

Cybernétique Scales 2110

On s'amuse, on s'amuse. Pour cette extension totalement optionnelle.

Les dessins sont faits avec le logiciel **Héromachine** et le matériel cybernétique est tiré d'une traduction et d'une adaptation d'une extension, qui ne se trouve plus sous sa forme gratuite, pour le système de jeu Fuzion.

Attention : j'utilise mes modifications de règles pour le calcul des seuils. Voir le document.

Création de personnage

On crée les personnages normalement, et on choisit d'être un enfant dragon ou un humain. Dans le cas de l'humain, on utilise la façon de faire pour les créatures magiques (en gros, on fait comme avant). Ensuite on choisit d'être une créature magique, un psi ou un humain basique.

Puis on peut rajouter du matos, ou du psi en suivant les indications suivantes :

un métier = 5 OP par niveau

un Hobby = 2 OP par niveau

1 point de caractéristique = 10 OP

Par contre l'être magique multiplie par deux les coûts en Sensibilité, un dragon par 3. Et un Psi, perd 1 en caractéristique Psi pour 1 en Sensibilité. De plus le Psi multiplie par deux le coût en Points de Sensibilité, comme une créature magique.

Puis en cours de jeu on considère que 1 point d'expérience = 1 OP

Niveaux Technologiques

Niveau Technologique (ou NT) est la mesure du développement de la société. On estime que pour le Scales 2110 le niveau technologique est de 6 ou 7 dans certains secteurs. Mais si vous le souhaitez, utilisez d'autres niveaux technologiques.

NT Description

- 0 Pas de technologie, Age de pierre
- 1 Primitif, Grèce Antique, Egypte
- 2 Romain, architecture développée
- 3 Moyen Age, Renaissance. Poudre à canon, navigation océanique, astronomie
- 4 Révolution Industrielle. A la fin, véhicules motorisés et radio
- 5 Fin du 20^{ème} Siècle. Technologie Nucléaire, visites dans l'espace, ordinateurs.

- 6 Milieu du 21^{ème} Siècle. Colonisation Orbitale, fusion, cybernétique, développement du biotech
- 7 Colonisation du Système Solaire. Planètes extérieures colonisées, voyage rapide STL, armes énergétiques, plein de biotech. Voyage FTL peut être développé. (faster travel light : plus vite que la lumière)
- 8 Interstellaire. Voyage FTL découvert. Colonisation extra solaire commence. Utilisation de l'antimatière
- 9 Contrôle des Forces (gravité, nucléaire, etc.). Ingénierie supermassive (sphère de Dyson, Anneau Monde, etc.). Usage des Trous Noirs pour l'énergie.
- 10 Superscience. Réacteurs de Conversion Totale, contrôle de l'espace-temps, possible humanité de la déification.

Le plus probable, cependant, est que différentes technologies atteignent différents stades de développement à un temps donné. Il y a huit technologies de base : Science, Energie, Electronique, Médicale, Armement, Cybertech, Biotech et Voyage Spatial.

Pour n'importe quel endroit donné, le Mj peut placer la cybertech et la biotech à +/- 1 NT (ou même 2, mais il faut que se soit contrebalancé). Par exemple, dans un monde NT 6, la cybertech peut être NT 7 et la biotech NT 5 (non développée).

Pour Scales 2110, on considère que le monde est NT 6. En gros cela revient à dire que le matériel et la biotech NT 6 peuvent être produits n'importe où sur le globe.

Le NT 7 se trouve généralement plus particulièrement dans certains pays, et il est plus rare avec un coût prohibitif dans les autres pays. Le NT 8 est le monopole d'une société, c'est normalement le matériel de pointe de l'entreprise et on ne le trouve pas dans le commerce. Sauf bien sûr au Marché Noir. Il est même rarement connu officiellement sur le marché.

Options Points et Argent

Le coût est simplement donné en OP. A vous de définir la valeur d'un OP en fonction du monde que vous voulez avoir. Moins l'OP sera cher plus la cybernétique sera courante et inversement.

Le Mj peut choisir de demander à ses joueurs de dépenser des OP ou de l'argent (ou les deux) pour acheter de nouvelles améliorations au cours du jeu.

Coût de Sensibilité

La cybernétique et la biotechnologie coupent les êtres de leur relation à la Mana, ainsi que leur capacité à entretenir des relations sociales normales (les deux semblant liés). On dit que la Cybernétique et la Biotechnologie rendent les gens insensibles, que ce soit à la Mana ou aux autres gens. C'est pourquoi, le coût en Point de Sensibilité est plus élevé chez les êtres qui entretiennent une relation plus étroite que les humains avec la Mana (soit les êtres magiques, et encore plus les dragons et les êtres divins) Malgré tout, le Coût en Sensibilité est optionnel. D'un autre côté, le Coût en Sensibilité peut être interchangeable avec un coût alternatif...

Par défaut, le Coût en Sensibilité est positif. Pour chaque 10 points de Sensibilité perdus, on gagne un 1 de pénalité pour tous les jets mettant en jeu les interactions avec les humains.

On peut traduire ceci en considérant que le personnage possède une caractéristique Sensibilité qui est égale à 1 pour chaque 10 Points de Sensibilité mis dans l'équipement.

Cette caractéristique est considérée comme un malus dans toutes les interactions sociales, un malus dans toute utilisation de la mana (malus de 2 fois la caractéristique pour tous les jets d'incantations) et pour les créatures magiques, pour chaque point dans cette caractéristique, une créature magique perd la possibilité d'atteindre 1 Phase supérieure (ici on conserve uniquement les 4 Premières Phases du Livre de Base) (ex : avec 1 en Sensibilité, une créature féérique n'atteindra jamais la Phase de Transformation, pour 2 jamais la Phase de Voyage, etc.).

Etonnement, pour les Psi, qui n'entretiennent justement aucun lien avec la Mana, eux ils perdent dans leur capacité psionique. Ce qui a amené certains à penser qu'en fait, ils ont simplement modifié leur rapport à la Mana, et qu'ils sont toujours liés à elle.

Si un personnage atteint une Sensibilité de 4, on considère qu'il est devenu complètement sociopathe, sans aucune retenue avec les conventions sociales et devient un PnJ.

On appelle ces personnes des Insensibles. On dit qu'ils ont perdu toute Sensibilité.

Cybernétique Propre

Il est aussi possible d'acheter mieux, une cybernétique plus évoluée qui ne génère pas une telle perte de Sensibilité. En augmentant le prix des composants de + 1 OP, le Coût de Sensibilité est baissé de 2. cela ne peut jamais descendre sous 0.

Plus de Points d'Option

La façon la plus simple de laisser à vos joueurs plus de Points d'Option est de donner plus de Points d'Option. Un Mj peut donner à chaque personnage 10-20 OP supplémentaires pour l'usage exclusif de la cybertech ou la biotech. Dans une campagne où il y a beaucoup de cybertech, ces OP supplémentaires peuvent se monter à 30.

Juste de l'argent

Alternativement, la cybertech et la biotech ne peuvent coûter que de l'argent, et il n'y a pas de prix en OP. Si c'est le cas, alors transformez simplement les OP dans la valeur monétaire de votre monde et allez-y.

Chirurgie

La cybertech doit être implantée chirurgicalement et ainsi chacun a son code chirurgical. Ceci représente le niveau minimum d'opération médicale qui est requis pour installer le composant, le temps et la valeur de difficulté de l'opération et les dommages encaissés par la personne cybernétisée. Le Nombre Cible est valeur que doit obtenir le chirurgien avec la compétence appropriée pour réussir l'opération.

Négligeable (N) : N'importe quelle petite clinique ou arrière-cour. Prend 1 heure, fait Corps à Corps Important en dommage. Cible : 6.

Mineure (M) : Centre médical. Prend 2 heures, fait Contact Moyen en dommage. Nombre cible : 8.

Majeure (MA) : Véritable hôpital. Prend 4 heures, fait Distance Moyen en dommage. Nombre cible : 10.

Critique (CR) : Véritable hôpital. Prend 6 heures, fait Distance Important en dommage. Nombre cible : 12.

Concernant les changeurs de forme. Si un changeur de forme se fait implanter de la cybernétique, quand il changera de forme il subira automatiquement des dégâts équivalents à l'opération nécessaire pour l'implantation du susdit matériel. Dans le cas où le changement de forme ne serait pas considéré comme radical par rapport à la forme humaine et au matériel implanté (par exemple, griffes métalliques pour un garou impliquent des modifications assez faibles, on considère un niveau de moins dans le calcul des dommages, par contre une altération de la structure musculaire reste à un niveau important). Dans ce cas, l'Endurance ne rentre pas en compte pour atténuer les dommages éventuels. De plus, le matériel subit un risque de se voir détruit, voir ci-dessous.

Optionnels

Si un personnage subit un dommage de Comas dans un endroit équipé en cybernétique, il a une chance que le système tombe en panne. Quand cela arrive, le joueur doit lancer un Test Cybernétique. C'est 2d10 contre 10+ les OP totaux du matériel cybernétique de la zone. Si le personnage échoue son test (c'est dire que les 2d10 font moins que le seuil), un des systèmes tombe en panne (au choix du joueur) et ne peut plus servir jusqu'à ce qu'il soit réparé. Un seul système tombe en panne sur une blessure. Dans le cas d'un Cybermembre, chaque module et le membre lui-même compte comme un système séparé. Le Cybermembre peut continuer à fonctionner jusqu'à ce qu'il soit lui-même finalement détruit. Ainsi, plus le personnage a de point de cybertech, plus il a de chance d'avoir une panne sur un bon tir. Notez que les dommages sont locaux. Ainsi, si un personnage a un système qui modifie l'ensemble du corps, seule la zone touchée perd les bonus du système. Finalement, une Armure d'origine cybertech et un Renforcement du Squelette ne peuvent pas tomber en panne, mais ils se cassent.

Réparation

Pour réparer le cyberware, le personnage doit avoir accès à une boîte à outils cybernétique (voir la liste d'équipement) et la Compétence Cybernétique. Pour réparer la cyberware d'une

autre personne, cela prend 1 heure par OP du matériel et un jet réussi contre une difficulté Moyenne. Pour réparer ses propres systèmes, c'est généralement Difficile, mais le Mj peut modifier le jet en fonction de l'endroit où se trouve le système endommagé. Vous pouvez réduire le temps que prend une réparation en ajoutant +2 à votre Difficulté pour chaque division du Temps (ex : pour diviser le temps de réparation par deux, on rajoute 2. Pour diviser le temps par 3, on rajoute 4, etc.).

Niveau de guérison

Type de blessure	Temps de guérison	Résultat
	Rounds	
	Minutes	
	Heures	
Blessure légère	Jours	Guérison totale
Blessure grave	Semaines	Blessure légère
Coma	Heures*	Blessure grave
Mort	Minutes*	Coma

Certains matériels augmentent la vitesse de guérison des blessures. Voici la nouvelle table de guérison des blessures, qui prend en compte des niveaux de guérison améliorée.

* Pour le Coma et la Mort, on décale aussi le temps de guérison au niveau inférieur. La mort demande toujours des soins hospitaliers, malgré les bonus sur le temps de guérison.

Exemple : un personnage en Blessure Légère qui possède 2 niveaux en moins sur le temps de guérison, se guérira en Minutes (au lieu de Jours). En Blessure Grave, il passera en Blessure Légère en Heures, puis en Guérison Totale en Minutes.

En fait, pour utiliser la table, il suffit de décaler vers le bas les Temps de Guérison d'un nombre de lignes égal au bonus sur le temps de guérison.

Ex : un personnage avec un bonus de 1 niveau de guérison en Coma, passera en Blessure Grave en Minutes, puis en Blessure Légère en Jours et sera ensuite Guéri totalement en Heures.

Ex : un personnage avec 2 niveaux de bonus en Coma, passera en Blessure Grave en Round, en Blessure Légère en Heures et sera totalement guéri en Minutes.

Berseker, Longévité, etc.

Berseker : Un personnage qui devient Berseker a une Combativité de +3, tant pour les avantages que pour les inconvénients. De plus, il lui faut réussir un jet de Volonté Facile pour éviter de taper sur ses alliés et Moyen pour arriver à se calmer (attention, les malus dus à la Sensibilité rentrent en compte). Il se calmera automatiquement s'il n'y a plus personne sur qui frapper.

Longévité : Le Talent de Longévité, fait que le personnage ne semble plus vieillir une fois atteint sa maturité physique. Par contre, il dépérira rapidement quand il aura atteint sa limite d'âge (en quelques mois).

Niveau Résistance Douleur : pour un niveau Un personnage Sonné, ne sera que Légèrement Sonné. S'il est Assommé, on considère qu'il n'est que Sonné.

Un personnage en Blessure Grave, n'aura que le malus d'une Blessure Légère, et rien s'il est en Blessure Légère.

Le Coma et la Mort restent ce qu'ils sont.

Sens de l'Orientation : le personnage ne se perd pas.

Distinctif : signifie que l'apparence physique du personnage le classe immédiatement dans une catégorie.

Opprimé : dans la société normale, il est considéré comme un être inférieur, il peut même être normalement vu comme un esclave.

Armes Armure Perçante (AP)

Ces armes divisent par deux la valeur de protection des armures (arrondi inférieur). Les protections magiques ne sont pas affectées. La protection d'une créature métamorphe (un père, un gremlin, etc.) sous forme humaine est magique, pas sous sa forme naturelle. De même

les champs de force sont immunisés à ce style d'arme.

Obtenir la Cyber Tech

Il y a plusieurs moyens pour avoir un personnage ayant de la cybernétique ou de la biotechnologie (si la technologie existe). En premier, c'est de l'ajouter au personnage pendant sa création. C'est la seule façon d'obtenir certaines biotech (telles que les attributs génétiquement modifiés, et autres), mais d'autres matériels, tels que les cyberoeils et biomod, peuvent être obtenus à n'importe quel moment de la vie du personnage. Par conséquent, la cybertech peut être achetée avec de l'argent durant le cours du jeu.

Parfois, il est décourageant de découvrir que vous n'avez pas assez d'OP pour acheter votre cybertech et que vous en avez encore besoin pour les Compétences, les Talents et Contacts. Il y a différents moyens de résoudre ce problème, ils sont énumérés ci-dessous.

Cybernétique

La Mc Keenan & Dodge est le leader mondial de la cybernétique. C'est aux Etats-Unis que le matériel cybernétique est le moins cher, et l'on peut trouver facilement du NT 7. Pour le NT 8, elle est la seule détentrice, avec ses filiales, du matériel. Elle ne l'utilise que pour son bénéfice et ne le fournit qu'à ses agents ou alliés.

L'Europe est aussi assez bien équipée, en cybernétique de NT 7. On peut aussi y trouver du NT 8 de contrebande

Biotech

La Mc Keenan & Dodge est aussi performante en biotech, mais aux Etats-Unis la biotech n'est qu'au NT 6. Seule l'entreprise Mc Keenan est capable de produire du NT 7.

De façon assez marrante, c'est Anaphi, enfin la Grèce qui est à la pointe de la Biotech. Lors du partage mondial des connaissances, Anaphi c'est aperçu qu'il était technologiquement en retard. Mais grâce aux recherches qu'il avait fait pour croiser l'ADN dragon avec celui de l'humain, il a vite rattrapé son retard, et maintenant, la Grèce est NT 7 en Biotech et les entreprises personnelles Anaphi sont au NT 8. Soit le leader mondial pour ce qui est de la biotech de pointe (pas forcément pour la quantité de matériel produit).

L'Europe est comme pour la cybernétique au NT 6 en Biotech, avec du NT 7 à un prix prohibitif et avec possibilité d'accès au NT 8 par la contrebande.

L'Empire de Maera

C'est à dire véritablement les pays de l'Est et l'Asie. De part le mépris affiché pour la technologie. En dehors des moyens de communication, le pays est au NT 5 en biotech et cybertech. Le NT 6 est un produit de luxe. Le NT 7 ne peut être qu'un produit d'importation, ou de contrebande. Le NT 8 est extrêmement rare et ne peut être que de la contrebande à un prix exorbitant.

Le reste du monde

Le reste du monde est au NT 5, aussi bien en biotech qu'en cybertech. Bien sur, il possible pour ces pays d'importer du matériel, mais ils ne sont pas producteurs.

En résumé, seuls les moyens de communication et informatiques sont environ du même niveau technologique dans l'ensemble du monde, soit le NT 6. Pour cela, il faut remercier Athabaska et Nauru pour l'installation d'un système de fibre optique mondial.

Matériel cybernétiques

Mods Cosmétiques

Les modifications cosmétiques ne sont pas réellement « cyber ». Il n'y a pas de lien entre l'homme et la machine. Malgré tout, les modifications cosmétiques utilisent des prothèses synthétiques pour améliorer l'apparence.

Cheveux Artificiels **NT : 6**

Chirurgie : N

Coût : 0,5 OP

Sensibilité : 0

Des cheveux peuvent être implantés sur la peau et peuvent être de n'importe quelle couleur parmi 2,5 millions de couleurs. A NT 7 ChamoHair (compatible avec ChamoDerme) est valable pour 2 OP. A NT 7, Cheveux de Lumière est aussi valable, de n'importe quelle couleur et intensité.

Sculpture du Corps **NT : 5**

Chirurgie : N

Coût : 1 OP, ou 3 OP par niveau

Sensibilité : 1 par niveau

Avec les toutes dernières avancées technologiques dans le champ chirurgical, le changement total de corps et de visage est possible. Pour simplement changer de look ça coûte 1 OP. Par contre, pour être plus beau (ou séduisant) ça coûte 3 OP pour chaque +1 à vos Compétences de Persuasion, Performance, et Mode. Il en coûte 6 OP pour prendre l'apparence de quelqu'un, mais c'est illégal.

Tatool (tatouage lumineux) **NT : 6**

Chirurgie : N

Coût : 0,5 OP

Sensibilité : 0

Des Tatools peuvent être dessinés dans votre peau par injection d'encre lumineuse de n'importe quelle couleur (ou de plusieurs). Cette encre photo-sensible absorbe la lumière et renvoie des ombres et des coloris sous forme de tatouages lumineux. C'est particulièrement voyant la nuit ou dans le noir. Toutes les parties du corps peuvent recevoir de tels tatouages, mais quelques endroits sont plus populaires à «tatouler» que d'autres. Les Tatools les plus communs sont des circuits imprimés, des dragons, des circonvolutions chaotiques, ou des

symboles mystiques (néo-paganismes ou cybergothiques).

Changement de sexe **NT : 5-6**

Chirurgie : MA

Coût : 1 OP cosmétique, 4 si fonctionnel

Sensibilité : 0 pour cosmétique, 2 pour fonctionnel

Deux types de Changement de sexe sont valables. A NT 5 seul le changement de sexe cosmétique est possible, les organes sexuels ont peu ou pas vraiment de fonctionnalité. A NT 6, le changement complet de sexe est possible grâce au perfectionnement de la neurochirurgie et du clonage d'organe. Le simple changement cosmétique reste populaire au NT 6.

Ecran Sous-Dermal **NT : 6**

Chirurgie : N

Coût : 0,5 OP

Sensibilité : 0

Un écran sous-dermal consiste en une microscopique puce chronomètre et un polymère photo-sensible déployé juste sous les premières épaisseurs de la peau (souvent juste derrière le poignet du bras droit). Un écran sous-dermal peut être mis à l'heure et programmé en utilisant un capteur de pression coulé dans le polymère. L'énergie est fournie par la chaleur du corps.

