

# BIOWARE

IMPLANT	EFFETS PRINCIPAUX DE L'IMPLANT	OPER	Huma	Prix	Dispo
<b>Amélioration Neuro-Musculaire</b>	Muscles optimisés (+1 à +2 en FOR et MV)	MA	1d3/Niv	Niv x 20.000	3/BB
<b>Articulations Améliorées</b>	Meilleure souplesse (+1 TECH, MV et REF)	MA	1d6	40.000	3/BC
<b>Atténuateur de Douleur</b>	Plus grande résistance aux traumatismes	MA	1d6	40.000	3/BC
<b>Bioconstruct "Inferno"</b>	Réduction des pertes d'humidité et d'eau	MA	1d3+1	12.000	6
<b>Bioconstruct "Polaris"</b>	Résistance accrue aux basses températures	MA	1d3+1	15.000	6
<b>Branchies Synthétiques</b>	Respiration aquatique pendant des heures	MA	2d6	Niv x 20.000	3
<b>Enregistreur de Reflexes</b>	Compétences artificielles	CR	1/Niv	Niv x 25.000	3
<b>Facilitation Mnémonique</b>	Facilite l'apprentissage	MA	1d3	15.000	3
<b>Implant Nightfire</b>	Pour passer une (bonne) nuit blanche ...	M	1d6	1500	5
<b>Liaison Neurale</b>	Ambidextrie partielle	MA	1d3	28.000	4
<b>Néomyéline</b>	Accélération des réflexes	CR	1d6	90.000	2/BB
<b>Paradise Pigments</b>	Peau de couleur exotique	M	1	600	7
<b>Phéromones Personnalisés</b>	Bonus en Baratin et Séduction	M	1d3	20.000	4/BA
<b>Pompe à Adrénaline</b>	Vitesse de réaction accrue sur commande	M	1d6	50.000	4/BB
<b>QuickClot</b>	Contrôle des hémorragies	MA	1d3	25.000	4/BA
<b>Reconstruction Rétinienne</b>	Vision métahumaine	MA	1d6	35.000	7
<b>SensoDerm</b>	Sensations tactiles amplifiées	M	1d3	750	7
<b>Suprathyroïde</b>	Plus d'énergie, en permanence	M	2d6	30.000	3/BB
<b>Symbiotes</b>	Guérison accélérée	N	1d3	30.000	3
<b>Synthacardium</b>	Augmentation de l'endurance	CR	1d6	5000	3/BA
<b>Système de Régulation Circadien</b>	Réduction considérable du sommeil	M	2d6	10.000	8

## Notes sur les Implants Bionétiques :

A moins d'être réalisés sur mesure auprès du fabricant, le Bioware est toujours considéré comme ayant un Indice de Compatibilité de 90 %. Cela explique le prix élevé des implants disponibles. Leur avantage essentiel est une faible perte d'Humanité ainsi qu'une immunité totale à toutes les interférences électro-magnétiques. De plus, le Bioware n'est pas repérable par les détecteurs d'armes et seul un examen médical approfondi ou un scanner peuvent déceler des implants bionétiques.

### Amélioration Neuro-Musculaire (Yamatetsu)

On soumet votre musculature à un traitement électro-chimique et nanotechnologique qui lui permettra d'obtenir un meilleur rendement énergétique, ce qui donne un bonus dans les caractéristiques FOR et MV de +1 ou +2 selon le niveau d'amélioration. Ce traitement n'est pas compatible avec les Substituts Musculaires.

### Articulations Améliorées (Shukutei)

On modifie la structure de vos articulations en remplaçant les ligaments et en augmentant leur capacité de rotation. En termes de jeu, vous bénéficiez d'une plus grande souplesse : +1 en REF et MV. De même, vos doigts sont beaucoup plus adroits et votre caractéristique TECH augmente également de 1 point.

### Atténuateur de Douleur (Universal Omnitech)

Un greffon de tissus nerveux capable de filtrer les données sensorielles douloureuses est réalisé dans le cerveau. Les stimuli douloureux sont toujours perçus par le sujet mais la douleur elle-même est partiellement neutralisée. L'Atténuateur de Douleur donne un bonus de +4 contre les jets d'interrogatoire utilisant la torture et ajuste tous les jets de Sauvegarde à +2 s'ils sont dus à un choc ou une blessure. Le sujet mettra un certain temps pour devenir capable de reconnaître la valeur exacte des informations qui lui parviennent désormais et sera susceptible

durant cette période de sous-estimer la gravité de ses propres blessures.

