

# CYBERWARE

IMPLANTS CEPHALIENS	EFFETS PRINCIPAUX DE L'IMPLANT	OPER	Huma	Prix	Dispo
Affichage Rétinien	visualisation des données sur la rétine	M	1d3	1000	8
Chipjack	prise de connexion avec des puces	M	1d3	500	9
Datajack	Prise d'interface avec véhicules, cyberdecks ...	M	1d3	1000	9
<b>Implants Radio Commlink</b>	<b>Emetteurs/récepteurs intra-craniens</b>	<b>M</b>	<b>1d3</b>	<b>var</b>	<b>var</b>
Implant Radio - Comlink II	Emetteur/récepteur - 2 fréquences	M	1d3	2000	7
Implant Radio - Comlink IV	Emetteur/récepteur - 4 fréquences	M	1d3	4000	7
Implant Radio - Comlink VIII	Emetteur/récepteur - 6 fréquences	M	1d3	10.000	5
Implant Radio - Comlink X	Emetteur/récepteur - 10 fréquences	M	1d3	20.000	4
Cybermusic	Interface de contrôle d'instruments musicaux	M	1d3	1000	8
CyberLink	Contrôle à distance des pilotables	MA	1d6+4	13.000	4/CA
Module GPS	Localisation du porteur	N	1	700	7
Téléphone Interne	Téléphone cellulaire intra-cranien	M	1d3	3700	8
Bombe Corticale	Migraine explosive et fatale	CR	1d3	50.000	2/CC
Mémoire Interne	Banque de données cranienne	MA	Mp/50	Mp x 100	5
Filtre Mémoirel	Stockage vers mémoire cyber et non organique	N	2d6	5000	3
Verrou Mémoirel	accès restreint à une mémoire interne	N	1d6	1000	3
Interface de Compétences	Module de contrôle des logiciels de compétence	CR	2d6	10.000	5
<i>Logiciels de Connaissance</i>	<i>Compétences artificielles en INT</i>	-	-	<i>300/Niv</i>	<i>7</i>
<i>Logiciels de Relations</i>	<i>Compétences artificielles en EMP et SF</i>	-	-	<i>600/Niv</i>	<i>6</i>
<i>Logiciels d'Execution</i>	<i>Compétences artificielles en CON, REF et TECH</i>	-	-	<i>200/Niv</i>	<i>7</i>
Liaison Sensorielle	Système d'enregistrement simsens du porteur	CR	2d6	3000	5/CA
Crypto-Circuit HD	Codage des messages radio	MA	1	5000/niv	5/CA
Scramble Breaker HD	Décodage des messages radio	MA	1	10.000/niv	5/CB
<b>IMPLANTS AUDITIFS</b>	<b>Prothèse de Base, sans options</b>	<b>MA</b>	<b>1d6</b>	<b>4000</b>	<b>8</b>
Modification Esthétique	Apparence selon désirs de l'acheteur	-	-	1000	8
Amortisseur de Sons	Protège contre les agressions sonores	N	1	350	8
Basses Fréquences	Audition dans les fréquences infrasoniques	N	1	300	7
Enregistreur	Magnétophone interne	M	2	700	7/CA
Hautes Fréquences	Audition dans les fréquences ultrasoniques	N	1	300	7
<b>IMPLANTS OPTIQUES</b>	<b>Prothèse de base, sans options</b>	<b>MA</b>	<b>2d6</b>	<b>5000</b>	<b>8</b>
Modification Esthétique	Apparence selon désirs de l'acheteur	-	-	1000	8
Verres Miroirs	Comme des lunettes greffées sur la peau	MA	2d6+2	7000	7
Affichage Rétinien	Visualisation des données sur la rétine	N	1	1000	8
Anti Flash	Protection contre l'éblouissement	N	1	200	8
Amplification de Lumière	Vision en lumière faible (comme Elfes et Nains)	N	2	300	7
Caméra	Enregistrement vidéo en temps réel	M	2	500	7/CA
Magnification d'Image	Téléobjectif	N	1d3	500	8
Micro-optique	Grossissement analogue à celui d'un microscope	N	1d3	700	7
Falsification Rétinienne	Trompe les scanners et serrures rétiniens	M	1d6	5000	2/CA
Rangefinder <sup>TM</sup>	Détermine la portée d'une cible	N	2	300	5/CB
Vision Thermographique	Vision infrarouge (comme Orks et Trolls)	N	2	300	7
<b>IMPLANTS CORPORELS</b>	<b>EFFETS PRINCIPAUX DE L'IMPLANT</b>	<b>OPE</b>	<b>Huma</b>	<b>Prix</b>	<b>Dispo</b>
<b>Armures Dermales</b>	<b>Lamelles plastiques greffées sous l'épiderme</b>	<b>M</b>	<b>var</b>	<b>var</b>	<b>4/CA</b>
Armure Dermale I	Armure dermale légère PA = 6	M	1d6	8000	4/CA
Armure Dermale II	Armure dermale moyenne PA = 9	M	1d6+3	11.000	4/CA
Armure Dermale III	Armure dermale optimale PA = 12	M	1d6+6	15.000	4/CA
Blindage Externe Partiel	Plaques d'armure greffées sur la peau (25 PA)	MA	4d6	6.000	5/CB
Blindage Externe Intégral	Blindage recouvrant entièrement le sujet (40 PA)	CR	7d6	45.000	4/CB
Compartiment Digital	Phalange creuse sur doigt normal ou cybernétique	N	1	300	7
Cybercobra	"serpent cybernétique" caché dans le corps	CR	1d10+5	8000	4/CC
Glowskin	Epiderme lumineux	MA	1d6+1	900	7
Griffes Rétractiles (Wolvers)	Griffes artificielles pour combat rapproché	M	3d6	1500	5/CC
Interface d'Arme - Palmaire	Améliore les performances de tir (+2)	M	1d6	2000	5/CA
Interface d'Arme - Cablée	Améliore les performances de tir (+1)	N	1d3	800	7/CA
Interface de Véhicule	Améliore le contrôle des véhicules (+2)	M	2d6	12.000	7
Lames Digitales (Rippers)	Ongles artificiels rétractiles	M	2d6	1000	6/CB
<b>Modulateurs Vocaux</b>	<b>Prothèse de Base</b>	<b>M</b>	<b>1d6</b>	<b>4500</b>	<b>8</b>
Option- Amplificateur	Permet de contrôler le volume de la voix	N	1	1000	8
Option - Modulateur de Timbre	Permet les effets spéciaux vocaux	N	2	2500	6
Option - Masque Vocal	Falsification de la voix contre les scanners	M	1	5000	4/CA