Néoderme

Modifier votre peau est une chose. La remplacer est autre chose. A NT 7 il devient possible pour la peau d'une personne d'être médicalement enlevée et remplacée par une peau artificielle par la grâce de la nanotechnologie. Vous ne pouvez avoir qu'un type de NéoDerme, mais vous pouvez l'avoir spécifiquement colorée (sauf pour Chamo et ColoDerme, qui font leur propre couleur). Les NéoDerms ne comprennent pas les cheveux, mais une chevelure artificielle peut être implantée. Ci-dessous toutes les peaux possibles.

ChamoDerme **NT : 7**

Chirurgie : MA

Coût : 3 OP par niveau

Sensibilité : 2 par niveau

Dans une situation où vous ne voulez pas être vu, vous pouvez tenter de vous fondre dans votre environnement sur un jet réussi (d'une valeur de 4) de Volonté ou une caractéristique appropriée. Chaque niveau vous rend plus dur à remarquer,

vous donnant un +1 à votre Discrétion. Tout le monde doit faire un jet de Perception à -1 par niveau pour vous remarquer (s'ils utilisent la vision normale) contre une difficulté égale à votre jet de Discrétion +1 (c'est un double effet). Vous pouvez avoir jusqu'au Niveau 5. Ce camouflage ne marche pas dans le noir ou contre des personnes qui utilisent une autre forme de vision que la vision optique. Vous devez aussi être nu, car les vêtements restent visibles. ChamoDerme peut aussi servir comme une ColoDerme. Utilisez les règles d'invisibilité pour le combat.

ColoDerme

NT : 7

Chirurgie : MA

Coût : 3 OP

Sensibilité : 2

Une des peaux favorites des gens qui veulent rester à la mode. Avec cette modification, vous êtes capable de changer la couleur de votre peau à volonté, avec 2,5 millions de couleurs à votre choix. Ces changements, cependant, ne peuvent pas agir comme une ChamoDerme, et elle n'a pas d'autre but qu'un bon look. Vous pouvez même la possibilité de mettre en place des cycles de différentes couleurs dans un ordre spécifique. Dans une société où les modifications peuvent être une mode, cela donne +3 à tout ce qui concerne les interactions quand l'apparence peut être importante.

DurDerme

NT : 7

Chirurgie : MA

Coût : 15 OP

Sensibilité : 6

Cette peau qui semble tout à fait normale malgré ses modifications, consiste en un maillage tissé intégré. Cette peau est complètement conçue comme une peau normale, avec un changement important, elle inclut une couche millimétrique d'un tissage de monofilament qui constitue une armure. Cette nouvelle couche procure une protection de 3 contre les armes tranchantes ou perforantes et de 1 contre les armes contondantes.

SensaDerme

NT : 7

Chirurgie : MA

Coût : 2 OP

Sensibilité : 4

Avec la SensaDerme vous êtes extrêmement sensible au toucher (la perception de la douleur n'est pas altérée). Vous pouvez sentir les petites variations de température, les vibrations, les

différences entre deux textures similaires, etc. Ceci donne un +3 à vos jets de Perception pour de telles taches.

GlissDerme

NT : 7

Chirurgie : MA

Coût : 4 OP

Sensibilité : 4

Vous pouvez rendre votre peau quasiment totalement lisse. Vos vêtements glisseront sauf s'ils sont attachés par des bretelles ou des ceintures. Vous pouvez aisément glisser sur les choses, et les déplacements dans l'eau sont grandement améliorés. Malheureusement, vous ne sentez plus les textures quand le mode glisse est actif. Ceci vous donne un + 5 pour vous échapper de liens ou d'entraves ou pour vous glisser dans de petits endroits, et ça double votre vitesse de nage.

Cyber Membre

Quand les gens pensent aux cyborgs, ils imaginent un cauchemar ambulante à la Frankenstein avec des câbles et du métal mêlés à la chair, un monstre bancal mélangé à l'acier et à des rouages grinçants. Bien, vous pouvez faire votre propre look qui, si vous le voulez, peut être une vraie horreur, mais les vrais cybermembres sont conçus pour être aussi peu voyant que possible.

Au 20^{ème} siècle, quand les premières prothèses de membre ont été introduites, elles avaient des fonctions limitées (pas de connexion neurale), mais elles étaient au moins conçues pour avoir une apparence la plus naturelle possible, colorées avec les tons de la peau, des peaux en plastiques et même des faux ongles. Au tournant du millénaire, certaines pouvaient même ressentir la pression, la chaleur et le froid, et les jambes artificielles pouvaient courir un marathon. Les vrais cybermembres ne sont pas arrivés avant le 20^{ème} siècle (NT 6). Ils ne sont que tardivement considérés comme autre chose que des prothèses médicales pour remplacer les membres perdus. Certaines opérations spéciales peuvent fournir un cyberbras avec une arme cachée, et les cyber-soldats ne sont pas loin. Les cliniques illégales peuvent produire des hommes de main qui veulent des bras avec une force inhumaine, mais quelques-uns de la « classe moyenne », les gens normaux, peuvent avoir envie de remplacement par des membres cybernétiques. La tech de la rue peut être le seul moyen d'obtenir un cybermembre, sauf si vous

coupez vous-même votre membre et faites passer ça pour un accident. D'un autre côté, cette chirurgie peut devenir une procédure de routine dans les cliniques privées. Cher, mais au moins courante.

CyberMain

NT : 6

Chirurgie : MA

Coût : 2 OP

Sensibilité : 4

Vous avez perdu une main ou en voulez juste une nouvelle ? Choisissez la cybermain ! Ressemble et ressent comme l'ancienne, mais en mieux. Le prix de base d'une cybermain est de 2 OP. Elle a de la place pour quatre options, et chaque doigt peut aussi avoir une fonction personnelle.

Une cybermain est normalement réglée sur la Force et la Dextérité ou la Précision courantes du propriétaire. La Force peut être augmentée pour les saisies et les dommages d'écrasement, et la Dextérité ou la Précision. Ceci coûte 1 OP par point d'augmentation de la Force ou en Dextérité par cybermain, jusqu'à un maximum de +3 à NT 6 et +5 à NT 7. La Force, la Dextérité ou la Précision peuvent être plus basses pour des mains moins cher, le coût final de la main ne peut jamais être inférieur à 1 OP. Comme les os sont en métal, une cybermain est équivalente à une petite arme contondante.

Les Cybermains ont 3 de protection, sauf si elle est modifiée, et sont détruites si une attaque fait un coma spécifiquement sur la main.

CyberBras

NT : 6

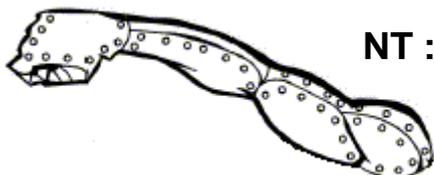
Chirurgie : CR

Coût : 6 OP

Sensibilité : 8

Un cyberbras est un remplacement complet du bras, incluant l'épaule, le coude, l'avant bras, le poignet et une cybermain (comme au-dessus). Le prix de base d'un cyberbras est de 6 OP, ce qui inclut le prix de base de la cybermain. Il y a l'espace pour quatre options de bras. La cybermain doit être considérée à part pour l'augmentation de la Dextérité.

Un cyberbras est normalement réglé sur la Force courante du propriétaire (la Dextérité doit être améliorée par le biais de la main). Ceci coûte +2 OP par augmentation de la Force par un cyberbras, jusqu'à un maximum de +5 à NT 6 ou +10 à NT 7. La Force peut être abaissée par un bras peu cher, à -1 OP pour la perte de 1 en



Force, le coût final du bras n'est jamais moins de 3 OP. Les cyberbras sont aussi assez mortels en combat. Ils font des dommages équivalents à une arme contondante lourde.

Les cyberbras ont une protection de 6, sauf modification, et sont détruits si on atteint la mort sur des blessures faites spécifiquement au bras.

CyberJambe

NT : 6

Chirurgie : CR

Coût : 6 OP (15 OP pour les deux, voir dessous)

Sensibilité : 8 ou 20 pour les deux



Une cyberjambe est un remplacement cybernétique de la jambe qui va de la hanche jusqu'au pied. Si les deux jambes sont changées, les os pelviens sont aussi changés, en ajoutant un moteur pour pousser la puissance des jambes à une vitesse sur-humaine, ce qui coûte plus cher. Les cyberjambes ne peuvent donner l'augmentation de vitesse que lors de la conversion motorisée totale des deux jambes (pour 15 OP et 20 en Sensibilité). Il est possible d'avoir les deux jambes sans l'augmentation de vitesse : cette modification coûte juste 12 OP et 16 en Sensibilité (ou 4D6+2).

Une cyberjambe possède 4 options plus le pied, mais un pied spécial peut être pris comme option. Par défaut, une cyberjambe est réglée sur la Force et le déplacement courant de l'utilisateur. La Force peut être augmentée pour une seule jambe, à 2 OP pour +1 en Force (ou -1 pour -1 en Force) jusqu'à un maximum de +5 à NT 6 et +10 à NT 7. Ceci augmentera les dommages des coups de pied (dommages des pieds = Force +1). Les cyberjambes font des dommages contendants lourds.

Le déplacement ne peut pas être augmenté sans l'installation des deux jambes. Avec les deux jambes connectées à un « cyberpelvis », le déplacement peut être augmenté. Pour un total de +4 OP, le personnage reçoit un +1 en déplacement.

Une Cyberjambe a 6 de protection, sauf modification, et est détruite à Mort dans la table de dommage.

Options de Cyber membres

Ci-dessous c'est la liste qui décrit les options générales valables pour les mains, les bras et les jambes. Si vous prenez une option pour un

cyberbras, vous devez aussi la prendre pour la main, sauf si vous voulez que l'option manque à la main. Comptez les options pour le bras et la main séparément.

Enveloppe

NT : 6

Chirurgie : N

Coût : varié

Sensibilité : 0

Par défaut, tous les membres cybers sont produits sans enveloppe : le métal brut, les boulons et les visses sont tous visibles. Pourtant, souvent, le membre est souvent recouvert par une couche de protection contre les agressions de l'environnement et des mauvaises intentions.

La peau en plastique est la plus vieille et la plus commune enveloppe (à NT 5 et 6). Ils suffisent, mais tout le monde dit que le membre est artificiel. Cette option coûte 1 OP.

La SynthDerme, qui rend le membre réel, est populaire à NT 6+. Avec la SynthDerme, l'utilisateur a sa pleine sensation tactile et peut même sentir la douleur, s'il ou elle le veut. Elle demande un jet de Perception à 7 pour voir que le membre est artificiel. La SynthDerme coûte 2 OP.

Finalement, un membre cyber peut être chromé pour obtenir un look cyber-branché d'acier fluide et une sensualité mécanique. Tout le monde peut voir que le membre est artificiel, mais il est « cool ». Le chrome coûte 1 OP.

CyberArmure

NT : 6

Chirurgie : N

Coût : 5 OP

Sensibilité : 2

Espace en option : 1

La cyberarmure est une protection blindée qui couvre un membre cybernétique. Une enveloppe peut être placée dessus, mais elle peut être détruite quand le membre prend des dommages, même si les dommages ne pénètrent pas le membre cybernétique. La CyberArmure donne 3 de protection au membre.

Double Articulation

NT : 6

Chirurgie : N

Coût : 4 OP

Sensibilité : 1

Espace en option : 1

Une articulation d'un membre cybernétique peut être bi-directionnelle, ce qui veut dire, qu'il est capable de fonctionner dans les deux sens, et pivoter d'une façon inhumaine. Elle demande une

certaine habitude pour l'utiliser (pour l'utilisateur et son ou sa compagnon(ne) !), mais cette modification donne +1 à Dextérité ou la Précision ou la Coordination pour les mains et les bras (+2 Dextérité si la main et le bras ont une double articulation) et +2 en déplacement si les deux jambes ont la double articulation.

Bouclier IEM

NT : 6

Chirurgie : N

Coût : 6 OP

Sensibilité : 2

Espace en option : 1

Les composants électroniques sont renforcés et protégés des dangereuses radiations électromagnétiques. Le membre est immunisé aux surcharges électriques, à l'IMP, et aux radiations.

Surcharge

NT : 6

Chirurgie : N

Coût : 6 OP

Sensibilité : 2

Espace en option : 1/2

Tous les membres cybernétiques ont la possibilité de passer « en surcharge », ce qui donne un +3 supplémentaire à Force. Cependant, le membre a 10% de chance de casser quand ces points de bonus sont utilisés – jeter 1D10, si le résultat est 1, alors le moteur est détruit.

Cablage Optique

NT : 6

Chirurgie : N

Coût : +1/2 OP du coût du membre

Sensibilité : 0

Espace en option : 1/2

Tout le câblage électrique est remplacé par des circuits optiques et des câbles de fibres optiques, plus des adaptateurs d'énergie optiques. Le membre est immunisé aux surcharges électriques, à l'IMP, aux courts-circuits, aux radiations et à l'eau.

Plastification

NT : 6

Chirurgie : N

Coût : 1 OP

Sensibilité : 1

Espace en option : 1/2

Tout le métal est remplacé par du plastique renforcé et de la céramique. Ceci rend le membre indétectable par les détecteurs de métaux et en plus assure qu'il ne rouillera jamais.

Attache Rapide **NT : 6****Chirurgie : N****Coût : 1 OP****Sensibilité : 2****Espace en option : 1**

L'attache qui fait la jointure du membre cybernétique est facilement détachable, ce qui fait que le membre peut être mis et enlevé d'un simple « clic ». Insérer ou enlever le membre ne prend qu'une Round. Vous pouvez acheter cette option pour une main, un bras ou une jambe cybernétique. Un bras cybernétique peut avoir la main et le bras qui sont enlevables de cette façon, bien sûr, vous acheter l'attache rapide pour chacun.

Options de Cyber Main

Les options de CyberMain sont des options spéciales pour les CyberMains. Toutes les Cybermains ont quatre espaces optionnels pour les options des mains. En plus, il y a plusieurs « option de doigt » valables. Vous pouvez acheter une option de doigt par doigt, mais le pouce n'est généralement pas assez large pour contenir une option.

Rotation Totale **NT : 6****Chirurgie : N****Coût : 1 OP****Sensibilité : 2****Espace en option : 1**

La main peut tourner sur 360° sans difficulté. Si le membre est déjà recouvert avec du plastique ou de la synthaskin, il y aura un joint apparent autour du poignet, faisant voir qu'il est cybernétique.

Main Modulaire **NT : 6****Chirurgie : N****Coût : 3 OP****Sensibilité : 1****Espace en option : 3**

Ce pratique et populaire objet contient un vaporisateur de somnifère, un câble de garrot, une lame de rasoir à un seul tranchant, un ensemble d'outils de crochetage, et un compartiment de rangement de 4 cm x 4 cm.

Boîte à Outils **NT : 6****Chirurgie : N****Coût : 2 OP****Sensibilité : 1****Espace en option : 2 (et toutes les options de doigt)**

Tous les doigts sont utilisés pour contenir des outils. Les outils peuvent être un puissant tournevis (avec six têtes), une clé à molette, du métal à souder, une micro-lampe, et un autre outil utile dans votre monde (un tournevis sonique par exemple). La main peut être utilisée comme un marteau.

Main Grappin **NT : 6****Chirurgie : N****Coût : 3 OP****Sensibilité : 2****Espace en option : 2**

Une partie de la main peut être détachée et utilisée comme un grappin. Il y a 50m de câble qui supporte jusqu'à 300kg.

Arme Cybernétique **NT : 6****Chirurgie : N****Coût : 4 OP (plus le prix de l'arme)****Sensibilité : 5****Espace en option : 4**

Ceci permet à un soldat d'avoir une petite arme éjectable installée dans sa cybermain. L'arme doit peser moins de 500g parce qu'il y a peu de place dans une Main Cyber. Elle sort sur une simple commande neurale. Elle peut avoir un lien neural.

Matériel Implanté **NT : 6****Chirurgie : N****Coût : 1 OP (plus le prix du matériel)****Sensibilité : 1****Espace en option : 1-4**

Avec cette modification n'importe quel matériel raisonnable peut être installé dans la main, tel qu'un détecteur, une radio, un écran souple, un ordinateur, etc. Vous pouvez aussi utiliser cette option comme un simple espace de stockage.

Lames Eventreuses **NT : 6****Chirurgie : N****Coût : 3 OP****Sensibilité : 4****Espace en option : 1**

Un ensemble de lames de 10cm est montée sur la main, extensible quand le poing est serré. Elles font des dommages de contact moyens.

Elles peuvent avoir n'importe quelle option de lame (voir Armes Eventreuses).

Pique de Main **NT : 6**

Chirurgie : N

Coût : 2 OP

Sensibilité : 4

Espace en option : 2

Un pique mortel est montée dans la main, il peut sortir pour faire des attaques. Il fait des dommages de contact moyens.

Implants de CyberDoigts **NT : 6**

Chirurgie : N

Coût : varié

Sensibilité : variée

Espace en option : 1 doigt

Chaque doigt peut avoir une option de doigt. La plupart sont leur propre option, aussi seuls le prix et la Sensibilité sont indiqués.

Micro-LampeFlash **NT : 6**

Coût : 0,5

Sensibilité : 0

Micro-cam (2 mn d'enregistrement) **NT : 6**

Coût : 1

Sensibilité : 0

Briquet **NT : 6**

Coût : 0,1

Sensibilité : 0

Doigt-Roquette (Distance Important) **NT : 6**

Coût : 2

Sensibilité : 2

Doigt-Laser (5 tirs, Distance Faible) **NT : 7**

Coût : 6

Sensibilité : 3

Pointeur Laser **NT : 6**

Coût : 0,3

Sensibilité : 0

Doigt Fouet Mono-Filament (Contact Faible, AP) **NT : 6**

Coût : 3

Sensibilité : 2

Pas de bonus de Force pour les dommages

Doigt Myo-Fouet (Contact Moyen, AP) **NT : 7**

Coût : 3

Sensibilité : 2

Pas de bonus de Force pour les dommages

Options de CyberBras

Les options de CyberBras sont des options spéciales valables uniquement pour les cyberbras.

Lames de Bras **NT : 6**

Chirurgie : N

Coût : 3 OP

Sensibilité : 5

Espace en option : 1

Trois longues (20 cm) lames sont implantées dans le cyberbras et sortent par-dessus la main par une simple commande neurale. Elles font des dommages de contact importants.

Holster Automatique **NT : 6**

Chirurgie : N

Coût : 2 OP

Sensibilité : 1

Espace en option : 1-4

Basiquement, c'est un compartiment pour le stockage d'une arme de bras ou un autre équipement rapidement accessible. Avec une simple commande neurale, le compartiment s'ouvre et éjecte son contenu automatiquement. Il peut stocker 800g par Option Espace (de l'espace est pris par l'équipement à l'intérieur).

Arme Cybernétique **NT : 6**

Chirurgie : N

Coût : 4 OP (plus le prix de l'arme)

Sensibilité : 5

Espace en option : 1-4

Ceci permet à un soldat d'avoir une arme éjectable installée dans son cyberbras. L'arme doit peser moins de 4kg. Elle prend 1 Option Espace par kilo. Elle sort sur une simple commande neurale. Elle peut avoir un lien neural de visée.

Matériel Implanté **NT : 6**

Chirurgie : N

Coût : 1 OP (plus le prix du matériel)

Sensibilité : 1

Espace en option : 1-4

Avec cette modification n'importe quel matériel raisonnable peut être installé dans le bras, tel qu'un détecteur, une radio, un écran souple, un ordinateur, etc. le poids limite est de 4 kg Il prend 1 Option Espace par kg. Vous pouvez aussi utiliser cette option comme un simple espace de stockage, ou pour une pile, ou pour le chargeur supplémentaire d'une arme.