### Bioconstruct "Inferno" d'Universal Omnitech

Après le succès mérité du célèbre Bioconstruct Polaris, Universal Omnitech s'est penché sur la survie en milieu désertique. Ce bioconstruct consiste essentiellement en l'implantation de glandes spéciales qui absorbent une partie de la chaleur dégagée par le fonctionnement de l'organisme. La chaleur ainsi absorbée est alors évacuée par le biais de la respiration tandis que l'humidité qui s'échappe durant les expirations du sujet est récupérée par d'autres glandes spéciales situées dans la gorge et les sinus. De cette manière, la transpiration (dont la fonction essentielle est de faire baisser la température) est considérablement diminuée et une bonne partie de l'humidité conservée plus longtemps dans l'organisme.

Effets en termes de jeu : la consommation d'eau reste normale jusqu'à des températures avoisinant les 40 °C.

### Bioconstruct "Polaris" (Universal Omnitech)

Le bioconstruct "Polaris" est composé de glandes artificielles qui assurent à votre organisme un afflux constant de métglycogène, une substance qui empêche l'eau des tissus organiques de se cristalliser sous l'action du froid.

En termes de jeu, l'utilisateur ne souffrira plus des risques de gangrène ou de congélation en milieu arctique jusqu'à des températures avoisinant les - 80° C. De plus, il bénéficie d'un bonus de +1 aux jets applicables contre les effets, armes ou sortilèges basés sur le froid ou l'absorption de la chaleur. Le sujet devient également pratiquement insensible à la sensation de froid et peut opérer en tenue légère au pôle nord ou dans une chambre froide en suivant une alimentation à peine différente de celle que l'on prendrait en milieu tempéré.

### **Branchies Synthétiques**

C'est en fait une forme de filtre respiratoire spécialisé qui sépare l'oxygène de l'eau et permet de respirer en milieu aquatique à faible profondeur (- de 20 mètres). Comme les poumons demeurent vulnérables à l'eau, ce dispositif prend la forme de branchies de chair souple greffées sous les oreilles du porteur et reliées à sa trachée artère. Le Niveau des Branchies (de 1 à 6) correspond à leur autonomie en heures. Passé ce délai, plusieurs minutes de récupération en surface sont nécessaires.

### **Enregistreur de Reflexes (ConGen Biomed)**

Il s'agit de minuscules morceaux de matière neurale artificielle greffés le long de la moelle épinière du sujet. Ces greffes renferment en leur sein des réflexes encodés immédiatement exploitables par le sujet. Ces réflexes correspondent à des niveaux de compétences basés sur les caractéristiques DEX, REF ou TECH et une compétence enregistrée ne peut dépasser le niveau 3 (soit 75.000 nuyen) bien qu'on puisse posséder autant de compétences différentes que l'on veut. Il n'est pas possible de reprogrammer les implants pour d'autres compétences que celles prévues à l'origine. L'avantage essentiel des Reflexes Enregistrés est que leur propriétaire peut faire progresser ses compétences comme si elles avaient été acquises normalement. Par contre, cette progression est enregistrée dans les greffes et non les nerfs du sujet. Retirer les Enregistreurs entraîne donc la perte de tous les niveaux de compétence développés depuis une base présente sur un Enregistreur.

### **Facilitation Mnémonique (Genecraft Biodesigns)**

On greffe au sujet un morceau de substance cérébrale de culture au niveau de son hippocampe, partiellement responsable de sa mémoire à court et long terme. Le principal avantage de cette greffe est de diviser par deux le temps nécessaire pour acquérir des compétences par apprentissage ou entraînement (mais pas par expérience directe). Un effet secondaire intéressant est une capacité de rappel des souvenirs accrue (+1 aux jets applicables). Par contre, le sujet devient beaucoup plus sensible aux sérum de vérité, aux sorts influant sur son comportement et aux messages subliminaux (-1 de pénalité aux jets applicables).

### **Implant Nightfire (Yamatetsu)**

Sans entrer dans les détails, on se contentera de savoir qu'il s'agit d'organes plus performants et plus rapides au démarrage ... Une fois que votre réputation sera faite, ajoutez +2 à tous vos jets en Séduction parce que tout le monde saura que vous êtes un très bon coup. Même si vous êtes fidèle, votre partenaire aura du mal à se plaindre de vos nouvelles capacités. Un des produits bioware les plus anciens et les plus répandus.

