



FUTUROK

EPISODE 2

MODULE - CYBERNETIQUE



Table des matières

Implants	3
Coûts	3
Disjonction	3
Destruction	4
Atouts	5
Cyborg	5
Homme(femme) du futur	5
Purge cybernétique	5
Liste de matériel	5
Amélioration de caractéristique	5
Amélioration des compétences	5
Amélioration de réflexes	5
Arme implantée	6
Armure intégrée	6
Défenses immunitaires	6
Remplacement de membres	6
Sens cybernétiques	6
Style d'implants	6
Cybernétique cybernéticienne	6
Cybernétique première génération	6
Bio-technologie	7
Cybermagie	7
Nécrochirurgie	7
Installation et réparation	7
Réparation	7

CYBERNETIQUE

Bonjour et bienvenue à l'Emporium du surHomme Moderne ! Ici vous trouverez tout ce qui pourra faire de vous un homme, ou une femme, supérieur à ce que vous étiez avant. Plus fort, plus rapide... En un mot, le meilleur ! Et pendant toute la période du WarBrawl, pour une visée cybernétique achetée, une prise d'interface offerte !

Dans certains univers, tu peux obtenir du matériel cybernétique. Modifications corporelles, implants de métal et de plastique destinés à améliorer la faible chair de l'homme, ces outils peuvent devenir indispensables. Mais comme tout a un prix, tu devras t'acquitter d'une partie de ton âme pour remplacer l'organique par le mécanique.

Maintenant parlons technique. Ce sont des règles de jeu après tout.

Implants

Tous les types d'implants fonctionnent de la même manière, qu'il s'agisse de cybernétique à l'ancienne à base de remplacement de membres par leur équivalent de métal et de plastique, de cybermagie, où ta peau, tes os et tes muscles sont gravés de runes et parés de cristaux et autres accumulateurs énergétique, de nécrochirurgie, où les âmes des morts sont forgées et attachées à des amulettes incrustées dans le corps, de biotechnologie où les injections de nano-cellules permettent de te reconstruire et de t'améliorer sans ouvrir la peau, bref les règles sont les mêmes.

Un implant cybernétique te donne des avantages sous la forme d'atouts gratuit ou d'avantages du même type.

Que tu ne payes donc pas en expérience mais avec ton porte-monnaie et ton âme.

Coûts

Chaque fois que tu voudras te faire poser un implant, tu devras t'acquitter de plusieurs coûts. Le premier et le plus évident est la quantité de thunes à balancer.

Que ce soit dans le prix du métal et de l'électronique, ou alors pour le médecin qui va faire de toi quelqu'un de meilleur, dans tous les cas tu vas raquer.

Cela dépend des univers et de l'équilibre que le Mj veut maintenir entre ceux qui ont la technologie et les autres. Je ne décrirai donc ici qu'une estimation globale des tarifs qu'il pourra modifier à loisir.

L'autre coût est celui qui concerne ton corps. En effet tu ne vas pas pouvoir rajouter des tonnes et des tonnes de magplastic et autres cablonerv sans que ça te fasse quelque chose à un moment ou à un autre.

Chaque implant installé va faire augmenter une jauge appelée Cybernétique.



Nom : Cybernétique
Gain : Chaque fois qu'un implant est ajouté.
Perte : Chaque fois qu'un implant est retiré, la moitié de son coût est enlevé. Certains atouts peuvent aussi en supprimer. De plus, les **Constitution** premiers points de Cybernétique ne sont pas comptés.

Disjonction

De temps en temps, tu risques de péter les plombs, de disjoncter sous la pression. La plupart des gens non habitués à porter des implants en eux disjonctent à la moindre contrariété, ce qui n'est pas sans poser problème.

En situation de stress, à chaque fois que tu encaisseras une blessure, et à d'autres occasions que ton Mj ne



manquera pas de t'indiquer, tu devras lancer un jet de disjonction. Lance autant de dK que de points contenus dans ta jauge de cybernétique puis consulte la table suivante.

Destruction

Les implants peuvent être abîmés ou détruits en combat. Chaque fois que le personnage encaissera une blessure localisée à un endroit où un implant est installé, il faudra lancer 5dK pour chaque implant susceptible d'être touché.