Options de Cyber Jambe

Les options de CyberJambe sont des options spéciales valables uniquement pour les cyberjambes.

Holster Automatique **NT : 6**

Chirurgie : N

Coût : 2 OP

Sensibilité : 1

Espace en option : 1-4

Basiquement, c'est un compartiment pour le stockage d'une arme de bras ou un autre équipement rapidement accessible. Avec une simple commande neurale, le compartiment s'ouvre et éjecte son contenu automatiquement. Il peut stocker 1,2 kg par Option Espace (de l'espace est pris par l'équipement à l'intérieur).

Arme Cybernétique **NT : 6**

Chirurgie : N

Coût : 4 OP (plus le prix de l'arme)

Sensibilité : 5

Espace en option : 1-4

Ceci permet à un soldat d'avoir une arme éjectable installée dans sa cyberjambe. L'arme doit peser moins de 6kg. Elle sort sur une simple commande neurale. Elle peut avoir un lien neural de visée.

Matériel Implanté **NT : 6**

Chirurgie : N

Coût : 1 OP (plus le prix du matériel)

Sensibilité : 1

Espace en option : 1-4

Avec cette modification n'importe quel matériel raisonnable peut être installé dans la jambe, tel qu'un détecteur, une radio, un écran souple, un ordinateur, etc. le poids limite est de 6 kg Il prend 1 Option Espace par 1,5kg. Vous pouvez aussi

utiliser cette option comme un simple espace de stockage, ou une batterie, ou le chargeur d'une arme.

Jambes Hydrauliques de Saut **NT : 6**

Chirurgie : N

Coût : 3 OP

Sensibilité : 1

Espace en option : 2

Les deux cyberjambes doivent avoir cette modification. Avec les jambes hydrauliques de saut, vous pouvez sauter le double de la hauteur normale.

Pieds Magnétiques **NT : 6**

Chirurgie : N

Coût : 1

Sensibilité : 1

Espace en option : 1

Les pieds sont électromagnétiques (on peut les allumer et les éteindre). Excellent pour la Gravité 0.

Pieds à Roulettes **NT : 6**

Chirurgie : N

Coût : 2 OP

Sensibilité : 1

Espace en option : 1

Les deux jambes doivent avoir cette modification. Avec les pieds à roulettes, un jeu de roues en ligne peut sortir d'un compartiment du pied, vous permettant de patiner avec un déplacement x 2. La Compétence Patinage est nécessaire.

Articles Corporels

Le terme « article corporel » fait référence à la cybernétique qui modifie le fonctionnement des fonctions corporelles. Beaucoup de ces systèmes remplacent les organes existant par la bionique, améliorant le fonctionnement du corps ou introduisant de nouvelles capacités.

Greffe Musculaire **NT : 6**

Chirurgie : CR

Coût : 3 OP

Sensibilité : 8

Des muscles clonés (ou « donnés ») sont greffés sur vos membres. Ces muscles ont été clonés de vos propres cellules ou pris sur un donneur (ce qui peut être illégal). Une fois que les muscles sont greffés (et que vous avez récupéré de l'opération), votre Force sera à +1 pour tout sauf soulever et porter.

Augmentation Bio-Musculaire NT : 7

Chirurgie : CR

Coût : 6 OP par niveau

Sensibilité : 10 par niveau

Un Bio-Muscle est un puissant muscle artificiel avec un haut potentiel de puissance. Tous les muscles de votre corps sont remplacés lors d'une augmentation bio-musculaire, donnant un +1 Force, pour 12 OP, on obtient +2 en Force et +1 en Résistance. On rajoute +1 à chaque caractéristique pour les niveaux suivants. Les deux options comprennent les muscles du dos, ce qui augmente vos capacités de soulever.

Sacs à Drogues NT : 6

Chirurgie : M

Coût : 1 OP pour 10 doses + prix de la drogue

Sensibilité : 1

Un petit sac qui contient de multiples doses d'une drogue quelconque. Elles peuvent être médicales, du poison (neurotoxines, cardiotoxines, poisons, etc.), des drogues de combat, ou n'importe quelle sorte de substance chimique, même de l'acide. La drogue peut être relâchée quand l'utilisateur en a besoin ou le désire, ou elle peut être relâchée après un temps pré-programmé.

Système de Contrôle Métabolique NT : 7

Chirurgie : M

Coût : 3 OP

Sensibilité : 3

Vous êtes capable de contrôler les fonctions involontaires de votre corps, telle que le cœur, le flux sanguin, la respiration, la digestion, le système endocrinien, et l'adrénaline. Le contrôle métabolique vous donne le talent de simuler la Mort et réduit aussi de 30% vos besoins en nourriture, eau, et oxygène dont vous avez besoin pour vivre.

Eventreurs NT : 6

Chirurgie : variée

Coût : varié

Sensibilité : variée

Les éventreurs sont des ongles ou des lames qui sont implantés dans les doigts, les mains ou les bras. De petits muscles ou des activateurs contrôlent l'extraction ou la rétraction des ces éventreurs. Les prix sont donnés pour une main, si vous voulez les deux mains peuvent être équipées, mais vous devez payer pour les deux.

Les dégâts sont ceux d'une arme au contact faible.

Griffes NT : 6

Chirurgie : N

Coût : 1 OP

Sensibilité : 3

Ce sont de petites lames de rasoir dans les ongles des mains (ongles rasoirs). Populaire chez les femmes gardes du corps et les « rasorgirls ». Ils font des dommages de Contact Faible.

Lames de main NT : 6

Chirurgie : M

Coût : 3 OP

Sensibilité : 5

Trois lames sont implantées dans la main, sortant entre les doigts sur une simple commande neurale quand le poing est fermé et serré. Elles font des dommages de Contact Moyen.



Lames de Bras NT : 6

Chirurgie : MA

Coût : 5 OP

Sensibilité : 10

Trois longues (20 cm) lames sont implantées dans le bras, sortant sur simple commande neurale sur le dessus de la main. Elles font des dommages de Contact Important.



MonoLame Option NT : 6

Toutes les lames peuvent avoir un tranchant monoatomique. Ceci double le coût d'OP et rend la lame armure perçante (AP) (divise la protection par deux).

VibroLame Option NT : 7

A NT 7, les lames peuvent être fabriquées pour vibrer à une fréquence hypersonique. Ceci rend la lame armure perçante (AP) et ajoute +1 aux dommages. Le coût en OP est doublé.

Lame énergétique Option NT : 8

A NT 8, les lames peuvent être des lames énergétiques. Ceci dure pendant 10 Rounds d'utilisation, et double la valeur du d10 de dommage de la lame, mais ne prend plus en compte la Force de

l'utilisateur. Le prix en OP est aussi doublé.

Doigt Mono-Fouet **NT : 6**

Chirurgie : M

Coût : 3 OP (par doigt)

Sensibilité : 3 (par doigt)

Les doigts mono-fouet sont des monos-filaments qui sortent ou rentrent dans le doigt grâce à un mécanisme. Ce fouet presque invisible peut s'étendre sur 3m. les cinq doigts de chaque main peuvent être équipés avec un mono-fouet, faisant un total de 10 fouets. Chaque main compte pour une attaque séparée. Cinq fouets peuvent faire 5 touches sur une même cible, les dommages sont jetés séparément pour chaque fouet. Chaque fouet fait des dommages de Contact Faible, mais ne prend pas en compte la Force de l'utilisateur.

Doigt Fouet en Myo -Câble **NT : 7**

Chirurgie : M

Coût : 6 OP (par doigt)

Sensibilité : 8 (par doigt)

Ceci est similaire à un fouet à mono-filament, mais le myo-cable peut en plus être durci avec une impulsion électrique pour réagir comme une longue mono-lame. Le fouet peut atteindre 3m, et la lame en câble peut aller jusqu'à 30 cm. Les cinq doigts de chaque main peuvent être équipés avec un myo-cable, faisant un total de 10 fouets. Chaque main compte pour une attaque séparée. Cinq fouets peuvent faire 5 touche sur une même cible, les dommages sont jetés séparément pour chaque fouet. Chaque fouet fait des dommages de contact moyen et est armure perçant (AP), mais ne prend pas en compte la Force de l'utilisateur.

Biomoniteur **NT : 6**

Chirurgie : M

Coût : 2 OP

Sensibilité : 2

Contrôle toutes les fonctions corporelles, telles que ECG, EEG, pression du sang, respiration, température corporelle, taux d'alcool dans le sang, système endocrinien et niveau d'adrénaline, blessures et cybersystèmes. Ce contrôle donne +2 pour tous les jets de diagnostic médical. Avec un cyberoeil et un écran optique, vous pouvez appeler les données sur un petit écran qui vous montrera une table de liste de tous vos signes vitaux et n'importe quelle blessure.

Squelette Renforcé

NT : 6

Chirurgie : CR

Coût : 15 OP

Sensibilité : 15

Ce processus est un feuilletage des os majeurs en calcium avec du carbone et des renforts de titane. Ce procédé demande d'importantes opérations médicales et à peu près un mois de convalescence. Votre poids augmente aussi de 5 kg. +2 en Résistance.

Renforcement Nanotech du squelette

NT : 7

Chirurgie : MA

Coût : 16 OP

Sensibilité : 8

Comme au-dessus, mais la nanotechnologie utilisée pour construire ce feuilletage, rend le processus beaucoup moins traumatisant, mais plus cher. Il n'est aussi valable qu'au NT 7 ou plus.

Remplacement de l'Endosquelette

NT : 7

Chirurgie : CR

Coût : 25 OP

Sensibilité : 25

Ce processus est le remplacement des tous les os par du métal (ou céramotane, xénorilium, ou ce que vous voulez). Ceci demande une opération majeure, même avec la nanotechnologie, et deux mois de convalescence. Ajoutez 10 kg à votre poids. +4 à la Résistance.

BioAmélioration Corporelle **NT : 6**

Chirurgie : M

Coût : 2 OP par niveau

Sensibilité : 2 par niveau

Cette modification est un système de réparation interne. Il est composé d'un stabilisateur d'ECG et d'EEG, des coagulants artificiels, d'anti-douleurs, et d'autres drogues. Chaque niveau donne +1 points de Résistance ou Endurance, au maximum 5 niveaux.

Système de réparation Nanites **NT : 7**

Chirurgie : M

Coût : 6 OP par niveau

Sensibilité : 3 par niveau

Des nanites bio-réparatrices sont introduites dans votre corps. Ces nanites sont capables de réparer rapidement les tissus endommagés. Ils

flottent dans le flux sanguin et s'accumulent comme les plaquettes sur une blessure. Une fois sur la blessure, ils commencent à raccommoder les flancs de la blessure ensemble en utilisant les protéines et nutriments du sang. Ils demandent que vous consumiez plus de nourriture que la normale, et vous pouvez être un peu fiévreux pendant qu'ils travaillent. Chaque niveau donne +1 niveau de vitesse de récupération des blessures, mais seulement pour guérir les blessures physiques, pas les Sonné ou Assommé et requiert 20% de nourriture additionnel à prendre quand ils travaillent à soigner ces blessures. Jusqu'au niveau 2 à NT 7, et niveau 4 à NT 8.

Armure Sous-Dermale NT : 6

Chirurgie : CR

Coût : 10 OP

Sensibilité : 10

L'armure sous-dermale est un type de plaques corporelles qui sont placées sous la peau aux endroits vitaux. Les points vitaux sont couverts avec des plaques de plastacier, quand les articulations et les parties flexibles sont recouvertes avec un treillage de monofilaments. Ceci donne une armure de 4 en protection, mais vous perdez -1 en Agilité ou Coordination à cause de l'encombrement et du manque de flexibilité. Cette armure est sous la peau et réclame un jet de perception de 7 pour la remarquer. A NT 7 il n'y a plus de malus à l'Agilité ou la Coordination. A NT 8 il faut un jet à 12 pour la remarquer car l'armure est conçue en métal fleximorphe, moins d'un demi-centimètre d'épaisseur.

Système Interne d'Oxygénation NT : 6

Chirurgie : M

Coût : 1 OP par heure

Sensibilité : 3

Cette modification vous donne un supplément d'oxygène interne pour votre corps pour un temps donné. Le réservoir assure une respiration normale. Ça prend deux heures de recharge pour une heure de réserve. Il en coûte 1 OP par heure d'oxygène en réserve.

Organes Bioniques NT : 6

Chirurgie : CR

Coût : 20 OP

Sensibilité : 3

La plupart de vos organes internes sont remplacés par de la bionique, incluant votre

cœur, poumons, foie, reins, rate et estomac. Ces cyberorganes gardent leurs pleines fonctions, et certains sont même meilleurs et plus forts que les originaux. Vous gagnez un +2 en Résistance ou Endurance.

HoloProjecteur NT : 7

Chirurgie : MA

Coût : 10 OP

Sensibilité : 8

Jamais vu quelqu'un lancer des boules de feu qui ne font aucun dommage, générer des feux d'artifices ou des balles de lumière dansantes ? Il était probablement un techno-illusionniste. Les holosionistes, technomages, ils sont tous appelés par de différents noms, mais la clé de leur pouvoir est l'holographie, l'art de créer des illusions. Un holo-projecteur est un appareil optique à laser implanté dans le corps d'une personne. De petits câbles en fibres optiques qui courent jusqu'au bout des doigts (souvent), et de là ils peuvent projeter leurs faisceaux d'entrelacs lumineux. Leurs hologrammes sont incroyablement réalistes, mais ils ne sont pas réels, seulement de la lumière. Par conséquent, ils irradient de la lumière et brillent dans le noir, les effets lumineux sont la première utilisation des holo-projecteurs.

Beaucoup d'holo-projecteurs sont préprogrammés avec une centaine de possibilités (telles que des feux, des sphères lumineuses, de petites étincelles, etc.), qui peuvent être « lancées » à tout moment. Il faut un jet de Perception de 12 pour dire que se sont des illusions holographiques, sauf si c'est vraiment un mauvais truquage. L'holographe peut programmer de nouvelles images en utilisant la compétence Holographie.

Un des cotés pratiques, un holo-projecteur peut illuminer les endroits sombres. Entrer dans une cave de nuit ? Lancez juste une boule de lumière qui vous suivra, ou gardez une flamme holographique dans votre main. Mieux encore, faites-vous illuminer. Offensivement, l'holographe peut tirer un rayon laser dans l'œil de l'ennemi, l'aveuglant. La compétence utilisée doit être Holographie et avec un -6 pour toucher l'œil.

Un holo-projecteur consomme beaucoup d'énergie. Il a deux heures d'énergie de fonctionnement, qui peuvent être rechargées en une heure.

HoloGrim

NT : 8

Chirurgie : CR

Coût : 15 OP

Sensibilité : 20

Similaire à un holoprojecteur, un hologrim est un réseau de fibres optiques lié à l'ensemble du corps, avec de minuscules terminaisons grosses comme les pores de la peau. Quand il est activé, l'hologrim peut vous faire l'apparence holographique d'une autre personne.

Ceci est plus évolué qu'un simple holoprojecteur. Un hologrim est capable de compenser la lumière ambiante et de s'assombrir en baissant l'intensité de ses faisceaux laser. Dans un endroit très sombre, l'hologrid est pratiquement éteint, mais ce n'est pas grave car les personnes ne voient rien de toute façon.

L'hologrim est généralement considéré comme illégal, car il sert à se déguiser en quelqu'un d'autre. Cependant, une version récréative est valable pour la moitié du prix, elle donne une apparence de personnage de dessin animé ou d'une personne fictive. Les hologrims du marché noir sont équipés d'une mémoire et d'un enregistreur digital holographique. Ce qui permet à l'utilisateur de faire une copie holographique d'un sujet en quelques secondes et d'enregistrer l'image dans la mémoire de l'hologrim, ce qui donne la possibilité de prendre son apparence.

Un hologrim consomme beaucoup d'énergie. Il a une réserve d'énergie d'une heure, qui peut être rechargée en une demi-heure.

HoloCamouflage

NT : 8

Chirurgie : CR

Coût : 25 OP

Sensibilité : 20

L'ultime moyen d'être discret, un holocamouflage est capable d'envelopper son utilisateur dans une bulle holographique qui détourne la lumière autour de lui. Ça fonctionne comme un hologrim mais a un enregistreur holographique en forme de bijou, souvent installé autour de la nuque ou de la tête, qui enregistre la lumière environnante et l'enregistre dans la mémoire de son projecteur. Un hologramme en trois dimensions est alors généré pour rendre l'utilisateur invisible.

Cette invisibilité donne un +5 à la Discrétion, et on doit faire un jet de Perception contre la Discrétion de l'utilisateur pour le repérer quand même. Un holocamouflage consomme beaucoup d'énergie. Il a une réserve d'une heure de fonctionnement, qui peut être rechargée en une

demi-heure. Utilisez les règles d'invisibilité pour le combat.

Bouclier Déflecteur Implanté

NT : 7

Chirurgie : CR

Coût : 20 OP

Sensibilité : 20

Le coup d'un 40mw fusil plasma vous fera-t-il mal ? Bien sur. Mais nous avons la réponse ! Installez un bouclier déflecteur implanté et faites un baiser d'adieu aux rayons à énergie. A NT 7 un BDI donne 4 de protection contre toutes les attaques basées sur l'énergie. Il utilise un puissant champ électromagnétique qui peut repousser les lasers et encaisser les rayons de particules ! A NT 8, il est remplacé par le plus puissant Champ de Force (voir plus loin).

Les déflecteurs consomment beaucoup d'énergie. A cause de ça, un utilisateur avisé ne les activera qu'en cas de nécessité. Il est contrôlé neuralemement, et ne prend aucune action pour s'activer, mais il doit être déclaré durant un des tours du joueur (il ne peut pas le faire quand ce n'est pas à son tour d'agir. Il restera actif jusqu'à ce qu'il déclare qu'il l'arrête ou qu'il tombe en panne d'énergie. Vous ne pouvez pas arbitrairement l'allumer en tant qu'action défensive (hors de votre tour), aussi soyez sur qu'il le soit avant d'aller au combat. Un BDI a assez d'énergie pour 20 Rounds, aussi soyez économe.

Champ de Force Implanté

NT : 8

Chirurgie : CR

Coût : 30 OP

Sensibilité : 22

On veut vous faire du mal ? Stoppez-les. Le summum de la discrétion en protection personnelle est le Champ de Force cybernétiquement implanté. A NT 8 un champ de force implanté procure 4 de protection contre toutes les attaques (énergie, projectiles, ou armes de mêlée énergétiques) mais pas contre les attaques de mêlée physiques. Une attaque de mêlée peut passer au travers (poings, épées, couteaux, etc.). A NT 9 il procure 6 de protection contre toutes les attaques, et 4 de protection contre les attaques physiques de mêlée.

Un champ de force consomme beaucoup d'énergie. A cause de ça, un utilisateur avisé ne l'activera qu'en cas de nécessité. L'activation est neuralemement contrôlée, mais elle doit être déclarée durant un des tours du joueur (il ne peut pas le déclarer quand se n'est pas son tour

d'agir), aussi soyez sûr qu'il est allumé avant d'aller au combat. Un champ de force implanté a assez d'énergie pour 20 Rounds, aussi soyez économe.