Poumons Artificiels OXSYS	Système respiratoire de remplacement	CR	1d6	2000	7
RealFur™	Fourrure de synthèse	MA	1d6+6	6000	6
Réflexes Cablés	Accroissement de la vitesse de réaction (+1 à +3)	MA	1d6/Niv	Niv x 5000	6/CB
<b>Renforcement du Squelette</b>	<b>Ajout de fibres sur les tissus osseux</b>	<b>MA</b>	<b>variable</b>	<b>variable</b>	<b>4/Var</b>
Renforcement - Plastique	Fibres de plastique : +1 en CON	MA	1d6+2	5000	4/CA
Renforcement - Aluminium	Fibres d'aluminium : +2 en CON	MA	1d6+4	10000	4/CB
Renforcement - Titane	Fibres de titane : +3 en CON	MA	1d6+6	15000	4/CC
See Me All Syntheskin	Epiderme artificiel transparent	MA	2500	2d6+2	7
Skinwatch	Montre sous-dermique	M	150	1	8
Slice and Dice	Monofouet contrôle cybernétiquement	MA	2d6	7000	4/CC
Substituts Musculaires	Musculature artificielle	MA	1d6/Niv	5000/Niv	4/CB
Tattoochip	Tatouage Electronique	M	0.5	100	8
<b>CYBERMEMBRES</b>	<b>Prothèse de Base, sans options</b>	<b>CR</b>	<b>2d6</b>	<b>10.000</b>	<b>8</b>
Modification Esthétique	Apparence selon désirs de l'acheteur	-	-	500	7
Accroissement de Force	Augmente les performances (+1 à +4)	N	0.5	niv x 1500	7/CA
Arc Electrique "Blitzkrieg"	Système d'électrocution et de destruction intégré	N	1	8700	3/CC
Booster de Signal	Antenne radio modulaire	N	2	niv x 5000	8
Ecran Retractable	Moniteur vidéo escamotable dans l'avant-bras	N	1	200	9
Equipement Intégré	arme ou gadget dissimulé dans le membre	N	1	variable	Var
<b>SYSTEMES DE FILTRAGE</b>	<b>Résistance accrue contre certains dangers</b>	<b>var</b>	<b>var</b>	<b>var</b>	<b>Vat</b>
Filtre Ingestif	Contre les toxines avalées (+1 à +5)	MA	1d6	Niv x 1000	8
Filtre Respiratoire	Contre les gaz et vapeurs toxiques (+1 à +5)	CR	1d6	Niv x 1500	8
Filtre Sanguin	Contre les poisons et toxines sanguines (+1 à +5)	CR	1d3	Niv x 1000	7

## DESCRIPTIF DU TABLEAU

**Opér.** : type d'opération chirurgicale nécessaire, voir le chapitre Description de l'Equipement.

**Huma.** : perte en Humanité (EMPathie et ESSence)

**Prix** : il n'inclut PAS le cout des opérations d'implantations.

**Dispo** : l'indice de disponibilité du Cyberware ainsi que son code légal (voir chapitre correspondant) après le /. Si aucun code légal n'est donné, l'équipement est en vente libre.

## Modifications des Caractéristiques

Tout implant cybernétique qui modifie la valeur d'une caractéristique empêche tant qu'il est présent dans le corps le personnage de développer cette caractéristique par l'expérience.

## PERTE D'HUMANITE

La quasi-totalité des implants cybernétiques occasionne une perte de Points d'Humanité, qui se traduit à terme par une diminution à la fois de l'EMPathie et de l'ESSence du porteur de l'implant. Cette perte est considérée comme une Modification de Caractéristique et le personnage ne peut donc faire progresser son EMPathie ou son ESSence à partir du moment où un implant cybernétique est présent dans son corps.

### \* Empathie

En ce qui concerne l'EMPathie, dès que le nombre de points d'humanité perdus atteint 10, l'EMP diminue de 1 point, et ce tant que l'implant reste dans le corps de son hôte. Ainsi, si vous perdez un total de 18 points d'Humanité par le cyberware, votre EMP chutera de 1 point. Si par la suite vous ajoutez encore du cyberware et perdez 5 points d'Humanité de plus, vous avez un total de 23 Points d'Humanité en moins et vous avez donc perdu un deuxième point d'EMPathie.

- lorsqu'il ne vous ne reste plus que deux points d'EMP, vous commencez à devenir nettement plus froid et indifférent aux autres en général

- lorsque votre EMP est tombée à 1, vous n'êtes plus qu'un robot de chair et de sang, une machine dont les pulsions sont réduites au minimum et qui n'a plus guère de points communs avec l'original. La plupart du temps, vous ne vous sentez vivre que durant le combat, lorsque l'adrénaline et le danger vous sortent de votre grisaille mentale. Eventuellement, les puces BTL peuvent vous procurer le même genre de sensations.

- lorsque votre EMPathie atteint la valeur Zéro, vous êtes réduit à l'état de zombie, vous ne pouvez même plus vous nourrir ou vous habiller de lui-même et êtes désormais l'équivalent d'un légume.

