

Shadowtech

par BATUDE Olivier

Bionetic p. 5

Le corps humain est une machine complexe et intrigante construite avec du matériel et des composants organiques. Tout comme avec les machines, l'homme cherche continuellement à s'améliorer au-delà des spécifications d'usine. La bionétique, sous-matière de la biotechnologie, est une science dédié à augmenter la machine humaine. La bionétique améliore des organes déjà existant et des sous-systèmes.

Aussi, l'application de la bionétique peut faire que les performances du corps aillent plus loin que les paramètres originaux, ces augmentations sont différentes de ce qui possible avec la cybernétique. Le métal est plus dur et le silicium plus rapide que la chair, mais la chair est plus maléable. La viande est de loin plus subtile, et infiniment plus diverse.

Le bioware est indétectable, sauf en faisant un examen médical poussé. Des recherches, comme des rayons-X, ne peuvent pas discerner la différence entre un organe modifié et l'original. A part une exploration chirurgicale ou une autre mesure drastique, le seul moyen de déterminer qu'un individu a eu une modification biologique est à travers une analyse métabolique comme un test d'urine ou de sang.

Le bioware, étant un composant organique, est moins envahissant que le cyberware. Cela ne coûte pas de point d'essence. Cela est aussi vrai, que le corps ne peut supporter qu'un nombre de modifications limitées. Le maximum de bioware qu'un individu donné peut supporter, est représenté par l'*Index de Body*, qui est égal au nombre total de point de Coût de Body représenté par le bioware, avec pour maximum égal à l'indice de constitution naturel et non augmenté seulement modifié par la race et le karma. (Chaque objet de bioware à un Coût de Body listé avec sa description.) Par exemple, un personnage aquier une pièce de bioware avec un Coût de Body de 1. Un fois que la pièce est implanté, le personnage a un Index de Body de 1. Son maximum d'Index de Body est égal à sa constitution non augmenté.

L'intégrité physique est plus cruciale pour les magiquement actifs (magiciens ou adeptes), ces personnages doivent prendre du bioware cloné sinon en plus de la perte d'Index de Body, il perd aussi de l'essence autant que l'indice de Body. La Constitution réelle n'est jamais diminuée quand du bioware est implanté.

Le cyberware et du bioware peuvent être intégrés dans le même corps. Traiter les augmentations de bioware comme attributs de base dans tous les cas (incluant les attributs dans l'espace astral), à l'exception quand on calcule la limite de bioware.

Pour connaître les compatibilités entre le bioware et le cyberware, voir **Cybertechnology**, p. 5, Cyberware et Bioware.

Implementation et Réparation p. 6

Grâce à la nature organique intrinsèque du bioware, l'implémentation est un procédé relativement simple. En terme de difficulté de procédure, traiter chaque augmentation de Coût de Body de 0.25 ou moins comme de la chirurgie cosmétique (blessure Légère) (p. 114 **Shadowrun**). Considérer chaque augmentation de 0.26 à 0.75 comme de la chirurgie mineure (blessure Moyenne), tandis qu'un indice de 0.76 à 1.5 est de la chirurgie moyenne (blessure Grave). Pour une implantation avec un indice supérieur à 1.5 et/ou du bioware neural est de la chirurgie envahissante (blessure Fatale). Les magiciens doivent faire un jet de magie quand ils prennent une blessure Fatale.

Le bioware qui est fait de protéines et conçu à partir d'une matrice de cellules du patient, est la fabrication de bioware régulière. Ce bioware est référencé comme du *bioware cultivé*. Le bioware cultivé est implanté avec un Coût de Body réduit (le Coût de Body est multiplié par 0.75). Le type individuel est complexe et cher. Le coût en nuyen du bioware cultivé est 4 fois le prix standard. Tout le bioware neural est du bioware cultivé. Le Coût de Body et le prix sont déjà calculés dans les listes du bioware neural.

Si un individu dépasse son potentiel d'Index de Body, il est dans un état constant de système tendu. Le personnage doit faire tous ces tests de Constitution avec un seuil augmenté par +1 pour chaque point (arrondi au supérieur) au dessus de son maximum. Cette penalité dure jusqu'à que l'indice de Body soit en-dessous de sa Constitution.

Le processus pour que l'hôte intègre complètement du bioware est lent. Le temps de "guérison" d'une chirurgie bioware est le triple d'une période normale. L'intégration et la guérison est plus rapide pour du bioware cultivé, qui est le double d'une période normale. Durant la période de guérison, le patient doit laisser son corps intégrer les nouvelles fonctions en se reposant. Les nouveaux implants seront fonctionnels, une fois la période écoulé. Noter que si le patient ne se repose pas (seulement lire, regarder la tridéo...), ce temps est ajouté au temps nécessaire pour avoir les nouvelles fonctions. Même si un soin magique est reçut, le patient doit attendre que son corps accepte le bioware.

Un problème entre le bioware et les soins magiques est que la présence de bioware interfère avec les soins magiques. Pour un soin magique sur un patient avec du bioware, augmenter le seuil de la moitié de l'Index de Body (arrondi à l'inférieur). Il n'y a aucun moyen d'éviter cela. Il y a des recherches pour éviter cela.

Peut-être le plus grand avantage du bioware est leur capacité à s'autoréparer. Une fois implanté, le bioware devient une partie de l'organisme de l'hôte et guérir comme les autres organes du corps. Le temps de guérison dépend de la blessure reçue.

Endommager le bioware peut seulement arriver quand une personne prend une blessure physique Fatale. Si la blessure est Fatale, lancer 1D6 et enlever 3. Le résultat est le nombre potentiel d'implant qui pourront être touchés. Déterminer quel implant est touché aléatoirement. Noter que le bioware dermal ne peut pas être endommagé de cette manière donc ne pas le considéré dans la liste quand on établit une liste d'implant (ajouté aussi la possibilité de tirer au hasard un implant fictif, *pas d'implant endommagé*). Après avoir déterminé quel bioware est endommagé, lancer 1D6 pour chaque système endommagé (enlever 1 au résultat du dé si l'implant est du bioware cultivé):

- 0 = aucun
- 1-2 = Léger
- 3-4 = Moyen
- 5 = Grave
- 6 = Fatal

Si un système a une blessure Grave ou plus, il ne fonctionne plus jusqu'à qu'il guérisse jusqu'à un niveau de dommage Moyen. Si le système prend plus de dommage que Fatal, le système est détruit. Il ne peut pas être guéri, il peut être seulement enlevé ou remplacer. La guérison du bioware est individuelle et à la moitié du temps de guérison normal (p. 112-113 **Shadowrun**). Jusqu'à que le bioware soit complètement guéri, le personnage n'a pas les bénéfices de celui-ci.

Les soins d'un médecin et d'un magicien peuvent assister à la guérison. Les soins magiques doivent être fait à un niveau égal au niveau de l'organe le plus abîmé. Le seuil du sort est comme le seuil d'un soin sur le patient lui-même.

Augmenter ou enlever du bioware peut faire redescendre l'Index de Body. Pour réussir à enlever un implant (en suivant la procédure d'implant normale), le chirurgien fait un jet de Biotech (C/R) seuil Index de Body actuel. Le nombre de succès indique le pourcentage d'Index de Body retrouvé:

- 0 = 0%
- 1 = 25%
- 2-3 = 45%
- 4-5 = 60%
- 6+ = 90%

Si c'est une augmentation, continuer avec le coût et la procédure d'implémentation régulière. Aucun Index de Body ne peut être retrouvé si un système est détruit. Noter que certaines pièces de bioware, une fois implantées, ne peuvent pas être enlevées (comme le bioware neural). Le Maître de Jeu a la décision finale pour dire ce qui peut être enlevé et ce qui ne peut pas l'être.

Surtension du Biosystème p. 7

Quand certains systèmes ou parties de corps sont artificiellement poussés hors de leur limite, un dysfonctionnement peut survenir. Pour qu'il y ait une surtension, le bioware doit augmenter un attribut au double de sa valeur naturelle. Le MJ peut demander un test de surtension à chaque fois que l'attribut est utilisé. Lancer un nombre de dés égal à la Constitution du personnage ou de l'attribut en question, celui qui est le plus faible, contre un seuil égal à l'Index de Body (arrondi à l'inférieur). Il n'y a besoin que d'un succès pour éviter la surtension. Sinon, l'indice de l'attribut est immédiatement diminué à la moitié de l'indice naturel et le personnage prend une blessure étourdisante Moyenne. La fatigue est guérie normalement, l'attribut remonte au rythme de 1 point par heure après la guérison.

Seconde Main p. 12

Le coût du bioware est élevé, il n'y a pas de surprise qu'un marché de seconde main se développe. Habituellement vendu de 40 à 60 pourcent moins cher que le normal, le Coût de Body reste le même.

Le bioware de seconde main se comporte de la même façon que du bioware normal (dépendant du MJ) jusqu'à qu'il reçoive des dommages. Il reçoit un +1 quand on détermine le niveau de dégâts de l'implant. Sur un résultat de 7, l'implant est détruit.

Il n'existe seulement un marché de seconde main pour le bioware générique, le bioware cultivé n'a pas de marché équivalent. Le bioware générique peut être adapté à de nombreuses personnes contrairement au bioware cultivé pour une personne spécifique avec ses propres cellules.

Un fois enlevé d'un corps, le bioware cultivé n'a pas de fonction ultérieure sauf de matériel recyclable. Le bioware générique peut être revendu à des hôpitaux ou Body Shop pour 5 à 30% du prix original (1D6×5%). Les prix sont négociables, mais jamais au-dessus de 30%.

Remplacement Standard p. 12

La croissance peut être forcée, en multipliant le prix par un facteur, le temps est divisé par autant (croissance maximum ×10) mais la compatibilité est réduite par ce facteur aussi.

Bioware p. 13

Producteur de Plaquettes p. 14

Légalité: **Légal** Disponibilité: **5/8 jours** Index de Rue: **1.5**

Le Producteur de Plaquettes augmente la résistance du corps à soigner les blessures.

Par une sélection, la production de thrombocyte (à plaquette) de la moelle des os est augmentée à un haut niveau, faisant apparaître des "producteurs à plaquette." Quand le personnage prend des dommages physiques, le niveau de plaquette augmente dans le sang pour arrêter le saignement à un endroit, réduisant le traumatisme des blessures larges. Un Producteur de Plaquettes enlève un point des blessures physiques Moyennes ou plus. C'est à dire, un personnage ne marque que 5 cases de son moniteur de condition physique pour une blessure Grave, à la place de 6 normalement.

Une grande concentration de plaquettes dans le sang peut présenter un risque de thrombose (coagulation du sang dans les veines) et déclencher un embolisme (blocage des artères). Pour contrer ce risque, le personnage doit prendre des anticoagulants spéciaux régulièrement. Si les anticoagulants ne sont pas administrés, faire un jet de Constitution toutes les 12 heures contre un seuil de 3, appliquer un +1 pour chaque jour que le personnage ne prend pas d'anticoagulants. Si le test rate, le personnage souffre d'un arrêt cardiaque ou d'un anévrisme provenant d'un embolisme. Il prend immédiatement une blessure Fatale Physique et Mentale. L'anticoagulant doit être pris tous les jours. Cela coûte 20/dose sous forme injectable, 25/dose pour une forme ingérable.

Coût de Body	Prix
40,000	.4

>>>>[C'est à double tranchant. Ça peut sauver ta poire, et aussi te mettre dans la merde.]<<<<

-Neon Samuräi <19:47:23/12-05-52>

>>>>[Je suis d'accord. Un de mes amis, une fois, me dit que le Producteur de Plaquettes lui a empêché de saigner à mort à cause d'une crevaison. Une semaine après, je suis impliqué dans une petite altercation dans un bar local. Je prend un coup de poing royal dans le nez. L'Usine stoppe le flot de sang si vite que le sang n'a même pas le temps de sortir de mon nez. J'ai été obligé d'aller voir un Doc de Rues pour qu'il me nettoie tout ça.]<<<<

-The Edge <22:13:07/12-05-52>

BIOWARE: CIRCULATOIRE

Symbiotes p. 15

Légalité: **Légal** Disponibilité: **5/10 jours** Index de Rue: **1**

Les Symbiotes sont un grand nombre de microorganismes (nanites) façonné qui sont introduits dans le sang du sujet. Ils augmentent grandement les fonctions régénératrices du corps. Le temps de guérison naturel du personnage est réduit pour les traumatismes physiques et mentales. Le personnage doit, prendre entre 50 et 100 pour cent de nourriture et de boissons en plus pour alimenter les Symbiotes. (Si un individu a aussi la Glande Suprathyroïde, l'augmentation de nourriture est cumulative. Un personnage avec le niveau 2 de Symbiotes et la suprathyroïde doit consommer trois fois plus de nourriture et de boisson qu'une personne "normale" de sa race, de son sexe, et de son âge.) Cette augmentation n'augmente pas la capacité de l'estomac, la personne doit manger plus souvent ou plus riche (de la *nourriture spéciale* triplent le coût normal).

Si un personnage qui a les Symbiotes et la suprathyroïde choisit de la nourriture spéciale, son besoin total de nourriture est de moitié; l'individu avec Symbiotes-2 et la suprathyroïde a besoin de manger une part et demi de nourriture spéciale. La perte de sang à cause d'une blessure n'a pas d'effet sur la fonctionnalité des Symbiotes. Les Symbiotes se régénèrent avec le sang qui a été perdu.

Niveau	% de Temps de Guérison	Besoin de Nourritures	Coût de Body	Prix
Normal		/Boissons		
1	90%	+50%	.4	15,000
2	70%	+70%	.7	35,000
3	50%	+100%	1	60,000

BIOWARE: CIRCULATOIRE

Cœur Synthétique p. 16

Légalité: **Légal** Disponibilité: **4/10 jours** Index de Rue: **1.5**

Le Cœur Synthétique augmente les capacités du cœur en augmentant son abilité à augmenter son niveau d'activité.

Le Cœur Synthétique est une augmentation artificielle du myocarde, avec du tissu musculaire dont est fait le cœur. Quand cette structure est ajoutée au cœur, cela rend capable l'organe d'avoir des hauts niveaux d'activité avec une plus grande facilité. Chaque niveau de Cœur Synthétique ajoute +1 dés aux tests basés sur l'athlétisme. Le personnage devient aussi moins "sensible" aux maladies de cœur et aux problèmes cardiaques. Le personnage reçoit un dés supplémentaire par niveau pour tous les tests de résistance cardiaque et circulatoire. Si le personnage a aussi un Producteur de Plaquettes, lorsqu'il n'a pas d'anticoagulant, il reçoit 2 dés supplémentaires par niveau pour savoir si son sang coagule.