Corps Cybernétique

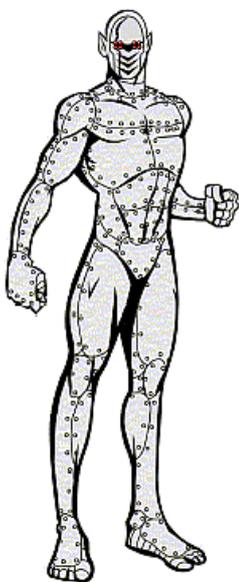
NT : 7

Chirurgie : CR

Coût : 50 OP

Sensibilité : 30

Votre cerveau humain est installé dans un corps totalement cybernétique. Vous êtes aussi près que possible de devenir un androïde. Tous vos membres et vos organes sensoriels sont cybernétiques. Vous êtes un vrai cyborg, sans le besoin de manger, boire, excréter, ou respirer. Vous ne pouvez vous soigner qu'au travers de réparations, mais vous avez une totale immunité aux maladies et aux poisons, excepter ceux qui peuvent affecter le cerveau.



Le corps basique a 2 en Force, 2 en Endurance, 2 en déplacement et 6 d'armure. Il coûte 50 OP et 30 points de Sensibilité. Vous pouvez aussi améliorer chaque caractéristique (Force, Endurance, Déplacement) par +1 pour 4 OP et 2 Sensibilité, à un maximum de 6. Toutes les autres caractéristiques sont les mêmes que celles de votre corps d'origine. Vous pouvez acheter des options pour vos bras, jambes, yeux, oreilles, etc. normalement.

Pour 3 OP et aucun coût de Sensibilité, le corps du cyborg (torse, tête, bras, jambes, et le reste) peut être sculpter pour avoir du « style ». Pour 5 OP il peut être recouvert par une peau artificielle (peau plastique). Pour 10 OP il peut être recouvert de synthépeau (clonée, ou artificielle), qui le rend parfaitement humain d'apparence.

Optronique

L'Optronique est le matériel cybernétique qui augmente les sens optiques. Les yeux cybernétiques sont valables pour qui veulent ou ont besoin d'un remplacement par un œil mécanique. Certaines modifications peuvent être installées sur des yeux naturels, elles sont notées en tant qu'implant de lentilles. Un œil humain peut avoir deux différents implants lentilles (par œil). Un œil cybernétique peut en

avoir jusqu'à quatre. Ainsi, par exemple, si vous avez deux cyberoeils, vous pouvez avoir jusqu'à 8 lentilles (ou options de cyberoeil). Si vous voulez les mêmes options sur les deux yeux, vous devez acheter l'option pour les deux yeux. Certains implants requièrent un cyberoeil et ne peuvent pas être implantés dans un œil humain. Cela est noté comme Option de CyberOeil.

CyberOeil

NT : 6

Chirurgie : MA

Coût : 2 OP

Sensibilité : 5

Ceci est le remplacement cybernétique de l'œil. L'œil semble naturel et ressemble à l'œil originel, sauf si une autre couleur est désirée. Un cyberoeil peut avoir quatre options (lentilles ou options de cyberoeil).

Vous pouvez choisir une nouvelle couleur d'œil quand vous obtenez un cyberoeil, incluant la populaire apparence chrome ou or.

Il y a des versions de cyberoeil moins cher. Ils sont une apparence externe mécanique, comme un « borg », et un œil caméra externe. Le prix de ce matériel est de 1 OP, mais 8 en Sensibilité.

Implant Optique Borg

NT : 6

Chirurgie : MA

Coût : 3 OP

Sensibilité : 10

Cette multie-caméra externe ressemble beaucoup aux films de science fiction de cyborgs des années 80. Il est facile de les confondre avec la version petit prix précédente, mais ne soyez pas fou ! Ces implants optiques sont capables d'accueillir six options de lentilles au lieu des quatre habituelles.

Amplificateur d'Images

NT : 6

Chirurgie : N

Coût : 1 OP par niveau

Sensibilité : 0,5 par niveau

Cette cyberoeil option est un système d'amplification d'image implanté. Il donne un bonus aux jets visuels car il rend plus aisé de voir les détails. Chaque niveau donne +1 à tous les jets basés sur la Perception. Vous pouvez avoir jusqu'à 5 niveaux. Cela ne peut être installé que dans un cyberoeil.

Lecteur Optique **NT : 6**

Chirurgie : N

Coût : 1 OP

Sensibilité : 1

Ceci affiche la cybernétique, les armes reliées et les informations d'un biomonitor sur un écran qui apparaît à la droite de la vision du porteur. Il ne peut pas prendre la forme d'une lentille et ne peut ainsi être implanté sur un œil naturel. Il ne peut être installé que sur un cyberoeil.

3-D Lecteur Optique **NT : 7**

Chirurgie : N

Coût : 4 OP

Sensibilité : 4

C'est un nouveau système de lecteur optique. Il peut afficher les informations d'un biomonitor, listes d'analyses et dessins des puces, d'une vision thermographique, etc., tout sur un écran à fenêtres. L'écran est placé à différents endroits de la vision de l'utilisateur. Les fenêtres peuvent être placées là où l'utilisateur veut les voir. Il peut aussi agrandir ou réduire la taille des fenêtres. Il peut aussi couvrir l'horizon d'une grande fenêtre avec les informations du biomonitor, ou créer une image thermique de ce qu'il voit. Il ne peut pas prendre la forme d'une lentille et ne peut ainsi être implanté sur un œil naturel. Il ne peut être installé que sur un cyberoeil.

Auto-Chrome **NT : 6**

Chirurgie : N

Coût : 3 OP

Sensibilité : 2

C'est une lentille implantée qui prévient le porteur de l'éblouissement de la lumière. Quand une lumière brillante d'un flash ou un rayon laser frappe les yeux, elle se "chromera" causant la réflexion de la lumière. Ceci est la raison pour laquelle les images des gens prises avec une caméra ont des yeux brillant. Autrement les yeux ont l'air normal. Effectivement, avec l'auto-chrome vous ne pouvez pas être aveuglé par les flashes ou les lasers. Ceci peut être installé comme une lentille sur des yeux naturels.

Amplificateur de lumière **NT : 6**

Chirurgie : N

Coût : 3 OP

Sensibilité : 1

Ces lentilles amplificatrices implantées sont utiles à la lumière des étoiles. Cela vous permet de voir sans pénalité dans les ténèbres. Cependant, ça ne peut pas marcher dans le noir total, il doit y

avoir une lumière ambiante quelconque. Auto-chrome est recommandé pour contrer les expositions soudaines à la lumière. Ceci peut être installé comme des lentilles sur des yeux naturels.

Thermographe **NT : 6**

Chirurgie : N

Coût : 4 OP

Sensibilité : 4

Ces lentilles implantées vous permet de détecter la lumière infrarouge et les différents degrés de chaleur. Pas de pénalité pour les ténèbres, même dans le noir total, cependant, votre vue du monde est quelque peu anormale, aussi il faut prendre des précautions à leur emploi. Elles donnent aussi un +3 pour voir ce qui est vivant durant le jour et ajout des modificateurs au jet de pistage (+5 si les traces ont moins de 10 mn, +2 si 20 mn, +1 si 30 mn, etc.). Avec l'3D-ORS, vous pouvez avoir une fenêtre flottante de l'environnement thermographique qui se superpose à la vision normale. Ceci peut être installé comme une lentille sur un œil naturel.

Vision Microscopique **NT : 6**

Chirurgie : N

Coût : 3 OP par niveau

Sensibilité : 2

Chaque niveau décuple le grossissement des objets, jusqu'à 6 niveaux. Niveau 1=x10, niveau 2=x100, niveau 3=x1000, etc. Seulement valable pour les cyberoeils.

Vision Télescopique **NT : 6**

Chirurgie : N

Coût : 3 OP par niveau

Sensibilité : 2

Les yeux peuvent zoomer sur un objet qui est à distance, jusqu'à six niveaux. Niveau 1=x2, niveau 2=x4, niveau 3=x8, niveau 4=x16, niveau 5=x32, niveau 6=x64. seulement valable pour les cyberoeils.

Ultra violet **NT : 6**

Chirurgie : N

Coût : 5 OP

Sensibilité : 5

Cette option est comme au-dessus, sauf qu'il fonctionne avec des projecteurs de lumière ultra violette. La vision est normale, même dans le noir total. Cependant, d'autres qui peuvent voir les UV verront vos yeux briller d'une couleur violette. Ceci est seulement valable pour les cyberoeils.

Empreinte rétinienne **NT : 6**

Chirurgie : N

Coût : 6 OP

Sensibilité : 6

Ceci peut stocker jusqu'à 10 différentes empreintes rétiniennes d'autres personnes. Vous pouvez obtenir les empreintes en regardant dans les yeux des personnes et prendre une photo. C'est illégal, parce que cela peut être utilisé pour faire un faux et ainsi passer scanner rétinien. On peut ajouter plus de mémoire. Chaque photo additionnelle coûte 1 OP. Ceci n'est valable que pour les cybéroëils.

VidéoCaméra **NT : 6**

Chirurgie : N

Coût : 2 OP

Sensibilité : 2

C'est une caméra digitale installée dans un cybéroëil. Elle peut enregistrer jusqu'à 1 minute de vidéo ou 1000 photos. Pour chaque minute supplémentaire et 1000 photos, le prix est de +1 OP. à NT 7 la capacité est x3. à NT 8 la capacité est x10. Cette modification est seulement valable pour les cybéroëils.

Audiotronique

L'audiotronique est le matériel cybernétique qui améliore le sens auditif. Les oreilles cybernétiques sont valables pour ceux qui veulent ou ont besoin d'une oreille mécanique en remplacement. Tous les mods suivants peuvent être installés sur une oreille naturelle, cependant, une oreille naturelle ne peut avoir qu'une modification par oreille. Une cyberoreille peut avoir jusqu'à six options.

CyberOreille **NT : 6**

Chirurgie : MA

Coût : 2 OP

Sensibilité : 5

C'est le remplacement par une oreille cybernétique. L'oreille semble naturelle et ressemble à l'originale. Seuls les améliorations audio suivantes sont valables, mais une cyberoreille peut avoir jusqu'à quatre options additionnelles. Elle a une apparence externe mécanique, et un look inhumain. Le prix pour cette version brute est juste de 1 OP, mais de 7 points de Sensibilité.

Booster Acoustique **NT : 6**

Chirurgie : N

Coût : 1 OP par niveau

Sensibilité : 0,5 par niveau

Ceci est un booster d'écoute. Le Booster acoustique donne +1 de bonus par niveau pour les jets de Perception basés sur l'ouïe. Vous pouvez avoir plus cinq niveaux.

Ecoute Parabolique **NT : 6**

Chirurgie : N

Coût : 2 par niveau

Sensibilité : 1 par niveau

C'est la capacité de zoomer sur un son en particulier. Chaque niveau d'écoute parabolique double la distance à laquelle un son peut être entendu, jusqu'à trois niveaux. Vous êtes aussi capable de discerner la direction d'où vient le son.

Ecoute des Ondes Radio **NT : 6**

Chirurgie : N

Coût : 3 OP

Sensibilité : 4

L'utilisateur peut capter les signaux radio dans l'air, comme les longues-ondes, les ondes-radio, les ondes-courtes, et les micros-ondes. Avec la sélection de bande radiophonique, l'utilisateur peut changer de canal, écouter les informations, et plus encore. Il ne décodera pas les signaux codés, seulement les signaux radios classiques.

Ecoute Subsonique **NT : 6**

Chirurgie : N

Coût : 2 OP

Sensibilité : 1

L'utilisateur peut entendre les fréquences subsoniques. La distance est de un pâté de maison.

Ecoute Ultrasonique **NT : 6**

Chirurgie : N

Coût : 2 OP

Sensibilité : 1

L'utilisateur peut entendre les fréquences ultrasoniques. Il peut enregistrer jusqu'à une heure de son. Chaque heure additionnelle coûte +1 OP. A NT 7 la capacité est x3. A NT 8 la capacité est x10.

Autres Sens

Se sont les autres Sens qui ne peuvent pas être rangés dans l'ouïe ou la vue. Ils sont parfois étrangers, au-delà du champ de la perception humaine, mais avec les bonnes modifications elles ont été adaptées pour une amélioration cybernétique.

Lidar

NT : 6

Chirurgie : MA

Coût : 5 OP

Sensibilité : 6

L'utilisateur a une image radar laser complète de son environnement. Pas de pénalité pour la vision, excepté les objets qui bloquent la vue. Lidar ou récepteurs laser peuvent détecter l'utilisateur.

Sonar

NT : 6

Chirurgie : MA

Coût : 5 OP

Sensibilité : 5

Comme avec le lidar mais avec un sonar. Il utilise les ultrasons pour créer une image de l'environnement. Détectable par les écoutes ou les senseurs ultrasoniques. Il ne peut pas être brouillé, mais un bruit retentissant peut le désactiver pour 1d10 secondes.

Senseurs de Champs Electriques

NT : 7

Chirurgie : M

Coût : 5 OP

Sensibilité : 8

Cette modification rend l'utilisateur capable de voir les champs électromagnétiques. Il a automatiquement le Talent Sens de la Direction à cause du champ électromagnétique de la planète. Il peut aussi voir les champs électromagnétiques et dire si un appareil est en fonctionnement.

Spectromètre de Masse

NT : 7

Chirurgie : M

Coût : 4 OP

Sensibilité : 10

Un petit spectromètre de masse est implanté dans vos sinus. Il peut sentir et analyser n'importe quelle substance dans l'air. Par lui-même, il ajoute +2 à la compétence de Chimie pour identifier les substances, mais seulement si la substance est gazeuse ou si elle a une odeur. Si le spectromètre est connecté à un lecteur

optique, le lecteur peut donner une liste des substances chimiques présentes.

Multi-Senseur Environnemental NT : 7

Chirurgie : MA

Coût : 15 OP

Sensibilité : 15

C'est un petit ensemble de senseurs installé dans une cavité de votre poitrine. Ces senseurs peuvent scanner en utilisant tous les Hobbys, telles que les radars, les sonars, les ultrasons, la thermographie, les rayons X, l'optique, le laser, et la spectrographie, pour générer une information complexe de tout ce qui a été scanné. Il peut dire la taille, la masse, la configuration moléculaire, la température, l'aménagement intérieur, et il peut identifier un objet s'il est listé dans sa mémoire. Cette cyber-version envoie toutes les informations directement dans le cerveau de l'utilisateur.

Vous devez encore faire un jet Moyen d'Informatique pour comprendre l'information. Si un objet est scanné, l'information est sa masse, son volume, sa densité, son arrangement moléculaire, ses propriétés métalliques, ses propriétés EM, sa texture et les formes intérieures et extérieures, tout ça si le jet est réussi. Si un endroit est scanné, une image et une carte de l'endroit sont générés dans l'esprit de l'utilisateur, et la localisation, la vitesse, la taille et la masse de chaque objet dans un rayon de 100 mètres sont aussi fournis.

Si l'utilisateur a aussi un cyberoeil avec un lecteur optique, il peut passer en « multi-vision ». Ce qu'il voit est une vue en trois dimensions de tout ce qui est visible. Il peut voir au travers ou dans des véhicules, des murs, ou autres objets. Rien n'est capable d'échapper à son omnisciente vision (+5 Perception). Il n'y a pas de pénalité pour les ténèbres, la fumée, le brouillard, ou n'importe quelle autre condition. Si l'utilisateur tente de voir quelque chose camouflé, invisible ou protégé par EMC, ceci est résolu par un duel approprié d'ECM.

Cet ensemble est conçu avec des piles qui doivent être remplacées une fois par jour ou rechargées en deux heures.

Communications

Se sont les améliorations cybernétiques qui permettent à un personnage une meilleure communication, que se soit oralement ou par transmission radio/comm.

Comm Implanté NT : 6**Chirurgie : M****Coût : 3 OP****Sensibilité : 2**

L'utilisateur peut émettre n'importe quelle fréquence de communication sur cinq cents kilomètres. Les paroles sont subvocales, et la réception est dans l'oreille. +3 OP pour ajouter un codeur/décodeur.

Téléphone Cellulaire Implanté NT : 6**Chirurgie : M****Coût : 2 OP****Sensibilité : 3**

C'est un téléphone cellulaire qui permet à l'utilisateur d'appeler n'importe quel numéro d'un autre système cellulaire.

Note : l'utilisateur doit payer pour le service cellulaire séparément. Les paroles sont subvocales, et la réception est dans l'oreille. +3 OP pour ajouter un codeur/décodeur.

Antenne Radio NT : 6**Chirurgie : M****Coût : 2 OP****Sensibilité : 2**

C'est un lien radio au système informatique mondial. Il rend l'utilisateur capable de recevoir et d'envoyer des informations au système d'information mondial (cf. envoyer ce qu'il voit ou ce qu'il veut voir). Il peut relayer des informations ou des images d'un drone, d'un droïde, d'un véhicule, etc. La distance est de 500 km. Ce n'est pas une interface neurale informatique. Le signal est vidéo/ audio.

Lien Réseau NT : 6**Chirurgie : M****Coût : 5 OP****Sensibilité : 5**

Ce système est similaire à une antenne radio qui se connecte avec les bornes radio externe du réseau optique. Avec ceci vous pouvez appeler ou émettre n'importe où dans le monde, à partir du moment où le réseau optique passe par l'endroit. Il suffit d'être dans le rayon de réception et d'émission des antennes extérieures du réseau optique, soit 1 km. Si vous avez l'autorisation, ce lien vous permet même de contrôler les machines reliées au Réseau.

Système d'Orientation NT : 6**Chirurgie : MA****Coût : 4 OP****Sensibilité : 3**

Avant d'utiliser ce système, vous devez avoir un Lecteur Optique dans votre cyberoel. Le Système d'Orientation consiste en une petite, externe prise jack et un système de carte qui peut s'étaler sur votre lecteur. Les informations pour ce système d'orientation passent via une puce de cartographie. Une puce de cartographie peut contenir le plan d'une ville (1 OP), avec en plus les accès aux égouts, au système électrique, au système de maintenance (2 OP), ou les détails d'une construction (2 OP, mais sujet à modification). Le système d'orientation vous donne une carte complète de l'endroit, aussi vous savez toujours où vous êtes jusqu'à ce que vous quittiez la zone cartographiée par la puce.

Si vous êtes relié à une banque de données (cf. Internet), vous pouvez avoir un total accès à des millions de constructions. Il y a cependant un abonnement annuel de 5 OP pour le Réseau, mais vous pouvez l'utiliser sur tous les mondes civilisés qui possèdent un système Fibre Optique compatible et une banque de données.

Voix Subsonique NT : 6**Chirurgie : M****Coût : 2 OP****Sensibilité : 2**

Vous pouvez parler dans les fréquences subsoniques. Seuls ceux avec une Ecoute Subsonique peuvent vous entendre. La distance est d'environ un quartier.

Voix Ultrasonique NT : 6**Chirurgie : M****Coût : 3 OP****Sensibilité : 3**

Vous pouvez parler dans les fréquences ultrasoniques. Seuls ceux avec une Ecoute Ultrasonique peuvent vous entendre. La distance est d'environ d'un demi kilomètre.

Synthétiseur de Voix NT : 6**Chirurgie : M****Coût : 2 OP****Sensibilité : 3**

Le synthétiseur de voix vous permet d'imiter n'importe quelle voix déjà enregistrée dans votre

synthétiseur. Vous pouvez stocker jusqu'à 10 voix.

Voix de Velours

NT : 7

Chirurgie : M

Coût : 3 OP

Sensibilité : 3

Ceci fonctionne de façon similaire à un synthétiseur, mais c'est beaucoup plus subtil. Quand vous parlez, votre voix transmet des harmoniques, un ton subsonique que les gens trouvent agréable. Ceci peut être modulé pour obtenir différents effets qui vont d'un ton dramatique, solennel et inspirateur d'un discours, à la douceur et au ton harmonieux d'une chanson. En jeu, cette modification apporte +1 en relationnel.