### \* Essence

L'ESSence chute beaucoup plus vite que l'EMPathie car *vous perdez un point de votre caractéristique ESSence dès que vous avez perdu ne serait-ce qu'un seul point d'Humanité !* Ensuite, vous en perdez un de plus chaque fois que vous totalisez 10 points d'Humanité perdus. Donc,

si vous avez perdu entre 1 et 9 points d'Humanité, vous avez déjà diminué votre ESSence de 1, si vous totalisez dix points d'Humanité, vous diminuez votre ESSence d'un point de plus, etc ...

Afin de résumer tout cela, prenons le cas d'un magicien ayant à la fois 8 en EMP et 8 en ESSence.

S'il se fait poser un Datajack qui lui coûte 1 point d'Humanité, son ESS tombe à 7 mais son EMP reste stable. S'il prend ensuite un bras cybernétique qui lui fait perdre 9 points de plus (pour un total de 10), son ESSence tombe à 6 et son EMP baisse à 7. Beaucoup plus tard, il est parvenu à accumuler une perte de 64 points d'Humanité : son ESSence est donc de 1 et il est sur le point de perdre tous ses pouvoirs. Comme en plus son EMPathie n'est plus que de 2, il est bien parti pour devenir un légume s'il atteint le seuil fatidique des 80 points d'Humanité perdus.

La perte en ESSence occasionne divers effets secondaires : elle diminue la résistance du personnage aux attaques magiques, rend plus difficiles aux mages et chamanes l'usage de leurs sorts et réduit les pouvoirs que peuvent développer les Adeptes, voire provoque la perte de certains pouvoirs lorsque la perte d'ESSence est importante.

## Abandonner le Cyberware

Retirer des implants cybernétiques permet de récupérer son EMPathie mais cela ne se fait pas d'un coup de baguette magique et nécessite plusieurs semaines de thérapie continue pour atteindre cet objectif. Les thérapies fonctionnent selon le principe de séances hebdomadaires de 3 heures. Chaque séance (et l'accompagnement pharmaceutique qui va avec) coûte 500 Nuyens et vous rend un point d'Humanité. Dans notre exemple, le magicien qui a perdu 74 points d'Humanité devra dépenser  $74 \times 500 = 32.000$  nuyens pour redevenir comme avant et cela lui demandera 74 séances de trois heures hebdomadaires soit presque un an et demi d'efforts. Tout cela à condition qu'il puisse bien évidemment accéder à un thérapeute de manière légale ou qu'il bénéficie de contacts appropriés...

Malheureusement, la perte en ESSence reste définitive et même si le mage retrouve toute son Humanité, il ne regagnera jamais le premier point d'ESSence qu'il avait perdu.

A la fin de sa thérapie, notre magicien aura donc à nouveau 8 en EMPathie mais son ESSence sera désormais de 7 et ce définitivement.

## Cybernétiques Améliorés :

Cette appellation regroupe tous les implants réalisés avec des techniques de pointe : nanotechnologie, biomatériaux, implants hypoallergéniques, matériaux fabriqués en orbite ...

Ils ne sont pas disponibles dans n'importe quelle clinique et ne peuvent être posés que dans des établissements spécialisés, en relation avec des constructeurs très doués. On peut diviser en plusieurs catégories les cybernétiques améliorés. Toutes ont comme effets essentiels une réduction des pertes d'humanité et une augmentation de la résistance de

l'implant (à la discrétion du maître de jeu). Les frais d'implantation chirurgicaux sont considérés comme identiques à un implant standard.

Amélioration	Huma	Resist	Prix	Dispo
Alpha	- 25%	+1	x 5	-2
Béta	- 50%	+2	x 10	-4
Delta	- 75 %	+3	x 20	-6

#### Cybernétiques d'Occasion :

Il s'agit soit de cybernétiques de qualité inférieure, soit de pièces usagées probablement récupérées sur un cadavre, voire d'assemblages improvisés testés sur le tas. Tous les cybers d'occasion coûtent 50% du prix normal. Le coût de l'opération demeure le même que pour un implant normal.

Par contre, les cybernétiques d'occasion sont plus fragiles (-1 aux jets applicables) et occasionnent une perte d'humanité de + 25%.

### IMPLANTS CEPHALIENS

Ils nécessitent le remplacement de certains tissus ou os du crâne par des prothèses plastiques.

#### Affichage Rétinien

Ce petit module est placé à proximité du nerf optique. S'il est relié à un autre implant, il permet de visualiser les données qu'il contient : fichiers en mémoire interne, puce sur chipjack et même émissions vidéo par ondes si vous avez un implant radio. L'Affichage Rétinien vous donne également l'heure en permanence. Son horloge intégrée sert aussi de chronomètre ou de compte à rebours et peut être réglée par simple commande subvocale. L'idéal pour les gens qui aiment la précision. Il existe également en option pour cyberoptique avec une perte d'humanité et un code d'Opération diminués. .

#### Chipjack

Prise permettant la connexion d'un logiciel de compétences ou de fichiers de données sous formes de puce ou d'être relié directement à une banque de données. Tout seul, le chipjack permet d'utiliser une seule puce à la fois. Couplé à une Mémoire Interne, il permet d'y transférer le logiciel de compétences dans la mesure de l'espace disponible. Généralement placé sur la tempe ou derrière l'oreille, il peut être installé ailleurs sur le corps avec les modifications suivantes : Chirurgie = MA Perte d'humanité = 2 en raison des cablages supplémentaires. La cadence de transfert des données par un chipjack est de 10 Mp/round.

#### Datajack

La fameuse connexion d'interface entre l'homme et la machine. Indispensable pour les deckers, les interfacsés et autres adeptes de l'Esprit dans la Machine.

Le Datajack possède toutes les propriétés d'un Chipjack mais permet également de connecter son porteur avec autre chose que des puces de logiciels ou des banques de données : véhicules, cyberdecks, armes ... Tout comme le Chipjack, il peut être implanté ailleurs que sur le crâne avec les mêmes modifications concernant la perte d'humanité et la chirurgie nécessaire. Sa cadence de transfert est également de 10 Mp/round.

