler	475	2d6
Grapple Fist	N	Cybermain éjectable avec câble 50 m et treuil, occupe 2 options. En tir Précision -1, dégâts 1d6+2, en serrage dégâts 2d6+2	1 050	2d6
Jet de gaz	N	Six doses, portée 2 mètres	275	1d6+3
Lance-grenades	N	Contient 2 grenades de 40 mm, rechargement manuel	500	2d6
Lance-grenades semi-automatique	N	Chambré en 25x90 Miliitech, chargeur 4, cadence de tir 2	600	2d6
Lance micro-missiles	N	Tire 4 mini-missiles, types HE, HEAT et HEP	900	2d6
Lance-flammes	N	Portée 1m, dégâts 2d6 puis 1d3 pendant 3 rounds	600	2d6
Laser 2 coups	N	Monté sur l'épaule ou dans le bras, 6d stockés, dégâts 1-3 dès	800	2d6
Limblink	N	Arme de cyberbras -> smartgun +1 (connexion smartgun inutile)	100	2
Machette intégrée	N	Un lame rétractable dans l'avant-bras, Dégâts 2d6+2, 3d6+2 avec myomère épaissi	500	1d6+3
Main-massue	N	Lestée, inflige 2d6+1 (1d8 en coup de poing), allonge 1 m câble, 1/2 dégâts passe une parade. REF -2 pour actions de cette main.	300	1d6

Cybermatériel	Chir.	Description	Euros	PH
Monolame	N	Une monolame rétractable, similaire à la monoépée d'ACPA. Dégâts 3d6, PA/3	1 000	2d6
Monture d'arme et liaison	N	Monture plus liaison neurale pour arme	100	3
Pistolet escamotable	N	Type possible selon CONstitution	2-800	2d6
Pistolet Sliver	N	Identique à l'arme du même nom	550	1d6+2
Pletcho Misilski	N	La version russe du lance micro-missiles. 3 coups, mais 5d6 HE chaque	1 200	2d6
Pointes de coude/genoux	N	Pointe rétractable, dommages 1d6+coup de poing/de pied, armures/2	500	1d6+1
Rostovic Wrist Rakate	N	Lance-roquette rotatif. Dégâts 5d6 HE rayon 3 mètres Capacité 6, cadence 1 ou 3, portée 200 mètres	380	2d6
MONTURES D'ARMES	-	POINTS D'ANCRAGE MOTORISES POUR ARMES A DISTANCE	-	-
Monture légère	MA	Monture d'épaule à la Predator	1 000	3d6
Monture moyenne	MA	Bras articulé fixé sur une charpente linéaire ou une plaque de torse	2 000	3d6+1
gyrostabilisée	MA	idem, mais gyrostabilisée. ENC -1	4 000	3d6+3
Monture lourde	MA	Bras articulé fixé sur une charpente linéaire. ENC -1	3 000	3d6+2
gyrostabilisée	MA	idem, mais gyrostabilisée. ENC -2	5 000	3d6+4
CHARPENTES LINEAIRES	-	EXOSQUELETTES GREFFES	-	-
Charpente Epsilon	MA	REF -1, Force 10, Dégâts +2	4 000	1d6+2
Charpente Alpha	MA	REF -1, Force 12, Dégâts +4	6 000	2d6
Charpente Beta	MA	REF -1, Force 14, Dégâts +6	8 000	2d6+2
Charpente Oméga	MA	REF -1, Force 16, Dégâts +8	10 000	3d6
Série A	MA	REF plafonné à 5, MV à 4. Force 18, dégâts +1d6+3, 15 PS, 6 PA, durci	4 000	4d6
Série B	MA	REF plafonné à 5, MV à 4. Force 21, dégâts +1d10+1, 20 PS, 8 PA, durci	5 000	5d6
ARMURES IMPLANTEES	-	PROTECTIONS IMPLANTEES SOUS LA PEAU	-	-
Armures crâniennes	MA	4 PA - Repérage 35	300	1d6/3
Protègent le crâne, 60% d'interception en cas de coup à la tête		5 PA - Repérage 30	550	1d6/2
		6 PA - Repérage 25	750	1d6
		7 PA - Repérage 20	1 000	1d6+2
		8 PA - Repérage 15, 50 % Beauté -1	1 200	1d6+3
		9 PA - Repérage 10, Beauté -1	1 400	2d6
Armures sous-dermiques	CR	4 PA - Repérage 35	350	1d6/3
Protègent le torse		5 PA - Repérage 32	500	1d6/2
		6 PA - Repérage 30	650	1d6/2+1
		8 PA - Repérage 25	800	1d6
		9 PA - Repérage 25	1 000	1d6+2
		10 PA - Repérage 20	1 100	1d6+3
		12 PA - Repérage 20, 50 % Beauté -1	1 200	2d6
		14 PA - Repérage 15, REF -1, Beauté -1	1 400	2d6+2
		16 PA - Repérage 10, REF -2, Beauté -2	1 750	2d6+3
Crâne en titane	SCR	14 PA rigides à la tête, au moins 1 point de dégâts passe	7 000	1d6
Protection Reflex	Alpha	CR 8 PA 1/2 rigide, repérage 35	4 000	2d6
	Beta	CR 10 PA 1/2 rigide - Repérage 30	6 000	2d6+2
	Gamma	CR 12 PA 1/2 rigide - Repérage 25	8 000	3d6
Remplacement crânien	CR	14 PA rigides à la tête, au moins 1 point de dégâts passe, 60% d'interception	2 000	1d6/2
Renforcement crânien	N	8 PA rigides à la tête, au moins 1 point de dégâts passe	1 500	1d6
BLINDAGE CORPOREL	-	EXOARMURE IMPLANTEE SUR LE CORPS	-	-
Armure dermique	I	CR 10 PA 1/2 rigides sur les membres, 14 PA sur le torse et la tête, REF -1, BT -1/3	1 000	6d6
	II	CR 12 PA 1/2 rigides sur les membres, 16 PA sur le torse et la tête, REF -1, BT -1/3	1 500	7d6
	III	CR 14 PA 1/2 rigides sur les membres, 18 PA sur le torse et la tête, REF -2, BT -1/3	2 000	8d6
Revêtement Vraipeau		Repérage : Perception 25 (15 pour remarquer qu'il y a un blindage)	2 000	-3d6
SuperChrome		Très chic	1 200	3d6
Blindages à pointes		Ajoutés aux blindages corporels ou de cybermembres. +10 PA, +5 PS		
tête	-	Dégâts +1d3+1	400	1
épaules et torse	-	Dégâts + 1d3+2	500	3
bras (2)		Dégâts + 1d6	450	2
jambes (2)		Dégâts + 1d6+1	600	2
Blindage corporel intégral	SCR	Carapace en céramique poreuse. REF -3, Beauté /2 Discrétion -1. 16 PA sur tout le corps	6 800	8d6
Blindage corporel lourd	SCR	Blindage rigide 25 PA et charpente Beta, CON 14, REF -3, Beauté 0	15 000	10d6
sans charpente	SCR	idem, demande une CON de 13+	7 000	9d6
Blindage corporel super-lourd	SCR	Blindage rigide 30 PA et charpente Oméga, CON 16, REF -3, Beauté 0	20 000	12d6
sans charpente	SCR	idem, demande une CON de 15+	10 000	10d6
Capuche	MA	20 PA sur le crâne. Beauté -2	200	2d6+2
Masque facial	CR	Masque "souple". 8 PA, Beauté -3	350	3d6
Plaque de torse	MA	20 PA sur le torse. REF -3, Beauté -2	250	3d6
Plaque faciale	CR	Masque facial protecteur rigide, 20 PA, Beauté 0	400	4d6
Partielles	MA	Couvre une orbite. 20 PA, 15% d'être touché. BT -1	150	1d6
	MA	Couvre une orbite et 1/2 du front. 20 PA, 25% d'être touché, BT -1	250	2d6
	CR	Une moitié du visage et de la tête. 20 PA, 50% d'être touché, BT -2	350	3d6
Grudyl Zachtita	MA	Plaque de torse métallique. 30 PA (23 contre mun. PA), REF -4	500	3d6
Grudyl Zachtita amélioré	MA	La même en composite. 30 PA (23 contre mun. PA), REF -3	25 000	3d6

Chirurgie : Négligeable 0 Eb, Mineure 500 Eb, MAjeure 1500 Eb, CRitique 2500 Eb, Super CRitique 4000

Souligné : matériel non Talsorian

Italique : Matériel "rétro"

DESCRIPTION DU CYBERMATÉRIEL

DECLENCHEURS

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.

Neuromusculaire : 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.

Interface neurale directe : Plus délicat à installer mais plus discret, actionné d'une simple impulsion mentale.

Interrupteur sous-dermique : 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...)

Interrupteur sous-dermique avec clé : Analogue au précédent, mais seul le contact d'une "clé" appropriée (généralement implantée au bout d'un doigt) permet de l'actionner.

ACCESSOIRES DE MODE

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 que l'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 2020.

Biomoniteur : 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.

Contrôleur glandulaire : 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 du bleu de tous les bébés à leur couleur définitive. Les yeux peuvent prendre n'importe quelle couleur programmée en environ une minute.

DataNails : Issus des derniers progrès des écrans plats, cela permet de remplacer vos ongles par des écrans vidéos. 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 Neuromat, support de puces ou autre système.

DataTeeth : 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.

Dents retailés. Le summum de l'amélioration low tech ! Peut être pratiqué avec deux Ed de matériel de magasin de bricolage. Les dents sont taillées en pointe, vous donnant un sourire cannibale. Dégâts 1d2.

DermSynth : Egalement 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.

DermTeinte : 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.

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

Flashlight : 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.

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

Lentilles changeantes : Ce sont des lentilles de contacts colorées, qui imitent l'aspect des cyberoptiques en coûtant beaucoup moins cher. Ces lentilles sont permanentes et sans entretien, et disponibles en une infinité de modèles.

Montre dermique : Un prédécesseur du biomoniteur, 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.

Mood Skin : *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...*

Ongles Show-Off : *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.*

Ongles Turn-On : *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.*

Personal Nano-Groomers : La solution pour être toujours impeccable, des millions de nanoïdes s'activent sans relâche pour vous donner un look soigné. Effet +2 en Look, +1 par kit supplémentaire, pour un maximum de +4. Sont disponibles les kits Fraîcheur Menthol, Teint Lumineux et Coiffure de Star.

Tableau de chasse : Affiche en lettres de 5x5 à 15x15 cm votre score, modifiable à volonté à l'aide du code spécifique. Ce système repose sur l'honnêteté, mais s'ils ont des doutes, ils n'ont qu'à vous demander...

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

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

Techchev : Cet implant est constitué de fibres synthétiques se substituant à tout ou 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 humidiifiée 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 Eb de plus bien sûr)... Et vous n'êtes pas limité à une apparence naturelle, on peut vous greffer quasiment n'importe quoi.

Transparent Skin : *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.*

TV-Skin 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 processeur neural est nécessaire pour pouvoir utiliser cet implant.

Watchman : 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.

CHIRURGIE EXOTIQUE

Maintenant la chirurgie esthétique est commune, et a cessé d'être un signe extérieur de richesse. En 2020, 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" ?

Altération de la peau : 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.

Cat's Eye : 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.

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

Écailles épaisses : 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 de un niveau.

Exosquelette : 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.

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

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

Jambes digitigrades : 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 son REF lorsqu'il est sur ses pieds en raison de problèmes d'équilibre. Avec une queue il a MV +1.

Mains palmées : 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 MV, +2 en Nager (+1 seulement si vous avez déjà des pieds palmés).

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

Modification d'ossature : 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 %.

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

Modifications faciales mineures : 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...

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

Museau long : 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.

Pieds palmés : 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 MV aquatique et donne +3 en Nager, mais au prix d'un -1 au MV terrestre.

Pleasure Toy : 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 BT est montée au moins à 10, et jusqu'à un maximum de 12. 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

Puce comportementale : 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.

Queue : Elle est mobile, mais faible, pouvant exercer une force maximale d'environ 2 kg.