### **Liaison Neurale de ConGen Biomed**

Cet implant est un morceau de tissu spécial élevé en cuve et greffé dans l'encéphale de manière à relier les centres de coordination motrice des deux cotés du cerveau du sujet. De cette manière, le sujet annule toutes les pénalités d'utilisation de sa "mauvaise" main. Il ne s'agit pas d'ambidextrie. Lorsqu'il décide d'utiliser ses deux mains simultanément, par exemple, avec deux armes de poing, il doit viser la même cible mais ne souffrira pas de pénalité pour l'arme tenue dans sa mauvaise main. Si vous voulez vraiment devenir totalement ambidextre, faites vous greffer un nouveau cerveau...

### **Néomyéline de Genecraft Biodesigns**

Des travaux sur des bactéries fossiles vivantes retrouvées dans le projet Deep Shaft en 2048 (sponsorisé par Saeder-Krupp) ont fait pendant des mois la couverture des magazines spécialisés. La découverte d'organismes vivants à plus de 12 kilomètres de profondeur, organismes monocellulaires utilisant une biologie polymère totalement inédite, a sans doute été une des plus grandes découvertes des années 40. Les premières applications de

ces néo-biopolymères voient enfin le jour avec la Néomyéline. En quelques jours, on remplace la myéline du sujet (la myéline est une gaine entourant certains nerfs qui réduit les interférences électriques du système nerveux) par un produit nano-fabrique dix fois plus efficace. Grâce à la néomyéline, la rapidité et la résolution des messages nerveux est encore accrue de manière considérable, conférant un bonus de +2 à l'initiative en permanence.

NB : la Néomyéline n'est pas compatible avec les Réflexes Cablés ou le Booster Owari mais fonctionne parfaitement avec la pompe à Adrénaline.

### **Paradise Pigments (Yamatetsu)**

Lassé du rouge, du jaune, du noir et du blanc ? N'avez vous jamais souhaité un épiderme vert, pourpre, argenté ou orange ? Ces nanomachines vont simplement modifier votre mélanine et les glandes de votre système pigmentaire et en quelques jours, votre peau aura cette fabuleuse nouvelle teinte qui fera tellement d'envieux.

NB : le même traitement peut être appliqué aux mêmes conditions à votre système pileux ou à vos pupilles et si vous demandez un traitement intégral (épiderme + pupilles + système pileux), vous avez une réduction de 10 % sur le prix total.

### **Phéromones Personnalisés (Yamatetsu)**

On remplace vos glandes sudoripares (sécrétant la sueur et l'odeur corporelle) afin que les substances qu'elles produisent soient plus agréables au sens olfactif des autres. Les humains et Méta-humains sont inconsciemment sensibles aux phéromones et cela vous donne un bonus de +1 en Baratin et +2 en Séduction. Evidemment, si vous vous noyez sous le parfum ou que vous sortez des égouts, pas la peine de compter là-dessus ...

### **Pompe à Adrénaline (Phoenix Biotechnologies)**

Il s'agit d'un minuscule organe artificiel inséré dans l'abdomen, à proximité des glandes surrénales auxquelles il est relié. En cas de stress, les glandes surrénales sécrètent l'Adrénaline et la Noradrénaline qui permettent les réactions rapides (attaque, fuite ...) et la Pompe ajoute ses propres sécrétions à celles des glandes. En termes de jeu, l'initiative durant le premier round de combat est à +3 en raison de la soudaine surcharge en adrénaline. Le round suivant, elle est à +2 et le troisième round seulement à +1. Au delà, elle redevient normale. Il n'est pas exclu qu'un usage intensif et régulier entraîne à la longue une fragilité cardiaque accrue ... La Pompe à Adrénaline peut fonctionner aussi souvent que nécessaire mais doit libérer une quantité appréciable d'adrénaline pour faire de l'effet. Cela signifie qu'après une utilisation, il faudra attendre environ 10 à 15 minutes avant qu'elle puisse sécréter à nouveau la dose efficace. Dans cet intervalle, vos réactions sont normales et la Pompe est conçue pour ne jamais libérer d'adrénaline tant qu'elle n'est pas entièrement pleine. Ce système est compatible avec tous les accélérateurs de réflexes connus.