Brouilleur Radio

NT : 6

Chirurgie : M

Coût : 3 OP par niveau

Sensibilité : 2 par niveau

Un brouilleur radio peut distordre ou brouiller les signaux radio en envoyant des interférences. En tant que système implanté, vous pouvez activer ou désactiver le brouilleur à volonté. Pour chaque niveau, le brouilleur a une portée de 10 m de rayon et donne une pénalité de -1 pour tout envoi ou réception de message radio. Au niveau -4, la plupart des messages ressemblent à un bruit de fond normal, mais un opérateur expérimenté pourra étudier le bruit avec -4 à sa compétence.

Brouilleur de Micro

NT : 6

Chirurgie : M

Coût : 4 OP par niveau

Sensibilité : 4 par niveau

Un brouilleur de micro est spécifiquement conçu pour annuler les capacités de tous les systèmes de surveillance. Notez qu'il est possible que le système signale qu'il est brouillé, ce n'est pas nécessairement vrai à chaque fois. Pour chaque niveau le brouilleur à 4 m de rayon.

Radar ECM Actif

NT : 6

Chirurgie : MA

Coût : 5 OP par niveau

Sensibilité : 4 par niveau

Un radar EC est utilisé pour brouiller les signaux radars en remplissant l'air par un brouillard de bruit statique, rendant plus difficile de repérer la cible. Normalement l'opérateur radar se rend compte du brouillage. Pour chaque niveau le

radar ECM a une portée de 10 m de rayon et donne un -1 de pénalité pour une personne qui tente de traquer ou d'accrocher une cible protégée, incluant les missiles guidés électroniquement, tels que les missiles auto-guidés par un radar. Au niveau -4, un missile auto-guidé a un -4 pour vous toucher. La plupart des autres missiles, ne sont bien sur pas affectés.

Senseur ECM Actif

NT : 7

Chirurgie : MA

Coût : 5 OP par niveau

Sensibilité : 2 par niveau

A NT 7 des systèmes ECM arrivent. Un senseur ECM (ou SCRM) peut perturber ou brouiller les senseurs actifs en contrant les « pings » par un brouillard électronique, thermique, EM et radioactif. Pour chaque niveau, le SCRM a 10 m de rayon et donne un -1 de pénalité pour une personne tentant de scanner ou d'accrocher une cible protégée.

Neurotronique

La Neurotronique, c'est des microprocesseurs-implants cablés directement dans le cerveau. Les puces décrites ci-dessous agissent comme une extension du cerveau, donnant à l'utilisateur les avantages et désavantages imposés par la puce. Optionnellement, les puces peuvent être externes et enlevables, ce qui requiert un support de puce sur le côté de la tête, souvent près de la tempe ou derrière l'oreille. Ces supports de puce externes coûtent 2 OP (8 jours de convalescence). De telles puces « rapides » peuvent aisément s'enlever ou se mettre.

Implants Psychiatriques

NT : 6

Chirurgie : MA

Coût : variés

Sensibilité : 3

Cette puce implantée peut ajouter ou enlever une unique complication psychologique, trait de personnalité ou comportement compulsif. Cependant, chaque puce donne un -1 à l'INT. Le coût de la puce est égal à la valeur de la complication - 5 OP. A NT 7 le -1 à l'INT est résolu, mais elle ne perd plus les -5 OP de moins sur le prix.

Puce Berserker **NT : 6**
Chirurgie : MA
Coût : 3 OP
Sensibilité : 5
Ceci donne à l'utilisateur une combativité positive (à ne pas considérer comme le pouvoir), cependant il reste contrôlable. La puce peut être programmée pour s'éteindre sous certaines conditions ou mots de commande, tels que « fleur » ou « mulot », ou si l'utilisateur voit un chat, un arbre, etc. N'importe quel niveau d'Intensité (+1, +2, +3, etc.) peut être prix sans changer de prix, c'est une simple fonction de sa construction.

Puce Dork **NT : 6**
Chirurgie : MA
Coût : 1 OP par -1 à l'INT
Sensibilité : 5
Ceci réduit l'INT d'un certain nombre de points. Le coût est de 1 OP par -1 à l'Intelligence ou Volonté. C'est souvent un implant sur les esclaves.

Puce Méta-REM **NT : 6**
Chirurgie : MA
Coût : 4 OP
Sensibilité : 5
Vous n'avez que besoin de peu de sommeil, parce que votre EEG est régulé pour compenser le manque. Vous n'avez besoin que de 6 heures de sommeil par semaine. Le mauvais côté, c'est que vous êtes un Dormeur Léger.

Puce anti-douleur **NT : 6**
Chirurgie : MA
Coût : 3 OP
Sensibilité : 3
Probablement la plus populaire des puces du marché. Le sens de la douleur est court-circuité, ainsi l'utilisateur ne ressent pas la douleur et les chocs, quand il ou elle prend des dommages. En termes de jeu, l'utilisateur reçoit le talent Résistance à la Douleur. On réduit les dommages de Sonné ou Assommé et les effets pénalisant des blessures de 1 niveau.

Unité de Logique Arithmétique **NT : 6**
Chirurgie : MA
Coût : 6 OP
Sensibilité : 5
Populaire chez les étudiants et les chercheurs. C'est une puce qui a une montre et un chronomètre intégrés précis à la picoseconde.

Vous connaissez ainsi toujours l'heure exacte. Elle peut aussi être utilisée comme réveil ou alarme. Cette puce peut aussi être utilisée comme une calculatrice scientifique puissante. Elle donne à l'utilisateur les talents Sens du Temps, Calculateur éclair et peut faire pratiquement toutes les opérations mathématiques, incluant les graphiques, les calculs avancés et les matrices. Avec un lecteur optique on peut afficher les graphiques et les équations.

Puce de Coordination **NT : 7**
Chirurgie : MA
Coût : 7 OP
Sensibilité : 5
Cette puce vous donne la capacité d'exploiter totalement votre coordination et votre équilibre corporels. Vous avez un +3 pour tout jet d'Agilité ou Coordination concernant l'équilibre, les compétences utilitaires telles que Grimper, Acrobatie ou Athlétisme. Cette puce donne aussi Ambidextrie.

RAM Eidétique **NT : 6**
Chirurgie : MA
Coût : 3 OP
Sensibilité : 4
Cette puce permet à l'utilisateur d'enregistrer ce qu'il ou elle voit ou ressent, ceci donne évidemment Mémoire Eidétique en talent, mais ce système ne peut stocker qu'un jour de mémoire.

Système de Recherche Neurale **NT : 7**
Chirurgie : CR
Coût : 6 OP
Sensibilité : 10
Cette incroyable nouvelle puce est un système de recherche dans le cerveau. Il utilise 1 téraoctet de RAM, il compile toute votre mémoire et vos connaissances dans un fichier à la structure complexe. Quand vous voulez vous rappeler quelque chose, la puce connaît l'emplacement où l'information est stockée dans votre cerveau et va la chercher. En fait cette puce vous donne Mémoire Eidétique et +1 INT. Si la puce est détruite ou enlevée, vous perdez toute votre mémoire et vous avez une amnésie totale.

Booster de Réflexes **NT : 6****Chirurgie : MA****Coût : 4 OP par niveau****Sensibilité : 8 par niveau**

C'est la restructuration totale de vos nerfs par une microscopique opération de nanites. Ceci augmente considérablement la vitesse de transmission des instructions qui passent dans votre corps. Chaque niveau de Booster de Réflexe vous donne +1 aux Réflexes. Vous ne pouvez avoir que le niveau 1 à NT 6. A NT 7 c'est 2 niveaux, et à NT 8 ça va jusqu'à 3.

Booster Accélérateur de Réaction**NT : 6****Chirurgie : MA****Coût : 4 OP par niveau****Sensibilité : 8 par niveau**

L'implant Booster Accélérateur de Réaction (BAR) est une autre puce accélératrice de réaction qui améliore vos temps de réponse. Chaque niveau de BAR augmente votre Réflexe et votre Vitesse de déplacement de +1, vous permettant de vous déplacer et réagir plus vite. A NT 6 vous ne pouvez avoir que le niveau 1. A NT 7 il y a 2 niveaux, et à NT 8 vous pouvez avoir le niveau 3. Cependant, NT 6 BAR a un bug non identifié : il donne la complication Epilepsie, occasionnellement ceci lance l'utilisateur dans une série de spasmes et de tremblements. A NT 7 les effets secondaires sont éliminés.

Booster Réflexe de Combat **NT : 7****Chirurgie : MA****Coût : 6 OP****Sensibilité : 10**

Dérivé de la même technologie que les Boosters de Réflexes et que le BAR, c'est un système de feedback neurale automatique de réponse qui permet à l'utilisateur de répondre automatiquement au danger. En termes de jeu, ça donne un pouvoir de Combativité positif de niveau 2 (si vous avez déjà un Pouvoir de Combativité, il ajoute +2 niveaux). Vous êtes aussi un Dormeur Léger. Cependant, les utilisateurs de BRC souffrent d'une rage Berserker +3 (problème d'irritabilité). A NT 8 la rage Berserker a été éliminée, malgré tout l'utilisateur reste toujours quelque peu irritable.

Puce de Compétence **NT : 6****Chirurgie : MA****Coût : 1 OP par niveau****Sensibilité : 1 par niveau**

Une puce de compétence donne à l'utilisateur une compétence tant qu'elle est installée. Ceci donne un bonus de +1 aux jets de dés dans une compétence pour n'importe quel niveau, jusqu'à un maximum de trois points (au plus +3 dans la compétence). A NT 7 le maximum monte à +5. Cette puce prend le pas sur une compétence naturelle du même type, elle ne s'ajoute pas. Vous pouvez avoir un nombre de puce égal à votre Intelligence ou Volonté +1. Beaucoup de gens ont un sac plein de puces et un support de puce externe pour rapidement clipper et déclipper les puces.

Data Puce **NT : 6****Chirurgie : MA****Coût : 1 OP****Sensibilité : 2**

Les datas puces sont des ROM qui ont des informations. Elles sont accessibles comme si elles étaient des manuels ou des livres « on-line », complets avec les index et les pages. Cela peut prendre plusieurs secondes complètes pour localiser une information particulière.

Un exemple de puce :

*L'œuvre complète de William Shakespeare**Un code pénal moderne**Un annuaire téléphonique**L'Encyclopédie Britannica***Puce d'Emotion** **NT : 6****Chirurgie : MA****Coût : 3 OP****Sensibilité : 10**

Une puce d'émotion vous donne un ressenti émotionnel permanent. Toutes les émotions sont possibles, du calme à la colère, de l'amour à la haine, de l'excitation à la peur. Seule une émotion peut être accessible par puce, et vous ne pouvez avoir plus d'une puce active à la fois. Elle peut être activée à volonté. Quand la puce est inactive vous ressentez les émotions normalement !

Puce Null-Emotion **NT : 7****Chirurgie : MA****Coût : 3 OP****Sensibilité : 10 par niveau**

Vous avez trop de Sensibilité ? Vous voulez être du côté de la Machine, ou rejoindre le culte

Cyber-Goth ? C'est rapide, peu cher, le meilleur moyen de perdre la Sensibilité dans l'urgence. Une variation de la Puce d'Emotion, ce système prévient de *toutes* les émotions qui peuvent vous arriver. Vous êtes totalement sans émotion. Le bon coté, vous ne réagissez jamais émotivement à une situation, gardant votre calme, à chaque fois une analyse purement intellectuelle. Le mauvais coté, vous perdez pas mal de Sensibilité. Il y a même l'option d'en perdre encore plus. Pour chaque 5 points additionnels de perte de points de Sensibilité, le prix de la puce est de +1 OP. Ainsi a -30 points de Sensibilité, la puce Null-Emotion coûtera 7 OP $((30-10)/5=4+3 \text{ OP})$.

Puce d'Empathie

NT : 7

Chirurgie : MA

Coût : 5 OP

Sensibilité : 5

Ceci est la version la plus évoluée de la puce d'Emotion. La puce d'Empathie vous permet de sélectionner n'importe quel état émotionnel, aucun ou tous. Si vous êtes nerveux, vous pouvez choisir le calme. Si vous êtes triste, vous pouvez facilement vous remonter le moral. Cette puce à l'utilisateur d'éliminer toute émotion qu'il ou qu'elle a actuellement, la remplaçant avec une nouvelle émotion quand il ou elle le veut. L'effet est que vous ne pouvez jamais être réellement bouleversé ou totalement haineux, sauf, bien sur, si vous le souhaitez. Vous contrôler pleinement vos émotions, ce qui vous donne un +1 dans les relations sociales.

Emulateur de Sensibilité

NT : 7

Chirurgie : MA

Coût : 5 OP par niveau

Sensibilité : -5 par niveau jusqu'à 0 en Sensibilité

L'Emulateur de Sensibilité est une puce qui fournit activement à l'utilisateur une personnalité artificielle. Chaque niveau donne un -5 aux Points de Sensibilité. Cela peut résorber, mais pas annuler les dommages que font les implants à la Sensibilité. L'Emulateur de Sensibilité peut descendre la Sensibilité à 0. Une personne avec Sensibilité 1 (entre 10 et 19 points de Sensibilité) qui prend 6 (30 pts) niveaux d'Emulateur de Sensibilité *ne pourra pas avoir un -1* en Sensibilité. Cependant, si une personne qui a une Sensibilité de 3 (entre 30 et 39 pts) et qui prend 2 niveaux (soit 10 pts), il peut ramener la Sensibilité à 2. Vous êtes encore froid et distant

en tant qu'humain, mais vous n'êtes pas un cyber-psychothérapeute.

Implant Mémoire

NT : 6

Chirurgie : MA

Coût : varié

Sensibilité : 5

Ce sont des puces qui vous donnent une certaine dose d'expériences (cf. aller en vacances quelque part). Un tour d'une heure dans les Yosemite, par exemple devrait coûter 2 OP, une croisière d'un jour sur un luxueux bateau devrait coûter 4 OP. Une semaine comme agent secret sur Mars coûterait 8 OP. Des vacances avec votre star de neuvie coûte 10 OP. La mémoire reste le temps de la présence de la puce. Vous pouvez vous rappeler un voyage ou des vacances comme si vous y aviez vraiment été présent.

Computer Crânien

NT : 6

Chirurgie : CR

Coût : varié

Sensibilité : égal au coût d'OP de l'ordinateur

C'est un petit ordinateur implanté dans les cavités du crâne. Il est directement installé sur le cerveau lui-même, créant ainsi une interface neurale directe (voir Interface Neurale Informatique). Comme la tête ne peut supporter plus de 1 kg, l'ordinateur doit être plus petit que ça. C'est pourquoi le poids final de l'ordinateur est la moitié des poids répertoriés parce que le computer crânien ne s'installe pas avec un clavier, un écran ou une tour.

Le coût en OP devra être traduit du coût final de l'ordinateur, et le coût de l'implantation est égal à x2 de ce coût (en liquide). Le coût en Sensibilité est égal au coût en OP de l'ordinateur.

BattleComp

NT : 6

Chirurgie : CR

Coût : 10 OP

Sensibilité : 14

Un petit ordinateur de combat est installé à la base de la nuque. Si le porteur est assommé, mais pas trop handicapé (en d'autres mots, mort), le battlecomp le relèvera. Il combattra avec toutes les compétences de l'utilisateur à leur niveau et ne passera pas en mode totalement Berserker tant que les yeux sont en bon état (Berserker). Sauf s'il y a une puce Berserker, le battlecomp se battra de façon tout à fait logique. Il n'est pas affecté par la douleur ou les émotions et n'a aucune mémoire de la personnalité

antérieure. Faites attention, quand même, l'ordinateur ne peut faire la différence entre les amis et les autres...

IA BattleComp

NT : 7

Chirurgie : CR

Coût : 20 OP

Sensibilité : 20

Similaire à un battlecomp mais avec une IA. Interfacé avec l'IA, l'utilisateur a instantanément accès aux compétences de l'ordinateur. Les IA militaires typiques ont des systèmes experts avec des compétences à +4 en Tactique et Stratégie, et des bases de données détaillées des équipements et des informations sur l'ennemi. D'autres compétences (telles que les armes, la démolition, la conduite, etc.) peuvent être câblées avec un +1 pour +1 OP par niveau, jusqu'à +5. L'ordinateur peut être installé dans la plupart des véhicules civiles et militaires pour servir de pilote, ou il peut être relié à un système de communication ou à un réseau informatique. L'IA n'a pas de personnalité indépendante.

Quand l'IA BattleComp est installé, il devient une part de l'esprit de l'utilisateur. Quand l'utilisateur est assommé, il agira comme un battlecomp normal, sauf qu'il reconnaît les amis des ennemis et qu'il n'agira pas de manière auto-destructrice. Il ne peut pas être utilisé pour conserver de la mémoire.

Implant BrainCorder

NT : 8

Chirurgie : CR

Coût : 30 OP

Sensibilité : 20

La police d'assurance ultime, un implant BrainCorder est micro-super ordinateur neuralemement lié, implanté dans le torse sous un épais bouclier (protection 3, dégât de mort pour le casser). Les câbles courent le long de l'épine dorsale et enlace le cerveau avec un filet nanoscopique de fibrilles neuro-sensitives. Au travers de ces senseurs le BrainCorder est capable de copier en continu l'activité neurale du sujet (son esprit), incluant la mémoire, les pensées, les compétences, les émotions, etc. si la personne est tuée et que l'enregistreur est intact, les informations enregistrées peuvent être chargées dans un système neural de matrice d'ordinateur ou dans un nouveau clone pour une résurrection instantanée.

BrainCorderLié

NT : 8

Chirurgie : MA

Coût : 40 OP

Sensibilité : 20

C'est pareil qu'au-dessus, mais au lieu que le BrainCorder stocke les informations dans le torse de l'utilisateur, le signal neural est transmis à une banque de BrainCorder. Ces informations peuvent être stockées dans une banque commerciale de « cerveau » dans un service mensuel ou à votre appareillage privé de BrainCorder chez vous (ou dans votre bateau ou véhicule). Même si votre corps est totalement détruit, l'enregistrement de votre cerveau ne sera pas détruit lui aussi et il est facilement récupérable. Cependant, le signal de votre enregistrement peut être brouillé ou même intercepté, et si l'endroit où votre BrainCorder est rangé est lui-même détruit...

Transplantation Totale d'Esprit

NT : 8

Chirurgie : CR

Coût : 20 OP

Sensibilité : 20

Ce n'est pas la transplantation de cerveau ou l'implantation d'une puce. C'est plutôt, un BrainCorder est utilisé pour réécrire le modèle neural et l'adapter à une matrice neural-net dont la copie est stockée dans un autre esprit. Ceci supplante cependant la personnalité qui était dans ce cerveau (s'il y en avait une), et le nouvel esprit devient fonctionnel. Les caractéristiques corporelles restent les mêmes, et celles de l'esprit enregistré sont utilisées.

Interfaces Neurales

Ces Interfaces Neurales sont les procédures de commandes/contrôles pour la transformations des informations en commandes neurales, images, signaux et impulsions. Vous devez aussi acheter une ou plusieurs Plug Interfaces Neurales (voir plus bas), aussi bien que les puces interfacées pour l'utilisation désirée.

Puce d'Interface Neurale Informatique

NT : 6

Chirurgie : MA

Coût : 4 OP

Sensibilité : 1

Cette puce populaire permet à un humain et à un ordinateur se s'interfacer directement. Un utilisateur d'ordinateur ne fait « qu'un avec la machine » pratiquement. Les effets varient en

fonction du monde de jeu, mais par défaut les effets sont de +2 à toutes les compétences d'ordinateur.

