

	Nb Cyberware endommagé	Résistance Alpha	Résistance Béta	Résistance Delta
Blessure Grave	1d6 – 4	5	4	4
Blessure Fatale	1d6 – 2	6	5	4

2d6 : si inférieur ou égal au nombre de cases de la blessure (Grave : 6, Fatal : 10), le cyberware est endommagé.

Dommages Electriques

Niveau des dommages	Nb de systèmes endommagés
L	1d6 – 4
M	1d6 – 3
G	1d6 – 2
F	1d6 – 1

LOCALISATION

Système Général

1–3	Céphalware
4–6	Somatoware

Système Spécifique

2d6 Céphalware

2–3	Œil
4–5	Datajack / Chipjack
6–7	Cybermémoire
8–9	Autre Cyberware
10–12	Oreille

2d6 Somatoware

2–3	Bras
4–6	Modificateur de Réflexes
7–8	Câblage de Réflexiciel
9	Autre Cyberware
10–12	Jambe

Dommages Secondaires Cybereyeux

Dés	Effet Secondaire
2–4	Aucun
5–6	Vision en noir et blanc
7	Vision floue, SR +2
8–9	Image intermittente, frapper pour retrouver l'image, Rap (3)
10–11	Un œil HS, SR +4 pour perception de la profondeur
12	Système HS, parasites en continu

Effets Secondaire pour Cybercommunications

Dés	Effet Secondaire
2–4	Aucun
5–7	Parasites, message déformé
8–9	Signal intermittent, 50% du message passe
10–11	Fonctionnement intermittent, le frapper pour essayer de le refaire marcher, test de Rap(3)
12	Parasites en continu

Dommages Secondaires Cyber-Oreilles

Dés	Effet Secondaire
2–4	Aucun
5–6	Les sons graves ne sont plus audibles
7	Parasites, SR +2
8–9	Sons intermittents, frapper pour retrouver l'image, Rap (3)
10–11	Une oreille HS, SR +4 pour perception spatiale
12	Système HS, parasites en continu

Dommages Secondaires Cybermembres

Dés	Effet Secondaire
2–4	Aucun
5–7	SR +1, mouvements hasardeux
8–9	2d6 : 10+, le membre ne fonctionne pas normalement, à la discrétion du MJ
10–11	2d6 : 8+, le membre ne fonctionne pas normalement, à la discrétion du MJ
12	membre HS sauf quelques soubresauts

Cyberware d'Occasion

Une fois par aventure : Test avec **5 dés** et un seuil de **4+** (suivant les conditions d'utilisation). Si raté, il est en panne et ne peut être réparé ; il faut le changer.