#### Implant Radio (Comlink)

Il permet les communications par ondes courtes sous plusieurs fréquences. La qualité de la transmission n'est pas terrible (impossible de s'en servir pour pénétrer dans la Matrice ...) mais l'utilisateur peut subvocaliser lorsqu'il communique et il reçoit les messages de son correspondant directement sur son nerf auditif. On peut rendre ce type d'implant plus difficile à détecter en lui appliquant un coefficient d'efficacité selon le système indiqué dans la liste d'équipements de Sécurité et Contremesures. Le chiffre latin indique le nombre de fréquences que peut gérer l'implant. Sa portée moyenne est de 15 kilomètres.

#### Cybermusic

Il s'agit en fait d'un module permettant de contrôler des instruments musicaux et des synthétiseurs par le biais d'un datajack. Jets à +1.

#### Cyberlink

Ce gros processeur interne relié à votre Comlink vous permet d'émuler toutes les capacités des consoles de Contrôle à Distance portables. Vous pouvez même piloter votre propre voiture sans avoir besoin de vous y brancher avec des câbles d'interface.

#### Module GPS Sony

Couplé avec un Comlink ou un Téléphone Interne, le Module GPS vous permet de connaître votre position à deux mètres près. Il vous faut cependant avoir un système d'affichage (Ecran Retractable, Affichage Retinien...) pour pouvoir visualiser votre position. Le module GPS cybernétique obéit aux règles des systèmes GPS portables (voir Equipement).

#### Téléphone Interne

Il possède son propre numéro d'appel et est connecté au réseau de télécommunications de la même manière que les téléphones cellulaires. Néanmoins, il ne permet pas de se connecter virtuellement avec la Matrice.

#### Bombe Corticale

Son usage est formellement interdit par la loi et il est en général utilisé pour prendre des garanties sur un individu non consentant. Les conditions de mise à feu (par signal radio, par stimulus sensoriel, à la suite d'une action donnée, par compte à rebours ...) sont spécifiées au moment de sa construction. Cet implant une fois installé est extrêmement difficile à retirer sans provoquer son explosion (Difficulté = 30) et nécessite une salle de chirurgie ainsi qu'une équipe médicale complète. La bombe corticale inflige au moment de son explosion une migraine fatale à son malheureux porteur en lui faisant exploser la tête (mort instantanée) et possède également un rayon d'action de 1 mètre, occasionnant dans cette zone 2d6 de dégâts selon les règles appliquées aux grenades.

#### Mémoire Interne

Sa capacité en Megapulses peut être utilisée pour stocker des fichiers de données, des logiciels de compétences ou des logiciels de cyberdeck. On doit la remplir par le biais d'un autre implant (chipjack, datajack, radio, caméra ...) mais une simple commande subvocale permet d'en effacer le contenu. Taille minimale de 30 Mp.

#### Filtre Mémoirel

Couramment utilisé sur les secrétaires de direction possédant une Mémoire Interne, ce dispositif peut être déclenché par autrui sur simple commande vocale. Durant son fonctionnement, il empêche les événements vécus d'être stockés dans la mémoire à long terme du sujet tout en n'ayant aucun effet sur sa mémoire à court terme. Ainsi, la secrétaire peut toujours prendre des notes sous la dictée mais ne s'en souviendra pas par la suite, toute cette période ayant été stockée dans sa mémoire cybernétique au lieu de sa mémoire organique. En général, un autre mot de commande permet d'arrêter l'opération du filtre et de purger immédiatement les données enregistrées dans la mémoire cybernétique.

#### Verrou Mémoirel

Variante du Filtre Mémoirel, ce dispositif est utilisé couramment sur les cybermessagers qui transportent des données sensibles dans une mémoire interne. Personne, pas même le messenger, ne peut accéder aux données sans un code spécial déterminé au moment de leur implantation. Certaines personnes utilisent également ce système afin d'être les seules à pouvoir accéder au contenu de leur propre mémoire cybernétique.

#### Interface de Compétences

Sans elle, il est impossible d'utiliser des compétences stockées dans une puce sur Chipjack ou dans une Mémoire Interne. A la suite d'un examen médical ultra-complet (1d6 heures, 1000 Ny), ou de la consultation d'un dossier médical très fourni, cette interface est paramétrée avant son installation afin de contenir certaines données biologiques sur son porteur : taille, poids, réflexes, quotient intellectuel, aptitudes manuelles ... ces données seront exploitées par les logiciels de compétences afin qu'ils se personnalisent rapidement (1 heure/niveau) à leur utilisateur.

L'Interface de Compétences ne peut gérer simultanément que 10 logiciels différents au maximum. Si l'on possède plus de dix logiciels de compétence stockés dans une Mémoire Interne, on peut choisir lesquels seront gérés par l'Interface et ceux qu'elle ignorera. Tout changement dans cette liste implique environ une demi-heure de délai, durant laquelle ni le logiciel en cours de chargement ni celui qui sera mis de côté pour lui laisser la place ne seront utilisables.

#### Logiciels de Compétences

Ils se présentent généralement sous forme de puces pouvant être connectés à un Chipjack. Pour pouvoir s'en servir, il suffit d'un

Chipjack et d'une Interface de Compétences, mais seule la puce fixée au Chipjack sera exploitable. On peut également les transférer/copier dans une Mémoire Interne et bénéficier ainsi du contenu de plusieurs puces. Aucun logiciel de compétence ne peut dépasser le niveau 3. Aucun logiciel de compétence ne peut être exploité sous une forme compressée et leur décompression prend une minute complète par niveau décompressé.

Toutes les compétences ayant un intérêt commercial suffisant et ne révélant pas d'aptitudes magiques sont disponibles.

Rappel : les puces contenant de simples fichiers de données sont immédiatement exploitables, sans qu'il soit nécessaire d'avoir une Interface de Compétences. Une base de données sur un sujet précis n'est donc pas un Logiciel de Compétences et ne requiert pas d'Interface de Compétences mais son utilisation sera beaucoup moins fluide et rapide que les mêmes connaissances assemblées sous forme de compétence.

