

# CYBER AGE

*28 minutes dans le futur*

## Addendum au catalogue Cybernétique et Armement

VERSION 1.2 - 24 JUIN 2017

Textes et design  
*Ludovic Schurr*

[www.xyrop.com](http://www.xyrop.com)

Sources des illustrations

*openclipart.org*

*texturex.com*

*Stacy David Wallingford ([www.sdwhaven.com](http://www.sdwhaven.com))*

*Wikimedia Commons*

# Addendum au Catalogue Cybernétique & Armement

## CYBERTECH

### Câblage Défense Bioélectrique

Le système Défense Bioélectrique est un câblage qui permet d'amplifier le courant bioélectrique du corps humain pour, à la manière des gymnotes, envoyer des décharges électriques, et également communiquer en code par les perturbations cycliques du champ électrique avec d'autres individus équipés du même système.

Prix : 50000 Σ.

Temps de pose : Une semaine. Perte de 2 EP (► et ◄)

Convalescence : Trois semaines.

Effets : Communication en code simple avec une personne équipée du même système et connaissant ce code, parasitage, voire même brouillage, des appareils électroniques possible, dégâts au contact de [I]PS.

Options : On peut installer ce système à moindre coût (6000 Σ) si un câblage nerveux de vitesse a déjà été installé.

### Câblage Echo Dépisteur®

Le câblage ED® agit comme remplacement des yeux utilisant les fonctions audio. L'intervention est légèrement plus compliquée que pour un câblage audio classique, dans la mesure où celle-ci ne se limite pas aux canaux auditifs, mais touche également une partie du cerveau. Le câblage ED® se fonde sur un émetteur acoustique et un programme d'analyse de la propagation des ondes sonores pour projeter directement une image dans le cortex du sujet : cette image contient toutes les informations qu'il est possible d'obtenir par une analyse acoustique de l'environnement.

Prix : 20000 Σ.

Temps de pose : Trois heures. Perte de 1 EP (◄)

Effets : Le système est activé par double-pression de la tempe.

L'avantage : Immunité aux grenades à phosphore, sensibilité étendue aux infra- et ultrasons, estimation exacte des distances, perception à 360° quelles que soient les conditions de visibilité, ou analyse possible de la densité voire de la nature des solides, liquides et gaz selon les réglages.

L'inconvénient : La vision normale est déconnectée quand le câblage ED® fonctionne. Il peut présenter des défauts de fonctionnement dans un espace clos et insonorisé, et ne permet pas de percevoir les couleurs. Ce qui ne peut pas être perçu par réflexion acoustique ne peut plus être « vu ». Certains utilisateurs se sont plaints d'une hypersensibilité aux bruits violents.

Options : On peut mettre un câblage audio classique en plus du système ED®. Pour calculer le coût, additionner les prix, puis multiplier par le nombre de fonctions choisies.

## Câblage de coordination spatiale

Ce câblage est constitué d'une série d'appareils et de capteurs envoyant aux yeux du sujet toutes les informations disponibles sur la position physique exacte du personnage par rapport à son environnement.

Prix : 15000 Σ.

Temps de pose : Une semaine. Perte de 1 EP (◀).

Convalescence : Deux semaines, dos douloureux.

Effets : Ce câblage contient :

Un gyroscope, un système de localisation par rapport aux astres, à l'altitude, à la profondeur et à la gravitation.

Une communication radio permanente avec des satellites de surveillance, et avec des bases de données HyperNet de cartes géographiques et de plans d'immeubles par une antenne courant le long de la colonne vertébrale.

Une centrale informatique reliée à un œil pour envoyer au sujet les informations pertinentes.

+2 à tous les jets nécessitant de connaître le plus précisément possible sa propre position (Orientation, escalade, conduite, filature, déplacement en apesanteur, navigation, etc.).

## Câblage métabolique

Il s'agit d'un ensemble de capteurs et d'appareillages électroniques disséminés dans le corps, qui régulent le métabolisme d'un sujet pour lui permettre de fonctionner avec une économie d'énergie et de nutriments maximale. Un système de filtrage permet le recyclage des déchets du corps, lui permettant ainsi de réduire l'ensemble de ses besoins naturels, quels qu'ils soient.

Prix : 40000 Σ.

Temps de pose : Une semaine. Perte de 2 EP (☀ et ■).

Convalescence : Non

Effets : Le temps de survie du personnage privé d'un ou plusieurs éléments essentiels au fonctionnement de son organisme est soit doublé, soit multiplié par la MR de son test ○ + ■ + ✂ - [Nombre d'éléments essentiels manquants]. (on prend le résultat le plus haut)

## Câblage olfactif

Il s'agit d'un ensemble de capteurs et d'appareillages électroniques ayant pour but de remplacer le mieux possible l'organe de l'odorat chez le sujet. Évidemment, si ce câblage est plus sensible qu'un nez humain naturel, il n'offre toutefois pas les capacités d'adaptation d'un organe biologique car il ne s'arrête jamais de fonctionner, ce qui peut s'avérer très désagréable, surtout dans un endroit saturé d'odeurs. Reste malgré tout très populaire chez les œnologues.

Prix : 40000 Σ.

Temps de pose : Une semaine. Perte de 1 EP (q).

Convalescence : Non

Effets : +1 à tous les jets de perception olfactive. Dans un environnement très odoriférant, ce câblage a cependant tendance à saturer les zones cérébrales chargées de gérer l'olfaction. A chaque tour dans cet environnement, un jet ○ + ■ + △/♥/♠ (règne de la source odorifère) est nécessaire, sous peine de perdre un point de Malaise. (Le règne de la source odorifère, c'est par exemple c pour le pavillon des fauves.)

Options : Ce câblage existe aussi au niveau 2 pour un prix de 90000 Σ, offrant un bonus de +2 à tous les jets de perception olfactive, mais nécessitant un jet ○ + ■ + △/♥/♠ -2 pour résister à la perte de points de malaise dans un environnement olfactif hostile.

## Cure d'humanisation

Parfois nécessaire, la cure d'humanisation consiste en une thérapie psychiatrique et en un conditionnement intensif dans des caissons spéciaux, permettant au sujet d'accepter le fait de n'être plus que partiellement humain.

Prix : 1000000 Σ le traitement de base, 500 Σ pour chaque consultation ultérieure.

Temps de traitement : 6 mois, avec suivi psychiatrique, comprenant une consultation 1 fois par semaine pendant \* + ■ ans.