Niveau	Dés Supplémentaires	Coût de Body	Prix
1	+1	.2	6,000
2	+2	.3	15,000

>>>>[J'ai entendu dire que ce truc avait de mauvais côtés au bout d'un certain temps. Parfois après un effort ou une grande performance, la pression dans vos veines augmente terriblement, provoquant des pulsations dans les oreilles (à cause de la pression), et des migraines près des tempes.]<<<<

-Winger <10:12:51/12-06-52>

>>>>[Un petit prix à piller, à mon avis.]<<<<

-Feral <12:24:36/12-06-52>

>>>>[Yeah, mais c'est les seuls symptômes?]<<<<

-Ludwing the Mad <13:25:19/12-06-52>

BIOWARE: CIRCULATOIRE

Orthoderme p. 17

Légalité: **5P-BA** Disponibilité: **8/8 jours** Index de Rue: **.8**

L'Orthoderme diffuse l'énergie des coups reçus sur la peau qui donne à la personne l'équivalent d'une armure personnelle.

La transformation de la peau en orthoderme est un processus envahissant. La peau de l'individu est pelée section par section, et le cuir dermal du corps est fortifié par greffe de sythagène (dérivé de protéine de collagène renforcée et fortifiée), de flexline (protéine d'élastine synthétique et plus résistante), et des écailles de cartilage modifié. Beaucoup plus durable et résistant aux dommages et aux environnements extérieurs, l'Orthoderme donne au personnage des niveaux supplémentaires d'armure, qui est cumulatif avec une armure externe.

Une fois transplanté, l'Orthoderme pousse comme de la peau normale et est virtuellement indistinguables d'une peau normale; le sous-derme est lui aussi modifié en même temps ce qui lui permet de supporter cette nouvelle peau. Le dernier bonus de l'orthoderme est une cicatrisation plus facile (voir **Cybertechnologie**). Pour savoir si un personnage a des cicatrices, il faut abaisser le seuil de 2. Le désavantage est que le personnage avec un orthoderme perd de la sensibilité au touché à cause de l'augmentation de la densité du derme. Pour refléter cela, ajouter le niveau d'orthoderme au seuil de réussite des tests de Perception de toucher.

Niveau	Armure	Coût de Body	Prix
1	+1 Impact	.3	75,000
2	+1 Impact, +1 Ballistique	1.6	200,000
3	+2 Impact, +1 Ballistique	1.5	100,000

BIOWARE: DERMAL

Intervention Phéromonale p. 18

Légalité: **Légal** Disponibilité: **12/14 jours** Index de Rue: **2**

Il est possible d'altérer les principales glandes de sueur d'un individu pour que le niveau de phéromone relâché dans l'air augmente. Seulement quelques molécules de phéromones sont nécessaire pour déclencher un effet, toutes les personnes dans la zone de dispersion sont affectées de la même façon. La dispersion est largement dépendante des conditions atmosphériques. Sous des conditions moyennes (une zone ouverte avec peu ou pas de vent), la zone d'effet s'étend de la source des phéromones en cercle qui a un diamètre de 15 à 20 mètres. Un courant d'air moyen peut augmenter cette zone, mais un vent fort dispergera les phéromones avant qu'elles puissent faire effet.

L'effet des phéromones dépend du système olfactif de la cible; les phéromones n'ont pas d'effet sur un individu qui n'a pas de système olfactif ou qui n'est pas capable d'utiliser l'olfaction (comme un voyageur astral). Les phéromones sont aussi spécifiques à une espèce; bien que les phéromones humaine et métahumaine soient similaires, les phéromones n'ont pas d'effet sur les créatures non-humaines. Comme les humains et les métahumains, et les métatypes entre eux, ont des phéromones légèrement différentes, elles ont un effet réduit de moitié, arrondi à l'inférieur. Chaque niveau d'Intervention Phéromonale ajoute un dé supplémentaire aux jets de Charisme et aux tests Sociaux. Les phéromones cultivées sont exceptionnellement puissantes; doubler les bonus, et augmenter la zone d'activité de 50%.

L'Intervention Phéromonale n'a aucun effet sur les abilités et compétences astral ou conjuration.

Niveau	Bonus	Coût de Body	Prix
1	+1 Charisme, compétence Sociale	.4	20,000
2	+2 Charisme, compétence Sociale	.6	45,000

BIOWARE: DERMAL

Pompe d'Adréhaline p. 19

Légalité: 5P-BB Disponibilité: 10/16 jours Index de Rue: 3

La Pompe d'Adréhaline est un petit sac musculaire implanté dans le bas de la cavité abdominale et connecté aux deux glandes suprareinales. Quand elle est au repos, la pompe concentre et sert de réservoir pour les phéromones d'adrénaline et de noradrénaline. Quand elle est activée, le sac se contracte, envoyant un déferlement concentré d'adrénaline dans le sang. Le stress et les autres émotions comme la colère, la peur ou la luxure peuvent activer la pompe.

Les effets produits par les hormones dépendent de combien sont sécrétées et la sensibilité des organes ou des tissus en question, les effets de la Pompe d'Adréhaline en combat sont variables. Une fois activée, lancer 1D6 pour chaque niveau de Pompe d'Adréhaline; le résultat du dé indique le nombre de tours ou les phéromones restent dans le sang, et bien sûr, le nombre de tours ou les bonus sont appliqués. Chaque niveau de pompe ajoute 1 en Rapidité et en Volonté, 2 en Force et en Réaction. L'augmentation de Rapidité n'augmente pas la Réaction. Quand le temps est fini, le sujet prend une blessure Fatale Etourdisante avec une puissance égale au nombre de tours d'activité de la pompe divisé par 2 (arrondi au supérieur). Le personnage peut faire un jet de Constitution pour résister aux dégâts.

Une fois que la Pompe d'Adréhaline est déchargée, son remplissage prend entre 10 et 15 minutes (9+1D6). Si la pompe est activée avant que le sac soit rempli, elle est active seulement la moitié du temps. Des études ont montré que les hauts niveaux d'adrénaline et de noradrénaline dans le sang contribut à éléver la pression du sang; d'autres spéculations sont arrivées à la conclusion que la pompe augmente les risques de problème cardiaque (à long terme). Quand la pompe fonctionne, rater un jet de Constitution déclenche un arrêt cardiaque (des dommages Physique et Mental Fatal).

Normalement déclenchée involontairement, la pompe peut être déclenchée sur demande en utilisant des composés ACTH (voir plus bas).

L'augmentation de Réaction n'affecte pas la Réaction de Contrôle ou matricielle (ni Astrale). Pour activer ou résister à l'activation de la pompe, le personnage doit faire un jet de Volonté (6). Une blessure Légère Etourdisante ou Physique active automatiquement la pompe que le personnage soit conscient ou non de la blessure reçue.

Niveau	Bonus d'Attribut	Coût de Body	Prix
1	+1 Rapidité, Volonté, +2 Force, Réaction	1.25	60,000
2	+2 Rapidité, Volonté, +4 Force, Réaction	2.5	100,000

>>>>[Le MAO peut être utilisé pour supprimer partiellement les effets d'un activation non désirée.]<<<<

-The Smilib Bandit <Strikes again!/Ha-Ha-Ha>

BIOWARE: ENDOCRINE

Glande Suprathyroïdienne p. 20

Légalité: Légal Disponibilité: 4/4 jours Index de Rue: 1

La Glande Suprathyroïdienne est une glande régulatrice qui est augmenté, et implantée en haut de la glande thyroïde. Cette Glande Suprathyroïdienne remplace les fonctions métaboliques de la thyroïde, en optimisant le catabolisme (cassures de substances complexes, comme l'amidon en sucre) et l'anabolisme (la conversion chimique de substances, comme la construction d'amidon à partir de sucre). Le métabolisme altéré produit plus d'énergie et surcharge celui qui en est équipé. Avoir une Glande Suprathyroïdienne augmente tous les attributs physiques et la Réaction de 1. La Rapidité augmenté de cette façon peut augmenter la Réaction.

Les bénéfices ont un prix. Les individus implanté avec une Glande Suprathyroïdienne doivent ingérer deux fois plus de nourriture et de boissons qu'une personne normale. Si l'individu a aussi des Symbiotes, l'augmentation est cumulative. A cause de la capacité réduite de l'estomac, la personne doit manger plus souvent mais pas plus en une seule fois. La plus part des réactions du corps sont exothermiques (rejet de chaleur), une personne avec une Glande Suprathyroïdienne dégouline plus de chaleur, ce qui permet de mieux le repérer avec une vision thermographique. Les seuils sont diminués de 1. Le personnage a tendance à avoir une hyperactivité.

Bonus d'Attributs	Coût de Body	Prix
+1 Constitution, Rapidité, Force et Réaction	1.4	50,000

>>>>[Tendance, par les Esprits. Ils sont hypers.]<<<<

-Néon Samouraï <21:32:14/12-07-52>

>>>>[HYpEraTiF?! QU'esT cE Que tU ApPElEs hYpeRActIf?]<<<<
-ScREaMeR <21:32:14/12-07-52>

BIOWARE: ENDOCRINE

Extracteur de Toxines p. 21

Légalité: **Légal** Disponibilité: **4/4 jours** Index de Rue: **1**

Le foie étant le principal site du catabolisme, ou le désassembleur des substances complexes, il est aussi le premier site de défense contre les drogues et les composants potentiellement toxiques. L'Extracteur de Toxines sont des cellules spécialement conçues implantées dans le foie pour augmenter énormément son efficacité et pour étendre son spectre actif de catabolisme. Les toxines potentielles qui passent par le sang sont filtrées par le foie, et, avec l'aide de l'Extracteur, sont réduites en fragments inoffensifs et sont expulsés. Une personne avec un Extracteur peut réduire la puissance d'une toxine sanguine de 1 point pour 2 niveaux d'Extracteur. Par exemple, une toxine faisant 5F de dégât, fait à une personne ayant un Extracteur de niveau 4 des dégâts de 3F.

Coût de Body	Prix
0.2/niveau	24,000/niveau

>>>>[Avant, j'étais un alcoolique avec le foie très endommagé. Mon docteur me disait que la boisson allait me tuer, alors j'ai acheté cette merveille. Maintenant, je suis toujours un alcoolique, mais je peut boire autant que je veux mon foie est en pleine forme.]<<<<

-The Man <08:56:11/12-08-52>

>>>>[Solution assez chère pour juste filtrer de l'alcool. Pourquoi ne pas juste boire des boissons non alcoolisées? Moins chères. Avec le même effet.]<<<<

-Nightfire <10:10:41/12-08-52>

>>>>[Yeuh!]<<<<

-The Man <12:31:26/12-08-52>

BIOWARE: HEPATIQUE

Défense Pathogène p. 22

Légalité: **Légal** Disponibilité: **4/4 jours** Index de Rue: **1.5**

Le Défense Pathogène est une amélioration de la rate, qui produit des leukocytes plus efficaces et plus agressifs, ou des globules blancs. Ces cellules sont libérées dans le sang et le système lymphatique pour combattre les maladie et les infections. Quand une maladie, un allergène, et autres particules étrangères (sauf des composés chimiques) sont combattus, il faut réduire leur niveau de Puissance de 1 pour 2 niveaux de Défense Pathogène avant que le personnage fasse son test de Constitution.

Le niveau maximum qu'un individu peut supporter est sa Constitution non modifiée.

Coût de Body	Prix
0.2/niveau	24,000/niveau

BIOWARE: LYMPHATIQUE

Amplificateur Cérébral p. 23

Légalité: **Légal** Disponibilité: **6/14 jours** Index de Rue: **2**

Amplifier le cerveau via un Amplificateur Cérébral implique l'introduction de tissus nerveux additionnels, entre les convolutions (les plis), sur la partie frontale des lobes du cerveau. Les cellules supplémentaires et l'augmentation de l'aire augmente l'efficacité de la réflexion et autres fonctions de hauts niveaux parce que les zones du cerveau augmentées sont celles responsables de ces fonctions. Un sujet avec le niveau 1 d'Amplificateur Cérébral gagne +1 à son attribut d'Intelligence; le niveau 2 donne +2 en Intelligence. Le niveau 2 donne droit à 1 dé de bonus de réserve de travail pour les compétences techniques, de connaissance et de Construction et Réparation. L'augmentation de l'Intelligence influe sur la Réaction.

Niveau	Bonus d'Attribut	Réserve de Travail	Coût de Body	Prix
1	+1 Intelligence	-	0.4	50.000
2	+2 Intelligence	+1	0.8	110.000

BIOWARE: NEURAL

Compasateur de Dégâts p. 24

Légalité: **6P-BA** Disponibilité: **6-10-12/6 jours** Index de Rue: **2.5**

L'implantation d'un ruban de fibres nerveuses de transmission qui forme un compasateur pour éviter la douleur. Le Compasateur de Dégâts permet au corps de réagir quand il souffre d'un traumatisme physique et/ou mental. Les Compasateurs n'empêchent pas les dommages. Aussi longtemps que les dommages physique ou mental reste égal ou inférieur au niveau du compasateur, le personnage ne souffre pas de pénalité aux seuils de réussite ou à l'initiative. Par exemple, le personnage avec le niveau 3 de Compasateur de Dégâts ne prendra pas de pénalité à l'initiative et aux seuils de réussite quand son moniteur de condition Physique ou Mental reste égal ou inférieur à une blessure Moyenne. Un fois qu'un type de dommage excède le niveau de Compasateur de Dégâts, le personnage souffre des pleins effets des dommages; les signaux nerveux deviennent trop intenses pour être évités. Les effets des dommages Physique et Mental sont traités séparément pour calculer l'action du Compasateur. (Si les dommages physiques dépassent le niveau du Compasateur mais que les dommages mentaux sont inférieurs, le Compasateur continuera à bloquer les effets du des dommages mentaux, mais le personnage prend les pénalités du aux blessures physiques.)

Le MJ peut garder secret les dommages que prend un personnage jusqu'à ce qui dépasse le niveau du Compasateur. Il ne doit informer le personnage que du nombre de blessure qu'il prend. Un jet de Perception (6) ou biotech (2) fait par le blessé révèle à quel niveau de blessure il est (Léger, Moyen, Grave).