#### **Liaison Sensorielle**

Il s'agit du dispositif utilisé par les acteurs de simsens qui permettent de les enregistrer en permanence. Lorsque son porteur déclenche la liaison, toutes ses sensations physiques (vue, ouïe, toucher, odorat, gout, température, organes internes, douleur ...) sont directement transmises à un récepteur approprié ou enregistrées dans une mémoire interne ou une puce de données. Une Liaison capable d'enregistrer également les impulsions émotionnelles coûte dix fois plus cher.

La transmission par ondes nécessite un deck d'interface ou une console Simsens pourvus d'un récepteur spécial (+9000 Ny), calé sur la fréquence de la Liaison sensorielle.

L'enregistrement sur puce ou autre support physiquement relié au porteur de la Liaison doit se faire avec le ou les matériels suivants : datajack, chipjack, mémoire interne ...

#### **Crypto-Circuit HD**

Il vous permet de coder toutes les communications passant par vos implants Radio, Téléphone ou Liaison Sensorielle. Le crypto-circuit possède un niveau allant de 1 à 10 reflétant ses performances.

#### **Scramble-Breaker HD**

Le pendant du crypto-circuit, il vous permet de déchiffrer en temps réel toute communication que vous interceptez grâce à un implant radio ou téléphone. Son niveau varie également de 1 à 10. Enregistrer des données interceptées dans le but de les décoder ultérieurement demande une Mémoire Interne ou un autre support permettant de les stocker (puce, cyberdeck...).

### **IMPLANTS AUDITIFS (CYBERAUDIOS)**

La version Standard de ce genre d'implants a une apparence artificielle évidente. Elle permet une audition parfaite dans la bande audible par les humains. Un implant auditif peut posséder jusqu'à trois options parmi les suivantes :

#### **Modification Esthétique**

Les catalogues incluent toute une gamme de modification de l'apparence de votre prothèse. Elle peut imiter l'oreille d'origine ou avoir l'air d'une antenne, ou encore d'une oreille d'elfe ... laissez votre imagination faire le reste. Cette option est payante mais ne compte pas dans la limite des trois options possibles.

#### **Amortisseur de Sons**

Cette option met son porteur à l'abri des augmentations brutales de volume et lui procure une protection accrue (+2) contre les attaques basées sur le son.

#### **Basses Fréquences**

Permet d'entendre les sons trop bas pour l'oreille humaine et proches des infrasons. Confère un bonus de +1 aux jets en Perception réalisés avec l'ouïe. Cumulable avec l'implant Hautes Fréquences.

#### **Enregistreur**

Il permet de transférer sur une puce connectée à un Chipjack ou vers une Mémoire Interne tout ce que le porteur entend. Celui-ci peut bien évidemment écouter par la suite ses propres enregistrements directement dans son implant auditif.

Avec un Datajack, on peut transférer l'enregistrement vers un ordinateur ou même des hauts-parleurs. L'enregistrement stocké dans une puce ou une Mémoire Interne prendra un Mp par 2 mn de durée.

#### **Hautes Fréquences**

Permet d'entendre les fréquences proches des ultrasons normalement inaudibles. Confère un bonus de +1 aux jets en Perception réalisés avec l'ouïe. Cumulable avec les effets de l'option Basses Fréquences.

### **IMPLANTS OPTIQUES (CYBEROPTIQUES)**

Sous leur forme standard, ils ont l'air d'être faits de chrome ou d'argent et sont dépourvus de pupille ou d'iris. Beaucoup de samourai des rues aiment les porter ainsi en raison du regard inhumain qu'ils confèrent à leur propriétaire (+1 en Intimidation). Un implant cyberoptique ne peut accueillir que quatre options.

#### **Modification Esthétique**

Vos implants peuvent ressembler à vos yeux d'origine ou avoir n'importe quelle couleur. Ils peuvent aussi porter un logo en guise de pupille, être faiblement lumineux, de couleur changeante, entièrement transparents et tout ce que vous pouvez imaginer d'autre. Les implants vraiment esthétiques confèrent un bonus de +1 aux jets en Séduction (t'as de beaux yeux tu sais ...) et ceux qui vous font passer pour un vampire aux yeux de lumière écarlate ou ont un aspect vraiment inquiétant vous donnent un bonus de +2 en Intimidation. Certains ont même l'air d'yeux à facettes alors que d'autres sont installés au bout de pédoncules articulés ... ne compte pas dans le nombre limite d'options.

#### **Verres Miroirs**

Il s'agit d'une modification esthétique spéciale qui donne à vos implants l'apparence de verres de lunettes métallisés greffés à même la peau. Bien que la perte d'humanité soit accrue, l'avantage de ces cyberoptiques surdimensionnés est que chacun peut accueillir six options au lieu de quatre.

Un système spécial vous permet de "fermer vos yeux" à la lumière extérieure lorsque vous souhaitez dormir.

Une version "Verres Noirs" est également disponible pour ceux qui préfèrent le look ray-ban.

#### **Anti-Flash**

Cette option vous met à l'abri des effets néfastes des éblouissements soudains, que ce soit dans la bande visible humaine, en lumière amplifiée ou même en vision thermographique. Vous avez un bonus de +3 à tous les jets contre l'éblouissement. Egalement pratique pour aller à la plage ...

#### **Amplification de Lumière**

Permet une vision normale en pleine nuit ou dans une zone de faible luminosité. Inutile dans les pièces entièrement closes sans une source de lumière minimale (une simple diode lumineuse ou l'affichage d'une montre sont suffisants).

#### **Caméra**

Elle peut enregistrer des images dans une mémoire interne ou vers un appareil externe (datajack, chipjack...).

#### **Magnification d'Image**

Le traitement électronique de l'image permet un agrandissement x20 des objets éloignés et cette option confère également tous les avantages d'une Lunette de Visée +1 pour le tir à longue portée.