Puce d'Interface Neurale Véhicule

NT : 6

Chirurgie : MA

Coût : 5 OP

Sensibilité : 1

Cette puce donne à son utilisateur un contrôle neural direct d'un véhicule. Tous les véhicules peuvent être neuralemement contrôlés, incluant les voitures, les jets, les mechas, et les armures de combat. Par défaut, ceci augmente de +2 aux compétences (ou à la compétence) pour contrôler le véhicule. Si des armes sont des composants intégrés au véhicule, vous avez un +1 pour l'utilisation de ces armes. Le prix pour rendre un véhicule neuralemement contrôlable dépend du monde de jeu.

Puce d'Interface de Ciblage

NT : 6

Chirurgie : MA

Coût : 3 OP par niveau

Sensibilité : 5 par niveau

Avant de pouvoir utiliser cette puce vous devez avoir un Cyberoeil et un lien de visée sur l'arme. Le système lié de visée sur une arme agit comme un système actif de localisation et de traque, aussi par le biais de votre cyberoeil une cible apparaît devant vous et traque la cible, tout en indiquant la position de votre tir. Chaque niveau de IC (au maximum +3 à NT 6) augmente par +1 la précision de votre tir. A NT 7 vous pouvez aller jusqu'au niveau 4, chaque nouveau niveau technologique augmente le maximum de 1. L'arme doit aussi avoir un système lié de visée interfacé (le prix varie en fonction du monde de jeu, mais il fait au moins +2 OP en coût).

Interface sans Câble

NT : 6

Chirurgie : M

Coût : 2 OP

Sensibilité : 3

C'est la même chose que précédemment, mais ce système est interne et complètement sans câble. Il n'y a plus rien du tout, les signaux sont envoyés par IR ou par signaux HF.

Biotechnologie

Biotechnologie

La Biotechnologie est l'ensemble des sciences concerné par la technologie pour manipuler ou créer la vie. Le Clonage, le Collage Génétique, la Conception Virale et la Conception Génétique sont toutes les sciences biotech dans les pratiques courantes d'aujourd'hui.

Comme toutes les sciences, la biotechnologie prend racine dans un lointain passé. Des milliers d'années plus tôt, les microbes ont été utilisés pour la fermentation, et les hommes ont commencé à pratiquer le contrôle des races et les croisements entre les races d'animaux pour créer des races domestiques et plus résistantes. Jusqu'au 20^{ème} siècle, ce n'était pas vraiment de la biotech. Même si beaucoup de progrès dans la connaissance des germes et de l'évolution de Darwin ont été faits au 18-19^{ème} siècle, et qui peut oublier l'imaginatif livre d'horreur gothique écrit par une jeune fille anglaise, la véritable biotechnologie n'apparaît qu'après les années 50. et les vrais scientifiques Franksteiniens n'ont pas fait leur apparition avant les dernières décades de notre millénaire.

Clonage

Le clonage est un processus de réplication d'un organisme unique ou multicellulaire, résultant en une copie exacte. Les organismes monocellulaire font ceci tout le temps par reproduction asexuée. La plupart des organismes multicellulaires ne le font pas. Il est possible, à la fin du NT 5, pour le génie génétique de réaliser le clone d'un organisme plus grand, une brebis, par exemple, en transplantant le noyau d'une cellule d'un œuf fertilisé et placer alors l'œuf résultant dans une maman brebis. L'organisme résultant sera l'exact duplicata du donneur du noyau original. Malgré tout, ce processus est extrêmement primitif, mais avec le temps il sera affiné et amélioré (si ces ignorants politiciens de Washington ne le rendent pas illégal ! Désolé, mais je ne peux supporter des politiciens si aveugles...Ah, oublions.)

Le clonage de NT 6 offre plusieurs avancés. La plus évidente c'est l'auto duplication. Ce n'est pas cependant, facilement réalisable au NT 6. on ne dit pas que c'est impossible à NT 6 (ou même à NT 5), c'est juste que ça n'en vaut pas forcément la peine et qu'en plus c'est sûrement illégal. Le clone sera totalement un nouvel individu, un bébé tout neuf. A NT 7, il est possible

de faire une transplantation totale du cerveau et à NT 8 de transférer une mémoire dans un nouveau cerveau utilisant un braincorder.

Le plus grand bénéfice du clonage de NT 6 est la production de nourriture et dans les sciences médicales. Il est concevable pour certaines races de plantes et d'animaux de ferme particulièrement réussies d'être clonées pour une optimisation des ressources alimentaires.

Médicalement, cependant les bénéfices pour les humains sont beaucoup plus profitables.

Avec la technologie du clonage, un individu complet ne prend plus la peine de grandir. Au travers du contrôle des cultures et de la possibilité de diriger la pousse des cellules, il serait possible de faire pousser de différentes parties du corps individuellement dans des réservoirs de croissance. Les fruits de la recherche dans le clonage de la peau sont dès à présent efficace aujourd'hui. Dans le futur, il ne sera pas seulement possible de faire pousser des peaux de remplacement pour les personnes brûlées, mais aussi de nouveaux organes et membres de remplacement. Le besoin de prothèse cybernétique ne se développera jamais si la biotechnologie prend de vitesse la cybertecnologie.

Au NT 6, les organes et les membres mettent plusieurs semaines pour pousser. La peau peut pousser en terme de jours, un simple organe, comme le foie ou la rate, en trois semaines. Un membre ou un organe complexe, tel que le cœur ou le poumon, peut aller jusqu'à six semaines. Le corps complet d'un humain devrait croître normalement et serait probablement implanté dans une mère de substitut. Cependant, à la fin du NT 6 il devient possible de faire grandir un enfant dans une cuve de croissance. Cela prendrait encore neuf mois d'incubation, puis alors l'enfant pourrait grandir et vivre comme une personne normale.

Les cuves de croissances accélérées ont été conçues à NT 7. avec elles, ça prend seulement une semaine pour grandir à un simple organe, et trois semaine de pousse pour un organe complexe ou à un membre. Un humain peut être amener à la forme adulte en une année. Cependant, la technologie pour le « transfert de mémoire » n'existe pas encore. Il est possible, par contre, au NT 7 de transplanter un cerveau dans le nouveau corps du clone. Le cerveau continue à vieillir et meurt après 100+quelques années, mais le corps peut être aussi jeune et vibrant que jamais. Heureusement, à NT 7, la

technologie pour la programmation mentale est efficace. Au travers de programmes hypnotiques, de drogues et de réalité virtuelle, il est possible de programmer à un individu artificiellement grandi une conscience limitée. Ces humains ne sont pas des gens pleinement développés, ils ont plutôt une mentalité de « robot ». Dans une société étrangère ou fasciste, de telles personnes seraient probablement des soldats, des guerriers génétiquement supérieurs avec des moyens de communications, de survie, et de combat de base. D'un autre coté, il est aussi possible de forcer à grandir et de programmer une personne pour des taches ou un travail spécifique, par exemple pour répondre à la grande demande des déchets nucléaires. Ces taches programmées ne seraient la seule chose qu'ils seraient capables de faire, sauf s'ils en apprennent d'autres par eux-mêmes.

Au NT 8, la croissance forcée de partie du corps ne prend que quelques jours, un nouveau corps humain en un mois. La technologie pour l'enregistrement du cerveau et le transfert d'esprit existent maintenant, ouvrant les portes du rêve sur l'immortalité parfaite.

Clonage d'Esprit

Au NT 8, le braincorder est introduit (à NT 7, il reste très expérimental). Basiquement, l'enregistrement de l'esprit est le processus où la condition et la formation de chaque synapse nerveux dans les lobes frontaux et dans le crane sont enregistrés sous une forme digitale et stockés dans une base de données ou « banque du cerveau ». De là, l'esprit peut être transféré à un complexe système neural informatique, virtuel ou physique, où la personnalité est réveillée comme un ordinateur, souvent on fait référence à un « fantôme informatique ». Ce fantôme informatique peut alors devenir une IA ou être chargé dans un droïde.

Alternativement, l'enregistrement peut être réintroduit dans un cerveau « clair ». Cela veut dire, que si une personne meurt et que son esprit était stocké dans une banque de cerveaux, toute sa famille ou ses amis n'ont qu'à donner son corps cloné et charger son enregistrement mental dans le clone. Cependant, il ne se souviendra des choses qu'avant son dernier enregistrement mental. A un niveau plus élevé de NT le processus s'améliore, plus suivi et plus affiné.

Le coût, faisabilité et légalité, du clonage d'esprit est strictement le choix du Mj. Il devrait quand même être limité d'une façon, sinon le jeu peut basculer dans une mauvaise copie de **Paranoïa**. Ce qui n'est pas notre intention.

D'un autre côté, dans une campagne plus fantastique, il peut être possible de transférer l'âme dans un nouveau corps, ce qui revient à transférer une ombre de la mémoire, des compétences et de la personnalité, qui s'imprimeraient eux-mêmes dans le cerveau. Des Hobbys alchimiques peuvent aussi être valables quand la mémoire et les capacités sont elles-mêmes chimiquement encodables, et elles peuvent être « drainées » et « injectées » dans les gens.

Génie génétique

Le Génie Génétique est la version courte de la conception génétique. C'est l'art délicat de bricoler le code-source de la vie : l'ADN, la bioprogrammation qui nous définit.

A NT 6, le génie génétique est encore primitif, vague et produit beaucoup d'erreurs. Ces erreurs, si on est sérieux, peuvent court-circuiter toutes les recherches et terminer les sciences biotech sur certains mondes de jeu. Nous assurons que ce n'est pas le cas de ce supplément. A NT 6, il est possible de repérer des désordres génétiques. Des parents potentiels peuvent faire appel à des thérapies génétiques à cause de test révélant dans leur ADN des problèmes possibles. Si des problèmes sont trouvés, les parents peuvent opter pour une fertilisation *in vitro*. L'œuf, une fois fertilisé, est alors testé. Si des désordres sont trouvés, ils peuvent être corrigés par une altération directe de l'ADN avant la multiplication des cellules. Une fois fixé, l'œuf peut être réimplanté dans la mère pour poursuivre un développement normal.

Il est aussi possible, à NT 6, que des parents utilisent ce même procédé pour modifier leur enfant. Ils peuvent choisir ses caractéristiques physiques, telles que le sexe, la couleur des yeux, la couleur des cheveux, le poids une fois adulte, etc. Ceci peut amener des problèmes (cf. une génération entière de males ou de femelles, des millions de blonds, que des enfants aux yeux bleus, etc.) et de plus cela peut être illégal. Même si c'est illégal dans certains pays, dans d'autres nations le génie génétique peut être légal. Dans ce cas les parents n'ont qu'à déménager dans ce pays pour une année ou deux et y faire leur enfant à la mode.

A NT 7, des conceptions génétiques plus performantes sont développées. L'ADN humain est bien compris et de nouveaux attributs et capacités peuvent être programmés. Même les plus radicaux des rétro-virus ou des robots nanotechnologiques peuvent altérer l'ADN pour une reconstruction totale des individus, effacer les désordres génétiques ou reprogrammer de nouveaux attributs. Cela peut prendre des mois et même des années pour que de tels nouveaux attributs se manifestent sur un sujet en pleine croissance, mais c'est possible. A NT 8 et à des NT plus hauts, il est possible non seulement d'altérer l'ADN des sujets adultes, mais aussi d'accélérer la croissance des personnes modifiées avec la performante nanotechnologie.

Génie Personnages

Un génie (raccourci pour les conceptions génétiques) est une personne dont l'ADN a été lourdement modifiée ou même complètement créer artificiellement. A NT 7 et plus haut, ces individus ont souvent grandi en cuve, aucune mère n'a été enceinte et n'a subi d'accouchement. Les Génies peuvent aussi être des super soldats, des robots bioïdes ou des unités spéciales.

A NT 6, les personnages génies sont construits comme un personnage normal. Ils ont rarement de sévères complications ou désavantages physiques, sauf ceux qui sont le résultat de leur conception génétique. Il est possible de concevoir des Talents et d'augmenter des caractéristiques, mais une fois que c'est fait à la naissance la mécanique du jeu est la même que pour la création d'un personnage. Les génies ont aussi la complication Opprimé (snobés par d'autres).

A NT 7, cependant, des choses plus inhabituelles peuvent être faites. Le croisement de gènes entre un humain et un animal est possible. Ceci signifie qu'il est maintenant possible de concevoir des gens avec des capacités inhumaines. Il est possible que ces croisements amènent d'autres certains attributs animaliers (par accident, intentionnellement ou par nécessité), tels que la fourrure, une queue, des cornes, des crocs, des yeux de chat, des écailles et autres. Ces personnes ont la complication Distinctif, mais dans une société avec beaucoup de personne de ce type, de tels traits peuvent

être communs. Dans une société où le croisement génétique est rare (ou illégal, ou mal vu), des traits animaliers peuvent être socialement dévastateurs.

A NT 8, beaucoup des attributs accompagnateurs peuvent être enlevés (si on le désire) et tous les avantages spéciaux retenus. Des capacités encore plus radicales ou étrangères peuvent être artificiellement créées. Peut être qu'au NT 8 des machines organiques vivantes peuvent être forgées à partir de cellules métalliques et des capacités génomorphiques vraiment exotiques se manifestent.

Les personnages Génie sont construits avec les Points d'Option. Beaucoup des nouveaux avantages sont des « Pouvoirs ». Cependant, c'est une option, le Génie peut avoir d'autres attributs canins distincts, tels que la fourrure et un museau. Ceci ne peut pas se cacher et a une interférence constante avec des effets mineurs sur le combat et les compétences.

Vous pouvez construire votre propre Génie, comme définie au-dessus. Rappelez-vous, à NT 7, vous ne pouvez recopier que des choses déjà vues dans la nature. A NT 8, vous pouvez répliquer des pouvoirs inédits, mais scientifiquement réalisables, tel que supporter le vide (Survie Environnement Hostile Vide, 5 OP). A NT 9, qui sait les modifications réalisables ? Optionnellement, le Mj peut estimer un coût de Sensibilité pour les Génies. Il peut estimer ce qu'il veut, de toute façon. Pour chaque 5 Points de Sensibilité, le coût d'un gabarit est réduit de – 1 OP. Ce qui veut dire, que pour un gabarit qui a un coût de Sensibilité de 20, il coûtera 4 OP de moins. Et vice et versa.

Ci-dessous, se sont des gabarits de différents « animen » et bioroïdes.

Gabarits de Génie

Les Gabarits de Génies vont de l'homme-chien à l'homme-poisson, du travailleur à gravité 0 aux bioroïdes résistant aux radiations. Tous sont du NT 7. le Mj peut se sentir libre de faire plus de gabarits (souvent référencés comme des Modèles de Série, dans les termes industriels). Le coût de Sensibilité est donné, mais il est complètement optionnel.

Les Etats-Unis sont les principaux producteurs des séries dites Humanoïdes. Lors de l'hiver nucléaire, elle les a produite pour suppléer à la

main d'œuvre manquante. Autant dire que cela n'a pas vraiment changé. Les Humanoïdes sont considérés comme de la population inférieure, du moins quand ce n'est pas un choix personnel des individu, qui ont choisi de se transformer.

La Grèce est le producteur mondial des séries animen. Professionnel du croisement interspèces, Anaphi c'est plus particulièrement intéressé au croisement des espèces. Les Animen sont de la main d'œuvre bon marché, mais à la différence des Etats-Unis les Gabarits sont plutôt bien perçus par l'ensemble de la population. Ce ne sont pas vraiment des esclaves. Mais Anaphi s'en sert quand même comme marchandise commerciale avec les autres pays.

En Europe, les gabarits sont considérés comme tous les autres. Ils peuvent demander à avoir un statut de citoyen. Mais comme de toute façon, l'esclavage est encore pratiqué, ils sont au même niveau que tout le monde, en dehors de leurs spécificités qui en font des esclaves très recherchés.

Autant dire que dans l'Empire de Maera, tous les gabarits sont des esclaves, c'est tout juste s'ils ont le droit de circulation.

Série Uber Mensh

Coût : 20 OP

Sensibilité : 10

Le premier gabarit génétique commercial du male, conçu simplement pour faire un meilleur homme. L'ensemble UberMensh est un simple ensemble de codes ADN utilisé pour verrouiller un homme sous une forme désirable, une bonne longévité, une bonne santé et une bonne vitalité. D'autres caractéristiques, comme la couleur des cheveux, des yeux, et apparences peuvent aussi être programmées. Il est très vraisemblable que Uber Mensh arrive en fin de NT 6.

Caractéristiques : +1 Intelligence, +1 Endurance, +1 Beauté

Talent : Longévité, Immunité aux maladies communes.

Pouvoirs : Aucun.

Complication : Aucun (sauf Opprimé).

Série UberFrau

Coût : 20 OP

Sensibilité : 10

Le premier gabarit commercial génétique de la femme. Comme UberMensch, c'est un ensemble de codes ADN utilisé pour verrouiller une femme sous une forme désirable, une bonne longévité, une bonne santé et une bonne vitalité. D'autres caractéristiques, comme la couleur des cheveux, des yeux, et apparences peuvent aussi être programmées. Il est très vraisemblable que UberFrau arrive en fin de NT 6

Caractéristiques : +1 Intelligence, +1 Endurance, +1 Beauté

Talent : Longévité, Immunité aux maladies communes.

Pouvoirs : Aucun.

Complication : Aucun (sauf Opprimé)

Série Déus

Coût : 18 OP

Sensibilité : 20

La seconde génération des gabarits humains améliorés. La série Déus est supérieure à la vieille série UberMensch, ajoutant de nouvelles capacités tout en gardant un prix d'un niveau acceptable. La série Déus est aussi plus malléable. La série Déus est développée vers le milieu du NT 7. Le -1 en relation sociale et la Timidité étaient des imprévus qui ont rendu cette série un peu plus introvertie.

Caractéristiques : +1 Intelligence, +1 Endurance, +1 Agilité ou Coordination, +1 Beauté, +1 Vue.

Talent : Longévité, Immunité aux maladies communes, Mémoire Eidétique.

Pouvoirs : Aucun.

Complication : Fréquemment Timide et -1 pour les relations sociales, possibilité d'oppression aussi.

Série Robustus

Coût : 25 OP

Sensibilité : 25

Une autre seconde génération de gabarit humain amélioré. Différente de Uber Mensch et Déus, cependant, cela ne veut pas dire meilleure pour tout le monde. La série Robustus était une intéressante tentative pour faire un humain plus puissant, plus fort et plus rapide. Beaucoup des gens de la série Robustus sont devenus des athlètes ou ont rejoint l'armée. La série Robustus est notoirement obstinée par moment.

Caractéristiques : -1 Intelligence, +2 Endurance, +2 Force, +1 Vitesse.

Talent : Longévité, Immunité aux maladies communes, Résistance à la Douleur (baisse d'un niveau les Sonnés et les Assommé, ainsi que le malus du à des blessures), Guérison Rapide (un niveau de récupération en mieux pour guérir).

Pouvoirs : Aucun.

Complication : Fréquemment Têtu, Fréquemment Hallucination (paranoïa), oppression possible.

Série Diva

Coût : 20 OP

Sensibilité : 30

Une seconde génération de gabarit humain amélioré, principalement féminine (mais la version male est commune). Il était dans l'intention de groupe de développement de créer une femme largement supérieure aux anciens modèles. Mais ce n'est pas un succès total à cause du prix du développement, la série Diva est très bon achat.