6 : Pétage de plombs. Voir les règles correspondantes dans le module Folie, mais en utilisant la table spéciale ci-dessous. Le pétage de plombs dure quelques tours. Si tu n'utilises pas les règles de folie, lance simplement 1d6 sur la table de disjonction et applique le résultat.

66 : Gros pétage de plombs. Comme le résultat précédent mais pendant toute la scène.

666 : Folie et séquelle. Si tu utilises les règles de folie, lâche-toi, sinon considère que le personnage subit un des effets de la table de disjonction mais de manière chronique. Les effets se manifestent une fois par jour en moyenne. De plus, le personnage perd un point de **Psyché** permanent.

Le nombre de 5dK est une valeur fixe choisie pour son potentiel statistique à abimer facilement un implant. Mais rien n'empêche de changer cela et donner des valeurs différentes, dites de fragilité, entre un matériel fiable et un autre de moins bonne qualité. Le premier aura une fragilité faible et l'autre une fragilité élevée.

Vous pouvez même aller plus loin en disant qu'un implant touché voit sa fragilité augmenter automatiquement d'un point même s'il n'est pas cassé. En faisant ainsi vous pourrez simuler le fait qu'un implant touché finira de toute façon par être abîmé à un moment ou à un autre. Le personnage devra faire réajuster son matériel (pour un certain coût) pour faire revenir la fragilité à son niveau initial.

Cette règle présente de grandes similitudes avec le système de dégradation des objets présenté au module Survie.

Table de disjonction

Id6	Effet
1	Hallucinations. « Ma femme s'est transformée en koala de Venus. Évidemment que j'ai tiré ! »
2	Paranoïa. « Je suis sûr que ma femme est manipulée par les koalas de Vénus. »
3	État de choc. Vous êtes désorienté, vous ne réagissez plus normalement.
4	Crise d'angoisse. Vous êtes secoué de tremblements épileptiques.
5	Catatonie. Vous vous recroquevillez et vous fermez au monde extérieur.
6	Rage destructrice. Vous attaquez la personne la plus proche. Jusqu'à sa mort ou la vôtre.

Y'a plus qu'à regarder la jauge suivante pour connaître les effets.

La table de disjonction remplace simplement la table de pétage de plomb du module sur le folie. Le Mj peut utiliser l'une ou l'autre, à sa convenance.

6 : Implant abîmé. Les effets de l'implant sont annulés jusqu'à la fin de la scène.

66: Implant tout cassé. Les effets de l'implant sont annulés jusqu'à réparation.

666 : Implant détruit. Les effets de l'implant sont annulés définitivement. Le personnage perd la moitié du coût de l'implant en point de cybernétique. S'il s'en fait implanter un autre similaire, il regagne ces points de cybernétique.



Atouts

Voici quelques atouts spécifiques à la gestion de la cybernétique.

Cyborg

Cet atout ne peut être pris qu'avec l'autorisation expresse du Mj. Le plus souvent il s'agit d'un atout d'origine mais certaines circonstances spéciales peuvent en permettre l'accès.

Ton corps n'est qu'une machine. Ton cerveau et ton système digestif fonctionnent encore normalement mais tout le reste n'est qu'implant. Tu peux choisir jusqu'à 6 points de cybernétique d'implant. Ceux-ci ne te coûtent aucune thune mais tu augmentes ta jauge de cybernétique normalement. Maintenant, tu appartiens à quelqu'un : organisme privé, gouvernement, société secrète, qu'importe tu es à eux et ta loyauté est sans faille.

Du moins, pour le moment.

Condition : Origine ou autorisation du Mj.

Formes : T1000 et demi, Go-go inspecteur, Alchimiste tout en métal, la créature du Dr Stein, l'homme qui vaut beaucoup (non sérieux, vraiment beaucoup) de thunes.

Homme(femme) du futur

Tu maîtrises parfaitement les éléments cybernétiques implantés dans ton corps et tu risques beaucoup moins de disjoncter. Tu peux réduire de deux points ta jauge de cybernétique et gagner un dK de circonstance à tout tes jets de disjonction. Tu peux prendre cet atout plusieurs fois et cumuler les effets.