#### **Micro-optique**

Grossissement analogue à celui d'un microscope électronique x 50. Lorsque l'on ne dispose pas d'un Atelier équipé cet implant permet d'annuler toutes les pénalités si l'on travaille sur des composés électroniques miniaturisés ou au niveau bactériologique.

#### **Falsification Rétinienne**

Totalement illégale. Cet implant doit bien sûr être réalisé après avoir obtenu le schéma exact de la rétine à copier. Il donne un bonus de +4 à tous les jets visant à tromper un système de sécurité basé sur l'analyse rétinienne si ce système est prévu pour accueillir l'empreinte originale copiée par la prothèse. Changer fréquemment d'empreinte rétinienne peut occasionner certaines perturbations dans les prothèses visuelles ...

#### **Rangefinder™ (Wiremasters Inc.)**

Cette option pour cyberoptique vous aide à calculer la distance exacte (à 0.06 mètre près) de votre cible à partir du moment où vous pointez sur elle une arme avec laquelle vous êtes interfacé. Le Rangefinder

fonctionne comme une Lunette de Visée d'indice 1 compatible avec l'option cyberoptique Magnification d'Image.

### Vision Thermographique

Cette option opère dans le spectre infrarouge et permet de voir les sources de chaleur, ce qui est pratique pour repérer les morts sur le champ de bataille ou les ennemis dissimulés dans l'ombre. On peut également s'en servir pour détecter la présence de cybernétiques par la différence de température avec le reste du corps mais seuls les implants les plus envahissants (membres, armures dermales ...) peuvent être identifiés de cette manière.. Dès leur implantation, les muscles greffés passent totalement inaperçus et bien évidemment, le bioware est à température corporelle...

## IMPLANTS CORPORELS

### Armure Dermale (Peau Tissée)

Les armures dermales sont formées de minuscules lamelles en plastique semi-rigide insérée sous la première couche de l'épiderme et sont considérées comme des armures souples. Il est possible de remarquer la présence d'une armure dermale avec un jet en Perception, ce qui altère l'APParence du porteur du point de vue de celui qui a détecté l'armure dermale. Il n'est pas possible de dissimuler par le biais de la chirurgie esthétique la présence d'une Armure Dermale car elle affleure à même la peau de manière à offrir une protection maximale. Les jets en Perception sont ajustés à +5 si l'on utilise le sens du toucher.

Type d'armure dermale	PA	Perception
PeauTissée I	6	30 (réussi = -1 en APP)
PeauTissée II	9	25 (réussi = -2 en APP)
PeauTissée III	12	20 (réussi = -3 en APP)

L'armure dermale ne pénalise pas les REF de son porteur s'il ne porte aucune protection ou une simple Fashionarmor. Toute autre protection imposant une pénalité en REF ou en MV voit cette pénalité majorée de 1 point en présence d'une Armure Dermale.

### Blindage Externe

Il s'agit de plaques de plastiques ultra-résistants et de fibres métalliques greffées sur la peau du porteur, ce qui lui donne une apparence éminemment artificielle.

- le Blindage Partiel ne protège que le torse, la boîte crânienne et les membres, laissant à découvert le visage et les articulations.. Ce type de protection impose un malus de -1 en REF et -4 en APP.

- le Blindage Intégral recouvre entièrement le corps. Son poids est tel que les articulations sont munies de petits moteurs électriques. Il impose néanmoins une perte de 2 points de REF et le porteur est difficilement reconnaissable (APP = 0).

Tous les Blindages Externes offrent une protection équivalente à une armure de 40 PA (25 PA pour le blindage partiel). Les Blindages Externes ne sont pas compatibles avec les armures dermales et leurs pénalités s'ajoutent à celles des autres armures portées qui doivent être taillées sur mesures par rapport aux plaques de blindage (compter 150 % du prix de l'armure).

### Compartiment Digital

Il remplace la dernière phalange d'un doigt organique et constitue un minuscule espace de rangement permettant de dissimuler une puce optique ou une lanterne en monofilament, équivalente à un fouet du même nom.

### Cybercobra

Il doit être implanté dans la gorge du sujet ou dans un cybermembre. Un cybercobra est contrôlé par liaison neurale directe et son porteur s'en sert en développant une compétence Cybercobra ou sa compétence de Corps à Corps/Arts Martiaux avec une pénalité de -3. Un cybercobra cause normalement 2d6 de dégâts par déchirure mais si le porteur parvient à s'approcher assez près d'une victime sans méfiance (par exemple, en l'embrassant), il peut parvenir à lancer une attaque d'éviscération : le cybercobra pénètre dans un orifice de la victime (la bouche, une cavité oculaire ...) et déchire les organes internes sur son passage, causant 4d6 de dégâts par round. Le cybercobra est imprégné d'un gel transparent qui empêche toute adhérence de sang ou de fibres organiques et permet une sortie plus rapide de son logement. Tendue au maximum, le cybercobra peut frapper jusqu'à un mètre de distance de son point de départ mais il est guidé par les impulsions neurales visuelles et souffre donc de toutes les pénalités appropriées pour les cibles plongées dans l'obscurité ou hors du champ de vision du porteur.

### Glowskin (Johnny Spinrad)

Un substitut artificiel de votre épiderme capable de devenir luminescent à volonté. Une micro-commande discrète insérée sur votre poignet ou tout autre partie de votre corps vous permet de varier l'intensité lumineuse d'une simple phosphorescence à la puissance d'une ampoule de 40W. Vous devez choisir une couleur de lumière distincte au moment de l'implantation. Une option par commande subvocale coûte 300 nuyens supplémentaires.

### Griffes Retractiles (Wolvers)

Dissimulées dans des compartiments sur le dos de la main, ces griffes occasionnent 2d6+FOR de dégâts par attaque. On peut les recouvrir de Dikote mais il faut modifier leurs fourreaux en conséquence (700 Ny).