Caractéristiques : +1 Intelligence, +1 Grâce, +2 Beauté, +2 Endurance, -1 Force

Talent : Longévité, Immunité aux maladies communes, Calculateur Eclair (calcul mental très puissant), Vision Nocturne et Lecture Rapide.

Pouvoirs : Aucun

Complication : Fréquemment Impulsif, Fréquemment Hallucination (méfiance, paranoïa légère), oppression possible.

Série Warrior

Coût : 18 OP

Sensibilité : 30



Warrior était la première série génétique de soldat. Comme tous les soldats génétiques, Warrior est considéré comme un bioroïd, forcé à grandir et génétiquement manipulé pour avoir des facilités militaires, entraîné pour le combat et à tuer. Warrior n'est pas une série complètement perdue, mais ils sont rarement considérés comme humain. Ils ont été plus tard remplacés par des modèles plus sociaux, qui ne sont pas aussi lunatiques et avec un meilleur tempérament.

Caractéristiques : -1 Intelligence, +2 Endurance, +3 Réflexe.

Talent : Jamais Surpris, -1 niveau de malus pour Sonné, Assommé et pour les blessures, -1 niveau de vitesse de récupération des blessures et Vision Nocturne.

Pouvoirs : Combativité 1.

Complication : Fréquemment Mauvais Caractère, quand blessé 1 chance sur dix de devenir Berseker (+3 en combativité et a du mal à arrêter un combat).

Série Soldat

Coût : 30 OP

Sensibilité : 35

Une amélioration de l'erratique série Warrior, les soldats bioroïd Soldats sont beaucoup plus dangereux et beaucoup plus loyaux. Cependant, comme tous les autres soldats génétiques, les soldats Soldats sont considérés comme la propriété de l'Etat, ils naissent, grandissent, et s'entraînent pour leurs facilités génétiques militaires. Toutes les unités Soldats ont un interrupteur chimique qui peut être activé si elles se conduisent bizarrement.

Caractéristiques : -2 Intelligence, +3 Endurance, +3 Réflexe.

Talent : Ambidextrie, Jamais Surpris, -1 niveau de malus pour Sonné, Assommé et pour les blessures, -1 niveau de vitesse de récupération des blessures et Vision Nocturne.

Pouvoirs : Combativité 2.

Complication : Fréquemment Sens de la Justice, Constamment Opprimé : Esclave, Sensibilité (auto-destruction, tendance suicidaire).

Série Ashashin

Coût : 20 OP

Sensibilité : 30

Un assassin génétique, la série Ashashin est rapide, mobile et fourbe. La plupart sont des femelles, mais pas tous, et comme tous les bioroïds ils sont considérés comme la propriété de l'Etat. Les unités Ashashin ne sont pas à l'aise dans les situations de combat de masse, mais à un contre un ils sont experts. Beaucoup sont spécialisés dans un art martial tel que le Ninjitsu.

Caractéristiques : +2 Endurance, +2 Réflexe, +2 Vitesse, -1 Force, +1 Vue, +1 Perception.

Talent : Ambidextrie, -1 niveau de malus pour Sonné, Assommé et pour les blessures, Vision Nocturne, Sens de l'Orientation.

Pouvoirs : Combativité 2.

Complication : Fréquemment Mauvais Caractère, Fréquemment Sens de la Justice, Constamment Opprimé : Esclave .

Série Féline

Coût : 32 OP

Sensibilité : 30



La série Féline est une des premières et des mieux réussies des gabarits génétiques « animan », développée vers le milieu du NT 7. la série Féline était souvent choisie par des parents déjà bio-altérés et qui voulaient un enfant avec des capacités surhumaine. Cette série est un croisement entre l'humain et l'ADN de chat. Féline est majoritairement utilisé

pour les femelles, mais Léo (développer à partir de l'ADN de lion) est le choix préféré des males. Comme beaucoup de gabarit d'animen, une Féline a distinctement des attributs de chat, incluant la fourrure, les oreilles de chat, les moustaches, les griffes rétractables et la queue.

Caractéristiques : +2 Agilité ou Coordination, +1 Réflexe, +2 Vitesse de Déplacement, +1 Vue.

Talent : Vision Nocturne, Empathie Animale et Dormeur Léger.

Pouvoirs : Griffes Rétractables, SuperSaut (+10 mètres).

Complication : Constamment Distinctif, Fréquemment Impulsif, Opprimé possible

Série Léo

Coût : 35 OP

Sensibilité : 30



Sur le même principe que la série Féline, la série Léo était développée de l'ADN de lion pour construire un individu plus fort et plus « cœur de lion ». Développé en même temps que la série Féline, Léo ne se démode pas avec la seconde génération d'hybride génétique, car le

croisement humain/animal est actuellement une idée à la mode. Comme beaucoup

de gabarit génétique animen, Léo a des attributs distinctif de lion, incluant la fourrure, les grosses oreilles de chat, la face léonine, les griffes rétractables et même une superbe crinière.

Caractéristiques : +2 Endurance, +1 Force, +1 Vitesse de Déplacement, +1 Vue.

Talent : Vision Nocturne, et Dormeur Léger

Pouvoirs : Griffes rétractables, Combativité +1 (pouvoir)

Complication : Constamment Distinctif, Opprimé possible

Série Canis

Coût : 28 OP

Sensibilité : 35

Basiquement un homme chien. La série Canis n'a jamais été trop populaire – elle n'était pas attendrissante, pas assez classe, elle n'était pas agile ou rapide, et souvent, elle sentait mauvais. Malgré tout, beaucoup de Canis sont devenus détective, policier ou éclaireur militaire et leurs uniques capacités spécifiques y étaient appréciées.

Caractéristiques : -1 Intelligence, +1 Endurance, +1 Volonté, +2 Odorat.

Talent : Sens de l'Orientation.

Pouvoirs : Odorat Sélectif, Pistage à l'odeur, Ecoute Ultrasonique.

Complication : Constamment Distinctif, Fréquemment Habitude (mauvaise odeur), Opprimé possible.

Série Fenris

Coût : 38 OP

Sensibilité : 35

Plus populaire que Canis, la série Fenris est développée à partir du croisement ADN humain/loup. Cependant, les avantages lupins ont par inadvertance été enlevés par les scientifiques qui voulaient éliminer la terrible agressivité lupine. Malgré tout, la série Fenris garde quelques capacités uniques. Tous les gens Fenris ont une apparence très proche du loup, incluant l'épaisse fourrure grise, les griffes et la queue.

Caractéristiques : +1 Réflexe, +2 Endurance, +1 Vitesse de Déplacement, +1 Odorat, +1 Vue, +1 Perception.

Talent : .

Pouvoirs : Griffes Rétractables, Vision InfraRouge.

Complication : Constamment Distinctif, Opprimé possible.



Série Kongo

Coût : 37 OP

Sensibilité : 40

La série des animen Kongo est conçue à partir du croisement ADN de l'humain et du gorille. Beaucoup de bioroids Kongo ont été créés pour un usage militaire, mais plus tard la série a été autorisée au développement commercial. Les Kongomen civils sont devenus des travailleurs du bâtiment, des athlètes ou ont rejoint la police et l'armée. Leur force brute et leur gabarit massif

les ont aussi rendus populaires comme garde du corps et gros bras de la Mafia.

Caractéristiques : -1 Intelligence, +2 Endurance, +3 Force.

Talent : -1 niveau de malus pour Sonné, Assommé et pour les blessures, -1 un niveau de Guérison des blessures.

Pouvoirs : Armure +1 (peau épaisse).

Complication : Constamment Distinctif, Opprimé possible.



Série Marsouin

Coût : 28 OP

Sensibilité : 35

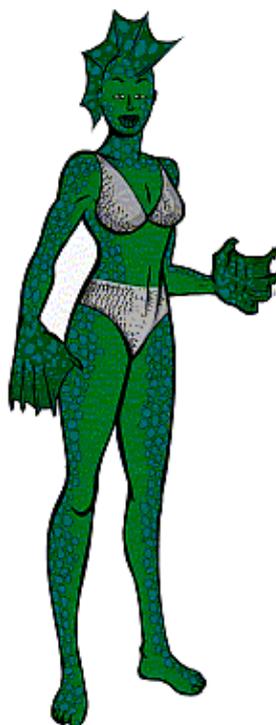
Avec la colonisation des océans, il est devenu logique que des personnes soient génétiquement adaptés pour ce nouvel environnement. La série Marsouin est un gabarit construit à partir du croisement humain et de différentes créatures marines. Les attributs désirés ont été extraits de différents poissons et intégrés dans l'ADN humain. Ce processus est extrêmement complexe, et a été perfectionné vers la fin du NT 7. Les Marsouins sont capables d'opérer complètement en amphibie, dans et hors de l'eau. Cependant, leur corps a des écailles comme les poissons, avec des branchies sur le cou et des mains et des pieds palmés.

Caractéristiques : +2 Endurance, -1 Dextérité ou Précision, +1 Réflexe.

Talent : Sens de l'Orientation, Guérison Rapide.

Pouvoirs : Support Vital (respiration sous-marine), Nage 1, Sonar Actif 1.

Complication : Constamment Distinctif [15] (Mineure, 6 OP), Opprimé possible



Série Menta

Coût : 20 OP

Sensibilité : 35

A la demande de la fin du NT 7 qui avait le désir croissant d'enfants plus vifs avec un cerveau plus gros et de plus grandes capacités à résoudre les tâches mentales. Ces « Mentas » étaient destinés à devenir de brillants scientifiques, des ingénieurs, et des leaders militaires. C'est pourquoi de la masse du corps et la force n'ont pas été des facteurs pris en compte, ces secteurs ont été sacrifiés pour faire de la place à un cerveau plus gros. Ces personnes sont petites, fragiles, mais ont une tête anormalement large avec un crâne qui fait deux fois la taille normale.

Caractéristiques : +3 Intelligence, +2 Volonté, -2 Endurance, -2 Force.

Talent : Longévité, Immunité aux maladies communes, Mémoire Eidétique, Calculateur Eclair, Lecture Rapide.

Pouvoirs : Perception Améliorée (+2 à tous les sens)

Complication : Constamment Distinctif, Opprimé possible

Série Espace

Coût : 10 OP

Sensibilité : 10

L'espoir que la race humaine puisse le suivre dans l'espace n'a jamais déserté Anaphi, aussi il a développé ce gabarit. Les Espaces ont des os plus denses qui ne se décalcifient pas en faible

gravité. C'est pourquoi, leur métabolisme a été bricolé pour un fonctionnement optimal en gravité faible ou nulle. Ils peuvent opérer en pleine gravité mais ils sont juste mal à l'aise dans une gravité terrestre, comme les terriens le sont en gravité 0. Les Espaces sont quasiment indiscernables d'un humain normal et ont été développés vers la fin du NT 7.

Caractéristiques : +2 Dextérité ou Précision, -2 Force

Talent : Longévité, Immunité aux maladies communes, Immunité aux effets zéro-G, Sens de l'Orientation

Pouvoirs : Aucun

Complication : Aucun (sauf Opprimé)

Série Cosmos

Coût : 48 OP

Sensibilité : 40

Cosmos est une version NT 8 de la série Espace. Elle est plus avancée, utilisant des machines artificielles vivantes et des tissus métalliques pour agir dans des fonctions variées et peu naturelles, comme le vide, les communications radio et les radars, juste quelques possibilités. Les Cosmos sont à peu près humains, sauf que leur peau est gris foncé avec des reflets métalliques. Cependant, beaucoup de personne trouve leur ton de peau très séduisant, et c'est actuellement la mode de le copier dans pas mal d'endroits. Un bénéfice inattendu, cette peau reflétant les radiations est aussi partiellement efficace contre les armes à énergie ! Les Cosmos peuvent opérer dans le vide total de l'espace, directement sous les radiations solaires, ou dans un froid absolu pendant une trentaine de minutes.

Caractéristiques : pas de changement

Talent : Longévité, Immunité aux maladies communes, Immunité aux effets zéro-G, Sens de l'Orientation

Pouvoirs : Sens Radar 1, Ecoute et Transmission des ondes radio 1, Survie en environnement (Vide, Hautes Radiations et Chaleur Intense et Froid Intense), Armure +5 contres toutes les attaques à base d'énergie

Complication : Constamment Distinctif, Opprimé possible

Série Angel

Coût : 26 OP

Sensibilité : 25

Les hommes ont toujours rêvé de voler et Anaphi de voler avec. La technologie autorise l'acte de

voler, mais la race humaine n'est pas encore capable de le faire de façon individuelle et de voler comme et avec les oiseaux. C'était le cas, jusqu'à l'invention d'une nouvelle race issue du croisement ADN de l'homme et du faucon. La série Angel n'a pas été développée avant le NT 8 à cause des problèmes majeurs pour faire des ailes assez puissantes pour supporter le poids d'un humain. Les modèles Angel ont une structure osseuse légère, des muscles puissants et une paire d'ailes d'ange. Comme tous les animens de NT 8, il est possible d'effacer la plupart des attributs animaux, comme c'est le cas avec les Angels. Les seuls attributs non humains des Angels sont les immenses ailes accrochées dans le dos, autrement ils n'ont aucune autre caractéristique des oiseaux. Beaucoup d'Angels sont sans chemise ou portent des vêtements spéciaux pour que leurs ailes ne soient pas gênées.

Caractéristiques : +2 Endurance, +1 Vue, +1 Grâce

Talent : Longévité, Immunité aux maladies communes

Pouvoirs : Vol 1

Complication : Constamment Distinctif, Opprimé possible

Série Draco

Coût : 30 OP

Sensibilité : 30

Ça y est, voici le mélange d'humain et de dragon qui forme le rêve de l'être parfait Anaphi Pour lui c'est une réussite, mais en fait, rares sont ceux qui considèrent que c'est une amélioration d'une race ou l'autre. Ces êtres sont un peu plus grand que la moyenne humaine, en gros environ 1,90m, ils ont une gueule de dragon, des petites ailes, des griffes, une queue et une peau écailleuse. A la différence des autres Génies, ils ne sont pas opprimés, mais sont plutôt considérés comme des êtres supérieurs par Anaphi, donc ils ont une place égale à celle des dragons d'argent dans la société (bien malgré eux d'ailleurs). Ils ont la capacités d'utiliser la magie, assez mal, et en sont très fiers. De plus, ils sont très obéissants et loyaux envers Anaphi, qui a pris soin de contrôler personnellement ce phénomène dans les manipulations génétiques. Pour l'instant, le mélange est fait à partir d'un dragon d'argent, Anaphi étant expert dans cette race, c'est avec elle qu'il a les meilleurs succès. De plus c'est le seul, l'heure actuelle à être capable de produire ce gabarit. La série Draco

est incapable de se métamorphoser en dragon ou en humain.

Caractéristiques : +2 Force, +2 Endurance, -1 Dextérité ou Précision, -1 Réflexe

Talent : Longévité, Immunité aux maladies communes

Pouvoirs : Vol 1, Armure 3, Griffe 1, Mâchoire 1, Magie Draconique 1, Queue 1, Mana 5 pts (récupération 1/jour), possibilité de récupérer la mana des réceptacles. Perception d'un sort non masqué comme un nouveau-né (puissance du sort x 100m). Perception d'un réceptacle comme un Nouveau-Né (soit un seuil de réussite à 9 (ancienne formule 2)).

Complication : Constamment Distinctif, Complexe de supériorité. Loyauté indéfectible envers Anaphi Stérilité.



Modifications Génétiques

Dans les premiers âges du génie génétique, les modifications des attributs et les séries génies ne pouvaient être appliqués que sur des embryons. Cependant, pendant le NT 7, les progrès en bio-nanotechnologie et la programmation des rétrovirus donnent la possibilité d'altérer la chaîne ADN sur des adultes, des sujets pleinement développés. Un rétrovirus ou une nanomachine peut entrer dans un corps, se répliquer, et délivrer de nouveaux brins ADN pour chaque cellule dans le corps de la personne, les mélangeant en un nouveau code génétique. Cela peut prendre des années pour que ces changements se manifestent, mais c'est une pratique commune. Les personnes peuvent avoir d'indésirables attributs à enlever, des

caractéristiques et des traits altérés, ou même optent pour une transformation complète en une nouvelle Série (ou effacent le code de leur Série actuelle, s'ils la trouvent indésirable). Ce processus est très cher, aussi seuls les gens aisés peuvent se permettre un tel luxe. Malgré tout, le prix en OP n'est pas différent (5 OP pour +1 à une caractéristique, 3 OP pour un Talent, etc.), le Mj devrait placer un coût pécuniaire élevé. Et rappelez-vous, à NT 7, cela prend des années pour que changement soit apparent.

A NT 8, cependant, les bio-nanites ne sont pas seulement capables de croiser les nouveaux codes ADN, mais ils sont aussi capables de stimuler la croissance des cellules. Les changements sont alors capables de se manifester en mois, pas années, et même parfois en semaines si les changements sont petits. Le prix est aussi drastiquement moindre, car le procédé est devenu plus pratique et commercialement valable. A NT 8, beaucoup de personnes ont changé leur corps des douzaines de fois au cours de leur vie hautement rallongée, testant les derniers modèles de séries Génie, la forme animale la plus poussée ou le plus flashy des nouveaux éléments de la biotech.

Booster Cervicaux

Au-delà des altérations génétiques normales, beaucoup de bio-améliorations ont été développées à partir des recherches d'une hybridation de la biotech et de la cybertech, comme les champs s'approchaient de plus en plus et que le lien entre le silicone et la chair devenait s'éclaircissait. Beaucoup de ces améliorations qui sont ajoutés utilisent la nanotechnologie, comme ce « travail humide » devenait trop délicat pour la chirurgie.

Bio-Puce

NT : 7

Coût : x1.5

Sensibilité : -2 Coût Sensibilité actuel

Les biopuces sont des implants neurotroniques qui ne sont pas conçus en silicone, mais en neurocircuits vivants artificiellement cultivés. N'importe quels Neurotroniques de la section Cybertechnologique peut être fait en biopuce au NT7. Le coût en OP est x1.5 par rapport au prix défini, mais le coût en Point de Sensibilité est de 2 en moins. Les biopuces sont complètement insensibles aux IEM et ne peuvent jamais être enlevés.

Bio-Puce Mana

NT : 7

Chirurgie : MA

Coût : 12 OP

Sensibilité : 10

La Bio-Puce Mana permet d'avoir la même sensibilité qu'un Nouveau-Né pour ce qui concerne la détection des dégagements de mana. Elle est conçue avec les glandes génératrices de mana d'un dragon. Autant dire que c'est un matériel que les dragons voient d'un mauvais œil, et que c'est la Mc Kennan qui a développé ce produit. Elle permet la perception d'un sort non masqué comme un nouveau-né (puissance du sort x 100m) et la perception d'un réceptacle comme un Nouveau-Né (soit un seuil de réussite à 9 (ancienne formule 2)).

Implant Mana

NT : 7

Chirurgie : MA

Coût : 10 OP par niveau

Sensibilité : -8 par niveau jusqu'à 0 en Sensibilité

L'Implant Mana est un implant qui se greffe sur le Thymus (juste au-dessus du cœur, assure la production d'anticorps) qui permet à l'utilisateur de diminuer les effets perturbateurs de la cybernétique et de la biotech en générant de faible quantité de mana dans le corps. Cette mana est inutilisable en tant que telle, mais elle permet de récupérer des Points de Sensibilité. Chaque niveau donne un -8 aux Points de Sensibilité. Cela peut résorber, mais pas annuler les dommages que font les implants à la Sensibilité. L'Implant Mana peut descendre la Sensibilité à 0. Une personne avec Sensibilité 1 (entre 10 et 19 points de Sensibilité) qui prend 5 (40 pts) niveaux d'Emulateur de Sensibilité *ne pourra pas avoir* un -1 en Sensibilité. Cependant, si une personne qui a une Sensibilité de 3 (entre 30 et 39 pts) et qui prend 3 niveaux (soit 24 pts), il peut ramener la Sensibilité à 0 ou 1. Vous êtes encore froid et distant en tant qu'humain, mais vous n'êtes pas un cyberpsychopathe. Cet implant biologique est produit à partir des glandes génératrices de Mana des Parents Dragons. C'est bien évidemment la Mc Kennan qui possède le secret et le brevet de cette production. Bien sur, les dragons apprécient moyennement le phénomène.

