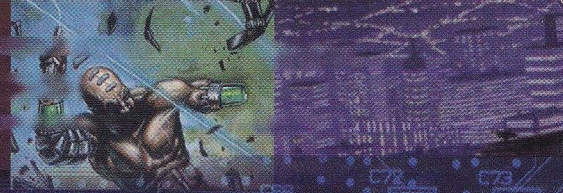


SHADOWRUN®



LA CHAIR & LE CHROME



WKGAMES™



DESCARTES
EDITEUR

HOMME ou ...MACHINE?

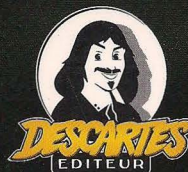
Le cyberware peut vous rendre plus rapide, plus fort, plus affûté; il peut vous intégrer un ordinateur dans le crâne, du blindage sous la peau et des flingues dans les bras. Il existe même des implants susceptibles d'améliorer chacun de vos organes internes ou de vous connecter directement à des machines... mais mieux vaut savoir où s'arrêter avant d'aller trop loin! Si vous succomez au chant des sirènes du cyberware, vous risquez de devenir un cyberzombie – plus proche de la machine que de l'humain.



La Chair & le Chrome développe le matériel cybernétique que proposent les règles de base de *Shadowrun*, Troisième Édition et fournit par ailleurs des règles approfondies d'implantation, de chirurgie, de guérison et de dégâts.

Ce supplément détaille plus de 200 nouveaux équipements, dresse le bilan de décennies d'avancées en matière de chimie et de biotechnologie et introduit une nouvelle science prometteuse: la nanotechnologie.

WKGAMES™



SHADOWRUN®

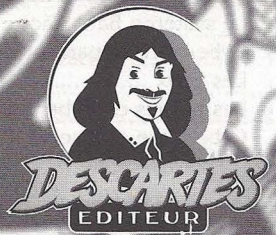
Shadowrun® et Man & Machine: Cyberware sont des marques déposées de Wizkids, LLC.
Copyright © 2003 Wizkids, LLC.
Tous droits réservés. Shadowrun® est édité par:
Jeux Descartes, 1 rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15
avec l'approbation de Wizkids, LLC. © Jeux Descartes.

27,00 € - S534



ISBN: 2-7408-0233-1

LA CHAIR & LE CHROME™



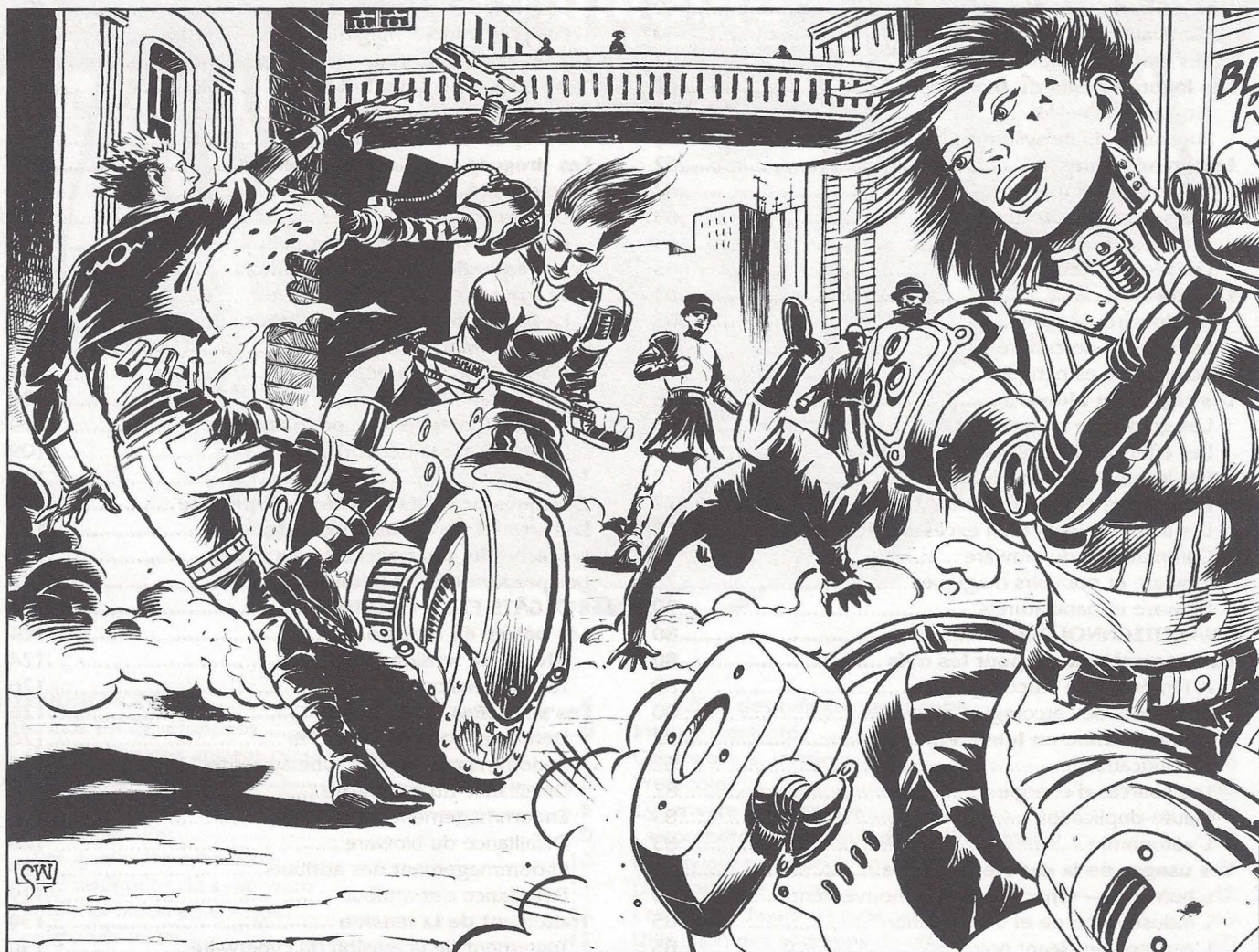
SOMMAIRE

INTRODUCTION	6
Un mot du développeur	6
Mise à jour des anciens personnages	7
LA CYBERTECHNOLOGIE	8
Une définition du cyberware	8
L'implantation	10
Les grades de cyberware.....	10
Les catégories de cyberware	11
L'alimentation en énergie	11
Les grands noms	12
En tête de file : Yamatetsu.....	12
Les seconds couteaux	12
Les spécialistes.....	12
Les dilettantes	13
Les implants cybernétiques	13
Les implants sensoriels.....	13
Les implants de communication	19
Les implants céphaliens.....	19
Les interfaces	23
Les implants corporels.....	25
Les cybermembres	32
Compatibilité du cyberware.....	32
Les bonus.....	33
La Force.....	33
La Rapidité	33
Améliorations multiples d'un même membre.....	34
Le blindage	34
La Dissimulation	36
La capacité d'équipement	36
Les accessoires pour cybermembres.....	36
Les cyberarmes	40
Règles générales concernant le cyberware.....	42
Le système BattleTac	42
Cyberware et paranaturels.....	44
Les yeux.....	44
Les grades de cyberware.....	44
Cyberware et réserve matricielle.....	45

Effets des réflexes augmentés	45
Interconnectivité	45
Cyberware et magie	46
Protocoles	46
Cyberware et signature	47
La compétence Tactique des Petites Unités.....	47
Cyberware et rapports sociaux	48
La réserve de travail.....	48
Les déclencheurs de cyberware.....	48
Utilisation des systèmes de vision.....	48
LA CYBERMANCIE.....	50
Une définition de la cybermancie	50
Comment ça marche	50
Les avantages.....	52
Les inconvénients.....	52
Où s'adresser	52
Les mégacorps	53
Ailleurs.....	54
Les règles de la cybermancie	54
L'accès à la cybermancie	54
Les règles de base	54
En dessous de zéro	54
La magie cybermantique	55
Effets secondaires	55
Mort facilitée	55
Résistance à la magie	56
Nature duale	56
Souillure karmique	57
Modification de la Réaction/de la Perception.....	57
Minutie excessive.....	57
Modification de la Volonté.....	57
Le stimulateur de souvenirs.....	57
Malus sociaux et karmiques	58
Effets à long terme.....	58
Le syndrome de dissociation chronique	58
Le cancer.....	59
LA BIOTECHNOLOGIE.....	60



Une définition du bioware.....	60	Les radicaux et l'orichalque	104
L'implantation	60	Les préparations magiques.....	104
Les grades de bioware	62	Les grands noms	104
Les inconvénients du bioware.....	62	Au coude à coude: S-K et Z-IC	104
Bioware et Éveillés	62	Les seconds couteaux	104
Surcharge du biosystème	62	Les spécialistes.....	105
Les grands noms	62	Les drogues	105
Les rois des implants.....	62	Le dosage	105
Les seconds couteaux	63	Les attributs des drogues	105
Autres sources possibles	63	Les effets des drogues	105
Les récupérateurs	63	Les préparations chimiques.....	107
Le bioware.....	63	La trousse du petit chimiste	108
Le bioware de base	63	La fabrication de produits illicites	108
Le bioware de culture	72	La consommation de drogue	108
Le bioware esthétique.....	75	L'apparition de la dépendance	108
Les règles du bioware.....	76	La régularité des prises.....	109
Les grades de bioware	76	Le développement d'une tolérance	109
Les effets de l'installation du bioware.....	77	Les effets de la dépendance.....	109
Les inconvénients du bioware	77	Décrocher.....	110
Le bioware et les Éveillés	77	Quelques produits de chimie appliquée	111
Les inconvénients d'un excès de bioware	78	Le matériel de diffusion chimique.....	115
Compatibilité du bioware	78	Les produits pharmaceutiques	117
Bioware et pouvoirs magiques	79	Les préparations magiques	122
Bioware et paranaturels.....	79	LES DÉGÂTS ET LA GUÉRISON.....	124
LA NANOTECHNOLOGIE	80	Les points de tension.....	124
La nanotechnologie pour les nuls	80	Niveau de tension	124
À l'intérieur de l'arcologie.....	80	Test de tension	126
En dehors de l'arcologie.....	80	Les séquelles.....	126
La nanomachine en lumière.....	82	Détermination des séquelles	126
La fabrication	82	Endommagement des cybersystèmes.....	127
Les sources d'énergie.....	82	Défaillance du cyberware.....	128
L'auto-duplication	83	Endommagement du bioware	128
L'autonomie	83	Défaillance du bioware	128
Les usages de la nanotechnologie.....	83	Endommagement des attributs.....	129
L'humanité – emportée par le mouvement.....	83	Défaillance des attributs.....	129
L'industrie lourde et la fabrication	85	Traitement de la tension	130
L'espace – le Néant noir.....	85	Traitement de la tension du cyberware	130
Les ordinateurs.....	85	Traitement de la tension du bioware.....	130
Les limites de son application	86	Traitement de la tension des attributs	131
Qui fait quoi à qui	86	Utilisation de la tension	131
Les trois locomotives	86	Conscience	131
Coriaces et affûtés	88	Réanimation d'un personnage inconscient.....	131
Assis dans la nano-poussière.....	89	Les conséquences de rester conscient.....	132
L'équipement nanotechnologique	90	Cicatrices	132
Les nano-implants	90	Endommagement de l'armure dermale	132
Le nanoware	92	Règles optionnelles.....	133
Le nano-matériel	95	Élargissement des modificateurs de premiers soins	133
Les règles de la nanotechnologie	96	Élargissement des soins médicaux.....	133
La nanotechnologie et ses applications	96	Guérison des dégâts physiques	134
Les nanodrones	96	Tir visé et séquelles	134
Le nanoware	98	Attaques surpuissantes et séquelles	134
L'acquisition du nanoware.....	98	LA CHIRURGIE	135
L'installation	99	Les compétences chirurgicales.....	135
La perte de nanites.....	99	Compétences actives.....	135
La détection thermographique	100	Compétences de connaissances.....	136
La détection de nanoware	100	L'équipement médical.....	136
LA CHIMIE	101	Médikit.....	136
Les principes fondamentaux.....	101	Boutique médicale (clinique)	138
La chimie industrielle appliquée	101	Installations médicales (hôpital)	138
Dans les ombres.....	102	Antenne médicale mobile.....	138
Les produits pharmaceutiques	102	Appareillage de téléprésence médicale.....	139
Les catégories	102	La greffe d'organes	139
Du bon usage des produits pharmaceutiques.....	102	Le traitement	140
La chimie et l'alchimie	104	Les services médicaux.....	141



Les urgences	143
Les soins médicaux non urgents.....	143
Pousser la porte.....	144
Considérations générales	144
Le profil médical	144
La détection des implants	145
La préparation de l'intervention	145
Options	145
La création d'une procédure.....	146
Le test de chirurgie	146
La chirurgie esthétique	146
La chirurgie des implants.....	147
La chirurgie thérapeutique.....	147
La transplantation.....	147
La traumatologie.....	148
Options chirurgicales.....	149
Les options négatives.....	149
Les options positives	150
Les dégâts de la chirurgie.....	151
Le prix à payer.....	151

CRÉDITS

Rédaction

Robert Boyle
Martin Gotthard
Eleanor Holmes
Michael Mulvihill
Sebastian Wiers

Développement

Michael Mulvihill
Robert Boyle

Responsable de la gamme Shadowrun

Michael Mulvihill

Édition américaine

Jean Rabe
Robert Boyle
Sharon Turner Mulvihill
Paolo Marcucci

**Équipe éditoriale***Direction éditoriale*

Donna Ippolito

Rédaction en chef

Sharon Turner Mulvihill

Associé à la rédaction

Robert Boyle

Assistant à la rédaction

Davidson Cole

Équipe artistique*Direction artistique*

Jim Nelson

Assistant à la direction artistique

Fred Hooper

Couverture

Marc Sasso

Quatrième de couverture

Paul Bonner

Jim Nelson

Marc Sasso

Matt Wilson

Maquette de couverture

Fred Hooper

Maquette U.S.

Fred Hooper

Jim Nelson

Illustrations

Janet Aulisio

Tom Baxa

Paul Bonner

Tom Fowler

Fred Hooper

Dave Martin

Kevin McCann

Jim Nelson

Steve Prescott

Marc Sasso

Ron Spencer

Shane White

Matt Wilson

Test, petits bouts de rédaction par-ci, par là, et coup de main en général

Robert Barker, Michael S. Bobroff, Duane Brickler, Perry Fawcett, Patrick Goodman, Jeremy Guillemette, J. Keith Henry (à qui je dois un grand merci pour avoir rédigé un paragraphe qui m'a fait comprendre beaucoup de choses), John Hollar, Joanna Hurley, Jeff Jones, Steve Kenson, Gregory B. Lusby, Paolo Marcucci, Rich Osterhout, John Reid, Brent Smith, Jon Szeto, Myron Thompson, James Vaughan ; les Whatever (Edie Bell, Robert Boyle, Berianne Bramman, Tim Curtin, Anara Gesserit, William Gold, Chris Shaffer, Jeff Smith, Sebastian Wiers) ; et, bien entendu, les Mysterious Dvixen.

Dédicace

Cet ouvrage est dédié à un gars qui m'aide depuis une époque où *Shadowrun 3* n'était encore qu'un vague projet. Il

a participé de près ou de loin à tous les suppléments *Shadowrun* sortis depuis plus d'un an et chaque fois, j'oublie de le signaler ou de le remercier. Il y a quelque chose d'ironique à lui dédicacer cet ouvrage en particulier, attendu qu'il n'a jamais joué de personnages câblés (il préfère la magie) – et en même temps, j'y tenais parce que c'est important. Après tout, c'est quand même lui qui a compilé toutes les tables d'équipement de ce supplément ! Alors, merci, Flake, pour le coup de main et pour ne pas m'avoir accablé d'injures chaque fois que je t'ai oublié.

- Michael Mulvihill

VERSION FRANÇAISE**Traduction**

Guillaume Fournier

Directeur de collection

Henri Balczesak

Adaptation et rewriting

Dominique Balczesak

Réalisation technique

Nexus/Guillaume Rohmer

Titre original : Man & Machine : Cyberware

Version française éditée par

Jeux Descartes, 1, rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Paris Cedex 15

SHADOWRUN et MAN & MACHINE : CYBERWARE sont des marques déposées WizKids, LLC. Copyright © 2003 WizKids, LLC. Tous droits réservés.

JEUX DESCARTES sur Internet à l'adresse suivante :

<http://www.jeux-descartes.fr>

Imprimé au Portugal par SIG Camarate

Édition et dépôt légal novembre 2003

ISBN : 2-7408-0233-1

Retrouvez Shadowrun sur le net !

En anglais :

Info@shadowrunrpg.com (pour vos questions concernant le jeu)

<http://www.srrpg.com> (page web officielle)<http://www.fanpro.com> (page web de FanPro)<http://www.wizkidsgames.com> (page web de WizKids)

Et en français :

<http://www.jeux-descartes.fr/shadog.html> (hotline officielle)<http://www.shadowforums.com/forums> (principal forum francophone dédié à Shadowrun)[http://fr.groups.yahoo.com/group/Shadowrun-france/\(mailing list Shadowrun\)](http://fr.groups.yahoo.com/group/Shadowrun-france/(mailing-list-Shadowrun))<http://www.sden.org/forums/viewforum.php?f=34> (forum Shadowrun du site de l'Elfe noir)

INTRODUCTION

La *Chair & le Chrome* est le supplément *Shadowrun* de référence pour tout ce qui a trait au cyberware et autres implants.

Il contient de nouveaux équipements, une nouvelle technologie, de nouveaux concepts et de nouvelles options de jeu, qui viennent étendre et approfondir ce qui a pu être développé dans de précédents suppléments.

Non content de proposer une part conséquente de nouveautés, *La Chair & le Chrome* reprend également des éléments publiés dans d'autres suppléments aujourd'hui épuisés ou basés sur une version plus ancienne de *Shadowrun*; c'est ainsi que des informations tirées de *Shadowtech*, de *Cybertechnology*, du *Neo-Anarchist's Guide to Real Life*, du *Corporate Security Handbook*, de *Cyberpirates*, de *Lone Star*, de *Renraku Arcology: Shutdown* et de *California Free State* ont été révisées et mises en conformité avec les règles de SR3. Dans ce supplément, toute référence aux règles de *Shadowrun* désigne la troisième édition du jeu.

La Chair & le Chrome commence par *La Cybertechnologie*, l'art délicat du mélange de la chair et du métal dans le but d'améliorer les capacités humaines. Le chapitre aborde le cyberware sous tous les angles, traitant aussi bien des raisons de la perte d'Essence que des rapports entre différents implants ou encore des grands noms de la communauté cybernétique – et notamment des mégacorporations et du rôle qu'elles jouent dans les ombres. Le passage consacré au cyberware couvre près d'une centaine d'implants différents; certains bien connus des joueurs, d'autres tout nouveaux, tout beaux. Ce chapitre fournit aussi des règles concernant l'optimisation des cybermembres sans perte d'Essence supplémentaire, plus des règles permettant l'intégration de toutes ces nouveautés dans vos parties et d'autres traitant de la compatibilité entre magie et cybernétique.

La Cybermancie aborde les techniques encore mystérieuses permettant à un humain privé d'Essence de rester en vie: qui les utilisent, comment, et comment vous en servir dans vos parties.

La Biotechnologie consiste à remplacer des parties du corps humain par d'autres, artificiellement cultivées et améliorées. Le chapitre aborde les avantages et les défauts de cette technique, propose une liste de bioware et détaille les règles de son implantation et de ses limitations.

La toute dernière nouveauté offerte aux shadowrunners est *La Nanotechnologie* – la science des nanites et de leur implantation dans le corps humain, avec des résultats de plus en plus probants et spectaculaires. Le chapitre explique en quoi consiste cette technique et comment elle fonctionne, détaille plus d'une vingtaine de produits et fournit des règles pour rendre le nanoware compatible avec le bioware et le cyberware.

La Chimie réunit des informations concernant divers médicaments, gaz, armes et équipements chimiques, y compris les vaporisateurs et les fusils hypodermiques. Les poisons, toxines, drogues et explosifs sont également détaillés. Le chapitre s'achève par une présentation de préparations et de philtres magiques à base de plantes Éveillées.

Les Dégâts et la Guérison procure toutes les informations nécessaires aux personnages concernant les dégâts et leurs conséquences à long terme sur le cyberware, le bioware ainsi que leurs attributs physiques. Le concept de tension est introduit pour refléter l'état d'un implant ou d'un attribut. Ce chapitre propose enfin des règles approfondies et optionnelles concernant les dégâts, les soins médicaux et les premiers soins.

La Chirurgie couvre tous les domaines d'intervention, de l'implantation à l'opération à cœur ouvert, y compris l'hospitalisation et les urgences. Le chapitre aborde également la question des compétences et des cliniques chirurgicales, présente l'atelier médical mobile et explique comment dénicher un bon praticien, où se faire soigner en urgence et quels sont exactement les services que DocWagon propose à ses clients.

UN MOT DU DÉVELOPPEUR

Ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit. Revoir de fond en comble tout le système de magie de *Shadowrun* n'a pas été une partie de plaisir. Loin de là. Mais à côté de la mise à jour et de la refonte du chrome et des règles qui vont avec, je peux vous dire que c'était une véritable promenade de santé. Le supplément que vous tenez entre vos mains est certainement celui qui nous a créé le plus de difficultés de toute la gamme.

Pourquoi? C'est très simple. Avec la magie, on peut inventer ce qu'on veut, tant qu'on reste cohérent, tout le monde est content. Avec le corps humain, la chimie, la biologie, la façon dont les gens meurent ou guérissent, c'est une autre paire de manches. Il fallait donc imaginer du matériel fictif qui soit en accord avec ce que même un néophyte connaît déjà. Et ensuite, il fallait que ça cadre avec les règles de *Shadowrun*.

Tenez, prenez le cas de l'Essence – un pur mécanisme de jeu, qui a besoin de s'appuyer sur une base scientifique pour fonctionner.

L'Essence en elle-même n'a rien de scientifique; elle ressort davantage de la magie et du mana. Mais elle joue un rôle déterminant dans l'existence et le bon fonctionnement du corps humain, et doit donc être prise en compte dans tout ce qui concerne les implants.

Il faut donc définir ce que représente le fait de perdre de l'Essence. Seulement, ça n'a jamais été clairement expliqué. Par exemple, est-ce qu'on perd de l'Essence quand on perd



un membre, ou qu'on se fait placer une broche pour aider un os à se ressouder, ou qu'on se fait implanter un pacemaker ? Que se passe-t-il dans le cas d'une greffe de foie, ou, dans *Shadowrun*, d'un organe cloné ? Rien de tout ça n'a jamais été défini en termes d'Essence.

On sait qu'on peut perdre de l'Essence quand on reçoit une blessure fatale, qu'on est mal soigné ou qu'on développe une dépendance à la drogue. On sait également que se faire implanter du cyberware entraîne une perte d'Essence immédiate, et que les cyberware de différents grades entraînent différentes pertes.

En première analyse, on peut donc affirmer que la perte d'Essence n'est pas liée à une simple blessure, ni même à une mutilation ou à une greffe d'organe.

La perte d'Essence ne se produit que lorsqu'un élément étranger est implanté dans le corps humain.

Mais là encore, cette assertion ne résout rien, parce qu'on ne va pas décréter que les broches, les prothèses de hanche ou les pacemakers entraînent une perte d'Essence. Qu'y a-t-il donc de tellement spécial dans le cyberware, finalement ?

Le cyberware doit être implanté et connecté au circuit neurologique, contrairement aux broches et aux pacemakers, qui ne sont pas reliés au cerveau. Donc, l'élément spécifique du cyberware est qu'il s'agit d'un implant artificiel qui s'adresse au cerveau.

La mécanique – faite de métal, de céramique, de polymères et autres matériaux futuristes – doit être connectée à cette bonne vieille matière grise. Voilà en quoi elle se distingue de tous les autres types d'implants. Voilà pourquoi elle fait perdre de l'Essence.

En l'état actuel de la recherche, la médecine confirme que le cerveau ne se laisse pas facilement convaincre d'intégrer de nouveaux éléments. En particulier des éléments qu'il identifie comme étrangers. Comment réagirait-il à l'implantation de machines complexes ? À mon avis (et là, on retombe dans la science-fiction), pas très bien. En fait, j'ai bien envie de dire que c'est cette intégration forcée de la machine à la chair (et la mise à niveau nanotechnologique permanente nécessaire au maintien de la connexion) qui déclenche le mécanisme de perte d'Essence.

Non seulement je le dis, mais je l'affirme. C'est la règle.

En intégrant des éléments de cyberware, le cerveau subit une transformation radicale qui l'éloigne du mana et le rapproche de la machine.

Cette décision une fois prise, reste à l'appliquer aux différents implants. Le bioware, de par sa nature organique, n'impose pas de perte d'Essence. La dépendance chimique (de même que certains traumatismes et opérations chirurgicales) provoque des bouleversements fondamentaux dans le corps humain. Elle force le cerveau à fonctionner en désaccord avec le mana, ce qui entraîne une perte d'Essence. Les nanites n'ont pas de réelles conséquences sur la liaison de la chair et du cerveau et ne font donc pas perdre d'Essence.

Vous noterez qu'à ce stade, nous n'avons même pas encore abordé la question du cyberware ou du bioware proprement dit.

C'est aussi ça, *La Chair & le Chrome* !

Pour chaque implant, chaque produit chimique, il a fallu envisager le problème à la fois sous l'angle de la vraisemblance scientifique et de la cohérence de jeu.

Alors bien sûr, nous avons dû inventer des trucs – et pas qu'un peu – mais chaque fois, en nous appuyant sur une réalité scientifique existante. Il a fallu résister à la tentation de faire du cyberware quelque chose qu'il n'était pas ; veiller à ce qu'il ne se transforme pas en une autre forme de magie (comme dans *Cybertechnology*), sans réduire la magie à une forme de gris-gris génétique (comme dans *Shadowtech*).

Dans *La Chair & le Chrome*, c'est la partie purement technologique de l'univers de *Shadowrun* que nous avons tenu à mettre en valeur.

MISE À JOUR DES ANCIENS PERSONNAGES

La question que tout le monde se pose, évidemment, est de savoir comment faire passer un personnage câblé de la deuxième à la troisième édition de *Shadowrun*. En fait, très peu d'implants ont été modifiés. L'ordinateur tactique, l'encéphalon et quelques autres qui regroupaient plusieurs applications ont été entièrement reconfigurés ; d'autres ont été décomposés en plusieurs implants distincts, plus fonctionnels.

L'une des principales différences entre les deux éditions est que, depuis la troisième, les personnages ont plus d'Essence à leur disposition. Si, si, vous avez bien lu – plus ! Les cybermembres ont désormais une contenance suffisante pour loger plusieurs équipements sans augmentation du coût en termes d'Essence !

Pour les personnages qui marchent sur le fil du rasoir en raison d'un câblage excessif, reportez-vous à la nouvelle description de leurs implants et, en cas de changement, procédez aux ajustements d'Essence correspondants.

Pour ceux qui préfèrent, le bioware n'entraîne pas de perte d'Essence mais présente tout de même certains inconvénients, aussi bien pour les magiciens que pour les méta-humains ordinaires. Lisez attentivement le chapitre consacré au sujet pour noter les changements. La principale modification, c'est que les règles de *La Chair & le Chrome* limitent désormais le bioware à un maximum de 9 points. Les inconvénients d'un bioware supérieur à l'Essence étant relativement sérieux, la solution la plus simple consiste à sélectionner certains implants et à décréter qu'ils cessent de fonctionner, pour ramener les points de bioware à un niveau inférieur ou égal à 9.

Les autres chapitres introduisent, soit des concepts entièrement nouveaux, soit de nouvelles applications concernant des règles existantes. Je ne saurais trop vous recommander à tous d'étudier les règles de blessures et de guérison avant de repartir courir les ombres.

Un conseil aux shadowrunners : d'abord, déterminez la part d'humain qui est en vous – c'est celle qui est chaude, molle et qui a une fâcheuse tendance à saigner. Je suis sûr que vous trouverez dans ces pages une part de machine à tout casser que vous brûlerez d'impatience de vous faire implanter. Ne reste plus qu'à vous dégouter un charcudoc (compétence Biotech 2), à lui faire lâcher son tord-boyaux de synthèse, et à le convaincre de nettoyer sa salle d'opération (indice 2) avant de vous laisser ouvrir le crâne...

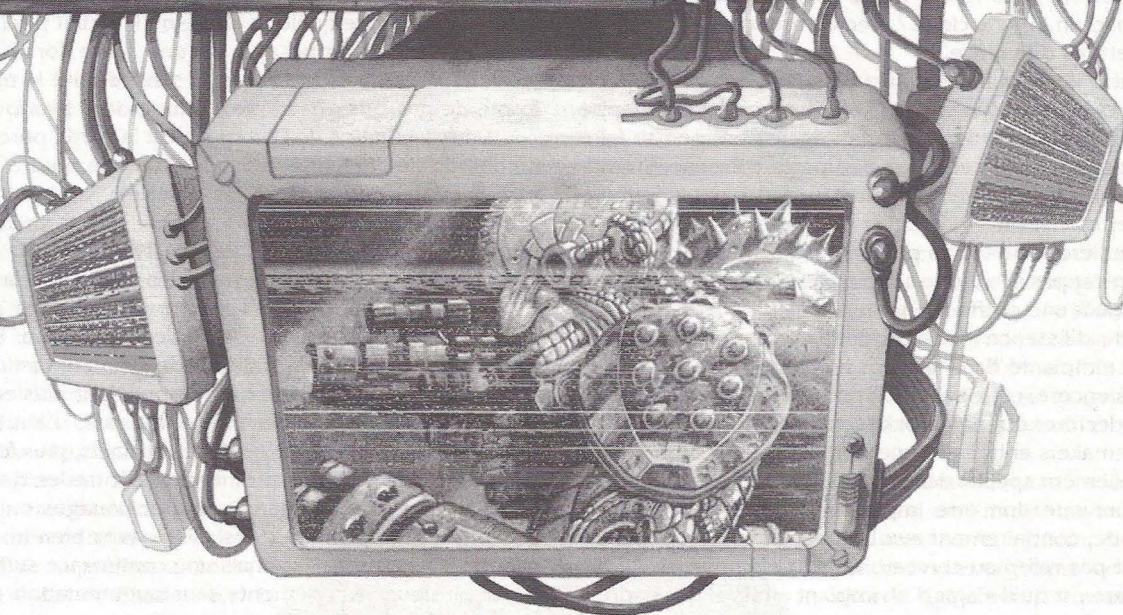
Et comme je le dis toujours,

Ne vous prenez pas la tête !
Jouez au jeu de rôle !

Et pendant que vous y êtes, essayez donc de ne pas saigner sur l'infirmière...

Mike Mulvihill

LA CYBERTECHNOLOGIE



En 2061, la survie dans les ombres exige du corps humain des performances pour lesquelles il n'a pas été conçu. Protéger ses organes internes contre les balles, par exemple. Ou interagir directement avec un ordinateur. Pouvoir se déplacer à une vitesse éblouissante n'est pas, en principe, indispensable dans la vie de tous les jours ; c'est, en revanche, nécessaire dans un certain nombre de domaines. Heureusement, le progrès scientifique permet désormais au corps humain de repousser ses limites en mêlant l'homme et la machine, grâce à une technique baptisée cybertechnologie. Cette technique a propulsé l'humain vers des territoires qui lui étaient autrefois interdits.

Si la magie peut être considérée comme le plus beau don de l'homme, le cyberware est sans conteste sa plus grande tricherie. Si la magie ne s'offre qu'à quelques privilégiés, le cyberware est accessible à n'importe qui.

UNE DÉFINITION DU CYBERWARE

Le cyberware, fondamentalement, est un appareillage technologique implanté dans le corps humain et manipulé directement par lui. Il englobe des gadgets aussi divers que les datajacks, l'ossature renforcée et le système de mouvements câblés, ou tous les appareils destinés à compenser une faiblesse ou une infirmité qui, sans eux, constituerait un handicap.

Le cyberware se présente sous de nombreuses formes et intègre de nombreux composants, comme les dérivés du plastique, la céramique et le métal inoxydable (ainsi qu'antimagnétique et même non-conducteur), les microfibres optiques, la microélectronique, les micro-ordinateurs, les microprocesseurs optiques, les micro-moteurs et gyroscopes, les polymères à stimulation électronique et autre myomères.

L'interface neurale directe

La plupart des implants cyberware sont connectés, soit directement au cerveau, soit au système nerveux. Cela leur permet d'être manipulés par simple impulsion mentale, sans même que l'utilisateur ait besoin d'y penser ; l'acte de sortir ses lames digitales est pour lui aussi naturel et inconscient que la tension d'un muscle. Il n'est pas nécessaire de formuler consciemment des ordres à ses implants.

Bon nombre d'équipements intégrés à un cybermembre ou logés dans un compartiment corporel, en revanche, ne sont pas connectés au corps. Ce serait peu pratique, par exemple, dans le cas du pistolet crocheteur (page 27). De même, beaucoup d'implants entrant dans la catégorie du céphalaware (l'ordinateur tactique, par exemple), lorsqu'ils sont installés dans un cybermembre, ne sont pas automatiquement reliés au cerveau ou au système nerveux. Ils nécessitent alors une interface neurale directe (IND), sorte de traducteur automatique qui leur permet d'interagir avec le cerveau et d'obéir à ses instructions (voir page 39).





L'interconnectivité

Pour tirer le meilleur de son cyberware, il est souvent nécessaire de pouvoir faire communiquer ses différents implants. Par exemple, si vous disposez d'un appareil photo oculaire et de mémoire supplémentaire, mieux vaut relier les deux afin de pouvoir stocker en mémoire les clichés pris par l'appareil photo.

Les implants peuvent être connectés les uns aux autres grâce à un mécanisme de transfert entrée/sortie permettant au cyberware d'échanger des données. Ce rôle peut être tenu aussi bien par un datajack (SR3 page 295) que par un routeur (page 22). Le mécanisme en question peut également transférer des données vers et à partir d'appareils externes grâce à un datajack ou à une connexion IND.

Pour plus d'informations sur l'interconnectivité, voir page 45.

L'IMPLANTATION

Comme le dit la publicité Universal Omnitech : "Si vous pouvez l'imaginer, on peut vous l'implanter."

Bien que le corps humain soit désormais incapable de répondre à lui seul aux exigences du XXI^e siècle, il représente toujours une merveille en matière de fabrication et de performance. Grâce à l'apport du cyberware et à ce qu'il ajoute, retranche ou modifie, le corps humain peut prendre une toute autre dimension. Même l'adjonction d'une pièce aussi anodine qu'un datajack signifie malgré tout qu'on a percé un trou dans la boîte crânienne – un petit morceau du crâne a été ôté, et le cerveau a été mis à jour. La mission du crâne est de protéger le cerveau, et cependant l'homme est résolu à la compromettre dans le seul but de traiter des images informatiques plus rapidement et plus efficacement. Même si le trou reste modeste, il n'en demeure pas moins que le rôle du crâne a été circonvenu.

Le cyberware altère radicalement le corps de chair original. De telles altérations ne sont pas sans conséquences. On peut considérer qu'il s'agit d'un "vulgaire datajack", mais cette pièce de cyberware relativement anodine modifie le fonctionnement du cerveau et la façon dont le corps se protège.

L'Essence

Le cyberware offre davantage de possibilités que le bio-ware (page 60) ou les organes de substitution (page 139), et il est suffisamment varié pour fonctionner sur toutes les parties du corps, du cerveau aux membres en passant par les organes internes et le système nerveux. En termes pratiques, ses applications sont virtuellement illimitées. La seule restriction posée à son implantation tient à la nature même du corps humain : à chaque nouvel implant, le sujet perd de l'Essence – cet élément qui distingue le vivant de l'inanimé. Dans SR3, l'Essence se définit comme la force vitale d'un corps, son intégrité, sa cohérence interne. Le cyberware tranche là-dedans comme une lame chauffée à blanc dans un morceau de beurre.

La diminution de l'Essence n'est pas le simple résultat d'une perte de chair ; les gens qui perdent un bras ou un organe sans le remplacer par du cyberware ne perdent pas d'Essence. Cette perte est le résultat de la connexion d'une machine au système nerveux grâce à la microchirurgie et à la nanotechnologie. Ce type d'intervention bouleverse la nature fondamentale du corps humain – le sujet en retire des bénéfices immédiats, mais il renonce à une partie de son intégrité.

Il existe un stade au-delà duquel le cerveau ne peut plus tolérer de nouveaux éléments artificiels comme faisant partie intégrante du corps. Chaque être humain ou métahumain possède 6 points d'Essence qu'il peut céder contre du cyberware ; ce montant représente une limite infranchissable par la science seule, en l'état actuel de nos connaissances. La recherche en cyberware s'est donc développée simultanément dans deux directions. La première visait à rendre l'interface homme-machine beaucoup plus tolérable pour le corps, c'est-à-dire à réduire la perte d'Essence. Elle a eu pour résultat l'élaboration des différents grades de cyberware. La deuxième cherchait un moyen de tromper le corps afin qu'il accepte davantage de cyberware qu'il n'a d'Essence, grâce à l'intervention de la magie. Elle a donné naissance à la cybermancie (page 50).

LES GRADES DE CYBERWARE

Il existe quatre grades de cyberware. Du plus bas au plus élevé, on trouve le cyberware de base, l'alphaware, le bêta-ware et le deltaware. Plus le grade est haut, plus les composants sont de qualité et moins ils font perdre d'Essence.

Le cyberware le plus répandu est le cyberware de base. Coûteux en Essence, il est fabriqué en série à destination du grand public. N'importe quel chirurgien ou charcudoc est capable de l'implanter. Il présente l'avantage d'être relativement bon marché, facile à obtenir et simple à installer. Son défaut est qu'il est impossible de le personnaliser ou de l'adapter à une fonction spécifique – c'est un pur matériel de série.

L'alphaware est déjà mieux conçu. Ses composants répondent à des critères de qualité plus exigeants, et il subit des tests plus rigoureux. En général, il faut le commander à l'avance, même si certains détaillants commencent à en avoir en stock. Deux fois plus coûteux que le cyberware de base, il coûte cependant moins cher en termes d'Essence.

Le bêta-ware est fabriqué sur mesure et adapté à la physiologie du patient. Il est assemblé à la commande, et impose au client toute une batterie de tests concernant sa condition physique, son métabolisme et son ADN. Il remplace bon nombre des gyroscopes et micro-moteurs utilisés dans le cyberware de base et l'alphaware par des myomères. Le bêta-ware revient quatre fois plus cher que le cyberware de base. Plus difficile à trouver, il réclame également un délai de fabrication plus long. Il fait perdre moins d'Essence que le cyberware de base ou l'alphaware, mais il n'est pas facile de s'en procurer dans la rue.

Le grade de cyberware le plus rare (qui représente peut-être l'apogée du développement cybernétique) est le deltaware. Le deltaware est toujours fabriqué sur mesure pour chaque patient. Faisant appel aux métaux, aux plastiques et aux céramiques les plus nobles, il confine à l'œuvre d'art. L'assemblage de son électronique est finalisé pendant l'implantation, afin d'assurer une compatibilité parfaite et une fabrication irréprochable. Le deltaware relie généralement les myomères directement aux impulsions électriques du corps, de sorte que les chirurgiens qui pratiquent son installation doivent être formés aussi bien à la microélectronique qu'à la médecine. Le deltaware n'est pas disponible dans la rue, et les seules personnes capables de l'élaborer et de l'implanter sont enfouies si profondément au cœur des corporations que leurs noms ne circulent même pas dans les ombres. Les cliniques qui proposent du deltaware offrent généralement accès à la cybermancie (page 50), même si cette dernière n'est pas pratiquée sur place. Le deltaware revient huit fois plus cher que le cyberware de base.

On trouve sur le marché de l'occasion du cyberware de base, de l'alphaware et du bêtaaware. Ce matériel est souvent d'une qualité douteuse, mais il ne coûte pas cher et il fonctionne. Personne ne propose du deltaware d'occasion, mais si vous réussissez à vous en procurer, vous pouvez vous le faire implanter comme s'il s'agissait de bêtaaware.

Les règles concernant les grades de cyberware sont détaillées page 44.

LES CATÉGORIES DE CYBERWARE

Le cyberware est divisé en trois catégories, en fonction de son implantation et de son usage : le céphalaware, le somatoware et les cybermembres.

L'un des nombreux avantages apportés à l'homme par le cyberware est que chaque implant est à même d'étendre de manière saisissante le champ des capacités organiques. Si la principale caractéristique et le plus grand atout de l'homme reste son pouvoir d'adaptation, il n'en est pas moins vrai qu'un œil de chair ne remplit qu'une seule et unique fonction. Les fabricants de cyberware proposent aujourd'hui des implants de substitution capables de remplir plusieurs fonctions. Un œil cybernétique, par exemple, offre plus de vingt-cinq options, sans compter les packs d'options et les fonctions cumulables.

Le céphalaware

Il est facile de déterminer quels implants entrent ou non dans cette catégorie : ce sont tous ceux qui sont installés dans la tête, des plus exotiques (comme les cybercrânes) aux plus courants (comme les datajacks). Ce cyberware, qui est peut-être le plus précieux de tous, est également le plus dangereux à implanter en raison de sa proximité avec le cerveau. Le fait que certains morceaux du crâne doivent être prélevés ou perforés pour permettre l'opération fait courir un grave danger à l'organe le plus important du corps humain. Ce risque, parfois dramatique, n'a pourtant pas freiné la popularité des datajacks, des radios, de la mémoire supplémentaire et autres gadgets similaires.

Le céphalaware regroupe plusieurs sous-catégories : les implants sensoriels, les implants matriciels, les interfaces de contrôle, les interfaces de communication et le céphalaware interne.

Les implants sensoriels comprennent les yeux et les oreilles cybernétiques, les modifications nasales ainsi que les analyseurs chimiques et les armes installées dans les orifices sensoriels. Ce type de cyberware est très apprécié parce qu'il permet d'ajouter plusieurs options en une seule opération. Les implants sensoriels peuvent développer les sens de leur utilisateur, ou lui en procurer d'autres radicalement nouveaux.

Les implants matriciels représentent la sous-catégorie de céphalaware la moins étendue et cependant la plus couramment utilisée. Ils se composent principalement des datajacks et des cyberdecks crâniens.

Les interfaces de contrôle consistent en une console de contrôle à distance avec son émetteur installés dans une interface crânienne.

Les interfaces de communication sont des implants très courants. On n'hésite plus à se faire implanter une radio, un téléphone ou tout autre appareil de communication dans le crâne. Considérant la popularité croissante de ce type d'implants dans la communauté des ombres, et la valeur des instruments de détection d'un interfacé, la prochaine percée dans le domaine de ces interfaces inclura vraisemblablement la capacité de brouiller les communications d'autrui.

Le céphalaware interne est une catégorie fourre-tout dans laquelle on retrouve des implants aussi divers que la mémoire, les microprocesseurs évolués comme les ordinateurs tactiques, les compartiments dentaires ou même les bombes corticales. À l'origine, elle ne comprenait que des implants spécifiquement destinés à améliorer (ou même à supplanter) les fonctions cérébrales, mais la prolifération des pièces uniques n'entrant dans aucune autre catégorie a rapidement assoupli sa définition.

Le somatoware

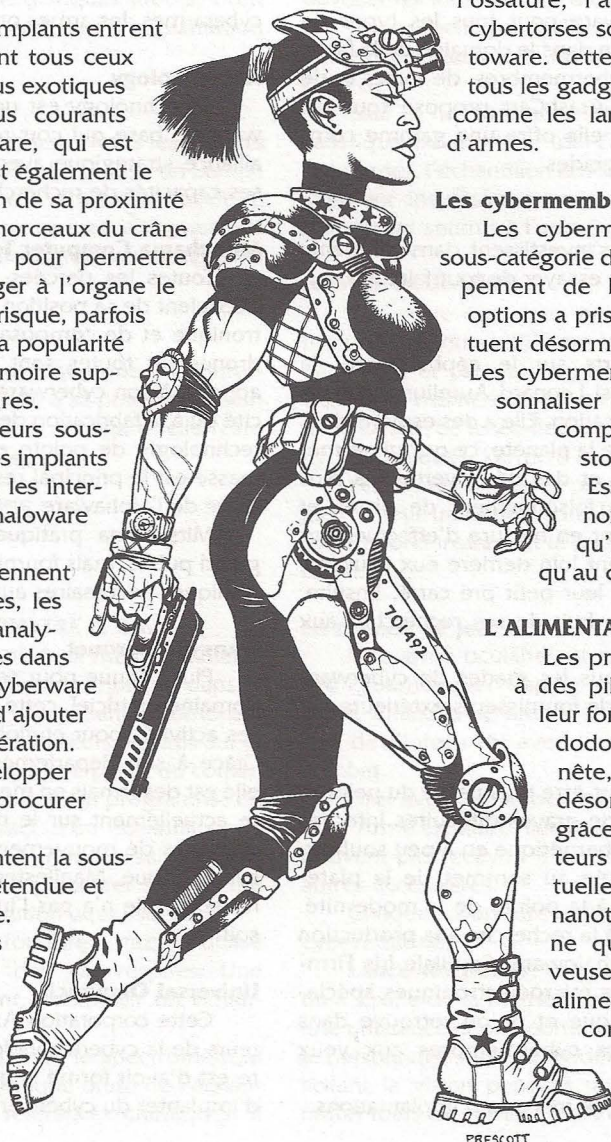
Le somatoware englobe tout le cyberware qui n'est pas installé dans la tête. Les implants qui utilisent le système nerveux central pour envoyer des messages au cerveau, les mouvements câblés, les réflexes câblés qui court-circuitent les routines ordinaires du système nerveux, le renforcement de l'ossature, l'armure dermale et même les cybertorses sont autant d'exemples de somatoware. Cette catégorie comprend également tous les gadgets intégrés aux cybermembres, comme les lames digitales ou les interfaces d'armes.

Les cybermembres

Les cybermembres étaient autrefois une sous-catégorie du somatoware, mais le développement de leurs possibilités et de leurs options a pris une telle ampleur qu'ils constituent désormais une catégorie à part entière. Les cybermembres sont aussi faciles à personnaliser que les yeux cybernétiques. Ils comprennent même des espaces de stockage ! Ils coûtent très cher en Essence, cependant, en raison du nombre de connexions neurales qu'ils doivent garder ouvertes jusqu'au cerveau.

L'ALIMENTATION EN ÉNERGIE

Les premiers implants faisaient appel à des piles rechargeables pour assurer leur fonctionnement, mais à l'instar du dodo et du cadre corporatiste honnête, ces dernières appartiennent désormais au passé. En renforçant, grâce à des matériaux superconducteurs et macroconducteurs perpétuellement réparés et entretenus par nanotechnologie, la gaine de myéline qui assure les connexions nerveuses, le cyberware est désormais alimenté directement par l'énergie corporelle. En d'autres termes, il fonctionne à la bioélectricité naturelle qui alimente déjà le corps de chair.



PRESKOTT



Même les implants qui sembleraient devoir réclamer plus d'électricité que le corps ne peut en produire, comme les cybermembres ou les réflexes câblés, réussissent à fonctionner ; les circuits superconducteurs prélèvent la bioélectricité en d'autres points du corps et la dérivent instantanément là où elle est nécessaire. Ce processus de redistribution n'est pas sans entraîner des modifications chimiques dans le corps. Certains chercheurs estiment que ce bouleversement biochimique fondamental pourrait aussi avoir des répercussions sur l'Essence, ce qui expliquerait pourquoi le cyberware ne progresse plus guère depuis la découverte du deltaware.

LES GRANDS NOMS

Alors, qui arrive en tête de file de l'industrie du cyberware ? Demandez-vous plutôt qui n'y figure pas. Le cyberware est aujourd'hui si répandu que toutes les mégacorps, ainsi que la plupart des corpos AA et A, participent à un niveau ou à un autre à sa fabrication, à sa distribution ou à son implantation.

EN TÊTE DE FILE : YAMATETSU

Cela dit, Yamatetsu devance largement ses concurrentes dans le domaine de la cybernétique. Elle ne se spécialise en rien : elle fait tout. Elle s'intéresse à tous les types d'implants ; elle conduit des recherches très poussées sur la perte d'Essence ; elle propose du cyberware pour tous les types de métahumains ; elle est numéro un dans le domaine de la fabrication et de la distribution de cybermembres, de torses et de crânes métahumains ; sa filiale CrashCart propose tous les types d'implantations ; et enfin, elle offre une gamme complète de cyberware de tous les grades.

LES SECONDS COUTEAUX

Les corporations suivantes s'investissent dans différents aspects de la cybernétique, sans essayer de tout faire.

Cross Applied Technologies

Cross concentre ses efforts sur le céphalaware, la recherche en particulier, même si Leonard Aurelius a récemment grossi le budget de la fabrication. Elle a des espions dans toutes les firmes de recherche de la planète, ce qui lui permet de se tenir au fait des théories et des découvertes les plus diverses. Ainsi, à partir de ce foisonnement de pistes et d'idées, ses propres savants sont en mesure d'effectuer des bonds technologiques qui laissent loin derrière eux ceux qui se concentrent uniquement sur leur petit pré carré. Ensuite, Cross n'a plus qu'à revendre le fruit de ses recherches aux concurrentes qu'elle a pillées.

La compagnie a accès à tous les grades de cyberware mais doit se le procurer auprès de fournisseurs extérieurs.

Renraku

Cette compagnie ne fait peut-être plus partie du peloton de tête et connaît sans doute de graves difficultés internes et externes, mais sa branche cybernétique en a peu souffert. La technologie qui l'a propulsée au sommet de la plateforme des AAA reste toujours à la pointe de la modernité. Elle s'intéresse principalement à la recherche à la production d'implants matriciels et de céphalaware. Sa filiale Iris Firmware assemble des composants microélectroniques spécialement destinés à la cybernétique et qu'on retrouve dans tous les types d'implants, des cybermembres aux yeux cybernétiques.

En revanche, Renraku pratique très peu d'implantations.

Shiawase

Shiawase Biotech, branche de la mégacorp entièrement vouée à la cybertechnologie et autres domaines associés comme la biotechnologie et la nanotechnologie, compte tellement de découvertes majeures à son crédit que beaucoup la considère comme l'artisan du premier deltaware véritablement opérationnel. Ces dernières années, la compagnie a opéré un recentrage sur la nanotechnologie et la biotechnologie. Elle ne fabrique que des produits de très haute qualité et possède quelques cliniques d'implantation réservées à une clientèle choisie.

LES SPÉCIALISTES

Les corporations suivantes ne travaillent que dans un secteur bien précis de la cybertechnologie ou se spécialisent dans un domaine du cyberware. Leur réussite dans un champ d'application volontairement restreint leur a permis de se faire un nom, à la fois dans le monde corporatiste et dans les ombres.

Ares Macrotechnology

Comme son nom l'indique, Ares fait davantage dans la macroélectronique que dans la microélectronique. Ses départements de recherche et de production se concentrent surtout sur les interfaces d'armes et autres implants destinés à intégrer des armes ou à optimiser leur fonctionnement, comme les cyberarmes, les armes orales et optiques et les bras articulés.

Aztechnology

Aztechnology est une importante productrice de cyberware de base qui couvre le monde entier. Elle a formé une alliance stratégique avec Universal Omnitech pour renforcer ses capacités de recherche et de fabrication.

Mitsuhamas Computer Technologies

Toutes les percées technologiques effectuées par MCT découlent de sa position dominante en matière de microélectronique et de composants pour ses branches robotiques et drones ; et toutes sont associées à ces deux secteurs. Elle apporte à son cyberware la même rigueur et la même efficacité qu'à la fabrication de ses drones. Ce croisement entre une technologie de pointe et des techniques de production de masse est le principal responsable de la disponibilité grandissante de l'alphaware.

Mitsuhamas pratique très peu d'implantations pour le grand public, mais fournit les outils et composants microélectroniques nécessaires aux firmes qui s'en occupent.

Transys Neuronet

Plus connue pour ses recherches et ses produits dans le domaine matriciel, cette corporation AA a récemment étendu ses activités pour englober les réflexogiciels et les chipjacks. Grâce à son département de recherche et développement, elle est désormais en mesure de produire la meilleure mémoire actuellement sur le marché. Elle fabrique également des systèmes de mouvements câblés et le très novateur routeur cybernétique. Manifestement, elle s'est trouvé un marché de niche qu'elle n'a pas l'intention de partager avec qui que ce soit.

Universal Omnitech

Cette corporation AA s'intéresse à presque tous les secteurs de la cybertechnologie, mais son principal titre de gloire est d'avoir formé la quasi-totalité des chirurgiens capables d'implanter du cyberware de grade alpha ou supérieur.

LES DILETTANTES

Ces corporations figurent également sur le marché de la cybertechnologie, même si leurs principaux intérêts sont ailleurs.

DocWagon

En volume, cette compagnie est numéro un mondial en ce qui concerne l'implantation et la réparation de cyberware. Ses chirurgiens font un travail correct avec les implants de base et l'alphaware, mais très peu d'entre eux sont formés à intervenir sur du bêtaaware ou du deltaaware, et encore, uniquement sur certaines parties du corps.

Novatech

Contrainte de lutter pour sa survie, Novatech a vu chuter sa part de budget allouée à la recherche et à la production cybernétiques. C'est le géant endormi du secteur : à l'instar de Fuchi, elle disposait des plus grands spécialistes du cyberware et elle a réussi à en conserver la majeure partie. Actuellement, cependant, elle n'a plus les installations et les fonds nécessaires pour conduire efficacement des recherches dignes de ce nom. Elle a investi de plus en plus lourdement dans les implants matriciels et les cyberdecks afin d'augmenter ses revenus, mais ce faisant, elle a dû rogner sur son budget de recherche. Il lui reste encore quelques atouts, dont une clinique de production, de recherche et d'implantation de deltaaware.

Saeder-Krupp

Saeder-Krupp s'intéresse naturellement à tous les aspects du cyberware mais ces derniers temps, elle accuse un certain retard dans le secteur de la recherche. Première à introduire le court-circuitage du système nerveux central, elle avait pris une avance certaine en matière de réflexogiciels et de réflexes câblés. Depuis, la concurrence a réagi.

Wuxing

Wuxing ne s'intéresse à la cybernétique que par l'intermédiaire de ses investissements et grâce à sa position au sein du Groupe de Prospérité du Pacifique. À cet égard, elle reste très loin en arrière des autres mégacorps.

LES IMPLANTS CYBERNÉTIQUES

LES IMPLANTS SENSORIELS

ANALYSEUR CHIMIQUE ET SPECTROMÈTRE À GAZ

Ces deux instruments fonctionnent de la même manière.

L'analyseur chimique est généralement implanté dans la langue ou sur le bout d'un doigt. Ses composantes comprennent une surface de contact (des microcapteurs répartis sur le bout du doigt, de la langue ou de toute autre partie du corps), l'appareil d'analyse lui-même et, en option, un programme de références chimiques. Placé en contact d'un échantillon de substance, l'analyseur est à même de déterminer sa composition chimique. Cet échantillon peut se présenter sous forme solide ou liquide (poudre, liquide, solution aqueuse, etc.).

Implanté dans les sinus, le spectromètre à gaz est utilisé pour fournir une analyse chimique des gaz respirés. Une simple inspiration suffit généralement à recueillir un échantillon suffisant.

Par lui-même, l'analyseur chimique ou le spectromètre à gaz ne fournit que la composition chimique brute de l'échantillon. Couplé à un programme de références chimiques, il

peut aussi indiquer les noms usuel et industriel de chacune de ses composantes et décrire brièvement ses applications et ses propriétés. Le programme en question peut être directement intégré à l'analyseur ou au spectromètre, à moins que l'utilisateur ne préfère le charger en mémoire, ou l'utiliser par l'intermédiaire d'un chipjack, ou même d'un ordinateur externe auquel il est connecté par datajack.

Les données fournies par le programme sont accessibles via un affichage rétinien ou un datajack.

En termes de jeu

L'analyseur chimique ou le spectromètre à gaz fonctionne avec une compétence Chimie de 2 plus l'indice du programme de références. Un implant couplé à un programme de références intégré d'indice 4, par exemple, tourne avec une compétence de Chimie 6 pour déterminer la composition d'un échantillon. Si l'utilisateur possède lui-même la compétence Chimie, il peut s'en servir comme compétence complémentaire pour le test d'analyse. Le seuil de réussite pour l'analyse de la plupart des substances est de 4 (ou de 6 pour certains produits rares ou particulièrement complexes); le nombre de succès détermine l'intérêt et la précision des informations obtenues (reportez-vous à la table des succès de Perception, *SR3* page 230, pour une indication sur la manière de dévoiler les informations aux joueurs).

On ne peut pas utiliser plusieurs programmes de références simultanément. Ce programme a un multiplicateur de taille de 3.

Sauf si la substance analysée est exceptionnellement caustique ou mortelle (de l'acide, par exemple, ou du gaz moutarde), l'échantillon absorbé à des fins d'analyse est généralement insuffisant pour infliger des dégâts. Toutefois, ce point reste soumis à l'appréciation du maître de jeu.

ARMES OCULAIRES

Il n'existe que deux types d'armes oculaires : l'une qui tire une fléchette, et l'autre une balle. Le projectile est inséré dans l'œil et part le long d'un canon parallèle à l'axe de la vision. Au moment du tir, un opercule se soulève pour dévoiler le canon. Le lance-fléchettes envoie des dards narcojets ou hypodermiques, l'arme à feu tire des micro-balles.

Les armes oculaires présentent au moins deux inconvénients : leur utilisation vous laisse partiellement aveugle pendant un bref instant, et le recul est directement absorbé par le crâne.

En termes de jeu

Une arme oculaire est nécessairement installée dans un œil cybernétique. Chaque œil ne peut en recevoir qu'une seule. Chacune ne tire qu'un coup ; la recharger nécessite un test de Biotech (6) avec un temps de base de 10 tours de combat.

Tirer avec une arme oculaire réclame la compétence active d'Arme Oculaire, liée à la Rapidité. Les armes oculaires ne peuvent pas recevoir d'interface, ni de dispositif de visée ou autres accessoires.

Chaque coup tiré inflige 1 point de tension à l'œil cybernétique.

Lance-fléchettes : cette arme tire des projectiles narcojets ou à toxine de la même manière qu'un pistolet narcojet, avec une puissance et une portée diminuées de moitié. Après un tir, le personnage subit un modificateur de +2 à tous ses tests sollicitant la vision pendant une période de (4 - Constitution brute) tours de combat (ou 1 tour de combat au minimum).



Les projectiles de lance-fléchettes oculaire coûtent quatre fois le prix normal. Voir au chapitre *Chimie*, page 101, pour plus de précisions concernant les narcojets et les projectiles à toxines.

Micropistolet: traitez-le comme un pistolet de petit calibre, avec une portée réduite de moitié et un modificateur de recul de +1. Après un tir, le personnage subit un modificateur de +2 à tous ses tests sollicitant la vision pendant une période de (6 - Constitution brute) tours de combat (ou 2 tours de combat au minimum).

Les balles de micropistolet coûtent cinq fois le prix normal.

ARMES ORALES

Les armes orales sont souvent bien pratiques pour surprendre l'adversaire. Il en existe deux types, un lance-fléchettes et un micropistolet. Similaires dans leur principe aux armes oculaires, elles sont dissimulées dans le palais. Elles ne tirent qu'un nombre de coups très limité, et sont équipées d'une sécurité qui leur interdit de tirer tant que la bouche de l'utilisateur n'est pas ouverte.

En termes de jeu

Tirer avec ce genre d'armes nécessite la compétence active d'Arme Orale, liée à la Rapidité. Les armes orales ne peuvent pas recevoir d'interface, ni de dispositif de visée ou autres accessoires.

Les armes orales pouvant interférer avec le fonctionnement normal des sinus, le maître de jeu est libre d'infliger à leur utilisateur des malus à tous ses tests de Perception liés à l'odorat.

Lance-fléchettes: cette arme tire des projectiles narcojet ou à toxine à la portée d'un pistolet de petit calibre. La recharger nécessite un test de Biotech (4) avec un temps de base de 10 tours de combat. Ses projectiles coûtent deux fois le prix normal (voir au chapitre *Chimie*, page 101, pour plus de précisions concernant les narcojets et les projectiles à toxines).

Micropistolet: traitez cette arme comme un pistolet de petit calibre avec une capacité de 4 coups. La recharger nécessite un test de Biotech (4) avec un temps de base de 10 tours de combat. Ses projectiles coûtent trois fois le prix normal.

BOOSTER OLFACTIF

Un booster olfactif est la combinaison de plusieurs minuscules petits capteurs implantés dans les fosses nasales et au

fond de la gorge, qui procurent une sensibilité accrue aux senseurs. Il comporte un dispositif de sécurité performant pour éviter la gêne ou la distraction que pourrait provoquer une odeur trop forte.

En termes de jeu

Chaque niveau de booster olfactif procure 1 dé supplémentaire à tout test de Perception visant à déceler ou identifier une odeur. Beaucoup d'odeurs deviennent instantanément perceptibles aux narines de l'utilisateur qui peut bénéficier, à la discrétion du maître de jeu, d'un bonus de -4 lors de ces tests (voir la table des tests de Perception, page 230 de *SR3*).

L'odorat étant étroitement lié au goût, le booster olfactif procure également, tous les trois niveaux, 1 dé supplémentaire aux tests de Perception associés au goût.

DATAJACK OCULAIRE

Le datajack oculaire est un datajack logé derrière l'iris d'un œil cybernétique. Une légère pression au coin de l'œil le fait s'ouvrir, dévoilant la prise. Pratiquement indétectable lorsqu'il ne fonctionne pas, ce datajack est douloureusement évident quand on y connecte un ordinateur (l'œil lui-même devient alors temporairement inopérant).

En termes de jeu

Un datajack oculaire à une Dissimulation de 10 quand il ne sert pas. Pour le reste, il fonctionne exactement comme un datajack ordinaire (*SR3*, page 295).

Cet implant est nécessairement l'accessoire d'un œil cybernétique.

ÉQUILIBREUR

L'équilibreur améliore le sens de l'équilibre dont le siège se trouve dans l'oreille interne. Il fonctionne si bien que son utilisateur doit réapprendre à tomber s'il veut pouvoir effectuer une chute volontaire.

En termes de jeu

Cet implant réduit de 2 le seuil de réussite de tout test de compétence faisant appel au sens de l'équilibre, comme dans l'escalade, le fait de marcher le long d'une corniche étroite, se recevoir en souplesse après un saut, etc. En combat, il diminue également de 2 le seuil de réussite du test de Constitution pour éviter d'être jeté à terre (*SR3*, page 124). Le personnage doit réussir un test de Volonté (4) pour tomber intentionnellement.

Cyberware	Essence	Coût	Disponibilité	Index de rue	Légalité
Analyseur chimique et spectromètre à gaz	0,2	2 500 ¥	4/6 jours	1	Légal
Programme intégré	-	Mp x 200 ¥	4/6 jours	1	Légal
Programme externe	-	Mp x 150 ¥	5/4 jours	1,25	Légal
Booster olfactif	0,2	1 000 ¥ x niveau	6/8 jours	1	Légal
Datajack oculaire	0,25	2 200 ¥	6/48 heures	2	4P-N
Équilibreur	0,4	14 000 ¥	8/2 semaines	2	Légal
GPS interne	0,1	2 000 ¥	5/6 jours	1,5	Légal
Lampes oculaires	0,2	1 200 ¥	4/72 heures	1,5	Légal
Brightlight	0,2	2 200 ¥	8/2 semaines	3	7P-Q
Superflash	-	+500 ¥	8/2 semaines	3	7P-Q
Laser oculaire					
Faible puissance	0,2	3 000 ¥	8/72 heures	2	5P-N
Moyenne puissance	0,3	5 000 ¥	8/1 semaine	2	5P-N
Forte puissance	0,5	8 000 ¥	8/2 semaines	2	5P-N
Adaptateur optiscan	-	2 000 ¥	8/2 semaines	2	3P-N

GPS INTERNE

Cette unité GPS implantée reçoit et vérifie ses données auprès de plusieurs satellites. Elle peut calculer, à deux mètres près, la position et les coordonnées exactes de son utilisateur. Le plus souvent, elle est couplée à un système d'orientation (voir page 17).

En termes de jeu

Cet appareil est la version cybernétique d'un GPS standard (SR3, page 290), à cette différence près qu'il ne comporte pas de cartes digitales.

LAMPES OCULAIRES

Ce système intègre aux yeux cybernétiques des lampes à faible dégagement de chaleur, mais de forte puissance, qui projettent un mince faisceau lumineux polarisé dans un axe parallèle à celui du regard. Partout où l'utilisateur pose les yeux, ses lampes diffusent suffisamment de lumière pour satisfaire aux exigences d'un dispositif de vision nocturne ordinaire. La finesse et la polarisation du faisceau minimisent sa dispersion. Il faut vraiment être pile en face de l'utilisateur pour le remarquer.

L'option Brightlight est un flash similaire à ceux d'un flash-pak standard, mais encore plus puissant. Et s'il est équipé d'ampoules superflash, il est capable de saturer complètement le nerf optique d'un adversaire, au point de l'aveugler et de l'étourdir pour un bon moment. Si aucun obstacle ne vient l'entraver, le superflash est visible à trois kilomètres.

En termes de jeu

Les lampes oculaires réduisent de 4 les modificateurs liés à l'obscurité (et même de 6 si l'utilisateur dispose également de la vision nocturne). Le système a une portée de 100 mètres; au-delà, le bonus qu'il procure diminue de 1 tous les 10 mètres.

Le flash Brightlight affecte ses cibles de la même manière qu'un flash-pak (SR3, page 280). Après 3 utilisations, il est vidé et il faut changer ampoules et batteries à un coût de 150 ¥ (l'intervention nécessite un test de Biotech (6), avec un temps de base de 10 minutes).

Les ampoules superflash affectent toute personne faisant face à l'utilisateur (si la position exacte d'un adversaire ne peut pas être clairement déterminée, on procède à un test de Réaction en opposition entre l'utilisateur et sa cible; si cette dernière l'emporte, elle n'est pas affectée). Leurs victimes doivent résister à des dégâts de 12M étourdissants. Réduisez la puissance de ces dégâts de -1 par mètre de distance et de -2 pour les personnes équipées d'anti-flash. Chaque case de dégâts subie impose un modificateur supplémentaire de +1 à tous les tests impliquant la vision (notamment le combat).

L'éblouissement et ses effets disparaissent au rythme de 1 case de moniteur de condition par minute.

Un personnage qui subit 5 points de dégâts étourdissants à cause d'un superflash, par exemple, subit également un malus de +5 à toutes ses actions sollicitant la vision. Dès qu'il commence à récupérer, ce malus diminue en conséquence.

Le superflash est tellement aveuglant que même ceux qui ne se trouvent pas directement devant l'utilisateur (y compris ceux qui sont derrière lui) risquent d'être affectés par son éclat s'il est réfléchi par un mur ou une quelconque surface de grande taille. Appliquez les règles d'explosion dans un espace confiné (SR3, page 118) pour en calculer les effets, en réduisant la puissance des dégâts de 1 par mètre.

Chaque fois qu'un personnage utilise un superflash, lancez 2D6. Sur un résultat de 2 ou 3, ses yeux cybernétiques subissent une surcharge et grillent. Le personnage est aveugle jusqu'à ce qu'ils puissent être réparés.

Ampoules et batteries superflash sont à usage unique. Chacune coûte 10 ¥.

LANGUE TÉLESCOPIQUE

Cette arme se présente comme une sorte de tige télescopique se terminant par une lame, insérée sous la langue. Quand elle est déclenchée, elle jaillit directement par la bouche, empale quiconque se trouve devant, puis se rétracte dans son logement.

En termes de jeu

La langue télescopique a une portée de 1 mètre. Son utilisation nécessite la compétence active d'Attaque Orale, liée à la Rapidité. Si l'utilisateur obtient plus de 1 que de succès à son test d'attaque, ou si sa cible esquive le coup, il risque de se blesser lui-même, comme avec un fouet monofilament (voir SR3, page 272).

LASER OCULAIRE

Les lasers oculaires peuvent remplir diverses fonctions selon leur puissance, leur portée et leur fréquence. L'unité de base offre trois niveaux de puissance: faible, moyenne et forte. Différentes modifications et accessoires sont possibles, dont certains peu gourmands en énergie. Ils servent principalement de désignateurs de cibles, de microphones laser, de liaison optique et d'outils lasers.