### Interface d'Arme

Ce dispositif vous permet de bénéficier des Modules d'Interfaces installés sur certaines armes. Il est relié directement à votre nerf optique et indique en permanence le point visé par l'arme que vous tenez en main et le nombre de munitions restantes. Ce type d'interface est généralement pourvue d'un récepteur palmaire subdermal implanté dans la paume de l'individu, la plupart des armures étant pourvues de connecteurs spéciaux. Il donne un bonus de +2 aux attaques effectuées avec des armes interfacées. Une version moins onéreuse de liaison par câble est possible. Elle nécessite cependant un Datajack et est moins efficace que l'interface standard (+1 au toucher). Le câble de ce type d'interface peut se connecter sans problème sur une prise pour lunettes Marksman.

### Interface de Véhicule

Elle permet le codage et le transfert d'impulsions neuro-musculaires vers un véhicule pourvu d'un Module d'Interface de Véhicule. Cela vous permet d'ajouter +2 à tous vos jets concernant le pilotage ou l'initiative avec ce véhicule tant que vous y êtes connecté. Cette interface doit obligatoirement s'accompagner d'un Datajack.

### Lames Digitales (Rippers)

Leur longueur varie de 1,5 à 2,5 centimètres et elles sont constituées de fibres de carbone. Elles peuvent être installées à la place des ongles ou sous de faux ongles en plastique et sont rétractiles. Les lames digitales occasionnent 1d6+FOR de dégâts. Pour 500 Ny de plus, on peut les recouvrir de Dikote et modifier leurs fourreaux.

### Modulateurs Vocaux

L'amplificateur vocal est souvent utilisé par les acteurs de théâtre et les orateurs afin de se faire entendre en toutes circonstances et sans matériel de sonorisation. L'avantage inhérent d'une forte voix dans les meetings occasionne un bonus de +2 à la compétence Eloquence.

Le Modulateur de Timbre ne modifie pas le volume de la voix mais ses fréquences et permet donc de réaliser des effets vocaux stupéfiants. Un modulateur de timbre donne un bonus de +2 aux compétences Chant et Performance. Ce genre de gadget n'est pas assez perfectionné pour abuser un analyseur de stress ou une serrure vocale.

Le Masque Vocal est justement le dispositif que l'on peut utiliser pour ce genre de choses. Il est bien évidemment illégal et donne un bonus de +1 à tous les jets effectués pour tromper un système de sécurité par contrôle des empreintes vocales. Si l'utilisateur du Masque Vocal possède un échantillon de voix que le système reconnaît comme valable, ce bonus est de +2. Enfin, s'il connaît en plus les mots exacts habituellement utilisés, le bonus est de +3.

### Poumons Artificiels OXSYS

On implante à la place des poumons des prothèses en myomères et polymères carbone artificiels avec un système d'alvéoles à échange osmotique amélioré encore plus complexe et performant que celui des poumons naturels. Les poumons artificiels assurent une gestion de l'air optimisée et permettent de retenir sa respiration jusqu'à trente minutes sans activité physique ou de doubler sa capacité d'action en apnée. Les filtres et régulateurs intégrés aux poumons artificiels ajoutent +2 aux jets de Sauvegarde en cas de décompression brutale. Les tests en continu sur plusieurs jours de conditions variables ont montré qu'en moyenne, le sujet équipé de poumons artificiels OXSYS a une dépense en oxygène réduite de 20 à 40 % par rapport à un sujet non modifié placé dans des situations identiques, selon l'intensité des efforts fournis.

### RealFur (Genecraft)

Une excellente reproduction par clonage et ingénierie génétique de fourrure animale parfaitement compatible avec le système immunitaire

humain. Déjà en catalogue : panthère, phoque, vison, tigre ... changez de peau pour de bon !

### Réflexes Cablés

Des survoltteurs neurax et des stimulateurs d'adrénaline sont implantés le long des relais entre le système nerveux et les muscles. Selon leur niveau, les Réflexes Cablés ajoutent un bonus fixe de +1 à +3 à l'initiative. Ils fonctionnent en permanence.

### Renforcement du Squelette

On implante des renforts et lamelles sur les points les plus fragiles du squelette. Selon les matériaux utilisés, un bonus en CONstitution est conféré. Ce bonus est également valable pour les empoisonnements et les infections car des nanoïdes sont chargés de veiller à ce que la présence des fibres plastiques ou métalliques ne provoque aucun empoisonnement de la moelle osseuse. Le poids du sujet augmente de 10 % environ (15% pour les renforcements en aluminium et 20 % avec le titane).

### See Me All Syntheskin (Cellworks)

On remplace entièrement votre peau par un équivalent synthétique qui en émule toutes les propriétés mais qui est également transparent et permet donc de voir l'ensemble de votre anatomie en "direct live". Votre apparence tombe à zéro et vous avez un malus de -5 dans toutes les compétences relationnelles à l'exception d'Intimidation et Interrogatoire qui sont par contre ajustées à +5.

### Skinwatch (Johnny Spinrad)

Une micropuce est implantée sous votre poignet et votre épiderme remplacé sur une petite surface rectangulaire par des cellules artificielles qui réagissent aux émissions de la puce pour afficher en caractères lumineux l'heure et la date. Une simple télécommande à infrarouges vendue avec l'implant permet de changer l'heure ou de passer en mode chronomètre.

### Slice & Dice

Il s'agit d'un fouet monofilament dissimulé dans un compartiment digital ou un membre cybernétique et dirigé par une interface spéciale qui lui donne un ajustement de +1 au toucher au lieu de -1 pour un fouet non interfacé. Comme tous les monofouets, il divise la PA des armures par trois. On ne peut le recouvrir de Dikote.

### Substituts Musculaires

On vous enlève tout ou partie de vos muscles pour les remplacer par des fibres bio-élastiques artificielles avec des relais inducteurs qui les branchent sur votre système nerveux. Selon le niveau (de +1 à +4) de substitution choisi, vous gagnez un bonus correspondant dans les caractéristiques FOR et MV.