Effets : Gain d'1 EPMax (au choix) dès la fin du traitement de base. Mais le suivi est nécessaire, sinon le point d'EP gagné sera perdu sur l'échec d'un jet \* + ■ + ♠ - [Nombre de séances de psy manquées]

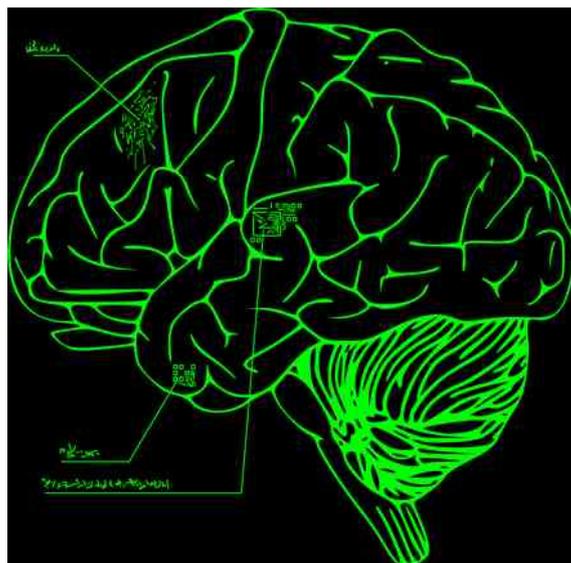
## Gestionnaire de personnalités

Le gestionnaire de personnalités consiste en une mini-centrale informatique implantée entre les hémisphères du cerveau, qui a lui-même été restructuré dans le détail, permettant l'implantation de « personnalités stéréotypes » spécialisées dans un certain type de compétences attachées au métier qu'elles émulent. La centrale informatique active la personnalité la plus appropriée pour gérer la situation. Les personnalités disponibles se rapportent à un métier ou à un comportement précis.

Prix : 100000 Σ pour trois personnalités (dont celle par défaut) plus 5000 Σ par personnalité supplémentaire.

Temps de pose : Une journée par personnalité.  
Perte de 3EP (♣, ♠ et ♠). -1 dans un Règne ou une Énergie, puis en ≈ pour chaque personnalité supplémentaire.

Convalescence : Une semaine.



Effets : Chaque personnalité (sauf celle par défaut, c'est la personnalité d'origine) dispose de 4 compétences (à choisir avant l'implantation cérébrale) auxquelles elle accorde +3 aux jets de dés. Mais il y a un malus de -2 à tous les autres jets de compétence entrepris lorsque cette personnalité est aux commandes. Le basculement d'une personnalité à une autre prend 4 passes d'armes. Chaque personnalité adopte un comportement distinct quand elle est active.

Personnalités disponibles (hors personnalité par défaut) :

- |                                   |                        |                           |
|-----------------------------------|------------------------|---------------------------|
| - Bladerunner                     | - Diplomatie/Séduction | - Pilote (préciser engin) |
| - Combat                          | - Évasion/Camouflage   | - Traducteur              |
| - Cybertek (préciser spécialités) | - Jackeur              |                           |

## MétaCrocs

On pose à la place des canines des pointes en céramique. Elles sont extrêmement résistantes et ressemblent fortement à de vraies canines. Elles peuvent à volonté se détendre pour prendre une taille de 2 à 8 cm. La mâchoire est également équipée d'un câblage permettant trois types d'actions :

- Changer la structure biométallique des MétaCrocs, les rendant soit solides mais peu pointus, soit hyper-effilés mais fragiles.
- Injection d'un composé contenu dans un réservoir implanté dans le palais. (Le mécanisme d'injection peut s'inverser à volonté pour pouvoir recharger le réservoir une fois vide)
- Déploiement et repli des MétaCrocs.

Les réglages se font par la pensée uniquement.

Prix : 10000 Σ.

Temps de pose : Deux heures. Perte de 1 EP (■►)

Effets : Dégâts des MétaCrocs soit de [D]PV(mais cassure sur double-6), soit de [B]PV [C]PS, plus les effets dus à la substance éventuellement injectée.

## MétaFace

Par un procédé breveté par le technobloc MetaTech, les faces frontales et pariétales du crâne du sujet sont intégralement détruites pour être remplacées par un système servomécanique ultraperfectionné, permettant un ajustement de la structure crânienne au millimètre près, rendant possible, grâce aux masques MétaFace, d'émuler à volonté les caractéristiques faciales de n'importe quel individu (à condition d'avoir préalablement enregistré son visage sur une Holobande).

Prix : L'opération plus visage d'origine en masque coûte 30000 Σ, un masque peut être commandé contre une Holobande à Méta-Technologies pour 6000 Σ, à un labo officiel pour 3000 Σ, et à un labo clandestin pour 1500 Σ. La qualité s'en ressent. Le nécessaire de création des masques (non transportable) coûte 600000 Σ.

Temps de pose : Deux semaines. Perte de 1 EP (<◄)

Convalescence et rééducation : 2 Mois.

Effets : Le personnage peut prendre le visage, et seulement le visage, d'une personne dont il possède un enregistrement Holo. Seule une très bonne MR permet de déceler un masque MétaFace. La mise en place et ajustement d'un masque prend 10 minutes, mais le système peut garder en mémoire trois configurations "osseuses" prédéfinies. Lancer une telle configuration prend deux passes d'armes, placer le masque en prend une.

Options : On peut câbler le visage avec une broche de type C et ainsi mettre un caillou qui stockera les caractéristiques de 128 visages différents. Surcoût (en plus de la broche) : 1000 Σ.

## Métapoche

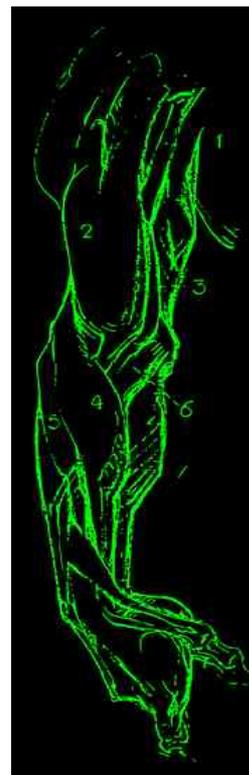
Il est possible d'enlever une partie de la chair d'un des membres du personnage pour y créer un compartiment secret, permettant de dissimuler un objet de taille raisonnable à l'intérieur. L'opération se fait sur un membre intact et non une prothèse totale. Seule la peau et les os sont gardés, et renforcés par des armatures légères pour maintenir l'apparence du membre normale. Des servomoteurs en matériaux composites remplacent les muscles détruits. La face interne de la peau du membre est tapissée d'une structure en forme de film simulant un membre normal face à des détecteurs magnétiques, à rayons X, ou à scanner. L'endroit où s'ouvre la Métapoche est très bien dissimulé, mais ne résistera pas à l'examen d'une personne qui sait ce qu'elle cherche.