Condition : Professionnel en *Vigueur* ou *Détermination* ou *Cyborg*.

Purge cybernétique

Ton corps est capable de se régénérer après qu'un implant ait été retiré. Lorsque tu prends cet atout tu supprimes tous les points de cybernétique que tu as conservés après avoir retiré un implant. De plus, à partir de maintenant, à chaque fois que tu enlèves un implant, tous les points de cybernétique liés à cet implant sont supprimés.

Liste de matériel

Les implants présentés ci-après sont décrits comme des atouts. Ils sont très génériques et peuvent s'adapter à n'importe quel univers. Pour t'aider, j'ai indiqué les formes les plus classiques que peuvent prendre ces implants mais rien n'empêche d'en imaginer d'autres. De même, quasiment tous les atouts peuvent trouver

une forme ou une autre pour être implanté.

Cette liste est bien sûr non-exhaustive et doit servir d'exemple de ce qu'il est possible de faire.

La plupart de ces implants peuvent être pris plusieurs fois.

Quelques guides de création d'implants

La plupart des implants sont calqués sur les atouts. Le nombre de point de cybernétique qu'un implant coûte doit tourner autour de 1 par atout simulé. De même, le prix en thunes est de 10000 par point de cybernétique. Ces valeurs seront réduites ou augmentées en fonction de l'intérêt direct de l'implant, de sa rareté dans le monde et du nombre de pépito sacrifié en offrande à ton Mj.

Amélioration de caractéristique

Tu deviens plus fort, plus rapide ou plus intelligent. L'installation de cet implant te permet de gagner de manière permanente 1 point dans n'importe quelle caractéristique sauf **Psyché** comme si tu venais d'acheter l'atout d'origine Doué.

Forme : Muscles renforcés, Durcissement osseux, Foie en crustacien, Encéphalon, Exhalateur de phéromones.

Points de Cybernétique : 1

Coût : 10000 thunes

Amélioration des compétences

Cet implant te permet d'acquérir une compétence avec 1, 6 ou 11 degrés en fonction du niveau de l'implant, exactement comme si tu avais l'atout *Réminiscence* (voir le module sur la folie). Si tu possèdes déjà la compétence, celle-ci est cachée à ton cerveau. C'est à dire que d'une part, tu ne peux plus l'augmenter naturellement (avec l'atout *Apprentissage*, ou *Talentueux* par exemple), tu ne peux pas non plus y appliquer des atouts d'expertise comme *Relance* ou *Synergie*. Enfin, si ta propre compétence était d'un niveau supérieur, c'est le niveau de l'implant qui sera utilisé.

Forme : Puce de compétence, Interface d'arme, Base de données cervicale.

Points de Cybernétique : 0,5 pour un niveau amateur, 1,5 pour un niveau professionnel et 3 pour un niveau brutasse.

Coût : 1500, 3000, 10000 thunes.

Amélioration de réflexes

Avec cet implant tu deviens plus rapide et plus vif. Tu gagnes les atouts *Talentueux(Réflexes)* et *Relance (Réflexes)*.

Forme : Injecteur de drogue automatisé, Câblage de réflexes.

Points de Cybernétique : 1,5

Coût : 15000 thunes.

Arme implantée

Ton corps contient une arme, de contact comme des griffes (rétractiles ou non) ou un poing-marteau, ou à distance comme un lance-dard dans la langue, un pistolet dans la bouche ou un fusil à plasma dans le bras.

Tu gagnes l'atout Attaque supplémentaire mais uniquement avec l'arme en question. L'arme peut être camouflée, donnant l'avantage de la surprise à son possesseur lors du premier tour de combat.

Points de Cybernétique :

0,5 pour une arme d'amateur, 1 pour une arme de professionnel, 1,5 pour une arme de brutasse.

- Pour une arme à distance : +0,5 point.
- On ajoute 0,5 point si l'arme est camouflée d'une manière ou d'une autre.

Coût : Prix de l'arme x 10 pour une arme de contact, x 20 pour une arme à distance, x2 pour une arme camouflée.

Armure intégrée

Cet implant donne l'atout d'origine Armure Naturelle.

Forme : Plaque dermale, Tissus renforcés, Traitement dermique.

Points de Cybernétique : 0,5

Coût : 5000 thunes.