### Tattoochip (ShukuTei)

Le même principe que la Skinwatch mais la puce est plus simple et n'affiche que des motifs lumineux pré-programmés qui peuvent même être animés (un motif animé en boucle ou jusqu'à sept motifs fixes).

## MEMBRES CYBERNETIQUES

Les membres cybernétiques classiques sont de couleur terne et sans fioritures, purement fonctionnels. On peut leur donner un maximum de 4 options par membre. Seule la Modification Esthétique ne prend pas de place.

### Accroissement de Force

Un bras bénéficiant de cette option octroie à la FORCE de son porteur un bonus correspondant à son accroissement pour toutes les actions le concernant. Une paire de jambes cybernétiques augmente également la caractéristique MV du porteur par la valeur de son Accroissement de Force (mais pas une jambe seule).

Chaque point d'accroissement de force prend la place d'une option sur le membre.

### Modification Esthétique

Avec cette option, votre membre peut avoir l'air d'un vrai, être transparent, chromé, recouvert de diamant synthétique ou ressembler à un membre animal, voire paranaturel. Les modifications en Humanité ou d'autres caractéristiques dues à des membres vraiment exotiques (tentacules, patte de dragon ...) sont laissées à la discrétion du meneur de jeu.

### Arc Electrique "Blitzkrieg" de Voss GmbH

A l'origine, ce système avait été conçu pour les techniciens munis de cybermembres devant utiliser un arc électrique pour les opérations de soudure en milieu spatial ou dans des conditions particulières. Très vite, certains petits malins lui ont trouvé d'autres applications et l'Arc Electrique Voss GmbH a vite pris le surnom de "Blitzkrieg" (guerre éclair) dans certains milieux.

Cet instrument intégré dans un cybermembre prend la place de deux options. Il peut projeter un arc continu ou un éclair violent à une portée de 3 mètres. En mode continu, le Blitzkrieg peut être utilisé comme chalumeau de grande puissance. En mode éclair, la décharge électrique brutale cause 3d6 points de dommages par électrocution et ignore toutes les armures qui ne sont pas totalement isolantes. La plupart des armures de combat, les fashionarmors et les armures dermales n'offrent donc aucun protection.

En mode éclair, le Blitzkrieg nécessite un round complet pour se recharger avant de pouvoir être utilisé à nouveau.

Le Blitzkrieg n'est pas une option camouflable et est facilement reconnaissable pour ce qu'il est.

### Booster de Signal

Il s'agit en fait d'un dispositif modulaire inséré dans un membre et permettant d'augmenter la puissance d'un signal radio. Cette augmentation est analogue pour les Comlink et Téléphones Internes à un brouilleur (ECM) et un Contre-brouilleur (ECCM) tel que décrits dans le chapitre Equipement. Le Booster de signal donne donc l'équivalent de son niveau en ECM/ECCM et multiplie également la portée du signal radio par 5 fois ce niveau. Donc, un booster de niveau 7 donne ECM/ECCM à 7 pour les implants Comlink et Téléphone Interne et multiplie leur portée effective par  $7 \times 5 = 35$ .

Le booster de signal prend la place de deux options dans le membre hôte. A partir du niveau 3, le Booster doit être déployé pour fonctionner et ne peut donc être installé dans un membre d'apparence organique sous peine de déchirer le revêtement externe du membre.

Il est possible de disperser le Booster de signal dans plusieurs membres cybernétiques, par exemple, en utilisant deux membres qui perdront une option chacun au lieu d'un membre qui en perdra deux. Dans ce cas, l'installation du Booster couterait un peu plus cher (+10 % du prix total) et on considère que sa puissance sera diminuée en proportion des membres détruits (un booster de niveau 6 installé sur deux bras tomberait à niveau 3 si l'un des bras est détruit).

### Ecran Retractable

Au prix d'une option, vous disposez sur votre avant-bras d'un écran repliable 2D avec une qualité d'image parfaite. Il peut être relié à un datajack, un Comlink, une mémoire interne ou tout autre dispositif de votre choix.

### Equipements Intégrés

Tous les équipements intégrés dans un membre cybernétique n'imposent qu'une perte de 50% de la perte normale en humanité pour leur implantation ou 1d3 pour les équipements hors liste. Le code chirurgical est également réduit au niveau N car ils sont totalement ou partiellement inclus dans un membre déjà objet d'une intervention.

Equipement Intégré	Cout en options
Pistolets légers et moyens	1
Pistolets lourds, PM légers	2
PM moyens et lourds	3
Shotguns, Fusils à canon scié	3
Lance-grenade	1
Rippers, Slice & Dice	1
Wolvers	2
Module d'Interface	1
Chipjack, Datajack	0.5

Les bénéfices d'une implantation dans un cybermembre d'un Chipjack ou d'un Datajack doivent tenir compte du fait qu'ils sont toujours implantés hors du crâne de l'hôte, et non pas à leur place habituelle.

## SYSTEMES DE FILTRAGE

Ils ont tous une qualité allant de 1 à 3 qui modifie également leur prix et leur cout en humanité.

### Filtre Ingestif

Plusieurs capteurs sont implantés le long du tube digestif et plusieurs modules installés dans les intestins et le foie du sujet. Toutes les

substances toxiques administrées par voie buccale, y compris l'alcool et les médicaments sont la proie de ce système. Pour les jets de sauvegarde appropriés, il confère un bonus égal à son niveau.

#### **Filtre Respiratoire**

Il s'agit de filtres placés dans les narines et la trachée artère du personnage. Ce dispositif donne un bonus aux jets de sauvegarde contre les attaques par gaz égal à son indice de qualité.

#### **Filtre Sanguin**

Des filtres sont installés dans le rein et le coeur. Ils permettent de débarrasser le sang de toutes les toxines et bactéries indésirables, ce qui donne à son porteur un bonus égal à l'indice du filtre pour tous les jets de sauvegarde contre les maladies et le drogues injectées. Attention, ce filtre est également efficace contre les médicaments injectés !