### **QuickClot (ConGen Biomed)**

Ce système est basé sur deux glandes artificielles placées à proximité des principales artères et capables de produire et stocker les produits responsables de la coagulation sanguine. Toute blessure qui cause une chute de la pression sanguine (= un écoulement de sang) active automatiquement le système. Lorsque le QuickClot fonctionne, les hémorragies sont considérablement ralenties de la manière suivante :

Type de Blessure	Perte de PDV
Mineure	aucune perte de PDV
Majeure	1 par deux rounds d'activité
Critique	1 par 2 rounds d'activité intense
Mortelle	1 tous les deux rounds

Le QuickClot reste actif tant que la pression sanguine ne s'est pas à nouveau stabilisée (c'est à dire lorsque la fuite de sang est arrêtée et l'état du patient stabilisé).

Ce système est bien évidemment sans efficacité si les dégâts ne sont pas dus à une perte de sang (électricité, froid, toxines, flammes ...).

### **Reconstruction Rétinienne de Shukutei Medical**

Des nanomachines vont altérer les gènes de votre rétine et les amener à fabriquer des facteurs identiques à ceux dont disposent les métahumains qui prendront effet en moins de trois semaines. Au choix, vous pouvez donc bénéficier de la vision thermographique ou nocturne. Si vous êtes métahumain, votre propre vision paranaturelle n'est pas affectée par la Reconstruction et vous pouvez donc en bénéficier pour posséder la vision thermographique ET la vision nocturne.

### **SensoDerm (ShukuTei)**

Vous voulez vraiment apprécier les caresses du vent sur votre peau ou celles de votre partenaire ? La sensation de la soie naturelle ne vous suffit pas au naturel ? Grâce à un traitement spécial des terminaisons nerveuses de votre épiderme, on amplifie les capacités de votre système épicritique (responsable des sensations tactiles fines) sans pour autant que vous risquiez une overdose sensorielle. En plus, le Sensoskin peut être neutralisé pour plusieurs heures sur simple inhalation d'un neutraliseur spécialement conçu (1d3 heures d'effets, 2 Ny la dose).

### **Suprathyroïde (Universal Omnitech)**

Cette glande synthétique est implantée près de la glande thyroïde et amplifie les phénomènes de dégradation et de transformation chimique dans l'organisme. La conséquence principale de cette amélioration est une production accrue et constante d'énergie qui se traduit par le gain d'un point de caractéristique permanent en FOR, CON, REF et MV ! Mais la glande suprathyroïde possède également plusieurs effets secondaires. Tout d'abord, la plupart des réactions chimiques amplifiées sont exothermes (elles dégagent de la chaleur) ce qui augmente d'environ 1 à 2°C la température corporelle. Par conséquent, le sujet est obligé de boire environ le double du volume d'eau quotidien et est plutôt mal à l'aise sous des latitudes tropicales ... Ensuite, le sujet tend à devenir rapidement hyperactif, dormant de moins en moins et faisant de plus en plus d'exercices pour brûler toute son énergie. Il éprouve du mal à agir de manière posée ou à faire preuve de patience et sa caractéristique Volonté baisse de trois points.

### **Symbiotes (Universal Omnitech)**

Il s'agit de nanoïdes fabriqués par des mini-usines dispersées dans votre flux sanguin. Vos capacités de récupération sont dramatiquement augmentées : double vitesse de guérison ! Mais vous devez manger environ deux fois plus qu'auparavant ou sélectionner minutieusement vos aliments si vous ne voulez pas prendre de poids. Dans les deux cas, doublez vos frais d'alimentation quotidiens.

### **Synthacardium (Zeta-Impchem)**

On remplace votre coeur par un homologue dont le myocarde (les muscles cardiaques) est plus résistant. Vous devenez capable de soutenir des efforts continus sans trop de problèmes. Tous les jets faisant appel à l'Endurance, que vous possédiez ou non la compétence, sont ajustés à +4.

### **Système de Régulation Circadien de Zeta-Impchem**

Cet implant empêche le cerveau d'entrer en sommeil lorsque le corps est fatigué. Il ne rend pas le sommeil inutile mais diminue d'environ 50 % les besoins de l'individu. Il permet également d'augmenter de la même durée le temps que l'on peut passer à s'entraîner, programmer, travailler ... Avec cet implant, il est très

facile de monter la garde toute une nuit sans avoir le moindre babillement. Il est cependant fortement conseillé de passer des week-end de sieste pour éviter les séquelles psychologiques et physiologiques de la privation de sommeil. Un patch tranquillisant est encore le meilleur moyen de prendre quelques heures de sommeil lorsqu'on possède cet implant.