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

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 : 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).

Castration physique : On enlève tout 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.

Changement de sexe : 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.

Implant sexuel de Mr Studd : 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 sexe faible.

Neutralisation : 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...). Une fois que les médecins auront terminé personne ne pourra dire quel était votre sexe sans un test du 52^{ème} chromosome ou un examen physique vraiment approfondi.

Pulsions sexuelles accrues : 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.

Pulsions sexuelles réduites : 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.

Remplacement :

- **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 prends 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.

Réponse neurologique câblée : 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.

Sexe électronique : 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. 20). Les signaux peuvent être échangés face à face par un câble d'interface, mais aussi par téléphone ou via le Net, on trouve d'ailleurs des sites spécialisés permettant de s'interfacer avec de parfaits inconnus.

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

CYBERARMES

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 USA (imaginez la tête d'un Euro devant votre Sharkgrin Special !).

BigRipp : Sur un principe analogue aux étripeurs, 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.

BodyBlade : 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).

Bonespike : 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 indécélable aux rayons X et aux scanners courants, car il est conçu pour ressembler à un renfort de l'avant-bras.

Bone Wolfers : Les étrépeurs 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 : 2d6+2

"Ouais, j'adore mes bone wolfers. 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'fait de plus" - "Razor" Jane, gangster

Crocs (Vampires) : Des canines implantées, généralement en carboverre ou en métal superchromé. Ils peuvent être équipés d'injecteurs de tout ce qu'il vous plaira d'y mettre pour 200 Ed de plus (ça, ce n'est pas légal !).

Crocs rétractables : 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.

Crocs allongés : C'est 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.

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

Cybercobra : 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...

Dard : 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 entouré de myomère, qui peut se contracter pour expulser le liquide. Chaque cartouche peut contenir jusqu'à quatre doses.

Ecorcheurs (Scratchers) : 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 dissimulée.

Eventreurs (Rippers) : Ces quatre 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*).

Etrépeurs (Wolfers) : 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 lacérations très caractéristiques, mais peuvent frapper d'estoc, en portant un coup de poing.

Gang Jazzler : Deux petites électrodes rétractables raccordées à une batterie dans l'avant-bras, qui délivrent une impulsion électrique pouvant immobiliser ou tuer (jet d'*Endurance Diff. 20*, ou immobilisé pour 1d10+1 minutes, si la victime est touchée à la tête ou au torse et fait jet inférieur à 15 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.

Lethal Eye : 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 oeil), l'accumulateur stocke 8d6.

L'ensemble est camouflé pour apparaître comme une réserve d'air lors d'un examen radio ou scanner.

"Wow, encore un truc complètement dingue, mais qui marche. Un copain à moi 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" - Kickdance, Solo de Night City

NewTeeth : 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.

PowerJaw : 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 !

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

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

Sourire du requin rétractable : 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.

Sourire du requin allongé : 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.

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

Tranchoir : 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.

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.

Accélérateur de réaction : 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.

"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" - 'Ma Scalpel, Medtech

Activateur cérébral : 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...

Afficheur rétinien : Cette option plante dans un oeil organique l'équivalent d'un imageur vidéo. Une bonne solution pour disposer d'un affichage discret.

"Une option utile si vous avez besoin d'un affichage performant mais ne voulez pas de cyberoptiques." - Frenchie, Fixer

Atténuateur de bruit : 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 violents, vous évitant toute lésion auditive.

"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 moins chère et plus facile à se procurer" - Frenchie, Fixer

Audiovox : 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 Spectacle vocal.

Options pour Audiovox :

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

Auto-injecteur : 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 Ed de plus l'injecteur peut être raccordé à un biomoniteur afin d'injecter automatiquement une dose quand certaines conditions sont remplies (inconscience, stress extrême, excitation...).

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

Booster Onerio : 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.

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

Câblage neuromoteur intégral : 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...

"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" - 'Ma Scalpel, Medtech

Camouflage sonore actif : 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.

"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" - Kickdance, solo de Night City

Cam-O-Skin : Devenez un vrai caméléon ! Des implants stratégiquement placés et un système de contrôle connecté à un clavier externe (ou à un neuroprocesseur 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...). Le retrait coûte le même prix que la pose.

Cellulaire implanté : Un téléphone cellulaire complet implanté, avec selon les cas un clavier sur l'avant-bras ou une connexion directe au processeur pour composer les numéros. Sinon il fonctionne comme n'importe quel autre téléphone cellulaire.

Cœur décentralisé : 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.

Commo implanté : 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 indécélable.

"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" - Frenchie, Fixer

Compensateur de dégâts : Des systèmes de réparation/stabilisation internes permettant au porteur de demeurer opérationnel en dépit des dommages encaissés. Cela comprends stimulateur cardiaque, réserve de sang, d'oxygène et de coagulants et autres. Compatible avec la reconstruction bionique.

"Un must pour tous ceux qui risquent d'être impliqué dans un combat sérieux. Ça ne vous empêchera pas d'être blessé, mais vous pourrez encaisser nettement plus avant de tomber" - 'Ma Scalpel, Medtech

Cou renforcé : 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
"Je déteste ce truc. Pendant ma dernière opération, j'ai cogné le casque d'un garde assez fort pour lui péter le cou, 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 !" - Peter 'Crazy' Kowalski, solo

Cyber-foie : 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 ! Ceux qui veulent pouvoir faire la fête à volonté peuvent choisir le modèle de luxe débrayable, à 850 Ed.

CyberPillow : 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 10 Ed sous licence CapsuleCo. Les motifs disponibles sont Urban Camo, Jungle Camo, Tigré, Rose Torride, Vert Néon, et Rex® le CyberSaure™.

Endosquelette Dynalar : Le squelette complet est recouvert d'une structure en acier inoxydable et myomère augmentant de façon spectaculaire votre force, sans modification d'apparence. Par contre vous subissez une pénalité de -1 au REF, et vous déclenchez même le plus rudimentaire des détecteurs de métaux. 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).

Endosquelette orbital : 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. Evidemment vous offrez une vision assez saisissante aux rayons X, mais ce type d'examen reste plutôt rare !

Enregistreur de Braindance : Beaucoup plus pratique que ses prédécesseurs, bien qu'un peu dérangent visuellement, cet enregistreur est fixé à l'arrière du crâne, et peut enregistrer jusqu'à deux heures de Braindance sur un disque standard.

FaceMorph : 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.

"Un système plutôt efficace, et assez difficile à détecter. Il peut être très pratique si vous devez opérer à visage découvert" - 'Ma Scalpel, Medtech

Filtres nasaux : 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.

Filtre trachéal : Implanté dans le haut de la trachée, ce système est plus gros et complexe que les filtres nasaux, mais il est permanent et sans entretien. 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 (MedTech Diff. 10 ou Premiers Soins Diff. 15).

Gyrostabilisateurs : 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.

Implant contraceptif : 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.

Liaison satellite : un implant coûteux, mais remarquablement efficace. Il permet de disposer d'une liaison satellite, similaire au système Iridium actuellement disponible, avec un secour 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...

"Un implant hors de prix, mais qui vous permettra de garder le contact quelque soit l'endroit ou 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" - Frenchie, Fixer

LifeScan Body Monitor : Le principe du biomoniteur 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 +4 aux jets de Premier Soins si le praticien peut les consulter. Il donne également un +1 aux jets contre la mort.

LiveWire : 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.

Magnétophone digital : Cet appareil peut enregistrer pendant deux heures n'importe quelle source numérique sur une puce. Il est installé dans une poche sous-dermique, et un neuroprocesseur permet de contrôler toutes ses fonctions par la pensée.

Magnétophone audio/vidéo : Cet appareil à microcassettes peut enregistrer pendant deux heures à partir de son micro incorporé, d'une liaison analogique (de cyberaudio et/ou de cyberoptique), ou encore d'une caméra vidéo via des prises d'interface. Il est installé dans une poche sous-dermique, et peut être contrôlé par un Neuromat.

Move by Wire : utilisant le principe des avions instables, ce système encore expérimental provoque un état d'épilepsie permanent, contrôlé par les processeurs implantés dans les centres du mouvement. Les résultats sont spectaculaires, les effets secondaires sont encore mal connus mais potentiellement désastreux.

New Throat : 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...).

Options pour New Throat :

- **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.
- **Blindage :** Votre cou est protégé par 20 PA. Idéal pour aller dans un coupe-gorge...
- **Brouilleur :** Quand cette fonction est activée la voix est distordue électroniquement, rendant impossible toute identification. Evidemment elle ne peut passer pour naturelle !

- **Contrôle du 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.
- **Langue de Serpent :** Identique à l'option du même nom pour Audiovox.
- **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 cyberaudio avec liaison magnéto ou magnéto digital.

Pacesetter : Ce cœur artificiel possède un mode de suralimentation augmentant les performances physiques (+1 en CON et MV). L'hyperventilation et la surpression sanguine limitent à 4 minutes l'utilisation sûre de ce mode (au-delà jeter 1d10 sous la CON normale par minute, -1 par minute supplémentaire. En cas d'échec CONx^{1/2} pour 4 minutes). Le MC est inchangé, et les jets contre la mort se font à -1 à cause de la surpression vasculaire.

Pacesetter 2000 Turbo : Les effets sont identiques au Pacesetter de base, mais MV et CON augmentent de 2 points, et la durée maximale d'utilisation sûre est de 2 minutes.

Poche sous-dermique : Une poche en plastique de 5x15 cm implantée sous la peau, avec une fermeture en Vraipeau, détectable sur un jet de *Perception Diff. 25*. Techniquement légal, mais même vide un flic ou un douanier ne seront jamais enchantés s'ils la trouvent.

Rebreathers Raven Microcyb : 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 !

Reconnaissance de forme : 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.

Reconstruction bionique : Les os sont renforcés avec des lamelles de composite et des organes artificiels redondants sont installés, rendant la personne nettement plus difficile à tuer. Par contre, il faut un expert en *Cybertech* pour réparer ses blessures. *"Ouais, la reconstruction bionique coute un sacré paquet d'Euros, 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 ais 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" - Peter 'Crazy' Kowalsky, solo*

Réflexes câblés : 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.

Régulateur cérébral : Raven Microcyb 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...

"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" - TechMaster - Techie

"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" - Frenchie, Fixer

Remplacement osseux : cette technique consiste à remplacer les os d'un membre par des substituts en titane, nettement plus résistants. Les seuils de dégâts du membre passent à 12/16, 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.

"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". - 'Ma Scalpel, Medetch

Réserve d'air : 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 25 minutes au repos et 10 minutes si elle est active. La recharge se remplit automatiquement en cinq minutes de respiration normale.

Sonorisation : 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 !

"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" - Kickdance, solo de Night City

Synthétiseur de voix : 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 +4 à une tentative de *Déguisement* (maintenant vous parlez vraiment comme lui !).

Time Square rétinien : 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.

"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" - Frenchie, Fixer

Unité de survie cérébrale : La dernière nouveauté de chez Biotechnica. Ce module inséré à la base du crâne assure la survie du cerveau même si le reste est mort : 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.

"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" - Ange Calliari, tueur de la mafia

Vannes sanguines : 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.

Wearman MkII : 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 cyberradio complète ? Pas de problème avec le nouveau Wearman MkII. Un peu d'électronique et des micro haut-parleurs de grande qualité implantés dans les os font de votre crâne une salle de concert !

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

Analyseur chimique : 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 donnée sont nécessaires pour identifier exactement un composé à moins qu'il ne soit vraiment élémentaire.

Analyseur de drogue : 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 planter sur la langue ou dans le nez et tester des drogues avec...

Cybersenseur : Les extenseurs sensoriels sont très biens, mais pas du tout discret. Ce système est basé sur le principe du cybercobra et monte l'optique sur un tentacule rétractable de 50 cm de long. L'optique ne dispose que de trois options. Peut être installé à peu près n'importe où. L'implantation dans une orbite impose pas mal de modifications au niveau du crâne et du cou pour loger le tentacule.

"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" - Frenchie, Fixer

Détecteur de mouvement : 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, et l'efficacité de 70 %.