Défenses immunitaires

Tu disposes d'un implant qui améliore grandement tes défenses contre un danger précis. Tu obtiens l'atout Réfractaire.

Forme : Crystofoie en synthébéton pour les drogues, Respirateur intégré pour les gaz, Nanolymphocytes pour les maladies, etc.

Points de Cybernétique : 0,5

Coût : 5000 thunes.

Remplacement de membres

Il s'agit ici de faire en sorte qu'un membre non fonctionnel soit de nouveau opérationnel. Qu'il s'agisse d'un bras, d'une jambe, d'un œil ou d'une colonne vertébrale abîmée.

Points de Cybernétique : 0

Coût : de 5000 à 10000 thunes et plus en fonction de l'organe.

Sens cybernétiques

Chaque implant te permet de choisir un sens amélioré ou supplémentaire. Par exemple : Vision Nocturne, Vision Thermographique, Zoom intégré (donne l'atout Adaptation(Tir de loin)) etc... Le Mj te dira si tel ou tel atout peut correspondre à un sens amélioré.

Formes : Yeux ou Oreilles cybernétiques, Récepteur olfactif, Synthépeau hyper-innervée.

Points de Cybernétique : 0,5

Coût : 5000 thunes

Style d'implants

Comme indiqué en préambule, ces règles fonctionnent quelque soit le style d'implants considéré. Mais alors à quoi bon choisir de la nanotechnologie plutôt que de la Sovietcyb de lère génération ?

Ce chapitre donne quelques petites règles supplémentaires qui ajoutent un peu de sel à cette salade de câbles.

Cybernétique cybernéticienne

Il s'agit des implants tels qu'on peut les voir dans certains films d'action et d'anticipation. Ils sont, la plupart du temps, invisibles ou recouverts de peau synthétique et sont efficaces en toutes situations. C'est le style le plus classique, le plus normal, celui qui sert de base à ces règles. L'installation et la réparation de ces implants demandent l'utilisation de la compétence Sciences académiques (Cybernétique)

- Avantages : Aucun
- Désavantages : Aucun

Cybernétique première génération

Sous ce style, on trouve tous les éléments du début de l'ère cybernétique, soit parcequ'il n'y a rien d'autre dans l'univers joué soit parcequ'on n'a pas vraiment le choix lorsqu'on vient de se faire arracher un bras en combat et qu'il s'agit de la seule technologie disponible chez le boucher-chirurgien du coin. On ne trouvera aucun équipement de précision, pas d'implant léger et surtout rien touchant au cerveau. Ces implants ne sont pas discrets laissant largement apparents des bouts de câble, de métal et de plastique.

- Avantages : Pas cher et facile à réparer. Coût en thune divisé par deux et bonus de 3dK aux jets de Sciences académiques (Cybernétique) pour réparer ou implanter un tel équipement.
- Désavantages : Il est impossible de cacher ces implants. De plus, il se cassent facilement. Lors d'un jet pour déterminer si un implant est touché lors d'une blessure grave, vous lancez 3 dK supplémentaires.



Bio-technologie

Cette technologie fait la part belle à l'humain et à sa nature. Les implants sont cultivés à partir de cellules souches ou créés par injection de nano-cellules. Un suivi psychologique est organisé permettant à l'utilisateur d'intégrer l'implant de la façon la plus douce possible. L'installation de ces implants demande la compétence Sciences académiques (Bio-technologie).

- Avantages : Le coût en point de cybernétique est divisé par deux. De plus, ces implants ne peuvent être détruits, cassés, ou abimés.
- Désavantage : Le coût en thune est multiplié par dix.

Cybermagie

Ton corps est marqué, qu'il s'agisse de runes gravées sur les os, de tatouages sur la peau, de pierres précieuses incrustées ou de scarification en forme de pentacle.

Les implants cybermagiques tirent leur puissance de l'énergie du porteur mais sont moins envahissants que d'habitude. L'installation et la réparation de ces implants demande l'utilisation de la compétence Sciences occultes (Cybermagie).

- Avantages : Le coût en point de cybernétique est divisé par deux. De plus, ces implants ne peuvent être détruits.
- Désavantages : Chaque point de cybernétique installé dans le corps fait perdre définitivement 2 points d'énergie au porteur.