Laser oculaire de base

C'est l'unité de base, qui ne comprend que le laser lui-même. En raison de sa miniaturisation poussée, il est relativement faible comparé aux autres lasers existants. Sa portée est déterminée par sa puissance.

Cyberware	Essence	Coût	Disponibilité	Index de rue	Légalité
Crayon laser	0,15	3 000 ¥	8/1 semaine	2	5P-N
Désignateur de cible	0,1	6 000 ¥	12/1 mois	3	5P-R
Liaison optiscan	0,15	2 500 ¥	8/72 heures	3	3P-N
Microphone laser	0,1	2 000 ¥ x indice	Indice/72 heures	2	5P-N
Reconnaissance spatiale	0,2	1 200 ¥	4/48 heures	2	Légal
Système d'orientation	0,25	15 000 ¥	5/6 jours	1,5	Légal
Vision à ultrasons	0,5	10 000 ¥	6/48 heures	2	Légal
Vision microscopique	0,1	5 000 ¥	5/48 heures	1	Légal
Yeux cybernétiques autonomes					
La paire	0,5	15 000 ¥	6/72 heures	2	Légal
Un seul	0,3	10 000 ¥	6/72 heures	2	Légal



PRESCOTT

En termes de jeu

Un laser oculaire ne s'utilise qu'avec un œil cybernétique. Grâce à ce laser, l'utilisateur peut aveugler temporairement quelqu'un qui croise son regard. Il doit dépenser pour cela une action complexe et réussir un test d'opposition de Rapidité (pour lequel il bénéficie de dés supplémentaires en fonction de la puissance du laser). Chaque succès net obtenu par l'utilisateur impose à la victime un modificateur de +1 à tous ses seuils de réussite, jusqu'à un maximum de +8. Un dispositif anti-flash réduit ce modificateur de -2. L'effet s'estompe rapidement, et le malus subit par la victime diminue de 2 par tour.

Un laser oculaire se base sur la ligne de mire et n'a donc pas d'indice de Flux.

Les batteries de laser oculaire coûtent 150 ¥. Reportez-vous à la table des lasers pour connaître la fréquence de leur remplacement. Changer ces batteries nécessite un test de Bio-tech (6) avec un temps de base de 10 minutes.

Crayon laser

Cette modification sert surtout à découper des objets minces ou à faire de petites soudures. La faiblesse du rayon limite son intérêt en tant qu'arme.

En termes de jeu

Le crayon laser peut tailler, en un tour de combat, une fente de 5 cm à travers un matériau dont l'indice de barrière ne dépasse pas 10. Seuls des lasers oculaires de forte puissance peuvent servir de crayon laser, et encore, uniquement à la portée d'un laser de faible puissance.

Pour être employé comme arme, le crayon-laser nécessite une action complexe et un test d'attaque avec la compétence Armes Lasers. Appliquez un modificateur de +1 par mètre de distance. Le crayon inflige des dégâts 4L, qui tombent à 3L à partir de deux

mètres et à 2L à plus de quatre mètres. Le rayon laser est arrêté par une surface métallique ou un miroir en verre blanc mais pas par le plastique réfléchissant.

Désignateur de cibles

Un désignateur a pour fonction d'illuminer la cible de manière à ce qu'une arme équipée d'un détecteur/traqueur approprié puisse se guider sur la lumière réfléchie.

En termes de jeu

Seuls des lasers oculaires de forte puissance peuvent faire office de désignateurs de cibles.

TABLE DES LASERS

Puissance	Portée	Dés supplémentaires pour aveugler une cible	Batteries
Faible	5 m	+1	100 mn
Moyenne	50 m	+2	50 mn
Forte	500 m	+3	25 mn

Effectuez un test de tir pour que le personnage "illumine" la cible grâce à sa compétence Armes de Lancement (Viseur) (voir le *Cannon Companion*, page 112, pour la portée des désignateurs de cibles). La réserve de combat peut être employée; toutefois, si le fait d'illuminer la cible prend plus d'un tour de combat, les dés consacrés à cette opération ne sont pas récupérés avant le tour suivant. Le viseur doit maintenir le contact laser avec la cible jusqu'à ce que le tir indirect atteigne son but; il subit en conséquence un malus de +2 à toutes ses autres actions durant ce temps-là. Pour gérer le tir indirect, procédez à un test de tir standard, avec un nombre de dés de bonus égal aux succès obtenus lors de l'acquisition de la cible.

Pour plus d'informations sur le tir indirect, reportez-vous au *Cannon Companion*, page 98.

Liaison optique

La liaison optique, ou optiscan, permet à deux interlocuteurs de communiquer par l'intermédiaire d'un faisceau laser. Ils doivent naturellement se voir et se trouver à portée l'un de l'autre. Le faisceau est parfaitement sécurisé car, contrairement aux radios, il est très difficile à intercepter et impossible à brouiller. En revanche, la fumée ou le mauvais temps peut le perturber.

L'optiscan se compose de deux éléments, un émetteur laser infrarouge et un récepteur de données. Ses utilisateurs doivent se regarder dans les yeux. Le système doit être relié à un transducteur (voir page 19) pour traduire les pensées en signaux laser; inversement, les signaux reçus doivent passer par un afficheur rétinien ou un transducteur.

Il existe un module de liaison optique externe qui permet à l'utilisateur de communiquer avec n'importe quel instrument électronique équipé d'un port datajack. Le transducteur n'est d'aucun secours avec ce genre de connexion; il faut impérativement porter un datajack pour accéder à l'instrument.

En termes de jeu

Tout ce qui entrave la ligne de mire (fumée grasse, obstacle dans le champ de vision, tout ce qui impose un modificateur de Perception de +4 ou davantage) interrompt la liaison optique. Les instruments externes doivent être compatibles IND (voir page 39) pour pouvoir être contactés ou manipulés grâce à ce système.

Le moindre mouvement est susceptible de perturber la liaison optique. C'est pourquoi l'utilisateur se fait souvent installer également une sécurité RAS (voir page 22) afin de rester parfaitement immobile durant la transmission.

La largeur de bande du signal laser est insuffisante pour lui permettre de gérer une connexion simsens. En conséquence, la liaison optique ne permet ni l'interface avec un véhicule ni le surf sur la Matrice.

L'unité intégrée dans l'œil et l'adaptateur externe ont tous les deux une Dissimulation de 10.

Microphone laser

Similaire à un microphone laser externe, ce dispositif permet de lire et de décrypter les vibrations sonores produites de l'autre côté d'une surface plane.

En termes de jeu

Les microphones lasers oculaires doivent être de puissance moyenne ou forte. Ils fonctionnent sur le même principe que l'appareil décrit page 287 de *SR3*. Pour être entendu par l'utilisateur, le son doit sortir vers un enregistreur d'oreille cybernétique, des récepteurs sous-cutanés, un récepteur externe ou tout autre équipement similaire. Il peut également être enregistré sur mémoire céphalienne ou externe.

RECONNAISSANCE SPATIALE

Cet implant augmente les facultés naturelles de l'oreille à identifier la direction d'où provient un son. Utile pour localiser un adversaire dissimulé dans l'ombre, il est particulièrement précieux dans les situations où l'utilisateur est susceptible d'être trompé par l'écho.

En termes de jeu

Cet accessoire d'oreille cybernétique réduit de 2 le seuil de réussite des tests de Perception impliquant la localisation des sons, par exemple lorsque l'utilisateur tente de localiser quelqu'un en se basant sur le bruit qu'il fait en se déplaçant. Couplé à un implant haute fréquence, qui est directionnel, il procure un bonus supplémentaire de -1.

Si l'utilisateur est équipé d'un système d'orientation, qui produit une cartographie précise de chaque lieu, le bonus apporté par la reconnaissance spatiale est augmenté de moitié. Autrement dit, le seuil de réussite de ses tests de Perception basés principalement sur le son diminue de 3.

SYSTÈME D'ORIENTATION

Le système d'orientation est une unité cartographique qui intègre des données géographiques, un système de positionnement et un logiciel d'affichage. Il peut se baser sur des coordonnées fournies par GPS (soit interne, soit connecté par datajack ou par radio) ou sur des logiciels de cartes (chargés en mémoire, ou auxquels on accède par l'intermédiaire d'un chipjack ou d'un datajack). Il établit alors un plan tridimensionnel d'un réalisme saisissant, qu'il propose à son utilisateur, soit par le biais d'un affichage rétinien, soit directement par son datajack. La position exacte de l'utilisateur est figurée, ainsi que l'altitude par rapport au niveau de la mer ou au niveau de la rue. D'autres données provenant d'un GPS ou d'un appareil de pistage, par exemple, peuvent également être incluses dans le graphique. Les distances entre plusieurs points de référence et icônes sont calculées et intégrées à l'arrière-plan.

En termes de jeu

Selon la quantité d'informations prises en compte et le degré de détails du plan, le système d'orientation permet à

Cyberware	Essence	Dissimulation	Munitions	Mode	Dégâts	Coût	Disponibilité	Index de rue	Légalité
Armes oculaires									
Lance-fléchettes	0,25	10	1	CC	Spécial	4 200 ¥	8/2 semaines	2	7P-Q
Micropistolet	0,4	9	1	CC	3L	6 400 ¥	6/1 semaine	3	6P-Q
Armes orales									
Lance-fléchettes	0,25	10	3	CC	Spécial	3 600 ¥	6/1 semaine	2	6P-Q
Langue télescopique	0,25	10	-	-	6M	10 500 ¥	8/1 semaine	2,5	6P-Q
Micropistolet	0,4	9	4	CC	4L	5 600 ¥	6/72 heures	3	6P-Q



l'utilisateur de déterminer sa position, d'assurer une navigation, de suivre à distance une cible équipée d'un mouchard, de dénicher la sortie la plus proche, etc.

Il existe des logiciels de cartes de toutes les tailles et à tous les prix, en fonction de leur exhaustivité et de leur complexité. On trouve des plans de rues d'une ville moyenne à moins de 25 nuyens, tandis que le plan détaillé d'un pâté d'immeubles (où figurent le réseau des égouts, les conduites de gaz et les tunnels d'entretien des câblages électriques) peut atteindre 1 000 nuyens. Les plans des installations corporatistes, réseaux d'égouts et autres font l'objet d'un marché noir florissant; le maître de jeu est libre d'augmenter à sa convenance la disponibilité et l'index de rue des logiciels de cartes.

Un système d'orientation peut également servir à créer une carte, à condition de disposer d'un dispositif d'enregistrement sensoriel (un GPS, par exemple, ou une vision à ultrasons) et d'un moyen de sauvegarde (mémoire céphalienne ou mémoire externe connectée par datajack).

VISION À ULTRASONS

La vision à ultrasons se compose de trois éléments: un émetteur, un récepteur et un processeur. L'émetteur, installé dans un œil, envoie des impulsions ultrasoniques en continu, en décrivant un balayage de gauche à droite et retour. Le récepteur, installé dans l'autre œil (pour créer l'angle de déflexion indispensable), reçoit l'écho de ces impulsions. Il les convertit en signaux électriques et les transmet ensuite au processeur. Le processeur, intégré aux yeux lui aussi, compose à partir de ces signaux une image topographique affichant la distance, la forme et la texture des obstacles ayant renvoyé les échos.

Quand elle est activée, la vision à ultrasons supprime la vision naturelle de l'utilisateur (un peu comme la vision thermographique; voir page 48). Les silhouettes et les formes sont détournées et mises en volume, permettant de distinguer certains détails qui pourraient échapper à d'autres types de vision.

En termes de jeu

La vision à ultrasons réduit les modificateurs de visibilité (SR3, page 230) de moitié (arrondie à l'entier supérieur). Si elle est installée avec un implant haute fréquence, son coût en nuyens comme en Essence est diminué de 20%.

Comme ce système compose une image à partir de sons transcrits en informations visuelles, les sorts d'illusion indirecte qui affectent la vue ne le concernent pas. Un personnage drapé dans un sort d'invisibilité, par exemple, apparaîtrait en vision à ultrasons comme une silhouette faiblement texturée. Toutefois, n'étant pas perçu directement, il ne pourrait pas être attaqué par magie. Modifiez de +4 le seuil de réussite de toute autre action dirigée contre un personnage "visible" uniquement aux ultrasons.

Les sorts d'illusion indirecte qui affectent les sons affectent également la vision à ultrasons. Un sort de silence, par

exemple, a sur elle le même effet qu'un sort d'invisibilité sur la vision normale. Un personnage drapé dans un sort de silence n'apparaît pas à la vision à ultrasons, même pas comme un espace vide dans la représentation imagée.

Le bruit de fond affecte également la vision à ultrasons. Un générateur de bruit de fond impose un malus égal à son indice à toute action basée sur la vision à ultrasons.

La vision cybernétique à ultrasons est affectée par les sorts mana d'illusion indirecte (en plus des sorts physiques), parce que l'utilisateur l'a payée de son Essence.

VISION MICROSCOPIQUE

Grâce à ses lentilles grossissantes, ce système fonctionne comme un véritable microscope intégré.

En termes de jeu

Ce système permet de grossir jusqu'à 1 000 fois des objets se trouvant à moins de 15 centimètres de l'œil, en zoomant en avant et en arrière. Dans les manipulations qui nécessitent une grande délicatesse, ou qui impliquent des objets extrêmement fins (comme des composants électroniques ou informatiques), la vision microscopique procure un bonus de -2 au seuil de réussite.

Les implants de vision microscopique peuvent être installés dans des yeux cybernétiques mais également dans des yeux naturels, par simple modification rétinienne.

YEUX CYBERNÉTIQUES AUTONOMES

On peut se faire implanter un œil cybernétique en n'importe quel point du corps: dans la paume, à l'arrière du crâne, au milieu du front, où on veut. Ces yeux peuvent fonctionner de manière indépendante, ou par paire.

Les données visuelles des yeux autonomes sont envoyées directement dans le nerf optique. Il s'ensuit toujours une certaine confusion dans les images, qui a tendance à désorienter l'utilisateur.

En termes de jeu

Utilisez les règles des *Yeux cybernétiques uniques*, détaillées page 44, pour personnaliser vos yeux autonomes. En revanche, pour leur installation, reportez-vous aux chiffres donnés plus bas.

Quand plusieurs yeux appartenant à des paires distinctes, cybernétiques ou naturelles, sont employés simultanément, l'utilisateur subit à toutes ses actions un modificateur de +1 par paire supplémentaire. Fermer les yeux permet d'éviter ce malus.

Un tir à distance effectué par le truchement d'un œil autonome unique subit un malus de +4 au seuil de réussite (le cerveau est contraint de traiter les informations d'une manière qui ne lui est pas naturelle). Ajoutez un malus de +2 à tout test nécessitant une bonne estimation des distances.

Voyez également *Cyberware et rapports sociaux*, page 48.

Cyberware	Essence	Coût	Disponibilité	Index de rue	Légalité
Masque vocal interne	0,1	4 000 ¥ x indice	6/48 heures	1	6P-Q
Modulateur basse fréquence	-	8 000 ¥	6/48 heures	1,25	6P-Q
Modulateur haute fréquence	-	8 000 ¥	6/48 heures	1,25	6P-Q
Récepteurs sous-cutanés	0,1	650 ¥	4/72 heures	2	Légal
Transducteur	0,1	2 000 ¥	4/1 semaine	1,5	Légal
Transducteur externe	-	1 000 ¥	3/72 heures	1	Légal

LES IMPLANTS DE COMMUNICATION

MASQUE VOCAL INTERNE

Un masque vocal génère une fréquence de résonance qui déforme le son et le timbre de la voix de l'utilisateur au point de la rendre méconnaissable. En option, des modulateurs haute et basse fréquence permettent de "parler" à des fréquences inaudibles pour la plupart des oreilles humaines ou métahumaines.

En termes de jeu

Cet implant fonctionne de la même manière que le masque vocal externe (SR3, page 289). Comme lui, il ne peut pas servir à reproduire une voix.

Les modulateurs de fréquence, combinés à des implants haute ou basse fréquence, sont très commodes pour s'entretenir en toute discrétion avec un partenaire doté du même équipement. Les infrasons (basse fréquence) ne transmettent pas les informations aussi rapidement que la voix normale; il leur faut une action simple pour formuler quelques mots, et une action complexe pour prononcer une phrase complète. En revanche, ils portent plus loin et franchissent mieux les obstacles que la voix ordinaire.

RÉCEPTEURS SOUS-CUTANÉS

Généralement implantés sous la peau, juste derrière l'oreille, ces minuscules haut-parleurs transmettent les sons en faisant vibrer différents os à l'intérieur de l'oreille.

En termes de jeu

Les sons transmis par les récepteurs sous-cutanés ne peuvent pas être surpris par un auditeur extérieur. Les implants céphaliens de communication comme les radios ou les téléphones sont déjà équipés d'un tel système; lorsqu'il est implanté seul, sa principale fonction consiste à relayer les transmissions d'un matériel externe relié à l'utilisateur par datajack.

TRANSDUCTEUR

Cet implant directement connecté au cerveau traduit les impulsions mentales non formulées en mots, et réciproquement. Il en existe également une version externe, produisant le même résultat lorsqu'elle est reliée à un datajack et à une radio.

En plus de permettre à des shadowrunners d'échanger des informations en secret, le transducteur a révolutionné la vie des muets de naissance comme de tous ceux qui ont subi de graves dommages aux cordes vocales.

En termes de jeu

Connecté à une radio, un téléphone ou à tout autre implant de communication par le biais d'un datajack ou d'un routeur, un transducteur permet à l'utilisateur d'envoyer et de recevoir des messages sans avoir à les formuler. Il n'a pas besoin de remuer les lèvres, ni de produire le moindre son. Le transducteur peut également convertir des paroles en texte grâce à un affichage rétinien ou à tout autre appareil de visualisation.

Deux personnes équipées de transducteurs et connectées l'une à l'autre par datajack peuvent communiquer directement d'un cerveau à l'autre.

LES IMPLANTS CÉPHALIENS

CHIPJACK MULTIPRISE

Ce système réunit plusieurs chipjacks en un seul. Équipé de plusieurs prises, il permet à différents logiciels de tourner simultanément.

En termes de jeu

Chaque prise fonctionne exactement comme un chipjack indépendant (SR3, page 295).

COMPACTEUR

Le compacteur est un accessoire de mémoire céphalienne. Il augmente sa capacité de stockage grâce à des algorithmes de compression de données très performants. Les fichiers compactés sont automatiquement décompactés chaque fois que c'est nécessaire.

En termes de jeu

Un compacteur diminue de 20% par point d'indice la taille des fichiers sauvegardés en mémoire céphalienne. Un compacteur d'indice 3, par exemple, réduirait de 60% un fichier de 100 Mp et le ramènerait à une taille de 40 Mp. L'utilisateur reste libre de compacter ou non les fichiers qu'il sauvegarde en mémoire.

Lire ou transférer des données en mémoire céphalienne ne prend normalement qu'une action simple. Accéder à des données compactées réclame un peu plus de temps, selon le degré du compactage. Des fichiers réduits par un compacteur d'indice 1 ou 2 continuent à s'ouvrir au prix d'une action simple, mais ceux qui sont réduits par un compacteur d'indice 3 ou 4 réclament une action complexe.

Des données compactées ne peuvent pas être lues (le décompactage peut également être effectué par un decker au moyen d'un utilitaire approprié).

Cyberware	Essence	Coût	Disponibilité	Index de rue	Légalité
Chipjack multiprise					
2 prises	0,25	2 000 ¥	3/72 heures	0,9	Légal
3 prises	0,3	3 000 ¥	3/72 heures	0,9	Légal
4 prises	0,35	4 000 ¥	3/72 heures	0,9	Légal
Compacteur					
Indice 1	0,1	9 500 ¥	6/60 heures	1	Légal
Indice 2	0,15	19 000 ¥	6/60 heures	1	Légal
Indice 3	0,2	28 500 ¥	6/60 heures	1	Légal
Indice 4	0,25	38 000 ¥	6/60 heures	1	Légal
Convertisseur SISA					
Module externe	-	50 ¥	4/24 heures	1	Légal
Accessoire de datajack	-	1 000 ¥	6/36 heures	1,5	Légal



Le compacteur céphalien est parfois intégré à un datalock (SR3, page 295) et installé en même temps que lui. Dans ce cas, son prix et son coût en Essence sont réduits de moitié.

CONVERTISSEUR SISA

Un convertisseur SISA décode les signaux simsens (transmis par l'intermédiaire d'un datajack) en quelque chose de compréhensible pour le cerveau humain, et réciproquement. Les cyberdecks, consoles de simsens, claviers de commandes à distance et autres instruments d'interface neurale directe sont tous équipés de ce dispositif.

En termes de jeu

Les otakus qui souhaitent se connecter à la Matrice sans passer par un cyberdeck ont besoin d'un convertisseur SISA pour traduire les données qui transitent par leur datajack. Le dispositif se présente, soit comme un module externe, soit comme un accessoire de datajack (auquel il s'intègre sans coût supplémentaire en Essence).

CYBERDECKS CRÂNIEN

Les cyberdecks sont désormais suffisamment petits pour pouvoir être installés directement dans le crâne - une solution de plus en plus populaire pour des raisons de dissimulation, de mobilité et de commodité générale.

En termes de jeu

Ces cyberdecks crâniens observent les mêmes règles que les cyberdecks ordinaires. Leur prix comprend celui du datajack externe.

Mémoire : la mémoire active de l'ère de *Shadowrun* équivaut à notre mémoire vive actuelle. Elle sert exclusivement à faire tourner les utilitaires.

La mémoire céphalienne (SR3, page 295) peut être utilisée aussi bien comme mémoire active que pour stocker des données. D'autres mémoires externes en connexion peuvent également servir de mémoire de stockage (mais pas de mémoire active). Mémoire active et mémoire de stockage ne sont pas comprises dans le coût des cyberdecks crâniens et doivent être achetées séparément.

DATAJACK À INDUCTION

Ce datajack est implanté sous la peau. Pour s'en servir, le personnage doit fixer un adaptateur à induction magnétique au bout du câble de connexion. Ainsi, il lui suffit de positionner le câble contre sa peau ; la transmission des données vers

et depuis le datajack s'effectue par voie optique à travers l'épiderme.

En termes de jeu

Un datajack à induction fonctionne de la même manière qu'un datajack standard (SR3, page 295). Invisible à l'œil nu, il a une Dissimulation de 10 contre les palpations physiques. Un examen électronique ou cybernétique subit un malus de +1 au seuil de réussite pour déceler sa présence.

DRIVER DE CHIPJACK

Cet instrument améliore les performances d'un chipjack pour lui permettre d'interpréter et de faire tourner plus efficacement les logiciels de compétences. En clair, il autorise une meilleure application des compétences et des connaissances de ce genre de logiciels, qu'il s'agisse d'un programme de tai chi chuan ou de cuisine italienne.

En termes de jeu

Un driver de chipjack procure à l'utilisateur une réserve de travail égale à son indice, dont il peut se servir avec n'importe quelle compétence gravée sur puce (voir *Réserve de travail*, page 48).

Cet accessoire doit être acheté séparément pour chaque chipjack.

ENCÉPHALON

Ce micro-ordinateur est directement connecté au cerveau de l'utilisateur, dont il renforce les facultés mentales grâce à sa capacité de traitement. Il prolonge en fait le réseau neural du cerveau, prenant à son compte la gestion des tâches subalternes et redondantes et libérant de la puissance de calcul pour des fonctions cognitives plus importantes. En théorie, il serait possible de fabriquer des encéphalons plus puissants mais en pratique, ce serait inutile : ils dépasseraient le plafond au-delà duquel le cerveau ne peut plus interpréter ou manipuler les données.

En termes de jeu

L'encéphalon procure une réserve de travail égale à son indice pour toutes les compétences liées à l'Intelligence (voir *Réserve de travail*, page 48).

Il accélère également le traitement des données par les deckers : son indice s'ajoute directement à celui de leur réserve matricielle (voir *Cyberware et réserve matricielle*, page 45). En opération dans la Matrice, l'encéphalon n'apporte pas son

Cyberware	Essence	Coût	Disponibilité	Index de rue	Légalité
Cyberdeck crânien					
Allegiance Sigma	1,9	14 000 ¥	4/1 semaine	0,8	4P-S
Sony CT-360-D	2,5	75 000 ¥	6/2 semaines	1	4P-S
Novatech Hyperdeck-6	2,7	150 000 ¥	6/2 semaines	1	4P-S
CMT Avatar	2,8	300 000 ¥	8/2 semaines	1	4P-S
Renraku Kraftwerk-8	2,9	450 000 ¥	10/1 mois	1	4P-S
Transys Highlander	3	700 000 ¥	14/1 mois	1	4P-S
Novatech Slimcase-10	3,2	1 500 000 ¥	18/1 mois	1	4P-S
Fairlight Excalibur	3,5	2 000 000 ¥	24/2 mois	1	4P-S
Datajack à induction	0,3	3 000 ¥	5/4 jours	2	Légal
Adaptateur de câble	-	100 ¥	4/48 heures	1,5	Légal
Driver de chipjack	0,1 x indice	5 000 ¥ x indice	4/48 heures	1	Légal
Encéphalon					
Indice 1	0,75	40 000 ¥	6/12 jours	2	Légal
Indice 2	1,5	115 000 ¥	6/12 jours	2	Légal



bonus à la réserve de travail mais uniquement à la réserve matricielle.

Un encéphalon permet d'apprendre plus rapidement. Son indice s'ajoute à l'Intelligence de l'utilisateur lorsqu'il s'agit de déterminer le coût d'une nouvelle compétence.

L'encéphalon ne renforce en rien les aptitudes magiques et n'est d'aucune utilité pour la pratique de la magie, la perception magique ou les compétences de magie.

FILTRE MÉMORIEL

Cet implant, lorsqu'il est actif, bloque le transfert des informations entre la mémoire à court terme et à la mémoire à long terme. L'utilisateur est incapable de se rappeler durablement tout ce qui peut lui arriver durant la période d'activation du filtre. C'est un accessoire très populaire auprès de certaines personnes influentes qui aiment à s'entourer d'assistants ou de secrétaires lors de leurs réunions confidentielles ; équipés d'un filtre mémoriel commandé à distance, ces adjoints oublient presque aussitôt tout ce qu'ils n'ont pas besoin de savoir.

L'inconvénient de ce genre de filtre, c'est que son activation rend l'utilisateur singulièrement distrait et lui fait oublier ses instructions en quelques minutes.

Les filtres mémoriels équipent également les hôtesse de certains salons privés de la pègre. Ils sont une garantie de discrétion et permettent aux hôtesse de se transformer, grâce à une personafixe, en créatures totalement soumises à la volonté du client.

En termes de jeu

Un personnage dont la mémoire est filtrée subit un modificateur de +2 à tous ses tests de Perception et oublie en quelques minutes tout ce qui peut lui arriver. Le filtre peut être programmé pour s'éteindre au bout d'un temps donné (l'utilisateur oublierait de le déconnecter). Mais il peut également se commander à distance, par simple signal radio transmis par télécommande (Flux 0).

Un filtre mémoriel empêche uniquement la rétention des informations transmises par les cinq sens de l'utilisateur. Il n'entrave en rien le fonctionnement des enregistreurs d'oreille, des simrigrs, des appareils photos oculaires ou autres implants d'enregistrement.

ORDINATEUR TACTIQUE

Un ordinateur tactique est un système expert spécialisé, conçu pour intégrer les données fournies par différents sens, les analyser et, à partir de ces éléments, optimiser l'estimation tactique que peut avoir l'utilisateur d'une situation de combat.

Le modèle de base comporte un port de connexion pour chacun des cinq sens humains traditionnels (les sens proprement métahumains, comme la vision nocturne, ne sont pas inclus). Des ports supplémentaires peuvent être installés en option pour intégrer d'autres sens. Chacun port est, soit consacré à un sens précis, soit installé comme port "générique". On

peut connecter tous les types de sens à un ordinateur tactique, aussi bien naturels (la vision thermographique des nains) que cybernétiques (l'ouïe basse fréquence) ; on peut même y brancher des instruments de détection sensorielle externes (la caméra de surveillance d'un drone, transmettant des images à l'utilisateur par le biais d'une radio implantée, connectée à l'ordinateur par un routeur).

L'ordinateur tactique utilise les données sensorielles qu'il reçoit pour suivre chaque cible en mouvement, prévoit ses déplacements, calcule les trajectoires et, d'une manière générale, anticiper le déroulement des événements. Il calcule les réactions les plus appropriées et les transmet à l'utilisateur sous forme d'impulsions subconscientes.

Cet implant peut fonctionner seul ou, s'il est relié à une radio, composer la pièce maîtresse d'un système cybernétique BattleTac.

En termes de jeu

Lors de son installation, chaque port se voit attribuer un sens spécifique (autrement dit, il ne reçoit de données que du sens choisi) ou une fonction générique (c'est-à-dire qu'il peut recevoir des informations de différents sens, au besoin). L'ordinateur a besoin d'un logiciel tactique spécifique pour chaque sens afin de comprendre et d'analyser les données qu'il en reçoit. Ce programme peut tourner depuis une puce, une mémoire céphalienne ou tout autre appareil connecté.

Lors de l'installation, les cinq sens traditionnels que sont la vue, l'ouïe, l'odorat, le toucher et le goût sont automatiquement connectés à des ports spécifiques.

Chaque programme sensoriel nécessite 50 Mp de place mémoire.

Même si un sens est relié à l'ordinateur tactique, ses informations ne sont pertinentes que si le système est en mesure de les exploiter. La vision normale, par exemple, est inutile dans le noir ou dans l'obscurité quasi-totale. Des sens comme le toucher ou le goût sont rarement exploitables en situation de combat. Le maître de jeu doit soigneusement peser quels sens s'appliquent ou non dans chaque situation.

L'ordinateur tactique bénéficie de 1 point d'indice par tranche de 2 sens applicables à une situation de combat. Chaque point d'indice procure à l'utilisateur 1 dé supplémentaire à sa réserve de combat (pour un bonus maximum de 4 dés), ajoute +1 à sa compétence Tactique des Petites Unités et l'autorise à utiliser 25 % (cumulatifs, jusqu'à un maximum de 100 %) de sa réserve de combat pour les tests de surprise. Ces bonus s'appliquent aussi bien au combat à distance qu'au corps à corps. Si l'utilisateur ne possède pas la compétence Tactique des Petites Unités, le bonus lui sert d'indice de compétence. Les bonus d'un ordinateur tactique ne s'appliquent ni à l'interfaçage avec un véhicule ni au piratage informatique.

Pour plus d'éléments concernant la compétence Tactique des Petites Unités, voir page 47.

Si des informations sensorielles sont reçues par radio, chaque sens occupe un canal radio.

Cyberware	Essence	Coût	Disponibilité	Index de rue	Légalité
Filtre mémoriel	0,3	5 000 ¥	6/36 heures	1,5	Légal
Module BattleTac	0,2	30 000 ¥	12/30 jours	4	2P-R
Ordinateur tactique	1,5	400 000 ¥	12/60 jours	4	2P-R
Par port spécialisé	0,1	10 000 ¥	12/60 jours	4	2P-R
Par port générique	0,1	5 000 ¥	12/60 jours	4	2P-R
Logiciel tactique sensoriel	-	5 000 ¥	8/1 mois	4	6P-R
Adaptation BattleTac	-	+10 000 ¥	+6/-	4	2P-R

L'appui d'un système d'orientation (page 17) est extrêmement précieux pour un ordinateur tactique; relié à un port adéquat, ce système compte pour deux sens.

Toutes les fonctions du système travaillent en automatique, sans réclamer d'action ni même de commande mentale de la part de l'utilisateur.

Adaptation BattleTac: un ordinateur tactique peut facilement intégrer des équipes utilisant le système BattleTac (voir page 42). Il lui suffit d'être relié à une radio et d'être programmé en conséquence pour servir de poste de commande BattleTac. Il peut alors transmettre des données tactiques aux récepteurs (aussi bien externes que cybernétiques), afin d'autoriser de petites unités à réagir plus rapidement et plus efficacement.

Module BattleTac: cet implant céphalien est la version cybernétique d'un récepteur BattleTac. Relié à une radio, il reçoit les données d'un poste de commande BattleTac et s'en sert pour élaborer une carte tactique. L'utilisateur peut ensuite visualiser cette carte grâce à son affichage rétinien ou, par l'intermédiaire de son datajack, sur un appareil externe. En termes de jeu, le bénéficiaire utilise plus avantageusement sa compétence Tactique des Petites Unités et peut également profiter d'autres avantages du système BattleTac, comme le tir indirect.

Le module BattleTac peut également retranscrire en données tactiques les informations reçues par d'autres implants sensoriels auxquels il est relié. Ces informations n'ont plus ensuite qu'à être relayées par radio jusqu'au poste de commande BattleTac pour enrichir sa base de données.

S'il est installé avec un système d'orientation, le module BattleTac voit son prix et son coût en Essence réduits de moitié.

ROUTEUR

Le routeur est un appareil de jonction qui assure la transmission des données entre plusieurs implants cybernétiques. À l'instar d'un datajack, il possède une interface neurale directe qui permet à l'utilisateur de suivre ces transmissions et d'intervenir sur leur déroulement. Les implants concernés sont connectés au routeur par différents ports spécialisés; la liaison avec les implants autres que le céphalaware est assurée au moyen de microfibres optiques extrêmement coûteuses fabriquées par des nanites.

BONUS DE L'ORDINATEUR TACTIQUE

Indice	Bonus à la réserve de combat	Réserve utilisable pour un test de surprise	Bonus à la compétence Tactique des Petites Unités
1	1	25 %	+1
2	2	50 %	+2
3	3	75 %	+3
4	4	100 %	+4

En termes de jeu

Un routeur permet à plusieurs implants de communiquer les uns avec les autres et d'échanger des données, comme indiqué dans *Interconnectivité* (page 45). S'il est relié à un datajack, tous les appareils branchés sur le datajack peuvent également communi-

quer entre eux.

Chaque implant connecté au routeur doit posséder un port spécialisé. La connexion neurale directe avec le cerveau ne réclame pas de port; en revanche, la connexion avec un datajack ou un autre routeur, si (sur les deux appareils).

Un routeur est incapable de relier deux appareils au sein d'un cybermembre; ce genre de branchement exige une connexion IND (page 39). L'IND d'un cybermembre peut être branchée à un routeur comme s'il s'agissait de céphalaware.

Un routeur ne permet pas le contrôle cybernétique d'un implant, mais établit simplement une liaison entre lui et d'autres implants ou appareils. Pour être contrôlé de façon cybernétique, l'implant a besoin d'une connexion IND.

Un routeur peut comporter au maximum jusqu'à dix ports (sans compter le cerveau).

SÉCURITÉ RAS

La sécurité RAS (reticular activation system, ou système d'activation réticulaire) est intégrée à toutes les consoles simsens, cyberdecks et autres consoles de contrôle à distance. Elle court-circuite les sens naturels de l'utilisateur, comme la vue ou l'ouïe, de manière à ce que son expérience simsens ne soit pas perturbée par des stimuli extérieurs. Les sensations comme la douleur ne sont pas court-circuitées, toutefois, pour alerter le personnage s'il subit des dégâts ou si l'immeuble dans lequel il se trouve est la proie d'un violent incendie. La sécurité RAS bloque également les mécanismes d'activation musculaire du corps, empêchant les mouvements intempestifs que l'utilisateur pourrait être tenté de faire en réaction au simsens; elle n'autorise qu'une activité musculaire minimale, indispensable pour éviter les crampes.

Bien qu'elle soit incluse dans les simrigrs, les cyberdecks crâniens et les interfaces de contrôle à distance, la sécurité RAS existe aussi en tant qu'implant indépendant. Elle est très appréciée des possesseurs d'optiscans. Certains pénitenciers utilisent également des sécurités RAS commandées à distance couplées à des systèmes simsens, pour contrôler les détenus difficiles.

Cyberware	Essence	Coût	Disponibilité	Index de rue	Légalité
Routeur	0,1	1 000 ¥	Toujours	1	Légal
Chaque port	0,01	200 ¥/500 ¥*	Toujours	1	Légal
Sécurité RAS	0,05	1 000 ¥	4/48 heures	1	Légal
Stimulateur de souvenirs	0,25	100 000 ¥	10/2 mois	4	3P-Q
UST mathématique					
Indice 1	0,1	2 000 ¥	6/60 heures	1	Légal
Indice 2	0,15	5 000 ¥	6/60 heures	1	Légal
Indice 3	0,2	11 000 ¥	6/60 heures	1	Légal

* Les ports connectés à un implant céphalien coûtent 200 ¥, les autres 500 ¥.



En termes de jeu

Activée, la sécurité RAS inhibe toutes les sensations naturelles de l'utilisateur ainsi que son contrôle musculaire ; il subit un malus de +8 à tous ses tests de Perception et à toutes ses actions impliquant le monde réel.

Certaines simulations comportent un dispositif de court-circuit de la sécurité RAS, permettant à l'utilisateur de profiter simultanément du monde virtuel et du monde réel. Selon la simulation, cette perception de deux réalités divergentes peut entraîner un malus allant jusqu'à +4 à toutes les actions du personnage.

STIMULATEUR DE SOUVENIRS

Le stimulateur de souvenirs ramène périodiquement en mémoire certains souvenirs précis. Le personnage réentend des voix, revoit des visages, se rappelle de vieilles connaissances décédées depuis longtemps ou qu'il avait oubliées, se remémore certains bons ou mauvais moments, etc. Ces souvenirs sont si vivaces qu'il est parfois possible de les confondre avec la réalité.

Cet implant sert principalement aux adeptes de la cybermancie (voir page 57). Les flashes de mémoire aide à entretenir la part humaine des cyberzombies.

En termes de jeu

Le stimulateur et les souvenirs qu'il fait remonter en mémoire n'ont aucune application spécifique en termes de jeu, mais le maître de jeu ne doit pas hésiter à en jouer

comme d'un outil de roleplaying ou de narration. Attention, le stimulateur ne crée pas de nouveaux souvenirs, il se contente de ranimer des souvenirs existants.

UST MATHÉMATIQUE

Une unité de sous-traitement mathématique amplifie les facultés de calcul de l'utilisateur en faisant passer les calculs en toile de fond du processus de réflexion. Autre avantage, le sous-processeur fait également office de chronomètre et de réveil matin.

En termes de jeu

L'UST mathématique ajoute le double de son indice, au titre de compétence complémentaire de Mathématiques, à tout test de compétence lié aux maths. Il fournit également à la réserve matricielle des deckers un bonus égal à son indice.

LES INTERFACES

Les consoles et accessoires de contrôle de véhicules peuvent être implantés dans une interface crânienne. Les éléments implantés peuvent être connectés à une console externe.

CCME CRÂNIENNES

Ce système de contre-mesures électroniques protège les liaisons d'une interface de contrôle crânienne contre les interférences, qu'elles proviennent d'une activité solaire excessive ou d'un brouillage actif.



En termes de jeu

Les règles de CCME sont détaillées dans *SR3*, page 137, et dans *Rigger 2*, page 98.

CONSOLE DE SIIV BATTLETAC

Le SIIV, autre variante du système BattleTac, signifie Système d'informations inter-véhicules. Il augmente la capacité d'échange d'informations entre l'ICV et les drones. Par là même, il permet aux drones d'employer des tactiques plus complexes et plus élaborées pour remplir leurs missions.

En termes de jeu

Le SIIV permet à un interfacé d'assigner une mission complexe à un groupe de drones. Seuls les drones dont le pilote a été modifié en conséquence peut recevoir des instructions du SIIV.

Quand l'interfacé transmet un ordre, on effectue pour lui un test de Tactique des Petites Unités (Tactique des Véhicules) contre un seuil de réussite de 5. Les succès de ce test peuvent avoir deux usages : apporter des dés supplémentaires au test de Compréhension du groupe de drones, ou lui offrir une réserve de dés appelée réserve de SIIV. Les dés de cette réserve sont partagés par les drones qui peuvent s'en servir pour n'importe quels tests. La réserve de SIIV fonctionne comme toutes les autres réserves de dés et dure jusqu'à ce que le groupe ait mené à bien sa mission ou en ait reçu une nouvelle. La réserve de SIIV n'est pas disponible pour les drones qui viennent de se faire rafler par un interfacé.

CONTRÔLEUR DE TIR EN RÉSEAU BATTLETAC

Variante du système BattleTac, le contrôleur de tir en réseau autorise un drone à faire office de guetteur et à relayer, via le réseau, ses informations à d'autres drones. Ainsi, il leur permet de tirer même s'ils ne "voient" pas directement la cible.

En termes de jeu

Une fois intégré comme accessoire à l'ICV, le contrôleur de tir en réseau autorise un drone à tirer sur une cible détectée par un autre drone. Les deux drones en question doivent, naturellement, avoir été modifiés en conséquence. Pour plus d'informations, voir *Indirect Fire*, page 60 de *Rigger 2*.

INTERFACE DE CONTRÔLE CRÂNIENNE

L'interface de contrôle crânienne (ICC) intègre les derniers progrès de l'informatique et de la microtronique pour permettre à un interfacé de commander ses drones par le biais d'une console implantée directement dans sa tête. Il bénéficie ainsi d'une plus grande mobilité et n'a plus besoin de se connecter à tout un appareillage externe.

En termes de jeu

L'interface de contrôle crânienne fonctionne comme une console de commande à distance, à ceci près que sa taille limitée lui confère un indice de Flux de 0. Si l'interfacé souhaite augmenter sa puissance de transmission, il doit brancher son ICC à un booster de signal (voir page 37) externe ou implanté dans un cybermembre.

Un interfacé équipé d'une ICC peut se servir de sa mémoire céphalienne comme mémoire de stockage de commande à distance.

MODULE DE DÉCODAGE D'INTERFACE

Cet implant est un instrument de diagnostic utilisé par les interfacés des services de sécurité. Ses routines de décodage cryptographique lui permettent de déchiffrer les signaux de télécommande codés par un module d'encodage de commande à distance.

En termes de jeu

Le module de décodage déchiffre les routines utilisées par un module d'encodage ou par le type de systèmes simsens en circuit fermé qu'utilisent les interfacés de sécurité. Plus son indice est élevé, plus il comporte de protocoles en mémoire, jusqu'à un maximum de 10. Il ne déchiffre pas les transmissions ordinaires ou les cryptages de données traditionnels.

Pour décoder des signaux de télécommande, utilisez les règles détaillées page 69 de *Rigger 2*. Pour décoder ceux d'un système simsens en circuit fermé, voyez *Rigger 2*, page 80.

MODULE D'ÉMULATION DE COMMANDE À DISTANCE

Le module d'émulation de commande à distance permet à un interfacé équipé d'une interface crânienne de reproduire la plupart des protocoles de transmissions utilisés par les drones et les systèmes d'interface modernes. Il permet de pirater un système de sécurité interfacé et aussi de d'infiltrer et d'interférer avec les émissions d'un réseau de commande à distance.

En termes de jeu

Plus le module a un indice élevé, plus il peut émuler de protocoles, jusqu'à un maximum de 10. Pour plus d'informations sur l'utilisation de ces modules, voir *Rigger 2*, page 89.

MODULE D'ENCODAGE DE COMMANDE À DISTANCE

Le format même des transmissions simsens interdit le codage traditionnel des émissions par les interfaces de contrôle. Mais l'encodage digital et les routines à large spectre mises en œuvre par ce module ont été conçus spécialement pour les réseaux de commande à distance. Cet implant permet de coder et de décoder les signaux de télécommande d'une interface de

Cyberware	Essence	Coût	Disponibilité	Index de rue	Légalité
CCME crâniennes					
Indice 1-3	0,2	Indice x 15 000 ¥	4/7 jours	2	Légal
Indice 4-6	0,3	Indice x 35 000 ¥	6/14 jours	3	6P-Q
Indice 7-9	0,4	Indice x 75 000 ¥	12/28 jours	4	5P-R
Indice 10	0,45	900 000 ¥	18/45 jours	5	4P-R
Console de SIIV BattleTac	0,15	150 000 ¥	8/14 jours	3	5P-R
Contrôleur de tir en réseau BattleTac	0,15	200 000 ¥	10/21 jours	3	5P-R
Interface de contrôle crânienne	0,3	25 000 ¥ x indice	4/72 heures	2	Légal
Module de décodage d'interface	0,2	Indice x 17 500 ¥	(Indice +2)/(Indice) jours	3	8P-W
Module d'émulation de commande à distance	0,2	Indice x 5 000 ¥	(Indice +2)/(Indice) jours	2	Légal
Module d'encodage de commande à distance	0,2	Indice x 10 000 ¥	(Indice)/(Indice) jours	3	8P-W

contrôle crânienne, ce qui les rend indéchiffrables pour qui-conque parviendrait à intercepter leur canal.

En termes de jeu

Les modules d'encodage sont disponibles à différents indices, allant de 1 à 10. Ils sont incompatibles avec les techniques traditionnelles de codage des transmissions. De même, les logiciels de codage normaux (SR3, page 288) sont impuissants à les décrypter; seuls les modules de décodage de commande à distance peuvent briser leur code. Pour plus d'informations sur l'utilisation de ce module, voir *Signal Interception*, dans *Rigger 2*, page 68.

LES IMPLANTS CORPORELS

ALARME ÉLECTRIQUE

Cet instrument, fixé à la colonne vertébrale à la base du cou, envoie dans le système nerveux une impulsion électrique de faible intensité qui tire instantanément l'utilisateur du sommeil. Cette alarme doit être reliée à un mécanisme de déclenchement, comme une horloge rétinienne, un téléphone implanté ou même un système d'alarme externe connecté par datajack.

En termes de jeu

Quand l'alarme se déclenche, l'utilisateur est instantanément réveillé. Ce gadget ne peut pas tirer de l'inconscience un personnage souffrant de dégâts étourdissants fatals.

AUTO-INJECTEUR

L'auto-injecteur est un implant qui diffuse dans l'organisme un médicament ou une substance quelconque. Il a de nombreuses applications médicales, du traitement du diabète par injections régulières d'insuline à la diffusion d'antidépresseurs dans l'accompagnement thérapeutique des malades mentaux. Certains organismes pénitenciers, gouvernements ou corporatistes s'en servent également pour s'assurer l'obéissance ou la fidélité de leurs administrés.

L'auto-injecteur déverse n'importe quelle drogue ou substance chimique directement dans le flux sanguin. Il ne contient généralement qu'une seule dose, mais certains modèles plus gros peuvent en recevoir davantage, jusqu'à un maximum de cinq.

Il existe deux sortes d'auto-injecteurs: réutilisables ou à usage unique. Les premiers comportent une trappe externe pour le rechargement et sont généralement implantés juste sous la peau pour rendre la manipulation plus commode. Ils peuvent être mis directement sous perfusion afin de recevoir une dose constante. Ceux à usage unique sont généralement implantés de manière à être indécélables à l'œil nu. Comme leur nom l'indique, ils ne servent qu'une fois. Souvent, ils sont remplis d'une substance mortelle et menacent l'utilisateur comme une épée de Damoclès.

En termes de jeu

Les auto-injecteurs ne sont qu'un instrument de diffusion: c'est la substance qu'ils renferment qui produit différents types d'effets (voir *La Chimie*, page 101).

L'auto-injecteur est équipé d'un mécanisme qui libère son contenu sous certaines conditions bien précises. Le déclenchement peut être commandé par chronomètre, par radio, par datajack, par la présence de certaines substances dans le sang, etc. C'est à l'utilisateur de fixer son choix au moment de l'achat de l'implant.

BIOMONITEUR

Un biomoniteur surveille les signes vitaux et les fonctions corporelles de l'utilisateur, comme son rythme cardiaque, sa pression sanguine, son rythme respiratoire, sa température, son taux de sucre et d'alcool dans le sang, le décompte de ses cellules sanguines, etc. Ces informations sont consultables par différents moyens, de l'affichage rétinien au médikit connecté par datajack, mais en général elles sont transmises à un processeur de diagnostic implanté.

Ce processeur est un ordinateur spécialisé qui utilise les informations dont il dispose pour diagnostiquer toute anomalie ou problème médical. Similaire à l'ordinateur inclus dans un médikit externe, il peut conseiller des traitements, des antidotes et des procédures. Le plus souvent, son analyse, ses alertes et ses recommandations médicales s'affichent sur un écran sous-cutané mais elles peuvent également être relayées vers d'autres instruments ou moyens de visualisation. Le processeur est programmé pour prévenir l'utilisateur de certains risques comme l'empoisonnement, l'hypoglycémie, le pouls erratique, l'ivresse des profondeurs et ainsi de suite. D'autres conditions d'alerte et réactions appropriées peuvent être spécifiées, comme le fait de contacter automatiquement DocWagon (par téléphone céphalien) si la vie de l'utilisateur est en danger.

L'écran d'affichage sous-cutané est implanté dans l'avant-bras (le gauche, le plus souvent). Son texte s'affiche en lettres lumineuses qui se détachent nettement sous la peau; concrètement, c'est comme si l'avant-bras se transformait en écran à cristaux liquides. Des boutons de contrôle, sous-cutanés également, permettent de faire défiler le texte, de passer d'une fenêtre à l'autre, de formuler des questions, etc. Si la santé de l'utilisateur se trouve menacée, une alarme lumineuse clignote à l'écran (sauf si l'utilisateur a temporairement déconnecté cette option par souci de discrétion). Les équipes d'intervention médicales sont désormais habituées à vérifier dès leur arrivée si le patient dispose ou non d'un biomoniteur.

En termes de jeu

Les trois composantes de ce système peuvent être implantées simultanément ou l'une après l'autre.

Le biomoniteur: installé dans la poitrine, cet appareil surveille en permanence les fonctions corporelles et transmet ses informations.

Cyberware	Essence	Coût	Disponibilité	Index de rue	Légalité
Alarme électrique	0,1	1 500 ¥	4/48 heures	1,5	Légal
Auto-injecteur					
Réutilisable	0,1	1 000 ¥ + contenu	4/72 heures	1,5	6P-N
À usage unique	0,05	1 500 ¥ + contenu	4/72 heures	1,5	4P-Q
Par dose supplémentaire	-	+500 ¥ par dose	4/72 heures	1,5	Comme ci-dessus
Biomoniteur	0,3	5 000 ¥	6/72 heures	2	Légal
Écran sous-cutané	0,1	500 ¥	4/48 heures	1	Légal
Processeur de diagnostic	0,2	2 500 ¥	6/72 heures	2	Légal



Le processeur de diagnostic: comme un médikit, cet appareil peut effectuer des tests de Biotech pour identifier un risque médical et définir une riposte appropriée. Sa compétence Biotech est de 5. Il peut être programmé pour afficher des messages d'alerte. Il peut aussi être relié à un auto-injecteur, à des implants de communications, à une réserve d'air interne, etc.

L'écran d'affichage sous-cutané: lorsqu'il est éteint, cet écran a une Dissimulation de 10.

COMPARTIMENTS CORPORELS

Dans la droite ligne du compartiment digital et du compartiment dentaire, d'autres parties du corps peuvent être évacuées ou remplacées par des compartiments de manière à pouvoir dissimuler de petits objets. En général, l'opération nécessite d'extraire un bout d'os et de le remplacer par un boîtier en plastacier. Le choix de l'emplacement n'est pas illimité mais comprend tout de même la cage thoracique, les orteils, les genoux et ainsi de suite. Il est possible de se faire installer des compartiments à des endroits plus exotiques, comme derrière le nombril.

Les compartiments corporels servent principalement à dissimuler des objets, qui doivent nécessairement être de petite taille. Ils peuvent également camoufler un datajack ou un chipjack, même si un examen cybernétique un peu méticuleux n'aura guère de mal à déceler leur présence. Si vous connectez un datajack au compartiment, vous pouvez aussi contrôler tout appareil équipé d'une IND conservé à l'intérieur.

Parmi les petits instruments le plus souvent glissés dans un compartiment corporel, citons les seringues, les passe-partout et les pistolets crocheteurs, les micro-émetteurs et ainsi de suite. La dernière invention qui fait fureur, c'est un bout de doigt synthétique capable de reproduire une empreinte digitale téléchargée depuis un scanner. Ce scanner peut relever les empreintes directement sur une main (sous réserve que son propriétaire soit encore en vie, ou tout du moins pas trop décomposé) ou sur une surface appropriée.

En termes de jeu

Un compartiment corporel ne peut être implanté que dans une partie du corps raisonnablement susceptible d'être évacuée ou remplacée (à la discrétion du maître de jeu). Il reste toujours assez petit; en règle générale, il ne peut contenir qu'un seul objet, ayant une Dissimulation de 9 au minimum.

Les règles des compartiments dentaires et digitaux sont expliquées page 297 de SR3. Les autres types de compartiments obéissent aux règles suivantes.

Un compartiment corporel ne peut pas être décelé à l'œil nu et possède une Dissimulation de 10 contre les palpations. S'il est recherché par des moyens cybernétiques, ajoutez +1 au seuil de difficulté du test.

En général, utiliser en combat une arme ou un objet installé dans un compartiment corporel nécessite la compétence Armes Cyber-Implantées. Le fouet monofilament, lui, réclame la compétence Fouets.

Empreinte digitale synthétique: pour recourir à ce joujou, il faut avant tout se procurer une empreinte digitale grâce à un scanner portable. Lequel scanner est ensuite relié au bout de doigt synthétique, afin d'y télécharger ses relevés. Lorsque l'empreinte reproduite est confrontée à un détecteur, procédez à un test d'opposition entre les deux systèmes: si le détecteur obtient au moins un succès net, il décelé la supercherie et déclenche l'alarme. En cas d'égalité, il demande un

nouvel examen. En cas de défaite, il se laisse abuser par la fausse empreinte.

Passe-partout: cet équipement sert encore à crocheter les vieilles serrures à clef, peu coûteuses et encore très répandues, que les verrous magnétiques modernes n'ont pas encore mises à l'index. La plupart des serrures ont un indice de résistance de 4 ou 5, en fonction de leur complexité. Pour les ouvrir, il faut réussir un test de Crochetage (compétence active liée à la Rapidité). Le crochetage fait appel aux deux mains et prend un temps de base de 20 secondes x l'indice de la serrure.

Pistolet crocheteur: cet engin diabolique introduit un passe-partout dans la serrure et trifouille automatiquement à l'intérieur sous les indications d'un système expert. Il a une compétence de Crochetage égale à son indice (maximum 10).

Seringue: elle contient une dose d'une substance quelconque - drogue, poison, produit chimique, etc. Son aiguille a un code de dégâts de (For +3)L mais elle ne peut pas infliger davantage qu'une blessure Moyenne, et en aucun cas elle ne peut transpercer une armure. La cible doit subir des dégâts pour recevoir l'injection. Remplacer la dose prend 2 minutes.

CRAMPONS RÉTRACTABLES

Similaires à des lames digitales, ces griffes sortent des doigts de l'utilisateur et l'aident à escalader les parois.

En termes de jeu

Cet implant réduit de -2 le seuil de tous les tests d'Escalade ou d'agrippement du personnage. Utilisé en combat, il inflige des dégâts (For-1)L.

CYBERBRANCHIES OXSYS

Les cyberbranchies OXSYS absorbent l'eau de mer et en extraient l'oxygène par osmose artificielle, permettant à l'utilisateur de respirer sous l'eau; le gaz carbonique et autres rejets gazeux sont évacués par un processus exactement inverse. Contrairement à leur version externe, elles injectent l'oxygène en solution directement dans le sang, évitant le danger d'une intoxication.

Les cyberbranchies sont implantées de part et d'autre du cou, à proximité de la glande thyroïde. Une valve d'obstruction doit également être implantée au fond de la trachée pour interrompre l'activité pulmonaire durant leur fonctionnement, et des courts-circuits pulmonaires sont insérés dans le cœur pour rediriger le flux sanguin dans leur direction.

En termes de jeu

Un plongeur équipé de cyberbranchies est immunisé contre l'intoxication à l'oxygène; toutefois, il demeure vulnérable à l'ivresse des profondeurs comme aux accidents de décompression en raison de l'azote résiduel qui reste piégé dans ses poumons.

Souvent, les plongeurs qui se font greffer des cyberbranchies s'équipent également d'une réserve d'air interne (page 30) contenant de l'hélium pur, grâce auquel ils expulsent l'azote résiduel restant dans leurs poumons.

Les cyberbranchies permettent théoriquement à un plongeur de rester sous l'eau indéfiniment, même si ses filtres doivent être remplacés toutes les 1 000 heures d'utilisation environ (ce chiffre pouvant varier en fonction de la profondeur des plongées, de la capacité pulmonaire de l'individu et de son activité). Le remplacement des filtres nécessite une opération de réparation, et coûte autour de 1 500 ¥ au total.

CYBERCRÂNE

Un cybercrâne fait appel à une structure en plastacier pour protéger l'utilisateur contre d'éventuels tirs à la tête et autres chocs dangereux pour le cerveau. La version synthétique consiste à remplacer certaines parties du crâne tout en renforçant les autres. La version apparente retire carrément les cheveux et le cuir chevelu pour recouvrir le crâne d'une coque protectrice.

En termes de jeu

Le cybercrâne protège les implants céphaliens. Si un personnage équipé d'un cybercrâne subit des dommages à un implant céphalien (voir page 127), la tension occasionnée est réduite de 2. Si cette réduction la fait tomber à 0 ou moins, cela signifie que l'implant n'est pas endommagé.

Le cybercrâne réduit également de 1 niveau les dégâts des tirs à la tête (autrement dit, il annule le bonus de visée).

Un cybercrâne apparent offre un spectacle plutôt impressionnant. Il a souvent tendance à susciter des réactions hostiles. Un personnage affublé d'un tel implant subit un malus de +4 à tous ses tests de Charisme et de compétences sociales. En revanche, il bénéficie d'un bonus de +3 à ses tests ouverts d'Intimidation.

Voir page 34 pour les règles d'armure et page 36 pour la capacité d'équipement.

Cyberware	Essence	Dissimulation	Coût	Disponibilité	Index de rue	Légalité
Compartiment corporel	0,2	-	5 000 ¥	4/48 heures	1	Légal
Bout de doigt synthétique	-	-	Indice x 2 000 ¥	(Indice x 2)/1 semaine	3	4P-Q
Passe-partout	-	-	500 ¥	8/2 semaines	3	6P-Q
Pistolet crocheteur	-	-	Indice x 250 ¥	8/2 semaines	3	6P-Q
Scanner d'empreintes	-	-	Indice x 500 ¥	Indice/72 heures	3	6P-V
Seringue	-	-	500 ¥ + contenu	4/72 heures	1,5	6P-N
Crampons rétractables	0,3	-	10 000 ¥	5/72 heures	1,5	6P-N
Cyberbranchies OXSYS	0,75	-	12 500 ¥	5/72 heures	1,75	Légal
Cybercrâne						
Apparent	0,75	-	35 000 ¥	6/4 jours	1	Légal
Synthétique	0,75	10	55 000 ¥	6/4 jours	1	Légal
Cyberpalmes	0,3	-	10 500 ¥	5/48 heures	1,25	3P-N
Cybertorse						
Apparent	1,5	-	90 000 ¥	6/4 jours	1	Légal
Synthétique	1,5	8	120 000 ¥	6/4 jours	1	Légal



CYBERPALMES

Les cyberpalmes se présentent comme des ailerons implantés entre les doigts et au bout des pieds de l'utilisateur. Une fois sortis, elles lui permettent de nager comme s'il portait de vraies palmes de plongée.

En termes de jeu

Un personnage équipé de cyberpalmes peut nager à la moitié de sa vitesse de marche ou de course (voir le *Shadowrun Companion*, page 47). Il peut également s'en servir en combat (traitez-les comme des lames digitales, avec des dégâts diminués de 1). Les cyberpalmes sont incompatibles avec les palmes standard ainsi qu'avec n'importe quel type de gants.

CYBERTORSE

À l'instar du cybercrâne, le cybertorse est une coque protectrice qui entoure la poitrine et l'abdomen. Les côtes et les muscles sont renforcés ou remplacés, et la portion supérieure du tronc est entièrement doublée.

En termes de jeu

Le cybertorse ajoute +1 à la Constitution de l'utilisateur et protège ses implants corporels internes comme le cybercrâne protège les implants céphaliens. Il réduit également de moitié (arrondie à l'entier supérieur) le coût additionnel en Essence de l'amélioration en Force ou en Rapidité d'un cybermembre, tant que cette amélioration ne dépasse pas 3 points (voir *Cybermembres*, page 33).

Voir page 34 pour les règles d'armure et page 36 pour la capacité d'équipement.

ERGOT

Ces ergots rétractables jaillissent du talon pour ancrer l'utilisateur dans le sol ou empaler un adversaire. Destiné à la base à équiper les cyberpieds, ils peuvent équiper un pied ordinaire à condition que la cheville et le tibia soient suffisamment renforcés pour résister à la pression.

En termes de jeu

Un ergot ne peut pas se planter dans un matériau dont l'indice de barrière est supérieur à 10 (la plupart des trottoirs ont un indice de barrière de 8). Chaque pied équipé d'un ergot augmente de 50 kg le poids maximum que peut retenir un personnage. Si l'ergot est planté dans un matériau dont l'indice de barrière est inférieur à 10, chaque point en dessous de 10 réduit de 5 kg ce poids maximum.

En tant qu'arme, l'ergot inflige des dégâts (For-1)M et ramène la vitesse de déplacement du personnage à la moitié de sa Rapidité (arrondie à l'entier inférieur). De plus, il ajoute +1 à son test d'esquive.

Un personnage ancré dans le sol par ses ergots bénéficie de 1 point de compensation de recul par pied. Son seuil de

réussite pour éviter d'être jeté au sol est également réduit de 1 par pied. On ne peut installer qu'un seul ergot dans chaque pied.

GAINAGE DERMAL

Le gainage dermal combine le dernier cri de la technologie d'armure dermale avec un nouvel épiderme semi-synthétique. Le résultat ? Une protection plus souple et plus discrète que l'armure dermale traditionnelle, avec des facultés de régénération bien supérieures.

Certains types de gainage dermal utilisent une technologie dérivée des polymères au ruthénium, permettant à la peau de passer par toute une gamme de coloris sous l'impulsion d'un faible courant électrique. La sélection des teintes est gérée par un système logique intégré. S'il est relié à des capteurs visuels, il est capable d'accorder la couleur du gainage à l'environnement immédiat de l'utilisateur pour un effet "camouflage". Il peut également afficher du texte, ou des images s'il est relié à une source de données, comme une mémoire céphalienne.

En termes de jeu

Le gainage dermal augmente la Constitution de l'utilisateur d'un nombre de points égal à son indice plus 1. Ainsi, un gainage d'indice 2 ajoute +3 à la Constitution. Il procure également une armure d'impact égale à la moitié de son indice, arrondie à l'entier supérieur.

Un gainage au ruthénium fonctionne exactement comme indiqué dans la description des polymères au ruthénium (voir page 114). Le système logique est équipé IND, de sorte que le changement de teinte peut s'effectuer par simple commande mentale (une action simple suffit). Il peut afficher des mots ou des images provenant d'une source à laquelle il est reliée, si le personnage souhaite faire passer un message sur sa peau. Les capteurs visuels peuvent être implantés ou portés en externe et connectés par datajack.

MAINS EN CAOUTCHOUC

Cette modification consiste à remplacer la plupart des os des mains par un plastique à mémoire, qui se déforme sous une pression suffisamment soutenue avant de retrouver sa forme initiale. L'utilisateur est ainsi en mesure de se dégager facilement de menottes et autres moyens d'immobilisation.

En termes de jeu

Un personnage dont les mains sont en caoutchouc bénéficie d'un bonus de -2 à tous ses tests d'Évasion, ainsi qu'à toute action faisant appel à des contorsions des mains. Les mains en caoutchouc sont incompatibles avec l'ossature renforcée et ne peuvent pas "s'éteindre" ni se "rallumer".

Cyberware	Essence	Coût	Disponibilité	Index de rue	Légalité
Ergot	0,4	14 000 ¥	6/7 jours	2	Légal
Gainage dermal					
Indice 1	0,7	24 000 ¥	6/14 jours	1,5	6P-N
Indice 2	1,4	60 000 ¥	6/14 jours	1,5	6P-N
Indice 3	2,1	120 000 ¥	8/14 jours	1,5	5P-N
Capteur visuel (la pièce)	+0,05	+8 000 ¥	-	-	-
Ruthénium	+0,2	+150 000 ¥	+2/+4 jours	+0,25	4P-N
Mains en caoutchouc	0,4	8 000 ¥	6/72 heures	2	7P-N
Module d'interface niveau II	0,5	3 500 ¥	6/48 heures	2	5P-N

MODULATEUR DE RÉFLEXES

Au lieu de désactiver totalement leurs réflexes câblés, certains préfèrent se contenter de les réduire. Cette modification du déclencheur de réflexes permet à l'utilisateur de faire fonctionner ses réflexes câblés à un niveau inférieur à celui auquel il les a achetés.

En termes de jeu

Un déclencheur de réflexes transformé en modulateur réglable permet à l'utilisateur, au prix d'une action simple, d'éteindre ou d'allumer ses réflexes ou de les régler à un niveau intermédiaire.

MODULE D'INTERFACE NIVEAU II

Version perfectionnée du module d'interface de base, cet implant procure une meilleure faculté de visée et un calcul plus précis des arcs de tir indirect.

En termes de jeu

Un module d'interface niveau II fonctionne de manière similaire à un module d'interface câblée standard (SR3, page 298). Avec lui, viser n'entraîne plus qu'un malus de +2 au tir (au lieu de +4 d'habitude). Les armes connectées comme les lance-grenades montés sous le canon, lance-grenades à main, lance-roquettes et autres systèmes similaires bénéficient également d'un bonus de -1.

Les lance-missiles et autres armes possédant leur propre indice d'Intelligence ne peuvent pas bénéficier d'une interface câblée.

Le module d'interface niveau II ne fonctionne qu'avec les armes spécialement équipées pour le recevoir.

MOUVEMENTS CÂBLÉS

Les mouvements câblés sont basés sur une technologie développée à l'origine pour l'aéronautique. Ils placent le corps dans un état de convulsions permanentes, de sorte qu'il souhaite bouger dans toutes les directions simultanément. Un système expert implanté suit les convulsions et contre leurs effets, jusqu'à ce que l'utilisateur veuille bouger; ensuite, il ne lui reste plus qu'à canaliser leurs effets pour lui faire accomplir le geste souhaité. L'utilisateur se déplace alors avec une fluidité proprement surnaturelle.

Les utilisateurs de mouvements câblés sont fréquemment affectés de spasmes musculaires, légers mais incontrôlables, lorsqu'ils sont au repos. C'est la conséquence d'erreurs dans le système de compensation des convulsions. D'autres effets indésirables restent possibles, comme l'épilepsie temporale avec complications, mais ils sont peu fréquents.

Les mouvements câblés d'indice élevé propulsent l'utilisateur vers de nouveaux sommets de rapidité. Leurs bénéficiaires sont souvent capables d'agir plusieurs fois avant même que leurs adversaires aient remué le petit doigt.

En termes de jeu

Les mouvements câblés procurent un certain nombre de bonus, résumés sur la table ci-dessous. Le bonus de Rapidité ne compte pas dans le calcul de la Réaction du personnage.

De plus, tous les tours de combat, un personnage avec des mouvements câblés d'indice 3 a droit à une action supplémentaire à la fin de la première passe d'initiative. Pareillement, un personnage avec des mouvements câblés d'indice 4 a droit à une action supplémentaire à la fin de la première et de la deuxième passes d'initiative. Le personnage doit dépenser ces actions (il peut les retarder, mais il les perd au début de sa phase de combat suivante) et recalculer normalement sa prochaine passe d'initiative (en ôtant 10 à son initiative).

Ce système est incompatible avec tout autre implant cyberware ou bioware ayant pour effet d'augmenter la Réaction ou l'initiative. Il ne peut pas être équipé d'un déclencheur de réflexes (voir SR3, page 297), et il n'est pas possible de l'éteindre ni de le mettre en veille.

TENSION

Les mouvements câblés soumettent le système nerveux central à une tension permanente. Le personnage accumule donc automatiquement des points de tension (voir page 124), comme indiqué sur la table de la tension automatique, page suivante, et doit faire un test de tension. Appliquez les effets à la fois à la Rapidité et à la Réaction. Seule une intervention chirurgicale peut supprimer cette tension (voir page 147).

Chaque fois que le personnage reçoit des points de tension, il doit faire un test de Volonté brute (indice des mouvements câblés x 2). En cas d'échec, il développe une épilepsie temporale, avec pour conséquence un sentiment d'aliénation et la perte du sens de soi. Ces sentiments influent de façon négative sur son comportement social, en infligeant un malus de -1 à tous ses tests de Charisme et de compétences basées sur le Charisme.

