

# Augmentation

## A

# Cybernétique & Augmentations

Les augmentations permettent aux habitants de Sicard (humains, androïdes ou mages) d'améliorer leurs capacités ou d'en acquérir de nouvelles. Qu'il s'agisse de greffes de chair métallique ou d'overclocking de composants synthétiques, la technologie offre une puissance brute, mais elle a un prix.

## 1. L'Installation : Socles & Qualités

Pour bénéficier d'une augmentation, un personnage doit d'abord se faire implanter un **Socle** dans l'une des 4 zones de son corps (Facial, Bras, Jambes, Interne). Un personnage ne peut posséder qu'**un seul socle par zone**.

La qualité du socle détermine le nombre de **Slots** disponibles pour y installer des modules d'augmentations.

### Tableau des Socles

Qualité du Socle	Slots disponibles	Prix d'achat & pose
Médiocre	0	500 ₰
Basique	1	1 000 ₰
Avancé	2	1 500 ₰
Premium	3	2 000 ₰

Qualité du Socle	Slots disponibles	Prix d'achat & pose
Exceptionnel	4 à 6	2 500 ₶ à 5 000 ₶

## 2. La Charge Système (Les Limites du Corps)

L'installation de modules cybernétiques fatigue le système nerveux des organiques et surcharge les processeurs des androïdes.

- **Limite de Slots Max** : Un personnage ne peut pas installer plus de modules au total que sa **Dizaine de Physique** + sa **Dizaine d'Esprit**.
  - Exemple : Un guerrier avec 60 en Physique et 30 en Esprit peut supporter maximum  $6 + 3 = 9$  slots d'implants sur tout son corps.

### Guerriers & Androïdes : La Surcharge

Si un personnage passe par le Marché Noir pour dépasser sa limite maximale de slots, son corps ou son châssis entre en surcharge :

- **-5 PV Max** de manière permanente par slot excédentaire.
- **Vulnérabilité au Piratage** : Les hackers ennemis gagnent un bonus de **+5%** à leurs jets de piratage contre le personnage pour chaque module cybernétique qu'il possède.

### Mages : La Mutilation du Flux

La technologie perturbe la libre circulation de l'énergie mystique. Les mages peuvent s'équiper de cybernétique, mais le prix est lourd :

- Chaque slot d'implant occupé **réduit le Flux Maximum de -2 points** de manière permanente.
- Si le Flux Max d'un mage tombe à 0, il perd définitivement l'accès à la magie.

## 3. Catalogues des Augmentations

“ **△ Note technique** : Toutes les armes intégrées profitent de la règle des critiques de combat normaux (1-5 = Effet bonus, 96-100 = Arme

## Zone : Facial

Nom	Rareté	Slots	Effet mécanique	Prix
<b>Vision Améliorée</b>	Peu Commun	1	Choix entre vision Thermique ou Nuit (interruption libre).	500 ₺
<b>Vision Tactique</b>	Rare	1	Zoom intégré + HUD. +10 aux jets de Combat (Distance).	1 000 ₺
<b>Vision Laser</b>	Rare	1	Rayon d'énergie (Portée 18 m, 2d8 dégâts Brûlants, 3 fois/jour).	2 000 ₺
<b>Loupe</b>	Rare	1	Zoom x4 à x32. +10 aux jets de Perception basés sur la vue de loin.	750 ₺
<b>Traducteur</b>	Rare	1	Traduction passive en temps réel de toutes les langues entendues.	700 ₺
<b>Ouïe Améliorée</b>	Commun/Rare	1	+10 (commun) ou +20 (rare) aux jets de Perception auditive.	350 / 700 ₺
<b>Odorat Amélioré</b>	Commun/Rare	1	+10 (commun) ou +20 (rare) aux jets de Perception olfactive.	350 / 700 ₺
<b>Masque à Gaz Intégré</b>	Très Rare	1	Immunité aux gaz toxiques et de combat.	1 000 ₺
<b>Dent Renforcée</b>	Peu Commun	2	Attaque de morsure au corps à corps : 1d6 + (Physique ÷ 10) dégâts.	500 ₺
<b>Morsure Toxique</b>	Rare	2	Ajoute l'état <b>Empoisonné</b> à la cible sur une morsure, sauf si elle réussit un jet de <b>Physique normal</b> .	700 ₺