Prix : 2000 Σ.

Temps de pose : 1 heure. Perte de 1 EP (■➡).

Convalescence : Le membre est inutilisable pour une durée d'une semaine.

Effets : Le personnage peut dissimuler un objet dont la taille n'excède pas celle du creux créé dans le membre.



## MétaVox

L'opération consiste à remplacer les cordes vocales par un émetteur acoustique capable de simuler n'importe quels voix et sons simples.

Prix : 2000 Σ.

Temps de pose : Trois jours. Perte de 1 EP (◀)

Rééducation : Une semaine.

Effets : Le personnage peut prendre la voix d'un autre. Des essais et réglages sont néanmoins nécessaires

Options : On peut relier le MétaVox à un enregistrement de calibrage par le biais d'une broche de type C, ce qui accélère le réglage et la possibilité d'imiter la voix ou le son enregistré. Surcoût : 1000 Σ en plus du prix de la broche.

## Nouveau Câblage Optique : Câblage Laser

Là où le câblage ED permettait de voir grâce à un appareil auditif, le câblage laser permet de percevoir les vibrations par analyse des variations de distance entre les objets par un système de télémétrie à laser.

Prix : 10000  $\Sigma$  par œil.

Temps de pose : Deux heures par œil. Perte d'1 EP ( $\blacktriangleleft$ ) pour un seul œil, et de 2 EP ( $\blacktriangleright$  et  $\blacktriangleleft$ ) pour les deux yeux.

Effets : L'œil est équipé d'un télémètre à laser qui convertit en temps réel les vibrations perçues en sons envoyés directement à l'oreille.

Avantages : Immunité aux sons assourdissants, estimation exacte des distances, perception des infra- et ultrasons, possibilité d'entendre tout ce qui vibre dans le champ de vision.

Inconvénients : Comme les sons sont directement envoyés aux conduits auditifs, l'audition normale est désactivée quand le câblage fonctionne, le personnage n'entend plus ce qu'il ne voit pas. De plus, il existe un léger délai entre le moment où les vibrations sont perçues et le moment où elles sont reconverties en ondes sonores par le système.

Options : les interférences entre les lasers permettent de créer des hologrammes plats. Mais il est nécessaire que les deux yeux soient totalement câblés et qu'une broche de type C pour brancher les cailloux ou l'appareil contenant l'enregistrement Holo de l'objet à recréer. Le câblage ne permet pas de créer spontanément des hologrammes tirés de l'imagination du sujet.

## Partitionnement cérébral

Il s'agit d'une opération de chirurgie cérébrale conjuguée avec un conditionnement mental qui permet le stockage de données informatiques dans une partie "isolée" du cerveau. Le porteur des informations ne peut y avoir accès. Le chargement puis recouvrement des données se fait par une broche de type C spécialement reliée à cette partition de stockage.

Prix : 6000  $\Sigma$  pour le partitionnement, et 10000  $\Sigma$  pour le prix de la broche C.

Temps de pose : Deux jours. Perte de 1 EP ( $\blacktriangleleft$ ).

Effets : Le sujet a dans sa tête un message inviolable pour qui ne connaît pas la solution. La broche attachée à la partition ne peut servir qu'à accéder à cette partition. L'avantage : la broche de type C ressemble à une autre broche de type C. L'opération du cerveau lui-même est à ce jour encore indétectable.

## Peaux Métaskin™

### *Brouillage*

La peau Métaskin™ brouillage est un traitement de l'ensemble du derme et de l'épiderme afin de brouiller une ou plusieurs "signatures" particulières au sujet et rendre celui-ci suffisamment semblable à son environnement pour qu'on ne puisse plus le distinguer par le biais de ces caractéristiques. Par exemple, un brouillage thermique permettra au personnage d'échapper à la vigilance d'un détecteur à infrarouges, tandis qu'un brouillage mouvement permettra de leurrer une alarme volumétrique.

Prix : 8000  $\Sigma$  par type de brouillage.

Temps de traitement : Trois jours par signature brouillée. Perte de 1 EP (◀)

Effets : Malus de -2 à tous les tests de détection contre le personnage par la ou les signatures que sa peau traitée lui permet de brouiller. Les effets de la peau peuvent être activés ou désactivés à volonté

Brouillages disponibles :

- |                     |                 |             |
|---------------------|-----------------|-------------|
| - Acoustique        | - Radio         | - Rayons X  |
| - Électromagnétique | - Radioactivité | - Thermique |
| - Mouvement         | - Rayons UV     |             |

## ***Ignifuge***

La peau Métaskin™ ignifuge permet à son heureux possesseur de pouvoir être en contact avec des flammes de plus de 1200°C, sans en ressentir un quelconque désagrément. Un traitement spécial de la surface de la peau lui permet de résister à toutes les formes de brûlures, qu'elles soient dues au feu, à l'électricité, à des corps chimiques, ou même à une simple exposition prolongée au soleil. La peau Métaskin™ ignifuge reste une peau véritablement fonctionnelle, pouvant bronzer, développer des follicules pileux, et dotée d'une grande sensivité.

Prix : 1000 Σ.

Temps de traitement : Une heure. Perte de 1 EP (■)

Effets : +2 aux jets de résistance contre des éléments susceptibles de provoquer des brûlures.

## ***Kevlo-renforcée™***

La peau Métaskin™ Kevlo-renforcée™ emploie une innovation sous licence du consortium PharmaGene, conçue à destination des ouvriers et opérateurs de machines-outils. Le tissage Kevlo-renforcé™ breveté rend la peau naturellement résistante aux perforations, coupures et aux déchirures, permettant de limiter les blessures courantes dues aux maladresses occasionnelles. Bien entendu, même traitée, la peau peut cicatriser naturellement et même bronzer.

Prix : 4000 Σ.

Temps de traitement : Quatre heures. Perte de 1 EP (■)

Effets : Toutes les blessures liées à des perforations, coupures et déchirures subies par le personnage sont diminuées de 1[PV] et 1[PS], ce qui peut réduire les dégâts subis à 0. La peau Metaskin Métaskin™ Kevlo-renforcée™ est sans aucun effet sur les blessures contondantes et sur les blessures liées à des armes à feu.