Le personnage souffre également de troubles de la perception, éprouve des difficultés à s'orienter dans l'espace et à coordonner ses gestes avec ses perceptions. Dans des circonstances dangereuses, ou cruciales sur le plan tactique - s'il a besoin de remarquer un indice caché, par exemple - le personnage subit un malus de +2 à ses tests de Perception. Sa Réaction est réduite de 2 et il perd 1D6 à son initiative.

Une opération du cerveau permet de corriger l'épilepsie temporale, mais comme elle consiste à pratiquer l'ablation des tissus touchés, elle ne peut être répétée qu'une fois. Il s'agit d'une opération de correction chirurgicale, avec un seuil de base de 8. Ajoutez un modificateur de +2 si c'est la deuxième opération de ce type. Au-delà, l'épilepsie devient incurable. Dans les cas chroniques, l'épilepsie risque de s'étendre à d'autres parties du cerveau, entraînant des troubles tels que

TABLE DES BONUS DE MOUVEMENTS CÂBLÉS

Indice 1 : +1 Rapidité, +2 Réaction, +1D6 initiative, +1 dé pour les tests d'Athlétisme et de Furtivité
Indice 2 : +2 Rapidité, +4 Réaction, +2D6 initiative, +2 dé pour les tests d'Athlétisme et de Furtivité
Indice 3 : +3 Rapidité, +6 Réaction, +3D6 initiative, +3 dé pour les tests d'Athlétisme et de Furtivité
Indice 4 : +4 Rapidité, +8 Réaction, +4D6 initiative, +4 dé pour les tests d'Athlétisme et de Furtivité



l'impuissance ou l'incontinence. Au maître de jeu d'apprécier les malus correspondants en termes de Charisme et de compétences sociales.

Une personne souffrant d'épilepsie temporale peut également être victime de convulsions soudaines. Chaque fois qu'elle subit une blessure Moyenne (ou plus grave) alors qu'elle est engagé dans un combat ou un conflit, quel qu'il soit, elle fait l'objet d'un test de Volonté (6). En cas d'échec, elle pique une crise d'épilepsie et subit des dégâts 6M. La crise dure 1D6 x 10 tours de combat, après quoi la personne reste inconsciente pendant 1D6 x 10 minutes.

En cas de défaillance du système des mouvements câblés (ou de défaillance de la Rapidité ou de la Réaction à cause de la tension occasionnée), le personnage doit réussir un test de Volonté brute (indice des mouvements câblés x 2); à défaut, il est victime d'une forme d'attaque cérébrale baptisée syndrome de crise clonique catastrophique (SCCC). Les fonctions involontaires, comme la respiration, demeurent normales mais le personnage devient incapable de toute action volontaire. Il est à peine conscient de ce qui se déroule autour de lui. Il se retrouve au centre d'un tourbillon de sensations anarchiques, d'hallucinations cauchemardesques et d'intense souffrance. Le SCCC provoque une panne définitive de ses mouvements câblés, qui doivent impérativement être désinstallés. De plus, à la discrétion du maître de jeu, il risque des dégâts à plus long terme comme une diminution définitive de sa Rapidité, de son Intelligence et/ou de sa Volonté. Une victime de SCCC peut récupérer totalement, mais peut aussi devenir un légume pour le restant de ses jours.

OSSATURE RENFORCÉE

Deux nouvelles méthodes de renforcement de l'ossature sont désormais disponibles, en plus de celles en plastique, en aluminium et en titane. Le renforcement en céramique recouvre les os d'une mince pellicule de polycéramique qui résiste aux impacts, tandis que celui en kevlar tisse un maillage protecteur anti-balistique autour des os et des articulations.

En termes de jeu

L'ossature renforcée en céramique ou en kevlar est similaire à l'ossature renforcée décrite page 298 de SR3. Elle n'apparaît pas au détecteur de métaux. On ne peut se faire installer qu'un seul type d'ossature renforcée.

Ossature renforcée en céramique: ce traitement ajoute +1 à la Constitution de l'utilisateur et lui procure 2 points d'armure d'impact. Il lui rajoute autant de poids que le titane (15 kg) et possède un indice de barrière de 8. Les attaques à mains nues effectuées par l'utilisateur infligent des dégâts de (For+3)M.

Ossature renforcée en kevlar: le kevlar ajoute +1 à la Constitution de l'utilisateur et lui procure 1 point d'armure balistique. Il lui rajoute autant de poids que le plastique (5 kg) et possède un indice de barrière de 5. Il ne fournit aucun bonus aux attaques à mains nues.

TABLE DE LA TENSION AUTOMATIQUE

Indice du système	Accumulation de 1 point de tension tous les :
1	6 mois
2	4 mois
3	2 mois
4	1 mois

QUEUE D'ÉQUILIBRAGE

Greffée à la base de la colonne vertébrale, cette queue cybernétique mesure un peu plus d'un mètre. Reliée à un système expert spécialisé, elle se tord et se déplace autour du centre de gravité de l'utilisateur de manière à le maintenir en permanence en équilibre. Elle se contrôle d'elle-même, automatiquement, et a tendance à bouger de manière aléatoire chaque fois que l'utilisateur se

déplace.

Naturellement, une personne équipée d'une queue doit songer à faire adapter ses vêtements en conséquence.

En termes de jeu

La queue d'équilibrage réduit de 2 le seuil de réussite de toute action impliquant l'équilibre, et notamment l'escalade, la marche le long d'une corniche, le saut, les chutes, le fait d'être jeté au sol et ainsi de suite. Combiné avec la reconnaissance spatiale, cet implant apporte un bonus cumulatif de -3. Voir *Cyberware et rapports sociaux*, page 48, pour d'autres effets.

RÉSERVE D'AIR INTERNE

Cet implant est un réservoir indépendant implanté sous un poumon (et qui nécessite une ablation partielle de ce dernier). Il fournit à l'utilisateur une réserve d'air totalement coupée de l'environnement extérieur, ce qui lui permet d'échapper pour un temps à d'éventuels agents infectieux et autres gaz nocifs présents dans l'atmosphère.

L'air contenu dans la réserve est comprimé de manière à prendre moins de place. Il peut également s'agir d'un gaz quelconque; un clapet trachéal est disponible en option pour permettre à l'utilisateur d'expirer le contenu de sa réserve sans risquer de l'inhalier.

Cyberware	Essence	Coût	Disponibilité	Index de rue	Légalité
Mouvements câblés					
Indice 1	2,5	250 000 ¥	8/10 jours	2,5	3P-R
Indice 2	4	500 000 ¥	12/20 jours	3	3P-R
Indice 3	5,5	1 000 000 ¥	18/30 jours	3	3P-R
Indice 4	7	2 000 000 ¥	20/45 jours	3,5	3P-R
Ossature renforcée					
Céramique	1,5	40 000 ¥	6/21 jours	2	6P-Q
Kevlar	1	20 000 ¥	6/21 jours	2	6P-N
Queue d'équilibrage	0,5	10 000 ¥	8/1 semaine	2	Légal
Réserve d'air interne	0,25	1 200 ¥	4/5 jours	1,5	Légal
Clapet trachéal	0,1	750 ¥	4/5 jours	1,5	Légal

En termes de jeu

La réserve interne contient assez d'air pour permettre de respirer pendant 75 minutes environ, mais cette autonomie peut être raccourcie par les circonstances extérieures (profondeur sous-marine, capacité pulmonaire, activité...). Son remplissage (par une valve d'admission placée sous la cage thoracique) prend 5 minutes.

Un personnage qui utilise une réserve d'air interne sous l'eau subit un malus de -1 à tous ses tests de plongée ou d'évolution sous-marine (*Shadowrun Companion*, page 48).

La réserve contenant de l'air comprimé, la moindre brèche (consécutive à une blessure, par exemple) risque de la faire exploser. Chaque fois qu'elle subit une tension (voir *Endommagement des cybersystèmes*, page 127), lancez 1D6. Sur un résultat de 1, la réserve explose, infligeant des dégâts 10G à l'utilisateur. L'armure externe et l'armure dermale ne sont d'aucune utilité dans ce cas précis; en revanche, l'ossature renforcée et autres armures d'impact internes peuvent aider à réduire les dégâts. Les personnages voisins risquent également d'être touchés par des éclats; pour eux, la puissance de l'explosion diminue de -2 par mètre et l'armure externe les protège.

Le clapet trachéal permet à l'utilisateur de chasser le contenu de sa réserve sans le faire passer dans son système respiratoire. S'il s'agit d'un gaz toxique, cependant, la personne devra tout de même songer à s'en prémunir au moyen d'un masque ou peut-être d'une seconde réserve – remplie d'air, celle là! Pour déterminer les effets du gaz, reportez-vous aux règles détaillées page 90 du *Shadowrun Companion*.

SOUS-PROCESSEURS ET ACCESSOIRES D'INTERFACE CÂBLÉE

Le système d'interface câblée se décompose en quatre éléments: un dispositif d'entrée/sortie (généralement une plaque d'induction palmaire), un affichage oculaire, un processeur de tir et un mini module simsens (pour la synchronisation du geste et de l'œil). Certains utilisateurs n'ont pas besoin de tout. Par exemple, quelqu'un qui possède déjà l'affichage rétinien n'a pas besoin d'affichage oculaire supplémentaire, il lui suffit de connecter son implant existant à son module d'interface. D'autres souhaitent parfois renoncer à la plaque d'induction palmaire, trop repérable au contact, et préfère se connecter à leur arme par le biais d'un datajack.

Il existe deux accessoires pour les interfaces d'armes: le télémètre et le cran de sûreté personnel.

Télémètre: cet accessoire indique en temps réel la distance de la cible ou du premier obstacle apparaissant dans l'axe de l'arme. Cette distance s'affiche dans le champ de vision de l'utilisateur, sous la croix de visée.

Cran de sûreté personnel: une arme équipée de cet accessoire garde le cran de sûreté engagé en permanence,

sauf lorsqu'elle est branchée sur l'interface comportant le numéro de série approprié (programmé).

En termes de jeu

Pour fonctionner, une interface câblée a besoin de ses quatre composants ou d'éléments susceptibles d'en tenir lieu. L'affichage oculaire peut parfaitement être remplacé par un affichage rétinien ou des lunettes interfacées. La plaque d'induction palmaire peut être remplacée par une connexion via datajack. Un simrig peut remplacer le mini module simsens. Le processeur de tir peut correspondre à une interface standard ou à une interface niveau II.

Si une interface câblée n'est pas intégralement cybernétique (autrement dit, si l'une au moins des substitutions précédentes a été opérée), le système ne procure qu'un bonus de -1 au tir.

Une interface câblée ne fonctionne qu'avec une arme équipée d'une interface correspondante (standard ou niveau II).

Notez qu'une interface n'est pas une caméra; elle se contente de fournir une indication visuelle de la direction dans laquelle l'arme est pointée. De même, elle ne fait pas la différence entre amis et ennemis.

Pour utiliser une arme interfacée dans sa deuxième main, l'utilisateur a besoin d'une deuxième plaque d'induction qui soit elle aussi connectée au reste du système.

Télémètre: le télémètre ne peut être utilisé qu'avec une interface. Avec une interface niveau II, il procure un bonus de -1 à longue distance et de -2 à une distance extrême. Ces modificateurs ne se cumulent pas avec les modificateurs de portée des lunettes de visée.

Utilisé avec un lance-grenades interfacé ou des mini-grenades, le télémètre peut également régler les grenades pour exploser à une certaine distance; ramenez la dispersion de 3D6 à 1D6.

Cran de sûreté personnel: une interface équipée de ce dispositif ne fonctionne qu'entre les mains de la personne pour laquelle elle est programmée. Pour tout autre, l'arme n'est qu'un bout de ferraille. On peut programmer une arme pour reconnaître différentes interfaces (celles de tous les membres d'une même équipe, par exemple). L'indice de codage du numéro de série est de 8.

SYSTÈME MAGNÉTIQUE

Ce système se compose d'une série d'électro-aimants montés le long d'un membre (par exemple sur le coup de pied, le tibia et le genou). Lorsqu'il est activé, il permet à l'utilisateur de s'accrocher ou de se fixer solidement sur des objets en métal ferreux.

Remarquez qu'en 2061, la plupart des métaux sont des alliages de polymères semi-métalliques non-ferreux, y compris ceux utilisés dans les armes et le cyberware. Toutefois, on retrouve encore du métal ferreux dans les véhicules lourds

Cyberware	Essence	Coût	Disponibilité	Index de rue	Légalité		
Système magnétique	0,3	2 800 ¥	6/7 jours	2	Légal		
Verrins hydrauliques	0,75	Indice x 5 000 ¥	5/6 jours	1	Légal		
	+ (0,25 par indice)						
	Montage	Dissimulation	Masse	Coût	Disponibilité	Index de rue	Légalité
Interface câblée niveau II							
Externe	Sur/Sous	-2	0,75	800 ¥	6/48 heures	2	4P-N
Interne	-	-	0,25	x 150 %	idem arme	idem arme	4P-N
Lunettes interfacées	-	0	0,1	3 500 ¥	4/36 heures	2	4P-N



(limousines, camionnettes) ainsi que dans les matériaux de construction (poutrelles de soutènement, câbles, etc.). On peut aussi ajouter du métal ferreux dans la crosse d'une arme pour tirer profit du système magnétique (même si vous la lâchiez, l'arme ne pourrait plus vous tomber des mains!).

Le champ magnétique produit par ce système n'est pas suffisamment puissant pour interférer avec les appareils électroniques ou les ordinateurs, qui utilisent principalement des composants optiques.

En termes de jeu

Chaque système magnétique apporte +4 à la Force de l'utilisateur pour ce qui est de tenir ou de s'accrocher à un objet métallique. On ne peut s'en faire installer qu'un seul par membre.

Chaque système magnétique peut tenir à lui seul 25 kg (donc, il en faudrait au moins trois pour permettre à une personne de 75 kg de se suspendre à une paroi métallique par la seule force de ses champs magnétiques). Les effets de plusieurs systèmes sont cumulatifs.

VERRINS HYDRAULIQUES

L'installation de verrins hydrauliques est une opération si lourde et si voyante qu'elle est principalement réservée aux personnes équipées de cyberjambes. Ces implants permettent à l'utilisateur d'accomplir des bonds stupéfiants, en longueur comme en hauteur, mais également de courir plus vite et de mieux absorber l'impact d'une chute.

En termes de jeu

Un personnage équipé de verrins hydrauliques ajoute (indice x 20) % à sa distance de saut maximum (voir le *Shadowrun Companion*, page 47). Chaque point d'indice lui procure aussi 1 dé supplémentaire pour ses tests d'Athlétisme (Course) et (Saut).

Si le personnage réussit à se réceptionner sur ses pieds, les verrins hydrauliques peuvent absorber en partie l'impact d'une chute. Se recevoir sur ses pieds suppose de réussir un test de Rapidité (5) pour une hauteur de 5 mètres ou moins, plus 1 au seuil de réussite par tranche de 4 mètres supplémentaires. Les verrins réduisent la puissance des dégâts d'un montant égal à leur indice.

Les verrins hydrauliques ont un indice maximum de 5.

LES CYBERMEMBRES

Un cybermembre est une prothèse qui remplace intégralement un membre ou une partie d'un membre. Lorsque c'est précisé, le cybertorse et le cybercrâne peuvent être considérés comme des cybermembres.

Les cybermembres s'achètent, soit sous forme apparente, soit sous forme synthétique (voir *SR3*, page 299).

RÈGLES GÉNÉRALES

Chaque cybermembre possède une Force et une Rapidité indépendantes des attributs de l'utilisateur. Il peut également avoir un indice d'armure supérieur, et procurer des bonus à la Constitution et aux dégâts. Les membres synthétiques ont un indice de Dissimulation, qui définit leur degré de réalisme pour un regard extérieur.

COMPATIBILITÉ DU CYBERWARE

L'ossature renforcée, l'armure dermale, le gainage dermal, les substituts musculaires et l'orthoderme sont incompatibles avec les cybermembres. Ils peuvent cependant continuer à perfectionner le reste du corps de l'utilisateur. Quand ces implants sont installés sur un individu cybermembre, réduisez leur prix et leur coût en Essence de 10 % par cybermembre (ou de 5 % par membre partiel) ; en effet, une partie des systèmes indispensables se trouve déjà implantée.

Plus une personne possède de parties artificielles, moins elle a de chair vulnérable ; les bonus que lui apportent ses implants protecteurs sont donc moins importants. En règle générale, considérez qu'un personnage qui s'est fait remplacer deux membres continue à bénéficier normalement de l'armure ou du bonus à la Constitution des implants précédemment cités ; que celui qui s'en est fait remplacer trois perd 1 point d'armure et de bonus pour chaque implant ; que celui qui possède quatre cybermembres perd 2 points d'armure et de bonus, et qu'au-delà, on n'en reçoit plus aucun point d'armure ni de bonus à la Constitution (pour déterminer combien de membres ont été remplacés, comptez un remplacement pour le torse et un membre, et un remplacement pour le crâne et un membre partiel).

Gorgon, le samouraï des rues, possède une ossature renforcée en plastique (+1 en Constitution) et une armure dermale 3 (+3 en Constitution). Après une série de combats de rue particulièrement éprouvante, il se retrouve avec deux cyberbras et une cyberjambe. Il perd donc 1 point de bonus pour chaque implant protecteur, ce qui ne lui laisse que +2 en Constitution. Toutefois, le fait de posséder deux cyberbras lui procure un bonus supplémentaire de +1 en Constitution. Un mois plus tard, il s'achète un cybertorse (eh oui, monsieur ne se fournit qu'en alphaware), ce qui réduit ses bonus à la Constitution à +1 (compensé par le bonus de +1 que lui apporte son cybertorse).

Cyberware	Essence	Coût	Disponibilité	Index de rue	Légalité		
Interface câblée							
Plaqué d'induction	0,1	200 ¥	4/48 heures	1,5	5P-N		
Affichage oculaire	0,1	300 ¥	4/48 heures	1,5	Légal		
Mini module simsens	0,1	1 000 ¥	4/48 heures	1,5	5P-N		
Processeur standard	0,2	1 000 ¥	4/48 heures	1,5	5P-N		
Processeur niveau II	0,2	2 000 ¥	6/48 heures	2	5P-N		
Télémetre	0,1	2 000 ¥	8/48 heures	1,5	5P-N		
Cran de sûreté personnel	-	200 ¥	4/48 heures	1,5	Légal		
Modulateur de réflexes	-	+25 %	idem système	idem système	4P-Q		
Équipement	Montage	Dissimulation	Masse	Coût	Disponibilité	Index de rue	Légalité
Cran de sûreté personnel	-	-	0,1	1 000 ¥	3/36 heures	1,5	Légal

LES BONUS

Plusieurs cybermembres rendent le personnage moins vulnérable aux dégâts. Une paire de cyberbras lui apporte un bonus de +1 en Constitution; une paire de cyberjambes, +2 en Constitution. Ces modificateurs sont cumulatifs. Les membres partiels, comme les cybermains ou les cyberpieds, n'apportent rien à la Constitution.

De même, les attaques délivrées avec des membres cybernétiques sont plus puissantes. Un personnage doté d'un cybermembre ou de deux cybermembres partiels ajoute +1 à la puissance de ses dégâts; avec deux cybermembres, il ajoute +2. Au-delà, les membres supplémentaires n'apportent rien de plus. Ce bonus aux dégâts ne peut pas excéder +2.

Les cybermains et les cyberpieds ne procurent aucun bonus aux dégâts.

LA FORCE

Les cybermembres ont un attribut de Force légèrement supérieur à la moyenne raciale de l'utilisateur. Les cyberbras pour humains et pour elfes sont fabriqués avec une Force de base de 4, ceux pour orks et pour nains avec une Force de base de 6, et ceux pour trolls avec une Force de base de 8. Pour les variantes métahumaines, utilisez la moyenne de la race dont elles dérivent (les minotaures, par exemple, utilisent la Force des trolls).

Cybercrânes et cybertorses n'ont pas d'attribut de Force.

Limitations

Chaque cybermembre peut être amélioré pour déployer une plus grande Force. Augmenter la Force d'un membre de plus de 3 points signifie une nouvelle dépense d'Essence et de nuyens, car le montage du bras demande à être renforcé.

Un cybermembre à la Force accrue nécessite une modification structurelle du corps. C'est pourquoi il est impossible de se faire greffer un cybermembre d'une Force supérieure au double de sa Constitution, ou à sa Constitution +4, selon ce qui est le plus faible. Par exemple, un personnage avec une Constitution de 3 ne peut pas avoir de cybermembre d'une Force supérieure à 6; un personnage avec une Constitution de 9 ne peut pas avoir de cybermembre d'une Force supérieure à 13.

La Force des cybermembres partiels

Un personnage peut augmenter la Force inhérente de sa cybermain ou de son cyberpied, mais cette Force supérieure n'apportera rien de plus à la puissance de ses coups. L'opération revient à 20 000 ¥ par point de Force supplémentaire (+3 maximum) et par membre, et ne coûte aucune Essence. La Force accrue d'une main ne sert qu'à mieux agripper.

La règle reste la même pour les avant-bras et les tibias cybernétiques mais, avec ces derniers, l'opération revient à 35 000 ¥ le point supplémentaire.

Force déséquilibrée

Un personnage équipé de plusieurs cybermembres, dotés ou non d'une Force accrue, peut se retrouver avec une Force différente d'un membre à l'autre.

Un personnage dont la Force n'est pas la même d'un membre à l'autre risque de ne pas pouvoir exploiter à fond la puissance de chaque cybermembre dans n'importe quelle circonstance. D'une manière générale, considérez que si un personnage peut utiliser son membre sans restriction dans une situation donnée, il peut déployer toute sa Force. Par exemple, s'il essaie de remonter un compagnon qui a basculé par-dessus le toit d'un immeuble, il peut utiliser toute la

Force du bras qui retient son ami. Par contre, il ne peut pas recourir à la Force de ses autres membres à moins qu'il ne trouve un appui correct quelque part. Quand un personnage est en mesure d'employer plus d'un cybermembre à pleine puissance, faites la moyenne des indices de Force (arrondie à l'entier inférieur) et servez-vous de ce chiffre.

Dans des situations de combat à mains nues ou de combat armé, il est impossible de dire avec certitude quel membre est ou n'est pas utilisé, si bien que le joueur doit choisir entre deux solutions.

Son personnage peut utiliser la moyenne des Forces de ses quatre membres comme indice de Force pour le combat. S'il possède des implants d'augmentation de la force, comme les substituts musculaires ou le renforcement musculaire, les bonus correspondants s'appliquent de manière identique à tous les membres naturels et doivent être pris en compte dans la Force de chacun d'eux.

Autre possibilité, le personnage désigne un membre "directeur" avec lequel il porte l'essentiel de ses attaques (dans les limites de la vraisemblance; ce n'est pas avec sa cyberjambe qu'on va donner des coups de hache). La seule Force prise en compte est alors celle du membre désigné, mais les attaques portées au moyen d'un membre directeur ne bénéficient d'un bonus aux dégâts que de +1 au maximum.

Le personnage de Chris a une Force naturelle de 5, des substituts musculaires 2, un cyberbras (Force 8) et une cyberjambe (Force 9). Dans un combat au corps à corps, Chris a deux options. La première consiste à utiliser une Force moyenne pour tous ses tests relatifs au combat. Cette moyenne est de 7 (7 et 7 pour le bras et la jambe d'origine, renforcés par les substituts musculaires; 8 et 9 respectivement pour le bras et la jambe cybernétiques, soit un total de 31 qui, divisé par 4 et arrondi à l'entier inférieur, donne 7).

Cependant, si le personnage donne un coup avec son cyberbras ou sa cyberjambe, Chris peut préférer la deuxième option et désigner le membre en question comme membre directeur. S'il s'agit du bras, il a une Force de 8; de la jambe, une Force de 9. Dans un cas comme dans l'autre, son bonus aux dégâts ne sera que de +1.

LA RAPIDITÉ

Un cybermembre a une Rapidité de base de 4.

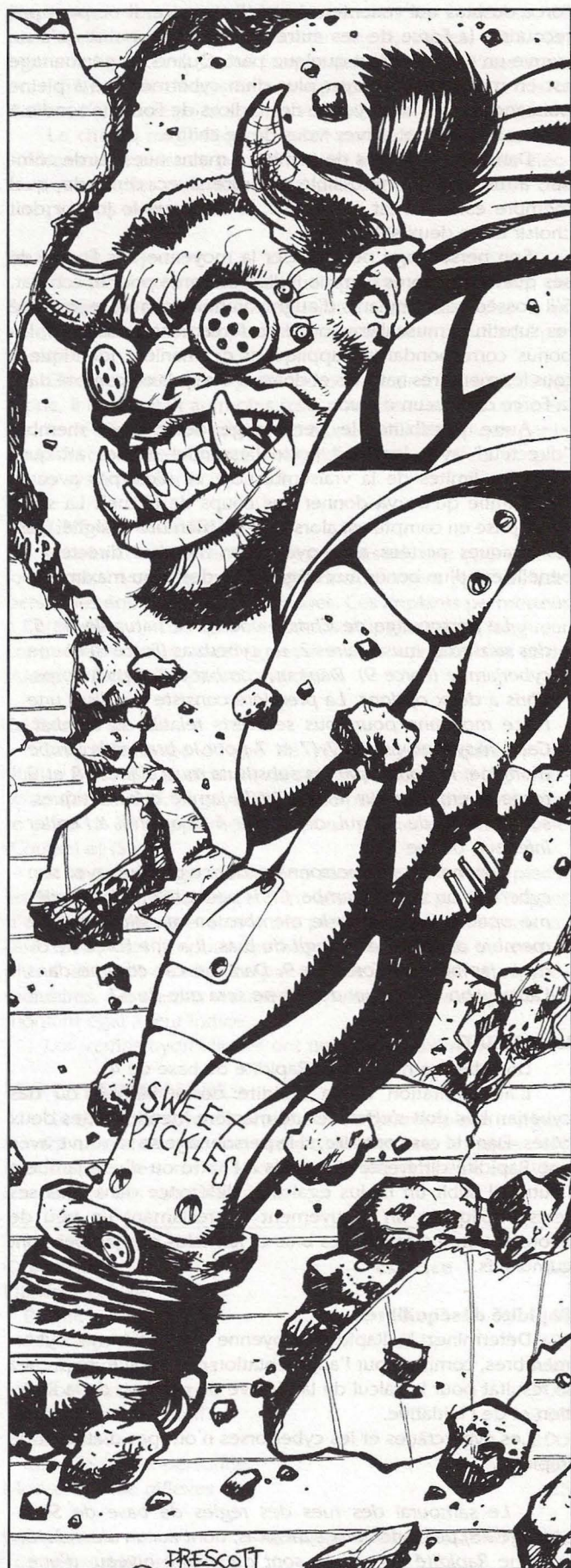
L'augmentation de la rapidité des cyberbras ou des cyberjambes doit s'effectuer de manière identique des deux côtés. Dans le cas contraire, si le personnage se retrouve avec une Rapidité différente d'un bras à l'autre ou d'une jambe à l'autre, il subit un malus égal à la différence dans tous ses tests impliquant un mouvement ou réclamant un peu de coordination. Le malus des bras et le malus des jambes sont cumulatifs.

Rapidité déséquilibrée

Déterminez la Rapidité moyenne des différents cybermembres, comme pour l'augmentation de la Force, et prenez le résultat pour le calcul de la réserve de combat, de la Réaction et de l'initiative.

Les cybercrânes et les cybertorses n'ont pas d'attribut de Rapidité.

Le samouraï des rues des règles de base de SR3 (page 78) possède deux cyberbras, dont aucun n'est doté d'une Rapidité accrue. Ils sont du même niveau, d'une



Rapidité 4 tous les deux, de sorte que le personnage n'est pas pénalisé dans ses mouvements ni dans sa coordination. Cependant, la Rapidité 4 de ses bras ne correspond pas à la Rapidité 6 de ses jambes naturelles. La Rapidité moyenne de ses membres est donc de 5 (4 plus 4 plus 6 plus 6, divisés par 4), et c'est ce chiffre qu'il faut retenir dans le calcul de sa réserve de combat, de sa Réaction et de son initiative. Avec les règles de La Chair & le Chrome, il n'a plus qu'une réserve de combat de 5, une Réaction de 5 (10) et une initiative de 5 (10) +3D6.

Il suffirait d'augmenter la Rapidité de ses bras (page 36) pour rétablir l'équilibre entre tous ses membres. Il ne lui en coûterait pas d'Essence, mais il devrait quand même déboursier 60 000 ¥ par membre (plus 10%, pour améliorations multiples de cybermembres).

Limitations

Comme pour l'augmentation de Force, un cybermembre ne peut accepter qu'une augmentation de 3 points de la Rapidité avant d'exiger une nouvelle dépense d'Essence et de nuyens pour adapter l'organisme à ses nouvelles exigences.

On peut améliorer la Rapidité d'un cybermembre jusqu'au double de la Rapidité naturelle du personnage, ou jusqu'à sa Rapidité naturelle +4, selon ce qui est le plus faible. Par exemple, un personnage avec une Rapidité de 2 ne peut pas augmenter la Rapidité de son cybermembre au-delà de 4; avec une Rapidité de 10, il ne peut pas l'augmenter au-delà de 14.

AMÉLIORATIONS MULTIPLES D'UN MÊME MEMBRE

Les conditions requises et modifications qu'implique une augmentation ne sont pas toujours compatibles avec celles d'une autre. En conséquence, lorsque plusieurs améliorations s'additionnent (Force, Rapidité ou intégrité) sur un même membre, chaque amélioration supplémentaire coûte 10% plus cher que d'ordinaire.

Par exemple, un personnage qui a déjà augmenté la Force de son cyberbras paye son augmentation de Rapidité ou d'intégrité 110% du prix normal; s'il veut s'offrir à la fois une augmentation de Rapidité et d'intégrité, il doit payer 110% du prix de chaque.

LE BLINDAGE

Les cybermembres, cybertorses et cybercrânes peuvent être protégés par un blindage corporel (voir page 37). La protection globale du corps est déterminée par la moyenne du blindage de ses différentes parties. Un personnage qui souhaite acquérir une protection intégrale doit se blinder les cinq parties du corps susceptibles d'être atteintes: les bras, les jambes, la tête, la poitrine et le dos. Pour calculer la valeur d'armure globale de l'ensemble, additionnez les indices de chaque pièce d'armure et faites la moyenne, arrondie à l'entier inférieur.

Quand une partie du corps du personnage est spécifiquement visée par l'adversaire ou touchée par accident, ne considérez que son propre indice d'armure sans vous soucier de la moyenne.

Le blindage d'un cybermembre cumule ses effets avec ceux de l'armure du personnage. Le bonus qu'il procure n'entre pas en ligne de compte pour le calcul des limites d'empilement d'armure. En revanche, l'indice de protection balistique moyen du blindage corporel participe au calcul du modificateur de Rapidité (voir SR3, page 281).

TABLE DU COÛT EN CAPACITÉ D'ÉQUIPEMENT

Implant	Unités de capacité d'équipement	Coût en Essence	Modificateur de Dissimulation
Accroissement de Force			
Par point jusqu'à 3	-	-	-1
Par point au-dessus de 3	1	0,4	-2
Analyseur chimique	0,5	-	-0,5
Compartiment digital	0,25	-*	-
Cornes (cybercrâne uniquement)	0,5	-	-3
Rétractiles	1	0,1	-2
Crampons rétractiles	1	-	-0,5
Cyberarmes			
Pistolet de petit calibre	1	-*	-1
Pistolet léger	1,5	-*	-1
Pistolet automatique	2	-*	-2
Pistolet lourd	2,5	-*	-2
Pistolet-mitrailleur	3	-*	-3
Shotgun	3,5	-*	-2
Port pour chargeur externe	0,25	-*	-1
Visée laser	0,25	-	-0,5
Silencieux	0,5	-	-1
Atténuateur de son	1	-	-2
Cyberdeck			
Sur mesures	5	-*	-4
De série	4	-*	-3
Cybergicleur	2	-*	-2
Cyberpalmes (par main/pied)	0,25	-	-0,5
Cybertaser	1	-*	-0,5
Cyberyeux indépendants			
La paire	2	0,2	-2
La pièce	1	0,1	-1
Datajack	0,5	0,2	-1
Écran sous-cutané (biomonitor)	0,5	-	-0,5
Ergot	4	-	-1
Griffes	0,5	-	-4
Rétractiles	1	-	-0,5
Interface câblée	0,5	0,25	-
Plaque d'induction	0,25	-	-
Interface de contrôle à distance	5	-*	-4
Contrôleur de tir			
en réseau BattleTac	0,25	-	-
Console de SIIV BattleTac	0,5	-	-0,5
CCME d'interface de contrôle	0,5	-	-1
Module d'encodage de commande à distance	0,25	-	-
Module de décodage d'interface	0,25	-	-
Module d'émulation de commande à distance	0,25	-	-
Lame de poing	0,5	-	-5
Rétractile	1	-	-0,5
Lames digitales	0,25	-	-3
Rétractiles	0,5	-	-0,5
Main électrique	1	-	-0,5
Ordinateur tactique	4	0,5	-4
Par port sensoriel supplémentaire	0,5	0,1	-
Sac de venin (par 2 doses)	0,25	-	-
Spectromètre à gaz	0,5	-	-0,5
Système d'orientation	1	-*	-0,5
Système magnétique	3	-	-1
Verrins hydrauliques	4 +0,5/indice	0,25	-3

* Ces accessoires ne sont pas contrôlés cybernétiquement à moins d'être connectés à une interface neurale directe (voir page 39).



Razor le samouraï des rues a 4 points d'armure balistique sur la poitrine, 2 points dans le dos, 2 points sur les jambes, 2 points sur les bras et 1 point sur la tête, soit un total de 11 points de blindage corporel répartis sur tout le corps. Pour faire la moyenne, on divise cette somme par 5 (nombre de localisations possibles). Le résultat donne 2,2, arrondi à 2. Razor a donc un indice de protection balistique global de 2.

LA DISSIMULATION

Les membres synthétiques ont une Dissimulation de base de 8, modifiée par toute modification ou par tout implant supplémentaire. Plus il monte en grade, plus le cyberware se fait discret: ajoutez +2 à sa Dissimulation à chaque nouveau grade (soit 10 pour l'alphaware, 12 pour le bêtaware et 14 pour le deltaware). Ce bonus s'applique également à la Dissimulation des accessoires intégrés au membre.

En règle générale, chaque accessoire implanté dans un cybermembre et qui ne possède pas de modificateur de Dissimulation (voir la table du Coût en capacité d'équipement, page précédente) réduit la Dissimulation d'un membre synthétique de 1 par unité de capacité d'équipement. Le maître de jeu peut modifier ce chiffre lorsqu'il estime que c'est justifié.

Il est plus facile de remarquer un cybermembre synthétique lorsqu'on passe un certain temps à proximité de son propriétaire. Ses mouvements ne sont pas parfaitement naturels et, après un moment, leur caractère artificiel finit toujours par transparaître. Le cybermembre devient encore plus évident si son propriétaire est sous l'emprise de l'alcool ou de la drogue; il n'est pas aussi flasque que les autres. Après un délai raisonnable – une soirée passée dans un bar en compagnie du personnage, par exemple – vous pouvez accorder un bonus de -2 au test de Perception nécessaire pour remarquer le cybermembre. Selon la durée, la fréquence et la continuité de l'observation, ce bonus peut aller jusqu'à un maximum de -4, à la discrétion du maître de jeu.

LA CAPACITÉ D'ÉQUIPEMENT

Les membres de substitution dégagent une certaine quantité d'espace susceptible de loger des équipements supplémentaires. La quantité en question dépend du type de membre et varie selon qu'il est apparent ou synthétique. Elle se mesure en unités de capacité d'équipement (UCE). Chaque unité représente grosso modo 50 centimètres cubes.

La table du Coût en capacité d'équipement énumère le nombre d'UCE des différents types de cybermembres. La

table du Coût en capacité d'équipement indique combien d'UCE nécessitent les différents implants et accessoires susceptibles d'être intégrés dans un cybermembre.

La plupart de ces accessoires s'installent sans coût supplémentaire en Essence. Ceux qui doivent se connecter au corps organique, toutefois, exigent encore un peu d'Essence, comme indiqué sur la table du Coût en capacité d'équipement.

Pour fixer le coût en UCE d'un accessoire qui ne serait pas sur la table, basez-vous sur sa taille approximative et reportez-vous à la table des Unités de capacité d'équipement.

Sauf indication contraire dans la description, la plupart des équipements installés dans un cybermembre n'ont pas de connexion neurale directe au cerveau. Pour les contrôler de manière cybernétique, il faut leur installer une interface neurale directe (voir page 39). Ces équipements sont signalés par un astérisque sous le coût en Essence sur la table du Coût en capacité d'équipement.

Cybercrânes et cybertorses: ces règles ne s'appliquent qu'aux implants intégrés à la structure même des cybercrânes ou des cybertorses. Le céphalaware, par exemple, ne consomme aucune unité de capacité d'équipement d'un cybercrâne. Il n'en va pas de même des cornes rétractables, qui sont construites directement sur le cybercrâne.

La question du grade: le cyberware de grade supérieur offre moins de capacité d'équipement car ses implants, plus ergonomiques et moins encombrants, sont plus petits et dégagent donc moins d'espace disponible. Réduisez le nombre d'UCE disponibles dans un membre de 10% pour l'alphaware, de 20% pour le bêtaware et de 25% pour le deltaware. Arrondissez les fractions au 0,25 le plus proche.

LES ACCESSOIRES POUR CYBERMEMBRES

AUGMENTATION DE LA RAPIDITÉ

Une amélioration conséquente des servomoteurs est capable d'augmenter de manière significative la vitesse de déplacement d'un cybermembre. En général, cette vitesse est réglée de manière à correspondre à la vitesse et aux réflexes naturels de l'utilisateur (ou de ses autres membres cybernétiques).

En termes de jeu

Chaque cybermembre a une Rapidité de base de 4. Voir *La Rapidité*, page 33, pour plus de précisions à ce sujet.

Cyberware	Essence	ECU	Coût	Dissimulation	Disponibilité	Index de rue	Légalité
Augmentation de la Rapidité							
1-3 points (par membre)	-	-	30 000 ¥	-0,5/point	8/4 jours	1,5	6P-Q
4+ points (par membre)	0,3/pt	1/pt	45 000 ¥	-1/point	8/4 jours	1,5	6P-Q
Augmentation de l'intégrité (par point)	-	1	30 000 ¥	-1	6/4 jours	1,5	6P-N
Blindage							
Protection balistique (par point)	-	0,5	2 500 ¥	-0,5	8/2 semaines	1	Légal
Protection d'impact (par point)	-	0,5	4 000 ¥	-0,5	8/2 semaines	1	Légal
Volatile (par point)	-	1	7 000 ¥	-1	12/3 semaines	2	4P-Q
Booster de signal	-	4	Indice x 15 000 ¥	-1	6/72 heures	1,5	Légal
Bras articulé	-	7	110 000 ¥	-	12/24 jours	2	2P-R
Rétractable	1	7	200 000 ¥	-5/-	12/24 jours	2	2P-R
Cyberblades	-	2	1 000 ¥	-5	3/24 heures	1	Légal
Rétractables	-	4	2 500 ¥	-2	4/48 heures	1	Légal
Cyberholster	0,1	4	5 000 ¥	10	4/48 heures	1	5P-N
Cyberjambes "pattes de chèvre" (chaque)	1	-	100 000 ¥	-	6/2 semaines	2	Légal

AUGMENTATION DE L'INTÉGRITÉ

Les cybermembres peuvent être conçus de manière plus solide, avec des matériaux plus résistants, de façon à mieux protéger leurs composants internes. Ce renforcement se paye en termes de poids et de prix, mais il réduit aussi les tensions et les dégâts internes.

En termes de jeu

Une augmentation de l'intégrité se limite à 3 points maximum par membre. Chaque point d'intégrité supplémentaire réduit de -1 le seuil des tests de tension du cybermembre (voir page 126). Ce bonus s'applique également à tous les accessoires éventuels inclus dans le membre.

L'augmentation de l'intégrité protège aussi le cybermembre contre les dégâts. Chaque fois que le membre (ou l'un de ses accessoires internes) est directement visé, son test de résistance s'effectue avec un nombre de dés de bonus égal à son augmentation d'intégrité.

BLINDAGE

Ce placage de céramique et de polymères hybrides peut recouvrir l'enveloppe extérieure des cybermembres, cybercrânes et cybertorses. Principalement destiné à protéger les cybermembres apparents, il peut également être utilisé, dans une version allégée, sur les parties synthétiques. En plus de la protection d'impact et balistique standard, le blindage existe également en version volatile. Le blindage volatile absorbe l'énergie cinétique des attaques, puis se vaporise.

En termes de jeu

Chaque point de protection d'impact ou balistique doit être acheté séparément. Ce blindage est cumulatif avec l'armure portée. Pour calculer la protection globale, voir *Le blindage*, page 34.

Chaque point de blindage volatile ajoute 2 à la protection d'impact et à la protection balistique du cybermembre. Quand il est touché par une attaque d'une puissance supérieure au triple de ses points, son bonus de protection d'impact baisse de 1. Un blindage volatile détruit peut se changer, au prix d'un test de compétence C/R (5) appropriée, avec un temps de base de 5 minutes par point.

Le blindage du cybertorse doit être acheté séparément pour la poitrine et pour le dos.

Un cybermembre ne peut pas recevoir plus de 10 points de protection d'impact et 10 points de protection balistique (y compris les bonus du blindage volatile). La poitrine et le dos des cybertorses sont pris en compte séparément.

BOOSTER DE SIGNAL

Le booster de signal d'un cybermembre se compose de relais de forte puissance et d'amplificateurs de signaux internes. En renforçant les signaux émis par des radios céphaliennes et autres consoles crâniennes, ils augmentent leur portée de transmission et leur résistance au brouillage électronique.

En termes de jeu

Le booster de signal d'un cybermembre ajoute son indice à l'indice de Flux d'un cyberdeck crânien, d'une radio céphalienne ou de tout autre émetteur implanté auquel il est connecté.

Il existe des boosters d'indice 1 à 10. Ils ne peuvent seconder qu'un seul implant à la fois. Au bout de 50 heures d'utilisation continue, leur batterie a besoin d'être rechargée.

TABLE DE LA CAPACITÉ D'ÉQUIPEMENT

Cyberprothèse	Capacité d'équipement maximum (en unité)	
	Apparente	Synthétique
Main/pied	2	1
Bras entier	10	5
Jambe entière	20	10
Haut du bras	6	3
Avant-bras	4	2
Cuisse	12	6
Tibia	8	4
Crâne	2	1
Torse	7	3

CYBERBLADES

Ces cyberpieds équipés de roulettes montés en ligne permettent aux adeptes du rollerblade de se déplacer beaucoup plus vite qu'à pied. Il en existe des modèles rétractables.

En termes de jeu

Des cyberblades peuvent être installés dans des cyberpieds. Ils permettent à l'utilisateur de patiner à une vitesse de Rapidité x 2 (marche) ou de Rapidité x 6 (course). Un personnage en train de patiner subit les modificateurs de mouvement habituels, plus un +1 supplémentaire en ce qui concerne les accidents de terrain. Il subit également un modificateur de +1 à ses tests d'esquive.

En condition de combat ou au milieu d'une foule, l'utilisateur doit réussir un test d'Athlétisme (Patinage) (5) à l'issue de chaque tour de combat au cours duquel il se déplace. En cas d'échec, il s'étale de tout son long.

Sortir ou rentrer des cyberblades rétractables représente une action complexe.

CYBERHOLSTER

Installé dans un cybermembre, ce holster intégré dissimule une arme jusqu'à ce que l'utilisateur déclenche son ouverture par impulsion cybernétique. Des pistons pneumatiques soulèvent alors une trappe et en font sortir l'arme dans une position où elle est facile à saisir.

En termes de jeu

Un cyberholster ne peut contenir qu'un pistolet, mais de tout type, du petit calibre au lourd en passant par l'automatique et le taser. Il le dissimule également aux détecteurs d'armes ; ajoutez +2 aux tentatives de détection d'une arme cachée dans un cyberholster.

On ne peut installer un cyberholster que dans un cybermembre.

Préparer ou dégainer une arme requiert une action simple, selon les règles standard (SR3, page 107).

Les unités de capacité d'équipement comprennent la place nécessaire pour une arme dans son cyberholster.

CYBERJAMBES "PATTES DE CHÈVRE"

Ces cyberjambes au caractère ouvertement inhumain sont modelées comme les pattes arrière d'un quadrupède. Elles peuvent se terminer par des sabots, ou des pattes étoilées comme celles des oiseaux. Leur forme confère une grande vitesse de course à l'utilisateur et augmente la puissance de ses coups de pieds. Elles peuvent s'accompagner de griffes ou de lames digitales.

TABLE DES UNITÉS DE CAPACITÉ D'ÉQUIPEMENT

UCE	Taille approximative	Exemples
0,5	Minuscule	Stylo, microflash, puce optique, lame digitale, pinces de crochetage
1	Petite	Couteau, pistolet de petit calibre, téléphone cellulaire, GPS, pistolet crocheteur
3	Moyenne	Pistolet lourd, ordinateur, localisateur de signaux, pistolet à grappin
5	Grande	Brouilleur, cyberdeck, simdeck, médikit

En termes de jeu

Ces cyberjambes sont toujours apparentes.

Un personnage équipé de cyberjambes "pattes de chèvre" ajoute +1 à son multiplicateur de course; un humain, par exemple, court grâce à elles à sa Rapidité x 4. De plus, elles ajoutent +2 à la puissance des coups de pied et procurent 1 dé supplémentaire pour tous les tests d'Athlétisme impliquant des sauts (*Shadowrun Companion*, page 47).

Pour leur adapter des lames digitales ou des griffes, utilisez les mêmes règles que pour les mains mais en ajoutant +2 à la puissance des dégâts.

Les cyberjambes "pattes de chèvre" ont une capacité d'équipement de 10 chacune.

CYBERMEMBRES PARTIELS

De la même manière qu'un cyberbras nécessite un solide renforcement de l'épaule et du torse, et qu'une cyberjambe réclame une modification substantielle de la hanche, les cybermembres partiels (avant-bras, main, pied,

tibias) nécessitent de renforcer la totalité du membre pour compenser l'augmentation en poids et en puissance.

Cybermains et cyberpieds peuvent être conçus pour être démontés et remplacés facilement, offrant un vaste choix de prothèses à l'utilisateur. Il suffit de leur adapter un système de détachage et de verrouillage rapide.

En termes de jeu

Sauf indication contraire, les cybermembres obéissent aux mêmes règles que les autres cybermembres.

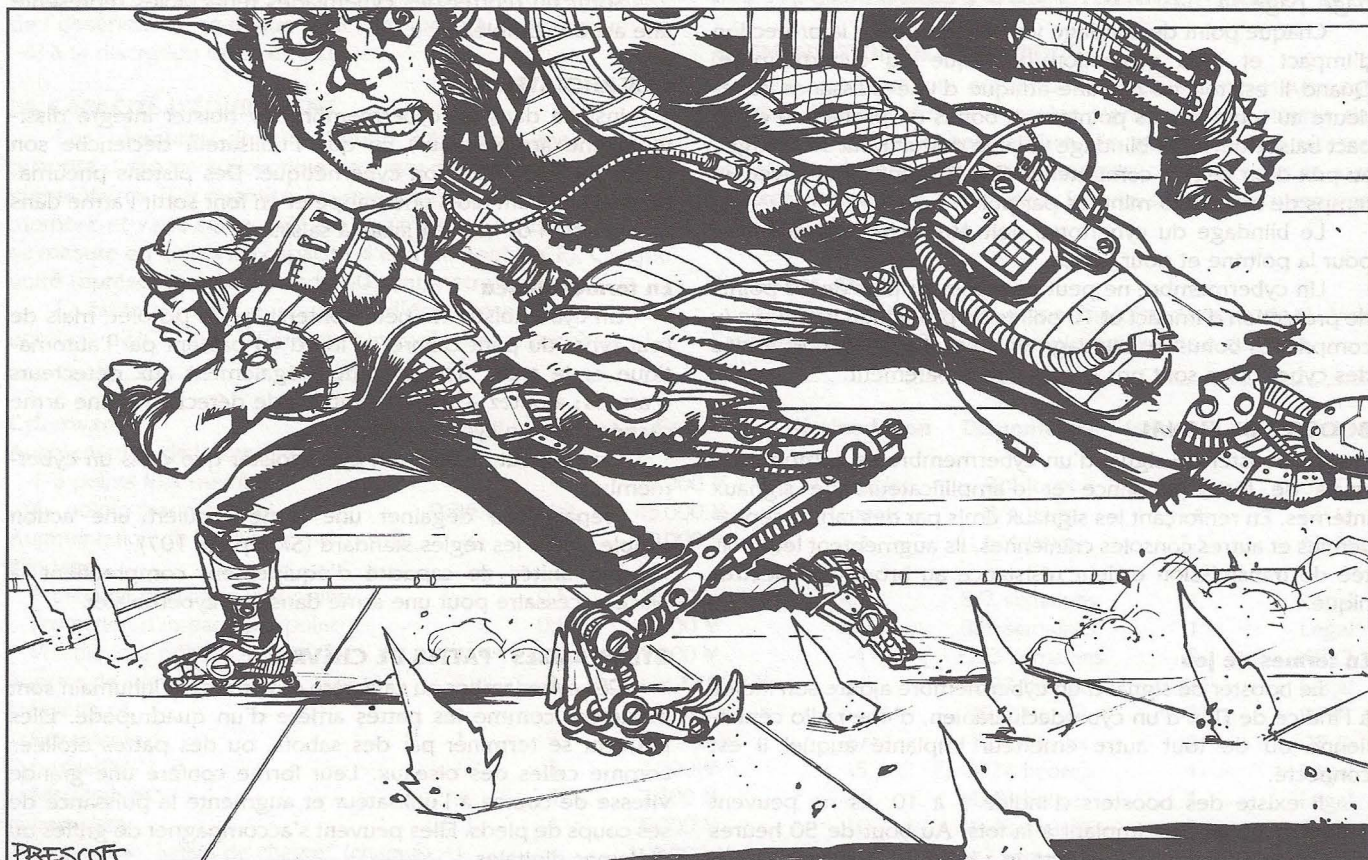
Remplacement rapide: détacher et rattacher un cybermembre partiel spécialement conçu pour ça nécessite une main libre et une action complexe.

CYBERMEMBRES TÉLESCOPIQUES

Ces cybermembres ont la capacité de s'allonger comme des antennes. Les cyberjambes télescopiques permettent à l'utilisateur de se grandir pour atteindre des objets en hauteur, les cyberbras télescopiques lui permettent de tendre la main au-delà de ce qui, d'ordinaire, est humainement possible. Une fois déployés, les cybermembres télescopiques perdent toute souplesse ainsi qu'une grande part de leur maniabilité.

En termes de jeu

Seuls les cybermembres entiers, les cyber avant-bras et les cybertibias peuvent être équipés d'un système télescopique. Il leur faut une action simple pour se déployer ou se rétracter. Ils peuvent augmenter de 1 mètre la taille ou



l'allonge de l'utilisateur. Des bras télescopiques permettent de réduire de 1 le bonus d'allonge de l'adversaire, mais ne procurent pas de bonus d'allonge à l'utilisateur. Du fait de leur rigidité, les membres télescopiques peuvent même, lorsqu'ils sont déployés, infliger un malus de +1 à toutes les actions réclamant un minimum de souplesse (à la discrétion du maître de jeu).

GYROSTABILISATEUR (CYBERBRAS)

Grand classique du samouraï des rues, le gyrostabilisateur de cyberbras procure un meilleur équilibre de tir et réduit les effets du recul. Le système reste dissimulé quand il ne sert pas, mais, dès qu'il est activé, des contrepoids jaillissent du poignet de l'utilisateur et se mettent à tourner.

En termes de jeu

Cet accessoire fonctionne comme un gyrostabilisateur standard et procure 3 points de compensation de recul. Il peut être employé avec pratiquement n'importe quel type d'arme ne dépassant pas la taille ou le poids d'une mitrailleuse légère. Il ne peut être installé que dans un cyberbras complet ou dans une prothèse intégrale de bras.

Désactivé, ce système réduit la Dissimulation du cyberbras de 1 ; quand il est activé, il la réduit de 6.

INTERFACE NEURALE DIRECTE (IND)

L'interface neurale directe est un instrument qui relie le cerveau de l'utilisateur à une pièce d'équipement spécialement modifiée afin de pouvoir la contrôler de manière cybernétique. Communément utilisée pour les équipements installés dans des cybermembres ou des compartiments corporels, elle permet à l'utilisateur de les commander par simple impulsion cérébrale.

Les données renvoyées par les équipements doivent être disponibles sur un système de lecture quelconque, affichage rétinien (texte), vidéo (images) ou autre (les signaux simsens, par exemple, peuvent être reçus par l'intermédiaire d'un simrig).

En termes de jeu

En bref, une IND est une connexion datajack customisée pour une pièce d'équipement spécifique. N'importe quel instrument externe adapté en conséquence peut être dirigé par IND. La plupart des implants céphaliens qui sont installés dans

un cybermembre plutôt que dans le crâne sont déjà adaptés pour l'IND ; il leur suffit d'un implant IND pour se connecter au cerveau. Dans le cas d'un cyberdeck installé dans un cybermembre, par exemple, l'utilisateur a quand même besoin de relier son datajack à la prise de la console au moyen d'un câble, sauf si le cyberdeck est connecté à lui par IND.

MAIN-CROCHET

Cette prothèse de main ne s'embarrasse pas de gadgets ni de soucis esthétiques. Elle se compose simplement d'un manchon adapté au moignon et pouvant recevoir différents accessoires. Son degré de perfectionnement suffit à peine pour permettre au cerveau de lui faire effectuer quelques tâches simples, par le biais de servomoteurs rudimentaires. La plupart des mains-crochets se résument à un crochet ou un couteau.

En termes de jeu

Le joueur choisit l'outil ou l'arme qu'il veut porter au bout de son crochet en accord avec le maître de jeu. Le poids de l'instrument retenu ne doit pas dépasser la Force du personnage divisée par 10. Un personnage ayant une Force de 5, par exemple, ne peut rien installer de plus lourd que 500 grammes au bout de sa main-crochet.

Les dégâts de base infligés par une main-crochet au corps à corps sont de (For+1)M. Si l'ustensile installé est un couteau ou une griffe, donnez-lui plutôt les dégâts de l'arme en question. Une main-crochet peut s'ôter et se remettre à volonté.

Les mains-crochets ne se vendent qu'au grade de base.

PILON

Le pilon conserve le charme suranné des vieux films de pirates. Fait en bois ou en métal, il peut monter jusqu'au genou ou à la hanche. L'avantage de sa version moderne est que la cybernétique offre à l'utilisateur un bien meilleur contrôle de la prothèse.

En termes de jeu

Un pilon ne procure aucun modificateur de Constitution ou de Force à son utilisateur. Au contraire, il réduit même sa Rapidité de 1 pour le modèle allant au genou et de 2 pour le modèle de hanche. Une jambe de bois passe difficilement inaperçu : il suffit d'un test de Perception (5) pour la remarquer.

Cyberware	Essence	ECU	Coût	Dissimulation	Disponibilité	Index de rue	Légalité
Cybermembre partiel							
Cybermain/cyberpied							
Apparent	0,35	-	20 000 ¥	-	3/4 jours	1	Légal
Synthétique	0,35	-	25 000 ¥	10	3/4 jours	1	Légal
Cyber avant-bras/tibia							
Apparent	0,65	-	40 000 ¥	-	4/4 jours	1	Légal
Synthétique	0,65	-	50 000 ¥	9	4/4 jours	1	Légal
Emboîtement rapide	-	1	+10%	-	+2/+2 jours	2	Légal
Cybermembre télescopique	-	3	10 000 ¥	-1	6/72 heures	1,5	Légal
Gyrostabilisateur	-	4	40 000 ¥	-1/-6	10/3 semaines	2	4P-R
Interface neurale directe (IND)	0,1	0,25	4 500 ¥	-	4/6 jours	1	5P-Q
Adaptation IND	-	-	150 % du prix de l'appareil	-	-	-	Idem
Main-crochet	0,1	-	30 ¥	-	1/6 jours	1	Légal
Pilon							
De genou	0,2	-	50 ¥	-	1/6 heures	1	Légal
De hanche	0,4	-	120 ¥	-	1/6 heures	1	Légal



On ne peut pas ajouter d'accessoires ni pratiquer aucune amélioration sur un pilon, même si la tige peut être évidée pour contenir des documents, des bijoux, des clefs ou autres objets d'une largeur inférieure à un poing et d'une longueur d'une coudée maximum.

Un pilon peut facilement se démonter de son embout. La plupart des gens en ont plusieurs, qu'ils choisissent en fonction de leur humeur ou des nécessités du moment. Certains se terminent par une pointe acérée qui peut être utilisée comme une arme; ils infligent les mêmes dégâts que des griffes cybernétiques. Au maître de jeu de décider, en fonction de la situation, si le fait d'utiliser son pilon comme une arme fait perdre ou non l'équilibre à l'utilisateur.

Les pilons ne se trouvent qu'au grade de base.

PYLÔNES D'ARMEMENT

Il existe tout un panel de pylônes d'armement pour cybermembres, à l'intention des samouraïs des rues qui aiment être littéralement hérissés de flingues.

Pylône externe: c'est un point d'attache tout simple, qui permet d'utiliser une arme tout en conservant les mains libres.

Pylône automatique: ce système comporte un pivot motorisé. Relié à un désignateur de cibles, il permet à l'arme de suivre une cible de manière automatique, sans que l'utilisateur ait à s'en soucier.

Bras articulé: ce pylône entièrement articulé est généralement fixé à un cybertorse, entre les omoplates. Il se redresse par-dessus l'épaule de l'utilisateur ou sur le côté, pour offrir un champ de tir bien dégagé; il n'a qu'un léger angle mort, directement derrière le crâne de l'utilisateur.

Reportez-vous à *Cyberware et rapports sociaux*, page 48, pour étudier les inconvénients sociaux d'un cyberware trop agressif.

En termes de jeu

Les pylônes d'armement ne peuvent être installés que sur un cybermembre ou un cybertorse. L'arme doit être connectée à l'utilisateur par implant IND (page 39) ou déclenchée manuellement. Pour fonctionner en interface, l'arme doit être équipée d'un module d'interface et le pylône être reliée (par routeur) à une interface câblée. On ne peut attacher qu'une seule arme à un même pylône.

Un pylône rétractable peut être sorti et rentré au prix d'une action simple.

Pour 10 nuyens (plus le prix des munitions), on trouve des nacelles de munitions externes pouvant contenir jusqu'à 50 coups. On ne peut monter qu'une seule nacelle sur un même pylône.

Pylône externe: fixer ou détacher une arme sur ce système réclame une action complexe. Le pylône externe accepte les pistolets légers, lourds, automatiques ou mitrailleurs. Si l'arme est braquée dans une direction qui n'est pas naturelle pour

le tireur (par exemple au-dessus de l'épaule, pointée sur ses arrières), elle impose un malus de +2 au seuil de difficulté du tir. Ce type de pylône n'offre aucune compensation de recul.

Pylône automatique: ce système fonctionne comme le précédent. S'il est relié à un désignateur de cibles, il peut tirer sur les cibles illuminées (ajoutez alors le bonus de la visée laser, mais pas ceux de l'interface). Il peut recevoir les mêmes armes qu'un pylône externe simple, et lui non plus n'offre aucune compensation de recul.

Bras articulé: ce pylône fonctionne comme un pylône automatique, sauf qu'il peut tirer pratiquement dans toutes les directions. Il peut recevoir n'importe quel type d'arme jusqu'à la mitrailleuse légère. Il procure 3 points de compensation de recul, plus le bonus de la visée laser.

SYSTÈME DE SÛRETÉ (CYBERMAIN)

Similaire aux systèmes de sûreté d'interface câblée et biométrique, cet implant installe une puce électronique dans la cybermain. Un lecteur de puce spécial est ensuite intégré dans la crosse des armes de l'utilisateur. Chaque fois qu'une main se referme sur une de ces crosses, le système recherche automatiquement la présence de la puce. S'il la trouve, il débloque le cran de sûreté; dans le cas contraire, il le garde en place, avec pour conséquence de rendre l'arme inutilisable.

En termes de jeu

Le codage de la puce intégrée à la cybermain est d'indice 8.

Pour transmettre ses armes à un nouveau propriétaire, l'utilisateur doit investir dans une nouvelle puce optique. Les puces vierges coûtent 50 nuyens et se programment en usine ou au moyen d'un atelier de réparation informatique.

LES CYBERARMES

Afin de pouvoir tirer de manière réflexe, une cyberarme doit être équipée d'une connexion IND (voir page 39). Autrement, le tir doit être déclenché manuellement.

Pour bénéficier d'une interface, une cyberarme doit être équipée d'une interface d'arme et reliée par routeur à une interface câblée.

CYBERCORNES

Des cornes enroulées des trolls à celles plus simples dites "démoniaques" en passant par la corne unique du style rhinocéros, il existe des cybercornes de toutes les formes et de toutes les tailles. Elles sont généralement installées sur le crâne, mais certains s'en font implanter toute une rangée de manière à former une sorte de crête sur le sommet du crâne, sur le cou ou jusque dans le dos. Toutes les cybercornes sont solidement fixées au squelette de manière à pouvoir être utilisées en combat.

Cyberware	Essence	ECU	Coût	Dissimulation	Disponibilité	Index de rue	Légalité
Pylône externe	-	3	5000 ¥	-5	6/4 jours	2	3P-R
Rétractable	-	5	15000 ¥	-2/-5	6/4 jours	2	3P-R
Pylône automatique	-	5	25000 ¥	-6	8/7 jours	2	3P-R
Rétractable	-	7	40000 ¥	-3/-6	8/7 jours	2	3P-R
Système de sécurité	-	0,5	800 ¥	-	3/36 heures	1,5	Légal
Équipement	Montage	Dissimulation	Masse	Coût	Disponibilité	Index de rue	Légalité
Adaptation pour système de sécurité	-	0,1	1000 ¥	-	3/36 heures	1,5	Légal

Il existe également des modèles de cybercornes télescopiques, pour permettre à l'utilisateur de jouer sur l'effet de surprise.

En termes de jeu

Une attaque à coups de cornes subit un malus d'allonge de -1. Les petites cornes (comparables à celles d'une chèvre) comptent pour un implant la paire. Les cornes plus importantes, comme celles d'un rhinocéros ou d'un bœuf, comptent pour un implant chacune.

CYBERCROCS

Ces canines renforcées, solidement fixées aux mâchoires et taillées en pointes pour une meilleure pénétration, existent en modèle standard ou extensible.

En termes de jeu

Une attaque à coups de crocs subit un malus d'allonge de -1. Extérieurement, les canines extensibles ont l'air tout à fait normales... jusqu'à ce qu'elles sortent de leur logement.

CYBERGICLEUR

Le cybergicleur est la version implantée du très populaire Ares SuperSquirt II (voir page 115). Cette arme utilise deux réservoirs, l'un rempli de gel de DMSO (sulfoxyde de diméthyl, voir page 113) et l'autre d'une substance au choix. Au moment du tir, le DMSO et la substance se mélangent et sont vaporisés sur la cible grâce à un jet d'air comprimé parfaitement silencieux et sans recul. Le DMSO fait pénétrer la substance à travers l'épiderme. L'armure n'offre pratiquement aucune protection contre cette arme, car le mélange vaporisé s'infiltre dans les interstices et parvient presque toujours à atteindre la peau.

Le cybergicleur est monté dans l'avant-bras, avec un embout vaporisateur à la base de la paume. Il peut également comporter des clips d'insertion de réservoirs externes (un pour le DMSO et un pour la substance à injecter).

En termes de jeu

Le cybergicleur contient 10 balles de produit chimique et le réservoir de gel contient suffisamment de DMSO pour tirer 10 coups. Voir *Quelques produits de chimie appliquée*, page

111, pour des exemples de produits chimiques pouvant être utilisés avec cette arme.

Les armures poreuses, comme les vêtements pare-balles ou en kevlar, n'offrent aucune protection contre le DMSO. Simplement, elles réduisent la puissance de la substance injectée d'un montant égal à la moitié de l'armure d'impact (arrondie à l'entier supérieur). Seule une personne en armure rigide parfaitement hermétique ou portant une combinaison intégrale spécialement conçue pour protéger son porteur contre les agents chimiques et/ou biologiques est à l'abri des effets du DMSO (voir *Les effets des drogues*, page 105).

La cartouche de CO₂ comprimé qui vaporise le produit doit être changée tous les 50 coups. Elle coûte 50 nuyens.

Chaque fois que le cybergicleur subit une tension, lancez 1D6. Sur un résultat de 1 ou 6, le réservoir commence à fuir. Le propriétaire subit alors les effets de la substance qu'il contient, selon les règles indiquées au chapitre *La Chimie*, page 101.

Un cybergicleur peut être équipé d'une interface câblée ou de la visée laser décrite au paragraphe des cyberpistolets, mais ne peut recevoir aucun autre accessoire. Il a la même portée qu'un pistolet léger.

CYBERPISTOLET HYPODERMIQUE

Calquée sur le modèle des fameux pistolets à narcojet, cette arme implantée tire une aiguille capable de transpercer la plupart des protections et d'injecter une dose d'un produit quelconque.

En termes de jeu

Traitez le pistolet hypodermique comme un pistolet léger. Chaque aiguille peut contenir une dose de substance (voir liste à partir de la page 111).

Résolvez les attaques de cette arme selon les règles standard du combat à distance. Voir *Les effets des drogues*, page 105, pour déterminer les effets de l'injection.

CYBERPISTOLETS

Bien qu'ils soient conçus à l'origine pour les cybermembres, les cyberpistolets peuvent également être installés dans des membres organiques. Le plus souvent, l'arme est implantée parallèlement aux os de l'avant-bras et tire à travers

Cyberware	Essence	Dissimulation	Munitions	Mode	Dégâts	Coût	Disponibilité	Index de rue	Légalité
Accessoires									
Atténuateur de sons	0,3	-3	-	-	-	1 500 ¥	8/7 jours	2	Idem arme
Port de chargeur externe	0,1	-1	-	-	-	100 ¥	8/7 jours	2	Idem arme
Silencieux	0,2	-2	-	-	-	1 000 ¥	8/7 jours	2	Idem arme
Visée laser	0,1	-1	-	-	-	700 ¥	8/7 jours	2	Légal
Cyberpistolet hypodermique	0,3	10	5 (m)	SA	-	1 000 ¥	8/7 jours	2	6P-Q
Cybercornes	0,1	-	-	-	(For)M	12 000 ¥	4/48 heures	1	Légal
Rétractables	0,25	8	-	-	(For)M	16 000 ¥	5/48 heures	1	5P-N
Cybercrocs	0,1	5	-	-	(For+1)L	5 000 ¥	4/48 heures	1	Légal
Rétractables	0,15	9	-	-	(For+1)L	8 000 ¥	5/48 heures	1	5P-N
Cybergicleur	0,4	8	10/10 (c)	SA	Spécial	1 400 ¥	8/6 jours	2	5P-Q
Port de réservoir externe	0,1	-1	-	-	-	100 ¥	8/7 jours	2	Idem arme



une ouverture à la base de la paume. Tous les cyberpistolets comportent un magasin interne qui se recharge par une trappe dans l'avant-bras. Ils peuvent aussi fonctionner avec un chargeur externe, mais dans ce cas, l'utilisateur fait une croix sur la discrétion.

Les cyberpistolets peuvent être équipés d'une interface câblée, d'une visée laser et même d'un silencieux ou d'un atténuateur de sons.

En termes de jeu

Le nombre précédant le slash sous la colonne *Munitions* représente la capacité du magasin interne; le nombre qui suit représente la capacité d'un chargeur externe.

La Dissimulation correspond à la discrétion de l'arme à l'intérieur d'un bras synthétique. Quand l'arme fait feu ou utilise un chargeur externe, sa présence devient aussitôt évidente.

La visée laser, le silencieux et l'atténuateur de sons fonctionnent comme indiqué dans *SR3*, page 277. Le silencieux ne peut équiper que les pistolets légers ou lourds, et l'atténuateur de sons équipe uniquement les pistolets automatiques ou les pistolets-mitrailleurs.