## Zone : Jambes

Nom	Rareté	Slots	Effet mécanique	Prix
<b>Mollet d'Acier</b>	Peu Commun	2	Permet de sauter jusqu'à 9 m de long ou 4 m de haut.	500 ₪
<b>Locuslegs</b>	Très Rare	2	+1 Esquive gratuite par tour (sans consommer de Réaction).	2 000 ₪
<b>Griffes Amortissantes</b>	Rare	2	Adhérence parfaite aux parois glissantes. Dégâts de chute divisés par 2.	1 000 ₪
<b>Serrures Antigrav</b>	Peu Commun	2	Permet de courir ou marcher sur les surfaces verticales.	750 ₪
<b>Réacteur d'Impulsion</b>	Rare	2	Augmente la distance de Déplacement de +3 m par tour.	1 000 ₪
<b>Défense Dynamique</b>	Rare	2	Micro-ajustements automatisés : +5% aux jets d'Esquive.	1 000 ₪
<b>Lame Rétractable (Jambe)</b>	Rare	1	Arme cachée. Déploiement gratuit : 1d8 + (Agilité ÷ 10) dégâts Tranchants.	1 000 ₪

## Zone : Bras

Nom	Rareté	Slots	Effet mécanique	Prix
<b>Bras Aftershock</b>	Rare	1	Onde de choc (1d8 dégâts, repousse de 3 m). Les cibles doivent réussir un jet de <b>Physique Difficile</b> sous peine d'être <b>Étourdies</b> .	1 000 ₪
<b>Lance-Flammes Intégré</b>	Très Rare	2	Attaque en cône (6 m x 2 m), 2d6 dégâts Brûlants + état <b>Brûlure</b> .	2 000 ₪

Nom	Rareté	Slots	Effet mécanique	Prix
<b>Gantelet Cinétique</b>	Peu Commun	1	Augmente les dégâts des poings. 2 fois/jour, force la cible à faire un jet de <b>Physique Héroïque</b> sous peine d'être projetée au sol.	700 ₰
<b>Bras à Grappin</b>	Peu Commun	1	Permet d'attirer un objet/ennemi léger, ou de se déplacer verticalement.	700 ₰
<b>Onde Électromagnétique</b>	Rare	1	Désactive l'électronique à courte portée (inflige -10 d'Armure aux cibles Techno).	1 000 ₰
<b>Canon Plasma</b>	Très Rare	2	Faisceau de plasma (Portée 9 m, 3d6 dégâts, ignore 50% de l'Armure).	2 500 ₰
<b>Gantelet d'Absorption</b>	Rare	1	Absorbe 2d6 dégâts physiques reçus (via une Parade) pour les ajouter au prochain coup du personnage.	1 000 ₰
<b>Lame Rétractable (Bras)</b>	Rare	1	Arme cachée. Déploiement gratuit : 1d8 + (Physique ÷ 10) dégâts Tranchants.	1 000 ₰

## Zone : Interne

Nom	Rareté	Slots	Effet mécanique	Prix
<b>Stimulant Cardiaque</b>	Rare	1	Gagne <b>+1 Action</b> lors du tout premier tour d'un combat.	1 500 ₰
<b>Renforcement Osseux</b>	Très Rare	2	Réduction permanente de <b>25%</b> sur tous les dégâts physiques subis.	2 000 ₰
<b>Régénération Cellulaire</b>	Léendaire	3	Récupère automatiquement <b>1d6 PV</b> au début de chaque tour en combat.	5 000 ₰

Nom	Rareté	Slots	Effet mécanique	Prix
<b>Camouflage Optique</b>	Très Rare	2	Invisibilité partielle (Avantage/Bonus de +20% en Discrétion) pendant 10 min.	2 500 ₶
<b>Modulateur Sonique</b>	Rare	1	Permet d'imiter n'était quelle voix entendue, ou de créer un silence total autour de soi (rayon 3 m).	1 500 ₶

## 4. Maintenance & Risques du Marché Noir

### Les Implants Illégaux (Marché Noir)

Acheter ses implants au marché noir divise le prix par deux, mais expose le joueur à des contrefaçons. À la fin de chaque combat où un implant illégal a été sollicité, lancez un dé :

“ **Test de Stress (D100)** : Si le résultat est **inférieur ou égal à (Nombre d'implants illégaux × 5)**, un implant au hasard subit un bug.

- **Bug mécanique** : L'implant s'éteint et devient inutilisable jusqu'à la fin du scénario.
- **Surchauffe** : L'implant inflige 1d6 dégâts physiques au porteur et lui fait perdre -1 Action au prochain tour.
- **Virus intégré** : Le MJ peut prendre le contrôle de l'implant à distance via un hacker ennemi.

### Coût d'Entretien Mensuel

La cybernétique demande des produits anti-rejet pour les humains et des huiles ou patches logiciels de recalibrage pour les androïdes.

Total de Slots occupés sur le corps	Coût par mois de jeu	Conséquence en cas de non-paiement
1 à 3 slots	100 ₶	Aucun effet (Consommables de base).