Détecteur de radar : Ce système détecte si vous êtes pris dans un faisceau radar. Il peut aussi (40%, tirer une fois par round) trianguler la direction d'où vient le faisceau.

Détecteur de radiations : 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.

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

GPS : 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.

Implant sonar : C'est un sonar d'une portée de 50 mètres de portée implanté dans le crâne, juste sous la peau. Il est invisible, mais quand il fonctionne il est audible dans les ultrasons. Cet implant fonctionne uniquement sous l'eau. Il est possible de l'adapter à un fonctionnement dans l'air, mais la portée tombe à 30 mètres.

Moniteur E Cyber-Sniffer : 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.

Ordinateur de cyber-détection : Ce système permet de recevoir les informations de jusqu'à quatre senseurs non visuels (cyberaudio, sonar, radar, analyseur chimique, booster olfactif et capteurs sismiques), les analyse et fournit des informations détaillées sur les cibles localisées. Il peut traiter les informations venant d'implants, ou de sources extérieures via des prises d'interface, permettant un repérage efficace en restant dissimulé.

Radar panoramique : 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.

Image composite : 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.

"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, 2km de portée. Pendant une opération sérieuse, il s'est fait exploser par un missile HARM que notre soutien avait envoyé sur le radar antiaérien des hostiles. Semblerait que le missile se soit verrouillé sur le mauvais signal" - Peter 'Crazy' Kowalsky, solo

Security Scanner : 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".

"Ce système a un potentiel énorme, bien plus que ce que les concepteurs prévoient. Même s'il n'a pas été conçu pour l'espionnage, quelques bidouilles des logiciels et un peu de créativité permettent beaucoup de choses. Les récepteurs sont assez sensibles pour espionner un ordinateur non protégé situé à proximité" - Frenchie, Fixer

Senseur radar : C'est un radar de 100 mètres de portée implanté dans le crâne. Il affiche l'image sur une cyboptique, 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.

Senseur radar à balayage synthétique : L'émission/réception des signaux s'effectue par une antenne fixe assurant le balayage de son environnement grâce à une multitude d'émetteurs synchronisés avec précision. Ce modèle présente également un mode "zoom", réduisant l'angle de balayage mais améliorant la portée.

CYBERAUDIO

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" : 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.

Options pour "Spectrum" :

- **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 200 à 1 000 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.

Analyseur de stress vocal : 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 Perception Humaine sur ce sujet.

Bande passante élargie : Cette option permet d'entendre les ultrasons et les infrasons.

Brouilleur anti-écoute : Ce système code les signaux émis par une option radio ou téléphone. Seuls ceux équipé d'un brouilleur avec la clé (ou un décodeur et beaucoup de temps à perdre) peuvent comprendre l'émission.

Détecteur de micros : Une fois activé, ce système capte les signaux émis par un micro actif. Il les signale par un bourdonnement d'autant plus fort que vous êtes proche de la source. Courant chez les Solos, Fixers et Corpsos.

Détecteur de radar : Une option que l'on rencontre surtout chez les militaires, ce système réagit quand son porteur passe dans une émission radar, d'autant plus fort que le signal est intense. Il a de plus 40 % de déterminer la direction du faisceau, par triangulation.

Durci EMP/micro-ondes : immunise la cyberaudio aux effets secondaires des micro-ondes et décharges électriques.

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

Editeur de sons : 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.

Implant téléphonique : Cet implant est une liaison à courte portée permettant d'accéder à un téléphone cellulaire en marche à une portée de trois mètres. Pour l'émission le numéro doit déjà avoir été composé, pour la réception il suffit que le cellulaire soit en attente. Et ça marche partout où votre cellulaire est opérationnel. Même sur la Lune...

Liaison Cybercom : Cette option demande un neuromat, et relie directement la cyberaudio aux centres de la parole, ce qui supprime le besoin de sous-vocaliser.

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

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

Liaison magnéto : 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.

Liaison radio : 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 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 : 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.

Pisteur : C'est un récepteur calé sur les signaux d'un émetteur externe, d'une portée de un kilomètre. Il fournit des indications de direction et distance par des signaux sonores ou sur un afficheur.

Réducteur de niveau : 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.

Scanner radio large bande : 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.

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

Wearman : C'est un système Hi-Fi 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 le support pour changer de morceau, ou par un Neuromat.

CYBEROPTIQUES

Une combinaison de circuits numériques et de caméra, 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.

Cyberoptique : Le modèle standard, pouvant recevoir jusqu'à quatre options.

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

Monovision : 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.

Remote Eye : 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.

Yeux multiples : 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...).

Cyberoptiques Revelation : *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 !*

Afficheur Time Square : Cet afficheur alphanumérique fait défiler les caractères à la limite du champ de vision.

Afficheur Time Square Plus : Occupant trois options, ce système comporte un afficheur graphique haute résolution et utilise des puces de reconnaissance visuelle pour l'analyse et le tri d'information.

Affineur d'image : 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 visuelle. Maintenu trop longtemps branché il peut provoquer des maux de têtes, le cerveau ayant du mal à traiter le surcroît d'informations.

Amplificateur de lumière : Permet de voir dans des conditions de très faible luminosité, même à la simple lueur des étoiles (mais dans le noir complet vous êtes aveugle...). La vision est monochrome.

Anti-éblouissement : 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 !

Appareil photo digital : Cet appareil occupe deux espaces d'option, et peut enregistrer 20 poses sur sa puce interne, qui peuvent être déchargées via des câbles d'interface vers un enregistreur ou un afficheur graphique quelconques. On peut aussi extraire la puce, l'iris s'ouvre sur commande pour y donner accès.

Blindage : 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 8 PA, 4 points de dommage avant armure 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...

"Un système très bien si vous avez une protection implantée au niveau du visage, sinon laissez tomber. Et si vous avez une plaque faciale, prenez carrément la monture blindée, cela sera plus nettement plus efficace - 'Ma Scalpel, Medetech"

Caméra émettrice : Cette caméra (qui occupe 2 espaces) peut retransmettre tout ce qui est vu par l'optique à une distance de 1 500 mètres dans des conditions favorables. Il est possible de recevoir ces images sur un imageur vidéo.

Changement de couleur : Les optiques peuvent changer de couleur ou de motif d'iris à la demande. Un changement complet prend environ une minute.

Communicateur laser : Ce système occupe les 4 espaces d'option d'une cyberoptique. Deux de ces unités en vue directe (jet de REF 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.

Compas cyberoptique : Cette option est un compas intégré, indiquant les directions sur un afficheur. Il existe une version fonctionnant comme enregistreur de trajet, qui occupe deux espaces.

Dodgeball : 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, Baston* ou *Arts Martiaux*).

Durci EMP/micro-ondes : immunise la cyberoptique aux effets secondaires des micro-ondes et décharges électriques.

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

Infrarouge : Sur commande votre vision passe en infrarouge, permettant de voir dans l'obscurité même totale et de détecter les sources de chaleur importantes. L'image reconstituée est monochrome.

Interférométrie cyberoptique : 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.

Lance-dard : Ce système d'arme propulse un dard d'une portée de 1 mètre, infligeant 1d4 points de dégâts et divisant les armures par 3. Si l'armure a été percée la substance enduisant le dard peut agir. La portée est de un mètre, et l'arme occupe deux espaces.

Liaison numérique : 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.

“ Une excellente option, qui vous permet de relier votre cyberoptique à toute sortes de systèmes de traitement d'image, sans problèmes de place. - 'Ma Scalpel, Medtech ”

Liaison analogique : C'est la même chose, mais avec les sources analogiques. Il s'agit en fait d'un imageur vidéo sans la partie tuner, ce qui permet de gagner de la place. Il est possible de capter des signaux hertziens si on dispose d'une cyberaudio munie de circuits spécifiques afin de capter la bande image et pas uniquement le son.

Micro-optique : 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.

Montre radio-pilotée : Affiche en bordure du champ visuel l'heure et la date. Un utilisateur équipé d'un processeur neural profite d'un chrono au $1/100^{\text{ème}}$ et d'une alarme programmable, connectable à une cyberaudio.

Optique microvidéo : Cette option est comparable à l'appareil photo digital, mais au lieu de 20 poses fixes haute résolution elle stocke 20 minutes d'image télé. Elle peut aussi envoyer à un enregistreur, et prend 2 espaces.

Optishields : Les deux orbites sont fermées par un verre blindé (8 PA, 30 % 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.

Options pour Optishields :

- **Affineur d'image, Amplificateurs de lumière, Liaison numérique et analogique, Thermographe, Time Square, Time Square Plus :** ils sont identiques aux options de cyberoptiques du même nom.
- **Affichage jour et heure :** Ceci ne compte pas pour une option, et moyennant un petit supplément peut être radiopiloté, garantissant une précision parfaite. Et pas de problème de changement de fuseau horaire !
- **Zoom électronique :** Le grossissement est accompli par des puces de traitement d'image et pas par un système de lentilles, impossible à intégrer dans un verre d'épaisseur raisonnable. Cependant l'image est un peu granuleuse, et le grossissement limité.

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

Prise d'interface : 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.

Projecteur rétinien : 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 : 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...

Réticule : 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 +3.

Spray cyberoptique : C'est un éjecteur de gaz à un coup d'une portée de 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.

Téléoptique : La cyberoptique est munie d'un zoom jusqu'à x30, plus besoin de jumelles !

Thermographe : 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.

Ultraviolet : 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.

Verbal Eyes : 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 Time Square Plus qui vous permet d'intégrer des éléments vus (comme le visage de votre interlocuteur...) aux images.

Vision périphérique améliorée : 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.

“ Compte tenu du nombre de paranoïaques en 2020, Kiroshi a réussi un coup de marketing avec cette option. Vous avez un mois pour sortir notre version - Bertram Cassle, cadre chez IEC ”

Extenseurs sensoriels : Egalement appelés “oreilles de lapin”, ces accessoires sont une sorte d'antenne ou de tentacule articulé 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.

Monture frontale : 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 20 PA.

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 neuromatériel, 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 cybermatériel 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.

Neuroprocesseur : 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 de une à deux semaines (1d6+7 jours).

Accélérateur neural : ce système est destiné aux Netrunners. Il travaille sur le principe du booster Kerenzikov, 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.

“ Sur le Net comme dans la Rue, il est vital de tirer le premier. Pour le faire à chaque fois, investissez dans un accélérateur neural. C'est plus rapide qu'un booster Kereznikov ou Sandevistan, et il sera là quelque soit le cybermodem ou les programmes que vous utilisez - Zeus, Netrunner ”

Afficheur neural : Ce système tout juste commercialisé permet la visualisation d'information par stimulation directe du cortex visuel. Les effets sont similaires à un imageur vidéo.

“ On ne fait pas mieux dans les affichages discrets. Ce petit bijoux fonctionne parfaitement et ne peut pas être détecté sans vérifier en détail votre Neuromat. - 'Ma Scalpel, Medtech ”

Anti-douleur : Ce coprocesseur 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 terme de jeux, les jets d'*Endurance* se font avec un bonus de 10, et les pénalités pour blessure sont retardées.

Booster Kereznikov : 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 peut être installé à deux niveaux d'intensité, donnant +1 ou +2 au REF.

Déclencheur : Permet de réduire couper l'action d'un booster Kereznikov, réduisant la perte d'humanité et facilitant l'insertion de l'utilisateur dans la vie courante.

“ 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 - un booster anonyme ”

Booster Sandevistan : Analogue au Kereznikov, 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 en REF. Au round suivant il se désactive. Il faut alors le réactiver, il y a donc au moins deux rounds entre les périodes boostées.

Booster 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.

Boostmaster : 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 au REF en période boostée.

Booster gustatif : Ce système, combinant un module de processeur et une injection de rétrovirus au niveau de la langue, 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. Il s'active et se désactive à volonté.

Booster olfactif : 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.

Booster Tactile : Il amplifie les sensations tactiles, donnant un +2 aux jets de *Perception* utilisant le toucher. 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.

Compétences câblées : 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.