Les cyberpistolets ne peuvent pas être équipés d'un système de compensation de recul ou de tout autre accessoire qui ne serait pas indiqué ici.

CYBERTASER

Conçue pour être implanté dans une cybermain ou un cyberbras, cette arme est généralement installée à la base de la paume sur des mains naturelles. Elle fonctionne exactement comme un taser standard, en tirant des dards électrifés reliés par 15 mètres de fil à une batterie implantée dans la paume.

En termes de jeu

Le cybertaser inflige des dégâts 10G, mais ne peut tirer que 2 coups. Après, il doit être "rechargé" avec de nouveaux dards et de nouveaux fils. La batterie doit être rechargée tous les 10 coups. Le cybertaser a la même portée qu'un taser ordinaire.

Un cybertaser peut être équipé d'une interface câblée ou de la visée laser décrite dans le passage concernant les cyberpistolets, mais ne peut recevoir aucun autre accessoire.

MAIN ÉLECTRIQUE

Lorsqu'il est activé, ce système fait de plaques électrifiantes intégrées aux phalanges ou à la paume de la main infliger une violente décharge à tout ce avec quoi il entre en contact. Il est conçu pour être installé dans un cybermembre; s'il est intégré à une main naturelle, l'utilisateur est protégé par un contour en céramique et des produits isolants.

En termes de jeu

Une main électrique doit être rechargée au bout de 12 usages. Le système peut également être implanté dans un pied, un coude ou toute autre extrémité du corps.

POCHE À VENIN

Un petit réservoir contenant une toxine ou une autre substance chimique peut servir d'accessoire d'une lame ou d'une arme à dard cyber-implantée. L'arme elle-même doit être évitée ou modifiée de manière à ce que la substance puisse recouvrir la lame ou remplir le dard. Toute blessure infligée par l'arme se traduit ensuite par une injection d'une dose.

En termes de jeu

Une poche à venin contient l'équivalent de 2 doses de produit. L'arme à laquelle elle est reliée n'utilise qu'une dose à la fois, chaque fois qu'elle frappe une cible. Voir *Les effets des drogues*, page 105 au chapitre *La Chimie*, pour la résolution de ce mode d'attaques.

Le coût de la poche à venin ne comprend pas celui du produit qu'elle contient. Le remplissage d'une poche à venin réclame un test de Biotech (6), avec un temps de base de 10 minutes.

RÈGLES GÉNÉRALES CONCERNANT LE CYBERWARE

Comme toujours avec les règles de *Shadowrun*, les règles concernant le cyberware ne représentent au mieux qu'une grossière approximation de la réalité. Le concept même de cybertechnologie, même s'il est basé sur des principes scientifiques réels, offre de trop nombreuses possibilités et soulève trop de problèmes potentiels pour être simulé de manière réaliste par des règles - aussi bien conçues soient-elles. En conséquence, il revient au maître de jeu de faire preuve de souplesse dans l'interprétation de chaque situation qui sortirait du cadre étroit des règles, voire de tordre un peu ces règles - ou d'en créer de nouvelles - dans l'intérêt du bon déroulement de la partie. Ne vous embourbez surtout pas dans les détails! L'essentiel, après tout, c'est de vous amuser et de ne pas casser le rythme de la partie.

Les règles suivantes développent plusieurs points qui ne pouvaient pas être couverts dans la description individuelle des équipements ou des règles spécifiques leur correspondant.

LE SYSTÈME BATTLETAC

Le système BattleTac mêle communications tactiques et données objectives au sein d'un réseau d'échange d'informations à caractère militaire. Il se compose d'au moins deux éléments, une unité centrale et un communicateur individuel.

Cyberware	Essence	Dissimulation	Munitions	Mode	Dégâts	Coût	Disponibilité	Index de rue	Légalité
Cyberpistolets Fichetti									
Petit calibre	0,15	12	2 (m)/6 (c)	CC	4L	250 ¥	8/7 jours	2	8P-Q
Léger	0,35	10	12 (m)/12 (c)	SA	6L	650 ¥	8/7 jours	2	6P-Q
Automatique	0,4	8	12 (m)/35 (c)SA/RAF	6L	900 ¥	8/7 jours	2	4P-Q	
Lourd	0,6	8	10 (m)/10 (c) SA	9M	800 ¥	8/7 jours	2	4P-Q	
Mitrailleur	1	6	12 (m)/24 (c)SA/RAF	7M	1 800 ¥	8/7 jours	2	3P-Q	
À pompe	1,1	6	10 (m)/10 (c) SA	8G	1 200 ¥	8/7 jours	2	4P-Q	
Cybertaser	0,3	10	2	SA	10G	2 000 ¥	6/4 jours	1,5	5P-Q
					Étourdissants				
Main électrique	0,25	5	12	-	8G	1 300 ¥	6/4 jours	2	4P-Q
					Étourdissants				
Poche à venin (2 doses)	0,05	-	-	-	-	500 ¥	4/48 heures	2	4P-Q≤



L'unité centrale reçoit les données que lui envoient différentes sources, généralement un groupe de soldats câblés ou équipés d'appareils sensoriels externes, ou une meute de drones, ou les deux.

L'unité centrale utilise les données qu'elle reçoit pour dresser un tableau général cohérent de la situation tactique. Ce tableau comprend des cartes détaillées, l'identification et le positionnement des alliés et adversaires, le statut actuel de chaque individu ou drone allié, des coordonnées de tir, des réclamations et des ordres tactiques, des séquences vidéos, etc. Ces données sont constamment remises à jour et renvoyées aux différents communicateurs individuels. Les personnes équipées de ces communicateurs peuvent alors les consulter pour recevoir des conseils ou prendre des décisions.

L'unité centrale comme les communicateurs individuels s'achètent aussi bien en tant qu'implants qu'en modèles externes (voir *Ordinateur tactique*, page 21).

En termes de jeu

Le système BattleTac a plusieurs effets sur le jeu. D'abord, il augmente l'indice de la compétence Tactique des Petites Unités (voir page 47) de ses utilisateurs. Ensuite, il autorise les membres d'une même unité à effectuer des tirs indirects sur une cible désignée (voir *Rigger 2*, page 60). Ensuite, il leur permet de partager rapidement toutes sortes d'informations précieuses. Tout renseignement obtenu par l'un d'entre eux peut être porté presque aussitôt à la

connaissance de tous les autres membres du réseau ; il suffit pour cela d'une action simple. Les informations sensorielles, quant à elles, sont automatiquement transmises au réseau ; les membres de l'unité y accèdent automatiquement pour ceux qui disposent d'une connexion cybernétique (ou de l'ordinateur tactique), ou au prix d'une action simple pour ceux qui n'ont qu'un communicateur individuel. Grâce à ce système, les membres d'un groupe peuvent agir de manière parfaitement synchronisée.

Le BattleTac et les drones

Les réseaux de contrôle à distance des interfacés peuvent reproduire ce fonctionnement du BattleTac avec le SIIV (voir page 23). Un interfacé équipé d'une interface de contrôle à distance doublée d'une unité centrale SIIV est ainsi en mesure, grâce à ses capacités accrues d'échange d'informations, de transmettre des instructions plus complexes à ses drones équipés du SIIV.

Un réseau de drones en SIIV peut parfaitement intégrer un réseau BattleTac. Dans ce cas, l'interfacé assure le relais entre ses drones et l'unité centrale BattleTac. En d'autres termes, les informations renvoyées de l'unité centrale aux drones et réciproquement doivent toutes passer par lui. L'interfacé doit bénéficier d'un module ou d'un récepteur BattleTac (ou d'une unité centrale BattleTac, s'il est le point focal de tout le réseau) connecté à son interface de contrôle. De plus, l'un des ports de son interface de contrôle doit être consacré à la communication avec l'unité centrale et le réseau BattleTac.



Ce dispositif permet à l'interfacé et aux drones d'échanger des données, comme indiqué précédemment. Il permet également à l'interfacé (et donc à ses drones) de recevoir les bonus d'initiative de la compétence Tactique des Petites Unités.

Un réseau de drones ne peut pas exploiter les facultés de tir indirect d'un réseau BattleTac à moins de disposer d'un contrôleur de tir en réseau (voir page 24). Si l'interface de contrôle à distance et les drones sont équipés en conséquence, ils peuvent faire office de désignateurs de cibles pour le reste du réseau et vice versa.

CYBERWARE ET PARANATURELS

Les animaux n'apprécient guère les implants, qui ont tendance à entraver leurs facultés mentales. Pour eux, le cyberware est une source d'irritation contre-nature. Les règles concernant les animaux câblés apparaissent page 6 du livret *Les Métacréatures*.

Les créatures Éveillées détestent tout particulièrement le cyberware, qui réduit leur Essence et affaiblit leurs pouvoirs. Le cyberware des créatures contaminées par le VVHMH est mis hors circuit par la transformation, comme indiqué dans le *Shadowrun Companion (Infection, page 33)*.

Les créatures dotées du pouvoir de régénération sont incapables de supporter le cyberware longtemps. Les implants provoquent chez elles d'incroyables souffrances, et leur organisme les rejette très rapidement.

LES YEUX

Les yeux cybernétiques et leurs accessoires sont décrits page 296 de *SR3*.

Sauf indication contraire, une modification de l'œil peut s'acheter aussi bien au titre d'intervention chirurgicale sur l'œil organique d'origine qu'au titre de modification d'un œil cybernétique.

Les yeux uniques

Bien que les yeux cybernétiques s'achètent généralement par paire, on peut également les acheter au détail. Un œil cybernétique unique coûte 60% du prix d'une paire, coûte 0,1 point d'Essence et accepte des accessoires jusqu'à 0,25 point d'Essence avant d'augmenter son coût total en Essence. Les accessoires qui nécessitent de fonctionner par paire pour un rendement optimum, comme la vision nocturne, la vision thermographique et les lampes sont moins efficaces avec un seul œil. Au maître de jeu d'apprécier cette perte d'efficacité en termes de jeu, mais d'une manière générale, disons que ces systèmes fonctionnent moitié moins bien avec un seul œil qu'avec deux. En revanche, leur prix et leur coût en Essence sont réduits de 25%.

Acheter pour un seul œil un accessoire pour œil unique n'entraîne aucun désavantage. Un grossissement sur un seul œil remplit parfaitement son office mais supprime la perception des distances; tant que le système reste actif, l'utilisateur subit un malus de +2 à toutes ses actions impliquant une bonne appréciation des distances (et notamment le tir).

Les accessoires pour œil unique: Les accessoires suivants sont destinés à n'équiper qu'un seul œil: afficheur rétinien, afficheur vidéo, appareil photo (caméra), arme oculaire, datajack oculaire, horloge rétinienne, laser oculaire, optacam.

La limite du nombre de modifications

L'orbite humaine n'est pas extensible, et sa taille réduite limite le nombre total d'accessoires susceptibles d'être installés dans un œil cybernétique. Il est impossible à l'heure actuelle de fourrer tout à la fois une arme à feu, des fléchettes, un laser, un appareil photo et autres gadgets dans un espace aussi confiné. En conséquence, on ne peut pas faire entrer pour plus de 1,2 point d'Essence d'accessoires dans une paire d'yeux cybernétiques, et le laser, l'optacam et l'arme oculaire ne peuvent pas se retrouver dans un même œil.

LES GRADES DE CYBERWARE

Il existe quatre grades de cyberware, correspondant à différents degrés de qualité: le cyberware de base, l'alphaware, le bêtaware et le deltaware. On en trouve également d'occasion (plaisamment surnommé "discountware"), de tous les grades sauf delta.

Les grades alpha, bêta et delta représentent différents niveaux de qualité et de perfectionnement au-dessus des critères standard du cyberware de masse. Chacun constitue une amélioration exponentielle par rapport au précédent.

Si le cyberware de base est comparable à un ordinateur de série disponible dans n'importe quelle grande surface, l'alphaware serait un ordinateur d'assembleur construit spécifiquement pour l'acheteur à partir de composants choisis; le bêtaware, une machine personnalisée commandée directement auprès du fabricant et comportant toutes les options, le dernier cri des logiciels, des tonnes de mémoire supplémentaire et les périphériques les plus performants; et le deltaware, un ordinateur ergonomique spécialement conçu et personnalisé pour satisfaire aux moindres exigences de l'acheteur, de sa conception au dernier stade de sa fabrication.

Seuls le cyberware de base et l'alphaware sont fabriqués à grande échelle. Le cyberware bêta ou delta est toujours fabriqué sur commande, ce qui le rend moins gourmand en Essence mais qui augmente son coût de manière prohibitive. Les frais médicaux et les délais de réparation nécessités par un endommagement du deltaware sont, eux aussi, beaucoup plus importants que pour du cyberware de base.

Le cyberware d'occasion est moins fiable que du matériel neuf du même grade.

La table des grades de cyberware dresse le tableau des réductions du coût en Essence et des multiplicateurs de prix pour le cyberware alpha, bêta, delta ou d'occasion. Le grade peut également affecter la capacité d'équipement et l'indice de Dissimulation des membres cybernétiques (voir page 36).

Réduction du coût en Essence

Réduisez le coût en Essence d'un montant égal au pourcentage indiqué (ou multipliez-le simplement par le chiffre

TABLE DES GRADES DE CYBERWARE

Grade	Réduction du coût en Essence	Multiplicateur de prix	Disponibilité
Alpha	-20% (x 0,8)	2	Standard
Bêta	-40% (x 0,6)	4	+5/x 1,5
Delta	-50% (x 0,5)	8	+9/x 3
Occasion	Idem grade	0,5	Standard

entre parenthèses). Arrondissez le résultat à l'entier supérieur. Le coût en Essence ne peut pas être ramené à moins de 0,01 de cette manière.

Multiplieur de prix

Multipliez le coût en nuyens par le montant indiqué. Le résultat ne représente que le coût du matériel lui-même, pas celui de l'hospitalisation et des soins. Voir *La Chirurgie*, page 135, pour plus de détails sur l'implantation et ses tarifs.

Disponibilité

On peut se procurer du cyberware de base, alpha et même bêta auprès de la plupart des cliniques clandestines. L'alphaware a la même disponibilité que le cyberware de base, mais le bêtaWARE a généralement une disponibilité égale à l'indice normal +5, avec un délai de 1,5 fois le délai normal. Le bêtaWARE n'est pas accessible lors de la création de personnage.

Du cyberware de grade delta est une chose beaucoup plus rare. On n'en trouve pas chez le premier charcudoc venu. Certaines corpos disposent de cliniques privées qui installent du deltaware, mais on n'y prend pas n'importe qui, même sur rendez-vous. C'est la corpo elle-même qui leur envoie leurs patients – et dans le cas des personnages, ça ne serait pas forcément pour leur bien. Au minimum, la disponibilité du deltaware devrait être au moins de +9/x 3 celle du cyberware de base.

Le cyberware d'occasion se trouve aussi facilement que le matériel de base, à ceci près que ses sources sont fréquemment douteuses. On se le procure au mieux auprès d'une clinique louche, au pire auprès de trafiquants d'organes ou même de goulés.

Voir *Le traitement*, page 140, pour plus d'informations sur la manière de dénicher une clinique.

Accessoires et systèmes

Les accessoires d'un implant de grade alpha, bêta ou delta doivent tous être du même grade. De même, si les différents composants d'un système sont achetés séparément, comme les différentes pièces d'une interface câblée, ils doivent tous être identiques en grade. Les appareils installés dans un cybermembre ou un compartiment corporel, en revanche, ne sont pas soumis à la même exigence.

Inconvénients du cyberware d'occasion

Le cyberware d'occasion n'est pas en aussi bon état que le neuf, et il lui arrive de donner des signes d'usure ou de fatigue. Un implant d'occasion a toujours 1D3 points de tension en permanence. Ces points ne sont pas récupérables et se cumulent à ceux qui pourraient être subis par la suite (voir *Les dégâts et la guérison*, page 124).

CYBERWARE ET RÉSERVE MATRICIELLE

Les règles suivantes remplacent celles de *Cyberware et réserve matricielle* de *Réalités Virtuelles 2.0*, page 19.

Seuls deux implants affectent la réserve matricielle : l'encéphalon et l'UST maths. Tous deux ajoutent leur indice, en dés, à la réserve matricielle. Ces bonus sont cumulatifs. Ainsi, un decker possédant à la fois un encéphalon d'indice 2 et une UST maths d'indice 3 ajouterait 5 dés à sa réserve matricielle. Ces dés supplémentaires se comportent en tout point comme les autres dés de la réserve (voir *SR3*, page 44).

EFFETS DES RÉFLEXES AUGMENTÉS

Un personnage doté de réflexes câblés ou de toute autre forme d'amélioration cybernétique des réflexes est souvent porté à réagir sans réfléchir, parce qu'il est constamment sur le qui-vive. Le maître de jeu peut décider qu'il réagit de manière réflexe dans une situation de menace, quelle que soit la réalité de la menace ; l'apparition inopinée d'un étranger ou d'un individu à la mine patibulaire, un geste menaçant, un brusque mouvement de foule sont autant d'incidents banals pouvant susciter chez le personnage une réaction violente. Dans ce genre de situations, réclamez un test de Perception (*SR3*, page 228) pour le personnage. Appliquez au seuil de difficulté un modificateur de +1 par dé de bonus à l'initiative dont bénéficie le personnage. Ce modificateur représente sa tendance à réagir avant d'avoir eu le temps d'analyser pleinement la situation.

Si le personnage rate son test de Perception, il adopte instinctivement la réaction jugée appropriée par le maître de jeu – plonger à couvert, plaquer au sol l'inconnu qui s'approche, ou même dégainer et tirer. Si cette réaction est particulièrement brutale, le personnage a droit à un test de Volonté contre le seuil non modifié du test de Perception ; en cas de réussite, il parvient à se maîtriser.

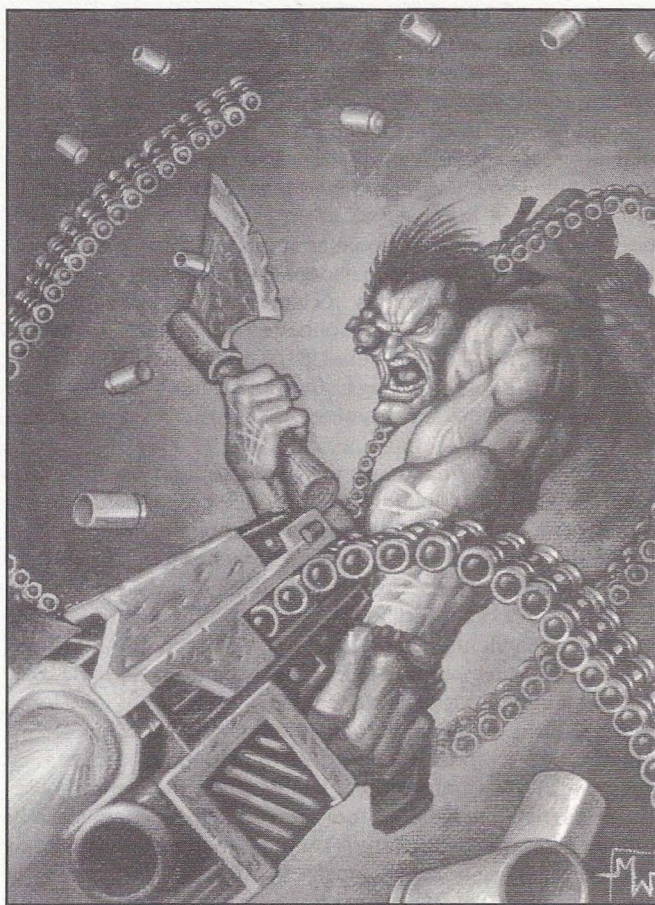
En tant que maître de jeu, sachez user de cette règle avec modération pour rappeler de temps en temps à vos joueurs ce que c'est que de se tenir constamment sur la brèche. Ne les obligez pas en permanence à se rappeler les dangers du cyberware ; vous transformeriez leurs personnages en boules de nerfs hyperactives, ce qui deviendrait rapidement fatigant. Réservez cette torture mentale à quelques situations appropriées – aux foules hostiles, aux ruelles sombres et désertes et aux rencontres particulièrement tendues.

INTERCONNECTIVITÉ

Un joueur aura parfois envie d'établir une connexion directe entre deux implants (ou plus) habituellement coupés l'un de l'autre. Un téléphone céphalien, par exemple, est rarement couplé à un analyseur chimique ; pourtant, s'ils l'étaient, leur utilisateur pourrait transmettre les données recueillies par son analyseur à son téléphone et les faxer à un correspondant. Pour établir une telle connexion, il faut passer par un routeur (page 22) ou un datajack.

Routeurs et datajacks facilitent le flux des informations entre implants connectés à la manière d'un réseau informatique. Pour faire partie du réseau, l'implant doit être branché à un port dédié sur le datajack ou le routeur. Un datajack ou un routeur comporte un certain nombre de ports sur lesquels différents équipements peuvent être branchés. Le datajack standard de *SR3* en compte cinq : le premier assure une connexion neurale directe au cerveau, et le deuxième est la prise de surface sur laquelle on branche le matériel externe. Il en reste trois autres, qui peuvent être connectés à d'autres implants. À l'exception de la connexion cérébrale et de la prise externe, tous les autres ports doivent être dédiés (programmés) à une pièce spécifique de cyberware. Ceux qui ne sont pas utilisés dans l'immédiat pourront être adaptés plus tard à de nouveaux implants.

Tout implant connecté à un datajack ou à un routeur peut échanger des informations avec les autres implants dans le même cas. Par exemple, un personnage qui dispose à la fois d'un afficheur rétinien et d'une mémoire céphalienne reliés par datajack peut afficher sur sa rétine des images récupérées dans sa mémoire. Si l'un des implants en réseau est également connecté, d'une manière ou d'une autre, à un autre



équipement, tous les maillons de la "chaîne" peuvent communiquer entre eux. Par exemple, si la mémoire céphalienne du personnage est reliée à son datajack et qu'il se branche sur une caméra de surveillance par l'intermédiaire de son cyberdeck, il peut directement sauvegarder en mémoire céphalienne des séquences ou des images récupérées par la caméra.

L'intérêt de relier ainsi différents implants incapables de communiquer entre eux en temps normal n'est pas systématique. On voit mal, par exemple, ce qui pourrait pousser un personnage à mettre son ossature renforcée en réseau, puisque cet implant ne collecte aucune information et n'a donc rien à transmettre. Quant aux accessoires, ils n'ont pas besoin de ce genre de connexion puisqu'ils sont déjà intégralement reliés à l'implant dont ils sont les accessoires. La vision thermographique, par exemple, est déjà reliée à l'œil cybernétique, comme l'enregistreur est relié à l'oreille cybernétique.

Les différents éléments d'un même système n'ont pas besoin non plus d'un routeur ou d'un datajack pour être connectés les uns aux autres, puisque c'est déjà compris dans leur installation. Les différentes pièces d'une interface d'armes (page 31), par exemple, sont automatiquement connectées. Cependant, si un afficheur rétinien devait se substituer à l'affichage oculaire standard de l'interface, il faudrait le relier à l'interface par le biais d'un routeur ou d'un datajack.

Notez que le grade de cyberware n'entre pas en ligne de compte dans la connexion de plusieurs implants. Il est tout à fait possible de relier entre eux des implants de grades différents, et cela, quel que soit le grade du routeur ou du datajack.

Vitesse d'Entrée/Sortie (règle optionnelle)

Avec la technologie des années 2060, le transfert de données entre deux implants est d'une rapidité inouïe. En règle générale, il ne réclame qu'une action simple, quel que soit le volume des données transmises.

Dans certains cas, cependant, il peut arriver que la vitesse de transmission exacte ait son importance. À ce moment-là, considérez que le transfert de données entre un datajack, un routeur et tout autre implant ou équipement externe s'effectue à la vitesse de 1000 Mp par tour de combat. Doublez ce chiffre si les données sont cryptées ou compressées; leur transfert est plus complexe et nécessite davantage de vérifications.

Accès mental

Ce n'est pas parce qu'un implant est relié à un datajack ou à un routeur (et donc au cerveau) que les informations qu'il transmet sont directement "lisibles" par le cerveau; le plus souvent, ce n'est pas le cas. Selon leur format, les données doivent transiter par un afficheur rétinien (texte) ou vidéo (images), une interface de logiciels de connaissances (logiciel), un enregistreur (son), un simrig (signaux simsens) ou autre pour être intelligibles.

CYBERWARE ET MAGIE

Le cyberware, étant payé avec l'Essence de l'utilisateur, est considéré comme faisant partie intégrante de son organisme. Autrement dit, un sort ne peut pas le prendre spécifiquement pour cible en ignorant le reste du corps. Des sorts de combat comme Épave ou Bélier ne peuvent pas être dirigés contre lui, des sorts de détection tels que Catalogue ou Analyser Objet ne peuvent pas le détecter, et un sort de manipulation comme Réparation demeure sans effet sur lui. De même, un sort de manipulation de transformation comme Changeforme le transforme avec le reste, et le cyberware ne peut plus être utilisé par le personnage sous sa nouvelle forme.

Par contre, si un implant est extrait du corps, il peut être pris pour cible comme n'importe quel objet inanimé ordinaire.

Les mêmes restrictions s'appliquent aux adeptes. Impossible pour eux d'asséner un Coup à Distance ou un Coup Violent en visant spécifiquement le cyberware; c'est l'adversaire tout entier qu'ils doivent prendre pour cible.

Il est possible d'enchanter un implant (voir *Enchantement*, page 39 de *La Magie du Sixième Monde*) à condition de le faire avant son installation. Un mage de combat, par exemple, peut enchanter ses griffes pour en faire des focus d'armes. Même si ces implants enchantés sont cachés à la vue, ils demeurent visibles en perception astrale et sont donc vulnérables aux attaques astrales.

PROTOCOLES

Les données peuvent revêtir de nombreuses formes: texte brut, images, sons, signaux simsens et bien d'autres. Même si leur transfert d'un implant à l'autre ne pose pas de problème, rien ne dit que l'implant qui les reçoit saura les exploiter. Par exemple, un enregistrement simsens envoyé par un drone interfacé et sauvegardé en mémoire céphalienne n'aura ni queue ni tête s'il est transmis vers un afficheur rétinien ou vidéo: aucun des deux ne saurait le décrypter. Pour le lire, il faudrait le transmettre à un simrig.

De même, plusieurs implants permettent à l'utilisateur d'émettre sur des fréquences radios. Si la plupart des transmissions (y compris les appels de téléphone cellulaire) entrent

dans la catégorie et les protocoles des émissions radios standard, il existe deux cas particuliers notables. En raison de l'énorme largeur de bande et des nombreuses fréquences requises pour les transmissions simsens, seuls les simlinks et les interfaces de contrôle à distance peuvent émettre et recevoir des signaux simsens. De plus, les interfaces de contrôle à distance utilise pour leurs réseaux un protocole spécifique, distinct des transmissions simsens standard.

Au maître de jeu de décider quel type de protocole utilise chaque fichier ou transmission, et si un implant est capable ou non de le lire ou de l'exploiter.

Codage/décodage des transmissions

Toutes les transmissions radios et simsens peuvent être codées et décodées selon les règles du *Codage de signaux cryptés* détaillées dans *SR3*, page 287. Les réseaux d'interfaces de contrôle à distance peuvent être codés et décodés grâce à un module d'émulation et un module d'encodage de commande à distance (voir page 24).

Brouillage

Les transmissions radios et simsens standard sont également sujettes aux interférences et au brouillage, comme indiqué sous *CCME*, page 286 de *SR3*. Les réseaux d'interface obéissent aux règles détaillées dans *SR3* et dans *Rigger 2*.

CYBERWARE ET SIGNATURE

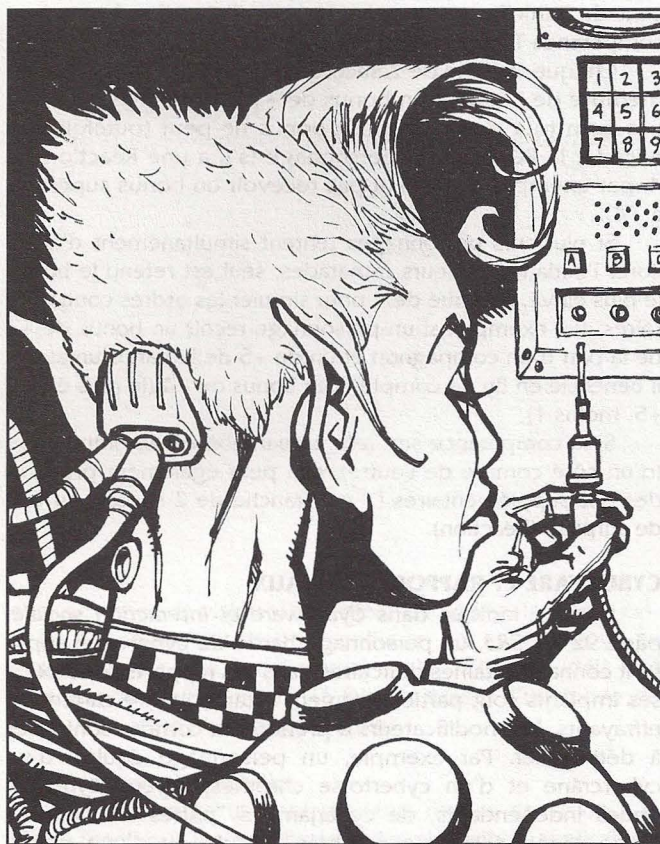
D'ordinaire, en ce qui concerne les tests de Senseurs et d'Artillerie assistée par senseurs, les humains et métahumains ont une Signature de 6 (5 pour les trolls). Une forte proportion de cyberware peut diminuer cet indice, rendant le personnage plus visible aux senseurs. Un personnage dont l'Essence est comprise entre 0 et 3 ôte 1 à sa Signature. Un cyberzombie ôte encore 1 de plus tous les 2 points d'Essence négative.

LA COMPÉTENCE TACTIQUE DES PETITES UNITÉS

La Tactique des Petites Unités est une compétence active liée à l'Intelligence. Elle représente la capacité du personnage à percevoir et analyser la nature tactique d'une situation de combat, pour l'exploiter à son avantage. Elle a trois spécialisations: Systèmes BattleTac, Tactique des Véhicules et Tactique Matricielle.

Grâce à cette compétence, et sous certaines conditions, on peut faire gagner un bonus à l'initiative à ses compagnons (et à soi-même). Il suffit pour cela de leur communiquer des ordres et des suggestions basés sur l'appréciation tactique de la situation.

Pour exploiter cette compétence, le personnage doit transmettre ses ordres ou le fruit de son analyse à l'issue de sa



dernière action dans un tour de combat. Cette communication réclame une action complexe. Le succès de l'opération est simulé par un test de Tactique des Petites Unités appliqué à chaque membre de l'équipe. On ne jette les dés qu'une fois, mais le test peut avoir un seuil différent d'un membre de l'équipe à l'autre. Le seuil de base et les modificateurs à prendre en compte sont indiqués sur la table des tests de Tactique des Petites Unités (ci-dessous). Hormis lui-même, le personnage peut faire bénéficier de ses lumières un nombre de personnes égal à son indice de compétence.

Si la compétence n'est utilisée qu'au bénéfice exclusif du personnage, il n'a pas besoin de consacrer une action complexe à communiquer.

Si la compétence est utilisée conjointement à un système BattleTac, l'information tactique est transmise de manière plus efficace. Un personnage utilisant une unité centrale cybernétique BattleTac (un ordinateur tactique spécialement modifié, voir page 21) n'a besoin que d'une action simple pour transmettre ses instructions. Un personnage disposant d'une unité

TABLE DES TESTS DE TACTIQUE DES PETITES UNITÉS

Situation

Personnage en contact direct (face à face ou ligne de mire) avec son interlocuteur
 Personnage en liaison radio avec son interlocuteur
 Personnage en ligne de mire de son interlocuteur mais sans liaison audio (signes de la main)

Seuil de base

4
6
8

Modificateur

-2
-1

Personnage lié à son interlocuteur par implant BattleTac
 Personnage lié à son interlocuteur par récepteur externe BattleTac
 Personnage blessé
 Personnage subissant ou bénéficiant de modificateurs de Perception

+/- modificateurs de dégâts
 +/- modificateurs en question



centrale BattleTac peut également bénéficier d'un bonus à sa compétence Tactique des Petites Unités.

Chaque tranche de 2 succès obtenus au test procure au membre de l'équipe un bonus de +1 à l'initiative pour son prochain tour de combat. Ce bonus ne peut toutefois pas excéder la Réaction du personnage (s'il a une Réaction de 4, par exemple, il ne peut pas recevoir un bonus supérieur à +4).

Si plusieurs personnages tentent simultanément d'améliorer l'initiative de leurs camarades, seul est retenu le bonus le plus élevé, diminué de 1 pour simuler les ordres contradictoires. Par exemple, si un personnage reçoit un bonus de +3 de la part d'un compagnon et un de +5 de la part d'un autre, il bénéficie en fin de compte d'un bonus de +4 (le plus élevé, +5, moins 1).

Si la compétence sert à la préparation d'une embuscade (d'un côté comme de l'autre), elle peut également procurer des dés supplémentaires (1 par tranche de 2 succès) au test de surprise (Réaction).

CYBERWARE ET RAPPORTS SOCIAUX

Comme indiqué dans *Cyberware et interaction sociale*, page 92 de *SR3*, un personnage bardé de cyberware apparent connaît certaines difficultés dans ses rapports sociaux. Si ses implants sont particulièrement bizarres, voire carrément effrayants, les modificateurs à prendre en compte sont aisés à déterminer. Par exemple, un personnage équipé d'un cybercrâne et d'un cybertorse chromés, d'yeux cybernétiques indépendants, de cyberjambes "pattes de chèvre", d'une monture d'arme sur bras articulé ou d'une queue d'équilibrage passe aux yeux de la plupart des gens pour un dangereux cinglé. Ce type d'implants peut facilement imposer un malus de +1 ou +2 à tous les tests de Charisme ou de compétences liées au Charisme. Cela dit, comme ils rendent également le personnage plus inquiétant, ils peuvent lui apporter un bonus équivalent à ses tests ouverts d'Interrogation ou d'Intimidation.

LA RÉSERVE DE TRAVAIL

La réserve de travail est une réserve spécifique à certaines compétences qui devient disponible quand l'implant est activé.

Certains implants étendent cette réserve à l'ensemble des compétences (voir *Driver de chipjack*, page 20); d'autres, comme l'encéphalon (page 20), la restreignent aux compétences liées à l'Intelligence des listes suivantes: Techniques, Construction/Réparation, Connaissances et Langues. Ce bonus à l'Intelligence n'affecte en rien les tests de Perception ni le calcul de la Réaction ni aucune réserve de dés.

La réserve de travail obéit aux mêmes règles que les autres réserves de dés (*SR3*, page 43).

LES DÉCLENCHEURS DE CYBERWARE

Sauf indication contraire, le cyberware qui peut s'allumer ou s'éteindre n'a besoin pour cela que d'une simple impulsion mentale. Cela parce qu'il est directement rattaché au système nerveux, et que l'utilisateur s'en sert aussi naturellement qu'il bouge un doigt ou bande un muscle. En général, aussitôt après l'implantation, l'utilisateur a besoin d'un peu de temps pour se familiariser avec ses nouvelles capacités et il n'est pas rare qu'il éteigne ou rallume son implant par accident. Allumer ou éteindre un implant constitue une action automatique.

Si le maître de jeu l'autorise, le cyberware peut également être activé manuellement, par le biais d'un interrupteur

sous-cutané par exemple. Ce genre de dispositif n'entraîne aucune augmentation du prix. Il peut constituer un point faible (si l'adversaire le découvre) ou un avantage (si des amis sont au courant de son existence). L'activation manuelle d'un implant réclame une action simple.

UTILISATION DES SYSTÈMES DE VISION

Les paragraphes suivants s'intéressent aux caractéristiques et aux capacités fondamentales des différents systèmes de vision – nocturne, thermographique –, aussi bien naturels que cybernétiques, ainsi qu'à leur superposition. Ils proposent également une table mise à jour des modificateurs de visibilité, dans le prolongement de celle qui apparaît page 112 de *SR3*.

Vision nocturne

Aussi appelée amplification de lumière ou vision lumière faible, ce mode de vision consiste à magnifier à l'extrême la moindre lumière disponible. Il suffit d'une lueur infime, un rayon de lune qui filtre à travers les nuages, le halo tremblotant d'une veilleuse dans un sous-sol obscur, pour que le système puisse fonctionner. En revanche, dans l'obscurité totale, il est inopérant. C'est au maître de jeu d'apprécier dans chaque situation s'il y a ou non suffisamment de lumière pour que la vision nocturne puisse l'amplifier.

Une personne douée de vision nocturne peut emporter sa propre source de lumière pour éviter de se retrouver dans le noir total. Ainsi le pinceau lumineux d'une lampe-stylo, indétectable à plus de quelques mètres, peut éclairer suffisamment une carte, un panneau ou tout autre objet ou zone de taille comparable pour permettre au personnage de lire ou d'y voir clair. De même, une lampe torche peut balayer suffisamment la zone en avant de l'utilisateur pour lui permettre d'y voir et de se déplacer grâce à sa vision nocturne.

La vision nocturne naturelle opère en permanence. Ses bénéfices sont automatiques.

Vision thermographique

La vision thermographique déchiffre les ondes de chaleur (le rayonnement infrarouge) émises par une cible. En dehors de la chaleur, elle ne détecte pas grand-chose; cela suffit néanmoins pour se déplacer dans le noir et distinguer les objets. Les systèmes de vision thermographique cybernétiques ou externes lui superposent une forme de vision nocturne simplifiée de manière à fournir une image plus détaillée. La vision thermographique naturelle opère en permanence et superpose ses éléments à la vision normale. Un troll, par exemple, voit tout ce que distingue un humain mais perçoit en plus la chaleur qui se dégage de chaque personne et de chaque objet.

Les divers niveaux de chaleur sont perçus ou représentés comme des couleurs différentes. Les objets chauds (un moteur de véhicule, une bouilloire) apparaissent en blanc, les objets froids (à température ambiante) en noir. Tout ce qui se situe entre les deux apparaît en nuances de rouge ou de vert. "Chaud" et "froid" se déterminent en fonction de la température ambiante. Par exemple, en hiver, la vision thermographique permet de repérer très facilement une personne ou un véhicule parce qu'il apparaît très chaud par rapport à la température ambiante; en revanche, dans la jungle sud-américaine, la température d'un corps humain n'est guère différente de celle de la végétation environnante, et la vision thermographique devient pratiquement inutile.



TABLE DES MODIFICATEURS DE VISIBILITÉ

Type de vision	Normale avec			Condition		
	Normale	lampes oculaires	Nocturne	lampes oculaires	Thermographique	À ultrasons
Obscurité totale	+8	+4	+8/+8	+2/+2	+4/+2	+4
Faible lumière	+6	+2	+4/+2	-/-	+4/+2	+3
Lumière partielle	+2	-	+1/-	-/-	+2/+1	+1
Lumière aveuglante	+2	+2	+4/+2	+4/+2	+4/+2	+1
Brume	+2	+2	+2/-	+2/-	-/-	+1
Brouillard/pluie/fumée légers	+4	+4	+4/+2	+4/+2	-/-	+2
Brouillard/pluie/fumée denses	+6	+6	+6/+4	+6/+4	+1/-	+3
Brouillard thermal	+4	+4	+4/+4	+4/+4	+8/+6	+2
Bruit de fond	-	-	-/-	-/-	-/-	+indice

Note : Quand deux modificateurs sont séparés par un slash, le premier s'applique à la vision cybernétique et le second à la vision naturelle.

Quand un personnage a recours à sa vision thermographique, le maître de jeu doit apprécier la différence de température entre les objets et l'air ambiant et fixer en conséquence les modificateurs de Perception appropriés.

Systèmes de vision multiples

Les nains et les trolls, qui possèdent tous les deux la vision thermographique, distinguent à la fois le spectre visible et les ondes de chaleur (traduites du spectre infrarouge). La thermovision se superpose à la vision normale de sorte que, pour eux, la chaleur d'un objet fait partie intégrante de son aspect extérieur.

De même, les personnes disposant de plusieurs systèmes de vision (vision nocturne, lampes oculaires, vision à ultrasons et vision thermographique) peuvent les utiliser simultanément (en plus de la vision normale). Toutefois, les possesseurs d'yeux cybernétiques gardent la possibilité d'éteindre l'un de

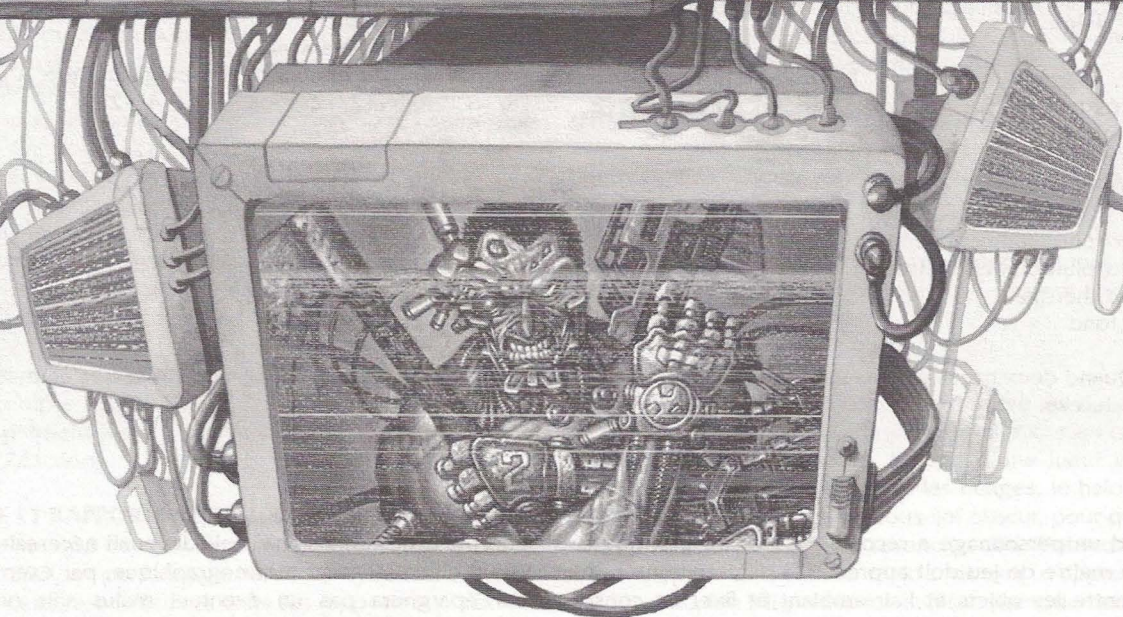
leurs systèmes de vision si cela devenait nécessaire (pour éviter un éblouissement thermographique, par exemple). Ça ne leur épargnera pas un éventuel malus s'ils ont déjà été éblouis, notez bien ; même le fait de passer d'un mode de vision à un autre n'y changerait rien.

Modificateurs de visibilité

Un personnage utilisant plusieurs modes de vision à la fois ne reçoit que les modificateurs les plus faibles applicables. Par exemple, un personnage bénéficiant simultanément d'une vision nocturne et d'une vision thermographique cybernétiques ne subit qu'un modificateur de +1 dans un brouillard dense ou une épaisse fumée.

La table des modificateurs de visibilité montre les modificateurs correspondant à diverses situations, y compris la manière dont elles affectent les lampes oculaires et la vision à ultrasons introduites dans ce supplément.

LA CYBERMANCIE



Dans le monde de *Shadowrun*, les concepts qui permettent à la cybermancie d'exister sont soigneusement confinés dans les cliniques les plus secrètes de quelques corporations. Dans les ombres, la cybermancie est une rumeur, le genre de mythe qu'on colporte pour effrayer les collègues ou enjoliver une histoire, le soir, autour d'un verre. Les histoires de cyberzombies aux yeux morts sont aussi populaires que celles du dragon shadowrunner ou de l'esprit dans la Matrice. Très peu de monde connaît la vérité, et plus rares encore sont ceux qui en saisissent toutes les implications.

UNE DÉFINITION DE LA CYBERMANCIE

La cybermancie est une science multidisciplinaire qui combine des aspects de la biologie, de la cybernétique et de l'art de la guérison magique. Alors que la cybertechnologie traite des implants et des moyens de les installer dans le corps, la cybermancie s'aventure plus loin et explore en profondeur les relations complexes qui existent entre le corps, l'esprit et la machine.

Comme indiqué en ouverture du chapitre *La Cybertechnologie*, page 8, les bénéfices de l'implantation de cyberware sont limités par les nécessités de la chair. Chaque implantation réduit l'Essence de la personne, en la privant d'une portion de son énergie vitale. Le corps a ses limites et, s'il perd trop d'Essence, il meurt. Le développement d'un cyberware de grade supérieur a permis de diminuer sensiblement les pertes d'Essence, mais même le deltaware finit par se heurter à cette limitation intrinsèque du corps humain.

Pour repousser toujours plus loin les possibilités de l'enveloppe charnelle, de nombreux chercheurs de talent se sont penchés sur la manière de conserver le corps en vie après le dépassement de cette limite de l'Essence. À l'évidence, les appareils de vie artificielle ne constituaient pas une réponse. Pourtant, certains experts étaient persuadés que le corps pourrait continuer à fonctionner au-delà du stade où il devrait être mort. La solution ne vint pas de la science, mais de la magie. En mêlant la sorcellerie rituelle au processus, il devenait possible de piéger l'esprit humain dans son enveloppe charnelle et de le maintenir en vie même si la proportion de machine dépassait la mesure de l'homme. Ainsi apparut l'art funeste de la cybermancie.

COMMENT ÇA MARCHE

Dans des circonstances normales, si l'Essence d'une personne est réduite à 0 ou moins, son esprit quitte son corps et ce dernier meurt. La cybermancie utilise des techniques scientífico-magiques très poussées pour convaincre l'esprit de rester et persuader le corps qu'il est toujours en vie.

Le détail exact du processus est un secret jalousement gardé. On connaît des théories, des études, des hypothèses qui circulent ; mais rien de précis. On soupçonne que le corps est maintenu en vie par toute une batterie de techniques scientifiques, comme des auto-injecteurs



implantés qui diffusent drogues et substances nutritives, des nanites qui remettent continuellement à jour la séquence ADN du sujet, et une stimulation cybernétique des centres de la mémoire afin de permettre au sujet de conserver ses esprits.

Sur le plan magique, un rituel d'emprisonnement de l'esprit à l'intérieur du corps est accompli simultanément au processus chirurgical. Il en existe plusieurs variantes, mais toutes partagent des caractéristiques communes. Le rituel dure plusieurs jours et implique une quête astrale particulièrement dangereuse. Certaines variantes feraient appel à des esprits de l'homme domptés ou corrompus, à des esprits du sang, ou à d'autres types d'esprits tout aussi inquiétants qui sacrifieraient une partie de leur énergie pour stabiliser la force vitale du sujet. On dit que le drain de ce rituel est ahurissant, même pour des grands initiés, et que certains pratiquants auraient recouru à une magie sacrificielle pour en contrer les effets.

Même si la cybermancie permet à l'Essence du sujet de descendre au-dessous de 0, la technique a ses limites. D'abord, les complications sont fréquentes; la procédure est incroyablement complexe, délicate et risquée, et les échecs sont nombreux. Ensuite, ses effets ne sont pas définitifs, et l'encadrement du sujet doit exercer une vigilance constante pour empêcher sa force vitale de s'étioler.

LES AVANTAGES

L'avantage le plus évident de la cybermancie est quelle permet d'implanter davantage de cyberware dans le corps du sujet. Ses capacités peuvent donc être augmentées à des niveaux inimaginables, ce qui peut faire de lui une véritable bête de guerre, un monstre d'une puissance inégalable. Le sujet a basculé de l'autre côté et ne peut plus véritablement être considéré comme un être humain; de fait, il y a plus de machine que d'homme en lui. Les sujets de la cybermancie sont les premiers cyborgs.

Un effet secondaire intéressant de la cybermancie consiste à rendre le sujet plus résistant à la magie. La synchronisation ne se fait plus entre son corps et son aura, et les sorts ont plus de difficulté à le prendre pour cible.

LES INCONVÉNIENTS

Les inconvénients de la cybermancie dépassent de loin les avantages qu'on peut espérer en retirer. La recherche se poursuit, toutefois – sans avoir toujours reçu l'accord de ses sujets, mais tel est le prix de la servitude corporatiste.

Le premier inconvénient est d'abord le fait que l'organisme est maintenu en vie artificiellement. Il aspire à la mort; seules la médecine et la magie l'empêchent de décéder. En conséquence, il doit être suivi en permanence et ses réservoirs internes doivent être régulièrement rechargés. Cet entretien coûte très cher et réclame beaucoup de temps; de plus, la moindre négligence se traduit aussitôt par la mort.

Ensuite, le re-séquençage obligatoire de l'ADN par des nanites n'est pas parfaitement au point, et il débouche inévitablement sur des erreurs – des mutations. Bien entendu, on ne laisse pas les cellules mutantes se développer au point d'entraîner des difformités, mais elles présentent un risque cancérigène extrêmement sérieux. On manque encore de recul pour établir ce risque avec précision, mais il est certain qu'il grandit de façon constante au fil du temps.

Troisièmement, l'intégrité physique générale du sujet ne cesse de se dégrader, en raison de la complexité des mécanismes biologiques, cybernétiques et cybermantiens auxquels il est soumis. Si sa santé est gravement menacée, comme c'est le cas lorsqu'il subit des blessures ou des traumatismes, il court

plus de risques de s'effondrer qu'une personne qui disposerait encore de toute sa force vitale. Les sujets de la cybermancie récupèrent moins bien que les autres des blessures fatales et risquent d'en mourir en dépit de tous les soins médicaux et magiques qu'ils peuvent recevoir.

Quatrièmement, les sujets de la cybermancie souffrent d'un grave détachement mental, d'une apathie et d'un malaise général baptisé syndrome de dissociation chronique. Si leur conscience n'est pas stimulée régulièrement, leur intérêt pour la vie diminue rapidement et ils s'enfoncent dans un état catatonique; à ce stade, la plupart d'entre eux tombent dans le coma et meurent. Pour prévenir ce risque, tous les sujets de la cybermancie sont équipés d'un stimulateur de souvenirs implanté (voir page 22) qui active de manière chronique des souvenirs prélevés au hasard dans leur mémoire. En conséquence, ils entendent des voix familières, font des rêves éveillés en plein jour et sont soumis sans crier gare à de soudaines bouffées d'émotion aléatoire.

L'hyperstimulation peut également poser un problème. Le sujet risque de s'enfoncer dans une maniaquerie préjudiciable, dont la conséquence finale est, encore une fois, la mort, consécutive à la séparation de l'esprit et du corps.

Cinquièmement, la volonté de vivre du sujet connaît une chute particulièrement dramatique. Les sujets de la cybermancie paraissent à peine conscients d'être en vie, et n'en retirent guère de satisfaction. Sans se montrer délibérément suicidaires, ils perdent une grande part de leur instinct de survie et de leur force morale.

Le sixième inconvénient découle des précédents: le sujet de la cybermancie est une personne qui fait peur, avec laquelle il est difficile de s'entendre et qui est généralement tenue à l'écart. L'excès d'implants a souvent tendance à lui donner une apparence monstrueuse, inhumaine, accentuée par son total manque de présence, d'empathie ou de tout autre émotion. Ce manque manifeste d'humanité est à l'origine du surnom de "cyberzombies" communément attaché aux sujets de la cybermancie.

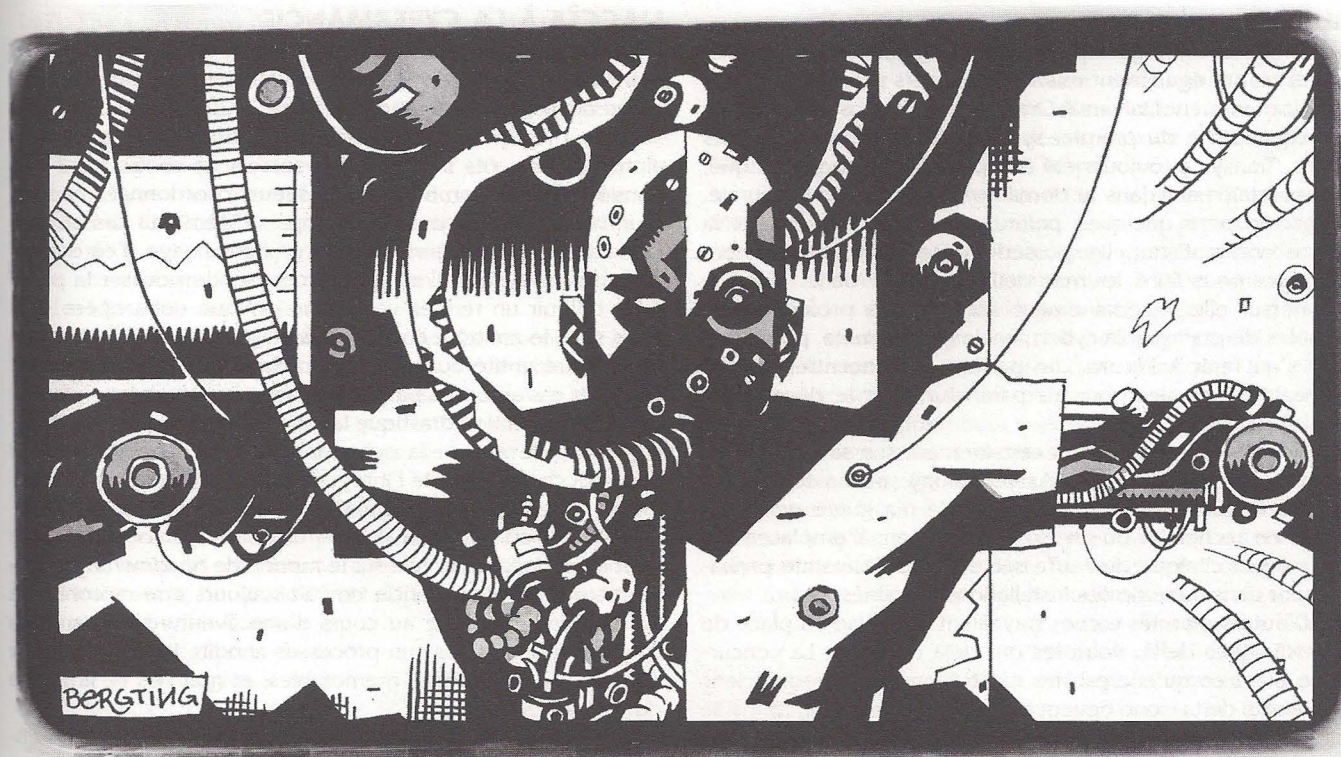
Enfin, le dernier inconvénient – et peut-être le plus intéressant de tous – est que le cyberzombie devient définitivement une créature duale. La masse de rituels mis en œuvre pour piéger son esprit dans son corps l'ouvre au plan astral et le rend brusquement conscient d'une réalité dont il n'avait encore jamais fait l'expérience. Souvent, il a du mal à interpréter ce qu'il perçoit sur le plan astral et se laisse fasciner par des auras ou des formes astrales particulièrement vibrantes.

Non contente de laisser le sujet vulnérable aux dangers de l'astral, cette présence astrale semble propager autour de lui une sorte de contamination du mana. Il traîne en permanence derrière lui un sillage de mana pollué, sorte de champ magique mobile qui l'accompagne partout.

En dépit de tous ces inconvénients, la cybermancie ne cesse de progresser et pourrait bien déboucher un jour sur un espoir de plus grande longévité pour ses sujets.

OÙ S'ADRESSER

Les procédures médicales de pointe nécessaires à la pratique de la cybermancie ne sont disponibles que dans les cliniques delta, qui sont aussi rares que disséminées à la surface du globe – sans compter que la plupart d'entre elles n'ont pas accès aux rituels indispensables. Les rares groupes magiques qui connaissent l'art sombre de la cybermancie se refusent le plus souvent à l'enseigner à d'autres, car ils estiment que ses effets vont à l'encontre de leur philosophie de la magie. Quelques-uns, très peu nombreux, acceptent de louer leur



savoir-faire mais ils exigent des échantillons corporels de la part de leurs "disciples" afin de contrôler l'usage qu'ils feront des rituels.

Bien que le nombre de cliniques delta au monde ait probablement triplé au cours des six dernières années – passant d'une demi-douzaine à près d'une vingtaine –, seules cinq ou six d'entre elles ont la capacité de pratiquer la cybermancie sans faire appel à des ressources extérieures. La plupart des autres disposent de tout le personnel médical voulu mais doivent dépenser des sommes astronomiques pour engager des experts magiques.

Chaque corporation AAA, à l'exception peut-être d'Ares et de Wuxing, dispose d'au moins une clinique delta entièrement équipée. Il en va de même pour plusieurs gouvernements et corporations AA, tels que Tir na nOg et Universal Omnitech. La rumeur prétend qu'il existerait d'autres cliniques delta, mais c'est pratiquement impossible à vérifier.

LES MÉGACORPS

Ces dernières années, des sources au sein du gouvernement des UCAS ont laissé entendre à plusieurs reprises qu'Ares et les UCAS travailleraient sur un projet commun de clinique delta. La date présumée d'achèvement du projet est proche, mais il est quasiment certain que, au jour d'aujourd'hui, Ares ne dispose pas d'un personnel capable de mener à bien des rituels de cybermancie.

Pendant des années, la rumeur a fait état de plusieurs cliniques delta Aztechnology, soit à Tenochtitlan, soit quelque part dans la jungle panaméenne. On a même parlé d'une shadowrun contre l'une de ces cliniques, qui aurait été démenagée par la suite – mais où ? La rumeur ne le dit pas. Quoi qu'il en soit, étant donné le penchant des Azzies pour la magie noire, il est plus que probable que leurs experts soient à même de pratiquer la cybermancie.

Des employés de Cross Applied Technologies ont fait plusieurs fois étalage de capacités cyberware de grade delta, ce

qui veut dire que la corporation dispose probablement d'une clinique delta quelque part. Comme Ares, toutefois, rien n'indique qu'elle soit en mesure de recourir à la cybermancie.

Des sources au sein de Mitsuhamma ont établi que la corporation possédait au moins une clinique delta, mais qu'elle était encore à la recherche d'experts en cybermancie.

Novatech aurait gardé le contrôle de l'une des deux cliniques delta de Fuchi. Certains indices tendent à démontrer qu'elle serait située en territoire pueblo, mais d'autres sites des NAO sont également possibles. La mort au cours de la guerre corporatiste de nombreux chercheurs en magie et cybernétique rattachés à cette clinique réduit les chances que Novatech dispose de la moindre expertise en cybermancie.

C'est Renraku qui a hérité de la deuxième clinique delta de Fuchi, parce qu'elle était dirigée par la famille Nakatomi. On dit qu'elle se trouverait dans la province de Nagano, au Japon. Sa sécurité a été singulièrement renforcée en raison de la situation de l'arcologie.

Personne ne doute que Saeder-Krupp possède sa propre clinique delta ou qu'elle dispose de capacités cybermaniques. La seule interrogation qui subsiste à son sujet concerne sa localisation. Le site le plus vraisemblable serait Ekrath, dans la banlieue de Düsseldorf. L'une des enclaves grand luxe du secteur pourrait lui servir de couverture, théorie accréditée par la présence avérée de Wei Xiong Chen, le plus grand cybernéticien de Chine, dans la région.

Si Shiawase ou Wuxing possèdent une clinique delta opérationnelle, ils n'en font pas étalage. D'aucuns prétendent que Shiawase en aurait une dans les Philippines, mais la proximité des rebelles Huk rend cette théorie peu probable.

La première clinique delta de Yamatetsu a été intégralement délocalisée, du Japon vers la Russie, à la suite de la guerre corporatiste récente. Il ne fait guère de doute que son personnel maîtrise la cybermancie, mais pour l'instant, les instructions de Buttercup en interdisent formellement la pratique.



AILLEURS

En plus des mégacorps du Top 10, plusieurs corps plus modestes ont également mis sur pied leurs propres cliniques delta, notamment Universal Omnitech et Transys Neuronet.

Conceptrice du premier système fiable de mouvements câblés, Transys a toujours été à la pointe de la cybernétique, tout spécialement dans le domaine de la recherche neurale. Ayant récupéré quelques pointures scientifiques durant la guerre corporatiste, elle possède désormais suffisamment d'experts pour faire tourner deux cliniques delta. Comme Yamatetsu, elle a certainement accès à des professionnels capables de pratiquer la cybermancie mais semble, pour l'instant, s'en tenir à l'écart. Elle préfère se concentrer sur les connexions neurales pour les paranaturels et le développement du bioware.

Universal Omnitech doit certainement son savoir-faire en matière de cybermancie à Aztechnology, ou en tout cas à Thomas Roxborough. Le fait est qu'elle n'a guère perdu de temps en recherche ou en expérimentation. L'emplacement exact de sa clinique demeure secret, mais il se situe probablement dans l'une de ses installations africaines.

D'autres grandes corps travaillent à la mise en place de leurs cliniques delta, voire les ont déjà ouvertes. La concurrence étant ce qu'elle est, les exfiltrations de cybernéticiens de niveau delta sont devenues monnaie courante. Dans le peloton de tête, citons Yakashima (par le biais de sa filiale Biogene), Proteus AG et Phoenix Biotechnologies.

Le seul pays à avoir développé de lui-même une clinique delta, sans le soutien financier d'aucune corporation, est la nation elfique de Tir na nOg. Sa clinique delta se trouverait dans la province de Donegal, et lui servirait à renforcer les capacités de ses forces spéciales, les CRT. Y pratique-t-on la cybermancie, oui ou non ? Comme souvent dans le Tir, le secret est très bien gardé.

On connaît encore cinq autres cliniques delta en service, toutes sans le moindre financement corporatiste apparent. Comment ces établissements "indépendants" s'y prennent-ils pour équilibrer leur budget, mystère – surtout quand on a une idée des frais généraux et du salaire moyen d'un bon cybernéticien ou d'un chirurgien d'implantation. Si certaines offrent leurs services à la clientèle des ombres (par des canaux soigneusement dissimulés), elles les font payer au prix fort, et celui qui s'adresse à elles doit s'attendre à faire l'objet d'une enquête rigoureuse et de mesures de sécurité draconiennes. Les cliniques d'Istanbul et de Vancouver sont les plus réputées, même si celles de Chiba et de Suisse font un travail plus que correct. La seule qui ait montré de manière certaine des capacités thaumaturgiques – et qui pourrait donc posséder un savoir-faire en matière de cybermancie – se trouverait quelque part au cœur de Londres.

LES RÈGLES DE LA CYBERMANCIE

En temps normal, la quantité de cyberware susceptible d'être implanté dans un même personnage est limitée par son Essence. Un excès de cyberware qui fait tomber à 0 ou moins l'Essence du sujet entraîne sa mort rapide et, en principe, inévitable. Mais grâce à la cybermancie, un personnage ou PNJ dont l'Essence est inférieure à zéro est capable de continuer à "vivre". En d'autres termes, il est possible pour lui de s'implanter une quantité virtuellement illimitée de cyberware – sous réserve qu'il soit prêt à accepter les inconvénients liés à une existence cybermantique. Ce chapitre aborde en détails les règles de la cyberchirurgie et de la cybermancie, ainsi que des effets indésirables.

L'ACCÈS À LA CYBERMANCIE

Une opération de cyberchirurgie qui réduit l'Essence du patient à moins de 0 ne peut être pratiquée que dans une clinique delta (voir *Le traitement*, page 140) disposant des ressources magiques nécessaires. Au contraire des cliniques alpha et bêta, ces instituts ultra-secrets ne se trouvent pas dans le bottin, et on n'obtient pas leurs coordonnées au coin d'un bar en discutant avec un copain. Même au cas où une coïncidence unique permettrait à un personnage d'en découvrir une par hasard, il ne lui suffirait pas de pousser la porte pour obtenir un rendez-vous. Une clinique delta opère toujours sous le contrôle étroit d'une mégacorp, d'un État ou de toute autre entité ou organisation de puissance comparable. Seuls les cas autorisés par les patrons y sont traités.

Cette sélection drastique laisse le maître de jeu libre d'accepter ou de refuser la cybermancie dans ses parties. Pour ceux qui choisiraient de l'intégrer, sachez qu'aucun personnage ne peut avoir une Essence de 0 ou moins lors de sa création. En raison de cette règle – et de l'impact énorme que peut avoir la cybermancie sur le monde de *Shadowrun* –, l'apparition de la cybermancie devrait toujours être raccordée à un élément d'intrigue au cours d'une aventure. Devenir un cyberzombie n'est pas un processus anodin. Il devrait fournir l'occasion de péripéties mémorables, et non pas se limiter à quelques jets de dés.

Par exemple, une mégacorp peut offrir l'accès à sa clinique delta à un personnage en récompense d'une mission menée à bien, ou en paiement par avance d'une opération à suivre (dans ce dernier cas, il doit s'agir d'une mission de la plus haute importance, et la mégacorp doit avoir une excellente raison de croire que le shadowrunner ne disparaîtra pas dans la nature aussitôt remis des suites de l'opération). Même si un shadowrunner accomplit quelque prouesse extraordinaire, comme sauver la mégacorp d'une ruine totale, le coût de son opération chirurgicale fera de lui son débiteur à vie. La corporation le considérera comme un cobaye taillable et corvéable à merci, censé bondir au garde-à-vous à sa moindre "requête".

LES RÈGLES DE BASE

Une personne qui subit une opération de cyberchirurgie réduisant son Essence à 0 ou moins meurt instantanément, à moins que l'opération ne se fasse dans une clinique delta dans le cadre d'une procédure de cybermancie. Les praticiens qui l'opèrent doivent avoir une compétence Biotech (Cybermancie) de 8 au minimum, et le groupe magique impliqué dans l'affaire doit maîtriser le rituel métamagique de cybermancie.

Les règles suivantes, *En dessous de zéro*, détaillent la procédure de cyberchirurgie/cybermancie. Les caractéristiques générales du rituel proprement dit sont abordées plus loin, dans *La magie cybermantique*.

EN DESSOUS DE ZÉRO

Une opération de cyberchirurgie/cybermancie est toujours extrêmement délicate. Rien que l'aspect chirurgical réclame déjà plusieurs interventions. Et contrairement à ce qui se passe avec la cyberchirurgie normale, où le pourcentage d'échec est relativement faible, le patient court un risque sérieux de trépasser sur la table d'opération ; risque qui augmente à mesure que son Essence s'enfonce dans le négatif.

L'opération de cybermancie

L'opération de cybermancie s'effectue de manière similaire à une intervention chirurgicale d'implantation (voir page

147). Elle a un temps de préparation de base de 10 semaines (y compris les modificateurs pour le deltaware et autres). Comme c'est principalement de cet aspect de l'opération que dépend la survie du patient, c'est lui qui est accompli en premier, avant l'installation des implants.

Le médecin pratiquant l'intervention effectue un test de Biotech (Cybermancie) contre un seuil de réussite variable qui dépend de l'indice d'Essence final du patient (voir la table de survie de la cyberchirurgie/cybermancie). N'oubliez pas d'inclure un stimulateur de souvenirs et un auto-injecteur dans le coût en Essence des implants.

Pour déterminer le seuil de réussite correspondant à une Essence inférieure aux indices proposés par la table, extrapolez simplement à partir de la progression indiquée. La seule limite au nombre d'implants que la cybermancie permet d'installer est fixée par les chances de survie toujours plus réduites du patient.

Appliquez tous les modificateurs appropriés d'après la table des Soins médicaux (page 133), sauf qu'une clinique delta est toujours considérée comme un établissement de soins intensifs (le bonus de -2 est déjà pris en compte dans le seuil de réussite). Comme la dimension magique et la dimension chirurgicale sont deux facettes d'une même opération, la magie d'augmentation de la Volonté (voir *Modification de la Volonté*, page 57) ne s'applique pas pour ce test.

En cas d'échec au test, le patient décède durant l'intervention. Le joueur ne peut pas dépenser de karma pour augmenter les chances de réussite du médecin.

En cas de réussite au test, le patient survit à l'opération et l'installation de ses implants peut s'effectuer. Tout patient d'une intervention cybermantique reçoit automatiquement les deux implants suivants : un stimulateur de souvenirs (page 22) et un auto-injecteur (page 25).