Cybermagie vs Bio-technologie ?

L'un des obscurs et malfaisant relecteur de ce sublime module a osé faire remarquer à l'Auteur le point suivant : «je trouve la cybermagie largement supérieure à la biotech : l'avantage est le même mais le désavantage est clairement en faveur de la cybermagie (deux pauvres PE contre un prix x10).»

Voici ma réponse :

L'avantage n'est pas exactement le même. Les implants biotechnologiques ne peuvent jamais être abimés, cassés ou détruits. C'est à dire que ce n'est pas la peine de lancer les dKs, les implants seront toujours disponibles et utilisables.

La cybermagie peut être endommagée mais pas détruite (le 666 est considéré comme un 66).

Si toutefois vous pensez que la perte d'énergie ne compense pas l'avantage ou que vous souhaitez ajouter un peu de piment, passez donc la perte d'énergie, permanente rappelons-le, à Id6. Ca devrait faire leur faire les pieds à vos coquins de joueurs.

Nécrochirurgie

L'essence des morts est transformé en un jus puissant qui parcourt les membres de cadavres frais ou anciens qui sont ensuite cousus grossièrement sur le corps du receveur. Ce style permet d'utiliser les morts pour améliorer les vivants. Evidemment tout ça n'est pas très bon pour l'équilibre mental mais après tout, qui est vraiment sain d'esprit de nos jours. L'installation et la réparation de ces implants demande l'utilisation de la compétence Sciences occultes (Nécrochirurgie).

- Avantages : Chaque paire de point de cybernétique gagnée de cette façon donne un point d'armure et deux points de vie supplémentaires permanents au porteur.
- Désavantages : Chaque point de cybernétique fait gagner un point de Féture (si tu joues avec le module sur le folie) ou donne 2dK de circonstance de malus lors d'un jet de disjonction.

Installation et réparation

L'installation d'un implant demande la réussite d'un jet de Sciences académique ou Biotech (ou Sciences Occultes) avec une branche appropriée au style d'implant. La difficulté est généralement de 15 mais un malus égal au nombre de point de cybernétique du patient est systématiquement appliqué.

Difficulté = 15 + IdK/par point de cybernétique

Les Krâsses obtenues augmentent évidemment la difficulté mais indiquent aussi le nombre de problèmes lié à cet implant. Par exemple, un des implants installé sera plus fragile ou augmentera les points de cybernétique ou encore sera plus compliqué à réparer.

Et ouaip, plus ton corps contient d'implant, plus il est fragile et plus il est difficile d'en ajouter. C'est moche hein ?

Réparation

La réparation d'un implant suit les mêmes règles que l'installation. La différence ? Le prix bien sûr ! Installer un nouvel implant c'est payer plein pot le boucher..hem le toubib, et le matériel. Une réparation coûte en moyenne 20% du prix total. Ce qui est beaucoup plus intéressant, tu ne trouves pas ?

Difficulté = Idem installation mais prix divisé par 5

CYBER NETIQUE

TABLES

Nom : Destruction

Jet : 5dK (ou Fragilité) lors de l'encaissement d'une blessure sur une partie du corps où se trouve un implant.

6 : Implant abîmé. Les effets de l'implant sont annulés jusqu'à la fin de la scène.

66 : Implant tout cassé. Les effets de l'implant sont annulés jusqu'à réparation.

666 : Implant détruit. Les effets de l'implant sont annulés définitivement. Le personnage perd la moitié du coût de l'implant en point de cybernétique. S'il s'en fait implanter un autre similaire, il regagne ces points de cybernétique.

Nom : Cybernétique

Gain : Chaque fois qu'un implant est ajouté.

Jet : En situation de stress ou lors de l'encaissement d'une blessure.

6 : Pétage de plombs. Voir les règles correspondantes dans le module Folie, mais en utilisant la table spéciale ci-dessous. Le pétage de plombs dure quelques tours. Si tu n'utilises pas les règles de folie, lance simplement 1d6 sur la table de disjonction et applique le résultat.

66 : Gros pétage de plombs. Comme le résultat précédent mais pendant toute la scène.