Niveau	Disponibilité	Coût de Body	Prix
1-2	6/6 jours	0.2/niveau	25.000/niveau
3-5	10/6 jours	0.2/niveau	50.000/niveau
6-9	12/6 jours	0.2/niveau	100.000/niveau

>>>>[Ce compasateur peut réellement te sauver la vie, mais attention a ne pas se faire trop gourment. Le Compasateur peut te rendre plus rapide dans une fusillade. Mais il faut savoir partir quand il est temps. Tu peux combattre pendant une minute et être inconscient la minute qui suit. Le compasateur te donne une marge. Utilises-la bien.]<<<<

-Hatchman <09:11:44/12-09-52>

>>>>[Un de mes amis a un problème a utiliser la Pompe d'Adrénaline et le Compasateur de Dégâts. La Pompe ne veut pas s'enclencher. Apparement, elle pense que ce n'est pas nécessaire.]<<<<

-Wart <09:14:37/12-09-52>

BIOWARE: NEURAL

Remforcement Mnémonique p. 25

Légalité: **Légal** Disponibilité: **6/7 jours** Index de Rue: **1**

Une personne avec un Renforcement Mnémonique est oubli moins facilement les informations qu'il a eu que les autres. Pour un test d'Intelligence mémoriel d'un évènement spécifique ou une information, le personnage implanté reçoit +1 dé pour chaque niveau d'augmentation. En plus, le personnage a une compréhension accrue des connaissances et des langages; appliquer +1 dé pour deux niveaux d'augmentation pour les tests de Connaissance et de Langage.

Le niveau maximum de Renforcement Mnémonique qui peut être implanté est égal à la Constitution du personnage non modifié.

Pour se rappeler de quelques choses, le personnage doit l'avoir vu ou vécu. En général, plus le détail est spécifique, plus il est difficile de s'en souvenir. Par exemple, pour se rappeler que c'était une voiture qui était impliquée dans l'accident, le seuil est 2; c'est 3 pour se rappeler que la voiture était rouge, 4 pour le modèle, 5 pour le conducteur était un homme, un 8 pour se rappeler qu'il avait une cicatrice sur la joue.

Le temps est un facteur important, plus il y a longtemps, plus c'est difficile de s'en souvenir. Appliquer un bonus de -1 au seuil de réussite si l'évènement a eu lieu il y a moins d'une heure. +0 pour moins de 24 heures, +1 pour 1 semaine, +2 pour un mois, +3 pour 3 mois, +4 pour 4 mois, +5 pour 8 mois...

La complexité du souvenir intervient aussi. Pour se souvenir d'un mot, il faut enlever -3 au seuil et pour se souvenir d'un poème +4 ou plus.

Cout de Body	Prix
0.2/Niveau	15.000/NIVEAU

BIOWARE: NEURAL

Contrôleur de Douleur p. 26

Légalité: **6P-BA** Disponibilité: **6/6 jours** Index de Rue: **1.2**

Un Contrôleur de Douleur est une partie des tissus nerveux qui filtrent les stimuli sensoriels. L'activation et la désactivation du contrôleur est un réflexe qui s'apprend. Quand le contrôleur est activé volontairement, l'individu n'est plus sujet aux sensations de douleur, incluant la douleur rétroactive. Avec un Contrôleur de Douleur actif, aucun dommage mental, pas la fatigue, peut rendre le personnage inconscient.

Parce que le personnage ne sent pas la douleur, le MJ est le seul à connaître quels sont les dommages qui ont été pris par le personnage. Le personnage ne sait pas si une attaque l'a touché ou pas, il a seulement des perceptions autres que la douleur et tactile pour estimer la sévérité de sa blessure. Il voit le couteau lui rentrer dans le ventre mais il ne sent rien (Il voit le sang!). Les pénalités à l'Initiative et aux seuils de réussite dues aux dommages étourdissants sont ignorées; les pénalités des blessures physiques sont pris en compte, mais sans que le joueur soit au courant. Jusqu'à ce que le Contrôleur soit désactivé, le personnage n'est pas au courant de son état. Jusqu'à qu'il s'effondre.

Les dommages sont pris et calculés normalement. La seule différence est que le personnage ignore la douleur des blessures et de la fatigue. Les effets des blessures sont pleins quand le Contrôleur de Douleur est désactivé. En plus du blocage de la douleur, le sujet reçoit un +1 en Volonté quand le Contrôleur est activé, mais souffre d'un -1 en Intelligence. Parce que le Contrôleur agit sur les stimuli sensoriels, il y a une légère déterioration du sens du toucher quand le Contrôleur est activé (+4 au seuil de réussite aux tests de perception de toucher).

Bonus d'Attributs	Cout de Body	Prix
+1 Volonté, -1 Intelligence	0.6	60.000

BIOWARE: NEURAL

Enregistreur de Réflexes p. 27

Légalité: **Légal** Disponibilité: **5-8/6 jours** Index de Rue: **1.5**

Avec cette augmentation, du matériel neural supplémentaire est déposé sur les 31 paires de vertèbres de la colonne vertébrale. Ces ajouts permettent de "mémoriser" un certain nombre de réflexes moteurs "appris" et faciliter leur exécution. Chaque enregistrement permet au personnage d'"apprendre" une compétence Active ou de conduite à +1 dé. Une fois installé, la compétence ne peut être changée. Chaque enregistreur modifie seulement une compétence. Le modificateur est permanent et s'applique automatiquement quand la compétence est utilisée.

Il y a deux niveaux d'enregistrement. Un niveau pour les compétences générales (armes à feu, athlétisme...) et un autre pour les compétences concentrées (pistolets, saut...). Les Enregistreurs de Réflexes ne sont pas cumulables. Il est possible d'implanter plusieurs Enregistreurs de Réflexes sur plusieurs compétences. L'interface de Réflexogiciels n'est pas compatible avec l'Enregistreurs de Réflexes.

Type	Disponibilité	Cout de Body	Prix
Concentration	5/6 jours	0.1/compé.	10.000/compé.
Général	8/6 jours	0.25/compé.	25.000/compé.

BIOWARE: NEURAL

Accélérateur Synaptique p. 28

Légalité: **5P-BB** Disponibilité: **6/12 jours** Index de Rue: **2**

Avec l'implantation d'un Accélérateur Synaptique, les cellules neurales, qui sont dans la colonne vertébrale et les autres nerfs principaux, se reproduisent et s'allongent. Cela fournit une plus large "bande passante" pour la transmission d'impulsions, et diminu le temps requis pour que le signal

parcours la distance. Ainsi, plus de données peuvent être envoyées et réceptionnées par le cerveau dans une période plus courte de temps. Chaque niveau d'Accélérateur Synaptic ajoute +1D6 cumulatif à l'initiative du donataire. Le procédé d'accélération synaptique est incompatible avec des réflexes métalliques ou boosté, et ne peut pas être combiné avec ceci pour produire de plus grands effets.

Niveau	Initiative	Coût de Body	Prix
1	+1D6	.3	75,000
2	+2D6	1.6	200,000

>>>>[L'ultime dans réflexe-booster subtil, mais faible dans la catégorie de cette performance.]<<<<
-Fastjack

>>>>[Hey! Des fois vous avez besoin de la subtilité. Essais jamais de te faufiler avec des reflexes cablés dans la sécurité d'un aéroport?]<<<<
-Garde Rouge

BIOWARE: NEURAL

Amortisseur Traumatique p. 29

Légalité: **6P-BA** Disponibilité: **6/8 jours** Index de Rue: **2**

Un Amortisseur Traumatique est un ensemble de récepteurs spécialisés, implanté à la base du thalamus, près du milieu du cerveau. En recevant, l'information sensorielle indiquant la fatigue, la douleur, ou un traumatisme physique, l'Amortisseur Traumatique déclenche la libération d'endorphines concentrées et enkephalins (produit naturellement). Cela ne peut pas enlever ou soigner des dommages physiques, mais sur l'instants il peut garder le caractère vivant ou conscient pour traiter directement avec la cause des dommages infligés. Si les dommages (par blessure) sont physique, faire passer une casse du Niveau de Dommages indiqué de Physique à Mental; si le trauma vient d'une cause mentale, enlever une case des dommages indiqués. Un Amortisseur Traumatique ajouter +2 aux seuils pour toutes action qui entraîne des douleurs au caractère (càd, interrogation par la torture), ou il applique modificateur de -2 aux seuils dont il a besoin pour résister à la douleur (Tests de Volonté ou Constitution contre les symptômes d'un douloureux maladie).

À cause de la rétroaction du à la nature du Trauma Dumper, il ne peut pas fonctionner correctement quand il est employé en conjonction avec un Pain Editor activé, et, sous certaines conditions, un Compensateur de Dommages. Avec des personnages ayant un Compensateur de Dommages, l'Amortisseur Traumatique opérera correctement seulement quand l'aptitude du Compensateur sera dépassé en Dommages Mental et Physique.

Prix	coût de Body
.4	40,000

>>>>[Maintenant c'est cela que tous le monde doit acheter qui veut rester vivant plus d'un combat dans sa vie. La pièce la plus fine que je me suis fait jamais installé.]<<<<
-Feral <11:38:41/12-10-52>

>>>>[Merci pour le compliment. J'avais un peu des problèmes en réalisant les modèles, mais je suis assez content de moi.]<<<<
-KAM <12:56:02/12-10-52>

>>>>[Ne le mentionne pas. Kudos le fera pour vous.]<<<<
-Feral

>>>>[Il peut aider à vous garder vivant, mais dans certains exemples il dégrade réellement votre performance. Comme beaucoup choses, c'est inutile.]<<<<
-Hatcheman

BIOWARE: NEURAL

Ecran Néphétique p. 30

Légalité: **Légal** Disponibilité: **4/4 jours** Index de Rue: **1**

Avec l'installation d'un Ecran Néphétique, le rein est reconstruit pour augmenter ses capacités de filtrage et d'assainissement. Les personnes possédant un Ecran Néphétique ajoutent un +1 à leur Constitution pour les tests de résistance aux toxines et les agents pathogéniques. En plus, l'écran agit pour combattre les effets des pathogènes et des toxines sanguines. Réduire la Puissance de ces attaques de 1 point.

Coût de Body	Prix
0.4	20.000

BIOWARE: RENAL

Extension du Volume p. 31

Légalité: **Légal** Disponibilité: **4/4 jours** Index de Rue: **1**

La contenance moyenne d'un poumon adulte humain est de 2.5 litres, le volume utile (capacité d'air qui entre à chaque inspiration) est de 0.5 litre. En augmentant la flexibilité du diaframme, il est possible d'augmenter le volume utile. Un adulte peut retenir sa respiration durant 45 secondes; chaque niveau d'augmentation permet à cette personne de retenir sa respiration 45 secondes de plus. Un individu avec cette augmentation peut aussi appliquer un modificateur pour tous les tests impliquant le souffle.

Niveau	Souffle	Modificateur	Coût de Body	Prix
1	+45 secondes	-1	0.2	8.000
2	+90 secondes	-1	0.3	15.000
3	+135 secondes	-2	0.4	25.000

BIOWARE: RESPIRATOIRE

Masque Anti-toxines p. 32

Légalité: **5-BB** Disponibilité: **10/4 jours** Index de Rue: **3**

Le Masque Anti-toxines est un sac bordé de cellules transformées génétiquement et spécialisées qui est implanté dans le nez au-dessus du larynx. Les cellules qui bordent le sac sont destinées à produire une toxine spécifique au choix du client. La toxine est stockée dans le sac jusqu'à ce que le personnage décide de la cracher. La toxine est expulsée par un réflexe "appris"; essentiellement, une contraction massive du diafragme, suivi par une relaxation immédiate, à cause du soudain souffle profond, suivi par une forte exhalation. Les sphincters, qui gardent normalement le sac fermé, s'ouvrent légèrement durant l'exhalation, et provoque le même résultat qu'un aérosol. Dans des conditions atmosphérique moyenne (une zone ouverte avec peu ou pas de vent), le cône d'effet est similaire à un triangle équilatéral dont les côtés mesurent 2 mètres.

Le sac peut fabriquer un seul type de toxine, la toxine est choisi lors de la mise en place du sac. Excepter en l'enlevant et remplacer le sac, la toxine ne peut être changée ou altérée une fois implantée. Pour prévenir des accidents d'ingestion de la toxine, le personnage est partiellement "immunisé" contre la toxine. S'il est exposé à cette toxine (même venant d'une autre source), le personnage reçoit le double de sa Constitution "naturelle" pour résister à celle-ci.

Le personnage fait un test de Rapidité (4) pour toucher une cible. Ajouter +1 au seuil tous les demi mètres qui séparent le personnage et la cible. La distance maximum est égal à la moitié de l'attribut de Constitution naturel en mètres.

Coût de Body Prix

0.6	30.000 + 100 fois le prix d'une dose de toxine
-----	--

BIOWARE: RESPIRATOIRE

Filtre Trachéal p. 33

Légalité: **Légal** Disponibilité: **4/4 jours** Index de Rue: **1**

Le piège et les filtres sont implanté dans le haut de la traché juste en dessous du larynx. Ces nouvelles cellules absorbent les impuretés aéroportées et les gardes avant qu'elles atteignent et affectent les poumons. Les matières solides (fumé, pollen, poussière, etc.) sont facilement bloquées et expulsées par le souffle. Les composants sous forme de gaz sont rendu inerte ou moins efficace à travers plusieurs réactions chimiques réalisées par le filtre. La respiration devient difficile, le sujet pourra souffrir de quelques effets. Les impuretés de la taille d'une bactérie et plus petites ne sont pas affectées par le filtre. Chaque niveau de filtre agit pour résister à des attaques non microbiologiques dont le vecteur est l'air (puissance minorée par le niveau du filtre). Les gaz réduisent leur puissance de la moitié de la puissance du filtre (arrondi à l'inférieur).

Coût de Body Prix

0.2/niveau	30.000/niveau
------------	---------------

BIOWARE: RESPIRATOIRE

Souplesse Accrue p. 34

Légalité: **Légal** Disponibilité: **5/4 jours** Index de Rue: **1.5**

La Souplesse Accrue est une combinaison de plusieurs modifications, incluant la surface des articulations, la relubrification, et l'augmentation des tendons et des ligaments.; ce processus rend les articulations et les muscles plus fluides. La Souplesse Accrue permet à un individu d'executer les compétences de mouvements (actives) avec plus de précisions et de rapidité. L'individu fait ses tests de compétences actives avec un dés supplémentaire. Un individu avec Athlétisme 4, fera son test avec 5 dés. La Souplesse Accrue ajoute aussi 1 point en Réaction. Les études montre que l'arthrite ne touche pas les individus qui ont cette augmentation.