L'auto-injecteur : cet implant contient un cocktail de drogues et de nutriments spéciaux qui maintiennent en vie le corps cliniquement décédé du personnage. La dose nécessaire à 10 jours de survie revient à 3 000 ¥ x la valeur absolue de l'Essence du personnage. Si elle n'est pas renouvelée à temps, le personnage décède aussitôt. Selon l'arrangement conclu avec la corpo qui finance l'intervention, le maître de jeu peut autoriser le personnage à se procurer des doses recharges à 1D6 x 5% de réduction, voire à les obtenir directement et gratuitement auprès de la corpo – quoique dans ce cas, il lui faudra certainement les payer d'une autre manière.

LA MAGIE CYBERMANTIQUE

Jamais un shadowrunner n'aura accès aux sorts, rituels et opérations magiques impliqués dans la cybermancie. Quand bien même un personnage réussirait, par un extraordinaire concours de circonstances, à apprendre certaines techniques cybermantiques, ce savoir ne lui serait d'aucune utilité sans une clinique delta, un personnel médical au grand complet et plusieurs semaines devant lui. C'est pourquoi ce chapitre n'offre que des considérations générales sur la magie cybermantique.

D'ordinaire, un rituel de cybermancie exige l'intervention d'un groupe magique spécialisé, se déroule sur 24 heures environ, réclame l'équivalent d'une quête astrale et fait toujours appel, d'une manière ou d'une autre, à de puissants esprits. De plus, il comprend des aspects de métamagie pour "fixer" l'esprit du patient à son corps.

Le Drain qu'entraîne le rituel dépasse l'imagination. Même un initié de haut rang, dans un groupe magique capable de déployer des techniques de Concentration très efficaces contre le Drain, n'aborde pas ce rituel sans une solide motivation ni sans avoir longuement réfléchi.

Seuls quelques groupes hermétiques connaissent les rituels nécessaires à la magie cybermantique. La plupart d'entre eux sont liés à des mégacorps ; sans forcément en faire partie, ils coopèrent activement à la poursuite de leurs intérêts. Ils louent leurs services magiques pour de l'argent, pour le pouvoir et parfois pour des raisons bien plus sinistres. Une partie de leurs responsabilités vis-à-vis de leur employeur consiste toujours à former à la cybermancie d'autres mages corporatistes triés sur le volet. Toutefois, leurs disciples doivent toujours leur fournir des échantillons corporels en grand

nombre pour garantir leur discrétion et leur fidélité. De plus, les cybermanciens n'enseignent jamais la totalité de leurs connaissances ; ainsi, ils savent rester indispensables et se prémunissent contre toute déloyauté de la part de leurs "élèves".

Si un joueur exprime l'envie d'envoyer son personnage dans une clinique delta pour tenter de profiter lui aussi des possibilités de l'Essence négative, rappelez-lui bien dans quelles griffes il va se jeter.

Faites-lui soigneusement soupeser les risques car, une fois que son personnage sera devenu un cyberzombie, il sera trop tard pour s'inquiéter.

EFFETS SECONDAIRES

L'opération de cyberchirurgie/cybermancie constitue de loin l'aspect le plus risqué de la cybermancie. Toutefois, sa réussite ne met pas le personnage à l'abri des ennuis. Le patient d'une intervention cybermantique devient le point central d'un rituel magique destiné à tromper son esprit pour le convaincre de rester dans son corps. Les techniques cybermantiques lui imposent donc de sérieuses restrictions (dont la nécessité d'un auto-injecteur, décrite précédemment) et entraînent plusieurs effets secondaires potentiellement mortels.

MORT FACILITÉE

Ironiquement, la cybermancie fragilise le patient car elle réduit de moitié (arrondie à l'entier supérieur, après prise en compte des réductions du bioware) le nombre de cases de son moniteur de condition qu'il peut encore cocher au-delà de 10. Voir à ce sujet *Dépasser la capacité du moniteur de condition*, page 125 de SR3.

De plus, chaque fois que le personnage dépasse la capacité de son moniteur de condition et qu'il est soigné, ou que son état est stabilisé, il doit réussir un test de Volonté contre un seuil de réussite égal au double des dégâts subis. En cas

TABLE DE SURVIE
DE LA CYBERCHIRURGIE/CYBERMANCIE

Essence finale	Seuil de réussite
0 à -0,5	4
-0,51 à -1	6
-1,01 à -1,5	8
-1,51 à -2	10
-2,01 à -2,5	12
-2,51 à -3	14
-3,01 et au-delà	16 (+2 par tranche de 0,25)



d'échec, il meurt, en dépit de tous les efforts médicaux ou magiques entrepris pour le sauver. Le joueur peut toutefois dépenser du karma pour empêcher cela (voir *SR3*, page 245) et les ajustements cybermantiques à la Volonté s'appliquent également (voir *Modification de la Volonté*, page suivante).

RÉSISTANCE À LA MAGIE

Le fait de subir un traitement cybermantique rend le sujet plus résistant à la magie. En conséquence, ajoutez son Essence en valeur absolue (la valeur absolue de -2 est 2, par exemple ; arrondissez à l'entier supérieur) au seuil de réussite de tout test de Sorcellerie, pouvoir de métacréature, métamagie ou autre test magique effectué contre lui. Ce modificateur ne s'applique pas aux sorts de manipulations élémentaires. Malheureusement pour le personnage, il s'applique aux sorts de soins.

Leur Essence négative et la nature même du rituel qu'ils ont subi interdisent aux cyberzombies de pratiquer la magie.

NATURE DUALE

Un personnage passé par la cybermancie devient une créature duale (voir *Esprits et dragons*, *SR3*, page 257), qui existe simultanément sur le plan astral et dans le monde physique. Cette particularité le rend vulnérable aux attaques astrales.

Mais même si les cyberzombies sont actifs sur le plan astral, leurs sens ne sont pas suffisamment développés pour

leur permettre de s'y orienter avec autant de facilité qu'un personnage Éveillé. En fait, ils sont souvent indifférents à l'univers astral et n'en remarquent que quelques bribes fugitives, formes colorées et autres vagues émotionnelles indistinctes. Ils peuvent cependant développer une perception astrale tout à fait efficace.

En termes de jeu, un cyberzombie a besoin de développer la compétence active Lecture d'Aura pour percevoir le plan astral. En principe elle n'est accessible qu'aux personnages Éveillés, mais les cyberzombies peuvent néanmoins l'acquérir. Chez eux, elle fonctionne comme une compétence ordinaire (elle remplace l'Intelligence pour la perception astrale) et non comme une compétence de complément. S'ils ne la possèdent pas, les cyberzombies doivent s'en remettre par défaut à leur Intelligence pour leurs tests de perception astrale.

S'il devient la cible d'une attaque astrale, un cyberzombie peut se défendre selon les règles standard du combat astral (*SR3*, page 173).

Possession d'un cyberzombie

Un esprit ou un initié qui prend possession d'un cyberzombie court un grave danger. La magie qui retient l'âme du cyberzombie dans sa carcasse risque de retenir également la forme astrale de son possesseur. Heureusement, ce dernier détecte le piège presque immédiatement et peut tenter de s'en arracher.



Pour se dégager, l'entité piégée a besoin d'une action complexe et de réussir un test de Volonté (ou de Force). Son seuil de réussite est égal à la valeur absolue de l'Essence du cyberzombie (arrondie à l'entier supérieur) x3. Réduisez ce seuil par l'Énergie Spirituelle de l'esprit ou le grade de l'initié. En cas de réussite, l'entité se libère; dans le cas contraire, elle demeure prisonnière. Elle a droit à un nombre de tentatives supplémentaires égal à son Énergie Spirituelle (ou à son grade d'initiation), mais avec un seuil de réussite qui grimpe de +2 chaque fois.

Si l'entité ne parvient pas à se dégager, son corps physique finit par mourir (voir *Quand le chat n'est pas là...*, page 172 de SR3). Sa forme astrale reste alors définitivement piégée. Seule la mort du cyberzombie - ou un nouveau rituel de cybermancie destiné à l'exorciser - peut mettre un terme à cette possession.

Une entité qui possède un cyberzombie découvre rapidement qu'elle ne maîtrise pas son corps aussi facilement que celui d'un être vivant. Elle doit d'abord le vaincre dans un test d'opposition de Volonté, pour lequel elle subit un malus de +2 au seuil. Ce n'est que si elle l'emporte qu'elle réussit à contrôler le corps; sinon, elle se retrouve impuissante, piégée à l'intérieur. Si le cyberzombie est assommé, l'entité peut tenter d'en reprendre le contrôle selon les règles normales.

SOUILLURE KARMIQUE

Ce terme de "souillure karmique" a été inventé par des magiciens selon lesquels les individus dotés d'une Essence négative engendreraient une pollution astrale permanente, susceptible d'entraîner des conséquences désastreuses pour le karma collectif de l'humanité.

Cette souillure karmique rend la présence astrale d'un cyberzombie presque palpable pour les personnes et créatures astralement actives. Elles sont en mesure de la sentir bien au-delà des limites ordinaires de la perception astrale. Plus le zombie survit longtemps, plus sa présence astrale se renforce; elle apparaît comme une ombre noire, une zone polluée, laissant derrière lui une trace vaporeuse malsaine. Ceux qui la sentent en conçoivent aussitôt un sentiment de malaise; ils auront le plus souvent tendance à fuir le personnage, voire à lui témoigner de l'hostilité. Et les prédateurs astraux seront attirés par lui comme des mouches.

En termes de jeu, un cyberzombie produit un champ magique partout sur son passage. L'effet n'est pas immédiat mais se traduit par une contamination graduelle du mana environnant. Lorsqu'un cyberzombie passe plus d'une heure dans un même endroit, ce dernier développe un champ magique de 1. Avec le temps, ce champ magique peut augmenter jusqu'à atteindre la moitié de l'Essence du personnage en valeur absolue (arrondie à l'entier inférieur). Au maître de jeu de déterminer le rythme auquel cette contamination s'intensifie. Dans les cliniques delta où l'on pratique la cybermancie, le personnel a généralement recours à la technique métamagique de Purification (voir *La Magie du Sixième Monde*, page 74) pour empêcher ce champ magique d'interférer avec la magie cybermantique.

Un cyberzombie laisse derrière lui une signature astrale des plus hideuse (voir *Signature astrale*, page 170 de SR3). Traitez cette signature comme si elle était le produit d'un effet magique d'une Puissance égale à la valeur absolue de son Essence (arrondie à l'entier inférieur). Par exemple, un cyberzombie avec une Essence de -4,5 laisse dans son sillage une signature astrale qui persiste pendant 4 heures.

Tôt ou tard, la souillure karmique est assurée d'attirer au personnage l'hostilité de *quelque chose*. Il peut s'agir d'une

créature en balade sur le plan astral ou d'une entité plus dangereuse, animée d'intentions bien spécifiques. Cette attention hostile peut d'ailleurs constituer la trame d'une aventure au cours de laquelle le personnage doit se débarrasser d'une menace astrale.

Bactérie astrale fluorescente (BAF): La BAF est attirée par le champ magique engendré en permanence par les cyberzombies. Dès qu'elle en repère un, elle vient se fixer dessus. Elle ne peut pas le vider de son Essence ou de sa magie, mais elle développe sa Puissance deux fois plus vite que la souche III sur la table de drain de *La Magie du Sixième Monde*, page 91. Par exemple, un nuage de BAF (5) fixé à un cyberzombie développerait 1 point d'indice supplémentaire en 9 heures seulement.

MODIFICATION DE LA RÉACTION/DE LA PERCEPTION

Quand le personnage est surpris (SR3, page 109), modifiez tous ses tests de Réaction d'un malus de +1 par point ou fraction de point d'Essence en valeur absolue. Par exemple, un personnage avec une Essence de -1,3 subirait un malus de +2.

De plus, un cyberzombie subit un malus de +1 à tous ses tests de Perception par tranche de 2 points d'Essence négative.

MINUTIE EXCESSIVE

Un cyberzombie a parfois tendance à se perdre dans les détails. Chaque fois qu'il consacre une action simple à observer attentivement quelque chose (SR3, page 107) et n'obtient aucun succès lors d'un test de Perception contre un seuil de 5 ou plus, il s'absorbe totalement dans sa contemplation. Pour s'arracher à cet état de transe, il doit réussir un test de Volonté contre un seuil identique à celui du test de Perception. En cas d'échec, il poursuit son observation.

Le joueur peut tenter un nouveau test de Volonté à chaque tour de combat, ou toutes les minutes hors des situations de combat. Le seuil de réussite augmente de 1 à chaque nouvelle tentative. Au bout de cinq échecs consécutifs, le stimulateur de souvenirs s'enclenche et le seuil de réussite commence à redescendre de 1 par tour de combat ou par minute, selon ce qui est le plus approprié.

D'autres personnages peuvent également essayer d'arracher le cyberzombie à sa contemplation. Chacune de leurs tentatives réduit de 1 le seuil de réussite de son test de Volonté. En situation de combat, il faut une action simple pour effectuer ce genre de tentative.

MODIFICATION DE LA VOLONTÉ

Chaque demi point ou fraction de demi point d'Essence négative du personnage entraîne une réduction de 1 de son indice de Volonté. Une Essence de -0,75, par exemple, se traduit par une diminution de 2 points de Volonté.

Le processus cybermantique, toutefois, restitue magiquement ces points de Volonté perdus, jusqu'à un maximum de 4 (sans pouvoir excéder, naturellement, l'indice de Volonté qui était celui du personnage avant l'opération).

Le cyberzombie devient immunisé contre toute forme de magie susceptible de renforcer sa Volonté, comme un sort d'Augmenter (Attribut). La restauration de sa Volonté par la cybermancie ne peut pas être contrée ou annulée par magie.

LE STIMULATEUR DE SOUVENIRS

Quand le stimulateur de souvenirs d'un cyberzombie s'enclenche, il lui ramène en mémoire différentes bribes de

souvenirs afin de rétablir le contact entre son corps et son esprit. Il peut s'agir de voix qui lui parlent à l'oreille, de visages qu'il revoit, de personnes oubliées ou décédées depuis longtemps qui remontent brusquement à la surface, de bons ou de mauvais moments... Le stimulateur et les souvenirs qu'il fait revivre n'ont aucun effet spécial en termes de jeu, mais le maître de jeu est encouragé à s'en servir comme ressort dramatique ou instrument de roleplaying.

Parfois, le personnage peut même confondre un souvenir avec la réalité, avec des conséquences pouvant aller du tragique au comique.

MALUS SOCIAUX ET KARMIQUES

Une Essence négative peut entraîner chez le sujet un comportement social passablement déroutant. Le cyberzombie subit donc les inconvénients décrits dans *Cyberware et Interaction sociale*, page 93 de *SR3*, avec un malus automatique de +3. Comme il agit et se déplace en véritable machine humaine, ajoutez en plus son Essence en valeur absolue (arrondie à l'entier supérieur) à tous ses tests de Charisme ou de compétences liées au Charisme. S'il a une Essence inférieure à -2, doublez ce malus pour la fraction inférieure à -2.

Ces malus s'appliquent même s'il existait autrefois un lien émotionnel très fort entre le cyberzombie et son interlocuteur. Le maître de jeu peut même choisir de les aggraver dans ce cas précis, car le comportement du cyberzombie risque de paraître encore plus étrange aux yeux d'un être cher.

Il n'existe aucun moyen magique de palier ces déficiences sociales. Le cyberzombie est passé définitivement de l'autre côté de la barrière, et ceux qui le croisent le ressentent dans leurs tripes.

Ces mêmes malus sociaux deviennent des bonus dès lors que le cyberzombie cherche à jouer sur son aspect effrayant ou inhumain, pour tout ce qui a trait à l'interrogation ou à l'intimidation notamment. Dans ces cas-là, utilisez les modificateurs mentionnés plus haut comme des bonus au test ouvert (voir *SR3*, page 93).

Une Essence négative réduit également de moitié la vitesse à laquelle le personnage accumule le karma (*SR3*, page 240).

Fred le cyberzombie a une Essence de -3. Il reçoit les modificateurs suivants à ses tests de Charisme et de compétences liées au Charisme :

- +3 tous les 2 points d'Essence perdus jusqu'à 0 ;
- +2 pour les 2 premiers points d'Essence négative ;
- +2 pour son troisième point d'Essence négative.

Soit un modificateur total de +7 chaque fois qu'il tente de négocier, de convaincre ou d'arranger les choses. Par contre, comme il est véritablement effrayant,

il bénéficie du même modificateur de +7 à ses tests ouverts d'Interrogation et d'Intimidation.

EFFETS À LONG TERME

Un traitement cybermantique peut également entraîner des effets secondaires à long terme qui ne sont pas immédiatement perceptibles. Parmi eux, le syndrome de dissociation chronique et le cancer.

LE SYNDROME DE DISSOCIATION CHRONIQUE

Le syndrome de dissociation chronique apparaît lorsque la réaction du cyberzombie à son stimulateur de souvenirs commence à se dégrader. Les souvenirs continuent de lui arriver, mais il n'y réagit plus de la même manière. Au lieu de les considérer comme faisant partie de lui, il les perçoit comme étrangers ; ces voix, ces visages, ces scènes perdent graduellement leur capacité à "l'ancrer" dans le monde réel. Vidées de toute signification, ces douloureuses réminiscences de sa vie d'autrefois ne servent plus qu'à lui embrouiller les idées.

Le cyberzombie perd peu à peu toute volonté de vivre et s'enfonce progressivement dans un état catatonique, avant de mourir.

Le maître de jeu doit effectuer régulièrement un test de Volonté pour voir si le cyberzombie développe ou non ce redoutable syndrome. La fréquence et le seuil de réussite de ce test sont déterminés par son Essence, comme indiqué sur la table du syndrome de dissociation chronique. Les modificateurs de Volonté issus de la magie cybermantique sont pris en compte, mais pas ceux d'une éventuelle magie plus temporaire.

En cas d'échec au test, le syndrome s'installe et le personnage perd tout lien avec la réalité. Il n'accomplit plus rien de sa propre initiative mais se contente désormais de réagir. Il ne peut plus initier un combat, par exemple, même s'il continue à pouvoir se défendre. Le

syndrome lui impose un malus de +4 à tous ses tests de Perception, et de +3 à tous les autres tests. Ces modificateurs s'ajoutent à tout autre bonus ou malus éventuel.

Un personnage atteint du syndrome de dissociation chronique voit sa santé se détériorer rapidement. Il cesse de s'alimenter, développe une insomnie incurable et meurt au bout d'un nombre de semaines égal à sa Volonté +3.

Le syndrome de dissociation chronique peut se traiter par magie, mais seuls des magiciens formés à la cybermancie sont à même de le guérir ; et ce traitement fait partie des connaissances qu'ils se refusent à enseigner. Si le traitement s'effectue dans une clinique delta, le patient fait un test de résistance à la magie (8) ; en cas de réussite, la magie échoue et le patient décède. En cas d'échec de la résistance à la magie, le syndrome s'estompe et le stimulateur de souvenirs recommence à faire effet au bout de quelques jours. Faites un test de Volonté (6) pour le patient afin de déterminer en combien

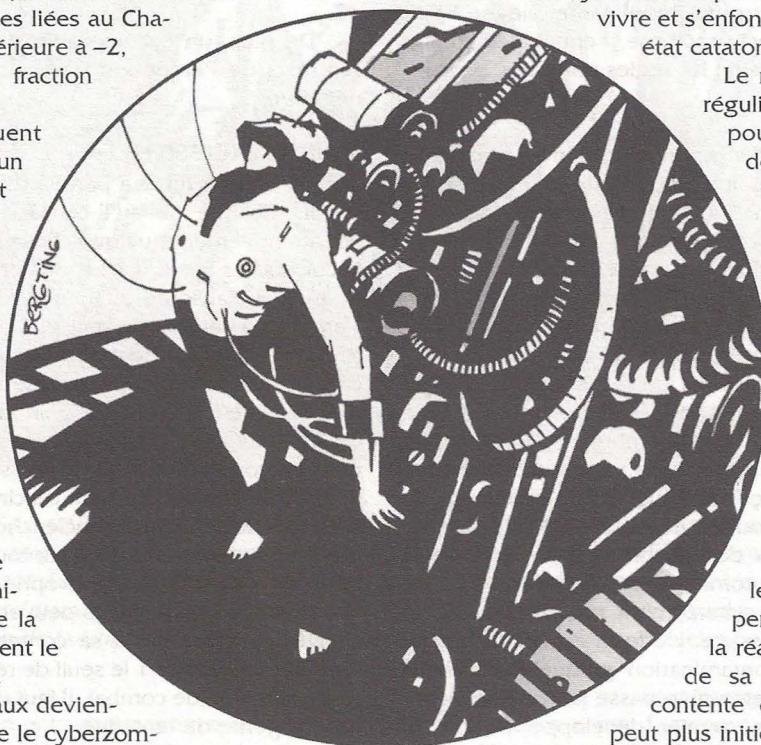




TABLE DU SYNDROME DE DISSOCIATION CHRONIQUE

Essence	Fréquence du test	Seuil de réussite
0 à -0,5	Tous les 6 mois	3
-0,51 à -1	Tous les 6 mois	4
-1,01 à -1,5	Tous les 6 mois	5
-1,51 à -2	Tous les 4 mois	5
-2,01 à -2,5	Tous les 4 mois	6
-2,51 à -3	Tous les 3 mois	6
-3,01 à -3,5	Tous les 2 mois	6
-3,51 et en dessous	Tous les 2 mois	8; +1 tous les -0,5 supplémentaires

de temps il se remet. Le temps de base est de 1 semaine; chaque succès le réduit de 1 jour.

Le traitement du syndrome de dissociation chronique est de plus en plus difficile à chaque fois. Le seuil de réussite du test de résistance à la magie diminue de 1 (jusqu'à un minimum de 2) chaque fois que le personnage est obligé de le retenter.

LE CANCER

La cybermancie impose une alliance artificielle et contre nature entre le corps et l'esprit du sujet. Ses artifices magiques et technologiques parviennent à tromper l'esprit en lui faisant croire qu'il est toujours en vie mais, en contrepartie, le corps comme l'esprit développent certains problèmes.

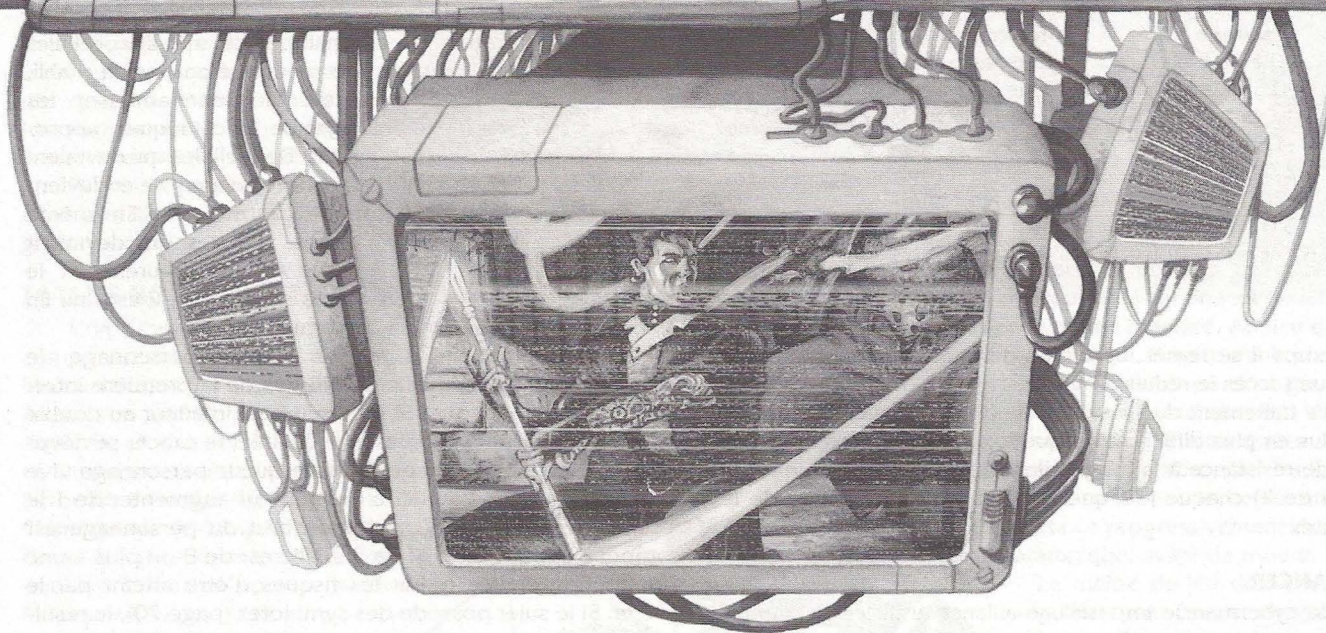
Alors que la maladie de l'esprit se manifeste de façon insidieuse par la souillure karmique, la maladie du corps se traduit par le cancer. Au niveau cellulaire le plus profond, le corps *sait*

que l'esprit ne l'habite plus vraiment. En conséquence, le système protéinique qui, d'ordinaire, ordonne aux cellules de mourir selon l'ordre établi, cesse de leur adresser les signaux biochimiques appropriés. Des cellules qui devraient mourir restent en vie et deviennent cancéreuses. En même temps, d'autres qui devraient rester en vie meurent, et le corps se nécrose. C'est une fin abominable.

Pour déterminer les risques pour le personnage de développer un cancer, lancez 2D6 lors de la première intervention cybermantique. Si le résultat est inférieur au double de la valeur absolue de l'Essence désirée, le cancer se développera effectivement (sous réserve que le personnage vive assez longtemps). Le maître de jeu peut augmenter de 1 le résultat des dés si la Constitution brut du personnage est comprise entre 4 et 7, et de 2 si elle est de 8 ou plus – une Constitution élevée réduit les risques d'être atteint par le cancer. Si le sujet possède des symbiotes (page 70), le résultat du jet de dés peut être modifié de +1 à la discrétion du maître de jeu.

Le cancer se manifeste au bout de 10D6 mois et se développe très rapidement. Incurable, il entraîne la mort du personnage en 5 à 10 semaines (4+1D6). Il revient au maître de jeu de choisir le moment d'informer le joueur sur l'état de santé de son personnage.

LA BIOTECHNOLOGIE



Le corps humain est une machine hautement perfectionnée, faite de matériaux et de composés organiques complexes. Naturellement, corporations et scientifiques cherchent toujours de nouveaux moyens de l'améliorer par le biais de la biotechnologie, de la bionique et de la bio-ingénierie.

Le recours à la biotechnologie – ou au bioware – développe les aptitudes individuelles bien au-delà de leurs paramètres originels. Là où cyberware est machine, artificielle et intrusive, le bioware est organique et sait se faire subtil.

UNE DÉFINITION DU BIOWARE

Le bioware renforce les fonctions naturelles du corps. Il intègre le fonctionnement de l'organisme comme s'il en avait toujours fait partie. En quelques mots, il consiste à remplacer certains organes et tissus par d'autres, plus performants – processus qui réclame beaucoup de doigté. Alors que le cybertechnicien peut bousculer franchement l'agencement des organes ou remplacer des parties entières du corps, le biotechnicien doit procéder avec davantage de finesse. Modifier l'équilibre subtil des systèmes organiques n'est pas sans danger et risque d'entraîner des complications ou des effets indésirables imprévisibles. Le concepteur de bioware doit étudier soigneusement et bien comprendre le fonctionnement de chaque sous-système et organe du corps avant de parvenir à créer un implant utile et fonctionnel.

Le bioware est indétectable, sauf à pratiquer des analyses médicales poussées. Un examen de routine, un scanner aux rayons X et autres ne permettent pas de faire la différence entre un organe amélioré et son original. Glandes et organes supplémentaires apparaissent toutefois aux rayons X. Examen chirurgical mis à part, le seul moyen de déterminer si un individu a subi des modifications biologiques consiste à pratiquer des analyses métaboliques – analyse d'urine, de sang, etc.

Le plus grand avantage du bioware est peut-être sa capacité à se réparer tout seul. Une fois implanté, il bénéficie de tous les mécanismes de guérison du corps.

L'IMPLANTATION

Le bioware n'a pas besoin des mêmes connexions neurales que le cyberware, et son impact sur l'intégrité du corps est beaucoup moins drastique. C'est pourquoi il n'entraîne aucune perte d'Essence.

On peut implanter un bio-implant chez n'importe quelle personne ayant le bon groupe sanguin, et parfois le bon métatype ou le bon sexe. Généralement cultivés par des méthodes de pointe sur un "donneur d'organes" générique, ces implants sont conçus pour intégrer le corps sans douleur, même s'ils ne sont destinés à personne en particulier. Leur installation requiert généralement toute une batterie de traitements immunosuppresseurs, afin de convaincre le corps qu'il doit les accepter comme d'autres parties de lui-même.





Cyberware et bioware peuvent parfaitement coexister chez un même individu, à part quelques implants précis qui sont incompatibles (voir page 78).

L'implantation du bioware, et les règles relatives à sa chirurgie et à ses options, sont détaillées au chapitre *La Chirurgie*, page 147.

LES GRADES DE BIOWARE

Comme le cyberware, le bioware varie en termes de qualité et de disponibilité. Le plus commun est le bioware de base. Fabriqué en plusieurs catégories pour les différents groupes sanguins et métatypes, il est considéré comme du matériel de série.

Le bioware de culture, à l'inverse, est cultivé sur commande pour un client précis, avec étalonnage protéinique et croissance à partir de matrices cellulaires prélevées sur le client. En termes médicaux, c'est du matériel organique cloné à partir de la personne destinée à le recevoir. Développés en cuves, ces implants sont les moins "envahissants" de tous. Collectivement baptisés implants neuraux, ils sont généralement reliés au cerveau ou au système nerveux. Ils ne peuvent fonctionner que sur la personne pour laquelle ils ont été conçus.

Les règles des grades de bioware sont détaillées page 76.

Le bioware d'occasion

Appelé bioware "de seconde main" pour ne pas faire fuir le client, ce matériel correspond à une demande en pleine expansion. Si certains de ces implants s'achètent directement auprès de leur propriétaire d'origine, la plupart sont prélevés sur des cadavres et transitent par des circuits beaucoup plus louches. Seul le bioware de base peut se revendre au marché de l'occasion. Le bioware de culture, en raison de son étalonnage protéinique, ne peut intéresser que son propriétaire d'origine. Le bioware de base, en revanche, est "neutre" du point de vue génétique et homogène dans sa fabrication cellulaire, ce qui prévient toute possibilité de rejet.

Le bioware esthétique

Pour certains, le bioware constitue avant tout un moyen de préserver sa beauté plus longtemps. Beaucoup d'innovations récentes proviennent d'ailleurs de ce secteur de la recherche.

Le bioware esthétique est abordé page 75.

LES INCONVÉNIENTS DU BIOWARE

L'utilisateur de bioware subit un certain nombre d'inconvénients et d'effets indésirables liés au léger déséquilibre de ses fonctions naturelles. Il peut même connaître des problèmes de santé, allant du désagrément mineur à la complication grave.

Il souffre également d'une diminution de sa résistance aux agents pathogènes, aux poisons et autres substances nocives. Le bioware, qui réclame un ajustement corporel permanent, a tendance à monopoliser les ressources du système immunitaire. Il peut en résulter des délais de guérison plus longs, en particulier avec les implants les plus complexes.

BIOWARE ET ÉVEILLÉS

Le bioware a tout de même un impact sur l'intégrité somatique et magique des personnes Éveillées. Même le bioware de culture, cloné à partir de leur propre corps, altère leur

capacité à canaliser le mana. Pour employer une métaphore, si le mana était un courant électrique qui circulait à travers le corps, le bioware serait une sorte de résistance, qui en ralentirait le flux. L'effet reste moins sensible qu'avec le cyberware, malgré tout.

Les inconvénients du bioware chez les magiciens et les adeptes sont détaillés page 77.

SURCHARGE BIOSYSTÉMIQUE

Même si le bioware n'a pas d'impact sur l'Essence, le corps ne peut tolérer qu'une dose limitée de modifications avant que le fragile équilibre de son métabolisme ne soit mis en péril. La quantité maximum de bioware qu'il peut accepter sans danger est fonction de la proportion de "viande" qu'il lui reste. Un personnage cybernétisé jusqu'à la moelle est donc moins réceptif au bioware, puisqu'une grande partie de son corps a déjà subi des modifications.

Cette marge de sécurité est appelée l'index d'Essence. Quand le corps est poussé au-delà par des moyens artificiels, il risque de connaître des dysfonctionnements. Si le bioware d'une personne dépasse son index d'Essence, les défauts inhérents du système prennent des proportions beaucoup plus sérieuses. Sa guérison réclame plus de temps, son système immunitaire bat de l'aile et elle devient sujette à des ennuis de santé mineurs, mais chroniques.

LES GRANDS NOMS

La biotechnologie a tendance à nécessiter davantage de recherche et entraîne un coût de fabrication plus élevé que la cybertechnologie. Ce n'est donc pas un marché aussi lucratif. Pourtant, la biotech est en plein développement. Avec de nouveaux produits tous les mois, elle fait l'objet d'une concurrence acharnée.

LES ROIS DES IMPLANTS

Deux corps règnent en maîtres incontestés sur le marché des bio-implants.

Shiawase

Shiawase est, de loin, la mégacorp la plus largement impliquée dans la recherche biotechnologique. C'est la première productrice de bioware à travers le monde. Son département biotech est la clef de voûte de son empire, et il est bien présent dans tous les aspects de la biotechnologie – ainsi que dans les domaines cousins de la cybertechnologie, de la nanotechnologie, de l'industrie pharmaceutique et de la santé. En conséquence, la firme est la principale cible de l'espionnage industriel en matière de bioware, et ses biotechniciens sont une denrée très recherchée sur certains marchés des ombres.

Universal Omnitech

Ce que Shiawase fait à très grande échelle, Universal Omnitech le fait de façon plus modeste, mais mieux. Bien qu'elle ne soit pas une corporation AAA, son alliance stratégique avec Aztechnology lui a permis de conserver un pied au sommet de la pyramide biotechnologique – et ce, malgré tous les efforts de Shiawase pour l'en déloger. Universal Omnitech a sorti plusieurs produits innovants très intéressants et se maintient à des années d'avance sur le reste du peloton en matière de développement et de recherche. Depuis qu'elle peut s'appuyer sur Aztechnology pour distribuer ses produits, elle constitue une concurrente encore plus redoutable pour Shiawase et les autres firmes

de biotech. Naturellement, une bonne partie de ses profits récents a été consacrée au renforcement des dispositifs de sécurité autour de ses installations.

LES SECONDS COUTEAUX

Mis à part ces deux géants, quatre autres corporations parviennent à tirer leur épingle du jeu en matière de biotechnologie.

Cross Applied Technologies

Ces dernières années, Cross Biomedical a effectué plusieurs percées significatives dans le domaine du neuroware de culture, et elle continue à investir dans la recherche. Elle se concentre principalement sur le perfectionnement du cerveau de préférence aux autres aspects du système neurologique. La firme compte dans son écurie les meilleurs spécialistes du cerveau, même si certaines corporations rivales comme Transys Neuronet ont tenté des manœuvres subtiles pour briser son emprise sur ce secteur.

Proteus AG

Proteus AG a développé toute une gamme de modifications biologiques destinées à adapter le corps humain à la vie sous-marine. La plupart ne sont pas encore disponibles sur le marché. La rumeur prétend qu'elle se livrerait aussi à des recherches plus ésotériques, comme l'adaptation d'organes non-humains au corps humain.

Yakashima

Biogene, filiale de Yakashima, a connu des temps difficiles mais continue à jouer un rôle décisif dans le secteur des biotechnologies. Sa lenteur à rendre ses découvertes publiques a suscité toutes sortes de rumeurs selon lesquelles elle se livrerait à des recherches immorales et condamnables sur des cobayes humains. À ce jour, Yakashima a réussi à éviter toute enquête extérieure.

Yamatetsu

Yamatetsu couvre les différents champs de la biotechnologie avec presque autant d'application que pour la cybertechnologie. Fidèle à sa philosophie, son matériel répond aux besoins de tous les métatypes. Sa filiale CrashCart pratique des opérations biotech à des tarifs imbattables, au grand dam de Shiawase.

AUTRES SOURCES POSSIBLES

Étant donné le panel d'options offert par la biotechnologie, d'autres corpos méritent également d'être mentionnées.

Aztechnology

La Grosse A est numéro un mondial en matière de biomodifications esthétiques de masse. Elle possède des milliers d'enseignes de bio-esthétique à travers le monde. Elle se concentre principalement sur les implants de stérilisation et de contraception, même si sa politique de les fournir à prix sacrifié – voire gratuitement – dans certaines communautés métahumaines, a été critiquée comme une mesure raciste.

Saeder-Krupp

Naturellement, Saeder-Krupp s'intéresse pratiquement à tout. Ses découvertes des derniers mois dans le domaine du bioware concernaient surtout les implants à destination des paranaturels, et en particulier des créatures Éveillées.

Tan Tien

En dépit de sa petite taille, Tan Tien est importante parce que ses inventions et ses produits sont presque aussi inventifs et astucieux que ceux d'Universal Omnitech. Mais au lieu de les commercialiser elle-même, elle préfère revendre ses brevets au plus offrant – en dégagant une grosse marge de bénéfice au passage. Bon nombre d'autres corpos ont fait fortune dans le secteur des biotechnologies grâce à des découvertes signées Tan Tien.

Transys Neuronet

Ces derniers temps, l'intérêt de Transys Neuronet s'est principalement tourné vers les bio-ordinateurs et les systèmes de mémoire cellulaire. Ses recherches empiètent en plein sur celles de Mitsuhama, ce qui a conduit à un échange de shadownruns entre les deux corpos.

LES RÉCUPÉRATEURS

Il existe une organisation qui voit probablement défiler plus de bio-implants entre ses griffes avides que la plupart des mégacorpos.

Tamanous

Avec le développement des biotechnologies, les implants devaient finir par valoir davantage que la chair, c'était inévitable. Une organisation criminelle s'est imposée d'emblée sur le marché des ombres par ses méthodes agressives de collecte d'organes et ses fermes de chair humaine. Les dirigeants de Tamanous – en tout cas, ceux dont les noms sont connus – figurent sur la liste noire du gouvernement. Malgré tout, elle continue d'étendre son influence dans la plupart des grandes villes. Les origines de l'organisation font l'objet de toutes sortes de spéculations. On dit qu'elle serait dirigée par des goules, mais rien ne permet de l'affirmer. Il est certain que des goules en font partie, mais l'identité de ceux qui en tirent les ficelles reste un mystère.

LE BIOWARE

Ce qui suit est une présentation rapide des principaux implants bioware disponibles sur le marché. Ils sont répartis en trois catégories – le bioware de base, le bioware de culture et le bioware esthétique.

LE BIOWARE DE BASE

Tous les implants de base peuvent également s'obtenir comme implants de culture (voir *Les grades de bioware*, page 76). La description de chacun d'eux indique les effets des différents niveaux de tension (voir page 77).

AMÉLIORATION DU TONUS

Ce traitement consiste à intégrer des fibres musculaires élastiques cultivées en cuves dans les muscles existants, afin d'améliorer leur tension et leur flexibilité. L'utilisateur devient à la fois plus rapide et plus souple.

En termes de jeu

Il existe quatre niveaux d'amélioration du tonus. Chaque niveau ajoute 1 à la Rapidité du personnage, jusqu'à un maximum de +4. Ce bonus à la Rapidité peut augmenter la Réaction du personnage, sauf en ce qui concerne l'interfaçage avec un véhicule ou l'utilisation d'un cyberdeck. Il peut également affecter sa réserve de combat, mais pas sa réserve de contrôle.

De plus, tous les deux niveaux, le personnage bénéficie d'un bonus de -1 à ses tests d'Athlétisme (Évasion) (voir le *Shadowrun Companion*, page 46).



L'amélioration du tonus est incompatible avec les substituts musculaires. En revanche, elle est parfaitement compatible avec le renforcement musculaire.

Tension légère: le personnage connaît fréquemment des douleurs musculaires et des crampes. Il doit s'échauffer avant tout effort physique.

Tension moyenne: le personnage souffre d'une tendinite dans un membre (choisi par le maître de jeu); appliquez un malus de +1 à toute action faisant appel à ce membre.

Tension grave: inflammations ligamentaires et déchirures musculaires deviennent fréquentes. Le personnage subit un malus de +1 à toutes ses activités physiques.

Tension fatale: le personnage souffre d'une série d'arrachements ligamentaires qui réduisent sa Rapidité à la moitié de sa valeur non-augmentée. Il subit un malus de +2 à toutes ses activités physiques.

DÉFENSE PATHOGÈNE

L'amélioration de la défense pathogène passe par un renforcement de la rate, permettant la production de leucocytes, ou globules blancs, plus efficaces et plus agressifs. Ces leucocytes sont ensuite libérés dans le flux sanguin et le système lymphatique pour y combattre les maladies et les infections.

En termes de jeu

Il existe plusieurs niveaux de défense pathogène, jusqu'à un maximum égal à la moitié de la Constitution non augmentée du personnage (arrondie à l'entier inférieur). Contre les maladies, allergènes, microbes et autres particules étrangères (composés chimiques exceptés), cette amélioration réduit la puissance des dégâts de 1 par niveau.

Tension légère: l'utilisateur devient en fait plus vulnérable aux rhumes et à la fièvre.

Tension moyenne: une défense pathogène en désordre peut entraîner une leucémie, car elle produit en grand nombre des leucocytes anormaux et défectueux qui finissent par supplanter les globules blancs sains. Les défenses immunitaires du personnage en sont affaiblies; il perd 1 dé de Constitution pour résister aux maladies.

Tension grave: la leucémie s'intensifie. Le personnage perd 1 dé de Constitution par niveau de défense pour résister aux maladies.

Tension fatale: la leucémie devient chronique, et le personnage perd tous les bonus de sa défense pathogène.

ÉCRAN NÉPHRÉTIQUE

Avec l'installation d'un écran néphrétique, les reins sont reconstruits afin de permettre un cycle de filtrage et de recyclage plus efficace. Une sélection plus fine dans l'élimination des déchets et le recyclage des éléments utiles augmente le bien-être général du sujet.

En termes de jeu

Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 à la Constitution pour tous ses tests de résistance aux toxines et autres agents pathogènes. De plus, l'écran combat l'effet des pathogènes et des toxines véhiculées par le sang, dont il réduit de 1 la puissance des dégâts.

Tension légère: non content de filtrer les toxines, l'écran néphrétique s'attaque également à certains éléments nutritifs. Le personnage a besoin de compléments alimentaires.

Tension moyenne: le filtre s'encrasse et ne diminue plus la puissance des dégâts des toxines.

Tension grave: de temps à autre, l'écran accumule une masse dangereuse de particules toxiques non filtrées, qui se répand progressivement dans l'organisme et l'empoisonne. En plus de nombreux désagréments – cloques, crises d'urticaire et autres – le personnage subit une blessure physique légère jusqu'à ce que l'écran soit nettoyé. Ce nettoyage exige une opération de chirurgie thérapeutique (voir page 147).

Tension fatale: l'écran cesse de filtrer, et l'intoxication qui en résulte entraîne une infection urinaire. Le personnage subit une blessure physique grave jusqu'à ce que l'implant soit réparé.

EXPANSION DU SYSTÈME DIGESTIF

Cette amélioration implique toute une série d'interventions, destinées à élargir grandement le champ des produits comestibles par le sujet. La paroi stomacale est renforcée et modifiée afin de produire davantage d'enzymes et d'acides pour décomposer les aliments; le pancréas et le foie, eux aussi, sont modifiés pour améliorer la production de bile et d'enzymes aidant à digérer la nourriture dans l'intestin grêle.

Suite à ce traitement, le personnage devient capable d'ingérer sans danger toutes sortes de matériaux organiques – racines, herbe, tourbe et bon nombre de végétaux considérés en temps normal comme impropres à la consommation. Son système digestif plus performant lui procure également une certaine protection contre les aliments toxiques, comme les feuilles de rhubarbe, les amanites phalloïdes et ainsi de suite. Enfin, ses papilles gustatives et son odorat sont modifiés de façon à lui permettre d'accepter plus facilement une nourriture au goût inhabituel.

En termes de jeu

Cet implant permet de consommer pratiquement tout ce qui est organique, de sa chemise en coton à un morceau de cactus en passant par le terreau de jardinage. Il est très en vogue chez les adeptes du retour à la nature ainsi que chez tous ceux qui sont amenés à séjourner longtemps dans une région hostile. Le coût du niveau de vie du personnage est réduit de 20%.

Ses facultés digestives accrues lui procurent également un certain degré d'immunité contre les poisons. La Puissance des toxines qu'il ingère est diminuée de moitié (arrondie à

Bioware	Bio-index	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Amélioration du tonus	0,4/niveau	6/6 jours	25 000 ¥/niveau	0,9	4P-Q
Défense pathogène	0,2/niveau	4/4 jours	24 000 ¥/niveau	1,5	Légal
Écran néphrétique	0,4	4/4 jours	20 000 ¥	1	Légal
Expansion du système digestif	1	6/10 jours	80 000 ¥	2	Légal
Extension du volume					
Niveau 1	0,2	4/4 jours	8 000 ¥	1	Légal
Niveau 2	0,3	4/4 jours	15 000 ¥	1	Légal
Niveau 3	0,4	4/4 jours	25 000 ¥	1	Légal

l'entier inférieur). À la discrétion du maître de jeu, leurs effets négatifs peuvent également être réduits de moitié.

Ce système entraîne une diminution sensible du goût et de l'odorat. Tout test de Perception impliquant l'un ou l'autre de ces sens s'effectue avec 1 dé en moins.

Tension légère : le personnage souffre fréquemment de remontées acides, de brûlures d'estomac et d'indigestion. La boulimie est un effet psychologique indésirable fréquent.

Tension moyenne : le système digestif perd de son efficacité à décomposer les toxines; la Puissance des toxines ingérées n'est plus réduite que d'un quart.

Tension grave : le personnage souffre d'ulcères, qui lui causent des dégâts légers physiques et étourdissants jusqu'à ce qu'il se fasse soigner.

Tension fatale : le personnage vomit pratiquement tout ce qu'il avale, et le peu de nourriture qu'il parvient à conserver est digéré dans la douleur. Il souffre d'une blessure physique grave et meurt de faim en Constitution x 10 jours.

EXTENSION DU VOLUME

Le volume d'air contenu dans les poumons d'un adulte moyen avoisine les 2,5 litres. Pourtant, le volume d'air effectivement déplacé à chaque inspiration et expiration n'est que de 0,5 litre. En donnant plus de jeu au diaphragme, il est possible d'accroître ce volume, renforçant ainsi l'efficacité des échanges gazeux et, par voie de conséquence, améliorant la résistance du sujet.

En termes de jeu

Il existe trois niveaux d'extension du volume.

Un adulte moyen peut retenir son souffle pendant approximativement 45 secondes (voir le *Shadowrun Companion*, page 47). Chaque niveau d'extension augmente ce délai de 45 secondes supplémentaires. Chaque niveau procure également un bonus de -1 à tous les tests impliquant la résistance physique, comme les tests de fatigue (voir le *Shadowrun Companion*, page 47).

Tension légère : l'utilisateur connaît de fréquentes crises de hoquet et d'apnée du sommeil. Il respire mal et ne dort pas mieux.

Tension moyenne : l'anxiété ou l'effort violent peut déclencher chez le personnage une crise d'hyperventilation s'il rate un test de Constitution (8). Un personnage en hyperventilation subit un malus de -1 à la Volonté plus une blessure légère.

Tension grave : le diaphragme du personnage se déchire, entraînant une hernie. Chaque fois qu'il utilise sa Force ou une compétence liée à la Force, il subit un malus de +1 et s'inflige en plus des dégâts 6L.

Tension fatale : les poumons du personnage se recroquevillent partiellement et il éprouve des difficultés à respirer. Il subit une blessure physique grave jusqu'à ce que la tension de son implant soit ramenée à un niveau inférieur à fatal.

EXTRACTEUR DE TOXINES

Le foie est le principal instrument du catabolisme, ou décomposition des substances complexes, dans le corps. À ce titre, il représente le premier moyen de défense de l'organisme contre les composés et drogues potentiellement toxiques. L'extracteur de toxines est un amas de cellules implantées dans le foie, spécialement conçues pour accroître l'efficacité et élargir le spectre de l'activité catabolique. Les toxines qui parviennent dans le sang sont filtrées dans le foie et, grâce à l'aide de l'extracteur, décomposées en fragments inoffensifs, puis expulsés.





En termes de jeu

Il existe plusieurs niveaux d'extracteur de toxines, jusqu'à un maximum égal à la moitié de la Constitution non augmentée du personnage (arrondie à l'entier inférieur).

Chaque niveau réduit de 1 point la puissance des dégâts d'une toxine agissant par le sang. Par exemple, contre une toxine infligeant des dégâts 7F, un sujet équipé d'un extracteur de niveau 3 ne subirait qu'une attaque de code 4F.

Tension légère : l'extracteur commence à filtrer des nutriments utiles en plus des toxines. Le personnage a besoin de compléments alimentaires.

Tension moyenne : le personnage s'affaiblit et perd du poids. Il perd surtout 1 dé en Constitution pour tous ses tests de résistance contre les toxines ou les poisons.

Tension grave : l'extracteur ne parvient plus à décomposer les toxines accumulées, et certaines s'infiltrant dans l'organisme où elles font des ravages. En plus de nombreux effets secondaires pénibles, comme des cloques, des crises d'urticaire et autres, le personnage subit une blessure physique légère.

Tension fatale : l'extracteur ne filtre plus rien, et ne procure plus aucun bonus.

FILTRE TRACHÉAL

Cet implant composé de trappes et de filtres est implanté au sommet de la trachée, juste en dessous du larynx. C'est un amas de tissus spécialisés qui absorbe les impuretés présentes dans l'air respiré et les empêche de parvenir aux poumons. La fumée, le pollen et la poussière sont facilement bloqués et chassés par l'expiration. Les composés gazeux sont rendus inertes, ou en tout cas moins efficaces, grâce à diverses réactions chimiques effectuées par les filtres. Les impuretés d'une taille inférieure ou égale à une bactérie ne sont pas affectées.

En termes de jeu

Il existe plusieurs niveaux de filtre trachéal, jusqu'à un maximum égal à la moitié de la Constitution non augmentée du personnage (arrondie à l'entier inférieur).

Chaque niveau réduit de 1 la puissance des dégâts d'une attaque gazeuse qui n'est pas microbiologique. Contre un gaz occasionnant des dégâts 8G, par exemple, un personnage équipé d'un filtre trachéal de niveau 3 effectue son test de résistance contre des dégâts de 5G.

Tension légère : le mucus s'accumule de façon chronique dans la gorge du personnage, provoquant des quintes de toux.

Tension moyenne : l'enflure et l'irritation de la trachée rendent la respiration difficile ; le personnage subit un malus de +2 à tous ses tests d'Athlétisme.

Tension grave : le filtre n'opère qu'à la moitié de son efficacité normale (arrondie à l'entier inférieur).

Tension fatale : le filtre se bouche et ne procure plus aucun bonus. Le larynx est sérieusement obstrué. Le personnage peut à peine parler et doit dépenser une action complexe rien que pour articuler une phrase.

FREIN MÉTABOLIQUE

Similaire à la glande supratyroïdienne, le frein métabolique est une glande installée au sommet de la thyroïde. Quand le corps présente toutes les apparences d'un traumatisme grave, signalé par une forte diminution de la pression sanguine ainsi que par un taux d'endorphines élevé, le frein court-circuite les fonctions de la thyroïde et ralentit considérablement le rythme métabolique. Le pouls diminue, le souffle s'apaise, la température du corps dégringole et le personnage devient d'une pâleur cadavérique. Ce ralentissement métabolique, s'il est impressionnant, donne au corps le temps de lutter contre les effets du traumatisme et réduit la perte de nanites.

En termes de jeu

Quand le personnage coche au moins 10 cases de dégâts physiques, le frein métabolique s'enclenche et place son corps en état d'animation suspendue. Son métabolisme est ralenti par un facteur de 5, comme sous l'effet d'un sort d'Hibernation ayant produit cinq succès (voir SR3, page 193). Si l'état du personnage n'est pas stabilisé, il coche une case supplémentaire de dégâts excessifs tous les (Constitution x 5) tours de combat, au lieu de tous les (Constitution) tours.

Quand le frein métabolique est enclenché, il faut réussir un test de Biotech (4) pour voir que le personnage est toujours en vie.

Le frein métabolique est incompatible avec la glande supratyroïdienne (page XX) et la pompe d'adrénaline (page XX).

Tension légère : le personnage est perpétuellement fatigué et a besoin de plus de sommeil.

Tension moyenne : le frein ne ralentit plus le métabolisme de l'utilisateur que par un facteur de 2.

Tension grave : le frein se déclenche dès que le personnage subit une blessure physique grave. Le personnage s'évanouit et son métabolisme ralentit.

Tension fatale : le frein métabolique ne fonctionne plus.

GLANDE CHIMIQUE

Une glande chimique est une sacoche remplie de cellules spécialisées, modifiées génétiquement pour produire une substance naturelle. Cette substance est stockée dans la glande jusqu'à son utilisation et peut être délivrée de quatre manières différentes, décrites plus bas. Pour éviter les accidents, l'utilisateur est partiellement immunisé contre ses effets.

Parmi les exemples de substance naturelle, citons l'arsenic, le venin, certaines toxines produites par des insectes ou des araignées, l'encre de seiche, la gelée royale des reines abeilles, l'insuline, la bave d'escargot et certains acides de puissance moyenne.

Vaporisateur : implanté dans le cou au-dessus du larynx, ce modèle est équipé de sphincters qui se déclenchent par réflexe conditionné – par exemple une forte contraction du diaphragme, entraînant une inhalation profonde suivie d'une longue expiration. Quand les sphincters s'ouvrent, ils pulvérisent la substance à la manière d'un aérosol.

Bioware	Bio-index	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Extracteur de toxines	0,4/niveau	4/4 jours	45 000 ¥/niveau	1	Légal
Filtre trachéal	0,4/niveau	4/4 jours	60 000 ¥/niveau	1	Légal
Frein métabolique	0,6	6/8 jours	20 000 ¥	1,5	Légal
Glande chimique	0,6	10/4 jours	Spécial	3	5-Q
Glande supratyroïdienne	1,4	8/12 jours	50 000 ¥	2,5	6P-Q

Gicleur: également implanté dans le cou, ce modèle collecte la substance dans un réservoir de mucus fermé par un sphincter. Quand la glande est contractée, elle expulse violemment son contenu à travers la bouche.

Libération interne: ce modèle est conçu pour libérer dans le sang une dose précise de substance, à intervalles réguliers. Il fait donc office d'auto-injecteur biologique. Il peut être implanté en n'importe quel endroit du corps.

Réservoir d'arme: implanté à proximité d'une cyberarme, ce modèle sécrète sa substance dans un réservoir relié à l'arme.

En termes de jeu

La glande ne peut fabriquer qu'un type précis de substance, qui doit être spécifié antérieurement à l'implantation. À la discrétion du maître de jeu, certaines substances peuvent ne pas être disponibles. La glande a besoin de 24 heures pour sécréter une dose, et peut stocker jusqu'à un maximum de 5 doses.

Quand il est attaqué par une substance identique à celle sécrétée par sa glande – l'arsenic, par exemple – l'utilisateur résiste avec le double de sa Constitution non augmentée.

Une glande chimique coûte 30 000 nuyens, plus 100 fois le coût d'une dose de la substance qu'elle produit.

Vaporisateur: pour toucher une cible, le personnage doit utiliser une action complexe et réussir un test d'attaque à distance en prenant sa Rapidité comme compétence de tir (il peut utiliser sa réserve de combat). La portée maximum est égale à la moitié de sa Constitution non augmentée, en mètres, arrondie à l'entier inférieur. Le nuage de vapeur a un angle de cône de 2 (utilisez les règles de dispersion des shotguns, dans SR3, page 117). Il ne reste pas en suspension mais se disperse aussitôt après le tir.

Gicleur: pour toucher une cible, pratiquez comme avec un vaporisateur mais sans appliquer la règle de dispersion des shotguns. La portée est égale à la moitié de la Constitution non augmentée du personnage, en mètres. L'attaque n'affecte qu'une seule personne. Appliquez un malus de +1 au tir tous les mètres.

Libération interne: ce modèle garde en permanence l'équivalent d'une dose dans l'organisme du personnage.

Réservoir d'arme: implantée près d'une cyberlame, la glande déverse sa substance sur la lame lorsque celle-ci est rétractée. Les cyberpistolets hypodermiques et les cybergicleurs peuvent également se charger à son réservoir, mais le dosage est limité.

Tension légère: souvent douloureuse et enflée, la glande constitue désormais une gêne chronique.

Tension moyenne: la glande ne produit plus que 1 dose toutes les 48 heures.

Tension grave: la glande ne peut plus stocker que 2 doses.

Tension fatale: la glande se dérègle et ne sécrète plus rien tant que l'utilisateur n'a pas été soigné.

GLANDE SUPRATHYROÏDIENNE

La glande supratyroïdienne est une glande régulatrice, développée en cuves puis implantée au sommet de la thyroïde. Elle supprime la thyroïde dans ses fonctions métaboliques pour optimiser le catabolisme (la décomposition des substances complexes, telle que la transformation de l'amidon en sucre) et l'anabolisme (la conversion chimique des substances, telle que la construction de sucres complexes). Le métabolisme ainsi modifié produit davantage d'énergie et

survolte littéralement le bénéficiaire. Cette plus grande quantité d'énergie disponible entraîne chez le personnage une certaine tendance à l'hyperactivité.

Une personne dotée d'une glande supratyroïdienne doit ingérer deux fois plus de nourriture et de boisson qu'une personne normale pour alimenter son "supermétabolisme".

En termes de jeu

Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 à tous ses attributs physiques ainsi qu'à sa Réaction. L'augmentation de la Rapidité peut elle aussi affecter la Réaction, ainsi que la réserve de combat. En revanche, la réserve de contrôle n'est pas affectée par cet implant.

Le personnage voit augmenter de 40% le coût de son niveau de vie. Ce chiffre prend en compte la nourriture supplémentaire qui lui est nécessaire, ou les frais supplémentaires d'un régime adapté.

Un personnage doté à la fois d'une glande supratyroïdienne et de symbiotes cumule les augmentations de ses besoins alimentaires. S'il possède des symbiotes niveau 3, par exemple, il voit le coût de son niveau de vie augmenter de 100% (40% pour la glande, plus 60% pour les symbiotes de niveau 3). Toutefois, la réduction de coût du niveau de vie d'une expansion du système digestif (voir page 64) peut atténuer cette augmentation.

Comme la plupart des réactions corporelles internes sont exothermiques (dégagent de la chaleur), la glande supratyroïdienne rend le personnage plus repérable à l'observation thermographique (bonus de -1 au seuil de Perception). Sa signature est également réduite de 1 pour les tests de senseurs et d'Artillerie assistée par senseurs.

La glande supratyroïdienne est incompatible avec le frein métabolique (page 66).

Tension légère: le personnage a toujours chaud, sue abondamment et accuse une sévère perte de poids.

Tension moyenne: le personnage a du mal à dormir et il est presque toujours fatigué (+1 à tous ses tests de Perception).

Tension grave: extrêmement fatigué en raison de son incapacité à prendre du repos, le personnage perd 1 point à tous ses attributs mentaux.

Tension fatale: le personnage a immédiatement une crise cardiaque. Il subit des dégâts physiques fatals, sans jet de résistance.

INTERVENTION PHÉROMONALE

Les phéromones sont des signaux chimiques émis par les animaux. Elles peuvent altérer, de manière subconsciente, le comportement des autres animaux. Elles servent généralement de signaux de présence afin d'établir une zone de domination ou d'attirer des membres du sexe opposé.

En intervenant sur les glandes sudoripares du personnage, on arrive à leur faire diffuser des phéromones spéciales qui influencent de manière subtile toutes les personnes présentes. Ces phéromones couvrent la totalité du spectre comportemental et ne se limitent pas à l'attraction sexuelle. Elles fonctionnent même en présence d'une autre personne ayant subi, elle aussi, cette même intervention.

Les phéromones sont spécifiquement conçues pour une espèce; les phéromones humaines et métahumaines sont similaires, mais elles sont sans effet sur les créatures non humanoïdes. Elles affectent pareillement les représentants de n'importe quel métatype.

En termes de jeu

Il existe deux niveaux de phéromones. Chaque niveau ajoute 1 dé à tous les tests de Charisme et de compétences sociales du personnage. Les phéromones n'ont aucun effet sur les pouvoirs astraux ni sur l'invocation.

Leur dispersion dépend grandement des conditions atmosphériques. Dans une situation normale - en extérieur par exemple, avec un vent faible ou nul -, la zone d'effet des phéromones dessine un cercle de 15 à 20 mètres de diamètre autour du personnage. Une brise légère peut augmenter la surface couverte, mais un vent plus fort disperse les phéromones avant qu'elles ne puissent agir.

L'efficacité des phéromones dépend du système olfactif de leurs cibles. Elles sont inopérantes contre des personnes à l'odorat réduit ou incapables de se servir de leur nez (les magiciens en projection astrale, par exemple). Elles sont indétectables par les sens humains ou métahumains standard.

Les phéromones de culture sont particulièrement puissantes; le bonus qu'elles procurent est le double de la normale et leur portée est supérieure de 50%.

Tension légère: le personnage laisse aux autres une impression plus durable que d'ordinaire.

Tension moyenne: l'effet des phéromones est réduit de moitié.

Tension grave: à chaque rencontre que fait le personnage, il y a 50% de chance que les phéromones entraînent un effet inverse de celui souhaité.

Tension fatale: les phéromones ne fonctionnent plus et ne procurent plus aucun avantage au personnage.

MEMBRANES NICTITANTES

Ce processus stimule la croissance, par dessus les yeux, d'une membrane protectrice transparente, similaire à celle que possèdent de nombreux animaux. Cette "paupière interne" écarte le sable, la suie, la fumée et autres sources d'irritation. Elle facilite également l'évolution sous-marine. Photosensible, elle s'assombrit sous une lumière vive. De plus, elle est polarisée afin de réduire l'éblouissement.

En termes de jeu

Les membranes nictitantes réduisent les effets de la fumée et autres produits irritants pour les yeux, comme les gaz lacrymogènes; réduisez de 1 les modificateurs correspondants. Elles font également office d'anti-flash (voir SR3, page 296).

Elles sont incompatibles avec des yeux cybernétiques ou une modification rétinienne anti-flash. Elles interdisent également le port de lentilles de contact.

Tension légère: le personnage larmoie en permanence.

Tension moyenne: les membranes gênent la vision nocturne du personnage; appliquez un modificateur supplémentaire de +1 dans la pénombre ou l'obscurité.

Tension grave: les membranes se troublent et deviennent gluantes, entraînant un malus de +1 aux tests de Perception.

Tension fatale: les membranes se déchirent et ne procurent plus aucun avantage jusqu'à ce qu'elles soient réparées.

ORTHODERME

L'orthoderme tisse juste sous la peau un matériau diffuseur d'énergie qui procure à son bénéficiaire l'équivalent d'une armure individuelle. L'épiderme du sujet est d'abord arraché morceau par morceau, tandis que son derme est renforcé par des greffes de sythagène (un dérivé augmenté et renforcé du collagène), de flextine (une forme synthétique et plus résistante de l'élastine) et des écailles de cartilage blindé. Une fois transplanté, l'orthoderme se régénère comme la peau normale, dont il est virtuellement impossible à différencier, car le derme lui-même est modifié simultanément. L'orthoderme cicatrise pratiquement sans laisser de traces. Toutefois, sa densité accrue entraîne une certaine perte de sensibilité tactile.

En termes de jeu

Beaucoup plus durable et résistant aux dommages et aux conditions extérieures extrêmes, l'orthoderme procure au personnage des niveaux supplémentaires d'armure balistique et d'impact, cumulatifs à ceux d'une armure ordinaire.

Il existe trois niveaux d'orthoderme. Les bonus procurés par chacun sont indiqués sur la table de l'orthoderme.

Pour refléter la perte de sensibilité tactile, ajoutez le niveau de l'orthoderme au seuil de réussite de tous les tests basés sur le toucher (un orthoderme de niveau 2, par exemple, se traduit par un malus de +2 aux tests de Perception correspondants).

L'orthoderme est incompatible avec l'armure dermale ou le gainage dermal.

Tension légère: la peau du personnage se dessèche et s'écaille.

Tension moyenne: la peau cicatrise moins bien. Appliquez un malus de +2 au test de Constitution pour déterminer si

les prochaines blessures laissent ou non des cicatrices (voir *Cicatrices*, page 132).

Tension grave: la peau devient rigide, sèche et perd en mobilité. Le personnage perd 1 point de Rapidité.

Tension fatale: la peau se décompose et le personnage souffre d'un épouvantable eczéma - avec cloques, démangeaisons... Des morceaux de cartilage viennent se loger dans les articulations et entre les muscles. Le personnage subit une blessure légère et ses bonus d'armure sont réduits de 1 jusqu'à ce que la tension soit guérie.

POMPE D'ADRÉNALINE

La pompe d'adrénaline est un petit sac musculaire implanté dans le bas de la cavité abdominale et relié à chacune des deux glandes surrénales. En état de sommeil, la pompe se détend et fait office de réserve pour les hormones adrénaline et noradrénaline. Une fois activée, elle se contracte, envoyant un jet d'hormones concentrées dans le flux sanguin. Le stress et d'autres états émotionnels tels que la colère, la crainte ou le désir sexuel peuvent également activer la pompe.

Comme l'effet produit dépend à la fois de la quantité d'hormones sécrétée et de la réactivité de l'organe ou du tissu ciblé, l'efficacité de la pompe d'adrénaline en combat est variable.

TABLE DE L'ORTHODERME

Niveau	Armure	Dissimulation
1	+1 impact	10
2	+1 impact, +1 balistique	9
3	+2 impact, +1 balistique	8

En termes de jeu

Il existe deux niveaux de pompe adrénaline. À chaque activation, lancez 1D6 par niveau: le résultat indique le nombre de tours durant lesquels les hormones restent présentes dans le sang et, par conséquent, la durée de validité des bonus correspondants.

D'ordinaire, la pompe d'adrénaline se déclenche automatiquement, chaque fois que le personnage subit des dégâts physiques ou étourdissants. Si le personnage possède du bio-ware ou de la magie permettant de résister à la douleur, la pompe ne s'active que si ses blessures entraînent un modificateur. À la discrétion du maître de jeu, d'autres conditions ou émotions - le pouvoir de Peur d'une métacréature, par exemple - peuvent également déclencher l'activation de la pompe.

La pompe d'adrénaline peut aussi être déclenchée à la demande grâce à la corticotrophine (voir *ACTH*, page 117). Le MAO permet de supprimer les effets d'une activation indésirable (voir *MAO*, page 121).

Chaque niveau d'implant procure un bonus de +1 en Rapidité, +2 en Force, +1 en Volonté et +2 en Réaction tant que les hormones restent dans le flux sanguin. Le bonus à la Rapidité n'affecte pas la Réaction, pas plus que le bonus à la Réaction n'affecte la réserve de contrôle. En revanche, le gain en Rapidité et en Volonté affecte la réserve de combat.

Quand les hormones se dissipent, le sujet subit un contre-coup terrible: il doit résister à des dégâts étourdissants Fatals, d'une puissance égale au nombre de tours d'effet.

Après utilisation, la pompe d'adrénaline a besoin de 10 à 15 minutes (9+1D6) pour reconstituer ses réserves. Si elle est réactivée avant ce délai, diminuez par deux la durée de ses effets.

Tension légère: l'utilisateur devient particulièrement nerveux et, parfois, il est pris de tremblements incontrôlables.

Tension moyenne: un niveau élevé d'adrénaline et de nordadrénaline dans le sang contribue à augmenter la pression sanguine. Le personnage perd 1 dé dans tous ses tests d'Athlétisme.

Tension grave: l'utilisateur court davantage de risques d'avoir une attaque cardiaque du fait de la fatigue. Chaque fois que la pompe est activée, lancez 2D6. Sur un résultat de 2, le personnage fait un arrêt cardiaque. Il subit des dégâts physiques Fatals, auxquels il ne peut pas résister.

Tension fatale: la pompe d'adrénaline tombe en panne. Elle ne se déclenche plus automatiquement, ni à la commande; en revanche, il lui arrive de s'activer sans raison, généralement au plus mauvais moment pour le personnage.

PRODUCTEURS DE PLAQUETTES

Les plaquettes, ou thrombocytes, sont des fragments de cellule dans le sang qui jouent un rôle vital dans la coagulation.