Total de Slots occupés sur le corps	Coût par mois de jeu	Conséquence en cas de non-paiement
4 à 6 slots	500 ₰	Un implant au hasard subit l'effet <b>Surchauffe</b> au début de la prochaine partie.
7 slots et +	1 500 ₰	Le corps rejette la technologie : <b>-10 PV max</b> tant que la maintenance n'est pas payée.

## Réparation en cas d'Échec Critique (96-100)

Si un joueur obtient un échec critique lors d'un jet impliquant une augmentation, celle-ci est **endommagée** et désactivée.

- **Réparation sur le terrain** : Nécessite un jet de **Technologie Difficile (Compétence ÷ 2)** et des pièces de rechange valant **10% du prix neuf** de l'implant.
- **Réparation chez le Cyber-doc** : Réussite automatique, mais le Doc facture **20% du prix de l'implant** (main d'œuvre comprise).

# ⚠ Focus : Les Augmentations Vérolées & la Menace des Magnétars

Au-delà des simples pannes mécaniques, il existe une menace bien plus vicieuse dans les bas-fonds de Sicard : **l'implant vérolé**.

Ici, le code source ou le micrologiciel a été altéré. Que vous l'ayez acheté d'occasion à un receleur ou arraché au châssis d'un androïde désactivé dans une ruine techno-myr, vous venez d'héberger une anomalie dans votre système. Un **Magnétar** ennemi n'aura aucun mal à s'engouffrer dans cette faille.

---

## Déclenchement : Quand la anomalie se réveille

Un implant vérolé fonctionne normalement la plupart du temps. Cependant, le MJ peut activer le virus de l'implant dans trois situations précises :

1. Lors d'un **Échec Critique (96-100)** sur un jet utilisant l'implant.

2. Lorsque le personnage entre dans le champ de détection ou subit une impulsion d'un **Magnétar** rival.
3. Lorsque le MJ dépense un **Point de Malchance**.

## Tableau des Souches de Virus (1d6)

Si votre implant est vérolé, roulez un d6 pour savoir quelle anomalie sommeille dans vos circuits :

d6	Type de Vérole	Effet Mécanique
1	<b>Le Verrouillage Électromagnétique</b>	L'implant se fige instantanément en plein combat. Un message d'erreur clignote sur votre rétine : <i>"Intégrité corrompue. Transférez 300 ₰ pour réactiver"</i> . L'implant est inutilisable tant que la somme n'est pas versée.
2	<b>La Surcharge Sensorielle</b>	Des flux de données parasites et des spectres de fréquences aberrants inondent votre champ de vision. Vous subissez <b>-20% à tous vos jets de Perception et de Combat</b> pendant 1d4 tours à cause de la distorsion.
3	<b>La Balise (Spyware)</b>	L'implant enregistre vos flux vidéos/audios et transmet votre signature énergétique à un <b>Magnétar</b> adverse. Le MJ gagne +2 Points de Malchance pour le scénario, que les ennemis utiliseront pour vous tendre des embuscades.
4	<b>Le Siphonneur de Flux</b>	Le virus pompe l'énergie disponible. Si vous êtes mage, vous perdez immédiatement <b>1d4 Flux</b> . Si vous êtes un guerrier ou un androïde, vos batteries internes trinquent : vous subissez l'état <b>Ralenti</b> pendant 3 tours.
5	<b>L'Écho Fantôme</b>	Une IA résiduelle corrompue s'est logée dans l'implant et parasite votre système nerveux ou vos processeurs. Elle perturbe vos fonctions cognitives : vous subissez un malus permanent de <b>-10% en Manipulation et Intimidation</b> .

d6	Type de Vérole	Effet Mécanique
6	L'Overclock Berserk	Le virus sature vos servomoteurs ou vos neurotransmetteurs. Vous gagnez +1 Action pour ce tour, mais le MJ choisit votre déplacement et votre cible. Vous devez obligatoirement attaquer à pleine puissance l'entité la plus proche (alliée ou ennemie).

## Comment s'en débarrasser ?

On ne répare pas une anomalie de code avec une clé à molette ou des bandages. Pour nettoyer l'implant, il faut procéder à une **Purge Magnétique** :

- **L'Intervention d'un Allié** : Un **Technomancien** de votre groupe peut tenter de forcer le système et de purger le virus. Cela demande un jet de **Technologie Héroïque (Compétence ÷ 4)** et 1 heure de focalisation au calme. En cas d'échec critique, le virus se duplique et infecte un deuxième implant sain du personnage.
- **Le Recalibrage en Clinique** : Un Cyber-doc équipé ou un ingénieur en cybernétique peut flasher le firmware d'origine pour réinitialiser le module. L'opération est une réussite automatique, mais elle est facturée **500 ₮**.

---

Révision #22

Créé 9 septembre 2024 14:59:29 par karubak

Mis à jour 16 mai 2026 00:29:58 par karubak