“ Les compétences câblées sont largement supérieures aux compétences sur puce. Elles sont toujours disponible, 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 - Frenchie, Fixer ”

Connexions : Ces coprocesseurs spécialisés se chargent de traduire les signaux venant d'un appareil en impulsions neurales et réciproquement. Il existe plusieurs types de liaisons standards, permettant de contrôler cybernétiquement les principales catégories d'équipement. Sans la connexion adéquate vous ne pouvez rien faire.

Liaisons disponibles :

- **Cybermodem :** Ce circuit traduit les informations du Réseau en images, sons et sensations, immergeant l'utilisateur dans une réalité artificielle lui permettant une interaction beaucoup plus rapide et simple avec les flux de données. Il permet aussi de se connecter à la plupart des ordinateurs (ce qui n'exploite qu'une fraction des possibilités de ce système).
- **Ordinateur :** Permet le contrôle d'un terminal informatique, d'un Dataterm ou d'un ordinateur personnel quelconque, accélérant les transferts d'information dans les deux sens par rapport aux interfaces du type clavier/souris ou commande vocale.
- **Instruments :** Ce système est dédié au contrôle des instruments de musique, permettant d'ajuster tous les paramètres de l'instrument d'une simple pensée et autorisant des enchaînements physiquement impossibles.
- **Machine :** Assure l'interface et le contrôle des machines et ateliers automatisés.
- **Smartgun :** Les Smartguns sont des versions modifiées d'armes normales. Le mécanisme de détente est remplacé par un système électrique connecté à un processeur interne, lui-même relié à un opérateur humain. Un projecteur de visée sonique ou laser analyse l'environnement, acquérant la cible et mesurant les distances et vitesse. L'ordre de tir est mental, ce qui diminue le temps de réaction et évite tout mouvement intempestif de l'arme. Ceci se traduit par un +2 aux attaques faites avec ce type d'armes.
- **Véhicule :** Le véhicule est piloté par des servomécanismes obéissants aux impulsions neurales du conducteur. Les cybervéhicules sont inhumainement réponsifs, c'est comme diriger une extension de soi-même. Les jets de conduite ou pilotage se font à +2.

- **Unilink :** Initialement développé pour les militaires, ce composant est de plus en plus populaire chez les Edgerunners en raison de son faible impact sur la personnalité. Ce circuit permet l'accès aux périphériques les plus utilisés (armes, véhicules, machines et cybermodems).

Encephalon : une extension du Neuromat, qui gère l'accès à la mémoire (implantée ou naturelle) et optimise les échanges de données. Cela permet de faire fonctionner plusieurs puces simultanément, et réduit la pénalité causée par leur usage. Cela permet également d'augmenter l'INT et la TECH, l'Encephalon déchargeant le cerveau d'une partie du travail de recherche en mémoire.

Interface palmaire : 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...

"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 superarme, vous devriez prendre aussi des prises normales, vu que vous pouvez vous retrouver avec un bête flingue à brancher - 'Ma Scalpel, Medtech"

Interface radio : 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.

"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. Ca les a suffisamment occupés pour que je les dégage de mon chemin - Kenji Ryudo, tueur du Yakuza"

Lockdown : 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 !

Mémoire interne (Wetdrive) : 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 d'une capacité de 1 UM ou plus implantée dans votre corps, accessible uniquement par vos prises d'interface.

Connexion Wetdrive : Ceci établit une connexion entre votre processeur neural et une mémoire interne, vous permettant de consulter son contenu sans avoir à se brancher sur un ordinateur. Une personne cherchant des informations dans une mémoire ne peut rien faire d'autre, et est considérée comme automatiquement surprise.

Ordicorps 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 neuroprocesseur, 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.

Points Induc-Mag : 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 un cybermodem.

Prises d'interfaces : 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 processeur neural. Les prises seules peuvent être utilisées pour lire des puces de compétences, ou être utilisées avec des câbles d'interface pour contrôler tout appareil dont on possède la liaison. Pour le prix listé on en a une paire.

Prises Kiroshi 1000 : Ce sont les premières prises opérationnelles commercialisées dans les années 2 000. 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 -1 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 Noire pouvant provoquer des dégâts physiques.

Prises à haut débit : Destinées aux Netrunners, ces prises spéciales sont accompagnées de circuits de traitement spécialisés destinés à augmenter la capacité de transfert d'une connexion cybermodem, 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. *"C'est très bien d'avoir un cybermodem 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 - Zeus, Netrunner"*

Processeur d'ambidextrie : Ce processeur 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.

Processeur d'ambidextrie amélioré : Ce système requiert de posséder deux cyberoptiques. En plus des effets d'un processeur d'ambidextrie il rend les yeux indépendants, ce qui permet d'agir indépendamment avec chaque bras.

Processeur de sommeil : Ce neuromatériau 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.

"Ouais, c't'un truc pas mal. J'en ai un, et c'est vachement pratique sur les opérations qui durent. Hé, tu peut être opérationnel 22 heures par jour, et roupiller comme un bébé quelque soit le raffut aux alentours. Le mien est relié à l'éditeur de sons de ma cyberaudio pour me réveiller si il y a des coups de feux. Mais je peut le désactiver si je veut. J'te dit, c'est vraiment du bon matos - Peter 'Crazy' Kowalsky, solo"

Processeur mathématique : 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.

"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 - Techmaster, Techie"

Processeur Pacemaker : Une option intéressante pour tout Netrunner, il surveille l'activité cardiaque, et si le cœur s'arrête plus de 7 secondes il envoie des impulsions pour le relancer. Ceci évite au sujet de succomber aux effets des programmes de type Chien d'Enfer. Si le Netrunner réussit un jet sous sa CON il reste conscient et subit 1 point de dommage par attaque.

Processeur sonar : L'amplification de lumière nécessite quand même de la lumière, 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 Ed 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*. Un générateur de bruit blanc peut brouiller l'image s'il émet dans des fréquences voisines.

Support de puces : Si vous voulez avoir des compétences rapides tout en gardant l'usage de vos prises d'interfaces, ce petit support vous permet d'insérer jusqu'à dix puces.

Support de sécurité : Craignez-vous 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.

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 : cette modification installe des cultures bactériennes et des glandes productrices d'enzymes dans vos intestin, 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.

Amélioration nanooptique : 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 donnant un +2 à tout jet de vision nocturne.

Amélioration de la cornée : 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.

"Une option très utile et d'un prix raisonnable, qui permet de bénéficier des avantages des cyberoptiques sans avoir à subir une intervention complexe - Frenchie, Fixer"

Anti-épidémie : 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.

Anti-toxines : Vous pensez pouvoir un jour être la cible d'un empoisonnement ? Protégez-vous grâce à ce système ! Un ensemble de capteurs dans l'estomac détectent 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 jours de l'unité de détection afin de faire face à l'évolution constante des toxines disponibles !

Anticorps améliorés : La production d'anticorps est accrue ainsi que leur activité, donnant +1 en guérison.

ArmorWeave : 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 Treillisage, et subir 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 !).

Articulations améliorées : cette modification reprend et améliore l'ensembles 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.

"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 - Frenchie, Fixer"

Articulation renforcées : une modification lourde, qui modifie les ligaments articulaires, permettant aux articulations de se déboîter et de se reboîter sans dommage, permettant au premier venu d'atteindre les performances d'un contorsioniste professionnel. Cela aide également à se libérer des prises d'arts martiaux et à amortir les chutes.

"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 - Frenchie, Fixer"

BioCompas : 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...)

Branchies : 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).

Capteurs d'azote : 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 !

Capteurs de toxines : 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 +4 à tous les jets contre les poisons.

Coagulation améliorée : 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... Ceci n'est pas compatible avec un LifeSaver.

Cœur auxiliaire : un deuxième cœur qui prends 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.

"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 va tomber, ils préféreront p't être d'éclater la tronche plutôt que te ramasser pour éviter que les hostiles aient quelqu'un à interroger - Peter 'Crazy' Kowalsky, Solo"

Compensateurs de douleur : 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, par contre vous prenez tout en bloc dès que ça dépasse le seuil.

“ 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 - 'Ma Scalpel, Medtech ”

Diet-Mite : 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.

Empreintes variables : 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 !

Endoarmure : Une protection discrète du torse et du haut de l'abdomen (zones 2-3), 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). Si des dommages sont stoppés par l'endoarmure, 1 point passe malgré tout à cause du choc.

Estomac secondaire : 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 !

Exhaleur de toxines : 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.

“ 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 - Frenchie, Fixer ”

Fastpath : 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 Kerenzikov, mais vous allez rigoler quand ils sortiront les grenades EMP, au contraire des Câblés. Le système est incompatible avec les boosters de réflexes.

Glande Freezeban™ : Une glande artificielle maintient un taux constant 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.

Glandes à venins : 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...

Grefte cérébrale : 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.

“ Le cerveau est la seule partie de l'être humain qui ne soit pas déjà obsolète, mais cela approche rapidement. Vous devriez améliorer le votre pour devancer l'évolution - TechMaster, Techie ”

Himem : 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, donnant un bonus aux points d'expériences alloués aux compétences d'INT et de TECH. Le niveau Alpha donne un bonus de 50%, et 10 points de compétences supplémentaires si il est pris à la création, le niveau Beta double les points et donne 15 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.

IDmask : 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.

“ 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 laissés traîner - Frenchie, Fixer ”

LifeSaver Skinweawe : 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 1 000 Ed, à moins d'avoir des nanochirurgiens.

CON	2-4	5-7	8-9	10+
Sauvegarde	+5	+4	+3	+2

Membrane nictante : 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.

Mentor : 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 le 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.

Mise à niveau Anticorps : Ceci permet de compléter des Anticorps améliorés existants en LifeSaver.

Muscles greffés : 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 1 000 Ed par point de CON gagné, jusqu'à +2.

Nanochirurgiens : Des machines microscopiques s'affairent dans votre organisme, refermant les lésions, démantelant les corps étrangers et réparant les cellules endommagées. Ceci donne +1 au rythme de guérison.

Nanostudd : 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 !

“ 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. - 'Ma Scalpel, Medtech ”

Néo-appendice : 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 !

Néo-myéline : 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.

Néo-poumons : 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.

Optimisation des fibres musculaire : ce traitement rétroviral modifie l'équilibre entre les fibres musculaires lentes et rapides, permettant d'optimiser la vitesse ou la résistance.

Traitement	Endurance	Levée	Transport	Saut	MV	Init	
Enduro Alpha :	+1	9xCON	5,5xCON	MV/4,5	-	-	1d6 pH, 2 000 Ed, chirurgie N
Enduro Beta :	+2	8xCON	6xCON	MV/5	-1	-1	1d6+3 pH, 3 000 Ed, chirurgie N
Speed Alpha :	-1	11xCON	4,5xCON	MV/3,5	-	-	1d6 pH, 3 000 Ed, chirurgie N
Speed Beta :	-2	12x CON	4xCON	MV/3	+1	+1	1d6 +3 pH, 3 000 Ed, chirurgie N

Optimiseur d'adrénaline : Une glande artificielle placée entre les reins, qui stocke l'adrénaline produite naturellement et la modifie pour accroître son efficacité.

" 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. - 'Ma Scalpel, Medtech "

Passerelle neurale : 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.

Peautissées : 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.

Phéromones : 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 protéger contre ces effluves.

Pompes artérielles : 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.

PowerAct : 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) à la CON pour le levage, les jets de Force et le bonus aux dégâts. L'efficacité est réduite si un treillisage est posé.

Powermax : 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) à la CON pour le levage, les jets de Force et le bonus aux dégâts. 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.

Presadka Medvyed Myichtsa : 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.

Reconstruction neurale : 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 cas de "trait plat".

Récupération d'eau : 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...

Réflexes implantés : une intervention au niveau de la colonne vertébrale place des noeuds de cellules nerveuses étudiées de manière à 'programmer' des mouvements réflexes, facilitant la mise en oeuvre 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.

" 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 - Frenchie, Fixer "

Remplacement métaglobine : Avec la thérapie "Métaglobine" 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.

Rétines variables : Une colonie de nanoïdes tapisse la rétine, pouvant sur commande adopter en une minute une configuration parmi celles programmées.