666 : Folie et séquelle. Si tu utilises les règles de folie, lâche-toi, sinon considère que le personnage subit un des effets de la table de disjonction mais de manière chronique. Les effets se manifestent une fois par jour en moyenne. De plus, le personnage perd un point de **Psyché** permanent.

Perte : Chaque fois qu'un implant est retiré, la moitié de son coût est enlevé. Certains atouts peuvent aussi en supprimer. De plus, les **Constitution** premiers points de Cybernétique ne sont pas comptés.

Table de disjonction

Id6	Effet
1	Hallucinations. « Ma femme s'est transformée en koala de Venus. Évidemment que j'ai tiré ! »
2	Paranoïa. « Je suis sûr que ma femme est manipulée par les koalas de Venus. »
3	État de choc. Vous êtes désorienté, vous ne réagissez plus normalement.
4	Crise d'angoisse. Vous êtes secoué de tremblements épileptiques.
5	Catatonie. Vous vous recroquevillez et vous fermez au monde extérieur.
6	Rage destructrice. Vous attaquez la personne la plus proche. Jusqu'à sa mort ou la vôtre.

Style		
Nom	Avantages	Désavantages
Cybernétique cybernéticienne	Aucun	Aucun
Cybernétique première génération	Coût en thune divisé par deux, +3dK pour réparer	Ne peut pas se cacher, +3dK pour le jet de destruction.
Bio-technologie	Coût en point de cybernétique divisé par 2, ne peut pas se casser du tout.	Coût en thune multiplié par 10.
Cybermagie	Coût en point de cybernétique divisé par 2, ne peut se détruire (pas de 666)	-2 Points d'énergie permanent par point de cybernétique.
Nécrochirurgie	+1 Point d'armure et +2 points de vie permanents par point de cybernétique	+1 point de Félure ou +2dK de malus sur les jets de disjonction par point de cybernétique.

FUTUROK

CYBERNETIQUE

Joueur

Atouts

Jauge

Cybernétique

Gain : Chaque fois qu'un implant est ajouté.
Jet : En situation de stress ou lors de l'encaissement d'une blessure.

6 : Pétage de plombs. Voir les règles correspondantes dans le module Folie, mais en utilisant la table spéciale ci-dessous. Le pétage de plombs dure quelques tours. Si tu n'utilises pas les règles de folie, lance simplement 1d6 sur la table de disjonction et applique le résultat.
66 : Gros pétage de plombs. Comme le résultat précédent mais pendant toute la scène.

666 : Folie et séquelle. Si tu utilises les règles de folie, lâche-toi, sinon considère que le personnage subit un des effets de la table de disjonction mais de manière chronique. Les effets se manifestent une fois par jour en moyenne. De plus, le personnage perd un point de Psyché permanent.

Perte : Chaque fois qu'un implant est retiré, la moitié de son coût est enlevé. Certains atouts peuvent aussi en supprimer. De plus, les Constitution premiers points de Cybernétique ne sont pas comptés.

Valeur : _____

Implants

Forme

Effet

Pcyber Style Fragilité Page

Table de disjonction

Id6	Effet
1	Hallucinations. « Ma femme s'est transformée en koala de Venus. Évidemment que j'ai tiré ! »
2	Paranoïa. « Je suis sûr que ma femme est manipulée par les koalas de Vénus. »
3	État de choc. Vous êtes désorienté, vous ne réagissez plus normalement.
4	Crise d'angoisse. Vous êtes secoué de tremblements épileptiques.
5	Catatonie. Vous vous recroquevillez et vous fermez au monde extérieur.
6	Rage destructrice. Vous attaquez la personne la plus proche. Jusqu'à sa mort ou la vôtre.

Jauge

Destruction

Jet : 5dK (ou Fragilité) lors de l'encaissement d'une blessure sur une partie du corps où se trouve un implant.

6 : Implant abîmé. Les effets de l'implant sont annulés jusqu'à la fin de la scène.

66: Implant tout cassé. Les effets de l'implant sont annulés jusqu'à réparation.

666 : Implant détruit. Les effets de l'implant sont annulés définitivement. Le personnage perd la moitié du coût de l'implant en point de cybernétique. S'il s'en fait implanter un autre similaire, il regagne ces points de cybernétique.