Le bonus de Réaction n'affecte pas le rigging et decking.

Bonus d'Attribut	Coût de Body	Prix
+1 Réaction	0.6	40.000

BIOWARE: STRUCTURAL

Renforcement Musculaire p. 35

Légalité: **4P-BC/D** Disponibilité: **6/6 jours** Index de Rue: **.9**

Le processus de remplacement musculaire a progressivement évolué jusqu'au Renforcement Musculaire. Avec le développement et l'amélioration des techniques biochirurgicales, le remplacement musculaire devient absolète. En utilisant un traitement biologique sur les tissus, une injection d'un polymère fluoré (Teflon™) connu comme étant le Gortex™ est tressé avec les fibres musculaires existantes. Le Gortex, qui est chimiquement inerte, est quatre fois plus fort que des muscles naturels et que les ligaments. Le niveau maximum de laugmentation est 4.

La Rapidité acquise avec cette augmentation peut augmenter l'indice de Réaction.

Le bonus de Réaction n'affecte pas le rigging et decking.

Bonus d'Attribut	Coût de Body	Prix
+1 Rapidité, +1 Force /niveau	0.8/niveau	45.000/niveau

BIOWARE: STRUCTURAL

Cybertechnologie p. 36

Ici sont réunis toutes les règles pour gérer les dégâts sur le cyberware (**Catalogue du Samourai des rues** et **Shadowtech**). Pour avoir un complément d'information sur les effets des dégâts sur le cyberware, allez voir **Cybertechnologie**. Consulter en premier ce supplément, si l'information que vous désirez ne s'y trouve pas, consulter les autres suppléments.

Le cyberware peut être endommagé lorsque une personne reçoit en une seule fois une blessure physique Grave ou Fatale.

Si c'était une blessure Grave, lancer 1D6 et soustraire 4; pour une blessure Fatale, lancer 1D6 et soustraire 2. Le résultat indique le nombre potentiel de composants qui sont touché et peuvent être endommagé. Faire une table avec tous les équipements que possède le personnage. Les bombes corticales, les compartiments digitaux et d'autres cyberware peuvent ne pas figurer dans cette liste (au choix du MD). Si un équipement est tiré deux fois, le second jet a pour résultat "Pas d'équipement touché," la chance est du côté du personnage.

Quand les équipements touchés sont déterminés, lancer 1D6 pour chacun pour déterminer jusqu'à quel niveau il est touché. Du cyberware d'occasion subit un malus de +1 sur ce jet (contrairement à ce qui est indiqué dans le **Samourai**, le cyberware d'occasion peut être réparé.).

0 = Pas de dommage

SHADOWTECH

1-2 = Léger
 3-4 = Modéré
 5 = Grave
 6 = Fatal
 7 = Détruit

Pour le cyberware de grade Alpha, bêta et Delta, faire un test de résistance au dégât. Pour connaître le seuil de réussite et le nombre de dés, consulter **Cybertechnology**. Chaque succès réduit le niveau de dégât d'un niveau.

Les effets des dégâts sont principalement décrit dans **Cybertechnology**. Changer les dés à lancer pour déterminer les effets. Pour des dégâts Légers, lancer 1D6+1. Pour des dégâts Moyens, lancer 2D6. Pour des dégâts Graves, lancer 1D8+4. Pour des dégâts Fatals, lancer 1D6+6. En plus des effets décrit dans **Cybertechnology**, appliquer ce qui suit.

Un système ayant des dommages Légers sont opérationnels à 50% jusqu'à qu'ils soient réparés ou remplacés (tous les bonus sont divisés par deux arrondi à l'inférieur). Par exemple, une interface d'arme enlève seulement 1 au seuil de réussite pour les tests d'armes à feu, à la place du -2 normal. Si les dommages sont Modéré, tous les bonus sont annulés. Dans notre exemple, pas de bonus aux tirs. Au niveau Grave, le système ne marche pas et un contre coup physique dérange le personnage, lui donnant un malus de +1 à tous ses tests de réussites (cumulatif). Au niveau Fatal, le personnage subit un +2 à tous ses tests de réussites (cumulatif). Si un système subit des dommages supérieurs à Fatal, il est détruit (aucun malus supplémentaire). Il faut le remplacer.

Réparation du Cyberware

Pour réparer du cyberware, il faut une personne compétente en Biotech et un minimum d'équipement pour opérer. Les seuils de réussite sont 2 pour des dommages Légers, 3 pour Modérer, 4 pour Grave, et 8 pour Fatal. Pour réparer du cyberware de grade Alpha le seuil est doublé, pour le grade Bêta le seuil est triplié et le grade Delta le seuil est quadruplé. Le cyberware d'occasion subit un malus de 1 au test de Biotech. Puis appliquer les modificateurs de la table qui se trouve à la page 113 de **Shadowrun**. Le temps de base pour des dommages Légers est égal à deux fois le coût de base (non modifier) en essence en heure (un interface d'arme coût 0.5 point d'essence = 1 heure). Pour des dommages Modérés, doubler ce temps, le triple pour Grave, et quadruple pour Fatal. Les succès du test de Biotech réduisent ce temps. La réparation n'a pas d'effet sur l'essence ou la magie du personnage.

Le coût de la réparation est déterminer avec le coût de base du composant. Multiplier ce coût par 0.05 si les dommages sont Légers, par 0.1 pour Modérer, 0.2 pour Grave et 0.4 pour Fatal. Ceci représente le coût du matériel utilisé. Les honoraires du médecin sont calculés en fonction de ses compétences. Le taux est 50 par niveau de compétence par heure. (trois heures avec un médecin qui a une compétence de 6 coûtera 900).

Cyberware p. 41

Armature Osseuse p. 42

Légalité: **6P-CABC** Disponibilité: **5/14 jours** Index de Rue: **1.5**

L'Armature Osseuse est un renforcement des os du corps avec du plastique et du métal. Cet équipement augmente le poids du personnage (plastique +5 Kg, aluminium +10 Kg, titane +15 Kg). Le personnage est plus résistant (+1 Constitution pour le plastique et l'aluminium, +2 pour le titane) et est comme protégé par une armure qui est cumulative avec les armures extérieure.

Les attaques faites en combat à mains nues avec une Armature Osseuse font (Fo+1)M pour le plastique, (Fo+2)M pour l'aluminium, (Fo+3)M pour le titane. Ces os sont difficilement cassable. Si un coup doit briser les os du personnage, considérer que le plastique a un indice de barrière de 6, l'aluminium de 8 et le titane de 10. L'aluminium et le titane sont repérables par des détecteurs de métaux classiques.

Un personnage avec une Armature Osseuse peut choisir de faire des dégâts physiques mais avec une puissance divisée par deux (arrondi au supérieur).

Matériau	Bonus	Mains Nues	Coût en Essence	Prix
Plastique	+1 Constitution	(Fo+1)M	0.5	7,500
Aluminium	+1 Constitution,	(Fo+2)M	1.15	25,000
	+1 Impact			
Titane	+2 Constitution,	(Fo+3)M	2.25	75,000
	+1 Impact, +1 Balistique			

CYBERWARE: BODYWARE

Vérins Hydrauliques p. 43

Légalité: **Légal** Disponibilité: **5/6 jours** Index de Rue: **1**

Quand ils sont installés dans une cyberjambe, les Vérins Hydrauliques augmentent largement les capacités de saut. Un personnage multiplie sa distance ou hauteur maximale de saut par le niveau de vérins +1. Les Vérins Hydrauliques peuvent seulement être installés sur des cyberjambes.

Les Vérins Hydrauliques peuvent aussi amortir les chutes. Pour cela, le personnage doit faire un jet d'Athlétisme (5) pour une chute de 5 mètres ou moins, +1 au seuil de réussite tous les 4 mètres additionnels. S'il réussit, la puissance de la chute est diminué par le niveau des Vérins Hydrauliques.

Coût en Essence	Niveau	Prix
0.25	1-6	5,000/niveau

CYBERWARE: BODYWARE

Mémoire FIFF p. 44

Légalité: **Légal** Disponibilité: **3/24 heures** Index de Rue: **.8**

Super mémoire cybernétique... Taux de lecture en un tour: 250 Mp.

Coût en Essence	Prix
Mp/300	Mp × 150

CYBERWARE: CEPHALIEN

Datajack p. 45

Légalité: **Légal** Disponibilité: **Toujours** Index de Rue: **.9**

Super datajack... Taux de lecture en un tour est égal au DFR (data flow rate).

Le datajack du livre des règles a un DFR de 25 et un niveau 0 de UST Entrée/Sortie.

Niveau	DFR	Coût en Essence	Prix
1	25	0.10	500
2	50	0.15	1,000
3	75	0.20	2,000
4	100	0.25	4,000

CYBERWARE: CEPHALIEN

Softlink p. 46

Légalité: **Légal** Disponibilité: **3/72 heures** Index de Rue: **.9**

Conçut pour remplacer les chipjacks, le Softlink contient tous ce qui est nécessaire pour que le cerveau humain interprète et utilise des logiciels de compétence et des puces de données, en l'utilisant avec une interface de réflexogiciels il est possible d'utiliser des puces de compétences actives. Le temps de chargement est le nombre de Mp /100 en tour.

Niveau	Ports	Coût en Essence	Prix
1	1	0.15	1,000
2	2	0.20	2,000
3	3	0.25	4,000
4	4	0.30	8,000

CYBERWARE: CEPHALIEN

Réflexogiciels Plus p. 47

Légalité: **Variable** Disponibilité: **Variable** Index de Rue: **1**

Cette interface fonctionne comme l'interface de réflexogiciels normale sauf que la limite du nombre d'indice total de compétences est égal au double de son niveau. Une interface de niveau 3 peut accepter des compétences au maximum de niveau 3 mais peut totaliser un nombre de niveau égal à 6.

Niv.Coût en Total des Légalité Disponibilité Prix

Essence	Indices				
1-2Niv. \times 0.10	Niv. \times 2	Légal	4/10 jours	Niv. \times 15,000	
4-6Niv. \times 0.20	Niv. \times 2	6P-CB	5/10 jours	Niv. \times 125,000	
7-9Niv. \times 0.30	Niv. \times 2	4P-CB	12/20 jours	Niv. \times 1,000,000	

CYBERWARE: CEPHALIEN

Logiciels de Compétences p. 48

Légalité: **Légal** Disponibilité: **Variable** Index de Rue: **1.25**

Mémoires dans les puces. Quand ils sont utilisés avec les bons implants céphaliens et corporels, les Logiciels de Compétences permettent à l'utilisateur de connaître et faire des choses qu'il n'a jamais appris. Si le personnage utilise une puce dont il a déjà la compétence, c'est l'indice de la puce qui est utilisé pour faire ses tests.

Les Logiciels de Compétences sont de trois types. Les logiciels de connaissances (compétences de connaissances et mentales) s'utilisent avec un chipjack, un softlink ou en le chargeant en mémoire pour un accès avec un Encéphale. Ces logiciels ont une sous classification les logiciels linguistiques (compétence de langage) qui s'utilisent de la même façon que les logiciels de connaissances. Les logiciels de fichier sont des données pures comme on peut trouver dans des livres. Il n'y a aucune application ou compréhension, ce sont des données. Ces données sont lues à travers un datajack, un chipjack, ou un softlink pour être lues grâce à un afficheur rétinien ou une interface de logiciels de données ou chargé en mémoire et interprété par un Encéphale. Les Réflexogiciels reproduisent les compétences actives (combat, conduite, technique) et sont utilisés en les lisant grâce à un chipjack ou un softlink et interprétées avec une interface de réflexogiciels.

Mémoire requise en Mp

Type \ Indice	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Général	10	20	30	200	250	300	700	800	900	2,000
Concentration	6	12	18	120	150	180	420	480	540	1,200
Spécialisation	4	8	12	80	100	120	280	320	360	800
Langage	3	6	9	24	30	36	70	80	90	300

Coût des Logiciels de Compétences

Type	Disponibilité	Dissimulation	Prix
Logiciel de connaissance	5/4 jours	24	Mp \times 150
Réflexogiciel	6/4 jours	24	Mp \times 100
Logiciel linguistique	6/36 heures	24	Mp \times 50
Logiciel de fichier	4/4 jours	24	Mp \times 100

CYBERWARE: CEPHALIEN

Encéphale p. 49

Légalité: **Légal** Disponibilité: **6/12 jours** Index de Rue: **2**

L'Encéphale est une combinaison de micro processeurs et de systèmes experts qui permettent au cerveau d'accéder à toutes les mémoires de stockages et toutes les fonctions. Il opère de deux façons: en processeur d'arrière plan et en système interpréteur de logiciel de compétences.

Le micro ordinateur utilise sa puissance de calcul pour augmenter les habiletés de connaissance de l'utilisateur, lui fournissant un bonus d'Intelligence pour des compétences Techniques, de connaissance et de Construction/Réparation (l'intelligence augmenté de cette façon peut augmenter son indice de Réaction). La réserve de travail fourni par l'Encéphale peut être utilisé normalement.

L'Encéphale permet aussi l'utilisation de logiciels de compétence (voir au-dessus). L'Encéphale augmente le taux de lecture d'un datajack en multipliant le débit par 2.5.

L'Encéphale augmente les habiletés magique.

Niveau	Bonus	Réserve de Travail	Coût en Essence	Prix
1	+1 Intelligence	-	0.50	15,000
2	+1 Intelligence	1 dé	0.75	40,000
3	+2 Intelligence	2 dés	1.50	75,000
4	+2 Intelligence	3 dés	1.75	115,000

CYBERWARE: CEPHALIEN

UST: Traitement de Données p. 50

Légalité: **Légal** Disponibilité: **6/60 heures** Index de Rue: **1**

Cette UST permet de compresser les données qui se trouve en mémoire de l'utilisateur. Il n'y a aucune action à faire, tout est automatique. L'indice de chargement indique le nombre de tours supplémentaires nécessaire pour lire les données (le temps de décompression).

Niveau	Compression	Indice de Chargement	Coût en Essence	Prix
1	+25%	-	0.10	9,500
2	+50%	+1	0.15	19,000
3	+75%	+1	0.20	28,500
4	+100%	+2	0.25	38,000

CYBERWARE: CEPHALIEN

UST: Entrée/Sortie p. 51

Légalité: **Légal** Disponibilité: **5/4 jours** Index de Rue: **1.5**

En combinaison avec un Encéphale et un chipjack ou un softlink, cette UST réduit le nombre de tours de chargement par son indice de E/S.