Renforcement osseux : 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 pose d'un treillisage.

Renforcement des jambes : 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.

" Cette amélioration est plutôt rare, mais remarquablement efficace. Elle est très utile à ceux qui doivent courir et sauter beaucoup - 'Ma Scalpel, Medtech "

Réserves de glycogène : 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.

Safe Love : 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.

Speed Grafts : Les muscles et tendons des jambes sont renforcés et le contrôle moteur amélioré, donnant +2 en MV.

Sphincters circulatoires : 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.

Substituts musculaires : 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.

" 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 - Frenchie, Fixer "

SunBlock : 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.

Suprathyroïde : 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.

" 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 - 'Ma Scalpel, Medtech "

Survascularisation : 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 rends 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.

Synthédorphine : 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. Petit défaut, le premier jet contre l'évanouissement n'est pas modifié.

Il existe une version Beta qui produit une drogue bien plus puissante : les jets contre l'évanouissement sont automatiquement réussis. 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.

" Un implant très intéressant, et une bonne alternative aux anti-douleurs. 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 - 'Ma Scalpel, Medtech "

Treillisage muscles et os : 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'engainement. Cette amélioration est disponible en différents niveaux.

ToughSkin : 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.

Vision périphérique amélioré : 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.

TRANSPLANTS

Des organes sur mesure poussés en cuve, qui sont implantés à la place des originaux afin d'améliorer leurs performances. De amélioration coûteuses pour un effet assez réduit, mais la discrétion est totale et l'effet sur l'humanité très faible.

" Les transplants sont parfaits si vous tenez à préserver votre humanité, mais leurs performances sont relativement faibles, en particulier si l'on tient compte de leur prix. Par contre leur discrétion est incomparable - Frenchie, Fixer "

Cœur amélioré : 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.

Poumons améliorés : 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 !

Reins améliorés : des reins plus performants, capables de filtrer la plupart des toxines sanguines.

Foie amélioré : plus efficace, il vous permet de faire la fête plus longtemps et diminue sérieusement les risques de gueule de bois !

Eagle Eye : 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.

BIOTECH EURO

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...

Ces améliorations sont ruineuses, mais ont l'intérêt d'être indécélables autrement que par un examen extrêmement détaillé ou une analyse ADN. Ceci explique pourquoi les Eurosolos sont aussi bons et méprisent la cybernétique.

Réflexes améliorés : 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 !

Constitution améliorée : 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 !

Beauté accrue : La nanotechnologie restructure subtilement votre apparence, assurant un résultat unique et chic !

Mouvement accru : Les jambes sont restructurées de manière plus ou moins approfondie, et un programme d'entraînement sur mesure permet d'optimiser la technique de course

Poumons améliorés : Une altération de la paroi des alvéoles pulmonaires permet des échanges accrus en même temps qu'une élimination plus efficace des polluants.

Peau renforcée : 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 !

TRAITEMENTS SPÉCIAUX

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.

Transplantation cérébrale : 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.

Transplantation cérébrale améliorée : idem; mais le corps est amélioré par manipulation génétique, pouvant bénéficier de caractéristiques surhumaines et d'un certain nombre de modifications biotech ou transplants.

Léonisation : 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 de la CON.

Léonisation cérébrale : 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.

Traitement 'Peter Pan' : 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.

NANOCHIRURGIES 2025

En 2020 ces améliorations sont encore à l'état de projet dans quelques laboratoires.

Muscles renforcés : Les fibres musculaires sont renforcées. Non cumulable avec un Treillissage.

Nano-réparation d'ADN : 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 ! Deux niveaux sont disponibles.

- **Niveau 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.

Réflexes boostés : 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.

Résistance aux acides : 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.

Résistance aux radiations : La peau est modifiée pour dévier et absorber les radiations, protégeant les tissus internes vulnérables. Cette amélioration donne à la peau des reflets métalliques.

Résistance thermique : 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.

Résistance au vide : 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 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 2025 !

Sens accrus : 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 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 standard : Le modèle de base, se substituant à un bras organique ou monté sur une épaule artificielle.

Cyberbras surdimensionnés : Réalisés en coopération par SRC (Soviet Resale Cyberware ou "Super Robot Corporation") et Sycust, il s'agit en fait de cyberbras au moins une taille trop grands 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...

Cyberbras "Enable" : 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.

Monture d'épaule artificielle : Ce sont des articulations à rotules permettant de monter jusqu'à deux cyberbras au niveau des hanches. L'unité a 25 Points de Structure.

Cyberjambe standard : Le modèle de base, se substituant à une jambe organique.

Cyberjambe "Enable" : 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.

CyberBar : 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 encombrant passablement la jambe, qui n'a que la force d'une jambe normale...

Cyberjambes Corvette : 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 !

Cyberjambes Hautes Performance : 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.

Cyberjambes Romanova : 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...

Cybermain indépendante : Voici la solution sur mesure pour ceux qui n'ont perdu que la main. La prise est moins puissante car la main n'a pas les actionneurs d'un bras pour la renforcer. Elle peut recevoir les mêmes revêtements qu'un cyberbras, et existe également en finition cristal orbital.

Cyber-tentacule : 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.

"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 ? - Bill 'Crusher' Hardings, Psychosquad de Night City"

Cyber-queue : pour ceux qui trouvent que les queues organiques sont trop faibles, cette queue est conçue comme un cyber-tentacule et fixée à une monture implantée au niveau du bassin. Elle peut recevoir trois options.

"C't un peu zarbe, mais vachement 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 - un booster anonyme"

Queue d'équilibrage : 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.

"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 ! - Ma Scalpel, Medtech"

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 quatre options.

Armure : Le membre est recouvert d'une couche de plastiques balistiques, métal et céramiques spéciales lui conférant 20 PA. Un membre blindé ne peut recevoir d'autre revêtement, mais sa couleur est au choix.

Armure métallique : 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.

"Ouais, j'ai un bras avec çà. 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 - Peter 'Crazy' Kowalsky, solo"

Armure orbitale : Cette protection est réalisée en alliages orbitaux, apportant une protection équivalente à l'armure métallique, mais sans les problèmes de poids et d'agilité.

"La meilleure protection disponible pour un cybermembre. Bien sûr c'est très cher, mais le rapport poids protection est imbattable - Ma Scalpel, Medtech"

Armure souple : 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.

"Très bon pour 'une cohabitation harmonieuse avec les gens ordinaires'. Beurk, c'est que des conneries de psy. C'est une armure faible, pour les faibles, et faible égal mort. Le Métal, tu le planque pas, tu leur balance dans la gueule - un booster anonyme"

Articulations universelles : Les articulations anthropomorphiques 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 Fumble sur un jet de REF/MV empêche de se servir du membre pour 1d10 round.

Boosters de jambes : 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 reçoivent l'option Structure Renforcée pour supporter l'impact plus violent (+5 PS). Cette option est incompatible avec le Myomère Épaissi ou des Vérins. L'ensemble Booster+Structure renforcée occupe 2 options, et augmente la distance de saut de 3 mètres à condition d'être installé dans les deux jambes.

Contrôle moteur amélioré : 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.

"Un très bon système, mais qui ne marche pas avec mes jambes Corvette. Un copain a moi en a un, et il en est très content. Le seul inconvénient qu'il ait noté est des impressions étranges, il me dit que des fois, il a l'impression que son bras agit tout seul. Bizarre - Kickdance, solo de Night City"

Cristal orbital : 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.

Démontage rapide : 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.

Durci IEM/Micro-ondes : 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.

Étanchéité classique : Le cybermembre bénéficie d'un enveloppe de protection renforcée (20 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.

“ Cette option est typique du matériel Sov : rustique et raisonnablement efficace, mais archaïque, laid et encombrant. - Frenchie, Fixer ”

FleshWawe : 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.

Jambes extensibles : 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.

Jambes digitigrades : 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. Une queue (organique ou cybernétique) permet de les exploiter à fond.

Masquage IR : 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 Vraipeau et éventuellement une structure composite.

Membre désarticulé : 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.

Myomère épaissi : Le membre reçoit des fibres de myomère plus denses et plus nombreuses, accroissant sa résistance et sa puissance. Ceci ajoute 5 PS, et double les dégâts infligés. Ce n'est pas cumulable avec des vérins.

Options de cyberqueue : ces options sont spécifiques aux cyber-queues.

- **Extension sensorielle :** 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.
- **Lizard :** Ce système vous permet de faire comme les lézards : abandonner votre queue pour sauver votre peau ! Une simple commande mentale et elle se détache.
- **Warrior Lizard :** une amélioration du système Lizard, 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 !

Pressurisation : Le cybermembre est protégé par un blindage, muni de joints améliorés, et rempli d'un fluide isolant incompressible. Cela le rend étanche à 200m, au prix d'une maintenance sensiblement plus compliquée.

“ Une option très intéressante pour les nageurs de combat ou les ouvriers du pétrole. Même si elle est conçue pour l'eau, elle protégera aussi votre cybermembre contre la plupart des environnements agressifs, tels que la poussière ou les embruns - 'Ma Scalpel, Medtech ”

Revêtement à pointes : Cette forme de blindage est très populaire parmi les boosters.

Revêtement organique : cette option très rare compte comme trois options. 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 à un détecteur de métal.

“ Ce système peut paraître bizarre, mais il fonctionne. Combiné avec une structure composite, votre cybermembre pourra passer pratiquement n'importe quel contrôle. - Frenchie, Fixer ”

Revêtement plastique : Le membre est recouvert d'une enveloppe en plastique flexible disponible dans de nombreux styles (fluo, transparent, avec inclusions lumineuses...).

Rotation complète : Le coude et le poignet peuvent faire plusieurs tours ! La conception différente des articulations réduit de 50% la puissance de saisie (cybercrush 1d6, 2d6 avec myomère et 3d6 avec vérins).

Structure composite : 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. Le membre perd 5 PS

“ Une conception intéressante, créée pour Interpol. Combinez le à de la Vraipeau et votre cybermembre passera la plupart des contrôles - Frenchie, Fixer ”

Structure orbitale : la structure du membre est réalisée en alliages orbitaux à haute résistance, donnant au membre 10 PS supplémentaires, sans prendre d'options. C'est cher, mais le jeu en vaut la chandelle.

“ 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. - 'Ma Scalpel, Medtech ”

Structure orbitale renforcée : idem, mais avec des sections renforcées et des matériaux plus résistants. Ajoute 20 PS au membre, le rendant pratiquement indestructible.

“ Le must de la résistance - Ces membres peuvent encaisser les pires traitements, et continuer à fonctionner normalement. C'est presque incroyable - 'Ma Scalpel, Medtech ”

Structure renforcée : 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 5 PS au membre.

SuperChrome : Le membre reçoit une fine “peau” métallique chromée, dorée ou assimilée. Ce revêtement métallique étincelant, pas du tout naturel, a souvent un impact négatif sur la psyché du porteur.

Vérins électro-magnétiques : 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 (+10 PS). Les dommages du membre sont triplés (frappe et écrasement). 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.

Vérins hydrauliques : Plutôt communs sur le cybermatériel Sov, les vérins sont extrêmement résistants (+10 PS), d'une puissance de préhension phénoménale (dégâts d'écrasement x3), mais plutôt encombrants et relativement lents. Un cybermembre ainsi équipé ne pourra absolument pas passer pour naturel.

Verrouillage articulaire : 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.

Vraipeau : 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 peut être identifié sans inspection rapprochée (et en vision normale) sur un jet de *Perception Diff. 25*.

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.

Boîte à gants : Un espace de rangement de 5x15 cm verrouillable.

Cybermodem : 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. Également disponible en version cellulaire.

Ecran LCD : Un écran graphique couleur de 5x10 cm, pouvant afficher toute source numérique interne ou externe.

Holster caché : Cette option est montée dans une cyberjambe, pour plus de détails voir Robocop. La taille de l'arme est limitée par la CON apparente (donc sans treillisage !), qui détermine la taille de la jambe.