## ***Néopeau***

La néopeau Métaskin™ est le fruit des recherches les plus récentes en matière de reconstruction épidermique. Sa structure révolutionnaire en alvéoles permet en effet de modifier ses capacités osmotiques quasiment à volonté. La néopeau Métaskin™ reste, bien évidemment, une peau véritablement fonctionnelle, pouvant bronzer, développer des follicules pileux, et dotée d'une grande sensivité.

Prix : 6000 Σ.

Temps de pose : Six heures. Perte de 1 EP (■)

Effets : Les timbres voient leur durée d'action doubler. En revanche, les poisons de contact fonctionnant par pression osmotique (comme le venin du Naja) mettent en moyenne deux fois plus de temps à pénétrer la barrière de la peau, ce qui laisse le temps de les essuyer. Mais la mort par suffocation épidermique n'est pas retardée.

### ***Rayonnement Cinétique***

La peau Métaskin™ à Rayonnement Cinétique est issue des derniers perfectionnements en matière de nano-plastomères. très réaliste dans sa texture, elle permet d'évacuer l'énergie cinétique d'un corps entrant en contact avec la peau, et ainsi d'atténuer le choc. Bien évidemment, comme toutes les peaux Métaskin™, la peau à rayonnement cinétique demeure une peau particulièrement réaliste, dotée de follicules pileux. Toutefois, elle ne permet pas de bronzer.

Prix : 12000 Σ.

Temps de pose : 18 heures. Perte de 1 EP (■)

Effets : Cette peau permet au personnage d'ignorer deux points de souffle chaque fois qu'une blessure lui est infligée, ou qu'il subit un choc. L'effet de cette peau est particulièrement visible dans la mesure où l'on peut alors observer une onde de choc, des "vaguelettes" parcourir la peau du personnage en partant du point d'impact. Un léger échauffement peut avoir lieu à l'opposé du point d'impact.

### ***Squale***

La peau Métaskin™ Squale consiste en une reconstruction de l'épiderme du sujet afin d'obtenir une structure en écailles effilées, et dotées de lames minuscules. Ces lames ont pour effet de lisser et atténuer les turbulences des liquides autour de la peau de l'heureux possesseur de cette modification corporelle lorsque celui-ci nage. Cette modification est très populaire chez les habitants des Venises. Cette peau est également quelque peu abrasive au toucher si on la caresse dans le mauvais sens, ce qui rend le sujet ainsi modifié difficile à saisir sans se faire mal.

Prix : 3000 Σ.

Temps de pose : Sept heures. Perte de 1 EP (■)

Effets : +1 à tous les jets concernant la nage et le mouvement dans des liquides, y compris pour la vitesse de déplacement. [a-1]PV dégâts pour l'effet abrasif de la peau Squale. Les vêtements s'usent beaucoup plus rapidement au contact de cette peau, c'est l'inconvénient.

### ***Tissage Respiratoire***

La peau Métaskin™ « Tissage Respiratoire » consiste en une reconstruction totale du derme du sujet afin d'obtenir une structure superficielle comparable à un réseau de fibres tissées, dotée d'un nombre de pores bien plus important que ceux de la peau naturelle, disposés régulièrement, ainsi qu'une structure profonde lui permettant de respirer. La peau prend une apparence un peu artificielle.

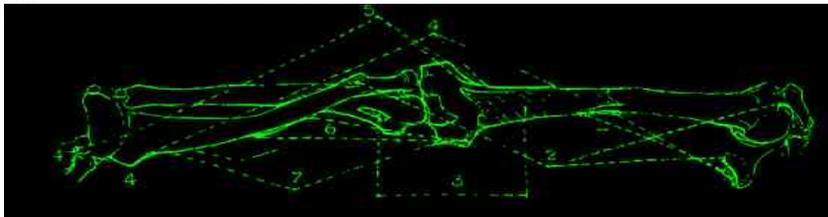
Prix : 10000 Σ.

Temps de pose : Douze heures. Perte de 1 EP (■)

Effets : Le sujet peut respirer par sa peau comme s'il disposait d'un troisième poumon. L'étrangler ne sert plus à rien. L'oxygénation de son organisme est optimale, la nécrose de ses membres est retardée de plusieurs heures. Il peut survivre même si ses poumons ne fonctionnent plus, mais attention à l'hémorragie interne en cas de perforation de ceux-ci.

## Reconstruction Endosquelettique

Il s'agit d'une opération de chirurgie totale. Le squelette du sujet est entièrement remplacé par des matériaux composites beaucoup plus résistants que l'os à même poids et même volume. La plupart des os de remplacement sont creux, pour en augmenter encore la résistance, et remplis de la moelle osseuse



récupérée des os originaux du sujet. Des microcanules de diffusion des hémocytes créés par la moelle osseuse sont disposés à des endroits stratégiques du squelette pour entretenir l'efficacité du système immunitaire.

Prix : 12000 Σ.

Temps de pose : Trois semaines. Perte de 1 EP (■).

Convalescence : Deux mois.

Effets : +2 à tous les jets de résistance à des fractures et autres traumatismes osseux. Il est possible, bien que peu probable, pour le crâne du sujet de résister à la pénétration d'une balle !

## Reconstruction Musculaire

Il s'agit à nouveau d'une opération de chirurgie totale. Les points d'ancrage des muscles, tendons et ligaments du sujet sont éloignés des articulations pour une puissance et une efficacité musculaires accrues, sans pour autant lui donner une apparence de bodybuilder. La taille du sujet augmente cependant légèrement.

Prix : 20000 Σ.

Temps de pose : Une semaine. Perte de 1 EP (■).

Convalescence : Un mois ainsi qu'une rééducation de deux semaines.

Effets : Tous les tests utilisant la force musculaire sont à +1, ainsi que tous les tests de combat au corps-à-corps, d'athlétisme, etc. Cette reconstruction n'implique l'implantation d'aucun corps étranger et n'est détectable que par un examen médical approfondi.