Accélérateur Synaptique

NT : 7

Chirurgie : MA

Coût : 14 OP

Sensibilité : 6

Le AS est un électro-neural stimulateur qui se place dans le cerveau. Une fois installées, les synapses des neurones doublent, donnant un +1 en Dextérité ou Précision, un +1 en Réflexe et un +1 en Intelligence. Ce procédé ne peut être fait qu'une fois, une seconde injection tuera l'utilisateur dans une catastrophique crise d'apoplexie.

Amélioration Mnémonique de l'Hippocampe

NT : 8

Chirurgie : MA

Coût : 14 OP

Sensibilité : 6

Une dense, masse hautement concentrée de matière grise est installée dans la zone de l'hippocampe du cerveau. Cette matière cérébrale additionnelle augmente la mémoire à long et à court terme, améliorant l'Intelligence par +1.

Ordinateur Neural Organique

NT : 8

Chirurgie : CR

Coût : 15 OP

Sensibilité : 30

Un ordinateur biologique pousse dans votre cerveau. Il est relié à votre cerveau, fichant la structure de votre cerveau et ouvrant des sections du cerveau qui sont fermées à l'esprit conscient. Il donne +2 à Intelligence et +1 dans les compétences techniques. Il peut aussi amener la manifestation soudaine de pouvoirs psychiques (ou d'autres superpouvoirs).

Organes Améliorés

De nouveaux et améliorés organes, avec des fonctions et des capacités bien au-delà de ceux d'un humain normal, ont été conçus grâce au résultat des avancées de la biotechnologie. Beaucoup de ces organes améliorés sont sortis des codes génétiques des nouveaux modèles de Série Génie, et même éventuellement, ils sont devenus une part intégrale du génome humain au fil des générations.

Booster Adrénaline NT : 6**Chirurgie : MA****Coût : 5 OP****Sensibilité : 6**

Le Booster Adrénaline est un ensemble de quatre glandes d'adrénaline rattachées à chaque rein. Ceci donne +2 à la Force en combat. Cette Force augmente pendant 1 heure, après cette Force est alors à -3 pour 2 heures à cause de la fatigue des muscles.

Booster Thyroïdien NT : 7**Chirurgie : MA****Coût : 15 OP****Sensibilité : 8**

Le Booster Thyroïdien est une glande thyroïde génétiquement conçue qui remplace la thyroïde originale. Il double le rythme métabolique de l'utilisateur, l'EEG, la pression sanguine, la respiration et la digestion. L'utilisateur doit aussi consommer le double de nourriture et d'eau. Avec cela, il baisse de 1 niveau le rythme de récupération des blessures de l'utilisateur.

Système Respiratoire Amélioré NT : 7**Chirurgie : CR****Coût : 7 OP****Sensibilité : 8**

Aussi appelé AIRSYS. Une nouvelle paire de poumons est installée et améliorée par des alvéoles supplémentaires, remplaçant les anciens poumons. L'utilisateur peut retenir son souffle deux fois plus longtemps et peut agir normalement en haute altitude. Cela multiplie par 4 l'END totale de l'utilisateur pour tous les efforts sur une longue durée, représentant la capacité du corps à tirer plus sur ses limites. Cela ne sert qu'à soutenir des efforts de très longue durée.

Système Circulatoire Amélioré NT : 7**Chirurgie : CR****Coût : 6 OP****Sensibilité : 10**

Un nouveau cœur est installé qui est deux fois plus puissant, et de nouvelles cellules sanguines remplacent celles de la moelle des os. Avec ce super cœur, l'utilisateur ne peut pas mourir d'une attaque cardiaque. Les nouveaux cœur et sang ajoutent multiplient par 10 l'END pour tous ce qui est de tenir un effort sur une longue distance.

Foie Amélioré NT : 7**Chirurgie : MA****Coût : 5 OP****Sensibilité : 8**

Un nouveau, génétiquement conçu, foie est implanté et il peut extraire les toxines, les poisons et l'alcool mieux qu'un foie normal. L'utilisateur ne peut pas être intoxiqué par l'alcool, prend seulement la moitié des effets (et dommages) des poisons et drogues. Cependant, de nouvelles drogues et de nouveaux poisons sont souvent conçus pour passer les foies améliorés, alors attention.

Flore Intestinale Améliorée NT : 7**Chirurgie : MA****Coût : 5 OP****Sensibilité : 8**

Ce procédé améliore la flore digestive de votre estomac et de votre intestin. Cette amélioration rend possible de se nourrir de presque tous les matériaux organiques, comme l'écorce d'arbre, le bois, le cuir, etc. vous pouvez quasiment vous sustenter de tout ce qui est organique, et vous pouvez manger presque n'importe quoi, même de la nourriture avariée, sans mauvais effet, sauf le goût qui peut être horrible. Cependant, les choses qui sont des vrais poisons peuvent encore faire du mal, sauf si vous avez d'autres matériels biotechnologiques.

Système Sanguin Décentralisé NT : 8**Chirurgie : CR****Coût : 10 OP****Sensibilité : 15**

Vous êtes sans cœur. Vous n'avez pas besoin d'une pompe organique centrale. Tous vos vaisseaux sanguins majeurs ont des muscles qui se contractent et se détendent pour pousser le sang dans votre corps. Vous ne pouvez pas être touché au cœur. Pas plus qu'une attaque cardiaque ou une maladie de cœur. Si une veine ou une artère est coupée, les muscles se contractent, coupant court à l'hémorragie, ainsi vous ne glissez pas vers la mort. En effet, ceci ajoute +1 de protection contre les dommages d'une hémorragie. Et transforme des dégâts de Mort en Coma. Cette modification ne peut pas être combinée avec une autre amélioration du système circulatoire du sang.

Glande HyperThrombocyte NT : 7

Chirurgie : MA

Coût : 3 OP

Sensibilité : 3

C'est une glande conçue génétiquement qui est implantée près du foie. Cette nouvelle glande génère des millions de plaquettes quand vous prenez des dommages qui provoquent une hémorragie. Cela à l'effet de stopper toute perte de sang supplémentaire en 1D10 secondes. Ceci peut à 60% sauver votre vie des morts violentes causées par une perte de sang, notamment quand des dégâts tirent Mort sur la table de dégât.

Glande HyperErythrocyte NT : 7

Chirurgie : MA

Coût : 4 OP

Sensibilité : 3

C'est une glande conçue génétiquement qui est installée près de votre rate et qui fabrique des millions de globules rouges améliorés. Ces nouveaux globules rouges peuvent absorber trois fois plus d'oxygène que les globules rouges normaux. Cependant, comme le corps continue à produire des globules normaux, l'absorption totale est seulement x1.5 plus que la normale. Vous avez besoin de 20 % d'oxygène en moins et pouvez rester sans oxygène 50% de temps plus long. De plus, cette amélioration permet de mieux respirer et ainsi un personnage multipliera par 5 une activité qui demande de l'Endurance. (ex : un sprinter de 100 m ne sera à bout de souffle qu'au bout de 500 m.)

Glande HyperLeucocyte NT : 7

Chirurgie : MA

Coût : 5 OP

Sensibilité : 4

C'est une glande génétiquement conçue qui est implantée dans le foie. Elle fabrique des millions de globules blancs améliorés. Ces nouveaux globules blancs peuvent combattre les infections mieux que les globules blancs normaux, réduisant les effets des maladies de moitié. Elle n'est pas efficace contre les maladies qui détruisent le système immunitaire comme le SIDA, mais seulement contre les bactéries, pas les virus (cf., elle ne peut pas s'occuper du SIDA, de la grippe, etc.).

Amélioration du Corps

Pour la plus grande part, les améliorations du corps ont pris place grâce au génie génétique. Cependant, quelques bio-améliorations spéciales sont possibles et qui ne réclament pas d'altération génétique. Elles sont considérées comme de la bio-cybertech, et sont décrites ci-dessous.

Branchies NT : 6

Chirurgie : MA

Coût : 3 OP

Sensibilité : 5

Vous avez une paire de branchies sur votre cou. Quand vous êtes sous l'eau, les poumons stoppent et les branchies s'occupent de la respiration. Vous ne pouvez pas vous noyer sauf si les branchies sont endommagés ou détruits. Quand vous êtes hors de l'eau, les branchies se ferment et les poumons prennent le relais.

Membrane Nictitante NT : 6

Chirurgie : M

Coût : 1 OP

Sensibilité : 1

Une membrane nictitante est placée sous les paupières et agit comme une seconde paupière transparente. La membrane permet à l'utilisateur de voir clairement sous l'eau, et peut aussi procurer une protection contre des liquides ou des gaz.

Sens Amélioré NT : 7

Chirurgie : MA

Coût : 2 OP par sens

Sensibilité : 2 par sens

Vous pouvez rendre n'importe lequel de vos sens plus aigu. L'opération ne peut se faire que sur un organe normal. Elle ne peut pas se faire sur un cyberoeil ou une cyberoreille. On gagne un plus 1 par sens et c'est la valeur maximum possible pour un sens.

Amélioration Virale

Depuis le début de notre histoire, les virus ont suivi la race humaine, tuant par millions. Mais les virus ne sont pas mauvais et n'ont pas à être dangereux. Avec l'apparition de la reconstruction génétique, les rétrovirus (virus RNA, qui dérivent du HIV) peuvent grandement profiter à la race humaine.

Venu du re-séquençage génétique des rétrovirus, voici une liste possible.

Brin Anti-Toxines

NT : 7

Chirurgie : N

Coût : 8 OP

Sensibilité : 8

C'est un virus injecté dans votre flux sanguin, il met 1 D10 jours à se répandre dans le corps et tous les organes et nerfs. Il augmente l'immunité aux poisons non métalliques, réduisant leurs effets (ou dommages) de moitié. Le virus ne peut pas stopper les substances corrosives comme l'acide, pas plus qu'il ne peut absorber les métaux comme le plomb ou le mercure.

Brin Méga-Immunitaire

NT : 8

Chirurgie : MA

Coût : 15 OP

Sensibilité : 5

Le BMI est un anti-virus viral. Une fois injecté, le BMI met 1D10 jours à se répandre dans la totalité du corps. Il se reproduit jusqu'à ce que chaque cellule du corps ait un virus BMI en elle. Le BMI attaquera et détruira tous les virus, du commun rhume ou grippe jusqu'au virus du SIDA. Vous obtenez une immunité totale à toutes les maladies et virus.

Note : Le BMI est conçu pour l'ADN spécifique d'une personne. S'il est injecté à quelqu'un d'autre, le BMI identifiera chaque cellule du corps comme un virus et détruira son ADN. La personne prendra 1 point de dommage par heure, et ces dommages ne peuvent pas être stoppés. Un bon, mais coûteux poison.

Brin Mathusalem

NT : 8

Chirurgie : MA

Coût : 30 OP

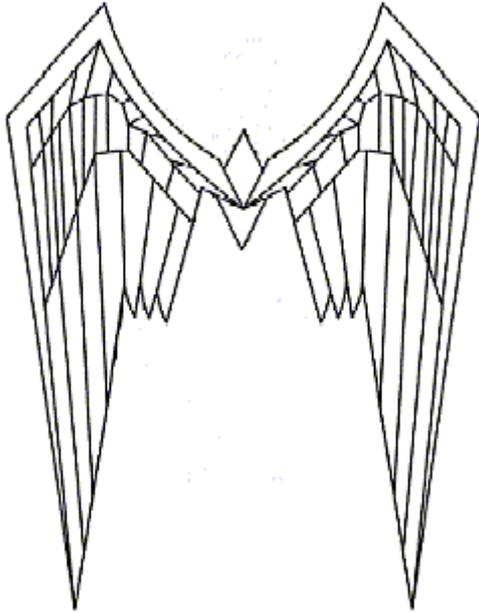
Sensibilité : 10

Le Brin Mathusalem est un brin de virus qui rentre dans les cellules du corps et reprogramme l'horloge biologique. Le Brin Mathusalem détruit aussi les radicaux libres et répare les dommages des cellules cancéreuses. En effet, l'utilisateur devient complètement sans âge. Il ou elle ne vieillira plus au-delà de l'âge de trente ans. Si l'utilisateur est plus vieux quand il a son injection, le virus ne fait pas rajeunir, mais certaines techniques cosmétiques peuvent très bien effacer le passage des ans.

Un peu de matos

Certes la technologie ne s'est pas beaucoup développé en dehors de la cybernétique et de la génétique. Mais il existe un secteur d'activité qui a connu un certain essor malgré tout : les systèmes de protection et d'armure. Pour résister aux dures conditions climatiques de l'hiver nucléaire, l'humanité a du développer de nouvelles armures pour se protéger des conditions extérieures.

Donc voici un peu de matériel.



Ailes Anti-Grav

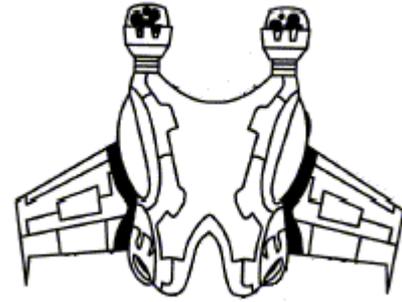
NT 8

Prix : 6 OP

Capacités : Vol 1 pile à combustible, Agilité en Vol de 3

Résistance : 2

Ces ailes sont à la pointes de la technologie. Elles s'adaptent avec un harnais sur le corps du porteur. Leur autonomie est de 5 heures avec une capsule d'hydrogène. Cette formidable durée de vol est due à la capacité de planer qu'offrent ces ailes et ainsi on fait des économies d'énergie.



Pack Propulseur

NT 7

Prix : 5 OP

Capacités : Vol 3 avec Kérosène, Vol 1 pile à combustible

Résistance : 3

Le Pack Propulseur permet à son utilisateur de voler. Il existe sous deux modèles, Kérosène ou Pile à Combustible. Les performances ne sont pas les mêmes, mais ils volent tous les deux pour une durée d'une heure. Normalement, le Kérosène devrait être plus cher que la Pile à Combustible, car les performances font que les matériaux utilisés (notamment les matériaux servant dans la construction des pales des turbines, qui tournent beaucoup plus vite au Kérosène), mais comme le Kérosène est rare et cher, le fabricant a décidé de le mettre au même prix que la Pile à Combustible. Pour ce modèle, il suffit d'acheter une réserve d'hydrogène, ce qui est devenue assez courant.



Armure Scout

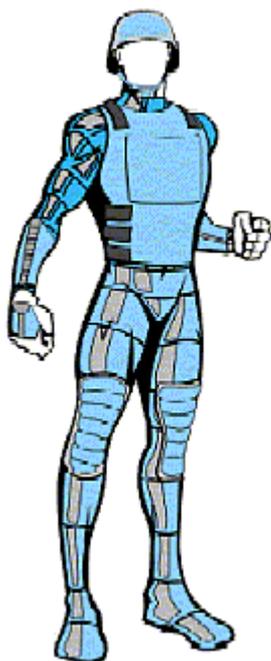
NT 6

Prix : 3 OP

Protection : 3

Cette armure est déjà un ancien modèle, il protège de 3 contre toutes les attaques. Elle est

constituée de plaque de kevlar et d'un masque en alliage de titane.



Armure SX-4

Prix : 5 OP

Protection : 5

Cette armure est déjà d'un modèle plus évolué. Elle est constituée de plaque d'alliage titane – kevlar qui sont cousues entre elles. L'ensemble recouvre tous le corps, mais la flexibilité des matériaux utilisés permet une grande liberté d'action. Par dessus, on a rajouter un pectoral de kevlar mylar.

NT 6



Armure Modèle 17

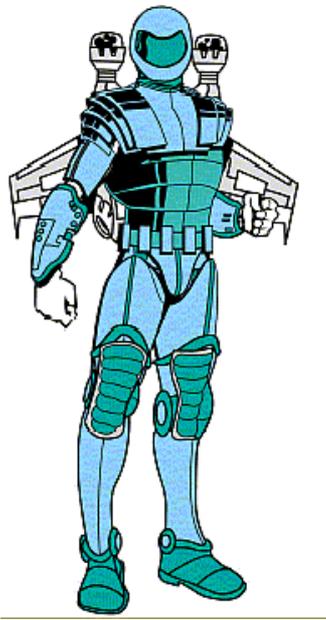
NT 7

Prix : 9 OP

Protection : 7

Capacité : réserve d'air 1 heure, visière avec vision de nuit.

Là on commence à toucher les gros modèles. Cette armure est entièrement constituée de plaques d'alliage de titane kevlar. Le porteur perd 1 point d'Agilité, mais la protection en vaut le coup. De plus, le casque est équipé d'une visière renforcé capable de résister aux balles. Le casque possède un émetteur récepteur radio, et une vision nocturne intégrée.



Armure Modèle 15

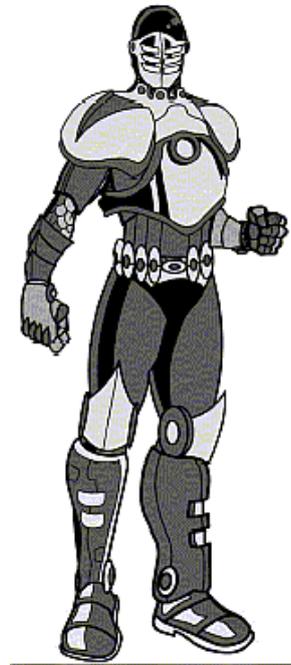
NT 7

Prix : 11 OP

Protection : 6

Capacité : réserve d'air 1 heure, visière avec vision de nuit, localisateur avec affichage de carte, plus Pack Propulseur (Vol 1), émetteur récepteur radio.

C'est tout bonnement une armure volante, elle est voisine dans sa conception d'avec un modèle 17, mais légèrement plus légère pour ne pas pénaliser trop les capacités de vol. Le casque est en plus relié aux avant bras, qui sont des petits ordinateurs équipés de caméra qui repèrent le terrain en fonction des cartes qui sont intégrées dedans. Ce système permet d'afficher la carte du terrain survolé sur la visière du casque, et ainsi permettre au pilote de savoir à quelle altitude et où il se trouve en lisant l'affichage s'inscrivant en surbrillance sur la visière de son casque.



Armure Energétique

NT 8

Prix : 12+ 5 par bonus de force OP

Protection : 10

Capacité : réserve d'air 1 heure, visière avec vision de nuit, bonus de Force de +1 à +3, émetteur récepteur radio

C'est à l'heure actuelle le top de l'équipement de protection. Avec cette armure vous devenez une terreur ambulante. Elle est composée de matériaux totalement inédits et inconnus. Elle est l'unique propriété de la Mc Kennan. Tout ce que l'on sait sur elle, c'est qu'elle est plus résistante que tout ce que l'on connaît, mais quand plus elle forme un puissant exosquelette qui donne au porteur une force supplémentaire. Normalement, elle équipe les forces spéciales d'intervention de la Mc Kennan et ne peut se trouver ailleurs. Mais bon, le marché noir étant ce qu'il est.