CON	2-4	5-9	10
Arme	Pistolet léger	Pistolet moyen	Pistolet lourd, 12 à canons sciés

Holster Quickdraw de bras : 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 en cas de dégainage rapide.

Icer : Extincteur à CO₂ d'une portée de deux mètres, qui peut aveugler une cible pour 1d3 tours.

Magnétophone digital : Un enregistreur numérique sur puces pouvant enregistrer pendant deux heures n'importe quelle source numérique interne ou externe.

MiniCam : Un appareil photo numérique 20 poses 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.

MiniVid : Une caméra vidéo sur un affût escamotable, se dépliant sur commande, enregistrant jusqu'à deux heures en qualité vidéo, ou quatre heures avec une qualité inférieure. Un micro est incorporé, elle peut aussi recevoir des données d'une cyberaudio. On récupère les images en sortant la puce ou en les transférant par des câbles d'interface.

Réseau de visée cybernétique 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.

Système d'ancrage : Des pitons à propulsion explosive stockées dans la jambe et propulsées 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.

Techscanner : 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.

Treuil : 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...

Watchman : Une télévision couleur haute résolution, pouvant capter les canaux hertziens et satellites.

INCORPORÉS DANS UNE MAIN

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 : Un pistolet miniature à deux coups tirant par une ouverture dissimulée entre l'index et le majeur.

Détecteur de mouvement : 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.

Ecran LCD : 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.

Espace de rangement : Un petit espace de stockage de 5x5 cm verrouillable, dont l'ouverture est camouflée.

Lance-fléchettes : trois fléchettes d'une portée de cinq mètres sont stockées entre les doigts. On peut les tirer une par une ou en même temps.

Smartplate : Ces plaques de contact 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... Le système est un peu plus cher dans le cas d'une main recouverte de Vraipeau.

Torche Cutter : C'est un chalumeau à gaz d'une autonomie de deux minutes. Il découpe sans problème des matériaux jusqu'à 12 PA, au-delà il faudra insister.

DOIGTS SPÉCIAUX

Ces doigts peuvent se monter sur toute cybermain dont les doigts ne sont pas déjà utilisés.

Fleshmount : Cette embase permet le montage d'un cyberdoigt sur une main organique, et peut recevoir l'option monture rapide.

Airhypo : 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.

Bombe : Le doigt se détache pour être lancé, et contient une petite charge explosive. Illégal dans certains états.

Briquet : Généralement monté dans le pouce, avec du combustible pour une heure en continu.

Ciseaux/Cutter : Une paire de lames montée dans l'index et le majeur, éventuellement utilisables comme armes.

Compartiment de stockage : Un minuscule espace de rangement est aménagé dans la première phalange du doigt.

Flash : L'extrémité du doigt peut être ôtée, révélant un ensemble d'ampoules halogènes jetables qui émettent un flash stroboscopique aveuglant.

Fusée de détresse : 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.

Grenade autopropulsée : La dernière phalange contient une petite charge explosive, et peut être éjectée à 7 mètres.

Lame rétractable : Une petite lame en monocéramique pour sectionner diverses choses, des liens par exemple.

“ Un outil très utile, qui peut être utilisé d'un tas de manières, même si la plus évidente est de couper des menottes et autres liens. Un copain a même saboté un tank avec : il a affaibli les attaches des chenilles pour qu'elles cassent à la première manoeuvre - Ma Scalpel, Medtech ”

Lance-dard : Un petit lance-dard à un coup à air comprimé comparable à ceux installés dans des cyberoptiques.

Micro directionnel : 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.

Mini-torche : L'équivalent de la Maglite modèle porte-clés. Existe en version ultraviolet ou infrarouge.

Monture rapide : Ce système à encliquetage permet de changer rapidement de doigt. Un doigt équipé pour ce type de monture coûte 20 Ed supplémentaires.

One-Shot spécial : L'arme de l'ultime chance, une cartouche de 5 mm Caseless est dissimulée à l'extrémité du doigt.

Parapluie : Un outil de crochetage parfaitement dissimulé tant que l'on ne s'en sert pas.

Pisteur : Un lance-traceur à un coup d'une portée de trois mètres, intégrant le récepteur associé.

Pointeur laser : 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 !

Prise d'interface : 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.

Prise Taser : 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...

Slice N'Dice : La dernière phalange contient 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.

Stylo-Bille : 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...

Stylo-plume : 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 !

Vaporisateur Mace : Contient deux doses de gaz incapacitant. Atteindre le visage de la cible nécessite un jet **Diff. 15** si la cible est surprise, **Diff. 25** sinon.

Vidcam : 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.

MAINS

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...

Main standard : Comparable à une main organique et bénéficiant du même revêtement que le bras.

Main écorcheuse : C'est une main normale, avec des écorcheurs incorporés.

Main éventreuse : C'est une main normale, avec des éventreurs incorporés.

Main "High Five" : 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 USA 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.

Main-marteau : 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 en dans l'avant-bras. Ceci donne une puissance d'impact dévastatrice.

Main-marteau 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.

Main médicale : 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.

Main modulaire : Cette main comporte un espace de rangement, et reçoit des doigts adaptés aux besoins du client.

Maintronz : 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.

Main grappin : 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.

Main outil : 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.

Main palmée : De fines membranes peuvent se déployer entre les doigts, facilitant la natation. La vitesse de natation est augmentée de 1 par main équipée, et avec de telles mains les jets de natation se font à +2, +4 si elles sont utilisées en combinaison avec des pieds palmés.

Main sur mesure : 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 !

Main télescopique : Le poignet abrite une monture télescopique pouvant s'étendre jusqu'à un mètre. En configuration déployée cette main supporte cent kilos.

Mains magnétiques : 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.

PIEDS

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.

Cyberpied standard : Comparable à un pied organique et bénéficiant du même revêtement que la jambe.

Pied à ergot : Sur commande une lame de 15 cm se déploie au talon, pour des ruades dévastatrices.

Pied écorcheur : Les orteils de ce pied peuvent déployer de fines lames comparables à des écorcheurs.

Pied furtif "Catspaw" : 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.

Pied outil : Les orteils de ce pied contiennent différents outils : tournevis avec lames interchangeable, pince avec coupe-fil, fer à souder électrique, clé réglable et lame de scie sauteuse.

Pied palmé : De fines palmes se déploient de chaque côté du pied et entre les orteils, qui s'allongent. Ceci double la vitesse de natation, et donne un bonus de +3 à tous les jets de natation.

Pied tentacule : 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 chaussure d'escalade. Ceci donne un bonus de +2 à tous les jets d'escalade.

Skate-Foot : Ce pied est équipé de quatre roues motorisées à forte adhérence qui se déploient sur commande, vous propulsant à près de 50 km/h en moins de trente secondes ! *Patinage* ou *Athlétisme* recommandé !

CYBERARMES

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).

Buzzsaw : 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.

BigRipp : Sur un principe analogue aux étripeurs, une lame triangulaire de trente centimètres en carboverre est logée dans l'avant-bras. Elle peut être installée au-dessus ou en dessous de la main, et permet une coupe de côté ou une frappe d'estoc. Sa fixation sur la structure du bras permet de profiter de toute la puissance de celui-ci.

ChainRipp : 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 !

Calibre 12 : Logé dans l'avant-bras, il est chargé de quatre cartouches de calibre 12 Magnum, et tire par une ouverture dissimulée dans la paume de la main. Le rechargement prend un round, et impose d'avoir le bras découvert.

Etripeurs (Wolfers) : Ce jeu de lames à haute résistance de vingt centimètres est logé dans l'avant-bras et se déploie sur commande au niveau du poignet. Elles sont principalement utilisées de taille, infligeant de profondes lacérations très caractéristiques, mais peuvent frapper d'estoc.

Flashbulb : Un flash stroboscopique à haute intensité est monté dans la paume. Une personne exposée au flash (jet d'*Esquive Diff. 20* raté) doit réussir un jet de *Résister Torture/Drogues Diff. 30 (Diff. 25* si elle est protégée par un anti-éblouissement) ou être prise de convulsions, voire paralysée pour 1d6 minutes.

Fouet : 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...

Grapple Fist : 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 !

Jet de gaz : 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.

Lance-grenades : Un lance-grenades de 40 mm rétractable, une grenade est chargée dans l'arme et une deuxième est stockée à côté. Une variante existe en 25x90 Militech, avec une capacité de 4 grenades et un rechargement semi-automatique autorisant une cadence de tir soutenue.

Lance-micro-missiles : 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'exploseront pas avant d'avoir parcouru trois mètres afin de protéger l'utilisateur.

Lance-flammes : 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.

Laser deux coups : 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.

Limblink : 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.

Machette intégrée : L'équipement idéal pour le combat de jungle. La lame est implantée dans l'avant-bras et sort par une fente au niveau du poignet. La lame est en inox haute résistance, et cet implant est parfaitement adapté aux tâches telles que le dégagement de passage, les découpes diverses et le combat rapproché. Les dégâts sont de 2d6+2, 3d6+2 avec du myomère épaissi.

Main-massue : 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.

Monolame : une lame rétractable genre monokatana d'environ 30cm est montée dans le bras, d'une manière similaire aux monoépées des ACPA. Les dommages sont de 2d6+coup de poing mono, la lame casse sur un fumble. Cette arme bénéficie de l'effet monolame (doubles dommages sur un 10).

"Ouais, les monolames coupent d'enfer, mais c'te foutu monocristal casse trop souvent pour que j'me sente à l'aise avec. Hé, dans mon genre de boulot, faut pouvoir compter sur son matos. L'bon vieux métal coupe p'tet moins bien, mais y va pas péter au mauvais moment et te laisser dans le merde jusqu'aux yeux. - Peter 'Crazy' Kowalsky, solo "

Monture d'arme et liaison : 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.

Pistolet escamotable : C'est un pistolet automatique sans étuis standard installé sur un support rétractable, les chargeurs étant insérés sur le côté du mécanisme. La taille de l'arme est limitée par la CON.

Pistolet Sliver : A peine plus bruyante qu'une brosse à dents électrique, cette arme révolutionnaire projette une gerbe d'éclats de céramique dévastateurs sur des cibles non protégées. Ceci est la version pour cyberbras du pistolet de Malorian Arms.

Pletcho Misilski : 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...

Pointe de coude/genoux : Une cyberarme très utile pour les situations serrées. Une pointe rétractable de 15cm 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+coup de poing/de pied, les armures sont divisées par 2.

Rostovic Wrist Racate : 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 Ed.

MONTURES D'ARME

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 Neuromat 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.

Monture légère : fixée sur l'épaule à la Predator. Cette monture peut recevoir toute arme de poing (pistolets, PM légers, lance-grenades du type sous fusils...)

Monture moyenne : 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 PM ou assimilé (lance micro-missiles ou lance mini-grenades Militech par exemple)

Monture lourde : 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 ou une autre arme équivalente. La monture a un ENC de -1

Monture gyrostabilisée : c'est une monture moyenne ou lourde munie de gyroscopes de stabilisation et autres compensation de recul. Elle donne un ENC supplémentaire de -1, mais permet d'ignorer les malus pour tireur en mouvement...

Les arme 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.

" Là, on parle de matos de combat lourd. J'ai vu ce genre de trucs uniquement quand je servait dans l'armée, et seulement sur des tueurs cybernétisés à outrance. N'oubliez pas de démonter la monture si vous sortez de la Zone de Combat, parce que ces engins sont une vraie déclaration de guerre. Un dernier conseil : assurez vous d'avoir une protection audio, parce que le bout du canon va se balader tout près de vos oreilles. - 'Ma Scalpel, Medtech "

CHARPENTES LINÉAIRES

Une charpente linéaire ressemble à une armature métallique épousant la forme du corps avec des muscles en myomère pour la mouvoir, le tout directement greffé sur le corps et les os, les systèmes de contrôle étant raccordés aux muscles et aux nerfs. 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. Elles restent assez peu fréquentes, les opérateurs préférant laisser le look "M. Fenwick" au vestiaire avant de rentrer à la maison.

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...