Niveau	Indice E/S	Coût en Essence	Prix
1	1	0.10	5,000
2	2	0.15	7,500
3	3	0.20	12,500
4	4	0.25	22,500

CYBERWARE: CEPHALIEN

UST: Processeur Mathématique p. 52

Légalité: **Légal** Disponibilité: **6/60 heures** Index de Rue: **1**

Le personnage a un bonus égal à l'indice du UST pour sa compétence de mathématique (que pour les tests). Le temps de base pour résoudre un problème mathématique est égal au seuil de réussite de ce problème en secondes, réduit par le nombre de succès. Le personnage peut accomplir toutes les fonctions mathématiques en arrière plan, sans se concentrer. L'UST agit aussi comme une montre, une alarme horaire, et un chronomètre, avec une précision la décimale qui a pour place le carré de son indice (indice 2 précision quatrième décimale).

Le UST de Math aide pour les compétences Techniques, Technique (C/R) et les Sciences. Pour ces compétences ajouter la moitié (arrondi à l'inférieur) de l'indice du UST. Ce bonus augmente aussi la réserve Matricielle.

Niveau	Coût en Essence	Prix
1	0.10	2,000
2	0.15	5,000
3	0.20	11,000
4	0.25	23,000

CYBERWARE: CEPHALIEN

Ordinateur Tactique p. 53

Légalité: **4-CB/CC** Disponibilité: **12/60 jours** Index de Rue: **4**

L'Ordinateur Tactique est un système conçu pour garder et suivre tous ce qui se passe en combat. Si les sens du sujet ne fournissent pas d'information, l'ordinateur n'est pas capable de prendre la bonne décision. Par exemple, un individu qui ne voie pas dans le noir dans une pièce noire n'aura aucun bénéfice. Chaque sens supplémentaire (lumière faible, termographique, amplification auditive, haute fréquence...) augmente d'un niveau l'ordinateur. La présence d'un Système d'Orientation (voir plus bas) ajoute 2 niveau à l'ordinateur.

Un Ordinateur Tactique peut suivre (marquer) et prédire les mouvement d'un nombre de cible égal au niveau de l'ordinateur plus l'intelligence de l'utilisateur. Pour réussir à marquer une cible, l'Ordinateur Tactique doit faire un test avec son véritable indice contre un seuil qui dépend de la distance qui sépare la cible et l'ordinateur et comme si on tirait avec un shotgun. Tous les modificateurs de distance modifient ce test. Les succès doivent être notés pour chaque cible. Cela représente le Niveau de Succès pour chaque cible.

Une cible marquée peut bouger et sortir de la ligne de vision de l'utilisateur de l'Ordinateur Tactique. L'Ordinateur Tactique essaie de réacquérir la cible quand elle redevient visible. Pour faire cela, lancer un nombre de dés égal au système effectif du système contre un seuil de base égal à 1, modifier de +1 par chaque mètre que la cible à parcourue quand elle était non visible et +1 pour chaque tour entier de combat. Si le test réussit, le Niveau de Succès pour cette cible est maintenant basé sur les succès de ce test. Si le test rate, la cible peut être remarquée à la prochaine action du personnage. La présence d'une carte exacte des lieux dans la mémoire interne ou à travers un datajack réduit le seuil de réacquisition de 3.

Les tests combats (rapproché ou à distance) faits contre une cible ont un bonus d'un nombre de dés égal au Niveau de Succès de cette cible.

Le niveau de l'Ordinateur Tactique s'ajoute au niveau de compétence Tactique du porteur.

Toutes ces fonctions ne coûtent aucune action.

Les personnages avec un Ordinateur Tactique ajoute son indice à son Initiative. Mais cette augmentation ne peut pas dépasser l'Initiative maximum du personnage. Par exemple, un personnage avec Initiative 4+1D6 et niveau 2 d'Ordinateur ajoute 2 à son Initiative sans dépasser 10.

Le bonus de l'Ordinateur n'augmente pas le decking et le Rigging.

Niveau	Coût en Essence	Légalité	Prix
1	3.5	4-CB	350,000
2	4.0	4-CC	900,000
3	Secret	2-CC	Secret
4	Secret	1-CC	Secret

CYBERWARE: CEPHALIEN

MPCP p. 54

Légalité: **4-CD** Disponibilité: **12/60 jours** Index de Rue: **4**

Comme pour les cyberdecks normaux, le MPCP est le coeur des cyberdecks crâniens ou C².

Pour tout le matériel et les puces voir **Reality Virtual 2.0**.

Coût en Essence: (MPCP/10) + 0.1

Logiciel: Indice: MPCP (+2 pour le filtre de réalité)

Multiplicateur: 8

Gravure: Temps: MPCP × 3 jours

Test: informatique C/R (MPCP)

Pièce: OCC@taille du programme

Outils: ordinateur (mémoire: taille du programme MPCP)
atelier de micro-électronique
encodeur de puces optique

Installation: Temps: MPCP × 2 jours

Test: informatique C/R (MPCP)

Pièce: PLC@MPCP²

DTC@MPCP²

Outils: atelier de micro-cybernétique

CYBERWARE: MATRICIEL

Module Persona p. 55

Légalité: **4-CD** Disponibilité: **12+Niv/60 jours** Index de Rue: **4**

Le Module Persona a une conception spéciale pour les deck C² parce qu'ils peuvent être enlevé sans opération chirurgicale supplémentaire. Logé dans un port datajack externe, le module contient les programmes essentiels pour la deck C²: Solidité, Evasion, Masque et Senseur.

La somme des quatre composantes du persona ne doit pas dépasser de 3 × MPCP.

Coût en Essence: 0.3

Logiciel: Indice: indice du programme

Multiplicateur: 3 (solidité et évasion)
2 (masque et senseur)

Gravure: Temps: indice du programme × 3 jours

Test: informatique C/R (indice du programme)

Pièce: OCC@taille du programme

Outils: ordinateur (mémoire: taille du programme)
atelier de micro-électronique
encodeur de puces optique

Installation: Temps: indice du programme × 2 jours

Test: informatique C/R (indice du programme)

Pièce: PLC@indice du programme²

DTC@indice du programme²

Outils: trousse de micro-cybernétique

CYBERWARE: MATRICIEL

Renfort p. 56

Légalité: **4-CD** Disponibilité: **12/60 jours** Index de Rue: **4**

Le Renfort est l'armure des decks.

Coût en Essence: 0.3

Logiciel: Indice: renfort

Multiplicateur: 8

Gravure: Temps: MPCP × renfort × 1 jours

Test: informatique C/R (MPCP)

Pièce: OCC@taille du programme de renfort

Outils: ordinateur (mémoire: taille du programme)
atelier de micro-électronique
encodeur de puces optique

Installation: Temps: MPCP × renfort × 1 jours

Test: informatique C/R (MPCP)

Pièce: PLC@renfort × 2

DTC@renfort × 2

Outils: atelier de micro-cybernétique

CYBERWARE: MATRICIEL

Mémoire/Stockage p. 57

Légalité: **Légal** Disponibilité: **3/24 heures** Index de Rue: **0.8**

Les deck C² utilisent la mémoire cybernétique comme mémoire active et de stockage. Les C² peuvent utiliser un maximum de MPCP × 50 Mp en mémoire active (cette place est réservé, pas d'utilisation par autre chose) et un maximum de MPCP × 100 Mp en stockage.

Si un datajack est utilisé pour transférer des données, le transfert maximum est égal au minimum de transfert du datajack et du deck.

Coût en Essence

Prix

Mp/300

Mp × 150

CYBERWARE: MATRICIEL/CEPHALIEN

Transfert p. 58

Légalité: **4-CD** Disponibilité: **10/24 heures** Index de Rue: **3**

Voir transfert des règles.

Coût en Essence: 0.1

Logiciel: Non

Gravure: Non

Installation: Temps: vitesse E/S ÷ 20 jours (supérieur)

Test: informatique C/R (vitesse E/S ÷ 100 supérieur)

Pièce: PLC@vitesse E/S ÷ 2 (supérieur)

DTC@vitesse E/S (supérieur)

Outils: trousse de micro-cybernétique

CYBERWARE: MATRICIEL

Réponse p. 59

Légalité: **4-CD** Disponibilité: **10/24 heures** Index de Rue: **3**

Voir Réponse des règles.

Coût en Essence: 0.2

Logiciel: Indice: MPCP

Multiplicateur: augmentation de réponse × 2

Gravure: Temps: MPCP × augmentation de réponse × 1 jours

Test: informatique C/R (augmentation de réponse×2)

Pièce: OCC@taille du programme

Outils: ordinateur (mémoire: taille du programme)

atelier de micro-électronique

encodeur de puces optique

Installation: Temps: (MPCP + augmentation de réponse)× 1 jours

Test: informatique C/R (augmentation de réponse×2)

Pièce: PLC@ augmentation de réponse × 3

DTC@ augmentation de réponse × 3

Outils: atelier de micro-électronique

CYBERWARE: MATRICIEL

Interface ASIST

Légalité: **4-CD** Disponibilité: **10/24 heures** Index de Rue: **3**

Logiciel: Indice: MPCP

Multiplicateur: 2 (chaud)

1 (cool)

Gravure: Temps: MPCP × 1 jours

Test: informatique C/R (MPCP)

Pièce: OCC@taille du programme

Outils: ordinateur (mémoire: taille du programme)

trousse de micro-cybernétique

encodeur de puces optique

Installation: Temps: MPCP × 1 jours

Test: informatique C/R (MPCP)

Pièce: PLC@MPCP × 2 (chaud)

PLC@MPCP (cool)

ASIST Processor unit@1.250

Outils: trousse de micro-cybernétique

CYBERWARE: MATRICIEL

SHADOWTECH

Filtre Biofeedback CCMI

Légalité: 4-CD Disponibilité: 10/24 heures Index de Rue: 3

Coût en Essence: 0.2

Logiciel: Indice: MPCP

Multiplicateur: 4

Gravure: Temps: MPCP × 2 jours

Test: informatique C/R et biotech (MPCP)

Pièce: OCC@taille du programme de CCIM

Outils: ordinateur (mémoire: taille du programme)

atelier de micro-électronique

encodeur de puces optique

Installation: Temps: MPCP × 2 jours

Test: informatique C/R et biotech (MPCP)

Pièce: PLC@MPCP²

DTC@MPCP²

Bioscanner@5.000

Outils: atelier de micro-cybernétique

CYBERWARE: MATRICIEL

Interface Satelite

Légalité: 4-CD Disponibilité: 10/24 heures Index de Rue: 3

Coût en Essence: 0.2

Logiciel: Indice: MPCP

Multiplicateur: 2

Gravure: Temps: MPCP × 1 jours

Test: informatique C/R (MPCP)

Pièce: OCC@taille du programme

Outils: ordinateur (mémoire: taille du programme)

atelier de micro-électronique

encodeur de puces optique

Installation: Temps: MPCP × 1 jours

Test: informatique C/R (MPCP)

Pièce: PLC@ MPCP

DTC@ MPCP

Outils: atelier de micro-cybernétique

CYBERWARE: MATRICIEL

prix des composants de C ² deck		
persona	Essenc e	formule du prix
MPCP	MPCP/ 10 + 0.1	MPCP ² × (8 × FP + 1950) base de FP: MPCP
solidité ou évasion	0.3	indice ² × (3 × FP + 950) base de FP: indice programme
		indice ² × (2 × FP + 750) base de FP: indice programme
mémoir e active	Mp/300	Mp × 150
mémoir e de stockage		
interfac e ASIST		chaud: MPCP ² × (FP × 2 + 400) + MPCP × 500 + 1250 cool: MPCP ² × (FP + 200) + MPCP × 250 + 1250 base de FP: MPCP
renfort	0.3	renfort ² × (FP × 8 + 1600) + renfort × 700 base de FP: MPCP
ICCM biofeedback	0.2	MPCP ² × (FP × 4 + 1150) + 5000 base de FP: MPCP
vitesse E/S	0.1	vitesse en Mp × 225
accroissem ent de	0.2	MPCP ² × réponse × (FP × 2 + 400) + réponse × 1050

réponse		base de FP: MPCP
interfaçage satellite	0.2	MPCP ² × (FP × 2 + 400) + MPCP × 350 base de FP: MPCP

Analyseur Chimique p. 60

Légalité: **Légal** Disponibilité: **4/6 jours** Index de Rue: **1**

L'Analyseur Chimique est habituellement implanté sur la langue ou au bout du doigt. Cet équipement a besoin d'un petit échantillon de la substance à analyser pour déterminer sa composition. L'échantillon peut être solide ou liquide (poudre, liquide, solution aqueuse...). L'échantillon est en général trop petit pour infliger des dégâts ou avoir un effet quelconque. En conjonction avec un programme de référence chimique (50 Mp et 7,500), l'analyseur fournit les noms des composants et leurs propriétés et applications (si l'utilisateur a aussi un Spectromètre à Gaz une seule copie de ce programme est suffisante). Un afficheur rétinien ou un datajack est nécessaire pour avoir une sortie. L'analyse est faite avec un niveau de compétence en Chimie égal au niveau de l'analyseur +2.

Coût en Essence	Prix
0.2	2,500/niveau (max 6)

CYBERWARE: SENSITIF

Spectromètre à Gaz p. 61

Légalité: **Légal** Disponibilité: **4/5 jours** Index de Rue: **1**

Placé dans la chambre principale des sinus, le Spectromètre à Gaz est un analyseur de gaz. Seulement un petit échantillon est nécessaire pour l'analyse; habituellement une petite inspiration est suffisante. L'échantillon est en général trop petit pour infliger des dégâts ou avoir un effet quelconque. L'analyse est faite avec un niveau de compétence en Chimie égal au niveau du Spectromètre +2. En conjonction avec un programme de référence chimique (50 Mp et 7,500), le spectromètre fournit les noms des composants et leurs propriétés et applications (si l'utilisateur a aussi un Analyseur Chimique une seule copie de ce programme est suffisante). Un afficheur rétinien ou un datajack est nécessaire pour avoir une sortie.

Coût en Essence	Prix
0.2	2,000/niveau (max 6)

CYBERWARE: SENSITIF

Amplificateur Olfactif p. 62

Légalité: **Légal** Disponibilité: **6/6 jours** Index de Rue: **1**

L'Amplificateur Olfactif est constitué de petits récepteurs dans le nez et à l'arrière de la bouche. Chaque niveau de l'amplificateur ajoute un dé à tous les tests de Perception olfactif. Pour les tests de Perception de goût, il est possible d'ajouter un dés pour trois d'amplificateur (arrondi au supérieur). L'Amplificateur Olfactif s'arrête quand l'odeur devient gênante.

