

IMPLANTS CYBERNÉTIQUES ISSUS DE L'UNIVERS DE NARAXIA

En cours de partie, se faire implanter l'une de ces greffes cybernétiques coûte 10 Points de Création (et réclame de retourner dans Naraxia ou dans une de ses Uchronies).

- **Griffes d'Acier** : Lames rétractiles greffées sur les avant-bras (Dommages 1D8 + 3).
- **Câblage neuromoteur** : Un câblage qui améliore le temps de réponse synaptique (+ 1 Action par tour).
- **Implant Auditif** : Améliore les capacités auditives (Difficulté - 3 à tous les Tests de la Compétence *Vigilance* basés sur les sons).
- **Camouflage sonore** : - 3 aux Difficultés des Tests d'*Infiltration* (uniquement pour la discrétion).
- **Cellulaire implanté** (*Cell-Imp* ou plus simplement *IMP*) : Téléphone cellulaire, micro sub-vocal et ostéophone.
- **Cyberoptique** : Zoom et vision IR (- 3 aux Tests de *Vigilance*).
- **Implant Opto-Thermographique** : Permet de distinguer les zones chaudes (corps vivants) de leur environnement. Cet implant est utile pour contrer le Pouvoir *Doppelgänger Camouflage*. **Test de Vigilance Difficulté 7** au lieu de 10 pour repérer un Personnage ayant activé ce Pouvoir et Difficultés aux Tests de combat majorés seulement de 1.
- **Nano-reconstructeur** : Permet de guérir 1D8 Points de Santé après chaque blessure, automatiquement.
- **Dermo-blindage** : Une couche nanotechnologique d'épiderme renforcé. Offre une Protection permanente de 4 vs Tir/ 4 vs Bagarre/ Escrime.
- **Traceur optique** : Un pulvérisateur qui permet de projeter une sorte de nano-poudre invisible sur une cible, qui laissera derrière elle une « empreinte » colorée, uniquement visible avec un *Implant Opto-Thermographique*. La poudre se dissipe au bout d'1D8 heures.
- **Caméléon** : Un implant permettant de modifier les traits, la couleur de la peau et la longueur des cheveux. L'opération est assez douloureuse, et provoquera un malus de 1 durant une heure. Offre un bonus de +5 à la Compétence *Incarner*.
- **Injecteur d'adrénaline** : Une micro-puce injectant des doses massives d'adrénaline chimique. Permet de se prémunir des risques d'évanouissement et des malus en cas de blessure.
- **Nano-myomar** : Des muscles synthétiques et un renforcement des os par des implants de carbone. Bonus de +3 aux Dommages.