Charpente Epsilon : Le modèle le plus léger de la gamme, ses 30 kg vous permettent de soulever environ 400 kg

Charpente Alpha : Le modèle le plus courant, ses 50 kg vous permettent de soulever environ 600 kg

Charpente Beta : Un modèle de milieu de gamme, d'une capacité de 800 kg.

Charpente Oméga : Conçue pour les travaux de force, cette charpente a une capacité maximale de 1 000 kg !

Exosquelettes Série A et B : 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.

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, et sont considérées comme des armures semi-rigides, protégeant à $1/2$ valeur contre les impacts.

Armure sous-dermique crânienne : 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 % 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.

Armure sous-dermique : Plusieurs plis de Kevlar 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).

Crâne en titane : 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. Le crâne titane est considéré comme une armure rigide.

Protection Reflex : 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.

Remplacement crânien : 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.

" 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. Sur que j'aime le Métal, mais je préfère paraître humain. Ça aide à garder le psychosquad à distance - Peter 'Crazy' Kowalsky, solo "

Renforcement crânien : 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.

" 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 - Frenchie, Fixer "

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 : évolution des plaques de torse, et précurseur de l'Armorweave, l'armure dermique se compose de plis de kevlar renforcés similaires à ceux des armures subdermiques, 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 Vraipeau, 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 !

" 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 VraiPeau, pour une apparence presque normale. Mais ça reste raide - 'Ma Scalpel, Medtech "

Blindage à pointes : 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.

Blindage corporel intégral : 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 700 Ed/an.

Blindage corporel lourd : Une version renforcée du blindage corporel intégral, conçue sur le principe des plaques de torse et fixée sur une charpente Béta, qui permet de supporter son poids important.

" 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 - Frenchie, Fixer "

Blindage corporel super lourd : le même, avec des plaques encore plus épaisses et une charpente Oméga. La protection offerte est imposante, vous permettant de résister à des tirs d'armes anti-véhicules...

" Cet implant est destiné aux marchés 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 - Devlin Hargrave, corporate "

Capuche : Ce blindage est directement ancré sur le crâne, et vous donne le look de Merlin dans Excalibur.

Masque facial : Le visage est recouvert par une couche relativement souple de Kevlar.

Plaque de torse : Tout votre torse est recouvert par 2,5 cm d'un sandwich de céramique, Kevlar et mousse microcellulaire. Malgré les joints d'expansions pour faciliter les mouvements, ça reste plutôt raide...

Plaque faciale : 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.

Grudyl Zachtita : 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 !

Grudyl Zachtita amélioré : 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.

EFFETS DES IMPLANTS**ANTIDOULEUR, PUCE ADRÉNALINE-ENDORPHINES**

Ces petits accessoires furieusement pratiques vous évitent bien des problèmes en cas de blessures, mais ils ne peuvent rien faire face aux effets des organes endommagés et de la perte de sang. Selon le niveau de blessure atteint, les ajustements aux jets sont les suivants :

Niveau de blessure	Légère	Moyenne	Critique	Mortelle 0	Mortelle 1	Mortelle 2	Mortelle 3+
Antidouleur	-	-	-2	-2	1/2	1/2	1/3
Puce adrénaline endorphine	-	-2	1/2	1/3	1/3	1/3	1/3

COMPENSATEURS DE DOULEUR

Ils permettent d'ignorer les blessures supérieures à légère jusqu'à leur capacité (Moyenne pour le niveau I, Critique pour le niveau 2 etc.). Par contre ils n'ont plus aucun effet sitôt que leur capacité est dépassée. Compatibles avec les anti-douleurs ou une puce adrénaline/endorphine, mais les effets de ces systèmes ne s'appliquent qu'une fois les compensateurs saturés.

LIFESAVER

Là encore un accessoire extrêmement pratique, mais il sera moins efficace sur une brute épaisse que sur un mec normal. Autant pour les cybermonstres.

CON initiale	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11+
Bonus	+5	+5	+5	+4	+4	+4	+3	+3	+2	+2
Sauvegarde	7	8	9	9	10	11	11	12	12	+2

Les vannes sanguines Bodyweight n'apportent que +1 si elles sont combinées à un LifeSaver. Par contre les compensateurs de dégâts n'ont pas d'incidence sur le Lifesaver, ils n'agissent pas de la même façon.

RECONSTRUCTION BIONIQUE

Ce système vous rend difficile à tuer, spécialement s'il est combiné avec les compensateur de dégâts et autres systèmes de survie. Il est compatible avec un cœur décentralisé, mais celui-ci ne donnera qu'un bonus de +1 (il y a déjà des systèmes d'assistance/substitution cardiaque).

Le revers de la médaille, c'est que le client ne bénéficie plus de la guérison naturelle. En effet, les organes artificiels détériorés ne guérissent pas et gênent les organes d'origine. Toute blessure supérieure à Légère infligée devra être traitée par un jet de *Technique Médicale* et *Cybertech*, de difficulté croissante avec le niveau de blessure atteint, avant de pouvoir commencer à récupérer. Si les jets sont réussis, le patient regagne immédiatement 1/3 des dommages subis, du fait de la réparation.

Niveau de blessure	Légère	Sérieuse	Critique	Mortelle 0-3	Mortelle 4+
Technique Médicale/Cybertech	Non	10	15	20	25
Prix	-	200 Eb	500 Eb	1000 Eb	2 000 Eb

COMPENSATEURS DE DÉGÂTS

Quand les systèmes servent, ils utilisent leur réserve de consommables, qui doit être remplacée. Le coût de l'intervention, qui est à la portée de tout médecin, dépend des dommages subis.

Niveau de blessure	Sérieuse	Critique	Mortelle
Prix	100 Eb	200 Eb	500 Eb

EFFETS DE LA CYBERNÉTIQUE SUR LES SEUILS DE NEUTRALISATION/AMPUTATION

Treillisage I : 9/13

Treillisage II : 10/15

Treillisage III : 11/17

TuffBones I : 9/13, 10/15 avec Treillisage I ou II, 11/17 avec Treillisage III

TuffBones II : 10/15, 11/17 avec Treillisage II ou III

Endosquelette : 12/18, 13/20 avec Treillisage III

Reconstruction bionique : 10/15, 11/17 avec Treillisage II ou TuffBones II, 12/18 avec Treillisage III

Remplacement osseux : 12/18, 13/20 avec Treillisage III

Substituts musculaires : I-II idem Treillisage I, III-IV idem Treillisage II, V-VI idem Treillisage III

AUGMENTATION DE LA CONSTITUTION

La plupart des améliorations n'ont aucun effet sur la résistance aux toxines, à l'exception des muscles greffés (il y a de la viande en plus où les diffuser !).

<i>Muscles greffés :</i>	CON +1 à +2, +4 pour les muscles d'ours. Poids +10, 20 ou 40 kg.
<i>Treillisage :</i>	CON +1 à +3
<i>Armorweave :</i>	CON +1
<i>Power Act :</i>	Le bonus de CON ne se cumule pas avec celui d'un treillisage ou d'un Armorweave (ex. : Treillisage II et Power Act Bêta => CON +2, +3 pour dégâts, levée et Force)
<i>PowerMax :</i>	Se cumule avec tout le reste, +1 ou +2 pour dégâts, levée et Force
<i>Endosquelette :</i>	CON +3 pour dégâts, levée et Force, cumulable avec Power Act, muscles greffés et substituts. Avec Treillisage I CON +1/+3, Treillisage II CON +2/+4, Treillisage III CON +3/+4
<i>Substituts musculaires :</i>	CON +1 à +6. Cumulable uniquement avec un Armorweave, un endosquelette ou un PowerMax

MC POUR DES CON EXTREMES

Une CON de 17+ permet de bénéficier d'un MC de -6

MC DES CYBERMEMBRES ET DES FULL BORGES

Comme les ACPA, les cybermembres, charpentes linéaires et Full Borgs bénéficient d'un MC, provenant de la résistance des matériaux qui les composent. Et contrairement à un organique, ils ne subissent des dégâts que si le MC est dépassé. Si les dommages sont arrêtés, rien ne se passe. En prime, ils se moquent des dommages de contusion.

Borg, charpente linéaire : selon la CON, -4 pour 10, -5 de 11 à 16, -6 pour 17+.

Cybermembre : -5

Du coup, un cybermembre, même non blindé, résiste sensiblement mieux qu'un membre organique. Metal is better than Meat.

BOOSTERS DE RÉFLEXES

Au vu 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.

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 en 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 - Netrun 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.

COMPÉTENCES SUR PUCE

Petite note à l'intention des maniaques des puces : ces logiciels supplantent totalement la compétence naturelle. Qui plus est, le soft va monopoliser le Neuromat, et s'imposer aux dépend des autres actions. En clair, les autres compétences de la catégorie sont à -3, -6 si elles sont similaires. Un Neuromat ne peut gérer qu'une puce active à la fois (les bases de données ne comptent pas).

Exemple : Smiley, crasseux standard, a *Perception +4*, *Baston +4*, *Pistolet +4*, et une puce *Aikido +3*. Ses niveaux effectifs quand la puce est active sont : *Aikido +3*, *Perception +4*, *Pistolet +1*, et *Baston -2* (autant pour le shoot dans les burnes ou la balle dans la tête...)

CHIRURGIE

Le code chirurgical est une mesure de la difficulté et de la lourdeur de l'implantation d'un système cybernétique. Plus le code est élevé et plus l'opération sera longue, difficile, et demandera de temps de récupération.

Code	Clair	Dégâts	Prix	Endroits
N	Négligeable	1	-	N'importe quelle clinique de centre commercial. L'opération dure une heure. Difficulté 10
M	Mineure	1d6+1	500	Centre médical, charcudoc standard. 2 heures, Difficulté 15
MA	Majeure	2d6+1	1 500	Hôpital avec salle d'opération, bon charcudoc. 4 heures, Difficulté 20
Cr	Critique	3d6+1	2 500	Hôpital avec salle d'opération. 6 heures, difficulté 25
SCr	Super Critique	4d6+1	4 000	Clinique haut de gamme (Chiba, Scandinavie, Orbite, clinique centrale d'une Corpo)

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	Prix	Fiabilité	Dispo.	Description
E	x0,7	PF	E	Matériau bas de gamme, le genre de cybernétique chinoise ou russe commune dans la Rue
D	x1	ST	C	Le matériel ordinaire.
C	x3	F	M	Matériau de bonne qualité
B	x7	TF	R	Matériau d'excellente qualité personnalisé ou sur mesure
A	x10	TF	R+	Le top. Matériau conçu sur mesure par les meilleurs.

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 charcudoc 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	Prix	Description
E	x0,5	Boucherie crasseuse. Le charcudoc moyen se range dans cette catégorie, de même que les cliniques publiques ordinaires.
D	x1	Clinique de base, bon charcudoc
C	x5	Bonne clinique, excellent charcudoc
B	x10	Excellente clinique (Scandinavie, Orbite)
A	x20	Le top. Seulement une dizaine de cliniques dans le monde atteignent ce niveau, la plupart sont gérées directement par une corporation.

EFFET COMBINÉ DE LA CLINIQUE ET DU MATÉRIEL

	E	D	C	B	A
PH	x1,2	x1	x0,8	x0,6	x0,5
E	E	E	D	D	C
D	E	D	D	C	C
C	D	D	C	C	B
B	D	C	C	B	B
A	C	C	B	B	A

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.

Les matériaux 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 matériaux 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.

AIDES DE JEU CYBERPUNK

COMPLÉMENTS SUR LE CYBERMATÉRIEL

L'accès aux cliniques des grades les plus élevés est encore plus compliqué. Les cliniques de grade B 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 Eb 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 A. 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.

CAS DES FULL BORG

Une conversion Full Borg est une opération de Grade B, avant toute amélioration. Dans le cas de matériel de Grade A et d'une clinique grade A, la perte d'humanité est réduite de 20 %, ce qui déjà bien.

PSYCHOTHÉRAPIE

Un autre moyen de vous rajouter un tas de petites choses dans la viande. Contrairement au matériel et à la clinique, une psychothérapie peut être appliquée après l'implantation du matériel.