Coût en Essence	Prix
0.2	1,000/niveau (max 6)

CYBERWARE: SENSITIF

Système d'Orientation p. 63

Légalité: **Légal** Disponibilité: **5/6 jours** Index de Rue: **1.5**

Ce système est constitué d'une unité de cartographie connectée à un système de positionnement magnétique/inertie et un afficheur rétinien ou un datajack pour la sortie. Les données pour l'unité de cartographie sont fournies via un chipjack spécial qui accepte seulement des puces contenant des cartes. Celle-ci sont disponibles à des prix assez variables, dépendant de la complexité et exactitude de la carte. Une carte des rues d'une ville coûte 250, un quartier complet d'une ville avec les égouts/gaz/électricité/accès de maintenance coûte 1,000; la carte complète d'un immeuble (si disponible) coûte 750. Quand la bonne carte est présente, l'utilisateur connaît exactement sa position et son élévation relative par rapport au niveau de la mer. Le niveau de la rue peut être aussi utilisée comme référence.

Coût en Essence	Prix
0.5	15,000

CYBERWARE: SENSITIF

Eugéniques/Génétiques p. 64

Le dictionnaire Webster's New World, Lycée Edition, 2049, la génétique est une "branche de la biologie qui traite l'hérédité et les variations des animaux et des plantes." Le même Webster définit l'eugénique comme "la science traitant l'amélioration des races à travers le contrôle des facteurs héréditaires." En cette année de 2052, beaucoup de corporations ont leurs propres définitions de ses mêmes sciences. Elles peuvent dire la génétique est "un investissement dans une technologie supérieure".

En dehors des définitions, la génétique et l'eugénique sont l'étude des gènes, et donc de la vie. L'ADN, ou est communément référencé comme l'emprunte de la vie. La structure hélicoïdale double auto-duplicable de l'ADN transporte les gènes qui sont tous la base de la vie sur terre. Les gènes d'un être sont l'expression ultime de ce qu'il est physiquement. Le contrôle des gènes est littéralement avoir le contrôle sur le futur.

Les paragraphes suivants sont l'histoire de la génétique et de l'eugénique et les bases de la génétique (l'ADN est constitué de codons, eux-mêmes constitué de quatre briques élémentaires: adénine, cytosine, guanine et thymine).

En 2046, trois mégacorporations (Aztechnology, Shiawase et Universal Omnitech) annoncent avoir complètement décodé les segments communs du génome Humain/Méta-Humain.

Actuellement 38% des créatures vivantes sont complètement cartographiées; il s'agit surtout de bactéries et virus. L'ADN de 14% des autres formes de vie est catalogué. Un test sur l'ADN prend en général 48h. Pour avoir plus de détails, voir le livre de la page 64 à 67.

Le Métagène p. 68

Avoir le génome complet humain/métahumain permet de répondre à des questions qui se posaient sur les effets physiologiques de l'EGI et les raisons de pourquoi certains individus peuvent être magiquement actifs. Pour comprendre complètement le processus, il est nécessaire d'avoir une connaissance de la théorie magique actuelle et de l'ADN, surtout une connaissance de la chimie géométrique.

La forme est aussi importante que la composition chimique, parfois même plus importante. Le plus artificiel des édulcorants et les substituts de sucre sont par exemple pas du tout dérivés du sucre. Elles sont généralement des protéines conçues en imitant la forme du sucre en trois dimensions. Pour les récepteurs de goût sur la langue, ces protéines sont sucrées parce qu'elles ressemblent au sucre. Les facteurs qui déterminent la forme physique d'un composant incluent les atomes qui le constituent et leur électronégativité, le type de liaison, la force et l'angle de liaison, etc. Plus le molécule est longue et complexe, plus il y a de facteurs impliqués dans la forme finale de la molécule. L'ADN, une molécule très complexe avec des millions de constituants, peut donc avoir des millions de forme unique.

La forme en trois dimensions de l'ADN est énormément contrôlée par les séquences exactes de nucléotides qui forment une chaîne entière. Comme chaque personne a un unique génome, chaque individu a une unique forme génétique. Cependant, tous les membres de groupe *homo sapiens* ont en commun une séquence de code, chaque génome a des sections similaires au "domaine public" qui ont la même forme physique. Beaucoup de composants nucléotides de l'ADN sont des codes qui n'ont pas de sens; seulement un relativement petit pourcentage de l'ADN correspond à des codes de contrôle ou un code expressif. Nous avons compris que ces nucléotides de "non sens" sont ceux qui contrôlent la forme finale des molécules complexes.

La magie est essentiellement l'expression de l'énergie astrale dans le plan physique. Les effets spécifiques et l'actuel mouvement de l'énergie sont accomplies avec l'aide de construction astrales, ou de machine à sorts. Le mage détermine quel effet se manifeste à travers des altérations subtiles dans une formule et construit une machine astrale spécifique (certains segments se manifestent en feu, d'autres codes forme l'esprit, d'autres la direction de l'énergie, etc). Ces machines ont une forme qui est seulement perceptible en totalité en dimension magique, ou plan astral. Les machines à sorts, comme les autres objets multi-dimensionnels, peuvent être représentées dans dimension plus petite par leur ombre. Par exemple, un carré est une ombre en deux dimensions d'un cube en trois dimensions (il est possible d'avoir l'ombre en trois dimensions d'un objet à quatre dimensions). Dans le cas de la métahumanité, les configurations génétiques apparaissent précisément en ombres tridimensionnelles de constructions astrales spécifiques.

Certaines formes dans la molécule d'ADN codent certains métataffets (qui se réfèrent à des métataffets). Par exemple, on sait maintenant que la séquence répétée GTTAATGGGATATAAGAATTGAGA combinée avec une liaison de soufre, donne 17% de chance de déclencher un génome magiquement actif et la formation de plaques dermiques. Les elfes sont des *homo sapiens* dont le génome contient une séquence correcte de l'ombre astrale pour avoir les traits d'un *nobilis*. Les trolls sont des *homo sapiens* dont le génome contient une séquence correcte de l'ombre astrale pour avoir les traits d'un *ingentis*, etc. Ces structures tridimensionnelles du génome s'activent seulement en présence de la magie. L'énergie astrale doit traverser le gène pour déclencher ces effets.

La forme du fragment qui le passage de l'énergie astrale est appelé le métadéclencheur. Donc, un sujet peut avoir plusieurs ombres astrales dans son génome, mais sans métadéclencheur actif, il restera une personne banale. Alternativement, une personne peut avoir des métadéclencheurs et par d'ombre astrale. Ses personnes développent une sensibilité aux phénomènes magiques, mais restent des personnes banales. On connaît quelles séquences sont responsables de plusieurs métataffets, on ne sait pas encore exact qui déclenche quoi. En 2052, seulement 7 métataffets ont été isolés et déchiffrés.

Les métataffets peuvent être classés comme en génétique et donc il est possible d'étudier l'hérédité. Dans un cycle de reproduction, des croisements et des mutations naturelles peuvent déplacer un segment clé qui code un métataffet spécifique, rendant la continuation du métataffet plus complexe qu'une simple hérédité. Les métahumains ne sont pas nécessairement une vraie race. Quand un déplacement se produit, la progéniture n'est pas nécessairement du même phénotype que ses parents. Des parents elfes peuvent, par exemple, donner la naissance à un troll, des humains à un nain, etc. Cependant, les métataffets existent de telle manière qu'ils n'offrent pas la possibilité d'existant à des sous races comme des demi-elfes ou des demi-trolls, etc. Un enfant de ces unions pourra théoriquement être d'une race existante, un homme normal, ou sensible à la magie. Il est intéressant de noter que certains résultats génétiques (théoriquement possible) ne se sont jamais produits. Par exemple, il n'y a eu aucun cas de parent elfes mettant au monde un enfant troll. Les seuls documents relatifs à des naissances croisées sont les suivants: de la race de la mère, de la race du père, ou dans le cas des expressions *ingentis* et *robustus*, si l'enfant est *sapien-sapien*, le gène *ingentis* ou *robustus* (l'approprié) s'exprimera à la puberté. De plus, ce cas est de plus en plus rare. Il est clair que les métagénés sont plus compliqués que la simple hérédité.

Les métagénés d'une personnes sont déclenchés uniquement quand la magie ambiante est arrivée à un certain niveau. Pour chaque personne, le niveau nécessaire de magie est différent.

Le Facteur Magique p.70

Tandis que l'état de métahumain est dépendant de la présence de conditions dans le génome humain, le facteur magique, l'abilité d'exercer la magie, est un trait beaucoup plus subtil. Le facteur magique a seulement un lien tenu avec la génétique héréditaire. Des études montrent qu'il y a une très petite différence physique, chimique ou biologique entre un individu magiquement actif et un homme normal. Que le facteur magique soit une capacité de percevoir ou d'interagir avec l'environnement.

Il n'y a aucune certitude de ce qu'est le facteur magique. La plus grande théorie est que le facteur magique est un mélange génétique, une combinaison de traits mentaux codés.

Génétique p. 73

Dans cette section quand on parle des attributs mentaux ou physiques, cela fait référence aux indices naturels (c-à-d. incluant le bioware mais pas le cyberware). Chaque fois qu'il est dit l'indice est réduit à 0, c'est la même chose, c'est l'indice naturel. Quand un test de résistance de Constitution est demandé, c'est l'indice naturel en général.

Thérapigénie p. 74

Légalité: **Légal** Disponibilité: **6/30 jours** Index de Rue: **2.5**

Une catégorie fournit tout ce qui inclut un nombre de procédures spécifiques, la Thérapigénie est principalement faite pour corriger des défauts et des problèmes génétiques; cela peut aussi être utilisé pour réparer un corps qui a de nombreuses cellules endommagées par une maladie ou des toxines. Dépendant des cas, la thérapie peut prendre un seul jour ou plusieurs mois pour être complète. Durant le processus de la thérapie, le patient est placé dans une transe comme le coma tandis que le corps est immergé dans une solution de nutriment qui contient des nanites fabriquées. Ces nanites font le travail de la manipulation génétique, et diffèrent d'une procédure à l'autre. Tant qu'il est dans la baignoire, le patient ne peut pas interagir avec le monde physique d'aucune manière. Pour les thérapies non-neurales, un sujet peut communiquer et interagir avec le monde extérieur par un datajack s'il en possède un.

Le facteur time et le coût varient selon la térapigénie (une correction génétique ou guérison d'une maladie, ou une reconstruction, soins). Tandis que certaines procédures sont courtes et relativement peu chères, d'autres peuvent prendre énormément de temps et d'argent. En comparaison de la chirurgie esthétique ou un traitement trivial, aucune procédure prendra moins d'une semaine et son coût ne sera pas à moins de 50,000.

Procédures	Temps	Prix
Epurage	1 mois	50,000
Correction Génétique	6 mois	60,000
Reconstruction/Soins	4 mois	100,000
Autres	1 semaine+	50,000+

GENETIQUE: TRAITEMENT

Immunisation p. 75

Légalité: **Légal** Disponibilité: **6/20 jours** Index de Rue: **2**

La thérapie de l'Immunisation donne au patient une immunité à une seule maladie ou un seul composé.

Après un mois d'incubation, la personne est immunisé à une maladie. Quand elle peut se l'offrir, elle peut être immunisée à toutes les maladies et les composés connus. Les allergies des métahumains ne peuvent pas être soignées.

Type	Prix
Simple	40,000/traitemen
Universelle	300,000

GENETIQUE: TRAITEMENT

Leónisation p. 76

Légalité: **Légal** Disponibilité: **6/30 jours** Index de Rue: **2.5**

Nommé ainsi après que Ponce de León est trouvé la Fontaine de la Jeunesse. Le traitement de Leónisation répare les cellules qui ont subi les désagréments du temps. Le sujet est plongé dans bain de nanites. Une fois immergé dans la solution nutritive, le corps est placé en transe pendant que les nanites font leurs travaux de revitalisation des cellules. Ce processus prend quatre mois pour être complet. Les maladies génétiques peuvent être soignées en même temps sans coût additionnel. Durant la thérapie, le sujet ne peut pas interagir physiquement avec les autres. S'il est équipé d'un datajack, le sujet peut interagir avec l'extérieur par son intermédiaire.

La Leónisation ne garantie pas l'immortalité. Le processus peut être fait qu'un certain nombre de fois avant que cela modifie dangereusement le code génétique. L'exacte cause de ce phénomène n'a pas encore d'explication. Le nombre exact de fois dépend des personnes; utiliser la moyenne entre l'indice de Constitution et de Volonté (arrondi au supérieur) pour calculer le nombre de fois que le traitement peut être fait sans risque. Quand il est correctement appliqué, le sujet retrouve son corps comme s'il avait approximativement 21 ans. La Leónisation peut être faite quand le sujet le désire (avant la mort). Ce processus ne change ni l'Index de Body ni son Essence.

Les personnages qui ont été traités doivent subir des sessions semi-annuelles de maintenance (2 semaines) pendant quatre ans pour achever le traitement. Si cela n'est pas fait, le sujet meurt dans d'atroces souffrances en six heures.

Coût en Essence Prix

0.1/session	2,000,000/traitemen
+ 100,000/session de maintenance	

GENETIQUE: TRAITEMENT

Antibac p. 77

Légalité: **Légal** Disponibilité: **4/48 heures** Index de Rue: **1**

Jusqu'en 2041, le traitement contre les maladies et les infections bactériologiques étaient les antibiotiques comme l'amoxicile, la pénicilline... Ces antibiotiques tuent les bactéries, ils n'enlèvent pas les endotoxines déjà libérées dans le sang par les bactéries. Certes, tuer les bactéries arrête la production d'endotoxines mais cela n'enlève pas celles qui existent. Un traitement d'anticorps *monoclonal* appellé agent VII anti-bactériologique (ou simplement antibac) est maintenant utilisé à la place des antibiotiques.

L'Antibac protège le corps de la bactéramie (présence des bactéries dans le sang) et du choc d'endotoxines (l'empoisonnement du sang par les substances chimiques sécrétées par les bactéries). Dans le cas de bactéries, des anticorps sont liés à elles et les marquent pour qu'elles soient détruites par les cellules blanches. Les Antibacs sont aussi liés aux toxines sécrétées, et les rendent inertes; le corps les filtre et les expulse.