En accélérant de manière sélective leur production dans la moelle osseuse, les producteurs de plaquettes augmentent la capacité du corps à résister aux dégâts. Une recrudescence de plaquettes dans le sang aide à réduire le traumatisme des blessures importantes, car celles-ci peuvent interrompre le saignement plus rapidement.

En termes de jeu

Les producteurs de plaquettes suppriment 1 case de dégâts physiques moyens ou supérieurs. Autrement dit, en cas de blessure grave, le personnage ne coche que 5 cases de son moniteur de condition physique, au lieu de 6.

La forte concentration de plaquettes dans le sang présente un risque de thrombose (coagulation ou formation de caillots dans les veines) susceptible de provoquer une embolie (blocage d'une artère). Pour parer ce risque, le personnage doit absorber quotidiennement un anticoagulant spécial. À défaut, il fait l'objet d'un test de Constitution toutes les 12 heures contre un seuil de difficulté de 3, avec un modificateur de +1 pour chaque journée écoulée depuis l'arrêt de la prise du produit. En cas d'échec à ce test, le personnage fait un arrêt cardiaque ou souffre d'une rupture d'anévrisme. Il subit aussitôt une blessure physique fatale à laquelle il ne peut pas résister.

L'anticoagulant revient à 20 ¥ la dose sous forme injectable, et à 25 ¥ la dose sous forme de comprimé.

Tension légère: l'utilisateur souffre d'une mauvaise circulation, a les extrémités froides et des picotements désagréables dans les doigts.

Tension moyenne: les producteurs de plaquettes créent souvent des caillots de sang, temporaires mais susceptibles d'entraîner des inflammations veineuses très douloureuses. Le personnage doit réussir chaque jour un test de Constitution (6), ou subir une blessure légère.

Tension grave: les producteurs de plaquettes épuisent les capacités de la moelle osseuse, entraînant des déficiences dans d'autres substances qu'elle produit, comme l'hémoglobine. Le personnage devient plus vulnérable (-2 en Constitution) aux maladies et aux infections.

Tension fatale: un caillot se forme dans le cerveau et entraîne une attaque cérébrale. Le personnage subit aussitôt une blessure physique fatale. À la discrétion du maître de jeu, il peut conserver de graves séquelles dans certaines fonctions cérébrales ou motrices.

RENFORCEMENT DES ARTICULATIONS

Le renforcement des articulations passe par une combinaison de procédés très complets, allant du revêtement des surfaces de jonction par un enduit spécial à la lubrification, en

Bioware	Bio-index	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Intervention phéromonale					
Niveau 1	0,4	12/14 jours	20 000 ¥	2	Légal
Niveau 2	0,6	12/14 jours	45 000 ¥	2	Légal
Membranes nictitantes	0,1	4/6 jours	8 000 ¥	1	Légal
Orthoderme					
Niveau 1	0,5	8/8 jours	25 000 ¥	0,8	5P-N
Niveau 2	1	8/8 jours	60 000 ¥	0,8	5P-N
Niveau 3	1,5	8/8 jours	100 000 ¥	0,8	5P-N
Pompe d'adrénaline					
Niveau 1	1,25	10/16 jours	60 000 ¥	3	5P-R
Niveau 2	2,5	10/16 jours	100 000 ¥	3	5P-R
Producteurs de plaquettes	0,4	5/8 jours	30 000 ¥	1,5	Légal



passant par le blindage des tendons et des ligaments. L'intervention aboutit à un système articulaire d'une extrême fluidité. Des études en cours montrent que le renforcement des articulations pourrait sensiblement diminuer les risques d'arthrite pour le sujet.

En termes de jeu

Le renforcement des articulations permet au personnage de bouger plus vite et de manière plus précise. Il bénéficie de 1D6 de bonus dans tous ses tests de réussite impliquant des compétences de combat, physiques, techniques ou de construction/réparation. Ce bonus s'applique également aux compétences de conduite ou de pilotage qui font appel aux réflexes – le fait de conduire via un datajack ou de piloter un sous-marin n'entre pas dans cette catégorie.

L'utilisateur reçoit également un bonus de +1 à la Réaction, qui n'a aucun effet sur l'interfaçage avec un véhicule, l'utilisation d'un cyberdeck ou la réserve de contrôle.

Tension légère: crampes et douleurs musculaires deviennent plus fréquentes. L'utilisateur a généralement besoin de s'échauffer avant un effort physique.

Tension moyenne: le personnage développe une tendinite; appliquez un malus de +1 à toute action impliquant le membre concerné.

Tension grave: le personnage souffre de déchirures musculaires. Il subit un malus de +1 dans toutes ses activités physiques.

Tension fatale: une articulation du personnage sort de son orbite. Tous les tests impliquant le membre en question se font avec un malus de +6. Le personnage subit également une blessure grave qui ne peut être soignée qu'après le réalignement de l'articulation, lequel réclame un test de Biotech (6). Une fois l'articulation remise en place, le membre reste blessé – infligeant un malus de +4 à tous les tests faisant appel à lui – jusqu'à ce que la tension fatale soit guérie. Si c'est une jambe qui est touchée, la vitesse de déplacement du personnage est réduite de moitié et il est incapable de courir.

RENFORCEMENT MUSCULAIRE

Grâce à un traitement de tissage biologique, des câbles musculaires cultivés en cuves sont intégrés aux fibres musculaires existantes, dont ils augmentent la masse et les performances.

En termes de jeu

Il existe quatre niveaux de renforcement musculaire. Chaque niveau ajoute +1 à la Force de l'utilisateur, pour un maximum de +4.

Le renforcement musculaire est incompatible avec les substituts musculaires. En revanche, il est parfaitement compatible avec l'amélioration du tonus.

Tension légère: le personnage souffre d'une raideur chronique dans les muscles. Il doit s'échauffer longuement avant le moindre effort physique.

Tension moyenne: l'utilisateur devient sujet à des spasmes et à des crispations musculaires dans un membre (à déterminer par le maître de jeu); appliquez un malus de +1 à toute action faisant appel à ce membre.

Tension grave: le personnage souffre fréquemment d'une inflammation des ligaments et des tendons. Il subit un malus de +1 à toutes ses activités physiques.

Tension fatale: le personnage souffre de déchirures musculaires qui réduisent sa Force à la moitié de sa valeur non augmentée. Il subit, de plus, un malus de +2 à toutes ses activités physiques.

SYMBIOTES

Les symbiotes sont des micro-organismes de synthèse que l'on introduit dans le flux sanguin. Ils développent à ce point les facultés régénératrices du corps qu'ils réduisent son délai de guérison. En contrepartie, ils obligent le personnage à boire et à s'alimenter de façon beaucoup plus importante. Et comme cette amélioration n'affecte en rien sa capacité stomacale, le personnage se voit contraint, soit de manger plus souvent, soit d'adopter un régime coûteux à base d'aliments spécifiquement enrichis.

En termes de jeu

Il existe trois niveaux de symbiotes. La proportion dans laquelle ils réduisent le délai de guérison

est détaillée sur la table des symbiotes, ci-contre. Ne tenez pas compte de leur bio-index dans le calcul du rallongement de la période de guérison.

Un personnage équipé de symbiotes voit le coût de son niveau de vie augmenter de 20% par niveau pour refléter les frais en nourriture. Ce pourcentage se cumule à celui d'une éventuelle glande suprathyroïdienne et peut être réduit par une expansion du système digestif (page 64).

La perte de sang consécutive à une blessure n'affecte en rien le fonctionnement des symbiotes, qui se régénèrent automatiquement avec la reconstitution du volume sanguin.

Tension légère: le personnage souffre d'une importante perte de poids.

Tension moyenne: l'activité des symbiotes augmente les réactions exothermiques du corps, ce qui veut dire que le personnage dégage davantage de chaleur. En conséquence, quiconque possède la vision thermographique bénéficie d'un bonus de -1 au seuil de réussite pour le repérer. La signature du personnage augmente également de 1 pour les tests de senseurs et d'Artillerie assistée par senseurs.

Tension grave: le bonus au délai de guérison fourni par les symbiotes est réduit de moitié (soit 95% au niveau 1, 85% au niveau 2 et 75% au niveau 3).

TABLE DES SYMBIOTES

Niveau	% du délai normal de guérison
1	90
2	70
3	50

Bioware	Bio-index	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Renforcement des articulations	0,6	5/6 jours	40 000 ¥	1,5	Légal
Renforcement musculaire	0,4/niveau	6/6 jours	20 000 ¥/niveau	0,9	4P-Q
Symbiotes					
Niveau 1	0,4	5/10 jours	15 000 ¥	1	Légal
Niveau 2	0,7	5/10 jours	35 000 ¥	1	Légal
Niveau 3	1	5/10 jours	60 000 ¥	1	Légal



Tension fatale: les symbiotes ne procurent plus aucun bonus à la guérison.

SYNTHÉCARDE

Le synthécarde est un myocarde (tissu musculaire constituant le cœur) artificiellement amélioré. Greffé sur le cœur, il lui permet de fonctionner plus facilement à des vitesses plus grandes.

En termes de jeu

Il existe deux niveaux de synthécarde. Chaque niveau ajoute 1 dé à tous les tests d'Athlétisme et assimilés. Le sujet devient également moins vulnérable aux maladies du cœur et autres problèmes cardiaques ; chaque niveau de synthécarde le fait bénéficier d'un dé supplémentaire pour tous les tests de résistance à d'éventuels problèmes cardiaques ou circulatoires.

Tension légère: le personnage souffre fréquemment de violentes crises de migraines, dues à l'augmentation de la pression sanguine.

Tension moyenne: l'hypertension – une pression sanguine anormalement élevée – est courante chez les possesseurs de synthécarde. Elle leur fait courir un risque accru d'attaque d'apoplexie. Chaque fois que le personnage effectue un test d'Athlétisme, jetez 2D6. Un résultat de 2 indique une attaque. Les conséquences exactes sont laissées à l'appréciation du maître de jeu, mais peuvent comprendre la paralysie ou la perte de certains sens ou fonctions cérébrales (pouvant être simulées par la perte de 1 point d'Intelligence ou par un défaut mental).

Tension grave: le personnage souffre de douleurs dans la poitrine et subit une blessure légère jusqu'à ce que la tension soit guérie.

Tension fatale: le synthécarde ne procure plus aucun bonus au personnage.

YEUX DE CHAT

Ces yeux de substitution cultivés en cuve sont conçus pour amplifier la lumière et améliorer la vision nocturne de l'utilisateur. Ils ont davantage de bâtonnets photosensibles et de cônes affinant les détails que des yeux ordinaires. Comme les yeux des félins, ils comportent un dispositif cornéen semblable à un miroir qui réfléchit la lumière vers la rétine. Dans l'obscurité, ils donnent l'impression de briller. Leurs pupilles sont fendues verticalement afin de recevoir plus de lumière. À l'inverse des yeux de chat, cependant, ils perçoivent parfaitement les couleurs.

En termes de jeu

Grâce à ses implants, l'utilisateur devient doué de vision nocturne. Comme avec des yeux cybernétiques, il doit renoncer à ses autres avantages visuels (la vision thermographique, par exemple). En revanche, la vision offerte par les yeux de chat est considérée comme naturelle, et non cybernétique, en ce qui concerne les modificateurs de visibilité (SR3, page 112). Les yeux de chat sont incompatibles avec des yeux cybernétiques ou une modification rétinienne cybernétique.

Tension légère: l'utilisateur a parfois du mal à distinguer les couleurs et montre une sensibilité exacerbée à la lumière.

Tension moyenne: la lumière vive devient insupportable pour l'utilisateur ; les flash-paks et stroboscopes entraînent chez lui un modificateur supplémentaire de +1.

Tension grave: l'utilisateur ne voit pratiquement plus qu'en noir et blanc ; il subit un malus de +4 à la Perception pour distinguer les couleurs.

Bioware	Bio-index	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Synthécarde					
Niveau 1	0,2	4/10 jours	6000 ¥	1,5	Légal
Niveau 2	0,3	4/10 jours	15000 ¥	1,5	Légal
Yeux de chat	0,2	4/6 jours	15000 ¥	1	Légal

Tension fatale : l'utilisateur devient quasiment aveugle (+8 à tous ses tests de Perception ainsi qu'à toute action sollicitant la vue).

LE BIOWARE DE CULTURE

ACCÉLÉRATEUR SYNAPTIQUE

Avec l'implantation d'un accélérateur synaptique les cellules nerveuses, qui constituent la moelle épinière et autres nerfs principaux, sont encouragées à se reproduire et à s'allonger. Elles offrent ainsi une voie plus large à la transmission des données et diminuent le délai d'acheminement des signaux. Par conséquent, le cerveau peut recevoir plus d'informations, dans un laps de temps plus bref.

En termes de jeu

Il existe deux niveaux d'accélérateur synaptique. Chaque niveau ajoute 1D6 supplémentaire à l'initiative du personnage. Cet implant est incompatible avec les réflexes câblés ou les mouvements câblés, et ne peut pas se combiner avec eux pour en renforcer les effets. Le bonus à l'initiative ne s'applique pas à l'interfaçage avec un véhicule, à l'utilisation d'un cyberdeck ni à l'initiative astrale.

Tension légère : le personnage fait preuve d'une grande nervosité.

Tension moyenne : le personnage ne tient pas en place et son regard vole dans tous les sens ; il subit un malus de +1 à ses tests de Réaction.

Tension grave : la dégénérescence de l'enveloppe de myéline conduit à une perte de coordination musculaire. Le personnage subit un malus de +1 à toutes ses activités physiques.

Tension fatale : les dés fournis par l'accélérateur ne sont pas lancés ; à la place, on considère automatiquement qu'ils ont fait "1".

AMORTISSEUR TRAUMATIQUE

Un amortisseur traumatique est un amas de récepteurs spécialisés, implanté à la base du thalamus, près du ventricule moyen. Dès qu'il reçoit des informations sensorielles indiquant la fatigue, la douleur ou un quelconque trauma physique, il déclenche la libération de concentrés d'endorphines et d'encéphalines (opiacés et anti-douleurs produits naturellement par l'organisme). Le problème n'est pas résolu pour autant, mais au moins le sujet a-t-il le loisir d'y faire face avec toute sa conscience.

En termes de jeu

Chaque fois que le personnage encaisse des dégâts physiques ou étourdissants, l'amortisseur traumatique aide à les réduire. Dans le cas de dégâts physiques, transférez une case par blessure vers le moniteur de condition mentale ; si le traumatisme est d'origine mentale, ôtez une case aux dégâts indiqués. Par exemple, si le personnage subit une blessure

physique grave, cochez 5 cases de dégâts physiques et 1 case de dégâts étourdissants ; s'il subit une blessure étourdissante grave, ne cochez que 5 cases de dégâts étourdissants.

L'amortisseur traumatique ôte 2 au test ouvert d'une tentative d'interrogatoire musclé effectuée contre le personnage. Il lui procure également un bonus de -2 au seuil de difficulté pour résister à la souffrance (dans ses tests de Constitution ou de Volonté contre les symptômes d'une maladie douloureuse, par exemple).

En raison de sa nature réactive, l'amortisseur traumatique ne peut pas opérer efficacement s'il est couplé à un blocage anti-douleur activé. Si le personnage possède également des compensateurs de dégâts, l'amortisseur traumatique ne s'enclenche que lorsque leur capacité à faire face aux dégâts physiques et mentaux est dépassée.

Tension légère : le personnage montre une prédisposition aux sautes d'humeur, passant de l'entrain à l'abattement, et souffre d'une importante perte de poids.

Tension moyenne : l'amortisseur traumatique réagit plus lentement aux signaux de douleur. Les dégâts commencent par affecter le personnage normalement, et ce n'est qu'à l'issue du tour de combat durant lequel ils ont été encaissés que l'effet de l'amortisseur commence à se faire sentir.

Tension grave : la réaction de l'amortisseur traumatique devient encore plus lente. Son effet ne se fait sentir qu'à la fin du tour de combat qui suit celui où les dégâts ont été reçus.

Tension fatale : l'amortisseur traumatique tombe en panne et n'entraîne plus aucun effet.

BLOCAGE ANTI-DOULEUR

Un blocage anti-douleur est un amas spécialisé de tissu nerveux, conçu pour filtrer certains stimuli sensoriels spécifiques. Il s'allume et s'éteint par un réflexe conditionné. Quand il est volontairement enclenché, le personnage devient imperméable à toute sensation de douleur. Ni les dégâts étourdissants ni la fatigue ne peuvent plus le faire tomber dans les pommes.

En termes de jeu

Quand le blocage est activé, le personnage ne perçoit plus la douleur. C'est donc au maître de jeu de tenir le compte des dégâts étourdissants et physiques qui lui sont infligés ; il doit le faire hors de la vue du joueur.

Le personnage ne prend conscience des coups qui l'atteignent ou des balles qu'il reçoit que par le bruit de ses côtes en train de craquer, par la tache rouge qui s'élargit sur sa chemise ou par tout autre mode de perception autre que la douleur ou les sensations tactiles. Un test de Biotech (4) ou un coup d'œil à son bio-moniteur lui permet cependant de s'informer sur son état.

Les malus à l'initiative et aux seuils de difficulté qui accompagnent les dégâts étourdissants sont ignorés ; les malus consécutifs aux dégâts physiques sont appliqués en

Bioware	Bio-index	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Accélérateur synaptique					
Niveau 1	0,4	6/12 jours	75 000 ¥	2	5P-Q
Niveau 2	1	6/12 jours	200 000 ¥	2	5P-Q
Amortisseur traumatique	0,4	6/8 jours	40 000 ¥	2	6P-N
Blocage anti-douleur	0,6	6/6 jours	60 000 ¥	1,2	6P-N
Booster cérébral					
Niveau 1	0,4	6/14 jours	50 000 ¥	2	Légal
Niveau 2	0,8	6/14 jours	110 000 ¥	2	Légal



secret par le maître de jeu. Les dégâts étourdissants ne peuvent plus assommer le personnage, mais ce dernier peut perdre conscience si ses dégâts physiques deviennent fatals (voir *Conscience*, page 131).

Tant que le blocage est activé, le personnage gagne 1 point en Volonté mais perd 1 point en Intelligence. Comme il opère le filtrage d'un certain nombre de stimuli sensoriels, il entraîne par ailleurs une légère détérioration de la sensibilité tactile; tant qu'il reste allumé, il impose au sujet un malus de +4 au seuil de difficulté de tous ses tests basés sur le toucher.

Quand le blocage est désactivé, les effets des dégâts encaissés sont immédiatement appliqués – malus à l'initiative et à toutes les actions, voire évanouissement pur et simple.

Tension légère: la sensibilité du personnage à la douleur comme à d'autres stimuli connaît des hauts et des bas imprévisibles.

Tension moyenne: le blocage anti-douleur filtre parfois d'autres sensations. Choisissez un autre sens que le toucher et appliquez un malus de +1 à tous les tests de Perception qui font appel à lui.

Tension grave: le personnage devient particulièrement douillet. Augmentez de 1 niveau la gravité des blessures pour le calcul des modificateurs.

Tension fatale: le blocage anti-douleur tombe en panne.

BOOSTER CÉRÉBRAL

Améliorer les fonctions du cerveau par l'adjonction d'un booster implique l'introduction, dans les lobes frontaux de l'encéphale, de tissu nerveux supplémentaire le long des circonvolutions cérébrales. Les cellules supplémentaires et la surface accrue de l'encéphale améliorent les fonctions cérébrales.

En termes de jeu

Il existe deux niveaux de booster cérébral. Chaque niveau ajoute 1 à l'Intelligence du personnage. Ce bonus affecte à la fois sa Réaction et ses réserves de dés.

Le booster cérébral de niveau 2 offre l'avantage supplémentaire d'une réserve de travail (voir page 48) de 1.

Tension légère: le personnage souffre de migraines aiguës, à une fréquence déterminée par le maître de jeu.

Tension moyenne: le personnage souffre de troubles chroniques de l'attention et éprouve des difficultés à se concentrer. Il perd 1 dé dans tous ses tests impliquant un minimum de concentration, et notamment dans les opérations magiques.

Tension grave: le personnage éprouve des difficultés à garder les pieds sur terre et s'égare fréquemment dans ses rêveries. Il subit un malus de +2 à tous ses tests de Perception.

Tension fatale: une fois par jour, le personnage a 2 chances sur 6 d'avoir une crise d'épilepsie, au cours de laquelle il encaisse des dégâts étourdissants de 8F avant de convulser pendant 2d6 minutes. Pendant une crise, il perd tout contact avec ce qui se passe autour de lui.

COMPENSATEURS DE DÉGÂTS

Les compensateurs de dégâts sont des rubans de fibre nerveuse qui court-circuitent les inhibiteurs de sécurité. Ils permettent donc au personnage de continuer à agir sans tenir compte de la fatigue ou d'éventuelles blessures. Ils ne bloquent pas les dégâts en eux-mêmes, mais uniquement leur impact neurologique et physiologique sur l'organisme.

En termes de jeu

Il existe neuf niveaux de compensateurs de dégâts. Chaque niveau permet d'ignorer une case de dégâts pour le calcul des modificateurs de blessure. Les compensateurs fonctionnent sur les deux moniteurs de condition, physique et étourdissant.

Ace est doté de compensateurs de dégâts de niveau 3. Il a subi des dégâts physiques et étourdissants moyens (3 cases cochées sur chaque moniteur de condition). Ses compensateurs lui permettent d'en ignorer les effets. S'il

avait coché 4 cases en dégâts physiques et 3 en dégâts étourdissants, il subirait uniquement les effets d'une blessure physique légère, comme s'il n'avait coché qu'une case de dégâts physiques.

Le maître de jeu a tout intérêt à noter lui-même les dégâts encaissés par le personnage, en prévenant le joueur chaque fois qu'il est blessé mais sans lui dévoiler la gravité de ses blessures. Un test de Perception (6) ou de Biotech (4) devrait cependant permettre au personnage de prendre conscience de son état.

Tension légère: le personnage souffre de douleurs imaginaires - peut-être des réminiscences d'anciennes blessures - à des moments choisis par le maître de jeu.

Tension moyenne: le personnage a tendance à trop exiger de son corps. Appliquez un malus de +1 à tous ses tests de guérison.

Tension grave: les compensateurs de dégâts ne fonctionnent plus qu'à moitié (arrondie à l'entier inférieur).

Tension fatale: les compensateurs de dégâts cessent de fonctionner et ne procurent plus aucun bonus.

FIXATEUR DE RÉFLEXES

Cette amélioration consiste à déposer de petits amas de tissu nerveux supplémentaire autour de chacune des trente et une paires de nerfs spinaux qui jalonnent la moelle épinière. Ces amas autorisent la "mémorisation" de certains réflexes moteurs "conditionnés".

TABLE DE DÉTECTION PAR LA CHALEUR

Situation	Modificateur
Cible à moins de 5 mètres	-1
Cible à moins de 2 mètres	-2
Environnement chaud (sous les rayons du soleil, par exemple)	+1
Environnement brûlant	+2
Environnement froid	-1
Environnement glacial	-2
Toutes les deux créatures/choses supplémentaires	
dégageant de la chaleur dans un rayon de 10 mètres	+1
Vapeur	+6

En termes de jeu

Chaque fixateur permet au personnage de retenir des réflexes liés à une compétence de combat ou à une compétence physique particulière. Il bénéficie de 1 dé supplémentaire pour tous ses tests relatifs à cette compétence.

Sauf à prendre des mesures extrêmes, comme une reprogrammation chirurgicale, la compétence réflexe, une fois apprise, ne peut plus être modifiée. Chaque fixateur de réflexes ne modifie qu'une seule et unique compétence, choisie avant l'opération. Le bonus est permanent et s'applique chaque fois que la compétence est mise à contribution.

Les fixateurs existent en deux tailles, permettant deux niveaux de "mémorisation". Les amas de tissu les plus gros sont utilisés pour modifier les compétences de base, tandis que les plus petits sont associés aux spécialisations.

Les fixateurs de réflexes ne peuvent pas cumuler leurs effets sur une même compétence. En revanche, rien n'empêche d'en implanter plusieurs pour en faire profiter différentes compétences.

Tension légère: le personnage manifeste des réflexes incontrôlés en rapport avec la compétence fixée.

Tension moyenne: quand il utilise la compétence fixée par défaut, le personnage subit un malus supplémentaire de +1.

Tension grave: les réflexes du personnage gênent sa faculté d'improvisation naturelle. Avec les compétences fixées, sa réserve de combat ne lui procure plus qu'un demi avantage; autrement dit, pour 2 dés de réserve, il gagne 1 dé de bonus.

Tension fatale: si le personnage utilise sa compétence fixée, il est pris dans un cycle réflexe compulsif qui lui fait répéter toujours le même geste, encore et encore. Il doit dépenser une action complexe et réussir un jet de Volonté (6) pour briser ce cycle.

ORGANES THERMOSENSITIFS

Dérivés des détecteurs de chaleur que possèdent les vipères, ces organes clonés sont greffés de part et d'autre de la tête, juste derrière et sous les oreilles. Un amas de cellules nerveuses est également ajouté dans le cortex sensoriel du cerveau, afin d'interpréter les signaux qu'ils envoient. Le personnage peut alors détecter la présence des autres formes de vie proches de lui grâce à la chaleur qu'elles dégagent.

En termes de jeu

Les organes thermosensitifs permettent au personnage d'effectuer un test de Perception basé sur la chaleur contre toute forme de vie ou objet producteur de chaleur dans un rayon de 10 mètres. Le seuil de réussite est basé sur la signature de la créature ou de l'objet (SR3, page 132), qui est de 6 pour la plupart des formes biologiques de taille humaine, et de 5 pour les trolls. Appliquez les modificateurs appropriés sur la table de détection par la chaleur. En cas de réussite, le personnage perçoit la proximité d'une créature ou d'un objet qui dégage de la chaleur. Les succès excédentaires peuvent apporter quelques précisions concernant la distance de cette source de chaleur, son intensité et la direction dans laquelle elle se déplace, mais guère plus.

N'étant pas basée sur la vue, cette thermosensibilité n'est pas trompée par un sort d'Invisibilité. Attaquer un personnage invisible en se basant uniquement sur ses organes thermosensitifs impose tout de même un malus de combat à l'aveugle de +8.

Tension légère: le personnage souffre de fréquentes migraines et de sensations de malaise indéfinissable.

Tension moyenne: le cerveau interprète de travers les signaux qu'il reçoit des organes thermosensitifs. Il détecte fréquemment des sources de chaleur imaginaires. Au maître de jeu de fixer la fréquence de ce genre d'incidents.

Tension grave: les signaux adressés au cerveau par les organes sèment la confusion parmi les autres signaux sensitifs qu'il reçoit. Le personnage subit un malus de +2 à tous ses tests de Perception.

Tension fatale: les organes thermosensitifs tombent en panne et ne signalent plus rien au cerveau.

RÉGULATEUR DE SOMMEIL

Ce traitement modifie la région du cerveau appelée hypothalamus, qui régule les rythmes corporels et de nombreuses glandes productrices d'hormones. Cette intervention sur le corps et la chimie du cerveau autorise des périodes de veille plus longues. L'effet général sur le personnage est qu'il a moins besoin de sommeil, et qu'il a tendance à dormir mieux, et plus profondément, avec une activité onirique plus riche. Cet implant bioware est très populaire chez les professionnels stressés qui doivent faire face en permanence à des dates butoirs serrées, ainsi qu'auprès des personnalités obsessionnelles qui préfèrent expédier leur travail sans perdre de temps, même quand il s'agit d'un projet à long terme.

En termes de jeu

Un personnage équipé de cet implant n'a besoin que de trois à quatre heures de sommeil par nuit et peut se passer de dormir pendant 48 heures sans ressentir véritablement la fatigue (sans subir de modificateur).

Le régulateur de sommeil est sans effet sur les délais de guérison ; il n'accélère ni le temps de repos ni la récupération.

Tension légère : le personnage souffre de fréquentes insomnies.

Tension moyenne : en dépit du régulateur, le personnage affiche tous les symptômes du manque de sommeil – irascibilité, irritabilité. Il subit un malus de +1 à tous ses tests de Charisme et de compétences sociales.

Tension grave : le personnage souffre d'insomnies chroniques et de cauchemars. Le jour, il souffre d'hallucinations et a tendance à se perdre dans ses pensées. Il subit un malus de +2 à tous ses tests de Perception et perd 1 point de Réaction.

Tension fatale : le personnage devient incapable de se reposer et subit un malus de +1 à toutes ses actions. Il ne peut plus récupérer aucun point de dégâts avant que son régulateur ne soit réparé.

RENFORCEMENT MNÉMONIQUE

En attachant une excroissance de matière grise hautement concentrée à la circonvolution de l'hippocampe, le renforcement mnémonique permet d'augmenter les facultés mémorielles à court et à long terme. Le personnage se rappelle plus facilement les événements ou les informations.

En termes de jeu

Il existe trois niveaux de renforcement mnémonique. Chaque niveau ajoute 1 dé aux tests d'Intelligence liés à la mémoire, comme on en fait par exemple pour se remémorer une scène ou un élément d'information spécifique.

L'accroissement des facultés mémorielles facilite l'assimilation des connaissances et des langues étrangères. Le niveau

1 ajoute 1 dé aux tests de compétences linguistiques. Le niveau 2 leur ajoute 2 dés, et fait passer de +4 à +3 le modificateur lié au fait de s'en remettre à l'Intelligence par défaut dans un test de connaissance. Le niveau 3 ajoute 3 dés aux tests de compétences linguistiques, et 1 dé aux tests de compétences de connaissance.

La mémoire jouant un rôle clef dans tout processus d'apprentissage, le coût en karma pour développer ou augmenter une compétence est réduit, jusqu'à un minimum de 1, d'un montant égal au niveau du renforcement.

Tension légère : le personnage souffre de maux de tête et de sensations de déjà-vu.

Tension moyenne : certains souvenirs reviennent à la mémoire du personnage, de façon aléatoire, ce qui le fait parler dans son sommeil et marmonner en public. Sa concentration s'en trouve altérée – il perd 1 dé dans toutes ses actions réclamant de la concentration, y compris le lancement de sorts et autres activités magiques.

Tension grave : chaque jour, autant de fois que le niveau du renforcement, le personnage doit réussir un test de Volonté (6) ou avoir un flash-back au cours duquel il revit un événement passé et reste coupé du monde pendant 1D6 minutes.

Tension fatale : chaque fois que le personnage effectue un test de connaissances ou de compétence linguistique, il doit également réussir un test de Volonté (6) ; sans quoi, il devient distrait et subit un malus de +2 à toutes ses actions (+4 pour celles qui réclament un minimum de concentration) pendant 2D6 minutes.

LE BIOWARE ESTHÉTIQUE

Le bioware esthétique demande généralement moins de préparation que le bioware normal.

En termes de jeu : le bioware esthétique n'a que peu d'effet en termes de règles proprement dites ; c'est surtout un outil de roleplaying. Dans certains cas, le maître de jeu peut décréter qu'il a un impact sur certaines situations sociales.

Tension : le maître de jeu est encouragé à imaginer des effets secondaires curieux lorsque le bioware esthétique est soumis à une trop forte tension.

ÉPIDERME CHLOROPLASTIQUE

Ce traitement consiste à introduire dans les cellules de l'épiderme des chloroplastes qui vont donner à la peau une coloration verte. Les chloroplastes engagent une photosynthèse, une réaction chimique au cours de laquelle la lumière du soleil, l'eau et le gaz carbonique vont participer à l'élaboration de glucose et de protéines. Ce processus crée suffisamment de "nourriture" pour que le personnage puisse, pendant une brève période, se nourrir uniquement de compléments alimentaires et de vitamines essentielles.

Bioware	Bio-index	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Compensateurs de dégâts					
Niveau 1-2	0,2/niveau	6/6 jours	25 000 ¥/niveau	2,5	6P-N
Niveau 3-5	0,2/niveau	10/6 jours	50 000 ¥/niveau	2,5	6P-N
Niveau 6-9	0,2/niveau	12/6 jours	100 000 ¥/niveau	2,5	6P-N
Fixateur de réflexes					
Compétence de base	0,25	8/6 jours	25 000 ¥	1,5	Légal
Spécialisation	0,1	5/6 jours	10 000 ¥	1,5	Légal
Organes thermosensitifs	0,5	10/12 jours	25 000 ¥	2	Légal
Régulateur de sommeil	0,3	4/4 jours	20 000 ¥	1	Légal
Renforcement mnémonique	0,2/niveau	6/7 jours	15 000 ¥/niveau	1	Légal



L'épiderme chloroplastique est incompatible avec l'orthoderme.

ÉPIDERME SENSITIF

Ce processus consiste à augmenter le nombre de récepteurs nerveux dans le derme, avec pour effet d'augmenter légèrement la sensibilité du personnage à la chaleur, au froid, à la pression et à la douleur. Ce gain en sensibilité reste mineur, insuffisant pour aggraver les dégâts d'une blessure, par exemple, mais il fait toute la différence pour les hédonistes en mal de frissons.

L'épiderme sensitif est incompatible avec l'orthoderme.

ÉPURATION MÉTABOLIQUE

Grâce à une série d'altérations des glandes exocrines, du foie et du pancréas – sans oublier l'adjonction de quelques bactéries spécialisées dans l'intestin –, ce bioware permet au personnage de digérer plus efficacement la nourriture et la boisson. Le principal résultat, c'est surtout que les effets les plus embarrassants et les plus déplaisants du système digestif sont éliminés. Le personnage ne développe quasiment plus d'odeur corporelle, ne rote plus et n'a jamais de gaz. Même sa sueur et ses excréments sont aseptisés. Ce traitement est populaire chez les grands de ce monde et les personnalités en vogue soucieuses d'éviter le moindre faux pas en société.

L'épuration métabolique est incompatible avec l'expansion du système digestif (voir page 64).

GLANDES ODORIFÉRANTES

Une petite intervention ciblée dans les glandes exocrines sudoripares permet de donner à la sueur pratiquement n'importe quelle odeur! Le choix est arrêté par le personnage avant l'opération, parmi un très large panel de senteurs (dont des parfums de marque). L'opération peut également modifier le goût de la sueur, de manière à pimenter certaines situations intimes.

IMPLANTS CAPILLAIRES

Il est possible de faire pousser cheveux et poils en grand nombre ou dans des endroits inhabituels en traitant le derme de la peau de manière à stimuler les follicules pileux. La texture, la couleur et la densité sont fixées à l'avance, mais offrent toutes sortes d'options – de la crinière verte aux élégants fourreaux de fourrures qui recouvrent les jambes de façon à se promener en short en plein hiver. Actuellement, la mode dans le milieu du show-business est aux moustaches de phoque.

Chaque opération permet de traiter une surface de peau de la taille approximative du cuir chevelu.

PIGMENTATION ÉPIDERMIQUE ET BIO-TATOUAGES

En altérant la quantité de mélanine dans la peau, ainsi qu'en y introduisant d'autres pigments naturels, il est possible

de donner à la peau toutes sortes de couleurs – du noir de jais au rouge vif en passant par un blanc crayeux. On peut se colorer ainsi sur l'ensemble du corps, ou juste sur certaines parties. L'art du bio-tatouage connaît une véritable explosion, en particulier auprès de ceux qui veulent se teinter de motifs spéciaux. Cette pigmentation artificielle ne s'estompe pas, mais il est possible de concevoir les bio-tatouages de manière à ce qu'ils changent légèrement au fil du temps.

Ce bioware est incompatible avec l'épiderme chloroplastique.

L'iris de l'œil peut également être altéré de cette manière, mais cette option est incompatible avec les yeux cybernétiques.

RÉGULATION ALIMENTAIRE

Cet implant s'adresse aux personnes soucieuses de leur image, qui s'inquiètent à l'idée de prendre du poids ou de compromettre leurs mensurations. Il consiste en une série de modifications du circuit gastro-intestinal visant à limiter la quantité de nourriture digérée, en proportion avec le rythme métabolique du personnage. Il contrôle la production de glucides et sa conversion en graisse, et les maintient dans des limites raisonnables. Grâce à lui, le personnage est assuré de ne pas grossir, quelle que soit la quantité de nourriture qu'il avale.

La régulation alimentaire est incompatible avec l'expansion du système digestif (page 64).

LES RÈGLES DU BIOWARE

LES GRADES DE BIOWARE

Le bioware existe en deux grades: le bioware de base et le bioware de culture. On ne trouve du bioware d'occasion qu'au grade de base. Les implants peuvent être installés sur toute personne du groupe sanguin – et parfois du métatype ou du sexe – correspondant. Ils sont cultivés grâce à des méthodes hautement perfectionnées, et leur implantation nécessite généralement toute une batterie de traitements immunosuppresseurs afin de persuader l'organisme de les accepter.

Le bioware de base nécessite un "donneur d'organes" générique, puisqu'il ne s'adresse pas à un patient en particulier. Le bioware de culture, en revanche, est développé sur commande et cloné à partir des propres cellules du patient. Utilisez la table des types de substituts organiques, page 128 de *SR3*, pour connaître le temps de base de leur croissance. Certains implants ne se font qu'en modèles de culture; la rubrique *Bioware de culture*, page 72, en dresse la liste. Commander du bioware de culture prend beaucoup plus de temps que de trouver un fournisseur ayant des implants génériques en réserve.

Le bioware de base peut également être cultivé spécialement sur commande, ce qui limite son impact sur l'organisme du patient (25 % d'index d'Essence en moins; voir page suivante).

Bioware	Bio-index	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Épiderme chloroplastique	0,2	6/8 jours	10 000 ¥	2	Légal
Épiderme sensitif	0,2	6/6 jours	10 000 ¥	2	Légal
Épuration métabolique	0,2	4/4 jours	10 000 ¥	1	Légal
Glandes odoriférantes	0,1	4/4 jours	5 000 ¥	1	Légal
Implants capillaires	0,1	4/4 jours	2 000 ¥	1	Légal
Pigmentation épidermique	0,1	6/6 jours	5 000 ¥	1	Légal
Régulation alimentaire	0,2	4/4 jours	10 000 ¥	1	Légal

Sa disponibilité et son index de rue en sont accrus, et il faut encore tenir compte du délai de clonage (voir *SR3*, page 128).

Les implants qui n'existent qu'au grade de culture n'utilisent pas ces modificateurs, qui sont déjà pris en compte dans leur description.

Le bioware esthétique peut s'acheter comme bioware de culture, lui aussi, même s'il n'y a pas grand intérêt à le faire.

Le bioware d'occasion

On trouve du bioware d'occasion à 60% du prix du neuf. Les implants d'occasion comptent toujours 1 point de tension impossible à récupérer. Seul le bioware de base peut être revendu sur le marché de l'occasion. Le bioware de culture est impossible à recycler.

Certains implants tenant davantage du traitement de fond ou de l'opération chirurgicale que d'un organe aisément transplantable, le maître de jeu peut décréter qu'ils ne peuvent pas se trouver d'occasion. Le renforcement des articulations, par exemple, consiste en une série de modifications qu'on ne peut pas ôter à une personne pour la mettre sur une autre.

LES EFFETS DE L'INSTALLATION DU BIOWARE

Le bioware, étant principalement de nature organique, ne pèse pas aussi lourd sur l'organisme que le cyberware. Son implantation ne coûte pas d'Essence. Toutefois, il a tout de même un impact – mesuré par un indice qu'on appelle le bio-index – et entraîne divers effets secondaires (voir plus loin *Les inconvénients du bioware*). Après tout, quand la composition interne du corps est modifiée, il faut s'attendre à des surprises. Il est vrai aussi que le corps ne peut être modifié que jusqu'à un certain point, au-delà duquel le système tout entier commence à se dérégler.

Notez qu'un implant bioware spécifique ne peut être installé qu'une fois chez chaque personne. On ne peut pas se faire implanter deux jeux de compensateurs de dégâts, par exemple, ou deux amortisseurs traumatiques.

Le bio-index

Chaque implant bioware a un coût appelé le bio-index. Ce coût indique l'impact que l'implant a sur l'organisme. Le bio-index d'un personnage est donc égal à la somme des bio-index de tous ses implants.

L'index d'Essence

L'index d'Essence indique quel degré de modifications biologiques peut subir l'organisme avant de se dérégler. Comme le cyberware a un effet dévastateur sur l'intégrité corporelle et qu'il réduit la capacité du corps à affronter le changement, ses implants affectent également cet index.

L'index d'Essence d'un personnage est égal à son Essence effective plus 3. Un personnage dépourvu d'améliorations cybernétiques – entièrement naturel, donc – a un index d'Essence de 9. Un samouraï des rues chromé jusqu'au slip auquel il ne reste plus que 0,05 en Essence a un index d'Essence de 3,05. Son intégrité corporelle durement éprouvée ne lui autorise plus qu'un nombre restreint de modifications biologiques.

Quand le bio-index global atteint ou dépasse l'index d'Essence, le personnage a trop tiré sur ses réserves et subit des

effets secondaires supplémentaires (voir *Les inconvénients d'un excès de bioware*, page suivante).

Les limites du bioware

Un personnage peut avoir au maximum un bio-index de 9. Personne ne peut tolérer davantage de modifications. Au-delà, on tombe en état de choc et on meurt rapidement.

Naturel ou augmenté

Le bioware étant conçu pour correspondre parfaitement à la physiologie de son utilisateur, les bonus qu'il procure aux attributs sont considérés comme naturels et non comme le fruit d'une augmentation. Autrement dit, quand on parle de l'attribut non augmenté, il faut tenir compte des bonus du bioware.

LES INCONVÉNIENTS DU BIOWARE

Un personnage équipé de bioware doit se préparer à faire face aux désagréments suivants.

Les niveaux de tension

La tension à laquelle le bioware est soumis, mesurée en niveaux, l'endommage et lui fait perdre de son efficacité. La description de chaque implant bioware indique les inconvénients liés à chaque niveau de tension. Pour plus de détails concernant la tension du bioware, voir page 128.

Affaiblissement du système immunitaire

Le bioware ayant tendance à perturber quelque peu sa physiologie, l'utilisateur devient plus vulnérable aux maladies, aux substances chimiques et aux toxines. Chaque tranche de 2 points de son bio-index augmente de 1 la puissance de toute maladie, drogue, toxine ou autre substance contre laquelle il tente de résister.

Allongement des délais de guérison

La présence de bioware entrave la capacité du corps à se réparer lui-même, ce qui rallonge le processus de guérison. Appliquez la moitié du bio-index (arrondi à l'entier supérieur) du personnage comme malus à tous ses tests de guérison, y compris les tests de guérison magique.

LE BIOWARE ET LES ÉVEILLÉS

Le bioware a un impact très sensible sur l'intégrité somatique et magique des personnages Éveillés. Le bouleversement de leur fonctionnement interne – fût-ce par du bioware cloné à partir de leurs propres cellules – altère leur faculté à canaliser le mana. Pour employer une métaphore, si le mana était un courant électrique qui circulait à travers le corps, le bioware serait une sorte de résistance, qui en ralentit le flux.

L'effet est moins sensible qu'avec le cyberware, car la chair n'est pas directement mutilée ou violée; toutefois, elle est changée et ne conduit plus l'énergie magique avec la même facilité qu'avant.

En termes de jeu, cette conséquence se traduit par une réduction virtuelle de l'indice de Magie (mais pas de l'Essence). Quand un personnage Éveillé se fait implanter du bioware, réduisez son indice de Magie par son bio-index et arrondissez le résultat à l'entier le plus proche. C'est cet indice

TABLE D'ACQUISITION DU BIOWARE DE BASE
COMME BIOWARE DE CULTURE

Coût	Index d'Essence	Disponibilité
x4	x0,75	+2/x5

réduit qui lui servira désormais d'indice de base, dans le calcul du Drain par exemple (y compris dans les cas où ce Drain entraînerait des dégâts physiques), mais aussi pour le calcul de la réserve de magie, la détermination du nombre maximum de pouvoirs d'un adepte (SR3, page 167) et dans toutes les occasions où l'indice de Magie est pris en compte, comme dans la protection astrale ou le combat astral. Un adepte dont la Magie est réduite de cette façon ne peut pas déployer simultanément des pouvoirs d'une valeur supérieure à cet indice effectif.

Remarquez que l'indice de Magie n'est pas *réellement* réduit; il est seulement bridé. Si cet indice tombait à zéro ou moins à cause du bioware, le personnage ne perdrait pas pour autant sa capacité à pratiquer la magie – simplement, il ne l'utiliserait plus aussi efficacement en raison de ce qu'il aurait infligé à son corps.

Les geasa ne peuvent pas contrer cette réduction de l'indice de Magie, puisqu'aucun point de Magie n'est véritablement perdu. Par contre, en augmentant son indice de Magie, l'initiation permet au personnage de contrebalancer les effets du bioware.

LES INCONVÉNIENTS D'UN EXCÈS DE BIOWARE

Quand le bio-index d'un personnage égale ou dépasse son index d'Essence, l'organisme est profondément déstabilisé. Son fonctionnement naturel est gravement perturbé par les implants, et il a beaucoup plus de mal à faire face aux agressions extérieures. Le personnage devient plus fragile, davantage enclin à la dépression et autres effets délétères.

Facilité à mourir

Un personnage surchargé en implants est plus fragile que les autres. Chaque point (ou fraction de point) de bio-index supérieur à son index d'Essence réduit de 1 le nombre de cases qu'il peut cocher au-delà de son moniteur de condition. Pour plus de détails à ce sujet, voir *Dépasser la capacité du moniteur de condition*, page 125 de SR3.

Notez que les éventuels bonus du bioware à la Constitution sont considérés comme naturels; n'oubliez pas de les prendre en compte dans le calcul du nombre de cases maximum à cocher.

Rick a une Constitution de 6, un bio-index de 5,4 et un index d'Essence de 4. Son bio-index dépasse son index d'Essence de 1,4 point. Normalement, sa Constitution devrait lui permettre de cocher encore 6 cases après saturation de son moniteur de condition, mais ses implants excessifs réduisent ce chiffre à 4 cases. Au-delà, il meurt.

Immunité réduite

L'excès de bioware est encore plus néfaste pour la capacité du personnage à résister aux maladies, aux substances chimiques et aux toxines. Chaque tranche de 2 points de bio-index ajoute 1 à la puissance des maladies qui l'assaillent.

Période de guérison plus longue

Un bioware excessif entraîne un allongement des délais de guérison. Chaque tranche de 2 points de bio-index supérieur à son index d'Essence fait perdre 1 dé au personnage pour ses tests de guérison.

Surcharge biosystémique

Un personnage dont le bio-index est supérieur à l'index d'Essence est en état de stress permanent. Chacun de ses implants fonctionne comme s'il subissait une légère tension, impossible à réparer ou à guérir. Cette tension ne se mesure pas en chiffres, mais correspond simplement à un état de fatigue général.

COMPATIBILITÉ DU BIOWARE

Dans certains cas, le mélange bioware et cyberware peut produire des effets détonants.

Si un implant est dit incompatible avec un autre, on ne peut pas implanter les deux dans un même organisme. Si un implant est incompatible avec un équipement externe, cet équipement ne peut pas servir à développer ou amplifier le fonctionnement de l'implant; au gré du maître de jeu, il risque même de l'entraver.

Accélérateur synaptique

Cet implant est incompatible avec les réflexes câblés ou les mouvements câblés.

Bioware esthétique

Les épidermes chloroplastique et sensitif sont incompatibles avec l'armure dermale ou le gainage dermal. Pigmentation épidermique et gainage dermal sont également incompatibles.

Expansion du système digestif

Cette modification est incompatible avec le système cyberware de filtrage des toxines (SR3, page 299).

Extension du volume

Cette modification est incompatible avec la réserve d'air interne.

Filtre trachéal

Cet implant est incompatible avec le système de filtrage d'air (SR3, page 299) ou les cyberbranchies OXSYS (page 27).

Fixateurs de réflexes

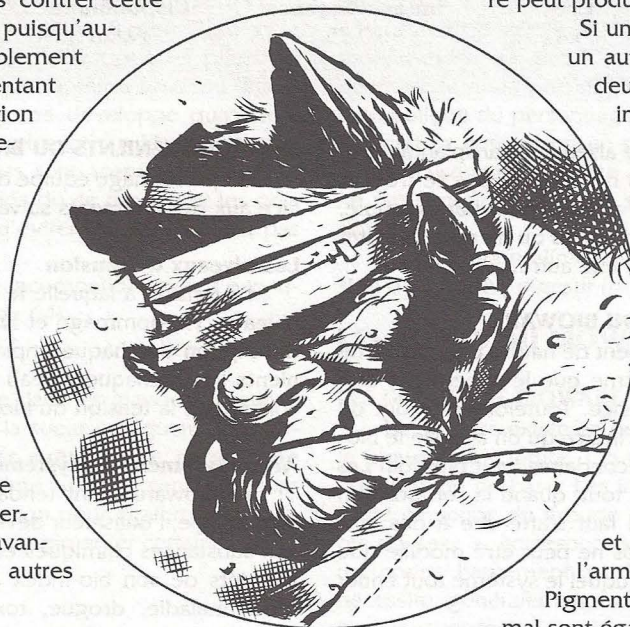
Les fixateurs de réflexes sont incompatibles avec les réflexogiciels. Les bonus de compétences qu'ils apportent ne s'appliquent pas aux compétences obtenues par des logiciels.

Glande supratyroïdienne

Comme la pompe d'adrénaline, la glande supratyroïdienne est incompatible avec les mouvements câblés.

Membranes nictitantes

Ces implants sont incompatibles avec les yeux cybernétiques ou les modifications rétinienne anti-flash.



Orthoderme

L'orthoderme est incompatible avec l'armure dermale ou le gainage dermal. Il ne peut pas être implanté sur un cybermembre, et la présence de cybermembres réduit son efficacité sur le reste du corps (voir *Compatibilité du cyberware*, page 32).

Pompe d'adrénaline

La pompe d'adrénaline est incompatible avec les mouvements câblés, car la combinaison des deux produit des réactions aussi violentes qu'incontrôlables qui dépassent largement les limites des réflexes et stimuli naturels du corps. Cette hyperstimulation a des répercussions catastrophiques.

Renforcement des articulations

Cet implant systémique ne peut pas être intégré dans un cybermembre. Le gain en Réaction qu'il confère est perdu si le personnage obtient un autre bonus à la Réaction grâce à des membres cybernétiques à la Rapidité accrue. Tous les bonus du renforcement des articulations sont perdus si deux des membres du personnage sont remplacés, partiellement ou intégralement, par des cybermembres.

Renforcement mnémonique

Les bonus de compétences du renforcement mnémonique ne s'appliquent pas aux compétences provenant de logiciels.

Renforcement musculaire

Le renforcement musculaire et l'amélioration du tonus peuvent parfaitement coexister mais sont incompatibles avec les substituts musculaires. Ils ne peuvent pas concerner des cybermembres ; si un personnage possède les deux, les effets du bioware sont réduits comme indiqué page 32 à la rubrique *Compatibilité du cyberware*.

Yeux de chat

Les yeux de chat sont incompatibles avec les yeux cybernétiques ou les modifications rétinienne.

BIOWARE ET POUVOIRS MAGIQUES

Les pouvoirs magiques, comme les sorts ou les pouvoirs des adeptes, sont généralement complémentaires des effets du bioware. Quelques cas particuliers méritent cependant qu'on s'y arrête.

Boosters de réflexes

Si un implant bioware qui améliore la Réaction ou l'initiative est employé en conjonction avec un pouvoir d'adepte ou un sort qui entraîne les mêmes effets, seul le plus élevé des deux bonus est pris en considération.

Résistance à la douleur

Les implants bioware comme les compensateurs de dégâts, blocages anti-douleur et amortisseurs traumatiques sont efficaces contre les effets d'une douleur simulée par magie, comme c'est le cas avec les sorts Agonie et Agonie de Masse.

Le pouvoir d'adepte de Résistance à la Douleur (SR3, page 169) est incompatible avec les blocages anti-douleur et les compensateurs de dégâts. L'amortisseur traumatique n'affectera que les dégâts qui ne seront pas annulés par la Résistance à la Douleur.

Les implants bioware de résistance à la douleur sont impuissants contre le pouvoir d'adepte de Coup Nerveux.

Suspension métabolique

Si le personnage active son frein métabolique alors qu'il est sous l'effet d'un sort d'Hibernation ou du pouvoir d'adepte d'Animation Suspendue, ces effets ne se cumulent pas ; seul le plus efficace est pris en considération (autrement dit, les réductions du rythme métabolique ne s'additionnent pas).

Thermosensibilité et sorts d'Illusion

La thermosensibilité ne se basant pas sur la vue, elle n'est pas trompée par les sorts d'Illusion qui affectent ce sens. Un personnage drapé dans un sort d'Invisibilité, par exemple, sera tout aussi détectable qu'un autre pour des organes thermosensitifs.

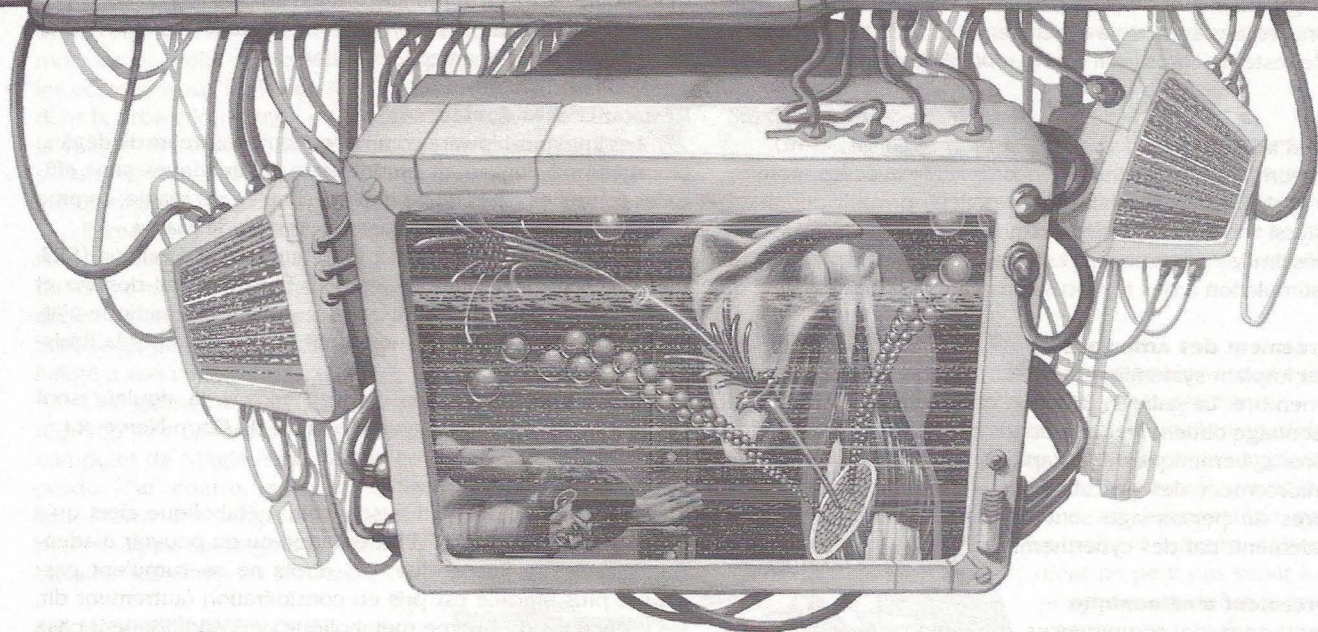
En revanche, le pouvoir de métacrature de Dissimulation affecte la thermosensibilité.

BIOWARE ET PARANATURELS

Les paranaturels acceptent beaucoup mieux le bioware que le cyberware, même si les corporations rechignent à investir dans la recherche et l'élaboration d'implants bioware qui leur soient spécifiquement destinés. Concernant le bioware, les métacratures sont soumises aux mêmes restrictions et inconvénients que les personnages.

Les paranaturels Éveillés voient également leurs pouvoirs magiques réduits par le bioware, exactement comme les personnages Éveillés (voir page 77).

LA NANOTECHNOLOGIE



Le cyberware, les interface chair/chrome en tout cas, ne pourrait pas exister sans les nanites. La nanotechnologie était dans l'air, sous différentes formes, dès l'apparition du cyberterminal et la fin des Euro-Guerres. Pourtant, ses créations – invisibles à l'œil nu – étaient largement sous-estimées jusqu'à ce que la néo-IA Deus les mette à l'honneur. Depuis, la nanotechnologie est devenue l'un des sujets phares de la recherche dans le monde Éveillé.

LA NANOTECHNOLOGIE POUR LES NULS

En termes simples, la nanotechnologie est la science de la fabrication, à l'échelle quasi-moléculaire ou cellulaire, de machines destinées à intervenir directement sur les molécules. Elle dérive à la fois de la chimie, de la physique, de la biologie, de l'ingénierie et de la microélectronique. Ces origines bâtarde sont la cause d'un certain complexe d'infériorité, la nanotechnologie étant souvent considérée comme un simple prolongement de ces sciences plus vastes – jusqu'à des disciplines comme la nano-ingénierie ou la nano-médecine, qui sont vues comme des spécialités.

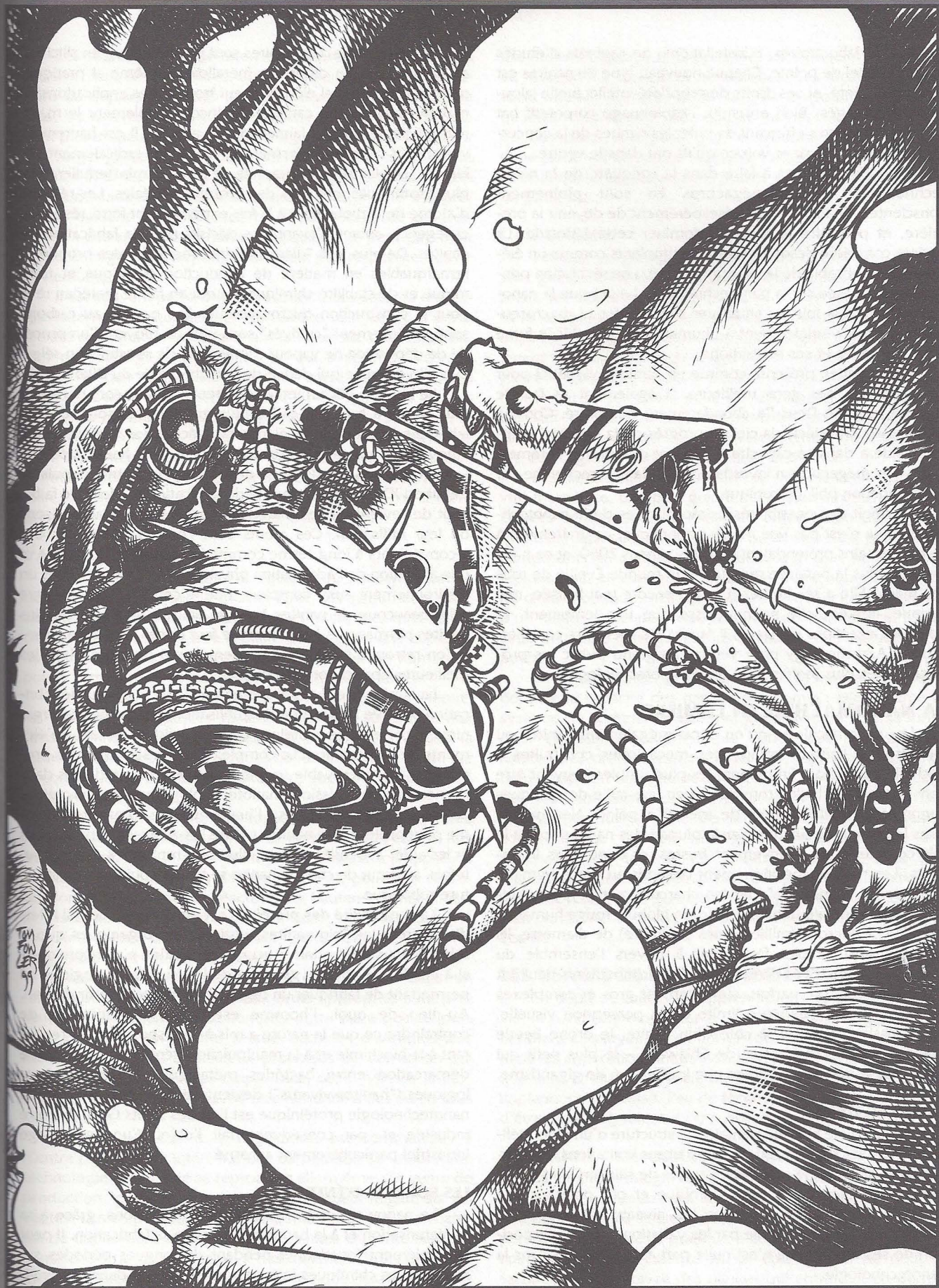
La nanotechnologie comprend la fabrication des puces optiques, l'installation du cyberware neural et l'assemblage de machines de haute précision, autant de domaines primordiaux dans un monde dominé par les corporations.

À L'INTÉRIEUR DE L'ARCOLOGIE

La nanotechnologie a connu récemment une véritable explosion, nourrie en partie par les événements liés à l'arcologie Renraku et à la course folle qui s'est ensuivie pour acquérir les technologies révolutionnaires développées par Deus. Contrairement à la communauté scientifique, Deus n'avait aucune idée préconçue concernant le monde qui l'entourait. Grâce à son accès permanent à la Matrice, à une compréhension intime de ses propres schémas de fonctionnement et à sa capacité de réflexion par essence inhumaine, l'IA s'est trouvée naturellement portée vers la nanotechnologie. Elle est devenue une sorte de "savant fou" archétypique, propulsant les limites de la nanotechnologie vers des sommets insoupçonnables et imprévisibles. Certains savants humains auraient certainement fini par faire les mêmes découvertes qu'elle, mais la plupart se réfrénaient pour des raisons éthiques ou morales. L'IA ne souffrait d'aucun handicap de ce genre.

EN DEHORS DE L'ARCOLOGIE

Bien qu'ayant été choquées par Deus et par ce qu'elle a provoqué, les mégacorps font des heures supplémentaires pour tenter de reproduire ou de surpasser ses inventions. La nanotechnologie reste un terrain de recherche hautement concurrentiel et dans lequel des sommes énormes sont investies. L'élaboration, le test et la fabrication de nanites réclament des ressources quasiment infinies (à la fois sur le plan financier et en termes de personnel) ainsi qu'une



armada de laboratoires, d'installations, de cabinets d'études et de matériel de pointe. Chaque nouveau type de nanites est aussitôt breveté, et ses droits de propriété intellectuelle jalousement protégés. Bien entendu, l'espionnage corporatif bat son plein, chacun s'efforçant de voler les nanites de la concurrence pour les ouvrir et voir ce qu'ils ont dans le ventre.

Il y a des fortunes à faire dans la conquête de la nanotechnologie, et les mégacorps en sont pleinement conscientes. Chacune tente désespérément de devenir la première, et peut-être la seule, à dominer cette industrie. La société considère désormais les cyberimplants comme un élément indispensable de la vie quotidienne, une révolution principalement basée sur la nanotechnologie. Le fait que la nanotech affecte à la fois les structures moléculaire et macroscopique permet véritablement à l'humanité de franchir le fossé entre ses rêves et ses réalisations.

Ce potentiel, présenté comme un outil providentiel pour rendre la vie des gens meilleure, a également sa facette sombre, comme Deus l'a abondamment démontré. Comme toujours au XXI^e siècle, la clef du progrès de la nanotechnologie résidera dans sa capacité à générer des profits commerciaux. Les mégacorps n'investissent pas dans la recherche par préoccupation philanthropique.

En dépit des possibilités extraordinaires de la nanotechnologie, ce n'est pas une magie scientifique, contrairement à ce que certains prétendaient dans les années 2050, et ce n'est pas non plus la panacée qui guérira le monde Éveillé de tous ses maux. Elle a ses limites. Elle est encore mal balisée, mal connue, limitée; elle ne progresse que très lentement. Et après les exactions de Deus, il faudra les meilleurs commerciaux d'Aztechnology pour vendre au grand public les productions les plus inoffensives de la nanotechnologie.

LA NANOMACHINE EN LUMIÈRE

Les nanomachines, qu'on appelle également nanites ou nanodrones, sont de minuscules mécaniques construites à l'échelle du micron. En théorie, les plus simples peuvent être construites à l'échelle atomique, avec une taille de quelques nanomètres (milliardièmes de mètre) à peine. Néanmoins, dans le monde de *Shadowrun*, la plupart des nanites sont à la fois complexes et relativement frustes, et donc, plus imposants. Les nanites spécifiquement destinés au corps humain, surnommés "nanoware" par les charcudocs et cybertechniciens, font généralement la taille d'un globule rouge humain – jusqu'à dix microns (millionnièmes de mètre) de diamètre. Ils peuvent ainsi circuler facilement à travers l'ensemble du corps. Ceux employés dans d'autres environnements peuvent être plus petits ou, parfois, suffisamment gros et complexes pour se situer à l'extrême limite de la perception visuelle. Mais aussi gros soit-il, à côté d'un nanite, le drone Beetle Crawler de dix centimètres de Shiawase – le plus petit qui existe sur le marché – dégage une impression de gigantisme.

LA FABRICATION

Au niveau le plus élémentaire, la structure d'un objet définit à la fois ses propriétés physiques et ses limitations; le charbon et le diamant, le sable et les puces de silicium sont tout à fait comparables sur le plan chimique et ont pourtant une structure dissemblable. À tous les niveaux, la valeur de chaque structure est définie par les variations dans la disposition de ses atomes. Ce n'est nulle part aussi vrai que dans la nanotechnologie.

On peut fabriquer des nanites à partir de toutes sortes de matériaux, car l'important est moins la chimie de base que la

finesse du contrôle. Les nanites sont généralement en silicium, en carbone ou en différents métalloïdes, même si pratiquement n'importe quel élément peut trouver des applications en nanotechnologie. Le carbone est incontestablement le matériau privilégié pour la fabrication de nanites. Il est hautement versatile et capable de former des matériaux radicalement différents. Le diamant, le graphite et les buckminsterfullerènes, plus ésotériques, ont tous des propriétés idéales. Les réseaux d'atome de carbone sont à la fois extrêmement forts, résistants et légers – autant d'avantages décisifs pour la fabrication de nanites. De plus, ces "diamantoïdes" montrent des propriétés remarquables en matière de conduction électrique et thermique et de stabilité chimique, ce qui en fait le matériau rêvé pour la construction microscopique. Ces nanites au carbone sont généralement "cultivés" sous vide au moyen d'un procédé de déposition de vapeur chimique et de soustraction sélective d'hydrogène qui dérive de la technologie du Dikote™.

Le bore, le silicium et les différents métaux sont parmi les plus faciles à travailler et les plus gros nanites sont souvent fabriqués à partir de ces éléments, grâce à des techniques de lithographie aux rayons X et d'usinage de très haute précision – techniques qui existaient déjà dans l'industrie depuis le début du XXI^e siècle. La facilité de fabrication et, donc, le faible coût de revient de ces matériaux sont les principales raisons de leur utilisation. Ces atouts sont contrebalancés par des inconvénients à long terme comme la corrosion, la toxicité et une altération de l'adéquation physique, en particulier dans un environnement aussi complexe que le corps humain. Malgré cela, beaucoup de nanites à usage unique ainsi que certains nanites permanents à bon marché font appel à ces éléments – qu'on retrouve toujours, à un degré ou à un autre, dans les meilleures applications nanoware.

La supériorité du carbone en tant que matériau de fabrication soulève la question de l'utilisation des molécules organiques, comme les protéines ou les glucides, en tant qu'éléments de construction. La complexité de la structure des protéines et leur incroyable souplesse les rendraient idéales dans de nombreuses missions nanotechnologiques. Les protéines naturelles sont employées à l'heure actuelle en nanotechnologie pour protéger les nanites contre les défenses immunitaires et les aider à identifier leurs cellules ou molécules-cibles. Toutefois, au cœur de chaque nanite se trouve toujours une structure robotique.

La complexité des protéines est précisément ce qui interdit de créer les "bio-nanites" entièrement organiques que la science nous promettait. Aucune corporation n'a encore réussi à établir une théorie générale de la structure biologique lui permettant de fabriquer un organe biologique à partir de rien. Au lieu de quoi, l'homme est obligé d'adapter et de contraindre ce que la nature a mis à sa disposition, en recourant à la biochimie et à la manipulation génétique. La ligne de démarcation entre bactéries métalliques et micro-robots logiques ("nanites vivants") devient de plus en plus floue. La nanotechnologie protéinique est l'un des saints Graal de cette industrie et, par conséquent, fait l'objet d'un espionnage industriel particulièrement acharné.