Options : On peut coupler la reconstruction avec un câblage musculaire pour une démultiplication de la force physique, c'est-à-dire un bonus de +4 à tous les tests utilisant la force musculaire, ainsi que tous les tests de combat au corps-à-corps, d'athlétisme, etc. Les prix, temps de convalescence et de rééducation sont doublés. Ce couplage peut avoir lieu en plusieurs fois, mais au détriment de son efficacité, le bonus n'étant plus alors que de +3, c'est-à-dire un simple cumul. Attention toutefois, car un couplage Câblage/Reconstruction musculaires présente des dangers dont il est nécessaire d'être informé. En effet, la puissance développée par le couplage est telle qu'un effort trop important peut entraîner la rupture des os du sujet ([c]PV[b]PS). Si les os du sujet sont naturels, alors la rupture survient lors des tests physiques sur tous les doubles sauf double-1. Si le sujet a bénéficié d'une Reconstruction Endosquelettique ou de Tectogénétique Haute-Gravité, la rupture des os se produit sur un double-5 ou un double-6.

## Reconstruction Neurologique

La reconstruction neurologique porte mal son nom dans la mesure où il s'agit moins d'une reconstruction que d'une amélioration de la structure neurologique déjà existante. Il s'agit d'élargir les fibres nerveuses et de densifier leur structure afin de faire circuler plus rapidement l'influx nerveux. Toutefois, cette reconstruction est incompatible avec le câblage nerveux, qui remplace totalement les nerfs du sujet.

Prix : 30000  $\Sigma$ .

Temps de pose : Cinq jours. Perte de 1 EP ( $\blacktriangleleft$ ).

Convalescence : Un mois.

Effets : Tout test faisant intervenir les réflexes a un bonus de +1. Cette reconstruction n'implique l'implantation d'aucun corps étranger et n'est détectable que par un examen médical approfondi.

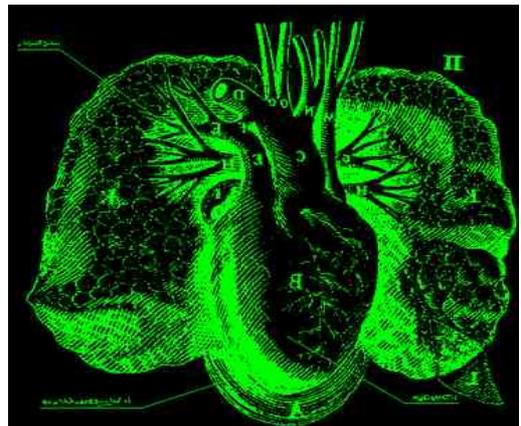
## Support Nanomachines

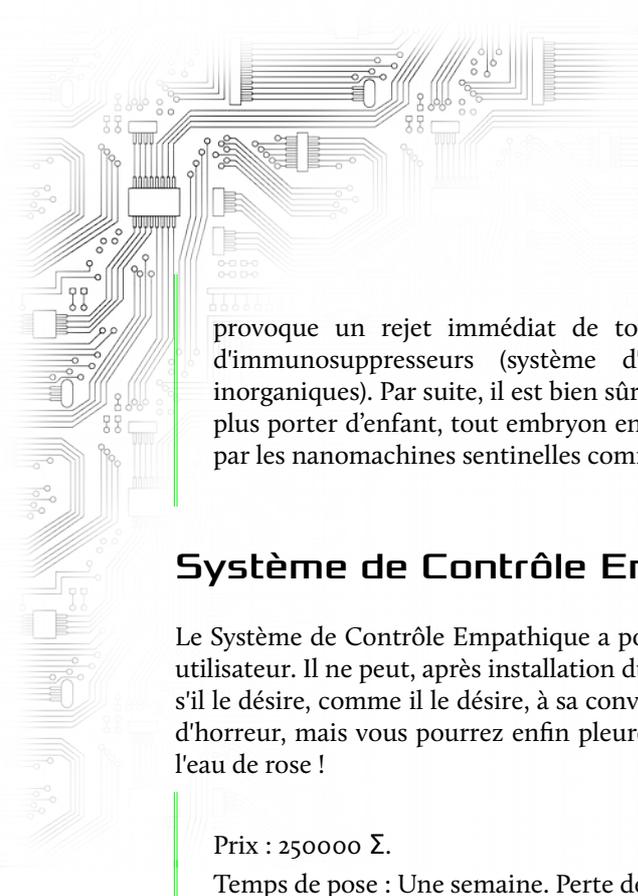
Il s'agit d'une centrale informatique implantée dans le sternum qui gère des nanomachines ayant pour rôle de maintenir l'intégrité corporelle du sujet. Le programme génétique du sujet étant gravé dans les circuits de la centrale, aucune altération du corps du sujet n'est plus tolérée par les nanomachines qui vont tout mettre en œuvre pour réparer les tissus en cas de blessure ou d'anomalie génétique (virus, cancer, thérapie génique).

Prix : 500000  $\Sigma$  plus une recharge pile de la centrale + nanomachines tous les ans pour 2000  $\Sigma$ .

Temps de pose : Deux heures. Perte de 1 EP ( $\blacksquare$ )

Effets : Possibilité d'avoir un membre du corps, y compris tête et torse, à 0 ou -1 PV sans qu'il soit perdu. Régénération des membres perdus (de 1 à 6 mois selon la taille). Immunité à toutes altérations du patrimoine génétique (virus, cancers, et thérapie génique, mais pas microbes). Récupération de 1 PV par jour sans soins, de 1 PS tous les quarts d'heure. Immunité à tous les types de poisons ou toxines de règne  $\blacktriangle$ . Le vieillissement se voit fortement ralenti, les nanomachines empêchant autant que possible la dégradation des télomères chromosomiques. Mais : Le support nanomachines





provoque un rejet immédiat de tout autre implant cybernétique, même en cas d'absorption d'immunosuppresseurs (système d'autoextraction des corps étrangers organiques comme inorganiques). Par suite, il est bien sûr évident que les femmes bénéficiaires de ce support ne peuvent plus porter d'enfant, tout embryon entamant une nidation dans la muqueuse utérine étant identifié par les nanomachines sentinelles comme corps étranger et se voyant donc immédiatement éliminé.

## Système de Contrôle Empathique

Le Système de Contrôle Empathique a pour effet de transformer totalement la vie émotionnelle de son utilisateur. Il ne peut, après installation du système, éprouver des émotions qu'en connaissance de cause, s'il le désire, comme il le désire, à sa convenance. Jamais plus vous ne tremblerez de peur devant un film d'horreur, mais vous pourrez enfin pleurer à loisir comme une madeleine devant le dernier Hologramme à l'eau de rose !

Prix : 250000 Σ.

Temps de pose : Une semaine. Perte de 2 EP (🔥 et ■)

Convalescence : Trois jours.