<i>Thérapie</i>	<i>Temps par PH récupéré</i>	<i>Prix/PH</i>	<i>H/semaine</i>	<i>Récupération</i>
Externe	1 mois	4 000 Eb	14	1/4
Interne*	1 semaine	7 000 Eb	168	1/3
Intensive*	1 semaine	10 000 Eb	168	1/2

*: le patient demeure en permanence dans l'institution qui le soigne.

Externe : le patient conserve une activité normale, il passe juste deux heures par jour chez son psychiatre, généralement à la clinique qui lui a posé son équipement.

Interne : la thérapie se déroule à l'intérieur de la clinique, le patient n'est pas autorisé à sortir et passe tout son temps à se familiariser avec les effets de ses améliorations tandis que les psychologues lui apprennent à supporter ses modifications et améliorent ses capacités d'interaction.

Intensive : en plus de l'entraînement, le système nerveux du patient est surveillé et le réglage de ses implants optimisé. Pendant ce temps, une équipe de psychologues spécialisés reconstruit sa personnalité sous une forme qui minimise la perte d'identité. A la fin du traitement, ils connaissent mieux leur client que lui-même ne se connaît, il vaut donc mieux avoir confiance en eux... Et inutile d'essayer de faire le tri entre ce qui vient de vous et ce qu'ils ont mis dans votre tête.

COMBINAISON AVEC LES CLINIQUES

Il est parfaitement possible de combiner les bénéfices d'une bonne clinique et d'une psychothérapie. Le prix de revient est prohibitif, mais cela permet d'empiler une quantité de cybernétique impressionnante dans un corps humain sans automatiquement rendre fou son propriétaire. Cela permet également de se balader avec beaucoup d'améliorations et un profil psychologique à peu près normal.

A votre avis, comment font les Eurosolos pour être aussi à l'aise en société tout en étant bons ?

ENVIRONNEMENTS HOSTILES

INTRODUCTION

La cybernétique, c'est formidable. Toute cette technologie qui ne demande qu'à vous améliorer, vous permettre de dépasser les limites posées 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 A 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 cyber 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 oeil 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, 800 Ed et 4 pH, compte comme un blindage 20 PA.

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 20 PA. C'est garanti à 200 mètres, et ça occupe un espace dans un cybermembre ou une cyberoptique. 1 000 Ed et 2 PH pour un cybermembre, 500 Ed pour une cyberoptique.

Câblage humide

Solution de luxe, le câblage humide remplace les processeurs classique 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 CON et REF, perte de 1 point de dégâts de frappe et 2 de cybercrush par tranche de 5°C en dessous de 0°C, à -30 le membre est inutilisable et devra être réparé, pour un coût de 1/2 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 AU MJ

INTRODUCTION

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 2020, 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 8 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 SF 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 CON 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 CON initiale du perso, à +1 pour 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 (TuffBones 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)

Niveau du 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 REFluxe, -2 aux compétences d'Empathie.

Il y a également un risque de paralysie. A chaque fois que le personnage atteint une blessure Sérieuse, il doit faire un jet de SF 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 20. 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 25, la troisième à 30. 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.

AIDES DE JEU CYBERPUNK

COMPLÉMENTS SUR LE CYBERMATÉRIEL

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 la CON initiale est nécessaire toutes les heures pour ne pas mourir. Les PJs qui sont traités doivent suivre un traitement prolongé pour être remis sur pied. Cela dure (10-CON/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 15 000 Eb la semaine. Il y a également le risque de séquelles, même si le système est enlevé...

Jet de Technique Médicale

< 15

15

20

25

Effets secondaires

CON -2, REF -2, SF -2, INT 0 – le cerveau façon plante verte

CON -2, REF -2, SF -2, INT -4 (et une lobotomie, une)

REF -2, SF -2, INT -2

REF -1, SF -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 la CON initiale pour éviter des problèmes, à +1 pour des nanochirurgiens ou pour des anticorps améliorés, cumulables.

Niveau de la suprathyroïde	fréquence du test	ajustement
Alpha	tous les 6 mois	0
Beta	tous les 3 mois	-2

Séquelles possibles

- lésions musculaires (pertes de CON)
- lésions nerveuses (pertes de REF)
- lésions neurologiques et hyperactivité (pertes de SF 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.

TYPES D'ARMURES

ARMURES SOUPLES

De loin les plus courantes, on peut leur donner à peu près n'importe quelle apparence, sauf peut-être transparent ! Discrètes et pas trop inconfortables, elles ne stoppent pas les impacts et se dégradent rapidement. De plus elles se coupent relativement facilement.

En termes techniques :

- **Lames** : la protection est x1/2, et baisse de 1 point par attaque reçue.
- **Chocs** : la protection est x1/4, mais l'armure n'est pas endommagée
- **Ecrasement** : protection nulle !

ARMURES SEMI-RIGIDES

On aborde ici la catégorie supérieure, comprenant la plupart des protections policières ou militaires. Plus durables et absorbant les chocs, elles ne passeront pas inaperçues dans les rues ! En plus elles sont passablement chaudes, ce qui n'est pas toujours idéal.

En termes techniques :

- **Lames** : la protection est x1/2 et baisse de 1 point par attaque reçue.
- **Chocs** : la protection est x1/2, mais l'armure n'est pas endommagée
- **Ecrasement** : protection x1/4, l'armure perd 1 point par attaque qui la traverse

ARMURES RIGIDES

Modernes descendants du harnachement des chevaliers, elles offrent une protection maximale, qu'elles font payer par un encombrement et un poids indiscutable, et un inconfort élevé. De plus lorsque ces armures commencent à céder leur dégradation est plutôt rapide, les matériaux composites cassant sans se déformer.

En termes techniques :

- **Lames** : protection normale, l'armure perd 1 point si l'attaque traverse
- **Chocs** : protection normale, l'armure perd 1 PA par 5 points ayant traversé
- **Ecrasement** : protection normale, mais les points qui traversent sont retranchés des PA.
exemple : Metal Gear (20 PA) prise en Cybercrush avec vérins hydrauliques (6d6)
round 1 : dégâts 18 - rien ne se passe
round 2 : dégâts 22 - deux points traversent, l'armure perd 2 PA, tombant à 18
round 3 : dégâts 17 - rien ne se passe
round 4 : dégâts 25 - 7 points passent, l'armure tombe à 11 PA
round 5 : dégâts 23 - 12 points passent, et l'armure est réduite à 0 sur cette localisation

ARMES LOURDES

Une armure individuelle doit être suffisamment souple ou articulée pour permettre à son porteur de bouger, et de rentrer à l'intérieur. Ceci introduit des points faibles, et limite l'efficacité face aux armes lourdes, généralement conçues pour agresser des véhicules.

De plus les munitions perforantes de gros calibre sont mortelles sur des tissus organiques. On a un projectile à très grande vitesse dont le passage va projeter une gerbe de débris organiques ou non qui va tout dévaster sur son trajet, laissant un gros trou déchiqueté dans la cible.

En termes techniques :

- Toute arme exprimant ses dégâts en d10 divise par 2 toutes les armures individuelles, ce qui comprend les Peautissées et subdermales, mais pas les plaques de torsos, ni les blindages rigides de cybermembres, de full borgs et autres armures de combat assistées (l'équivalent Cyber des landmate de *Appleseeds*).
- Les munitions perforantes à d10 ne divisent pas leurs dégâts par 2 dans une cible organique

Illustration, cas d'une balle de 12,7 normale et perfo (6d10 ou 6d10 AP) :

	Kevlar, Subdermale...	Plaque de torse	Cyberbras, full borg
12,7 normale	armure x1/2, dégâts x1	armure x1, dégâts x1	armure x1, dégâts x1
12,7 perfo	armure x1/4, dégâts x1	armure x1/2, dégâts x1	armure x1/2, dégâts x1/2

DÉGÂTS PAR LOCALISATION

Une fois un membre réduit en lambeaux, on aura beau s'acharner dessus on ne pourra pas infliger de dommages significatifs. Ces règles permettent de gérer ce point, et augmentent un peu la survie en cas d'amputation sauvage.

En termes techniques :

- **Membres** : Un membre ayant subi entre 8 et 11 points de dommages (réels et contusion) est inutilisable. 12 points de dommages réels le rendent irrécupérable, il faudra amputer et remplacer les débris. Les points de dommage au-delà de 12 sont perdus, sauf pour ce qui se trouve derrière...
- **Torse** : dégâts normaux, pas de maximum. En effet il ne manque pas d'organes vitaux à déchiqueter
- **Tête** : dégâts doublés, pas de maximum. Le MC est retranché après doublement. Par charité, il n'est pas prévu de seuil de mort instantanée, il est déjà assez facile de tuer les gens...

PROTECTIONS IMPLANTÉES

Peautissée	Chirurgie	Prix	P.H.	Repérage	BT	REF	Type
5 PA	N	1 000	1d6	35	-	-	-
6 PA	N	1 250	1d6+1	30	-	-	-
7 PA	N	1 600	1d6+3	25	-	-	-
8 PA	N	2 000	2d6	20	-1(50%)	-	L
9 PA	N	2 400	2d6+2	20	-1	-	L
10 PA	N	2 750	2d6+4	15	-2	-	L
ArmorWeave - 12 PA (S)	N	5 000	3d6	15	-1	-1	M

Ce sont des armures souples (protection x1/2 contre les lames, x1/4 contre les chocs) sauf l'ArmorWeave qui est semi-rigide. Elles protègent tout le corps.

Armure Reflex	Chir.	Prix	P.H.	Repérage	BT	Type
Alpha - 8 PA	CR	4 000	2d6	30	-	L
Bêta - 10 PA	CR	6 000	2d6+2	25	-	L
Gamma - 12 PA	CR	8 000	3d6	20	-1(50%)	L

Ce sont des armures semi-rigides : protection x1/2 contre les lames et les chocs. Elles protègent tout le corps.

Armure sous-dermique	Chir.	Prix	P.H.	Repérage	BT	REF	Type
4 PA	CR	350	1d6/3	35	-	-	-
5 PA	CR	500	1d6/2	32	-	-	-
6 PA	CR	650	1d3+1	30	-	-	L
8 PA	CR	800	1d6	25	-	-	L
9 PA	CR	1 000	1d6+2	25	-	-	L
10 PA	CR	1 100	1d6+3	20	-	-	M
12 PA	CR	1 200	2d6	20	-1(50%)	-	M
14 PA	CR	1 450	2d6+2	5	-1	-1	M
16 PA	CR	1 750	3d6	10	-2	-2	H

Ce sont des armures semi-rigides : protection x1/2 contre les lames et les chocs. Elles ne protègent que le torse.

Armure crânienne	Chir.	Prix	P.H.	Repérage	BT
4 PA	MA	300	1d6/3	35	-
5 PA	MA	550	1d6/2	30	-
6 PA	MA	750	1d6	25	-
7 PA	MA	1 000	1d6+2	20	-
8 PA	MA	1 200	1d6+3	15	-1(50%)
9 PA	MA	1 400	2d6	10	-1

Ce sont des armures semi-rigides : protection x1/2 contre les lames et les chocs. Elles couvrent le front et tout l'arrière de la tête (60 % d'être touchée).

Blindages corporels	Chir.	Prix	P.H.	BT	REF	Note
Capuche - 20 PA	MA	200	2d6+2	-2	-	
Masque - 8 PA	CR	350	3d6	-3	-	
Plaque faciale - 20 PA	CR	400	4d6	perte totale	-	
« Evil Eye » -10 PA	MA	150	1d6	-1	-	15 % de toucher
« Jigsaw » - 15 PA	MA	250	2d6	-1	-	25 % de toucher
« TwoFaces » - 20 PA	CR	350	3d6	-2	-	50 % de toucher
Plaque de torse -20 PA	MA	2 000	3d6	-2	-3	LD
Grudyl Zachtita -30 PA	MA	500	3d6	-2	-4	LD
<i>composite</i>		25 000	3d6	-2	-3	LD
Blindage intégral - 16 PA	CR	6 800	8d6	x1/2	-3	LD

Ce sont des armures rigides (pleine protection contre lames et chocs), sauf le masque, semi-rigide.