LES SOURCES D'ÉNERGIE

Le nanoware opère quasiment sans frictions, grâce à sa miniaturisation et à la haute précision de sa fabrication. Il peut généralement fonctionner pendant de longues périodes sur ses réserves chimiques internes ou en puisant dans son environnement. Il existe différents moyens de fournir aux nanites l'énergie minimale dont ils ont besoin en complément.

Les sources d'énergie internes comprennent des cellules électrochimiques miniatures, qui fournissent le courant nécessaire au déplacement des nanites à travers l'organisme. De plus, les nanites opèrent à une échelle si réduite qu'ils peuvent puiser une quantité d'énergie significative dans la chaleur du corps grâce à des piles thermo-voltaïques. D'autres sources internes d'énergie comprennent des cellules de carburant miniatures et des batteries atomiques, même si le problème évident de la radioactivité limite l'usage de ces dernières à des applications non biologiques (sauf peut-être pour certaines organisations particulièrement peu respectueuses de la vie humaine).

Il est souvent préférable de recourir à des sources d'énergie externes, ce qui permet de réduire la taille et la complexité des nanites en supprimant la nécessité d'une installation de stockage énergétique; ce qui supprime, aussi, le risque de panne une fois le nanite arrivé au bout de ses réserves. Dans un organisme vivant, il peut s'agir des mêmes molécules qui fournissent au corps son énergie – sous réserve de trouver un moyen de les faire assimiler. Les nanites peuvent également être alimentés par des agents chimiques, comme différents types de sucres. Le choix du carburant est bien plus vaste dans les applications industrielles, où il comprend souvent le gaz carbonique et d'autres gaz.

L'AUTO-DUPLICATION

L'un des traits les plus marquants du nanoware est sa capacité à se dupliquer lui-même. Avec des instruments suffisamment précis et un schéma complet, n'importe quel nanite devrait théoriquement être capable de produire une copie de lui-même. En cela, les nanites semblent avoir de nombreux points communs avec les formes de vie rudimentaires.

Cependant, l'auto-duplication est un secteur dans lequel les systèmes biologiques restent largement supérieurs aux constructions nano-mécaniques. Le nanoware n'a pas la même souplesse que les bactéries ou les virus; il est limité par sa conception et ne peut se reproduire que dans un cadre soigneusement contrôlé.

Par ailleurs, son auto-duplication se heurte au problème de la rareté des matériaux bruts. Le corps humain est fait aux trois-quarts d'eau, le reste étant principalement composé de protéines. La plupart des nanites reposent, pour leur reproduction, sur des principes réactifs purs, hautement inhabituels et susceptibles d'endommager leur hôte. Leur duplication à l'intérieur même du corps humain risque donc de demeurer impossible pour un bon moment.

L'auto-duplication des nanites est possible dans un milieu contrôlé, où les matériaux bruts appropriés sont présents. Actuellement, il faut compter entre dix à quinze jours pour dupliquer un nanite, même dans un environnement idéal, en raison du méticuleux processus de correction qui reste nécessaire à chaque étape. Mais cette "vitesse limite" devrait théoriquement pouvoir être ramenée à des délais plus raisonnables.

L'ultime obstacle à la duplication est commercial: il n'entre pas dans les intérêts d'une corporation de vendre une technologie capable de se reproduire elle-même. Ce genre de production "gratuite" a rapidement un impact négatif sur les ventes. Les corporations gardent la main mise sur leur matériel de duplication, et les ateliers de nanites en vente libre sur le marché font toujours appel à des matériaux bruts extrêmement spécialisés ou ne peuvent produire que des nanites "stériles", inaptes à la duplication. De toute manière, les corporations rechignent à commercialiser des souches de nanites ou

des ateliers capables d'en produire. Elles préfèrent les mettre en location sur des bases périodiques. Ces locations s'effectuent sous la surveillance de la Cour corporatiste et on dit qu'elles contiennent des clauses ouvrant la porte à des options aussi extrêmes que le tristement célèbre ordre Oméga. Le vol de secrets nanotechnologiques est très mal vu, et ceux qui le pratiquent avec succès s'appliquent à conserver un profil bas.

L'AUTONOMIE

Pendant longtemps, la question du contrôle fut l'un des plus grands défis de la fabrication des nanites. Individuellement, les nanites sont trop petits pour être télécommandés, et le téléguidage externe est généralement impraticable ou impossible. Chaque nanite doit donc intégrer son propre ordinateur, capable de réagir à des indications externes et programmé pour une mission précise. Ce problème a été surmonté par la perfection et la miniaturisation des circuits en diamant et des structures mémorielles polymériques similaires à l'ADN, combinées au développement de la technologie des logiciels perfectionnés dans la Matrice.

Les nanocircuits en diamant ont une meilleure conductivité thermique, une plus grande résistance aux températures élevées et assurent une meilleure transmission des signaux que leurs équivalents en silicium ou autres. Cela permet aux composants en diamant d'être beaucoup plus petits et plus rapides, tout en évitant les erreurs de diffraction qui affectent les circuits optiques délicats. Grâce à eux, les circuits logiques d'un nanite n'occupent que la moitié de son volume. Même ainsi, un nanite n'est guère plus évolué qu'une calculatrice de poche.

En conséquence, la fabrication de systèmes complexes dépasse la capacité des nanites autonomes; elle réclame un système de commande externe, généralement sous la forme d'un équipement informatique conçu pour adresser aux nanites des ordres simples. Dans les projets les plus ambitieux, exigeant une grande souplesse, il faut parfois un logiciel semi-autonome externe pour diriger les nanites. Une rumeur persistante parle de recherches secrètes visant à concevoir une véritable intelligence artificielle vouée à la supervision de travaux de grande envergure, ainsi qu'à d'autres fonctions beaucoup plus complexes, mais naturellement, ce n'est pas le genre de projet qu'on étale au grand jour – en particulier à la lumière des événements de l'arcologie de Seattle.

LES USAGES DE LA NANOTECHNOLOGIE

En dépit de toutes les appréhensions qu'elle peut soulever, la nanotechnologie est la science "futuriste" la plus couramment employée dans l'univers de *Shadowrun* – aussi bien dans les applications industrielles de Saeder-Krupp ou d'Ares que dans l'industrie spatiale de Yamatetsu, en passant par les implants de Shiawase. Peu de technologies peuvent se vanter d'être aussi polyvalentes ou aussi largement applicables.

L'HUMANITÉ – EMPORTÉE PAR LE MOUVEMENT

La nanotechnologie est la clef qui permet à la chair et à la machine de communiquer. Sans elle, les implants un tant soit peu perfectionnés seraient si lourds, si encombrants, qu'ils en perdraient tout intérêt pratique – et, dans la plupart des cas, coûteraient plus d'Essence qu'un être humain ne peut en sacrifier. C'est le travail des nanites qui entretient en permanence le système neural de manière à ce que les signaux de la chair et du métal n'entrent pas en opposition. C'est grâce



aux nanites que les signaux électriques passent du corps au cyberware et vice-versa sans retard ni déperdition, que le samouraï des rues se déplace à la vitesse de la foudre, que les deckers planent dans la Matrice, que les interfacés font corps avec leur véhicule, et ainsi de suite.

Les nanites contrôlent également les circuits microscopiques qui forment la rétine des yeux cybernétiques, tissent et retissent les fibres synthétiques utilisées dans le gainage dermal, et jouent un rôle dans presque toutes les interventions chirurgicales modernes.

En dehors du corps, les nanites font office de détecteurs de défaillance et d'instruments de contrôle à l'intérieur des moteurs et réacteurs, de capteurs de tensions dans le fuselage des avions ou des navettes spatiales, ainsi que dans la quasi-totalité des coques des stations orbitales. Les fuselages modernes sont polis par des nanites avec un tel degré de précision que, s'ils étaient à l'échelle de la Terre, on n'y trouverait pas d'imperfection plus grosse que le mont Everest.

Le monofilament est également un produit de la nanotechnologie. Conçu à l'origine pour être tressé en câbles et soutenir des poids extrêmes, il est surtout connu sous son application mortelle en tant que fouet.

L'amélioration humaine et la médecine

Le principal intérêt de la nanotechnologie – du point de vue humain – réside dans ses nombreuses applications médicales et paramédicales. La nanotechnologie est l'huile dans les rouages de la mécanique cybernétique et bionique, et elle constitue depuis longtemps un accessoire indispensable de toute procédure d'implantation. Sans elle, les interventions les plus lourdes comme le renforcement de l'ossature, l'installation de réflexogiciel, d'armure dermale ou même de réflexes câblés seraient impraticables. Et sans la précision du travail des nanites, même l'installation d'un vulgaire datajack serait impossible. C'est pourquoi, avant l'arrivée de Deus, la nanotechnologie tournait principalement autour du domaine médical.

Dans les premiers temps de l'industrie cybernétique, les passerelles neurales entre la chair et la machine étaient jetées lors de l'installation par des bactéries génétiquement modifiées, abusivement surnommées "nanites". Ces nanites de la première génération, qui permirent le développement des premiers implants, n'étaient guère précis et limitaient le cyberware aux implants les plus frustes, entraînant par ailleurs une grosse perte d'Essence, même pour les modèles les plus modestes. L'avènement des vrais nanites envoya au rebut ces instruments grossiers. Les vrais nanites sont plus précis, plus polyvalents et permettent l'installation d'implants beaucoup plus lourds, jusqu'aux cybermembres, à un coût en Essence beaucoup plus réduit.

L'apport de la nanotechnologie à la cybernétique intervient à deux niveaux ; d'abord, dans l'installation des implants autonomes, et ensuite, dans la mise en œuvre des autres types d'implants. Elle représente une nécessité absolue dans toute intervention chirurgicale cybernétique, en particulier en ce qui concerne l'ossature renforcée, l'équilibreur, la duplication rétinienne, l'orthoderme et le gainage dermal. C'est elle qui connecte tous ces implants aux liaisons neurales qui remontent au cerveau. En plus, on trouve des nanites à l'intérieur de nombreux implants, notamment les accessoires d'yeux cybernétiques, les systèmes de filtrage et d'immunité chimique et les appareils d'analyse chimique.

Dans la peau synthétique d'un cyberbras, on trouve des capteurs microscopiques de pression, de chaleur et de froid

ainsi que des fils monomoléculaires qui détectent coupures et éraflures et transmettent au cerveau les sensations de douleur correspondantes. Dans le monde ultra précis de la micromécanique, comme on en trouve dans les substituts musculaires, les nanomachines sont autant de moteurs invisibles qui imitent les muscles naturels et leur procurent une force de robot.

Les progrès continuels de la nanotechnologie ont amené une sorte de Renaissance médicale. La nanotechnologie autorise désormais à pratiquer des interventions chirurgicales sans scalpel, à contrôler bien plus facilement et efficacement l'état d'un patient, et à élargir considérablement le champ des faits médicaux observables.

Des nanites spécialisés permettent aux blessures de se rétablir à une vitesse spectaculaire, presque miraculeuse. La nanotechnologie permet de suturer les plaies, de bloquer la douleur, de faire coaguler le sang plus rapidement. Elle est en train de transformer le visage de la chirurgie post-opératoire, des soins palliatifs et de la médecine d'urgence.

Dans certaines juridictions corporatistes, des nanites spécialisés sont injectés à certains criminels dangereux pour leur graver une sorte d'empreinte métallique inviolable à l'intérieur du crâne. Cette empreinte se lit au moyen d'un cyberscanner électromagnétique standard et permet de savoir à tout moment où se trouve le prévenu. Plusieurs mégacorps parmi les plus paranoïaques auraient coutume de recourir à ce genre de "marquage" indélébile pour suivre ou contrôler les déplacements de leurs employés dans l'enceinte de leurs installations.

L'INDUSTRIE LOURDE ET LA FABRICATION

Les nanites commencent à jouer un rôle moins complexe – mais non moins important – dans l'industrie. Le secteur industriel les avait déjà intégrés à la fin des années 2050, mais depuis 2060 leur usage s'est étendu à un marché de plusieurs milliards de nuyens concernant le raffinage, l'usinage, la gravure et la construction à l'échelle du nanomètre. La mécanique, dont les composants sont désormais capables d'exploits qui auraient été inconcevables il y a seulement vingt ans, a connu un gain d'efficacité fantastique.

L'impact le plus sensible de la nanotechnologie sur l'industrie concerne peut-être la fabrication des matériaux ultra résistants et ultra légers, ainsi que la fabrication des pièces mécaniques délicates. Une structure sans défaut ni irrégularité peut supporter des tensions beaucoup plus importantes, et les pièces ou matériaux improductifs censés prévenir contre les risques de panne ou de casse peuvent être abandonnés. Construire une machine en une seule fois est également plus économique, puisque cela permet d'éliminer des pans entiers de la chaîne de production. Une turbine de réacteur, par exemple, qui n'a plus besoin de chaîne de montage et qui "pousse" en cuve toute seule, développe une puissance très supérieure à la normale et coûte comparativement moins cher à fabriquer.

Les nanites peuvent également servir d'étiquette. Il suffit d'attacher à ses produits des nanites rudimentaires, porteurs d'un code chimique spécifique, pour être en mesure d'identifier les contrefaçons ou les violations de copyright. Ce genre d'étiquette offre le double avantage d'être impossible à retirer et de ne pas se détériorer.

La nanotechnologie est également en train d'avancer ses pions dans le secteur de l'environnement – on utilise des nanites dans les filtres à eau personnels pour éliminer les solides en suspension, les bactéries et autres déchets organiques (dioxines, etc.).

L'ESPACE – LE NÉANT NOIR

Corps humain mis à part, c'est dans l'arène spatiale que la nanotechnologie a le plus de chance de faire parler ses armes. Sur le théâtre prohibitif et hautement concurrentiel de l'exploration et de l'exploitation spatiales, la rentabilité économique est une préoccupation majeure pour toutes les corporations concernées. Aussi bien pour la mise en orbite que pour les trajets interplanétaires, le rapport poids/capacité d'emport est décisif pour le coût de revient et la rentabilité. Une fabrication allégée grâce à la nanotechnologie permet d'améliorer ce rapport sans sacrifier la fiabilité ou la sécurité. Par ailleurs, la réduction de poids permet d'augmenter de manière impressionnante la vitesse maximale des engins, laquelle, à son tour, affecte la durée et donc le coût des missions.

La nanotechnologie progresse doucement en raison des coûts élevés de la recherche et de la mise en pratique. Dans la course aux étoiles, cependant, les frais d'une expédition en orbite sont tels que le prix des nanites est largement couvert par les économies qu'ils permettent. AresSpace, par exemple, mise sur la nanotechnologie pour donner un nouveau coup de fouet aux voyages interplanétaires et enfin permettre un jour, peut-être, ce vieux rêve de l'humanité de poser le pied sur Mars.

En général, l'exploration spatiale a échappé aux mains humaines ; le plus souvent, les missions habitées entraînent trop de risques et trop de frais pour présenter le moindre avantage. En particulier depuis que les drones peuvent tout à fait remplacer les humains. La nanotechnologie a encore renforcé la prééminence des drones. Ils peuvent accomplir des tâches extrêmement complexes, et leur capacité à s'autodupliquer permet à une corporation suffisamment patiente de n'envoyer qu'une sonde "mère" minuscule pour accomplir une tâche énorme, comme l'exploitation du sous-sol d'un astéroïde.

Les plus grands triomphes de la nanotechnologie dans l'industrie spatiale sont les progrès effectués en matière de combinaisons spatiales et de voiles solaires. Les combinaisons spatiales actuelles sont de petits bijoux de nano-fabrication. Elles pèsent deux fois moins lourd que les anciens modèles, tout en étant beaucoup plus sûres. Des "voiles solaires" ultra minces sont actuellement en cours de développement par plusieurs corporations, Yamatetsu notamment ; elles permettront d'emmener à moindres frais des sondes interstellaires hors des limites du système, ou de pallier l'épuisement des ressources énergétiques terrestres en recueillant l'énergie solaire directement dans l'espace.

LES ORDINATEURS

La première branche de l'industrie à avoir adopté la nano-fabrication est l'industrie informatique. Les techniques lithographiques de gravure de circuits plafonnaient déjà à l'époque de l'Éveil. Pendant un temps, l'industrie choisit de développer une architecture parallèle massive tout en cherchant une alternative à la technologie existante. Finalement, cette alternative fut découverte sous la forme de la puce optique, qui s'appuie sur un pigment protéinique photo-actif comme circuit logique binaire. L'évolution de ce type de circuit alla vers une miniaturisation de plus en plus grande. Les premières puces informatiques optiques super compactes qui apparurent sur le marché dans les années 2040 étaient déjà le produit de la nanotechnologie. Aujourd'hui, on utilise les mêmes procédés pour la production de puces supraconductrices dans les cyberdecks crâniens, qui doivent être infiniment petits et infiniment efficaces pour éviter de griller la cervelle de leur utilisateur.

LES LIMITES DE SON APPLICATION

La nanotech peut sembler prodigieuse, et il est exact que ses capacités sont immenses, mais elle ne fait pas de miracles. Ce n'est pas de la magie. Elle obéit aux mêmes principes scientifiques que le reste du monde. Et bien qu'elle convienne idéalement à certaines tâches, qui dépassaient autrefois les limites des possibilités humaines, il y a beaucoup de domaines dans lesquels elle n'a rien à apporter.

Le nanoware ne peut pas induire de changements trop radicaux dans un organisme humain. Les nanites opèrent individuellement au niveau cellulaire et, même collectivement, ils ne peuvent pas altérer le corps de manière significative. Ce qui ne veut pas dire pour autant que leur impact est forcément négligeable; simplement, s'ils entraînent un bouleversement important, ce sera plutôt une conséquence indirecte de leur action.

La plus grande force de la nanotechnologie – sa miniaturisation – est également sa faiblesse. Les nanites n'ont pas suffisamment d'énergie pour accomplir autre chose que leurs fonctions de base. Aucun risque de les voir échauffer la température globale de leur utilisateur pour le faire griller de l'intérieur, par exemple. Leur petite taille limite également la complexité de leurs circuits et, par voie de conséquence, leur faculté d'adaptation et leur polyvalence. Elle les rend également vulnérables aux réactions internes du corps au stress, aux chocs et aux changements d'environnement.

Les limites que leur taille impose à leurs circuits internes signifient également que le contrôle externe d'un ensemble de nanites doit être à la fois absolu et extrêmement précis. Les opérations de longue haleine, en particulier, exigent des prises de décisions ultra rapides, une souplesse et une connaissance heuristique comme seul un cogiciel semi-autonome ou une IA peut en démontrer. Il est impossible pour un être humain de commander à distance un système de nanites. D'ailleurs, aucun système n'autorise pour l'instant l'interface homme/nanite. Toutefois, il est possible pour un humain de modifier la programmation du cogiciel ou du programme qui commande aux nanites.

La plus grande limitation des nanites est peut-être leur incapacité à s'auto-dupliquer à l'intérieur du corps humain. Leur duplication est un processus d'une grande précision, inconcevable dans un environnement aussi complexe et aussi chaotique. De toute façon, elle est limitée par la disponibilité des matériaux bruts et par les millions d'opérations qu'exige leur construction. Même en fonctionnant à plein régime, un nanite a besoin d'au moins une semaine pour se dupliquer – et cela, sous réserve que toutes ses autres fonctions soient suspendues.

Enfin, alors que les armes chimiques, atomiques et biologiques avaient brandi le spectre du terrorisme et de la destruction planétaire dans les décennies précédentes, c'est aujourd'hui le tour des nano-armes de jouer ce rôle d'épouvantail. Heureusement, si la nanotechnologie est capable d'exploits incroyables, elle ne constitue pas une arme particulièrement efficace. Les armes chimiques, biologiques ou physiques, en raison de leur spécificité, sont bien meilleures que les nanites dans le domaine de la destruction massive. Cela ne veut pas dire qu'il n'existe pas de nano-armes ou qu'aucune recherche n'est menée en la matière, mais simplement qu'il va encore falloir du temps avant que la nanotechnologie s'impose dans le domaine militaire.

QUI FAIT QUOI À QUI

L'explosion récente de la nanotechnologie dans le monde corporatiste est principalement la résultante des événements de l'arcologie Renraku de Seattle. La reconquête de plusieurs

niveaux de l'arcologie par des agents de Renraku a stimulé le développement technologique, à mesure que les chercheurs de la corporation démontaient les créations de Deus et que les données se répandaient à l'extérieur sous l'influence de l'espionnage industriel.

Le savoir-faire et les ressources financières indispensables à toute recherche sérieuse en nanotechnologie obligent la plupart des corporations à se spécialiser dans une ou deux facettes seulement de cette branche de la science. Les relations intercorporatistes s'en sont trouvées renforcées, et une synergie intéressante s'est créée sur le marché. Exploitation sous licence, associations de circonstance, OPA hostiles et autres opérations de l'ombre se multiplient, en particulier depuis que la poussière de la guerre corporatiste récente est en train de retomber.

LES TROIS LOCOMOTIVES

En ce qui concerne le nanoware, le marché est dominé clairement par trois mégacorps qui se disputent les meilleurs chercheurs et les données les plus croustillantes en matière de biotech et de cybertech.

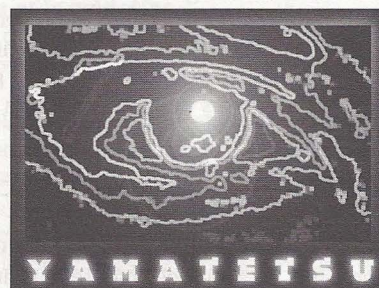
Yamatetsu

L'implication de Yamatetsu dans le secteur de la nanotechnologie touche principalement l'installation et l'intégration du cyberware. La mégacorp s'est spécialisée dans la production d'instruments comme les kits de réparations cybernétiques et les nanosystèmes de modifications esthétiques. Elle travaille activement sur les aspects cybernétiques de la recherche en nanotechnologie. Son savoir-faire dans ce domaine lui vaut, à elle et à ses produits et services, une réputation d'excellence pleinement justifiée.

Yamatetsu est le chef de file incontestable du marché de la nanotechnologie. Elle est à la pointe de la recherche, ses produits sont brillants – et ses commerciaux ne se privent pas de le rappeler à la moindre occasion. Son nanoware représente ce qui se fait de mieux, et ses chercheurs sont les plus novateurs et les plus dynamiques. Naturellement, il y a un revers à la médaille: ses produits sont à peine testés qu'ils sont déjà mis sur le marché. Ils ont donc une fâcheuse tendance à se révéler moins fiables que le nanoware plus classique de la concurrence.

Yamatetsu est fortement représentée dans le secteur aérospatial, surtout depuis l'acquisition des installations russes de lancement orbital de Baïkonour. Ce développement a dopé ses recherches en nanotechnologie. Pourtant, contrairement à d'autres grands noms de l'industrie, Yamatetsu ne s'intéresse guère à la course au prestige ni à la colonisation spatiale. Sa nanotechnologie sert surtout dans d'autres applications, comme la production d'énergie en orbite, en particulier grâce à la fabrication de panneaux solaires analogues à des voiles solaires stationnaires; les installations de production biotechnologique, où les produits sont fabriqués à un rapport coût/profit très élevé; et la recherche biomédicale pure et appliquée.

Contrairement à la concurrence, Yamatetsu n'investit guère dans l'espionnage industriel et préfère s'investir à fond



dans la recherche et la mise au point, où elle égrène les réussites. Alors que d'autres corporations s'époumonent à la traîne, Yamatetsu caracole en tête. La corporation se méfie des "joint ventures", ne voyant pas ce qu'elle aurait à gagner à des alliances qui ne feraient que fragiliser sa position de leader du marché.

Shiawase Corporation

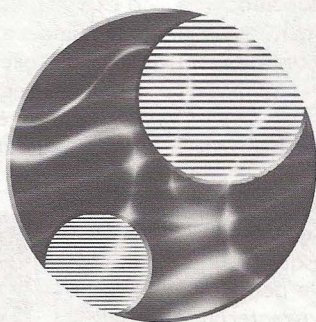
La Shiawase Corporation est en grande partie responsable du progrès régulier de la nanotechnologie. Traditionnellement, la mégacorp s'est toujours concentrée davantage sur le perfectionnement technique que sur les inventions spectaculaires – en accord avec sa réputation de constructeur et non d'innovateur. Sa compétence est renforcée par l'efficacité de son réseau de renseignements dans le domaine de la biotechnologie. Shiawase s'appuie toujours sur les données les plus récentes, même si elle ne cherche pas forcément à se procurer des échantillons physiques des découvertes de la concurrence. Souvent, les victimes de son espionnage industriel ne savent même pas qu'elles ont été pillées – jusqu'à ce que Shiawase sorte un mois plus tard sa propre version de leur gadget, juste assez différente pour éviter la violation de brevet mais suffisamment semblable pour lui voler des parts de marché. Cette capacité de Shiawase à reproduire les nanites de la concurrence, sans la moindre référence aux données qui les sous-tendent, est d'ailleurs tout à fait impressionnante.

Grâce aux immenses ressources qu'elle a investies dans les installations médicales et la recherche biologique, Shiawase a produit de nombreux systèmes nanoware paramédicaux, notamment le système Alerte dont elle a accordé la licence à la filiale CrashCart de Yamatetsu. La compagnie s'est spécialisée dans les systèmes nanotech de surveillance médicale, de traitement des blessures et de soins palliatifs. Ses institutions médicales publiques jouissent d'ailleurs d'une excellente réputation.

La puissance industrielle et la qualité de services de Shiawase lui permettent, dans bon nombre de cas, de cibler la clientèle des institutions et des établissements plutôt que celle du consommateur de masse. En conséquence, une grande part de ses produits nanotechnologiques sont distribués sous licence, ce qui lui convient parfaitement. La mégacorp a horreur de la publicité. Beaucoup de ces contrats de licence sont d'ailleurs réciproques, ce qui permet à Shiawase de posséder les cliniques nanotechnologiques les mieux fournies du marché. Pour consolider sa position, Shiawase a pris Universal Omnitech pour principale cible de ses efforts de renseignements. Il s'agit avant tout de s'emparer de ses données de recherche, bien entendu, mais également de la fragiliser en vue d'une prise de contrôle future.

Les concurrents directs de Shiawase sur le secteur en plein boom de la nanotechnologie sont Saeder-Krupp et Mitsuhamma Computer Technologies. C'est un problème sérieux pour la mégacorp, car le dragon protège ce qu'il perçoit comme sa chasse gardée avec un soin plus que jaloux, et s'attirer les foudres de Mitsuhamma n'est guère

moins dangereux. Espionnage industriel mis à part, Shiawase expérimente actuellement dans le domaine de la réhabilitation urbaine, avec un système de nanites "digestifs" à énergie solaire conçus pour abattre les vieux immeubles en évitant les risques de la démolition conventionnelle. Toutefois, la tendance de ces nanites à dévorer tous les bâtiments qui les entourent, jusqu'aux égouts, aux édifices publics et aux habitations privées, est plus problématique que la mégacorp ne l'avait anticipé. La commercialisation de ce système paraît peu vraisemblable dans un avenir proche.



Shiawase

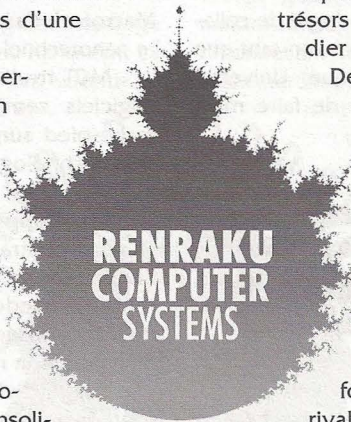
Renraku Computer Systems

Renraku possédait un département nanotech florissant avant même que Deus ne s'empare de son arcologie de Seattle. Son drone arachnoïde faisait appel à de nombreuses inventions directement issues de ce département. Elle avait également plusieurs projets majeurs en développement, sur lesquels travaillaient les plus grands spécialistes mondiaux. Mais les avancées phénoménales de Deus en matière de nanotechnologie ont rendu la plupart de ces projets caducs en l'espace d'une nuit. Depuis, Renraku travaille à combler son retard avec une énergie farouche.

La grande spécialité de la compagnie, c'est le contrôle des systèmes de nanites. Ses nanites sont plus "intelligents" et s'adaptent plus facilement que ceux de la concurrence. Ses implants cybernétiques et biologiques ne sont pas aussi éblouissants ou novateurs que ceux de Yamatetsu ou de Shiawase, mais ils sont généralement de bonne qualité. Toutefois, ses produits continuent d'éveiller une certaine méfiance chez le consommateur, peu désireux de voir ses nanites orchestrer une prise de contrôle hostile de son corps, similaire à ce qui s'est passé pour l'arcologie.

Depuis qu'elle a accès à l'arcologie et à tous les trésors qu'elle renferme, et qu'elle peut ainsi étudier et tenter de reproduire les inventions de Deus, Renraku a repris une bonne longueur d'avance en matière de nanotechnologie. Mais la concurrence la talonne déjà, en se procurant des joujoux similaires par d'autres voies. En dehors de ses cogiciels de contrôle, Renraku n'a pas sorti grand-chose d'extraordinairement novateur ou qui ait connu un grand succès commercial. Quand elle aura épuisé les trésors de l'arcologie – ou que Deus les aura transformés en petit tas de métal fondu – elle pourrait bien perdre son statut de rivale sérieuse de Yamatetsu et de Shiawase sur le marché du nanoware.

Renraku est également fortement représentée dans d'autres branches de la nanotechnologie. La corporation a toujours occupé une place de leader sur le marché des systèmes de contrôle informatique et des intelligences artificielles, et ce rôle lui a conféré un avantage significatif dans le domaine plus large de la nanotechnologie. En particulier, elle excelle dans les projets nanotechnologiques à grande échelle dirigés par des systèmes de contrôle externe, comme les travaux de construction les plus complexes ou les opérations d'entretien en milieu inhospitalier.





CORIACES ET AFFÛTÉES

Si Yamatetsu, Shiawase et Renraku sont les corporations les plus ubiquistes de la nanotechnologie, il en est d'autres qui briguent leur place au soleil dans cette grande aventure industrielle. Certaines sont toutes nouvelles dans la partie, sans les années d'expérience ni les parts de marché qui leur permettraient de menacer l'hégémonie des trois locomotives ; d'autres préfèrent se spécialiser dans l'une des branches de la nanotechnologie, au détriment d'une occupation complète du marché.



Aztechnology/Universal Omnitech

Aztechnology préfère maintenir son aura de mystère, de sorte qu'en surface, elle semble peu impliquée dans la nanotechnologie. Pourtant, elle s'intéresse à nombre de ses facettes. Elle se spécialise en particulier dans les biens de consommation de

haute technologie et le nanoware à orientation militaire. Elle est également en concurrence avec Saeder-Krupp pour les systèmes industriels nanotech conçus pour contrôler les processus d'élaboration chimique.

D'ailleurs, l'une des firmes les plus en vue de l'industrie nanotech est Genetique – filiale biotech de la Grosse A. L'un des membres du conseil d'Aztechnology, Thomas Roxborough, pense que la nanotechnologie pourrait interrompre la dégradation de son état de santé. Il use de son influence pour assurer le financement massif de Genetique, lui permettre d'acheter d'immenses terrains en territoire algonkin-manitou et débaucher des scientifiques de haut niveau un peu partout dans le monde.

Grâce à l'intervention de Roxborough, Genetique – et donc Aztechnology – a pu bénéficier de certaines informations et ressources avec Universal Omnitech. Un tel degré de collaboration ne laisse pas d'inquiéter la concurrence : en tant que membre du Groupe de Prospérité du Pacifique, Universal Omnitech est en position idéale pour tenter de faire main basse sur les petits secrets de Yamatetsu.

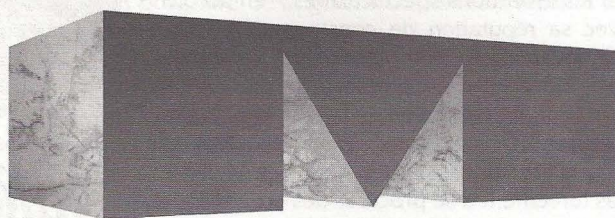


Cross Applied Technologies

Les analystes financiers considèrent Cross Biomedical comme un outsider à surveiller dans la course au nanoware ; la firme s'appuie sur toute une série de filiales innovantes et dispose d'une écurie de chercheurs aux dents longues qui l'alimentent en matériel ultra performant. Si le nanoware Yamatetsu est considéré comme ce qui se fait de mieux, celui de la branche bostonienne de Cross Biomedical arrive aussitôt après. Pour tenter de supplanter Yamatetsu dans son rôle de chouchou des médias, Cross a su loucher sur la copie de Shiawase tout en déployant le formidable potentiel de renseignements de ses Séraphins contre chacune de ses rivales.

Traditionnellement, Cross Applied Technologies s'est toujours focalisée sur la recherche pure, en laissant à d'autres corps le soin de produire ses inventions sous licence. Mais depuis qu'elle joue dans la cour des grands, cette politique est en train d'évoluer rapidement. Toutefois, une grosse partie de ses inventions continuent à faire l'objet de contrats d'exploitation très lucratifs. Cross a plutôt tendance à céder ses licences à des mégacorps AA, comme Universal Omnitech, mais elle garde un œil vigilant sur les progrès de la concurrence.

Sa part de marché connaît actuellement une évolution rapide, au détriment de celles des trois locomotives.



MITSUHAMACOMPUTER TECHNOLOGIES

Mitsuhamacomputer technologies

Les intérêts de Mitsuhamacomputer technologies en matière de nanotechnologie concernent principalement la robotique et les drones. La compagnie n'a pas tardé à se procurer des échantillons de drones de Deus et elle a rapidement réussi à les démonter, à les analyser et à en tirer les enseignements. C'est la raison pour laquelle elle demeure numéro un dans le monde de la technologie du pilotage à distance, avec les drones les plus compacts et les mieux conçus du marché.

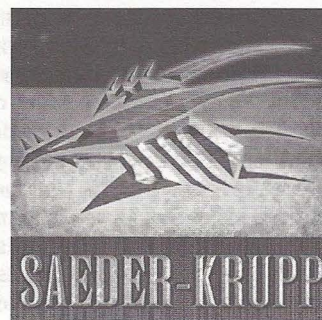
Dans le prolongement de sa technologie des drones, et dans le cadre d'une de ses rares aventures spatiales, Mitsuhamacomputer technologies s'est spécialisée dans les véhicules spatiaux autonomes. Pour renforcer sa présence dans l'espace, la mégacorp cherche à nouer des accords de partenariat restreint avec Ares Macrotech dans le but de développer une exploitation minière nanotechnologique sur la Lune.

MCT rivalise également avec Renraku sur le terrain des cogiciels semi-autonomes. La corporation travaille d'arrache-pied sur la "bio-informatique", en s'appuyant sur la nanotechnologie.

Saeder-Krupp

En contradiction avec l'exemple de ses concurrentes, Saeder-Krupp ne s'est spécialisée dans aucune branche de la nanotechnologie. Ses activités nanotech sont aussi générales et diversifiées que la mégacorp elle-même, et vont de la fabrication industrielle à l'agriculture en passant par l'industrie militaire. En conséquence, elle fait peu de découvertes révolutionnaires, mais réussit sans mal à assurer sa position de second.

La nanotechnologie Saeder-Krupp est davantage ancrée dans l'industrie lourde que dans le secteur biomédical ou l'amélioration des performances humaines. La majeure partie de ses nanites sont de brillantes réussites commerciales, qu'il





s'agisse d'agents corrosifs "intelligents" ou d'assistance à la fabrication orbitale de haute précision. Mais en dépit de sa domination indiscutable dans les domaines de l'industrie lourde et de l'exploitation minière, la mégacorp n'emploie pratiquement pas de nanotechnologie dans ses colonies lunaires – ce qui lui donne un handicap face à la concurrence d'Ares.

La Fondation Draco

La rumeur veut que le groupe chargé de gérer l'héritage de Dunkelzahn soit très actif sur le marché de la nanotech. La Fondation aurait débauché à tours de bras des scientifiques, spécialistes des implants et autres chercheurs de renom. Son plus gros coup aurait été l'exfiltration du nano-savant le Dr Chandra Patel hors de l'État Libre de Californie.

Apparemment, l'idéal pro-Dunkelzahn, pro-métahumaniste, pro-"nouvel ordre mondial" de la Fondation Draco séduirait de nombreux scientifiques désabusés qui triment dans l'ombre comme des esclaves pour le compte des mégacorps. Le fait que de nombreuses corpos aient accompli des percées spectaculaires en nanotechnologie – sans le soutien d'aucune AAA – signifie peut-être que la Fondation est plus efficace que les grosses légumes ne veulent bien l'admettre.

ASSIS DANS LA NANO-POUSSIÈRE

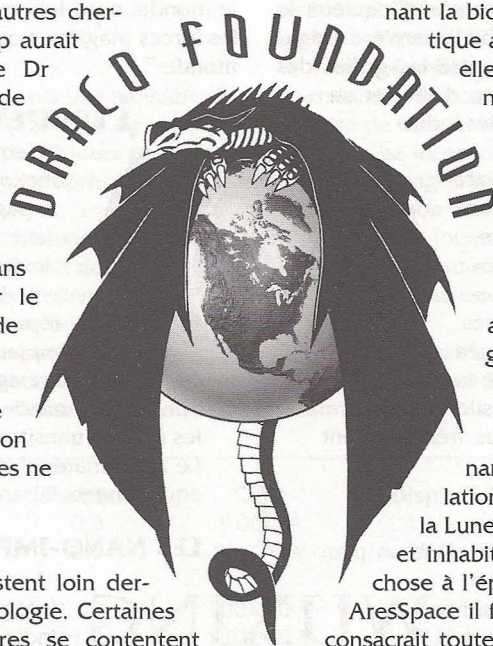
Actuellement, ces mégacorps restent loin derrière les locomotives de la nanotechnologie. Certaines évitent carrément le marché; d'autres se contentent

d'exploiter la nanotechnologie sous licence. Comme toujours avec les mégacorps, chacune d'elle est susceptible de venir se mêler au peloton de tête dans les prochaines années – si elles débloquent les fonds nécessaires, et au prix de quelques exfiltrations bien choisies.

Ares Macrotechnology

Le géant américain s'intéresse étonnamment peu à la nanotechnologie et à la recherche fondamentale associée. Traditionnellement, Ares s'est toujours focalisée davantage sur les marchés militaires, industriels et populaires en abandonnant la biotechnologie, la médecine et la cybernétique aux autres corporations. En conséquence, elle ne s'est tournée qu'assez tard vers la nanotechnologie, et seulement dans un ou deux domaines restreints – principalement les industries de l'aérospatiale et de l'armement, ainsi que les secteurs associés de l'industrie lourde. En dehors d'une gamme toujours plus large d'armements toujours plus miniaturisés et plus intelligents, les anciennes opérations de la NASA intégrées à sa branche AresSpace sont pratiquement les seuls domaines d'application de la nanotech chez Ares.

Dès les années 1980, alors que la nanotechnologie n'était encore que spéculations, la NASA avait projeté de fabriquer sur la Lune un complexe minier nanotech autonome et inhabité. Ce projet ne reposait pas sur grand-chose à l'époque, et quand la NASA se fondit dans AresSpace il fut remis au placard tandis que la firme consacrait toute son énergie vers des sources de profit



plus immédiat. Toutefois, Damien Knight a récemment ressorti ce vieux projet et en a fait l'une de ses premières priorités. La concurrence de Saeder-Krupp se fait de plus en plus pressante dans l'espace. Le fait que sa rivale soit parvenue à fonder avant lui une colonie minière lunaire bénéficiaire est pour Knight un coup insupportable à son ego. S'il pouvait établir rapidement un complexe minier nanotechnologique dans le Bassin lunaire d'Aitken, il grillerait la politesse au dragon et rétablirait la suprématie d'Ares dans l'espace. Ce serait également une excellente base d'opérations pour l'exploitation et la colonisation des astéroïdes les plus proches.

Ares ne peut pas espérer développer sa propre niche nanotechnologique, car elle ne dispose pas de ressources suffisantes dans les secteurs cyber- ou biotechnologiques. Elle préfère donc acquérir les inventions dont elle a besoin grâce à l'achat de licences et à l'espionnage industriel, ainsi que par l'étude et l'analyse de ce qu'elle ne réussit pas à se procurer autrement. Elle accuse donc un certain retard dans ce domaine, car ses rivales ne sont pas disposées à lui concéder leurs découvertes les plus récentes.

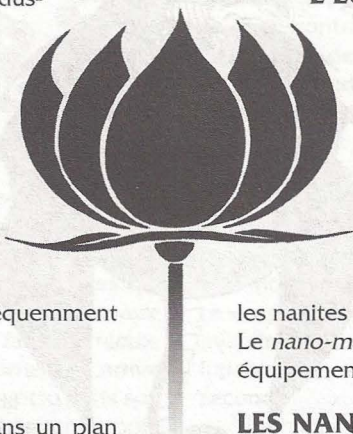
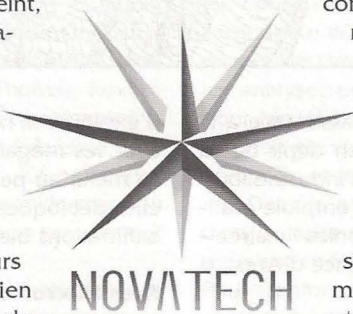
Pour financer son projet pharaonique du Bassin d'Aitken, Ares envisage un partenariat restreint, par l'intermédiaire d'une filiale, avec une mégacorp aux intérêts complémentaires. Pour l'instant, ce serait MCT qui serait pressentie. Beaucoup de petites corpos A du Conseil Corporatif Pueblo se sont également rapprochées d'Ares ces derniers temps. Si elles n'ont pas les mêmes moyens ni les mêmes ressources que MCT, elles offriraient à Ares l'accès complet aux résultats de leurs recherches; cette perspective pourrait bien emporter les votes de Knight, de Vogel et de Daviar.

Si cette grande aventure présente l'avantage de détourner Ares de ses ambitions hégémoniques en matière d'armement et d'industrie spatiale, elle ne laisse pas d'inquiéter le gouvernement des UCAS. La crainte de voir la dernière mégacorp exclusivement américaine tomber entre les griffes des investisseurs japonais ou pueblos est bien réelle, et au Sénat on parle beaucoup de "protection des industries vitales" et de lois "anti-trust".

Ares est en train de mettre en place quelques installations de recherche en nanotechnologie sous l'égide d'AresSpace, afin de renforcer encore sa capacité aérospatiale pourtant considérable. L'emplacement de ces bases fait l'objet de toutes sortes de spéculations; les noms de la très mystérieuse base orbitale d'*Helios* ou de la colonie lunaire de Tranquillité, près du site d'atterrissage d'Appolo 11, sont les plus fréquemment cités.

Novatech Incorporated

Bien que Novatech se soit embarqué dans un plan d'acquisition corporatiste agressif, elle a jusqu'ici choisi d'ignorer le secteur pourtant prometteur de la nanotechnologie. Elle a



principalement besoin d'assurer son avenir en tant que mégacorp AAA, et ne peut pas se permettre d'investir dans une industrie aussi coûteuse et encore si mal connue. Elle préfère consolider son emprise sur les implants matriciels et développer sa présence orbitale en préparation de la course aux planètes qui se dessine à l'horizon.

Richard Villiers est un prédateur corporatiste comme on en fait peu, cependant, et il ne fait aucun doute qu'une fois rassuré sur la solidité de son entreprise il cherchera à s'implanter fortement dans le secteur de la nanotechnologie – aux dépens de la concurrence, de préférence. En attendant, c'est sa filiale Walker Aerodesign, ex-filiale de Fuchi Orbital, qui intègre le plus de nanotechnologie dans ses affaires, notamment dans la fabrication des systèmes de propulsion et des pièces

détachées pour véhicules orbitaux.

Wuxing, Incorporated

Wuxing se distingue des autres mégacorps par son manque d'intérêt quasi-total pour la nanotechnologie domestique. La mégacorp se préoccupe essentiellement de développer ses intérêts fondamentaux dans les biens de consommation, l'agriculture, la finance et la recherche mystique. Elle préfère abandonner le travail de recherche à ses concurrentes et acquérir après coup les technologies qui ont fait leurs preuves. Pour cela, elle sait jouer de son poids financier pour convaincre les membres moins influents du Groupe de Prospérité du Pacifique de lui céder la nanotechnologie dont elle peut avoir besoin. Elle s'est procuré également une bonne part des meilleures inventions de Yamatetsu, Gaeatronics et Universal Omnitech en échange de certaines découvertes magiques et autres concessions.

Comme Wu Lung-Wei l'a déclaré à de nombreuses reprises: "La technologie est une bonne chose, et comme tout le monde, nous lui devons beaucoup. Mais celui qui contrôle les forces magiques qui nous environnent, celui-là contrôle le monde."

L'ÉQUIPEMENT NANOTECHNOLOGIQUE

L'équipement présenté dans ce chapitre fonctionne selon les règles décrites à partir de la page 96. Ces règles intègrent un vocabulaire spécifique, avec lequel le lecteur est invité à se familiariser avant d'aller plus loin.

L'équipement nanotechnologique se répartit en trois catégories. Les *nano-implants* sont des implants cyberware qui interagissent avec les nanites ou les systèmes nanoware. Le *nanoware* (page 92) comprend

les nanites transitoires et flottants implantés dans le corps. Le *nano-matériel* (page 95) englobe différents gadgets et équipements faisant appel à des nanites.

LES NANO-IMPLANTS

Certains nano-implants, comme les intégrateurs de nanites ou la nanitière, sont indispensables à l'existence des nanites

flottants à l'intérieur de l'organisme. D'autres, comme le nano-biomoniteur, facilitent simplement leurs opérations.

Tous les nano-implants sont considérés comme du cyberware (voir page 8) et observent les règles de base du cyberware, y compris le coût en Essence. Certains peuvent être installés dans un cybermembre; leur UCE et autres caractéristiques spécifiques sont alors précisés dans leur description.

INTÉGRATEURS DE NANITES

Ce cyberware est indispensable à toute personne désireuse de bénéficier à long terme de nanites permanents ou flottants (voir page 98). Il comprend toute une série de modifications mineures du foie, des reins et de la rate. Il veille à ce que le nanoware ne soit pas éliminé par l'organisme avec les autres déchets et éléments indésirables.

En termes de jeu

Les intégrateurs de nanites permettent au personnage d'éviter la dégradation de ses nanites (voir *La perte de nanites*, page 99).

Le coût en Essence de cet implant est réduit pour les personnages disposant déjà d'un système de filtrage du sang (SR3, page 299) car les deux systèmes sont complémentaires. Chaque niveau de filtrage du sang réduit de 0,05 le coût en Essence des Intégrateurs de nanites.

NANITIÈRE

Cet implant inestimable est particulièrement précieux pour les shadowrunners. Conçu pour l'administration à long terme de nanites flottants, il contient tout le matériel et les logiciels nécessaires à la duplication d'un type de nanites précis. Il est capable d'en produire suffisamment pour les maintenir en permanence au même niveau, en remplaçant sont qui sont éliminés naturellement par le corps ainsi que ceux qui sont perdus à la suite de saignements.

En plus des unités de production proprement dites, la nanitière contient également un système de surveillance du niveau de nanites dans le sang, ainsi que des réservoirs de matériaux bruts sous forme gélifiée. C'est un implant verrouillé, programmé à la fabrication pour produire un - et un seul - type de nanites.

En termes de jeu

Si des nanites flottants sont soutenus par une nanitière, ils se reconstituent au rythme de 5% par jour (voir *La perte de nanites*, page 99). Ainsi, il leur suffirait de 10 jours pour récupérer la pleine possession de leurs moyens après une blessure fatale.

Les nanitières doivent être réapprovisionnées en matériaux bruts tous les six mois environ, à un coût de 10% du prix des nanites qu'elles produisent (voir *L'entretien*, page 100).

Une nanitière se présente comme une boîte hermétiquement scellée, noire, grise ou bleue. Elle porte un numéro de série et intègre souvent un mouchard électronique. La plupart renferment des centaines ou des milliers d'unités de production

de nanites, ainsi que des appareils de contrôle et autres mécanismes accessoires. Elle dégage une certaine quantité de chaleur, qui rend problématique son intégration dans le corps humain. C'est pourquoi elle est soigneusement isolée afin d'empêcher les défenses corporelles de l'agresser.

Placée dans un cybermembre, une nanitière occupe 1 UCE (voir page 36), réduit la Dissimulation de 1 et coûte 0,1 point d'Essence.

NANO-BIOMONITEUR

Plusieurs corporations ont pris le biomoniteur cyberware de base (voir page 25) et lui ont intégré des nanites flottants. Les deux principaux modèles sur le marché sont l'Alerte de CrashCart et l'Ange Gardien de Cross Biotech.

Ces nano-biomoniteurs se montrent plus efficaces que les biomoniteurs simples, car ils analysent également la chimie interne du corps et ses niveaux hormonaux et, d'une manière générale, opèrent à une échelle beaucoup plus fine. Comme eux, ils sont programmés en accord avec les paramètres vitaux du personnage, tenant compte de son âge, de son sexe et de sa race. Si le résultat des analyses dépasse les seuils de tolérance programmés, l'implant déclenche automatiquement une procédure d'avertissement – s'il est relié à un mode d'affichage ou de transmission neurale – et peut lancer un appel au secours.

Alerte: conçu à l'origine par Shiawase, ce produit a été concédé sous licence à Yamatetsu qui s'est chargée de le commercialiser à grande échelle par le biais de sa filiale CrashCart.

Ange Gardien: ce système de conception militaire intègre un processeur perfectionné ainsi que des nanites spécifiquement programmés pour lutter contre les traumatismes.

En termes de jeu

Les nano-biomoniteurs sont une variante plus perfectionnée des biomoniteurs standard. Ils combinent un biomoniteur proprement dit – en réalité, des nanites flottants – et un processeur de diagnostic. L'affichage sous-cutané (page 26) doit être acheté séparément. Les deux systèmes comprennent une nanitière pour l'entretien de leur composante nanoware.

Alerte: cet implant fonctionne comme un médikit d'indice 6. Implanté dans un cybermembre, il coûte 0,2 point d'Essence, occupe 2 UCE et n'a aucun effet sur la dissimulation.

Ange Gardien: cet implant fonctionne lui aussi comme un médikit d'indice 6, et procure un bonus de -2 au seuil de réussite de tout test de Biotech (Premiers Soins). Si le personnage tombe inconscient, l'Ange Gardien tente de le ranimer. Si le personnage reçoit une blessure fatale, l'implant s'efforce de stabiliser son état. À défaut d'y parvenir, il ralentit au moins son agonie (le joueur ne doit plus cocher que 1 case tous les Constitution x2 tours de combat).

Cet implant est incompatible avec le frein métabolique (page 66).

Implanté dans un cybermembre, il occupe 2 UCE, coûte 0,3 point d'Essence et n'a aucune incidence sur la dissimulation.

Nano-implant	Essence	Coût	Disponibilité	Index de rue	Légalité
Intégrateurs de nanites	0,3	9 000 ¥	10/1 mois	2	Légal
Nanitière	0,7	80 000 ¥	18/2 mois	4	4P-R
Nano-biomoniteurs					
Alerte	1	100 000 ¥	8/2 semaines	1,5	Légal
Ange Gardien	1,2	130 000 ¥	12/1 mois	4	4P-R



LE NANOWARE

CARCÉRANDES-PLUS

Cette version perfectionnée des carcérandes (voir page 111) oscille à la lisière entre la chimie et la nanotechnologie. Les carcérandes normaux sont passifs, conçus pour se décomposer au bout d'un certain temps. Cette version peut être programmée pour réagir à des stimuli extérieurs, comme la présence d'une certaine molécule ou une décharge électrique. Une fois déclenchés, ces carcérandes-plus libèrent leur charge dans le flux sanguin.

En termes de jeu

Les nanites carcérandes-plus contiennent l'équivalent d'une dose de produit chimique. Une fois injectés, ils circulent dans l'organisme jusqu'à ce que la condition de leur déclenchement soit remplie ou qu'ils soient purgés. La condition du déclenchement doit être déterminée antérieurement à l'injection.

Les carcérandes-plus sont disponibles en modèle transitoire ou flottant.

CHASSEURS DE NANITES

Ces nanites sont conçus pour traquer et éliminer un type spécifique de nanoware.

En termes de jeu

Les chasseurs de nanites doivent être programmés pour cibler un type spécifique de nanoware (les nano-symbiotes, par exemple). Une fois injectés, ils réduisent le nanoware en question de 1D6 pour cent par heure.

Effet réduit: les chasseurs ne réduisent plus le nanoware ciblé que de 1D6/2 pour cent par heure.

ÉTIQUETTES

Les étiquettes sont des nanites conçus pour identifier leur utilisateur à des fins de sécurité. Actuellement, il en existe deux sortes: les gravures et les marqueurs.

Gravures: ces nanites transitoires déposent une inscription métallique sur une section d'os. Principalement utilisée pour marquer des détenus ou des employés de façon indélébile, l'inscription apparaît au détecteur d'anomalie magnétique (DAM) et au scanner de cyberware. Ce dernier permet même de la déchiffrer (elle contient généralement des informations telles que le SIN du détenu ou le code d'identification de l'employé).

Marqueurs: ces nanites flottants ne sont rien d'autre que des capsules d'informations véhiculées par le sang. Ils contiennent généralement des informations d'identification, qui peuvent être analysées et décodées par un nano-scanner. Certains systèmes de sécurité tentent de "marquer" les shadowrunners en leur injectant ce genre de nanites, afin de pouvoir les identifier à l'avenir. Les marqueurs sont également utilisés pour transporter des messages en grand secret, quelquefois à l'insu de leur porteur.

En termes de jeu

Les étiquettes n'ont pas d'effet réduit; elles fonctionnent jusqu'à ce qu'elles soient éliminées.

Gravures: le seuil de détection d'un DAM ou d'un scanner de cyberware pour détecter une gravure est de 3. Ces gravures sont le plus souvent définitives. Il reste cependant possible de les faire effacer par des nanites de gravures spécialement programmés, ou en allant directement gratter l'os au cours d'une opération chirurgicale.

Marqueurs: les nanites marqueurs peuvent contenir jusqu'à 5 Mp de données.

GEMINI

Le géméni est une drogue nanotechnologique développée récemment par Mitsuhama dans le cadre de ses recherches pour faciliter la traçabilité des animaux câblés. Une fois injectés, les nanites circulent à travers le corps jusqu'à ce qu'ils reçoivent un signal préprogrammé qui peut être n'importe quoi, depuis un certain niveau hormonal jusqu'à un ultrason. Dès lors, ils s'enclenchent et stimulent une réaction neurale à la manière des narcotiques chimiques. En ciblant un large panel de récepteurs cellulaires, ils sont en mesure de provoquer chez le personnage une réaction émotionnelle préprogrammée. Cette émotion peut aller de la rage la plus folle à la tristesse la plus profonde, en passant par l'extase et le bonheur suprême. Contrairement aux BTL, le géméni produit cet effet – et entraîne une dépendance – par la manipulation émotionnelle et non par l'immersion sensorielle totale.

En termes de jeu

Un personnage qui prend une dose de géméni est soumis à l'émotion préprogrammée de la drogue dès que les nanites sont activés. Le joueur doit jouer cette émotion pendant toute la période d'effet des nanites. Pour afficher une émotion différente, il doit dépenser une action complexe et réussir un test de Charisme (8). S'il réussit, son personnage retrouve sa liberté émotionnelle pendant le prochain tour de combat, après quoi il revient à l'état induit par la drogue.

Sous l'influence du géméni, le personnage reçoit un bonus de +1 à la Volonté.

Effet réduit: le personnage n'a plus besoin de réussir qu'un test de Charisme (6) pour afficher une autre émotion.

GRAVEURS D'EMPREINTES

Ce traitement suppose la programmation d'un système nanoware au moyen d'un scan d'empreinte digitale ou palmaire. Une fois injectés, les nanites reconstruisent la surface de l'épiderme du personnage, de manière à faire correspondre le tracé de ses empreintes au bout des doigts ou sur la paume à l'image programmée.

En termes de jeu

Ce système nanoware a un indice compris entre 1 et 10, qu'il mesure au scanner d'empreintes (voir SR3, page 232) dans un test d'opposition. La gravure des empreintes prend

GEMINI

Vecteur	Vitesse	Dégâts	Dépendance	Tolérance	Accoutumance	Intervalle des prises
Injection	1 minute	-	6M	-	2/20	3 jours

(indice) heures, durant lesquelles le personnage ressent en permanence de douloureuses démangeaisons au bout des doigts ou sur la paume. La peau ainsi traitée est rendue très sensible pendant toute la durée du processus, entraînant un malus de +2 au seuil de tout test de Perception basé sur le toucher. Une fois l'opération achevée, les empreintes naturelles du personnage se remettent progressivement en place en une trentaine de jours. Ce traitement n'affecte qu'une seule main.

Effet réduit : si la gravure n'est pas encore achevée, l'indice des nouvelles empreintes est réduit de moitié (arrondi à l'entier inférieur).

GREMLINS

Les gremlins sont des nanites programmés pour rechercher le cyberware présent dans le corps et pour le saboter. Plus spécifiquement, ils s'attaquent aux connexions neurales, aux fibres optiques, aux liaisons supraconductrices, aux circuits microélectroniques et aux boîtiers des implants. En tranchant dans le vif de tous ces éléments, ils peuvent très rapidement endommager un implant.

En termes de jeu

Une fois injectés, les gremlins parcourent rapidement l'ensemble du corps à la recherche d'implants à saboter. Tous les jours, lancez 1D6; le résultat indique le nombre de séquences (voir page 126) subies par son cyberware.

Effet réduit : les gremlins n'infligent plus que 1D6/2 séquences par jour.

NANO-SYMBIOTES

Similaires aux symbiotes organiques (page 70), les nano-symbiotes sont des nanites flottants qui renforcent les capacités régénératrices du corps. Ils suppriment ou réparent les cellules endommagées, activent la croissance cellulaire, aident à lutter contre les agents infectieux et participent à toutes sortes de processus visant à stimuler la guérison. Contrairement au bioware, ces nanites n'exigent pas un supplément d'alimentation. En revanche, ils se dégradent au fil des saignements comme les autres nanites.

En termes de jeu

Les nano-symbiotes réduisent de 1 niveau de dégâts le temps de base de la guérison (voir la *table de durée de guérison*, SR3, page 127). Par exemple, grâce à ce nanoware, un personnage atteint d'une blessure physique moyenne utilise un temps de base de 24 heures (soit le temps de base de guérison d'une blessure légère) et non de 10 jours

(temps de base normal) pour calculer en combien de temps il se rétablit.

Si vous utilisez les règles optionnelles de *Guérison des dégâts physiques* (page 134), calculez le temps de base comme si le modificateur de blessure était inférieur de 1 niveau. Par exemple, un personnage sans bioware récupère 1 case de dégâts moyens dans un temps de base de 24 (24 x 1) heures au lieu de 48 (24 x 2).

Notez que les dégâts réduisent le pourcentage de nanites présents dans le système de 5% par case, comme d'habitude. Les nano-symbiotes sont incompatibles avec les symbiotes.

Effet réduit : déterminez le temps de base de la guérison comme indiqué plus haut, mais ensuite, augmentez cette période de moitié (multipliez-la par 1,5).

NANO-TATOUAGES

Les nano-tatouages sont très prisés parce qu'ils peuvent changer de forme, de taille, de couleur et même de texture – en accord avec leur programmation. Ils ont attiré de nombreux artistes qui créent désormais des successions de motifs uniques à l'intention de ceux qui ont les moyens de se les offrir.

En termes de jeu

Les variations potentielles des nano-tatouages sont proprement ébouriffantes, et c'est au maître de jeu de définir exactement ce qu'ils peuvent accomplir ou non d'un point de vue artistique. Leur prix peut varier en fonction de leur auteur, de la spécificité des motifs, de leur taille et d'autres facteurs.

Effet réduit : la qualité et la vitesse de transformation des tatouages se détériorent.

NANTIDOTES

Similaires aux carcérandes-plus, les nantidotes sont conçus pour transporter un antidote et neutraliser les toxines. Parfaits pour dispenser la quantité idéale de produit en certains endroits spécifiques et minimiser ainsi les effets secondaires, ils sont également précieux contre les neurotoxines et autres substances à effet rapide.

Les nantidotes sont programmés pour combattre un certain type de toxines et circuler dans le flux sanguin à l'état dormant. Dès qu'ils détectent la présence de leur toxine cible, ils s'activent et libèrent leur antidote à l'endroit de l'empoisonnement.

En termes de jeu

Les nantidotes s'achètent sous forme transitoire ou flottante. En principe, leur efficacité ne concerne qu'une toxine

Nanoware	Type de nanites	Coût	Disponibilité	Index de rue	Légalité
Carcérandes-plus	Flottant	30 000 ¥	12/2 semaines	2	Légal
	Transitoire	7 000 ¥	10/1 semaine	2	Légal
Chasseurs de nanites	Transitoire	20 000 ¥	16/3 semaines	3	4-Y
Étiquettes					
Gravures	Transitoire	5 000 ¥	6/1 semaine	1,5	Légal
Marqueurs	Flottant	10 000 ¥	8/2 semaines	2	Légal
Gemini (par dose)	Transitoire	20 500 ¥	14/48 heures	3	2-Y
Graveurs d'empreintes	Transitoire	Indice x 5 000 ¥	12/1 mois	2	5P-Y
Gremlins	Transitoire	20 000 ¥	14/2 semaines	3	2-Y
Nano-symbiotes	Flottant	70 000 ¥	12/1 semaine	2	Légal
Nano-tatouages	Flottant	5 000 ¥	8/2 semaines	3	Légal
Nantidotes	Flottant	500 ¥ x coût de la toxine	10/2 semaines	2	Légal
	Transitoire	200 ¥ x coût de la toxine	8/1 semaine	2	Légal



bien précise ; mais, à la discrétion du maître de jeu, ils peuvent également affecter des substances similaires (comme l'Anneau Vert 3 et l'Anneau Vert 8).

Si les nantidotes sont présents dans l'organisme lors de l'introduction de la toxine, ou s'ils sont injectés avant expiration de sa vitesse, la toxine n'entraîne aucun effet.

S'ils sont injectés après expiration de la vitesse de la toxine, ils l'empêchent simplement d'infliger des dégâts supplémentaires. Ils réduisent également de 2 le seuil de réussite des tests de guérison concernant les dégâts de la toxine.

Effet réduit : s'ils interviennent avant expiration de la vitesse de la toxine, les nantidotes réduisent sa Puissance de moitié (arrondie à l'entier inférieur) et ses dégâts de 1 niveau (les faisant passer de graves à moyens, par exemple). S'ils interviennent après, ils réduisent les dégâts consécutifs dans les proportions indiqués et font bénéficier le personnage d'un bonus de -1 à ses tests de guérison concernant les dégâts déjà infligés.

OXYNITES

Ces nanites sont, en substance, des diamantoïdes renfermant une dose d'oxygène hautement comprimé. Ils ont pour effet de fournir suffisamment d'oxygène à leur utilisateur, tout en éliminant suffisamment de gaz carbonique, pour lui permettre de se passer complètement de respirer pendant plusieurs heures. L'oxygène libéré par les nanites aide le corps à atteindre un plus haut niveau de performance et à contrer les effets d'une faible pression sanguine consécutive à des dégâts ou à un choc.

En termes de jeu

Un personnage équipé d'oxynites peut retenir sa respiration pendant des heures – jusqu'à épuisement du nanoware. Ces nanites lui procurent également 2 dés de bonus dans ses tests d'Athlétisme, ainsi que l'équivalent de 1 niveau de Résistance à la Douleur (voir SR3, page 169).

Effet réduit : le personnage peut toujours retenir sa respiration, mais ne bénéficie plus que de 1 dé supplémentaire à ses tests d'Athlétisme.

RÉGÉNÉRATEURS DE BIOWARE

Ces nanites transitoires sont implantés en grappe de minuscules capsules à proximité d'un implant bioware. Chaque capsule renferme un concentré de nanites dans une solution nutritive et se trouve située de telle sorte que les nanites à l'intérieur peuvent suivre en permanence l'état du bioware voisin. S'ils détectent la moindre anomalie, ou s'ils constatent que le fonctionnement du bioware sort de ses paramètres habituels, les nanites sont expulsés de leurs capsules et se mettent au travail. Programmés pour réparer l'implant, ils tentent de stabiliser ses niveaux chimiques, de réparer ses tissus, de rassembler et d'éliminer les tissus morts, les déchets et les toxines et, d'une manière générale, de stabiliser l'environnement immédiat du bioware.

En termes de jeu

Les régénérateurs sont activés dès que l'implant auquel ils sont attachés parvient à un niveau de tension moyen ou supérieur. Ils réduisent automatiquement cette tension de 1D6/2 points par jour. Ils ne peuvent rien faire contre une tension définitive, pas plus qu'ils ne peuvent réparer une défaillance technique.

Recharger des régénérateurs de bioware épuisés réclament une opération chirurgicale (procédure de réparation de cyberware ; voir page 147).

Effet réduit : les régénérateurs ne réduisent plus la tension qu'au rythme de 1 point par jour.

RÉPARATEURS DE CYBERWARE

Similaire aux régénérateurs de bioware, ce système fixe de nanites transitoires est implanté sous forme de grappe de minuscules capsules à proximité d'un implant cybernétique. Chaque capsule renferme un concentré de nanites dans un fluide nutritif et se trouve reliée aux circuits de contrôle des défaillances de l'implant (s'il en a). Si les nanites détectent le moindre dysfonctionnement ou constatent que l'implant fonctionne en dehors de ses paramètres normaux, ils sont expulsés des capsules et se mettent au travail. Programmés pour réparer l'implant, ils rétablissent les connexions neurales, ressoudent les fractures, réparent les circuits et autres dégâts mineurs.

Leurs réparations sont parfois bancales car ils sont incapables de faire la distinction entre les câblages cybernétiques et les neurones. Ils ne peuvent rien en cas de traumatisme grave, comme dans le cas de la perte d'un membre.

En termes de jeu

Les réparateurs sont activés dès que l'implant auquel ils sont attachés parvient à un niveau de tension moyen ou supérieur. Ils réduisent automatiquement cette tension de 1D6/2 points par jour. Ils ne peuvent rien faire contre une tension définitive, pas plus qu'ils ne peuvent réparer une défaillance technique.

Recharger des réparateurs de cyberware épuisés réclament une opération chirurgicale (procédure de réparation de cyberware ; voir page 147).

Effet réduit : les réparateurs ne réduisent plus la tension qu'au rythme de 1 point par jour.

RETOUCHE RÉTINIENNE

Ce nanoware retouche les rétines de l'utilisateur de manière à les faire correspondre à une empreinte rétinienne précise.

En termes de jeu

Ce système nanoware a un indice compris entre 1 et 10, qu'il mesure au scanner d'empreintes (voir SR3, page 232) dans un test d'opposition. La retouche des rétines prend (indice) heures, durant lesquelles le personnage ressent une tension douloureuse dans les yeux. La modification est permanente ; si le personnage veut retrouver le regard qu'il avait avant, ou le modifier une nouvelle fois, il doit subir une nouvelle retouche.

Nanoware	Type de nanites	Coût	Disponibilité	Index de rue	Légalité
Oxynites	Transitoire	10 000 ¥	8/2 semaines	2	Légal
Régénérateurs de bioware	Transitoire fixe	10% du coût de l'implant	10/2 semaines	2	Légal
Réparateurs de cyberware	Transitoire fixe	10% du coût de l'implant	8/2 semaines	1,5	Légal
Retouche rétinienne	Transitoire	Indice x 6 000 ¥	12/1 mois	2	5P-Y
Tranchoirs (par dose)	Transitoire	20 000 ¥	20/1 mois	5	2-Y



Les nanites d'une retouche rétinienne sont incompatibles avec des yeux cybernétiques ou une duplication rétinienne cybernétique.

Effet réduit : si la retouche n'est pas encore achevée, l'indice de la nouvelle empreinte rétinienne est réduit de moitié (arrondi à l'entier inférieur).

TRANCHOIRS

Affectueusement surnommés "mini-taupes" dans les ombres, les tranchoirs sont un rare exemple d'armes nanotechnologiques. Ils ont été copiés sur le modèle d'une arme emportée par certains drones à l'intérieur de l'arcologie Renraku. Conçus par la filiale Genetique d'Aztechnology, ils sont devenus célèbres comme instruments d'assassinat.