Effets : Tous les tests impliquant une réaction émotionnelle du personnage peuvent recevoir un bonus ou un malus de +2 ou de -2 préalablement décidé par le joueur.

## Système de Défense Autonome

Les Jackeurs se retrouvent généralement en des positions délicates à un moment ou à un autre de leur carrière. Lorsqu'un Jackeur fait une passe dans la Matrice, il peut arriver que le Technobloc dans lequel il tente de pénétrer lance des agents à sa poursuite après l'avoir localisé. Or un Jackeur qui est encore dans la Matrice ne peut plus se défendre, il est physiquement inconscient. Le Système de Défense Autonome, géré par une I.A. rudimentaire lui permet de se défendre en cas de danger physique ou même de fuir, de se déconnecter de la Matrice au bout d'un certain temps préalablement défini.

Prix : X fois 50000 Σ, plus une recharge pile tous les ans pour 500 Σ.

Temps de pose : Trois semaines. Perte de 2 EP (⬛ et ◀)

Convalescence : Un mois.

Effets : Le prix est fonction de la puissance de l'I.A. X est un nombre de points entre 3 et 9. Ce sera le score de l'I.A. en Procédure de déconnexion. En cas de danger physique détecté, ou si le délai fixé est épuisé, le système va commencer de lancer une procédure de déconnexion du jackeur. Le test de déconnexion est un test normal sous le score en Procédure de déconnexion. Le Jackeur perdra 2PS ajustés du résultat de la Table d'interprétation suite au test de déconnexion.

L'I.A. peut également prendre le contrôle du corps du Jackeur pour le faire fuir, ou, à défaut, le défendre, pour le temps qu'elle puisse enfin le déconnecter de la Matrice. Elle dispose de 2X PA à répartir dans les compétences suivantes, qu'elle possède toutes au niveau -4 :

Arme légère, Arme normale, Arme lourde, Athlétisme, Bagarre, Camouflage, Discrétion.

L'I.A. ne peut se servir d'aucune autre compétence, et elle n'a que deux objectifs : Fuir, ou se défendre.

## Système Phéromonal

Le Système Phéromonal est composé, d'une part, de capteurs, reliés à un dispositif d'analyse biochimique, disposés dans les fosses nasales, et d'autre part, de glandes sudoripares artificielles disposées à des endroits « stratégiques » du corps du sujet (les glandes originelles étant détruites). Les résultats de l'analyseur, les émissions des glandes sudoripares sont notifiés au sujet (qui doit impérativement posséder un câblage optique quelconque) par des informations en surimpression sur sa vision normale. L'ensemble est contrôlé par un câblage directement relié au cerveau.

Prix : 350000 Σ et maintenance à 80 Σ par mois.

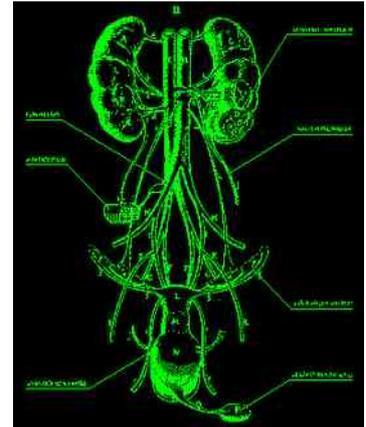
Temps de pose : Deux semaines. Perte de 2 EP (☛ et ◀)

Convalescence : Trois semaines.

Effets : Empathie, séduction, psychologie, persuasion, mensonge, le personnage est secondé par le Système Phéromonal qui lui donne des informations sur ses interlocuteurs, et lui permet d'émettre à volonté des messages olfactifs de façon consciente (et donc de mentir), avec un bonus de +2 pour toutes ses relations sociales. Deux personnes équipées de ce système peuvent communiquer, ou se laisser des messages en code par le simple biais de leurs phéromones, à la manière des fourmis.

## Système Post-Métabolisation "AfterBurner"

Ce système a pour objectif de fournir un regain ponctuel d'énergie à l'un des organes de son possesseur. Lorsque le système est mis en route alors que l'un des organes du sujet est fortement sollicité, le Système Post-Métabolisation "AfterBurner" va intervenir, et puiser dans l'ensemble du corps les métabolites nécessaires pour donner un "coup de fouet" à l'organe, en les lui fournissant à très hautes doses. Cependant, le système fatigue fortement son possesseur, et il est fortement conseillé de manger et boire de façon équilibrée, saine, mais copieuse afin de fournir à l'organisme suffisamment de métabolites. Il est également essentiel de bien s'oxygéner.



Prix : 60000 Σ.

Temps de pose : Une heure. Perte de 2 EP (▣ et ■)

Convalescence : Les réglages prennent huit jours.

Effets : Le personnage peut, à tout test, dépenser X Points de Souffle afin d'obtenir un bonus de +X à ce test. Si le personnage ne semble pas disposer des métabolites nécessaires à ce bonus (le personnage erre depuis trois jours dans le désert), dans ce cas, ce sont des Points de Vie qui seront dépensés (idem s'il ne reste lui plus de PS). Options : Le Câblage Métabolique, lorsqu'il est couplé à l'AfterBurner, fait en sorte de doubler les PS du personnage, pour la modique somme de 5000 Σ en plus de son prix normal.

## Tectogénétique

Une modification tectogénétique correspond à la reconstruction totale de l'ADN du personnage alors qu'il n'est encore qu'un embryon. Les modifications tectogénétiques non déclarées sont censées être illégales. Bien entendu, on ne peut choisir cette modification qu'à la création du personnage.

Prix : Ne coûte rien au personnage. Quelqu'un d'autre a payé pour lui, vraisemblablement.

Effets : Les effets dépendent de la modification tectogénétique entreprise. Le cumul est impossible.

### ***Tectogénétique 1 : Haute Gravité***

Cette modification tectogénétique a des conséquences visibles sur le personnage qui l'a subie. Le personnage apparaît comme trapu et râblé, souvent de carrure imposante malgré une taille assez petite.

+1 au score maximal en **O**, +2 à toutes les actions physiques, mais -1 en **♥**, et le personnage subit un malus de -2 pour résister à l'asphyxie et à l'essoufflement.

### ***Tectogénétique 2 : Méga-Composante***

L'un des maxima de composantes du personnage est augmenté de un, mais le personnage voit le nombre de points à répartir dans ses composantes à sa création diminué de 1.