L'utilisation d'Antibac peut arrêter la progression d'une maladie ou infection bactériologique, mais ne répare pas les dommages qui ont déjà été infligés au corps. Pour résister aux dommages, l'Antibac réduit temporairement la force des pathogènes de leur niveau. Par exemple, un Antibac de niveau 2 utilisé contre une bactérie 5M réduit les dommages à 3M. Le jour après que l'Antibac a été administré, le sujet a droit à un autre jet de Constitution contre les microbes. La force de l'organisme qui attaque revient à son indice normal si ce test réussit.

L'Antibac peut être administré n'importe quand. S'il est introduit avant une exposition à un agent bactériologique, ajouter la moitié de son niveau (arrondi au supérieur) à la Constitution de l'individu pour les tests appropriés à la place de réduire la force des bactéries. L'Antibac reste actif seulement une heure dans le sang après son administration et chaque dose est efficace seulement pour un traitement ou une exposition. Si un premier traitement d'Antibac échoue, un autre peut être tenté.

Le succès ou l'échec d'un traitement avec des Antibacs ne peut pas être déterminé immédiatement après l'administration. Une période de 24 heures et un test réussit de Biotech seuil la puissance de l'agent bactériologique est nécessaire pour déterminer si l'Antibac a agi ou non.

Niveau	Prix
1-3	500 × Niveau
4-6	1,000 × Niveau
7-9	1,500 × Niveau
10+	2,500 × Niveau

GENETIQUE: MICROBIOLOGIQUE

Binder p. 78

Légalité: **Légal** Disponibilité: **6/20 jours** Index de Rue: **2**

Les anticorps *monoclonal* connus comme les toxines binders sont utilisés pour combattre l'effet potentiellement dangereux des produits chimiques dans le sang. Le Binder trouve les substances toxiques et s'attache à eux pour les rendre inerte. Le binder n'est pas efficace contre les endotoxines bactériologiques; l'Antibac doit être appliqué dans ces cas là.

Comme pour l'Antibac, le Binder arrête l'avancé des substances mais ne soigne pas les dégâts qui ont déjà été fait. Contrairement à l'Antibac, le Binder est efficace contre une seule toxine, et doit être préparé pour chaque composant chimique. Le Binder réduit temporairement la puissance d'une toxine de son niveau pour les tests de résistances. Par exemple, un Binder de niveau 3 contre un toxine 5F réduira les dommages à 2F. Le Binder agit très rapidement et une fois administré permet au sujet de faire immédiatement un test de résistance contre la substance affaiblie. Si le test de résistance échoue, la force de la substance revient à son indice normal.

Le Binder peut être administré n'importe quand. S'il est pris avant une exposition, ajouter la moitié de l'indice du Binder (arrondi au supérieur) à la Constitution du personnage pour déterminer la résistance à la substance, à la place de diminuer la puissance de celle-ci. Le Binder administré de cette façon reste actif pendant seulement une heure. Chaque dose de Binder est efficace pour un seul traitement ou exposition. Plusieurs traitements peuvent être fait, si les premiers ne fonctionnent pas.

Niveau	Prix
1-3	300 × Niveau
4-6	600 × Niveau
7-9	900 × Niveau
10+	1,500 × Niveau

GENETIQUE: TRAITEMENT

Zeta-Interpheron p. 79

Légalité: **Légal** Disponibilité: **4/32 heures** Index de Rue: **2**

GENETIQUE: TRAITEMENT

Doom p. 80

Légalité: **Légal** Disponibilité: **6/20 jours** Index de Rue: **2**

GENETIQUE: TRAITEMENT

Gamma-Anthrax p. 81

Légalité: **Légal** Disponibilité: **6/20 jours** Index de Rue: **2**

GENETIQUE: TRAITEMENT

Mycoprotéines p. 82

Légalité: **Légal** Disponibilité: **6/20 jours** Index de Rue: **2**

GENETIQUE: TRAITEMENT

Chimie p. 83

La chimie est l'étude de la matière. Cela traite de la composition et des propriétés de la matière, ses réactions avec une autre forme de matière, et l'application de ces connaissances à des activités parallèles.

Pharmaceutique p. 85

Stimulants p. 85

Un stimulant peut être défini grossièrement comme une substance qui accélère le rythme physique ou les activités mentales. Les stimulants varient d'un large spectre (l'adrénaline) à spécifique (le digitalis, qui stimule les muscles du cœur, ou les durétiques, qui stimule les reins). Pour qu'un stimulant soit efficace, il doit rester une certaine quantité d'énergie dans l'organe à stimuler. Utiliser un stimulant en absence de ces réserves est comme fouetter un cheval épuisé. Abuser de stimulants provoque une fatigue suppuissante comme si le corps avait utilisé toutes ses réserves, cela peut aller jusqu'à la mort. L'utilisation d'un second stimulant avant que le premier est fini d'agir ou avant que le sujet est récupérer de son utilisation, provoque immédiatement une blessure Légère Etourdisante. De plus, une application additionnelle agit seulement à 50% de son efficacité. Diviser les bonus par 2 (arrondi à l'inférieur), mais les malus sont normaux.

Les stimulants sont employé par des compagnies qui n'ont pas assez d'argent pour équiper leurs gardes avec du cyberware ou du bioware (ou des compagnies qui ne veulent pas dépenser d'argent).

Utilisation des Substances

Toutes les drogues ont un indice de Dépendance, de Tolérance et de Force. Ces trois attributs définissent le Profil de danger du composé.

La dépendance à une substance peut être physique (P) ou mentale (M). La dépendance mentale provient des émotions gratifiantes qui dérivent de l'utilisation de drogues. Les tests pour une dépendance mentale sont fait contre l'attribut de Volonté de l'utilisateur. Une dépendance physique est une dépendance plus "dure" et c'est le corps qui a besoin de la drogue. Les tests pour une dépendance physique sont fait contre l'attribut de Constitution de l'utilisateur. Pour déterminer si un sujet est dépendant ou non d'une drogue, faire un test standard de résistance en utilisant l'indice de Dépendance comme

seuil de réussite de l'attribut approprié. Il suffit d'un succès pour ne pas être dépendant (si la substance a les deux dépendances, il faut faire deux jets séparés). Si le test rate, le personnage est dépendant.

Une fois dépendant, le sujet a besoin de sa dose de substance toutes les Constitution/Volonté \times 4 heures. La période entre les doses peut être augmentée en réussissant un test de Constitution/Volonté contre la Dépendance de la substance. Dans ce cas là, ajouter l'indice de Constitution/Volonté en heures à la période entre deux doses. Passé cette période, le sujet est en état de manque. Les dosages requis par dose augmentent, la dépendance demande de plus en plus de substance (éventuellement jusqu'à une dose mortelle, ce qui varie d'une drogue à l'autre). En plus du besoin incontrôlable de la substance, un personnage qui est dépendant perd un demi point d'Essence (perte permanente) et une case de ses moniteurs de condition physique et mental (en commençant par les dernières cases) pour chaque semaine où il reste dépendant. L'utilisateur meurt quand son Essence est à zéro, ou qu'il n'a plus de moniteur de condition.

La Tolérance est la mesure de la facilité à devenir "immunisé" aux effets d'une substance. Pour déterminer si une personne est immunisée, elle doit faire un test de Constitution avec un seuil de réussite égal à l'indice de Tolérance. Si le personnage rate son jet, il est immunisé de façon permanente à ses effets. Un personnage qui utilise une thérapigénie d'épurage perd cette immunité. Les personnes qui sont dépendantes et qui acquièrent l'immunité sont immédiatement en état de manque.

Les tests pour déterminer la Tolérance et la Dépendance sont fait après que la drogue ait été administrée et qu'elle est fait effet.

L'indice de Force indique avec quelle facilité la dépendance et l'immunité sont acquis avec l'utilisation à long terme d'une drogue. Chaque fois que le nombre de prises de la drogue est un multiple de cette Force, il faut ajouter +1 aux indices de Dépendance et de Tolérance. Par exemple, si une drogue a une Force de 5, toutes les 5 doses utilisées, il faut ajouter +1 à ses indices de Dépendance et de Tolérance. Les nouveaux indices deviennent les indices de la drogue pour le personnage. En prenant du temps, les indices de Dépendance et de Tolérance peuvent redescendre, mais jamais en dessous des indices initiaux. Tous les 30 moins la Force de la drogue jours de non utilisation de la drogue, les indices de Dépendance et de Tolérance sont réduits de 1.

Un personnage peut vouloir "changer d'habitude." Pour annuler une dépendance, cela est très difficile et demande beaucoup d'efforts. La personne doit réussir un test de Volonté avec pour seuil l'indice actuel de Dépendance +1 de la drogue. Ce jet est modifié par les conditions extérieures (la personne est dans une clinique ou en contact d'autres drogués). Pour une dépendance physique, le seuil de réussite est l'indice de Dépendance +3. Si le sujet a une dépendance physique et mentale, le seuil est l'indice de Dépendance +4. Seulement, si tous les tests réussissent le personnage peut continuer le processus de désintoxication. Les tests de désintoxications ne peuvent être fait seulement si le MJ l'autorise. Une seule substance peut être traitée en même temps.

Durant le processus de désintoxication, toutes les pertes de l'utilisation d'une substance sont arrêtées, mais pas enlevées. De plus, l'individu souffre d'un +2 à tous ses seuils de réussite (+4 pour tout ce qui implique de la concentration.). Ceci est dû à la douleur du manque et les chocs mentaux et physiques. Ces pénalités et les effets du manque sont immédiatement annulées si une dose de la drogue requise est prise, et l'indice de Dépendance de la drogue est augmenté de +1. Si le personnage a la force et le courage de continuer le processus, la Dépendance baisse de un tous les 3 jours. Une fois que l'indice est à son indice de départ (il ne peut pas être réduit à moins), le sujet n'est plus dépendant à cette substance. A partir de ce point, la perte d'Essence s'arrête, mais il n'en regagne pas. Le sujet doit se reposer pendant un nombre de jours égal au niveau de Dépendance pour restaurer son physique et son mental. Durant ce temps, il a une pénalité de +1 à tous ses seuils de réussite (+2 pour les activités nécessitant de la concentration). Le personnage retrouve alors ses cases de moniteur de condition à raison de une (mentale et physique) tous les 3 jours. Le personnage doit attendre la fin de la période de récupération pour éliminer les pénalités et restaurer son physique et son mental.

Alternativement, dans d'autres circonstances (le personnage ne s'est pas procuré sa dose de drogue), le personnage est en manque forcé. Durant les périodes de manque, le personnage se sent physiquement et émotionnellement mourir. Tous ses seuils de réussite ont une pénalité de +3 (+6 pour les activités nécessitant de la concentration comme le lancement de sorts entre autres). L'individu est en état constant de douleur et se comporte comme s'il avait une blessure Modéré Etourdissante. Les pénalités de cette blessure s'ajoutent en plus des pénalités de manque. Ces pénalités et les effets du manque sont immédiatement annulées si une dose de la drogue requise est prise, et l'indice de Dépendance de la drogue est augmenté de +1. Si une période de 24 heures passe sans que le personnage reçoive une dose, l'indice de Dépendance est réduit de 1 (minimum son indice de départ). L'individu est toujours dépendant, et continu a être en état de manque jusqu'à ce qu'on lui donne sa dose.

La magie ne peut pas aider directement une personne à se soigner d'une dépendance, mais peut aider à supporter les effets du manque. De même, un personnage peut suivre un processus de thérapigénie d'épurage pour annuler une dépendance physique (et retrouver ses cases de moniteurs de condition), mais ne fonctionnera pas contre une dépendance mentale.

La dépendance à une drogue est une expérience très éprouvante. La meilleure solution pour éviter cela est de ne pas commencer à en prendre.

Composés p. 89

Carcerands p. 90

Dikote™ p. 91

DMSO p. 92

Fluorocarbones Oxygénés p. 93

Polymères au Ruthénium p. 94

ACTH p. 95

Atropine p. 96

Cyanide p. 97

Hyper p. 98

Kamikaze p. 99

MAO p. 100

Technologie et la Loi p. 101

Disponibilité p. 101

Un premier moyen pour le gouvernement pour éviter la prolifération de technologies destructrice et illégale est de limiter le nombre de personnes qui peuvent fabriquer, vendre, et posséder cet équipement. Les règles de **Shadowrun** reflètent cela en donnant un code de disponibilité à chaque pièce d'équipement.

La Disponibilité est un indice en deux parties, représentant une combinaison de plusieurs facteurs, représentant la difficulté d'obtenir l'objet. Le premier nombre du code est un index de la disponibilité brute de l'objet, plus le chiffre est élevé, plus il est difficile de trouver l'équipement.

Chaque fois qu'un personnage veut se procurer de l'équipement restreint ou hightech, il doit d'abord localiser une source, un vendeur potentiel, puis, il fait un jet de Corruption, Etiquette, Négociation. La compétence dépend de la situation, le seuil étant le premier nombre du code de Disponibilité. La seconde partie du code représente le temps de base pour le vendeur pour avoir en sa possession l'objet désiré. Si le personnage réussit son test, il peut utiliser les réussites pour réduire le temps de base. Par exemple, un personnage avec 4 en Négociation veut acheter un objet avec un code de Disponibilité de 5/10 jours. Il a 2 succès à son test il faut donc 5 jours à son contact pour qu'il entre en possession de cet objet.

Les permis pour la possession et le transport peuvent être obtenus de manière similaire pour chaque objet qui en demande un, et si l'individu peut justifier qu'il a besoin d'une licence. Un "P" dans le code de légalité indique que l'on peut obtenir un permis pour cet objet (ex. 4P-CA). Pour représenter la difficulté supérieure d'obtenir un permis, ajouter 2 au seuil de Disponibilité quand un jet de Disponibilité est fait pour obtenir un permis. Par exemple, si un objet a un code de Disponibilité 4/1 semaine et un code de Légalité 3P-E, il faut utiliser un seuil de 6 pour obtenir le permis et de 4 pour l'objet lui-même. Le prix de la plupart des permis est habituellement 5% du prix de l'objet pour un permis de possession, et 10% du prix de l'objet pour un permis de possession et de transport (dans les deux cas arrondir au nuyen supérieur).

Acheter des objets restreints par des moyens légitimes demande habituellement la présentation d'un permis ou d'une licence valide. Sans un permis, les seules sources pour un équipement restreint sont la rue ou le marché noir. Il est possible d'obtenir un permis dans la rue.

Les permis sont annuels et renouvelables (si le renouvellement peut être justifié) sans test de Disponibilité si le permis est repayé avant la fin de son expiration. Dans beaucoup de cas, les agents gouvernementaux, certaines corporatistes, des agents de sécurité n'ont pas besoin d'acheter de permis. Ils doivent présenter leur accréditation quand on leur demande. Les objets totalement légaux n'ont pas besoin de permis, et certaines organisations peuvent avoir des permis pour des objets qui normalement en n'ont pas.

Les objets sont généralement plus faciles à se procurer dans la rue. Quand ils sont achetés par ce moyen, il faut appliquer le multiplicateur d'Index de Rue, mais soustraire 2 au code de Disponibilité. Dépenser plus d'argent peut réduire la difficulté d'acquisition d'un objet et le temps d'attente. Pour chaque 25% additionnel du prix d'achat (c.-à-d. après l'avoir multiplié par l'Index de Rue) dépensé, il faut réduire le seuil de Disponibilité de 1 (mais jamais en dessous de 2) et réduire le temps de 20%.

Le test de disponibilité est fait seulement si le fournisseur est susceptible d'avoir l'objet. La plupart des arrangeurs et des sources de rue n'ont pas accès aux objets qui ont un code de disponibilité très élevé.

Légalité p. 103

Le code de légalité se compose en deux parties. La première partie représente la sévérité de la restriction et le permis potentiel (P); plus le nombre est petit, plus la restriction est forte. En cas de rencontre avec un représentant de la loi (flic ou corpo), il faut utiliser ce nombre comme seuil de réussite d'un test de compétence Sécurité ou Procédure Policière. Si le test rate, l'officier ne remarque rien. S'il a 1 succès, l'officier note que le personnage est dans l'illégalité, mais ne fait aucun effort pour arrêter l'individu (il est juste sur ses gardes). Tous les succès supplémentaires indiquent que l'officier est plus consciencieux et par exemple il demandera un permis s'il en existe un ou arrêtera la personne. Suivant les secteurs de la rencontre, le seuil du jet peut fluctuer de +3 à -3 (de Barrens à Bellevue).

La seconde partie indique dans quelle catégorie est l'objet.

Catégorie p. 103

Les catégories sont les mêmes que dans **Le Guide de Seattle** avec quelques catégories en plus.

Petite Arme Blanche (A)

Regroupe tous les ustensiles et couteaux plus grand qu'un simple canif et dont la lame n'excède pas 18 centimètres.

Grande Arme Blanche (B)

SHADOWTECH

Englobe les épées, les haches, les armes de hast et toutes les lames de plus de 18 centimètres, y compris les griffes et les lames digitales. Les permis pour les armes de cette catégorie coûtent 100 pour la possession, 250 pour le transport.

Arme Contondante (C)

Massue, matraques, bâtons et ustensiles comparables comme les armes à choc (gants, matraque à choc électrique).

Arme de Trait (D)

Désigne les arcs, arbalètes et toutes les armes conçues pour lancer un projectile. Les permis pour les armes de cette catégorie coûtent 200 pour la possession, 500 pour le transport.

Pistolet (E)

Regroupe les pistolets et revolvers de tout calibre. Le permis de détention coûte 200, le permis de port 500.

Fusil (F)

Inclus les fusils de chasse et les shotguns de toute taille. Le permis de détention coûte 300, le permis de port 600.

Arme Automatique (G)

Englobe les mitrailleuses, les pistolets-mitrailleurs et les fusils d'assaut. Pour le permis, voir *.

Arme Lourde (H)

Mitrailleuses, canons d'assaut et autres armes de gros calibre. Pour le permis, voir *.

Explosifs (I)

Tous les types d'explosifs, grenades incluses. Pour le permis, voir *.

Arme militaire (J)

Comprend toutes les armes de combat qui ne rentrent dans aucune des catégories précédentes. Pour le permis, voir *.

Armure Militaire (K)

Désigne tout type d'armure lourde, partielle ou complète, destiné à l'armée, à la police ou aux agences de sécurité. Pour le permis, voir *.

Munitions (L)

Inclut les balles fléchettes, les balles explosives et les balles APDS ou les balles de combat à usage restreint. Pour le permis, voir *.

* Vous pouvez obtenir des permis pour la détention et le port de certaines armes à condition de justifier de leur nécessité, que ce soit chez vous ou dans le cadre de votre travail. Des permis spéciaux sont nécessaires pour les armes des catégories G, H, I et J. Ils ne sont délivrés qu'aux agences de sécurité et aux forces de police, et leurs employés n'en bénéficient que durant leur travail. Valables 1 an, ils coûtent 5000 par catégorie.

Classe A Bioware (BA)

Cela inclut tous les biowares de nature paralégale, comme le compensateur de dégâts, l'orthoderme, le contrôleur de douleur et l'amortisseur traumatique. Des permis sont disponibles (seulement la possession est requise), voir **Disponibilité** au-dessus.

Classe B Bioware (BB)

Ceci inclut tout le bioware destiné aux forces de police, aux militaires, agences de sécurité. Il y a la pompe d'adrénaline, le renforcement musculaire, la glande suprathyroïdienne, et le masque antitoxines. Des permis sont disponibles (seulement la possession est requise, mais elle coûte 10% du prix).

Classe C Bioware (BC)

Ceci inclut le bioware de grade militaire, incluant la pompe d'adrénaline 2, le renforcement musculaire 3 (et plus), et l'accélérateur synaptique 2. Des licences spéciales sont disponibles pour légaliser le port, mais seulement pour les forces de police, les agences de sécurité et les militaires.

Classe A Cyberware (CA)

Cela inclut tous les cyberwares de nature paralégale. Ceci inclut les interfaces d'armes, les équipements de visée, l'armure dermale, la gaine dermale, interface de véhicules... Des permis sont disponibles (seulement la possession est requise).

Classe B Cyberware (CB)

Cette classe inclut le cyberware des forces de sécurité, des forces de police, et des militaires. Ceci inclut les réflexes câblés, remplacement musculaire... Des permis sont disponibles (seulement la possession est requise, mais elle coûte 10% du prix).

Classe C Cyberware (CC)

Ceci inclut le bioware de grade militaire, incluant la bombe corticale, les armes cybernétiques, le remplacement musculaire niveau 3 et plus, les réflexes câblés niveau 3... Des licences spéciales sont disponibles pour légaliser le port, mais seulement pour les forces de police, les agences de sécurité et les militaires.

Classe D Technologie Matricielle (CD)

Cette catégorie inclut tous les cyberdecks non enregistré et les programmes Matriciels. Des licences sont disponibles pour légaliser le port, mais seulement pour les forces de police, les agences de sécurité et les militaires.

Equipement de Classe A (E1)

Ceci inclut tous les équipements de nature paralégale, comme les brouilleurs de micros et les micros lasers. Des permis sont disponibles (seulement la possession est requise).

Equipement de Classe B (E2)

Ceci inclut tous les équipements spécialement conçus pour les forces de police, les agences de sécurité et les militaires, comme les décrypteurs de données, les déviateurs de ligne, les passes magnétiques, et les identificateurs vocaux. Des permis sont disponibles (seulement la possession est requise, mais elle coûte 10% du prix).

Equipement de Classe C (E3)

Ceci inclut tous les équipements de grade militaire. Des licences spéciales sont disponibles pour légaliser le port, mais seulement pour les forces de police, les agences de sécurité et les militaires.

Classe A Contrôlée (M1)

Ceci inclut les marchandises chimiques et pharmaceutiques contrôlées.

Classe B Contrôlée (M2)

Ceci inclut les marchandises électroniques neurales contrôlées (BTLs et hypersims).

Classe C Contrôlée (M3)

Ceci inclut les agents microbiologiques de guerre.

TABLE DES DELITS (SEATTLE)

Type d'Arme/Objet	Délits et Condamnation				
	1 Détentio	2 Port	3 Menace	4 Usage	5 Usage Intentionnel
(A) Petite Arme Blanche	100	500	1,000	2,000/2 mois	5,000/6 mois
(B) Grande Arme Blanche	200	800	2,000	5,000/4 mois	10,000/8 mois
(C) Arme Contondante	150	650	1,500	3,000/3 mois	7,000/8 mois
(D) Arme de Trait	300	1,000	2,000	3,000/4 mois	5,000/8 mois
(E) Pistolet	500	1,500	5,000	10,000/1 an	10,000/2 ans
(F) Fusil	1,000	3,000	8,000	8,000/18 mois	8,000/3 ans
(G) Arme Automatique	5,000	10,000	10,000/6 mois	10,000/2 ans	10,000/4 ans
(H) Arme Lourde	10,000	20,000	20,000/1 an	20,000/4 ans	20,000/10 ans
(I) Explosif	10,000	40,000	40,000/1 an	40,000/4 ans	40,000/10 ans
(J) Arme Militaire	10,000/6 mois	10,000/1 an	10,000/2 ans	10,000/8 ans	10,000/20 ans
(K) Armure Militaire	1,200				
(L) Munition	3,000				
(BA) Classe A Bioware	4,000				
(BB) Classe B Bioware	12,000				
(BB) Classe C Bioware	12,000				
(CA) Classe A Cyberware	5,000/3 ans				
(CB) Classe B Cyberware	10,000/3 ans				
(CC) Classe C Cyberware	15,000/3 ans				
(CD) Classe D Technologie Matricielle	8,000/2 ans				
(E1) Equipement de Classe A	2,000				
(E2) Equipement de Classe B	4,000				
(E3) Equipement de Classe C	8,000/2 ans				
(M1) Classe A Contrôlée	500/1 mois				
(M2) Classe B Contrôlée	2,000/1 mois				
(M3) Classe C Contrôlée	25,000/10 ans (jugement fédéral)				

Délits p. 105

La loi distingue différents délits concernant les armes (ou autres moyens de nuire à autrui), allant de la simple détention à l'usage intentionnel. Ces délits sont présentés ci-dessous, avec la condamnation correspondante en cas d'arrestation. La peine donnée est la peine maximale. De plus, quand la peine est constituée d'une amende et d'un séjour en prison les deux doivent être appliqués.

Détention (1)

C'est le simple fait de posséder l'arme ou l'objet considéré.

Port (2)

Désigne le fait de transporter l'arme sur soi ou dans son véhicule.

Menace (3)

Brandir l'arme (objet) en public constitue une menace, que l'arme soit ou non dirigée vers quelqu'un. Porter l'arme bien en évidence, à la ceinture par exemple, est une menace.

Usage (4)

Toute utilisation de l'arme contre ou dans la direction générale d'une personne, d'un groupe de personnes ou d'une propriété. Il n'est pas nécessaire d'établir l'intention de nuire pour que cette charge soit retenue, seule l'utilisation effective est prise en considération. De même, l'absence éventuelle de préjudice n'entre pas en ligne de compte.

Usage Intentionnel (5)

C'est le même délit que l'usage, mis à part le fait que l'arme doit avoir été employée avec l'intention explicite de causer des dommages physiques ou matériels. Les conséquences de cet usage intentionnel sont traitées au paragraphe **Crimes**, ci-dessous.

Crimes p. 105

Les délits s'accompagnent généralement d'un crime à savoir une action qui provoque, volontairement ou non, la blessure ou la mort d'une personne. Vous trouverez un peu plus loin le détail de chaque crime.

Les peines sont cumulatives.

Dans la plupart des cas, et sauf indication contraire, vous pouvez espérer être libéré sur parole après avoir purgé 30% de votre peine. Vous devez ensuite en purger encore 20% avant de pouvoir enfin retourner à la vie normale.

Notez que les crimes concernent également les blessures provoquées magiquement (un magicien est responsable des actions des esprits qu'il invoque).

Incendie (5,000/1 an)

Mettre le feu intentionnellement à un immeuble ou une propriété.

Attaque (2,000/1 an)

Toute menace qui nuit physiquement ou une menace qui rate son but.

Blessure (2,500/1 an)

Toute blessure sur autrui qui a été causé directement ou avec un objet.

Extorsion (2-3 ans)

L'utilisation de la menace ou de la violence pour acquérir des objets, de l'argent ou un service.

Détention Forcée (2-5 ans)

L'emprisonnement ou la détention d'une personne contre sa volonté.

Fraude (2-5 ans)

Tout détournement du bien d'autrui par des moyens plus ou moins légaux.

Entrée Illégale (1-5 ans)

Une intrusion dans une propriété, sans accès légitime, qu'il soit évident ou clandestin.

Kidnapping (5-10 ans)

Utilisation de la force ou non pour saisir et emporter un individu contre sa volonté.

Larcin (petit: 2-5 ans; grand: 2-10 ans)

Vol: prendre à quelqu'un, un objet de sa propriété sans son consentement, et avec l'intention de ne pas lui rendre. Le vol se partage en deux catégories, le petit pour un vol de 1,000 ou moins et le grand pour un vol de plus de 1,000.

Meurtre avec Préméditation (30 ans- à vie sans conditionnelle; certains états peine de mort)

Meurtre au premier degré. Cette charge est rarement retenue, car il est difficile de prouver que vous avez planifié et préparé le meurtre à l'avance.

Meurtre (10 ans- à vie)

Le meurtre au second degré, aussi appelé homicide, est un meurtre où l'intention criminelle est formellement prouvée, mais où la préméditation n'est pas prouvée. Par exemple, un barman en colère sort son fusil et tire sur un client, la charge d'homicide est retenue contre lui.

Coups et Blessures Ayant Entraîné la mort sans intention de la donner (2-5 ans)

C'est la charge retenue contre vous pour toute action purement accidentelle ayant entraîné la mort d'une personne. C'est aussi le jugement rendu dans les cas où il est impossible de prouver l'intention criminelle.

Négligence (1-5 ans)

La négligence est l'échec à donner des soins à une personne, provoquant une blessure ou la mort.

Viol (2-5 ans)

Rapport sexuel forcé.

Action Imprudente (5,000/10 ans)

Toute action, intentionnelle ou accidentelle, où une blessure ou la mort est évitée seulement grâce à la chance.

Sollicitation (2,000)

Un acte qui tente ou attire un autre individu sur la mauvaise voix.

Trafiquer (25,000/2-5 ans)

L'achat ou la vente d'objets illégaux.

Trahison (10 ans- à vie)

L'acte de trahison est une alliance avec l'ennemi, lui fournir des informations ou une aide quelconque.

Vandalisme (2,000)

La destruction volontaire par malveillance ou ignorance de propriété.

Réductions de Peine p. 106

Accessoire (20% de la peine)

La peine d'Accessoire s'applique dans le cas où l'individu n'est pas impliqué directement dans le crime, mais a procuré son aide à la préparation.

Conspiration (50% de la peine)

La conspiration implique l'individu dans l'action ou la planification du crime (la conspiration d'une fraude, d'un meurtre...).