### ***Tectogénétique 3 : Méga-Moyen***

L'un des maxima de moyens du personnage est augmenté de un, mais le personnage voit le nombre de points à répartir dans ses moyens à sa création diminué de 1.

### ***Tectogénétique 4 : Psychique***

Le personnage peut mettre 1 pt dans une Énergie Psionique (venant des 8 points de Règles & Énergies), un Talent Psychique à -4 et la compétence Méditation (X). En contrepartie, le personnage voit son score en **O** baisser de 1, son score maximal en **O** baisser de 1, et ne peut faire l'objet d'aucune sorte de chirurgie cérébrale sans perdre ses capacités métapsychiques.

### ***Tectogénétique 5 : Talent***

Bonus de +1 à un unique Talent, quel que soit son niveau actuel (peut amener un talent à +2 !). Mais -1 EPmax.

### ***Tectogénétique 6 : Profondeurs Océanes***

Cette modification très en vogue dans les Venises offre la possibilité de respirer sous l'eau par des branchies situées sur les côtés de la cage thoracique du personnage. Hors de l'eau, ces branchies sont apparentes sur le torse nu du personnage, ressemblant à des stries ou des griffures superficielles récentes aux flancs.

Cette modification donne +2 à tous les tests de résistance à la pression, et confère un nouveau règne au personnage : le Règne Aquatique. En contrepartie, le personnage perd 1 point en ○, 1 point en ■, et 1 point d'EPmax.

## ARMEMENT

### Arme en kit camouflé

Il arrive parfois que des Ronins ou Mercenaires se voient dans la nécessité d'amener une arme à feu dans un endroit où de telles armes sont prohibées. Le kit camouflé consiste en de nombreux éléments épars, sans aucun rapport apparent avec un quelconque armement, qui, une fois assemblés, constituent une arme à feu ou de contact. Une telle réussite technique a lieu au détriment de la puissance de l'arme qui se voit en effet légèrement diminuée. De multiples options de camouflage sont possibles, ainsi que de nombreux objets factices disponibles.

Prix : Celui de l'arme multiplié par le nombre d'objets factices. Ajouter 1 à ce nombre pour chaque objet fonctionnel.

Effets : L'arme peut être montée en un nombre de passes d'armes égal à 3 + [nombre d'éléments] + la MR du test de montage ✱ + ■ + ⚔ + Bricolage. Les dégâts de l'Arme en kit camouflé sont décalés d'une colonne vers la gauche. ([g] devient [f]) Une telle arme ne peut pas être modifiée pour en faire une arme intelligente. L'arme ne peut être utilisée qu'avec un chargeur et des munitions spécialement conçues pour cette arme.

Combinaisons les plus populaires :

Combinaison "Pistolet d'or" : étui à cigarettes + briquet + stylo = Pistolet petit calibre [e]PV [b]PS

Combinaison "Baladeur" : baladeur holo + fils du casque = Fouet monofilament [g]PV

Combinaison "Baladeur 2" : baladeur + caillou audio factice = Pistolet calibre moyen [f]PV [c]PS

Combinaison "Ski" : bâton de ski + chaussure + chaufferette + baume pour les lèvres = Fusil sniper [g]PV [e]PS

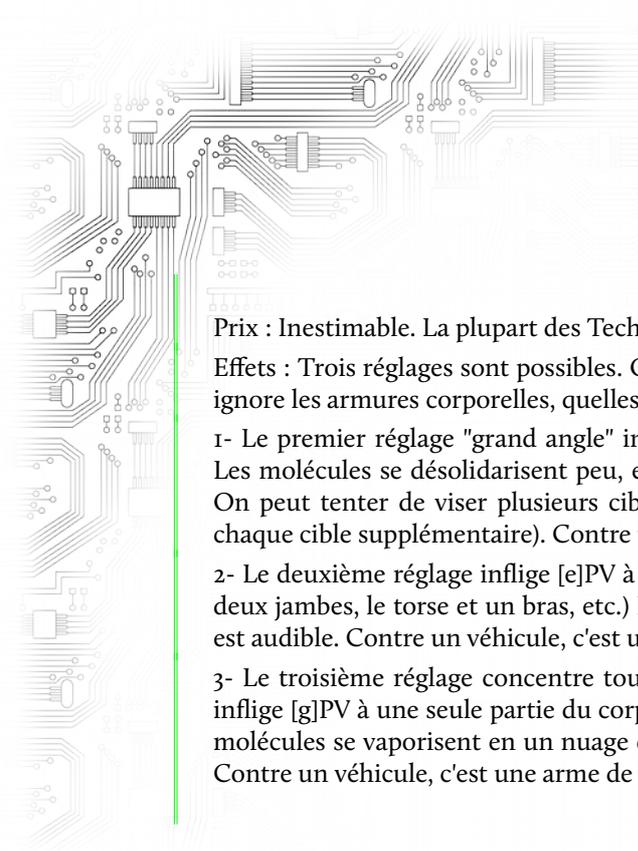
Combinaison "Le Spécial du Chef" : os de batraciens (x4) + bridge dentaire = Pistolet petit calibre [e]PV [b]PS

Combinaison "Mademoiselle" : tube de rouge à lèvres + mascara + agenda de poche = Taser [h]PS

Combinaison "Bigleux" : étui à lunettes + lunettes épaisses = Pistolet gros calibre [h]PV [d]PS

### Vibro-Pistolet aka Pistolet Sonique aka Vibragun

Il s'agit de la parade aux armures nanomachines, aux blindages et autres G.O.S.T. de combat. C'est une arme expérimentale, dont seuls quelques exemplaires existent. Le Vibro-Pistolet fait tout simplement vibrer la matière. La fréquence des vibrations est suffisante pour désagréger les molécules, les faire se désolidariser. Si on l'appelle (abusivement) Pistolet Sonique, c'est à cause du bourdonnement que dégage parfois la cible quand elle vibre sous l'effet de cette arme. Selon la rumeur, un dénommé Jerry Cornélius disposerait d'une telle arme.



Prix : Inestimable. La plupart des Technoblocs tueraient pour avoir une arme de ce type.

Effets : Trois réglages sont possibles. Quel que soit le réglage, le Vibragun inflige [d]PS à la victime et ignore les armures corporelles, quelles que soient leur type.

1- Le premier réglage "grand angle" inflige [c]PV à chacune des parties du corps de la victime visée. Les molécules se désolidarisent peu, et une vibration sourde mais peu audible se dégage de la cible. On peut tenter de viser plusieurs cibles à la fois grâce au grand angle de cette arme (Diff.-2 pour chaque cible supplémentaire). Contre un véhicule, c'est une arme de Classe A.

2- Le deuxième réglage inflige [e]PV à chacune de deux parties adjacentes du corps de la victime. (les deux jambes, le torse et un bras, etc.) Les molécules se désolidarisent beaucoup. Un bourdonnement est audible. Contre un véhicule, c'est une arme de Classe C.

3- Le troisième réglage concentre toutes les vibrations en un seul faisceau directionnel assez fin. Il inflige [g]PV à une seule partie du corps de la cible. La désagrégation de la matière est très rapide, les molécules se vaporisent en un nuage diffus dans l'atmosphère. Aucun bourdonnement n'est audible. Contre un véhicule, c'est une arme de Classe E.

## ***PROGRAMMES***

---

### **Oeil de Kilrogg**

Un programme de type Oeil de Kilrogg est une routine inoffensive, mais une fois installée dans un système, elle enregistre toutes les informations qui transitent à travers sa connexion. L'Oeil de Kilrogg tire son nom d'un très vieux jeu vidéo.

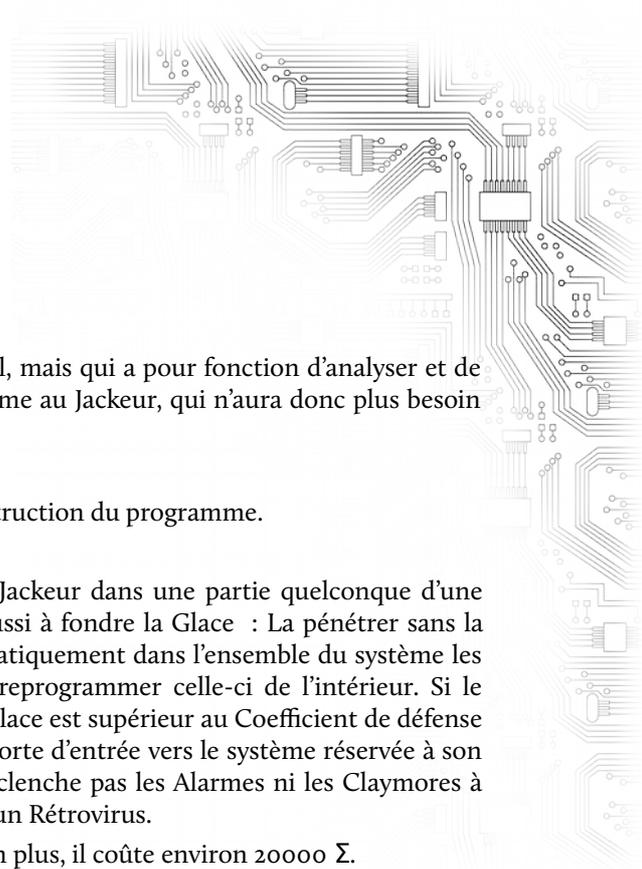
Potentiel d'attaque : Non

Coefficient de défense : 0

Comportement : L'Oeil peut être installé par le Jackeur dans une partie quelconque d'un système. S'il veut l'installer derrière une Glace, le Jackeur doit avoir réussi à fondre la Glace. Une fois l'Oeil de Kilrogg installé, il adopte le même comportement attentiste qu'une alarme. Cependant il enregistre tout déplacement d'informations qu'il détecte, et en fait une copie dans une base de données. Le Jackeur ne pourra accéder à ces informations que s'il parvient jusqu'à l'Oeil. Si l'Oeil est détecté par un programme Traceur ou Cartographe appartenant au système surveillé, il cesse de fonctionner.

Prix : Environ 8000 Σ.

Représentation Matrix Tools : Une fois détecté, un Oeil de Kilrogg ressemble à un iris jaune.



## Rétrovirus

Il s'agit d'un Virus qui n'a pas pour but de détruire un logiciel, mais qui a pour fonction d'analyser et de modifier une Glace afin de ménager une entrée dans le système au Jackeur, qui n'aura donc plus besoin de briser ou de fondre la Glace.

Potentiel d'attaque : [k] à [o], mais non orienté vers la destruction du programme.

Coefficient de défense : 1

Comportement : Le Rétrovirus doit être installé par le Jackeur dans une partie quelconque d'une unité de stockage d'un système. Le Jackeur doit avoir réussi à fondre la Glace : La pénétrer sans la détruire. Une fois installé, le Rétrovirus recherche automatiquement dans l'ensemble du système les caractéristiques de sa Glace de protection, et tente de reprogrammer celle-ci de l'intérieur. Si le nombre de points de dégâts infligé par le Rétrovirus à la Glace est supérieur au Coefficient de défense de celle-ci, le Jackeur bénéficiera ensuite d'une nouvelle porte d'entrée vers le système réservée à son usage exclusif, sinon, il sera détecté. Le Rétrovirus ne déclenche pas les Alarmes ni les Claymores à son passage, sauf s'il a été détecté. On ne peut pas piloter un Rétrovirus.

Prix : Si on ne le fabrique pas, et qu'on ne le pirate pas non plus, il coûte environ 20000  $\Sigma$ .

Représentation Matrix Tools : Invisible, jusqu'à sa détection. Ensuite, il prend l'apparence d'une vrille rouge.

## Spammer

Ce programme ressemble au virus Amibe dans la mesure où il se divise quand il subit une attaque. Mais celui-ci n'attaque pas. Il encombre un système par sa présence gênante jusqu'à le submerger.

Potentiel d'attaque : Non

Coefficient de défense : 0

Comportement : Le Spammer se déplace en explorant toutes les ramifications du système, un peu comme le programme cartographe. Toutefois, le Spammer, chaque fois qu'il est détruit avec une MR autre qu'excellente, se divise en autant d'exemplaires de lui-même que le score de cette MR. Il encombre et ralentit le système. L'ensemble des programmes du système subissent, pour toutes leurs actions, un malus égal à la racine carrée du nombre de Spammers dans le système (Si 4 Spammers sont présents, malus de -2, si il y a 16 Spammers, un malus de -4). Remarquez que les programmes du Jackeur ayant lancé le Spammer ne subissent qu'un malus moitié moindre (-1 si 4 Spammers, -2 si 16 Spammers, etc.).

Prix : Environ 100000  $\Sigma$ .

Représentation Matrix Tools : Autant de tentacules jaunes que de Spammers générés.