Une fois injectés, les tranchoirs se répandent à travers l'ensemble du corps. Ensuite, ils entrent en survoltage et commencent à se frayer un chemin en aveugle à travers les cellules sanguines, les vaisseaux sanguins et les organes. Ils épuisent leurs réserves d'énergie en 30 secondes au maximum, mais ce délai leur suffit largement pour infliger d'effroyables dégâts. Prise de convulsion, leur victime succombe généralement à l'hémorragie interne et au choc, dans des souffrances abominables.

En termes de jeu

Les tranchoirs infligent à leur victime des dégâts physiques 9M pendant 1D6+3 tours de combat, après quoi

leurs réserves d'énergie s'épuisent. Augmentez ces dégâts selon les règles du *Dosage supplémentaire* (page 107).

LE NANO-MATÉRIEL

ACIDES À TÊTES CHERCHEUSES

Ce système se compose d'un essaim de nanites en suspension dans une solution chimique neutre. Chaque nanite renferme une dose d'agent corrosif. Les nanites sont programmés pour rechercher une certaine substance, s'y fixer et utiliser leur dose d'acide pour la faire fondre. Leur programmation leur permet de faire la différence entre la substance ciblée et le reste de l'organisme, de sorte que l'acide n'affecte que la cible, en épargnant tout ce qui l'entoure.

En termes de jeu

L'acide à têtes chercheuses peut être administré au moyen d'un pistolet gicleur, d'un dispositif d'arrosage, d'une grenade aspergeante ou par diverses autres méthodes (voir *Le matériel de diffusion chimique*, page 115). Chaque solution est programmée de manière à cibler une substance spécifique, qui peut aussi bien être la peau que le métal ou le plastacier. L'agent corrosif n'attaquera que cette substance.

Le coût du matériel ne comprend pas celui de l'acide. Les agents corrosifs sont détaillés page 111.

TRANCHOIRS

Vecteur	Vitesse	Dégâts
Injection	2 minutes	9M



MÉDIKIT SAVIOR

Conçu par Shiawase Biotech et commercialisé sous la forme d'un sac à dos ou d'une sacoche, le médikit Savior combine une nanotechnologie de pointe avec un système de diagnostic très supérieur à celui du médikit standard. Quand il est activé, il injecte dans le flux sanguin un mélange de nanites de diagnostic et de réparation, plus le cocktail habituel de stimulants, de coagulants et d'anti-douleur. Les nanites, sous la direction d'un système expert, referment les plaies ouvertes, stoppent les hémorragies et minimisent les effets du choc.

En termes de jeu

Le Savior est un médikit d'indice 6. Il observe les règles standard des médikits (voir page 136). Il procure également un bonus de -1 au seuil des tests de Biotech (Premiers Soins) et des tests de Constitution pour stabiliser l'état du patient.

Le système ne contient qu'une réserve limitée de nanites. Après chaque traitement, lancez 1D6; sur un résultat de 1 ou 2, le stock de nanites est épuisé.

MONOFILAMENT

Ce câble d'une extrême finesse, pur produit de la nanotechnologie, connaît de nombreuses applications dans le domaine de la sécurité. Quasiment invisible, il peut être tendu au-dessus d'une palissade ou en travers d'une porte ou d'un couloir. Il a également de nombreux autres usages; par exemple, enroulé autour d'une bobine spéciale qui se porte au poignet et relié à un anneau de saisie, il constitue un garrot redoutable.

En termes de jeu

Les règles d'utilisation du monofilament en tant que dispositif de sécurité apparaissent page 231 de *SR3*. Lorsqu'il est tendu, un monofilament a une Dissimulation de 8.

NANO-SCANNER

Un nano-scanner est un appareil qui tient dans la main et qui teste le sang, la salive, les tissus et autres matières organiques à la recherche de nanoware – et en particulier de nanites étiquettes. Il peut analyser les nanites qu'il détecte, lire les informations qu'ils contiennent (dans le cas de nanites marqueurs, par exemple) et déterminer leur architecture générale ainsi que leur fonction.

En termes de jeu

Un nano-scanner a un indice compris entre 1 et 10; c'est le nombre de dés lancés pour détecter une éventuelle présence de nanoware dans un échantillon. Voir *La détection de nanoware*, page 100.

LES RÈGLES DE LA NANOTECHNOLOGIE

La nanotechnologie est à l'origine des gadgets technologiques les plus récents qui circulent dans la rue. Du cyberware au monofilament, ses effets se faisaient sentir depuis un moment. Pourtant, son efficacité première pour le shadowerunner moyen restait relativement discrète.

Tout a changé quand une IA a pris le contrôle de l'arcologie Renraku. Les inventions de Deus sont devenues de notoriété publique et le terme "nanotechnologie" est devenu synonyme d'une science échappant à tout contrôle. Les premiers joujoux nanotech n'ont pas tardé à faire leur apparition sous le manteau – des appareils dont la fabrication ou l'entretien seraient impossibles sans la nanotechnologie.

Ce basculement a ouvert une boîte de Pandore dont l'impact pourrait, à terme, rivaliser avec celui de la cyber-technologie.

LA NANOTECHNOLOGIE ET SES APPLICATIONS

Les nanites se présentent sous deux formes: le *nanoware*, qu'on implante ou qu'on injecte dans le corps humain, et les *nanodrones* (ou *nanorobots*), capables de fonctionner en dehors de l'organisme et de travailler sur des applications industrielles allant du forage à la construction en passant par la reconstruction moléculaire ou même atomique.

En termes de règles, considérez les nanites comme des drones semi-autonomes microscopiques (voir *Rigger 2*, page 67). Le niveau technologique du monde de *Shadowrun* n'autorise pas encore la création de nanites véritablement "intelligents", capables de modifier eux-mêmes leur code de programmation. C'est pourquoi les nanites ne sont pas considérés comme entièrement robotisés.

Contrairement aux drones ordinaires, les nanites n'ont pas besoin de recevoir un signal radio permanent. Ils ont un indice de Pilotage Automatique égal au nombre de fonctions qu'ils peuvent remplir, ce qui veut dire que l'immense majorité d'entre eux a un indice de Pilotage Automatique de 1. Ceux dont l'indice est supérieur ont une plus grande faculté d'adaptation et sont comparativement plus coûteux et plus rares. Comme ce ne sont pas des robots, ils n'ont pas de réserve d'apprentissage.

Les nanites agissent comme des produits chimiques au sein d'un système hôte et n'ont donc pas besoin d'indice d'initiative.

LES NANODRONES

Utilisés dans l'industrie lourde comme dans la haute technologie, les nanodrones excellent dans le travail de précision et la fabrication en une étape. Ils sont particulièrement appréciables dans les environnements inhospitaliers comme le vide spatial ou les fonds marins. Une "chaîne de production" nanotechnologique simple, aux attributions limitées, revient environ à 10 millions de nuyens. Celles qui doivent remplir des tâches plus complexes voient leur coût s'envoler vers des hauteurs astronomiques. Utilisez le coût de base, ci-dessous, pour déterminer le prix d'une installation nanotech. Il n'existe pas de boutique de nanotech.

Ce secteur de l'industrie est à la fois tout nouveau et hautement technique, ce qui veut dire que les index de rue et autres indices de disponibilité ne s'appliquent pas à lui. La nanotechnologie n'est pas disponible sur le marché noir. Au maître de jeu d'apprécier l'accessibilité et la fonctionnalité des installations nanotechnologiques dans ses parties.

Nano-matériel	Dissimulation	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Acides à têtes chercheuses (par dose)	-	-	12/1 mois	7 000 ¥	3	3P-Y
Médikit Savior	-	4	6/1 semaine	1 500 ¥	2	Légal
Recharge	8	-	6/1 semaine	300 ¥	2	Légal
Monofilament (par mètre)	8	-	24/14 jours	2 000 ¥	3	1-K
Nano-scanner	6	1	Indice/1 semaine	5 000 ¥ x indice	2	8P-U

COÛT DES INSTALLATIONS NANOTECH

Installation de recherche	(Pilotage Automatique max. des nanites + 10) ² x 100 000 ¥
Installation reprogrammable	(Pilotage Automatique max. des nanites + 10) ² x 250 000 ¥
Chaîne de production à usage unique	Faites le même calcul que pour une installation de recherche, et ajoutez ce coût à celui de l'installation sans la nanotechnologie (voir SR3, page 285).
Chaîne de production multi-usage	Faites le même calcul que pour une installation reprogrammable, et ajoutez ce coût à celui de l'installation sans la nanotechnologie (voir SR3, page 285).

La nanorobotique industrielle est une discipline à part entière, figurée dans *Shadowrun* par la spécialisation Nanorobotique de la compétence de connaissances Ingénierie.

La programmation des nanites

Les nanites reprogrammables sont rarissimes dans le monde de *Shadowrun*, même si leur popularité se développe à mesure que la recherche triomphe des obstacles. Ils sont pour l'instant réservés aux applications industrielles où la faculté d'adaptation est une considération primordiale.

Tous les nanites sont programmés à la fabrication mais parfois, certains peuvent être reprogrammés. Un système avec un Pilotage Automatique de 1 est trop spécialisé pour remplir une autre fonction que celle pour laquelle il a été conçu. Il ne peut pas être reprogrammé.

Des nanites ayant un Pilotage Automatique de 2 ou plus peuvent être reprogrammés, si cette possibilité a été incluse dans leur programme d'origine. Il faut un cogiciel semi-autonome ou un serveur informatique – au moins Orange-10, ou Rouge – pour reprogrammer des nanites.

Le cogiciel ou le serveur doit être en mesure d'analyser et de reprogrammer les nanites dans sa propre "langue" et de communiquer avec eux. Le signal de reprogrammation peut être transmis par ultrasons, micro-ondes ou UV – selon la conception d'origine des nanites. Cette transmission a une portée maximale de 1 mètre, et l'indice de l'émetteur doit être égal à l'indice de Pilotage Automatique du système. Les nanites ne peuvent recevoir aucune autre transmission radio.

Reprogrammer et redéployer une colonie de nanites afin de lui faire remplir une nouvelle mission peut réclamer un certain temps, comme indiqué sur la table ci-dessous. Durant leur reprogrammation, les nanites suspendent tout travail en cours. Le délai peut être raccourci par la réussite d'un test d'Ingénierie (Nanorobotique) (6). Les cogiciels peuvent faire ce test au moyen de leur réserve d'utilitaires au lieu de la compétence Ingénierie.

DÉLAI DE REPROGRAMMATION DES NANITES

Contrôleur	Temps de base
Serveur Orange	Pilotage Automatique des nanites x 36 heures
Serveur Rouge	Pilotage Automatique des nanites x 24 heures
Cogiciel	Pilotage Automatique des nanites x 12 heures

Whitelight est en train de fouiner dans le serveur de MCT Chiba à la recherche de leur contrôleur de fabrication nanotech, parce qu'elle a besoin d'une nouvelle turbine pour son Eagle Fed-Boeing. Sous réserve qu'elle parvienne à pirater le serveur (c'est un serveur Rouge contrôlant un système de nanorobots au Pilotage Automatique de 3), elle pourra lui commander un réacteur de jet à la place d'un rotodrone, et le serveur se chargera de reprogrammer les nanites en conséquence.

Si elle réussit une opération de Contrôle d'Esclave, le serveur entamera la reprogrammation des nanites. Comme il s'agit d'un serveur Rouge, il aura besoin de 3 jours pour la mener à bien, délai réduit par les succès d'un test d'Ingénierie (6). Et parce que le Contrôle d'Esclave est une opération surveillée (SR3, page 213) Whitelight sera obligée de la superviser du début jusqu'à la fin. Ensuite, la fabrication de son moteur se fera d'elle-même et elle pourra enfin se déconnecter. Elle a intérêt à posséder un sacré logiciel d'Ingénierie!

Le contrôle direct

Bien que les nanites soient considérés comme des drones, ils ne peuvent pas être contrôlés à distance par interface. Leurs instructions sont programmées une fois pour toutes. La seule manière de les modifier pour un decker ou un interfacé consiste à procéder à une reprogrammation, par les moyens indiqués plus haut.

L'extinction

Des nanites incapables de remplir leur fonction sont considérés comme "éteints". Il y a plusieurs manières de s'éteindre pour des nanites. D'abord, cette extinction peut être programmée de façon automatique pour répondre à certaines conditions (un déclenchement chimique, par exemple, ou physique, ou la réception d'une transmission particulière). Ensuite, elle peut être la conséquence d'une coupure de leur alimentation en énergie s'ils étaient alimentés par une source externe. Enfin, les nanites programmables peuvent s'éteindre tout seuls une fois leur tâche menée à bien.

Par nature, les nanites accomplissent des opérations simples et répétitives jusqu'à ce qu'ils reçoivent pour instruction d'arrêter. C'est cette ténacité même qui rend si difficile le contrôle des nanites de restauration urbaine Shiawase à énergie solaire. Leur source d'énergie est inépuisable, et les nanites sont très délicats à maîtriser dans un environnement ouvert.

Le déclenchement chimique est d'usage courant dans les systèmes nanoware, où l'introduction d'une substance particulière permet de bloquer une ou plusieurs de leurs fonctions. La substance en question est spécifique aux récepteurs des

différentes "espèces" de nanites et peut se présenter sous forme gazeuse, liquide ou moléculaire – voire être convoyée par une autre sorte de nanites.

Une fois éteints, des nanites peuvent parfois être rallumés. Mais la plupart du temps, ils commencent à se détériorer dès qu'ils ne fonctionnent plus. Certains nanites sont capables de (voire programmés pour) "cannibaliser" d'autres nanites hors d'usage afin d'en récupérer les matériaux bruts.

LE NANOWARE

Si la nanotechnologie connaît plusieurs applications, c'est le nanoware qui intéresse au premier chef les personnages des joueurs. Il n'interfère ni avec la magie ni avec sa pratique.

On distingue deux grandes catégories de nanites dans le contexte physiologique – ceux qui y flottent librement, et ceux qui n'y séjournent que de manière transitoire. Les deux types peuvent appartenir à un système fixe. Les nanites qui supervisent l'interface chair/cyber sont considérés comme faisant partie des implants et n'entrent pas dans la classification du nanoware.

Les **systèmes fixes** sont coupés du reste du corps, généralement isolés dans une capsule ou une poche protectrice jusqu'au moment d'entrer en action. Ils incluent les nanites guérisseurs de blessures, réparateurs de cyberware et autres systèmes dont la fonction est déclenchée sous certaines conditions ou qui sont circonscrits à une partie du corps. Une fois libérés, ces systèmes sont considérés, soit comme flottants, soit comme transitoires, jusqu'à ce qu'ils aient rempli leur office.

Les **nanites flottants** sont charriés dans le sang et les fluides extracellulaires. Ils conviennent idéalement à la surveillance générale des fonctions corporelles et à la réaction rapide face à toutes sortes de problèmes physiologiques. Un même organisme peut abriter simultanément deux systèmes de nanites flottants, mais pas davantage, en raison de limites physiologiques liées au volume sanguin ainsi qu'à des problèmes d'échauffement et de production de déchets engendrés par l'activité des nanites.

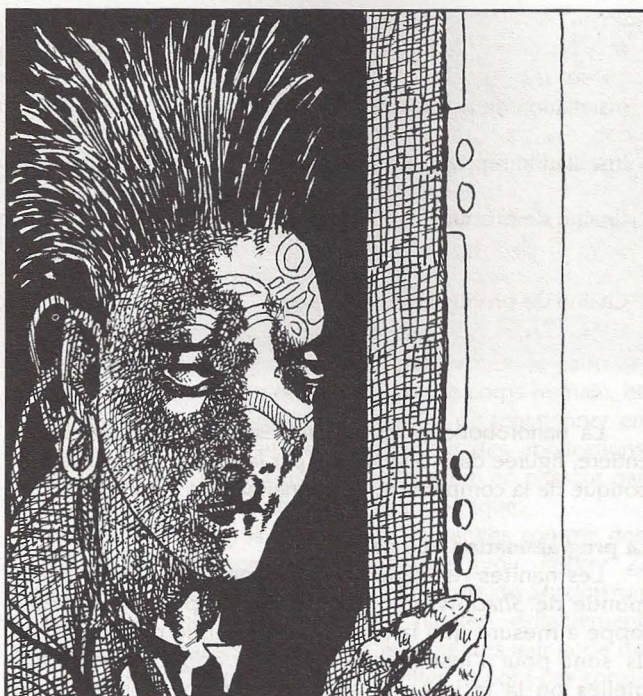
Si un troisième système de nanites est implanté malgré tout dans l'organisme, non seulement il ne fonctionne pas mais il fait perdre de l'efficacité à ses autres implants nanoware (voir *La perte de nanites*, page suivante).

Les **nanites transitoires** sont employés dans les procédures telles que l'installation de cyberware, la "chirurgie sans scalpel", les interventions esthétiques, l'administration d'antidotes et ainsi de suite. Ces nanites ne restent que peu de temps dans l'organisme ; après avoir joué leur rôle, ils sont filtrés et évacués avec les autres déchets organiques.

L'ACQUISITION DU NANOWARE

La nanotech est une technologie toute neuve, et elle reste relativement peu répandue parmi la racaille des rues. Il ne suffit pas d'entrer chez le charcutoc du coin pour s'en faire injecter dans le bras ! La plupart des charcutocs ne sauraient même pas où se procurer du nanoware, à l'exception de ce qu'ils utilisent quotidiennement pour l'implantation de cyberware.

Se faire installer du nanoware en toute légalité est plus compromettant qu'avec du cyberware ou du bioware. La conception, le développement, le test et la fabrication des nanites exigent des ressources considérables. La recherche et la production en matière de nanotech représentent une entreprise économique d'envergure, et les systèmes qui en découlent sont généralement brevetés et marqués au moyen d'un code quelconque que le fabricant est seul à connaître.



Une proportion importante du coût de la nanotech légale découle des droits d'exploitation que les gros constructeurs font payer aux petits. Le coût de l'intervention ou de l'hospitalisation vient en plus, naturellement. Si le consommateur choisit de se faire installer une nanitière (voir page 91), il doit acquitter des droits supplémentaires substantiels pour la programmer selon les spécifications du type de nanites choisi. Une nanitière ne produit qu'un seul type de nanites bien précis, et il faut s'en faire installer plusieurs si l'on veut leur faire produire différentes sortes de nanites.

Trouver une clinique clandestine

La plupart des shadowrunners ne se procurent pas leur "chrome" par la voie légale. Acquérir du nanoware illégalement est un processus difficile. Les cliniques clandestines qui, les premières, offrirent du bêta-ware ou delta-ware aux shadowrunners, sont les mêmes qui leur proposent aujourd'hui du nanoware au marché noir. Dénicher une clinique clandestine qui fait du nanoware obéit aux règles générales détaillées page 140. Seules celles qui font du bêta-ware ou du delta-ware offrent ce genre de services.

Le nanoware est un matériel de très haute technologie. Comme le bêta-ware ou le delta-ware – et dans l'intérêt de l'équilibre du jeu –, il ne devrait pas être accessible aux personnages débutants.

Légalité

La majorité des systèmes nanotechnologiques actuels sont brevetés, et leur possession sans licence constitue une infraction grave aux lois sur la propriété intellectuelle. Le plus grave, c'est peut-être cette assimilation de la nanotech, dans l'esprit du grand public, à une technologie extrêmement dangereuse dans la droite ligne de la débacle de l'arcologie Renraku.

La plupart des améliorations personnelles nanoware sont légales à condition de pouvoir présenter un permis. D'autres sont diversement acceptées par les autorités locales. La légalité des nanites va du parfaitement légal aux substances prohibées de classe B (indice de légalité Y), en

fonction des lois locales et des possibilités offertes par le système en question. En particulier, les autorités ont tendance à considérer d'un mauvais œil la nanotechnologie capable d'auto-duplication.

Au niveau corporatiste, la possession illégale de nanotechnologie est un délit beaucoup plus grave, et très peu de corporations iraient fournir de la nanotechnologie piratée à d'autres personnes qu'à leurs agents les plus fiables.

L'INSTALLATION

Chaque type de nanoware a ses propres exigences d'installation.

L'implantation d'un système **fixe** réclame une opération chirurgicale, obéissant aux mêmes règles que l'implantation de cyberware (page 147) ou que la transplantation, selon qu'il est fixé à un implant ou un organe.

Le nanoware **flottant** s'installe sans opération – avantage considérable par rapport aux autres méthodes d'amélioration physique. Son introduction dans l'organisme ne nécessite qu'une injection suivie d'un bref séjour à l'hôpital – une journée en soins intensifs, suivis de

deux jours d'observation (SR3, page 237). La période d'observation peut être ramenée à 1 jour par la réussite d'un test de Constitution (6). Cette hospitalisation a pour but de surveiller et d'affiner l'adaptation du corps aux nanites.

Sans ce séjour à l'hôpital, le patient doit faire un test de Constitution (12). En cas de réussite, tout va bien et ses nanites fonctionnent normalement. Mais en cas d'échec, il subit de grandes souffrances (dégâts G étourdissants) et son organisme rejette les nanites.

Le nanoware **transitoire** se présente généralement sous la forme d'une suspension liquide administrée par injection. Il ne requiert donc aucune opération chirurgicale.

La modification du système de filtrage

L'installation de corps étrangers dans l'organisme humain constitue toujours une opération délicate. Bien que la nanotechnologie du monde de *Shadowrun* soit relativement fiable, elle n'en présente pas moins le risque de perturber les fragiles équilibres entre les différents systèmes physiologiques. Elle suppose donc une modification du système d'élimination des déchets de l'organisme, afin de faire accepter les nanites par ses défenses immunitaires.

L'implantation de nanites flottants, tout spécialement, impose une foule de modifications cybernétiques des organes préexistants. Ces modifications, qu'on appelle "intégrateurs de nanites" (page 91), empêchent le corps d'éliminer les nanites avec les autres déchets organiques ou cellulaires. Sans elles, l'efficacité à long terme du nanoware flottant est rapidement limitée.

L'adaptation au système immunitaire

Ce processus consiste à régler les nanites de manière à éviter toute réaction du système immunitaire – qui les rendrait rapidement inutiles. Toute interaction directe des nanites avec l'organisme est spécifiquement affinée de façon à reproduire ses marqueurs immunitaires.

Les nanites flottants sont toujours fabriqués en adéquation avec le système immunitaire du client. Cette mise en adéquation n'est pas sans rappeler l'analyse sanguine ; et comme notre identité cellulaire est déterminée par plus de dix-sept facteurs moléculaires différents, il ne s'agit pas simplement de repérer le bon type de nanites à son étiquette sur l'étagère, puis de l'injecter. C'est ce besoin de personnalisation des nanites qui explique le coût prohibitif du nanoware flottant et qui rend les cliniques nanotech clandestines si dangereuses pour le consommateur. La moindre erreur dans l'immuno-adaptation est inmanquablement détectée lors de l'hospitalisation qui suit l'opération. L'implant bioware de défense pathogène peut parfaitement tolérer les nanites si l'adaptation est faite et affinée durant l'hospitalisation post-opératoire.

Les nanites transitoires n'ont pas besoin de ce genre de camouflage. D'une part, la réaction immunitaire qu'ils déclenchent lorsqu'ils sont activés est un faible prix à payer au regard des services qu'ils rendent ; ensuite, pour certains, la dégradation progressive de leur efficacité est une bonne chose.

L'EFFICACITÉ DES NANITES

Pourcentage restant	Effet
100% à 50%	Les nanites fonctionnent efficacement.
49% à 25%	L'efficacité des nanites est sensiblement réduite (voir description du système).
24% à 0%	Les nanites ne fonctionnent plus.

Manx veut rester au top niveau, et le cyberware ne peut plus rien pour lui. Alors, après avoir lu un article sur le nanoware dans le Street Sam's E-Monthly, il procède à une petite enquête. Quelques coups de fil, quelques enveloppes glissées à ses contacts et, coup de veine, il dénêche un labo plus ou moins fiable. On négocie, Manx promet quelques faveurs en échange d'une optimisation de sa "viande", et le voilà prêt à recevoir son injection.

Comme c'est la première fois qu'il se fait installer du nanoware, il a besoin d'un peu de cyberware – d'intégrateurs de nanites (page 91 – s'il tient à le faire durer plus de quelques jours. Comme Manx possède déjà un système de filtrage du sang très performant (SR3, page 299), ces intégrateurs ne lui coûtent rien en Essence. Ils se contentent d'alourdir la facture... Enfin ! Désormais, Manx peut se faire installer tout le nanoware qu'il désire.

Pour l'instant, il ne veut que des nantidotes contre le gaz Neuro-Étourdissant VIII. Ces nantidotes sont des nanites flottants, il n'a donc pas besoin d'une intervention chirurgicale. Le toubib lui fait son injection puis le renvoie aux infirmières. Le joueur de Manx obtient deux 6 à son test de Constitution ; Manx passe donc une journée en soins intensifs, et une autre en observation. Ensuite, il retourne dans la rue en sachant qu'il n'a plus rien à craindre de la police anti-émeute pendant les quatre prochaines semaines à peu près.

LA PERTE DE NANITES

Les nanites ne sont jamais permanents comme le bioware ou le cyberware, même s'ils ont un effet plus durable que les produits chimiques, sans présenter les mêmes risques de dépendance. Ils sont toujours éphémères et finissent tôt ou tard par se dégrader, ou se faire expulser ou éliminer de l'organisme.

Leur type, le temps qu'ils ont déjà passé dans l'organisme et les éventuels saignements du personnage sont autant

LA PERTE DE NANITES

	Transitoires	Flottants, sans intégrateurs	Flottants, avec intégrateurs
Par case de dégâts physiques	-5%	-5%	-5%
Temps	-10% par jour	-3% par jour	-

fasse un petit boulot pour ses nouveaux patrons... Quand la shadowrun a lieu, trois jours plus tard, Spock-O a déjà perdu 9% (3%

de facteurs pouvant réduire l'efficacité des nanites. Comme chaque implantation concerne des millions d'engins microscopiques, les nanites peuvent continuer à fonctionner même après avoir subi des pertes.

L'efficacité des nanites se mesure en pourcentage de pertes. Le temps et les saignements font perdre une certaine proportion de nanites au nanoware implanté. Ces pertes s'accumulent progressivement, jusqu'au stade où le nanoware ne fonctionne plus.

La perte de nanites devient sensible lorsque le pourcentage de nanites restants tombe au-dessous des 50%. Cette réduction se traduit en termes de jeu, chaque sorte de nanites ayant ses propres symptômes de détérioration. Des nanites réduits à moins de 25% de ce qu'ils étaient deviennent inefficaces et ne procurent plus aucun avantage.

Le temps

Le temps est le principal facteur de perte des nanites. Les nanites ne peuvent pas s'auto-dupliquer à l'intérieur du corps humain sans renoncer à leur fonction première ou sans lui infliger des dégâts parasites. En conséquence, ils finissent toujours par être éliminés de l'organisme, quelles que soient les mesures prises pour l'empêcher. Chaque type de nanites reste opérationnel plus ou moins longtemps, en fonction du pourcentage de pertes qu'il subit quotidiennement (voir la table de la perte de nanites).

Seuls les nanites flottants appuyés par des intégrateurs ne se détériorent pas au fil du temps.

Les saignements

Les nanites sont charriés par le flux sanguin. Malheureusement, les shadowrunners affichent une fâcheuse tendance à repeindre les murs avec leur sang – en perdant, au passage, quelques poignées de nanites de plus. Chaque fois qu'ils cochent une case sur leur moniteur de condition physique, ils perdent 5% de leurs nanites.

Même si certaines blessures physiques ne s'accompagnent d'aucun saignement externe, elles font toujours perdre des nanites dans les caillots, les hémorragies internes ou même les bleus.

La guérison est sans effet sur le stock de nanites; elle a beau supprimer les dégâts physiques, elle ne permet pas de récupérer les nanites perdus.

Le nanoware en excès

Quand l'organisme contient déjà deux sortes de nanites, tous ceux qui viennent se rajouter par dessus tombent aussitôt en panne. De plus, chacun d'eux inflige 25% de pertes aux deux premiers.

Spock-O a fait un marché avec le diable – bon, d'accord, avec une mégacorp. Il possède désormais des nanites flottants baptisés nano-symbiotes qui l'aideront à guérir de ses blessures; ils devraient rester dans son organisme le temps qu'il

par jour) de ses nanites. Pas grave, les nano-symbiotes fonctionnent toujours! Spock-O reçoit une balle dans le gras et subit une blessure physique moyenne. Encore 15% de nanites qui s'envolent (5% par case de dégâts). Notre ami a perdu 26% de ses nanites.

Après avoir récupéré ce qui intéressaient ses patrons, il se fait de nouveau tirer dessus et encaisse cette fois une blessure physique grave, soit une perte de 30% de ses nanites (6 cases de dégâts). Il lui en reste désormais moins de la moitié, et les nano-symbiotes commencent à donner des signes d'essoufflement.

L'entretien

Il existe globalement deux manières d'entretenir ses nanites: le traitement de réapprovisionnement périodique, allant de l'hebdomadaire au semestriel, ou l'implantation d'une nanitière (voir page 91).

Un personnage n'a pas besoin d'attendre sa guérison complète pour se faire injecter de nouveaux nanites; il peut faire remplacer immédiatement ceux qu'il a perdus, si c'est ce qu'il souhaite.

LA DÉTECTION THERMOGRAPHIQUE

Comme toute machine, les nanites ont besoin d'énergie pour fonctionner. Beaucoup, d'ailleurs, se montrent plutôt gourmands en la matière comparativement à leur taille. Le nanoware opérationnel, en particulier le nanoware fixe ou transitoire, peut également produire des symptômes similaires à ceux d'une fièvre modérée – suées, accélération du rythme cardiaque, élévation de la température corporelle. Le maître de jeu devrait appliquer un bonus de -1 au seuil de toute tentative de détection thermographique ou de test de Senseurs effectué contre un personnage qui possède des nanites actifs. Cette dénomination comprend tous les nanites transitoires et flottants, ainsi que les nanites fixes lorsqu'ils sont activés.

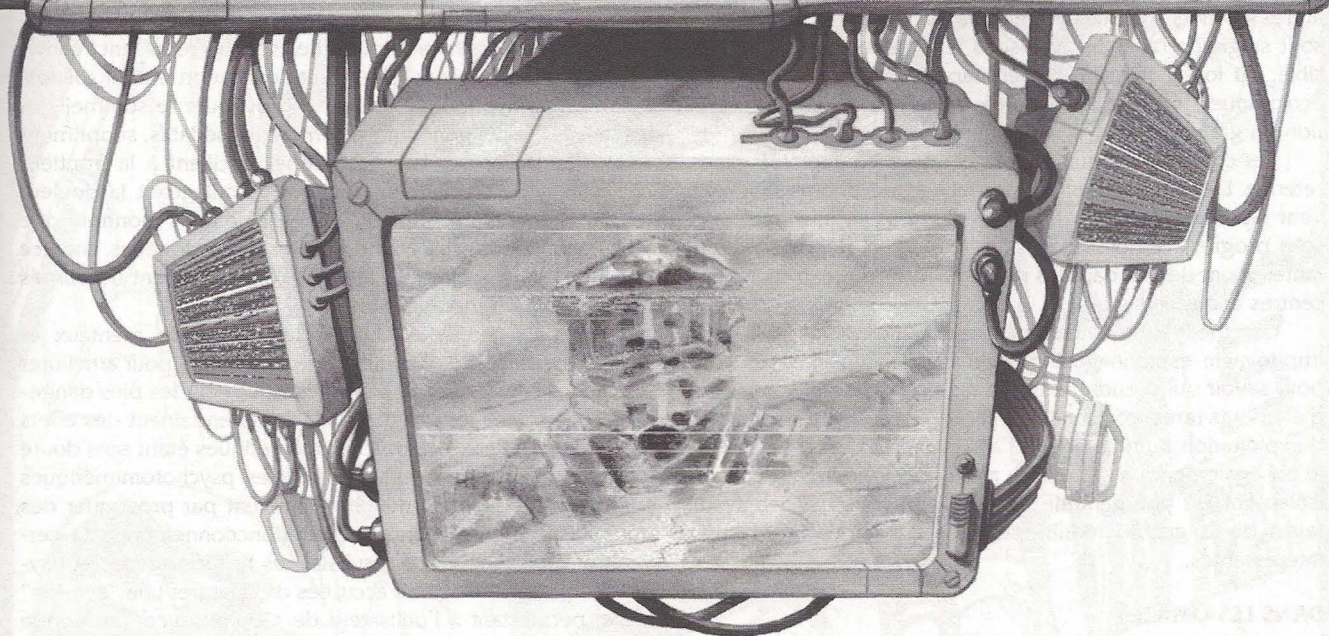
LA DÉTECTION DE NANOWARE

Le nanoware n'est pas facile à détecter; il faut utiliser un nano-scanner pour cela. C'est toutefois un équipement standard dans les hôpitaux et les cliniques. Le seuil de réussite du test de détection est indiqué sur la table suivante. Procédez à un test par type de nanites.

TABLE DE DÉTECTION DU NANOWARE

Type de nanoware	Seuil de réussite
Fixe (inactif)	10
Flottant	6
Transitoire	8
Si le système fonctionne à moins de 50%	+1
Si le système fonctionne à moins de 25%	+3

LA CHIMIE



Celui qui maîtrise les bases de cette science – qui traite de la composition, de la structure, des réactions et des propriétés de la matière – est comme un sculpteur accompli devant un bloc de glaise. Il a tout le nécessaire pour créer.

LES PRINCIPES FONDAMENTAUX

En 2061, la chimie a un impact direct sur la vie quotidienne. C'est un secteur qui fait l'objet de recherches approfondies de la part des corporations qui dirigent l'économie mondiale, les mégacorps en particulier. Leurs découvertes ont fait avancer la médecine, les carburants, l'énergie et les matériaux de construction. On demande aux chimistes de produire toutes sortes de produits, de ceux qui servent à bâtir ou à guérir à ceux qui servent à protéger ou à détruire.

Dans le monde de *Shadowrun*, les applications de la chimie se divisent en trois branches principales : pharmaceutique, industrielle et alchimique. Les produits pharmaceutiques comprennent les substances et produits qui affectent la chimie interne du corps, y compris les poisons. La chimie industrielle couvre tous les autres usages profanes de cette science, des produits d'entretien aux plastiques à la création de nouveaux acides et de matériaux supraconducteurs. L'alchimie a pris de l'importance à la suite de l'Éveil, avec la généralisation des philtres et des effets magiques.

Tous les shadowrunners connaissent l'utilité de la chimie. Ils savent qu'elle risque un jour de leur sauver la vie. Au cours de leurs aventures, ils découvriront sans doute que c'est une science exploitable par tous à condition de posséder les connaissances appropriées. Ses outils sont bon marché, disponibles partout, et la plupart de ses produits sont faciles à obtenir ou à fabriquer. Certains, d'ailleurs, sont tout bonnement rangés sous l'évier, avec le reste des produits d'entretien. Et en dépit des efforts des corporations ou des gouvernements pour tenter de contrôler ces différents produits, un chimiste de talent peut toujours fabriquer des explosifs ou des poisons à partir de produits de nettoyage en vente libre.

LA CHIMIE INDUSTRIELLE APPLIQUÉE

Du lubrifiant qui graisse les roulements à billes au plastique d'emballage des produits finis, les produits chimiques abondent dans l'industrie moderne. Les nouvelles percées scientifiques ont toujours autant d'impact sur l'industrie et la société. Le plastacier et autres alliages à base de polymères, par exemple, sont aujourd'hui très répandus ; légers, impénétrables, ils se sont rapidement imposés dans les véhicules, les constructions et le blindage. Les composants piézo-électriques, qui se tordent et se plient quand ils sont parcourus par un courant, ont grandement contribué à la diffusion des matériaux "intelligents" dans les véhicules et autres appareils. Les puces optiques, la pierre angulaire de l'électronique moderne, s'appuient sur les réactions chimiques de la bactériorhodopsine, un pigment organique photosynthétique. Bon



nombre de gardes de sécurité sont équipés d'armes chimiques et de gaz ou de mousse anti-émeutes. La pollution et autres déchets toxiques engendrés par la chimie industrielle sont soigneusement balayés sous le tapis lorsque c'est possible, ou font l'objet de projets tapageurs de "réhabilitation écologique" lorsqu'ils sont portés accidentellement à l'attention du grand public.

Les corporations qui dirigent ce marché l'exploitent sans retenue. L'équipement et le matériel des mégacorps sont souvent fabriqués avec les matériaux les plus sophistiqués, qui sont progressivement cédés aux corporations moins importantes avant de finir dans les rayons "Produits d'entretien" des centres commerciaux.

Comme les autres technologies, la chimie fait l'objet d'un impitoyable espionnage industriel. La concurrence fait rage pour savoir qui prendra la tête dans la course à la fabrication d'éléments rares, comme le conflit récent à propos des droits d'exploitation du molybdène l'a démontré. La chimie orbitale est également un secteur en plein développement, car son isolement est une garantie de sécurité tandis que les avantages de la gravité réduite suggèrent des possibilités très intéressantes.

DANS LES OMBRES

Les shadowrunners et autres criminels ont découvert de nombreux usages à la chimie. Bien qu'elles reviennent assez cher, les armes chimiques sont souvent très utiles pour prendre l'adversaire au dépourvu. Une boutique de chimie peut fournir à un shadowrunner inventif les moyens de s'introduire dans une enceinte (acides), de faufler un drone sous le nez des gardes (matériaux intelligents) ou même de tout faire sauter sur son passage (explosifs). Comme les corpos, les ombres sont constamment en train d'expérimenter, d'améliorer les produits existants et de leur découvrir de nouvelles applications inattendues.

LES PRODUITS PHARMACEUTIQUES

Un fossé moral et éthique s'est creusé entre les "médicaments" et les "drogues". Par *médicaments*, on entend généralement les produits chimiques bénéfiques par nature, tandis que les *drogues* sont plutôt des instruments de plaisir personnel et d'autodestruction. La plupart des drogues ont des propriétés médicinales, mais elles sont souvent prises à l'excès et créent un phénomène de dépendance. La différence entre médicaments et toxines tient souvent à une simple question de dosage. Par exemple, utilisés à une faible concentration, bon nombre de poisons peuvent jouer un rôle utile dans le traitement de certaines maladies. Et tout médicament peut devenir toxique, s'il est absorbé en quantité excessive.

LES CATÉGORIES

Les produits chimiques pharmaceutiques se regroupent en plusieurs grandes catégories.

Les *stimulants* accélèrent l'activité physique ou mentale. Leur spectre va du très large (l'adrénaline) au très étroit (la digitaline, qui stimule les muscles cardiaques, ou les diurétiques, qui stimulent les reins). Un stimulant doit pouvoir s'appuyer sur une "réserve d'énergie" minimum dans l'organe s'il veut être efficace. En l'absence d'une telle réserve, l'usage du produit revient à cravacher un cheval fourbu. La surconsommation de stimulants conduit à une fatigue générale à mesure que l'organisme épuise progressivement toute son énergie. La poursuite de cette surconsommation risque alors d'entraîner la mort.

Les *tranquillisants* ralentissent l'activité mentale et physique. Ils sont connus pour leur effet calmant et la dépendance qu'ils entraînent. Ils comprennent les narcotiques, les sédatifs et les produits hypnotiques. Les sédatifs réduisent l'activité du système nerveux (diminuant l'excitation et l'irritabilité); les produits hypnotiques visent à provoquer le sommeil; et les tranquillisants génériques, comme les sédatifs, suppriment la tension nerveuse. Les narcotiques oscillent à la frontière entre les sédatifs et les hypnotiques, soulageant la douleur tout en suscitant le sommeil. Toutes les études montrent que les tranquillisants, plus encore que les hallucinogènes, sont les produits pharmaceutiques les plus communément détournés de leur fonction thérapeutique.

Les *hallucinogènes* altèrent les processus mentaux et émotionnels. Utilisés depuis la nuit des temps pour améliorer les capacités mentales et sensorielles, ce sont les plus dangereuses de toutes les drogues. Beaucoup entraînent des effets secondaires – ceux des psychotomimétiques étant sans doute les plus impressionnants. Les drogues psychotomimétiques stimulent le désordre mental et finissent par provoquer des traumatismes permanents, des dysfonctionnements du cerveau et des névroses. Les substances hallucinogènes et psychédéliques sont souvent accusées de procurer une "évasion" facile, permettant à l'utilisateur de s'envoler vers un monde de splendeurs sensorielles; en réalité, elles le propulsent simplement vers le néant neurologique.

Les autres produits pharmaceutiques sont regroupés sous la dénomination fourre-tout de *produits utilitaires*.

DU BON USAGE DES PRODUITS PHARMACEUTIQUES

Dans *Shadowrun*, les produits pharmaceutiques servent principalement à soigner les blessures. On les trouve aussi bien dans les hôpitaux que dans les médikits portatifs. Ils sont également employés par les agences de sécurité et les shadowrunners, et font partie de la culture urbaine de la drogue.

La drogue des rues

Bien qu'elle soit toujours très répandue, la drogue et ses abus ont marqué le pas depuis l'introduction du simsens et des puces Better-Than-Life. Les BTL font "planer" plus haut que n'importe quelle drogue des rues, et elles présentent moins de risques pour la santé.

Certains cartels de la drogue travaillent d'arrache-pied à contrer la concurrence du simsens et des BTL. Ils commercialisent des drogues de plus en plus puissantes, qui entraînent une dépendance de plus en plus rapide; et ils maintiennent les prix au plus bas, afin de les rendre plus attractives pour leur clientèle la moins huppée – et il n'y a même pas besoin d'un datajack ou d'un simdeck! Pour renforcer l'attrait de leur marchandise, les cartels travaillent à produire des drogues synthétisées à partir de plantes Éveillées, qui entraînent souvent des effets secondaires aussi étranges qu'inhabituels.

Parmi les consommateurs de drogue des rues, on trouve un pourcentage élevé de cadres corporatistes cherchant à échapper au stress de leur carrière. Les drogues de concepteurs et soi-disant drogues "intelligentes" sont particulièrement populaires auprès d'eux, ainsi que les stimulants qui les aident à supporter le rythme trépidant de leur existence. Bien que la plupart des corpos froncent le nez devant cette pratique, quand elles ne font pas carrément subir des tests de dépistage à leurs employés, d'autres l'encouragent au contraire – soit en regardant de l'autre côté, soit en produisant elles-mêmes des substances interdites afin de maintenir leurs dirigeants au top niveau. On parle également beaucoup





de corpos qui glisseraient des drogues dans la nourriture, l'eau et l'air qu'elles fournissent à leurs employés mais ce ne sont que des rumeurs sans fondement, lancées par des plaisantins mal intentionnés. En tout cas, c'est ce que disent les journaux corporatistes.

Les hallucinogènes sont populaires auprès des Éveillés, en particulier des chamans et autres représentants de cultures tribales, qui s'en servent à des fins de méditation, de rituels et de quêtes de visions. Ces utilisateurs montrent une nette préférence pour les hallucinogènes organiques naturels, par opposition aux substances synthétiques. D'une manière générale, ils réussissent à maintenir leur consommation dans des limites raisonnables.

LES APPLICATIONS SÉCURITAIRES

Jamais les dernières à exploiter des ressources de valeur, les corporations ont tout naturellement intégré les produits pharmaceutiques dans leurs systèmes de sécurité. Bon nombre d'entre elles n'ont pas les moyens d'équiper ou de former un service de sécurité digne de ce nom. Qu'à cela ne tienne, les amphétamines customisées leur permettent de donner à leurs hommes le petit coup de pouce qui leur manquait pour se hisser à la hauteur de leurs adversaires cybernétisés. Il est beaucoup plus économique de doper ses vigiles que de les équiper à grands frais d'implants cyberware et bio-ware. Sans compter que ce régime survitaminé a vite raison de leur santé, et qu'ainsi, ils ne vivent pas assez vieux pour profiter de l'assurance maladie promise dans leur contrat.

Les agents de sécurité corporatistes sont fréquemment armés de fusils tranquilisants. Ils peuvent ainsi neutraliser les intrus sans trop s'exposer, sans mobiliser des équipes entières ni risquer d'endommager les locaux. Et lorsqu'ils font des prisonniers, ils recourent à toutes sortes de sérums de vérité pour leur faire raconter tout ce qu'ils savent.

LA CHIMIE ET L'ALCHIMIE

Suite à l'Éveil, chimie et magie se sont combinées, ranimant l'intérêt pour cette très ancienne discipline qu'est l'alchimie.

LES RADICAUX ET L'ORICALQUE

Les "radicaux" magiques – ces préparations mystiques utilisées dans la confection d'objets enchantés – sont fabriqués par le biais d'un processus complexe, qui combine la magie avec la chimie et laisse perplexes les scientifiques traditionnels. Des chercheurs travaillent à décomposer ce processus, et des corporations voudraient bien l'exploiter; à ce jour pourtant, toutes les tentatives d'employer l'alchimie dans la production de masse ont échoué. La pratique de cet art exige encore des semaines de travail et d'attentions patientes de la part d'un alchimiste Éveillé. Quoi qu'il en soit, beaucoup de mégacorps s'obstinent à essayer de reproduire les techniques alchimiques dans l'espoir de pouvoir produire un jour des objets enchantés à grande échelle.

Plus curieux encore est cette substance appelée orichalque, dont la composition même semble défier les lois de la science. Sa méthode de fabrication a été analysée de très près, sans qu'il soit possible pour autant de reproduire ses résultats par des moyens profanes. Les rumeurs persistantes, quoique fort peu vraisemblables, selon lesquelles des gisements d'orichalque apparaîtraient spontanément en certains lieux reculés, ne font qu'ajouter au mystère. La plupart des scientifiques, y compris de nombreux alchimiques, refusent d'ailleurs d'y accorder le moindre crédit.

L'alchimie est couverte en détails dans la rubrique *Enchantement*, page 39 de *La Magie du Sixième Monde*.

LES PRÉPARATIONS MAGIQUES

Dans des régions perdues où la magie est très présente, certains chamans tribaux ont redécouvert comment utiliser les plantes Éveillées pour obtenir des pouvoirs magiques similaires à ceux dont jouissent les métacratures. Les techniques de culture varient d'une tribu à l'autre, mais font certainement appel à des pratiques métamagiques dont le secret est jalousement conservé.

Les plantes jouent un rôle important dans les croyances et les rites de certaines tribus. Chez les Anasazis du désert du Mojave, par exemple, ce sont des "gardiennes spirituelles" dont la mission est d'assister les hommes dans leur rôle de défenseurs de la terre. Les Anasazis considèrent l'utilisation de ces plantes comme faisant partie de leur héritage ancestral. Ils protègent farouchement le secret de leur récolte et des endroits où elles poussent. En fait, tout membre de la tribu qui dévoilerait ce genre de renseignements à des étrangers se mettrait lui-même en danger de mort.

En raison de leur caractère sacré, et donc interdit, ces préparations à base de plantes magiques sont très demandées par les chercheurs. Beaucoup aimeraient pouvoir en synthétiser les principes actifs. Pour l'instant, toutefois, les études portant sur le sujet demeurent très rares.

LES GRANDS NOMS

À un degré ou un autre, toutes les multinationales ont des intérêts dans l'industrie chimique, ne serait-ce que pour réduire leurs coûts de production. Aucune corporation d'importance ne peut se permettre de négliger ce secteur de la science.

AU COUDE À COUDE: S-K ET Z-IC

En 2061, les deux géants de la chimie sont Saeder-Krupp et Zeta-ImpChem. Il y a dix ans encore, Zeta-ImpChem était la plus importante productrice de produits chimiques d'Europe, sinon du monde. Sa seule vraie concurrente était AG Chemie Europa – dont Saeder-Krupp possédait une part non négligeable. Mais elle commit l'erreur de vouloir s'étendre hors de sa sphère traditionnelle et de déloger Transys Neuro-net de sa niche de recherche en cyberware. En vain. Pendant ce temps, Saeder-Krupp capitalisait tranquillement sur toutes les occasions manquées par Zeta-ImpChem. Avant que cette dernière ne prît conscience de la menace, Saeder-Krupp l'avait doublée et devenait la première productrice mondiale en matière de produits chimiques.

Zeta-ImpChem a la réputation d'une corpo sans scrupules, connue pour ses expériences médicales illicites, ses rejets sauvages de produits toxiques et ses commercialisations hasardeuses de produits à peine testés (voire carrément dangereux, comme lors du scandale du Polydopa en 2042).

Saeder-Krupp a des activités chimiques très diversifiées, couvrant la quasi-totalité du spectre de recherche. Ses liens privilégiés avec les vestiges de l'ancienne hiérarchie pétrolière, ainsi que ses usines orbitales et ses exploitations lunaires, lui confèrent un avantage certain.

LES SECONDS COUTEAUX

AG Chemie Europa

Ce conglomerat de corporations chimiques affiche un panel de filiales spécialisées assez impressionnant. Ses principaux atouts sont la production pharmaceutique et le plastique, et il s'est taillé un véritable empire au sein du Grand

Francfort. Au reste, on peut pratiquement considérer que la ville lui appartient. Mais AG Chemie a perdu beaucoup de son mordant par rapport à la concurrence, car ses principales rivales (Saeder-Krupp et Zeta-ImpChem) se partagent le contrôle de plusieurs de ses sociétés.

Mitsuhama Computer Technologies

MCT s'intéresse principalement aux applications industrielles de la chimie, notamment dans la robotique et le reste de l'industrie lourde. Elle occupe le premier rang mondial dans le secteur des matériaux piézo-électriques intelligents employés dans la fabrication des drones et des véhicules. Son département de recherche magique travaille sur la synthèse des préparations magiques, mais sans grand succès pour l'instant.

Shiawase

Shiawase est bien connue pour ses exploitations de minerais rares. C'est l'un des plus gros fournisseurs de matériaux bruts pour l'industrie. Presque aussi diversifiée que Saeder-Krupp, la mégacorp a développé de nombreux produits chimiques utiles pour l'agriculture. Elle s'est également beaucoup investie dans la recherche sur les narcotiques, ce qui a engendré toutes sortes de produits et de rumeurs très intéressantes.

Yakashima

Autre géant de l'exploitation minière et de l'industrie pharmaceutique, Yakashima a fait fortune en développant des produits à destination militaire, des thermobariques aux gaz de combat en passant par les blindages légers en polymères.

LES SPÉCIALISTES

Aztechnology

Personne ne produit de meilleures puces optiques qu'Aztechnology, et ces puces occupent depuis des années une place centrale au sein de son empire commercial. Elle excelle également dans la recherche et la distribution de drogues de combat, qu'elle aurait abondamment testée dans le conflit au Yucatan.

Debeers-Universal Omnitech

Grâce au développement du Dikote et des matériaux dérivés, Debeers-UO est aujourd'hui leader sur le marché du revêtement en carbone et des outils industriels en diamant.

United Oil Industries

UniOil est l'une des plus anciennes firme pétrochimique. Elle a mis au point bon nombre des techniques et instruments de raffinage encore en vigueur aujourd'hui. Dernièrement, elle a commencé à s'intéresser à d'autres types de carburants chimiques, avec une réussite limitée.

LES DROGUES

Les drogues, y compris les médicaments et les toxines, affectent le personnage comme indiqué dans *SR3*, page 246, au paragraphe *Maladies et toxines*. Les règles suivantes développent et clarifient certains points, en approfondissant le fonctionnement des drogues et en détaillant plusieurs indices et attributs supplémentaires sur lesquels le maître de jeu pourra s'appuyer pour déterminer leurs effets.

LE DOSAGE

Dans *Shadowrun*, les drogues et autres substances chimiques se mesurent en nombre de *doses*. Une dose est une

quantité générique de substance nécessaire à l'obtention d'un certain effet. Dans le monde réel, la quantité exacte de drogue présente dans chaque dose peut varier mais, dans le jeu, il est plus simple de considérer simplement cette dose comme une quantité abstraite. Disons qu'une dose est l'équivalent du contenu d'une seringue, ou d'une giclée de pistolet gicleur, ou de la bouffée de gaz inhalée durant un tour de combat.

LES ATTRIBUTS DES DROGUES

Chaque drogue est définie par quatre attributs : le vecteur, les dégâts, la vitesse et les effets.

Vecteur

Le vecteur d'exposition est la méthode d'administration de la drogue. Il en existe quatre types : le contact, l'ingestion, l'inhalation et l'injection.

Contact : le produit agit par simple contact. Il est absorbé par la peau et pénètre dans le flux sanguin. Sous forme liquide, il peut traverser les vêtements ou l'armure et entrer en contact avec la peau.

Ingestion : le produit doit être avalé pour agir. Une fois parvenu dans l'estomac, il passe dans le flux sanguin.

Inhalation : le produit est inhalé et absorbé dans le flux sanguin par l'intermédiaire des poumons.

Injection : le produit doit être directement injecté dans les veines du personnage pour faire effet.

Dégâts

Le code de dégâts d'une drogue se compose d'une puissance et d'un niveau de dégâts, comme n'importe quel code de dégâts (voir *SR3*, page 114). Toutefois, il y a quand même certaines différences.

Puissance : la puissance d'une drogue sert de seuil de réussite aux tests de résistance contre ses effets. Selon la durée d'exposition du personnage à la drogue, sa puissance peut être modifiée (voir *Les effets des drogues*, ci-dessous).

Niveau de dégâts : il reflète la gravité des dommages infligés par une dose de produit. Il peut être réduit à l'issue du test de résistance, et augmenté par un dosage accru (voir *Dosage supplémentaire*, page 107).

Vitesse

C'est le temps qui s'écoule entre le moment de l'exposition au produit et celui de la déclaration des premiers symptômes (ou dégâts).

Effets

Beaucoup de drogues entraînent des effets secondaires en plus d'infliger des dégâts physiques. Sauf indication contraire, ces effets s'appliquent à l'utilisateur même s'il réussit à résister aux dégâts. Ils peuvent être modifiés par la durée d'exposition du personnage au produit.

LES EFFETS DES DROGUES

Pour déterminer de quelle manière une drogue affecte un personnage, utilisez les règles suivantes, qui développent celles de *SR3*.

Déterminer l'exposition

Pour déterminer si un personnage est ou non exposé à une drogue, reportez-vous à son vecteur et voyez s'il est applicable ou non.

Selon la durée de l'exposition, le maître de jeu peut décider d'augmenter ou de diminuer la puissance du produit. Par



exemple, si le personnage place un linge humide devant sa bouche et son nez pour éviter de respirer un produit agissant par inhalation, il semble plausible de réduire la puissance du produit. S'il tombe au contraire dans une cuve remplie d'un produit agissant par contact, la puissance du dit produit pourrait être augmentée jusqu'à +4.

La table des modificateurs d'exposition, ci-dessous, fournit des indications de modificateurs pour différentes situations.

Combinaison protectrice: comme indiqué dans SR3, page 291, toute combinaison protectrice possède un indice. Cet indice réduit la puissance de tout produit ou toxine qui tenterait de la traverser ou de s'insinuer à travers ses filtres.

Armure étanche: une armure de sécurité équipée d'un contrôle environnemental (SR3, page 281) protège son porteur contre tout produit agissant par contact. Le respirateur le protège comme indiqué ci-dessous.

Combinaison anti-bactériologique: comme indiqué page 115, les combinaisons anti-bactériologiques et X-E protègent le porteur contre tout produit agissant par contact ou par inhalation. Les masques à gaz protègent contre les produits inhalés.

Respirateur: bien qu'il possède généralement sa propre réserve d'air, un respirateur n'est pas totalement hermétique aux attaques des gaz. Il réduit simplement de 2 la puissance des produits inhalés et de 1 leur niveau de dégâts.

MODIFICATEURS D'EXPOSITION

Vecteur et situation	Modificateur de puissance
Contact	
Exposition de tout le corps	+4
Manteau de pompier/vêtement semi-protecteur	-2
Combinaison protectrice	-indice
Ingestion	
La victime vomit avant expiration de la vitesse	-4
La victime subit un lavage d'estomac avant expiration de la vitesse	-8
Inhalation	
Port d'un linge humide contre le nez et la bouche	-1
Filtre de combinaison protectrice	-indice
Respirateur	-2 (et 1 niveau de dégâts en moins)

Exposition par le biais d'une arme

Certaines armes – des pistolets hypodermiques aux pistolets-gicleurs – sont conçues pour exposer leur cible à une substance chimique. Seuls les produits agissant par contact (pistolets-gicleurs, lames enduites de drogue) ou par injection (pistolets hypodermiques, seringues) peuvent être utilisés de cette manière. Si l'attaque touche la cible et que cette dernière ne parvient pas à l'esquiver, on considère qu'elle est exposée à la drogue et qu'elle doit résister à ses effets.

Une attaque particulièrement réussie – marquée par de nombreux succès – expose davantage la cible au produit, en entrant en contact avec une plus grande surface de peau, par exemple, ou en pénétrant une grosse veine. À l'inverse, celles qui touchent de justesse – qui n'obtiennent que peu de succès, donc – se traduisent par une exposition limitée, ratant les veines principales ou ne faisant qu'éclabousser la cible.

La réussite d'une attaque peut augmenter la puissance du produit de 1 par tranche de 2 succès. Si l'attaque elle-même

entraîne des dégâts, en plus des effets du produit (comme dans le cas d'une lame enduite de drogue), aucun de ces succès ne peut être utilisé pour augmenter le niveau de dégâts de l'arme.

L'armure d'impact de la cible réduit la puissance d'une drogue de la moitié de son indice, arrondie à l'entier inférieur.

Lames empoisonnées: une lame peut être enduite d'une dose de produit au maximum; une fois la cible atteinte, on considère que cette dose a été utilisée.

Tir visé: un personnage peut viser intentionnellement une partie du corps non protégée par l'armure. En cas de réussite, le tir ne tient pas compte d'une éventuelle protection d'impact. Si l'arme en elle-même inflige des dégâts, le modificateur de visée peut, soit annuler l'armure, soit augmenter le niveau des dégâts.

Le test de résistance

Une personne exposée à une drogue doit faire un test de résistance avec sa Constitution pour résister à ses effets après expiration de sa vitesse. Si la drogue a une vitesse "instantanée", le personnage effectue ce test à l'issue du tour de combat.

Si la drogue est administrée au moyen d'une arme infligeant des dégâts, la victime fait deux tests de résistance: le premier tout de suite, pour l'arme, et le second après expiration de la vitesse, pour la drogue. La réserve de combat peut être utilisée dans ces deux tests; chaque dé dépensé s'applique aux deux. Ces dés de la réserve de combat doivent être dépensés au moment de l'attaque, même si la drogue ne prend effet que plus tard.

Gordie fait peur sans le vouloir à une brave femme qui le prend pour un agresseur. Elle sort de son sac une bombe de poivre (vecteurs: contact et inhalation) et l'asperge, obtenant 3 succès. Gordie utilise la moitié de sa réserve de combat pour esquiver mais n'obtient que 2 succès. Il s'est fait poivrer!

Le gaz poivre a une vitesse de 1 tour de combat, ce qui veut dire que Gordie n'en sera pas affecté avant la fin du prochain tour. Si sa vitesse avait été immédiate, il aurait dû résister à ses effets dès la fin de ce tour. Prudemment, Gordie met de côté trois dés qui lui restent de sa réserve de combat pour l'aider à résister au poivre plus tard. Heureusement pour lui, il n'en a pas besoin pendant tout le reste de son tour.

La bombe de gaz n'inflige aucun traumatisme physique, si bien que Gordie ne risque plus rien pour l'instant. S'il avait été attaqué au moyen d'une arme plus offensive, il aurait dû en plus résister aux dégâts.

À la fin du tour de combat suivant, le gaz poivre fait son effet. Il inflige des dégâts 12L Étourdissants mais pour Gordie, qui porte 5 points d'armure d'impact, ces dégâts sont ramenés à 10L (12 moins la moitié de 5 arrondie à 2, égale 10). Il a une Constitution de 3, à laquelle s'ajoute les trois dés de sa réserve de combat qu'il avait mis de côté. Il dispose donc de 6 dés pour résister. Il ne peut plus utiliser sa réserve de combat pour le tour en cours. Le joueur lance les dés: 1, 1, 3, 3, 4 et 11 – un seul succès. C'est insuffisant pour réduire les dégâts, et Gordie encaisse donc une blessure étourdissante légère.



Par-dessus le marché, Gordie doit encore résister aux effets secondaires du gaz poivre (voir page 120). Il effectue un test de Constitution (5) auquel il n'obtient qu'un succès. Cela signifie qu'il subira un malus supplémentaire de +4 à toutes ses actions pendant les huit prochaines minutes - ouille !

Appliquer un antidote

Si un antidote est appliqué avant que la période de vitesse ne soit écoulée, les effets de la drogue sont annulés et le personnage n'en subit aucun dégât.

Si l'antidote est appliqué après ce délai, le personnage ne subit plus aucun dégât de la part de la drogue, même s'il continue à en subir les autres effets avec une puissance réduite de moitié. Par ailleurs, il reçoit un bonus de -2 au seuil de réussite de ses tests pour soigner les dégâts de la drogue.

Dosage supplémentaire

Si un personnage est exposé à une dose supplémentaire avant expiration de la vitesse de la drogue, augmentez ses dégâts de 1 niveau. De nouvelles doses ne feront pas grimper davantage le niveau des dégâts, mais chacune augmentera de 1 la puissance des dégâts.

Si un personnage est exposé à des doses supplémentaires après expiration de la vitesse, il doit procéder à un nouveau test de résistance avec sa Constitution. Tant qu'il reste exposé, il doit continuer à résister chaque fois qu'un nouveau délai égal à sa vitesse arrive à expiration. Toutefois, il ne peut pas encaisser plus de dégâts au total que le niveau de base des dégâts du produit, plus 1. Dès qu'il est parvenu à ce montant maximum, il ne sert plus à rien d'augmenter les doses – si ce n'est à lui faire courir le risque d'une overdose (voir plus bas).

Sauf indication contraire, les autres effets des drogues ne sont pas modifiés par une augmentation du dosage.

Malgré ses tentatives pour la calmer, la femme terrorisée asperge Gordie encore deux fois avant même que la première giclée de gaz poivre ait fait son effet. La deuxième dose augmente les dégâts de 1 niveau (les faisant passer de L à M) tandis que la troisième rajoute 1 à leur puissance (qu'elle fait passer de 12 à 13). Gordie dispose donc de 6 dés pour résister à des dégâts 13M Étourdissants.

Si la femme avait attendu que la première dose fasse effet avant d'enfoncer le clou, le résultat aurait été légèrement différent. Un tour de combat (vitesse du gaz poivre) après avoir encaissé des dégâts étourdissants légers, Gordie aurait subi de nouveau des dégâts 12L. Et tant que la femme aurait continué à l'asperger, il aurait encaissé des dégâts 12L tous les tours de combat. Toutefois, le gaz poivre ne lui infligera jamais davantage que des dégâts étourdissants modérés (soit le niveau de base, plus un). Une trop grande accumulation de doses, cependant, et il risquerait de faire une overdose de poivre !

Overdose

Une trop grande absorption de quoi que ce soit court toujours le risque d'être fatale pour un humain. Le point à partir duquel "beaucoup" devient "beaucoup trop" et entraîne des effets néfastes varie d'une substance à l'autre. Au maître de jeu de décider si ce point a, oui ou non, été atteint et à partir de quand commencer à appliquer des dégâts supplémentaires à la victime. À titre indicatif, compotez une case de dégâts supplémentaire toutes les (Constitution) doses.

LES PRÉPARATIONS CHIMIQUES

Avec des outils adéquats et un bon niveau de compétence, la chimie peut constituer un atout précieux, qui permet de fabriquer toutes sortes de produits.

LA TROUSSE DU PETIT CHIMISTE

Comme pour les autres outils (SR3, page 288), le matériel de chimie existe en kits, en boutiques et en installations. Les outils de chimiste coûtent le triple du prix de base.

Kit de chimie

En plus d'un certain nombre d'outils et d'instruments élémentaires (gants, lunettes de protection, éprouvettes, tubes, bec Bunsen et ainsi de suite) et d'une bibliothèque spécialisée, ce kit comprend un analyseur chimique intégré et un spectromètre à gaz (qui fonctionne comme l'implant cybernétique du même nom, voir page 13) avec un programme de références d'indice 3.

Boutique et installations de chimie

La boutique et les installations de chimie peuvent remplir le même office que le kit, et elles offrent un panel d'équipements plus large. Elles permettent de synthétiser et de créer des substances, sous réserve de disposer des éléments de base et d'avoir les formules adéquates en mémoire dans le logiciel de la boutique.

Pour réguler la fabrication de substances dangereuses, explosives ou toxiques (autrement dit, toute substance qui possède un indice de légalité), la boutique et les installations de chimie ont une légalité de 2P-X et la loi leur impose d'incorporer un dispositif de sécurité de manière à prévenir tout usage non-autorisé par d'autres personnes que leur propriétaire légal.

Boutique et installations de chimie comprennent également un dispositif de sécurité intégré qui fonctionne comme un renifleur chimique d'indice 3 (voir SR3, page 289), analysant constamment l'atmosphère environnante à la recherche de particules nocives ou toxiques.

LA FABRICATION DE PRODUITS ILLICITES

Les outils de chimiste servent à synthétiser toutes sortes de substances réglementées, des explosifs aux produits pharmaceutiques en passant par les acides. Une équipe de shadowrunners entreprenant disposant des ressources et du savoir-faire indispensables sauront vraisemblablement en tirer avantage. Le maître de jeu doit donc se préparer à improviser, en fonction de la difficulté de l'opération, le coût, les seuils de réussite et le temps de base de toutes sortes de substances.

Dans la plupart des cas, c'est la compétence de connaissances Chimie qui est mise à contribution, car c'est la maîtrise des principes de base et des techniques de la chimie qui est déterminante. Toutefois, dans la fabrication des explosifs, c'est la compétence Explosifs qui sert, même si la Chimie peut faire office de compétence complémentaire pour le test. Une boutique ou des installations de chimie risquent également de se révéler nécessaires.

La première étape, bien entendu, consiste à se procurer les bons ingrédients. En fonction de la préparation, cette récolte peut, à elle seule, donner lieu à une véritable aventure. Certains éléments clefs peuvent se révéler très rares, ou être étroitement surveillés; d'autres, impliqués dans la préparation

d'explosifs, peuvent être marqués au moyen d'éléments témoins, de nanites ou même d'isotopes radioactifs afin de permettre à des enquêteurs de reconstituer leur piste.

L'étape suivante consiste à obtenir une formule. Sans les dosages et pourcentages exacts, l'expérience risque de se solder par un désastre. La majorité des formules d'explosifs et de drogues sont sévèrement réglementées, mais cela n'empêche pas de les trouver très facilement sur Shadowland et d'autres sites matriciels.

Pour fixer les seuils de réussite de ces travaux préparatoires, le maître de jeu peut s'appuyer sur la table des seuils de réussite (SR3, page 92) ou sur celle des préparations "maison", ci-dessous. Appliquez les modificateurs appropriés selon la table des constructions/réparations (SR3, page 95).

LA CONSOMMATION DE DROGUE

Toute drogue, qu'elle soit chimique, BTL ou autre, se définit par certains indices.

L'indice de dépendance: ce nombre dénote la virulence du phénomène de dépendance. Il sert de seuil de réussite pour résister à la dépendance. Plus il est élevé, plus il est facile pour l'utilisateur de basculer dans la dépendance.

Le code de dépendance: la dépendance peut être physique (P), mentale (M) ou les deux. C'est ce que stipule ce code, qui apparaît aussitôt derrière l'indice de dépendance. Une drogue peut avoir des indices et des codes distincts; on résiste à la dépendance mentale avec sa Volonté, et à la dépendance physique avec sa Constitution. La dépendance mentale découle généralement des gratifications émo-

tionnelles que l'utilisateur trouve dans la prise de drogue. Avec la dépendance physique, beaucoup plus "dure", la drogue devient véritablement indispensable à la "survie" de l'organisme.

La tolérance: c'est la mesure de la facilité avec laquelle on devient "immunisé" contre les effets de la substance. Plus l'indice est élevé, plus il est facile de développer une tolérance au produit.

L'accoutumance: cet indice dénote avec quelle facilité la dépendance et la tolérance s'installent dans le cadre d'une consommation régulière. Le nombre de gauche correspond à l'accoutumance avant dépendance, et celui de droite à l'accoutumance après. Chaque fois que le nombre de prises égal un multiple de l'indice approprié, la dépendance et la tolérance du produit augmentent de 1 pour le personnage. Plus ces indices sont élevés, plus cette augmentation est lente.

L'intervalle des prises: c'est le délai maximum qu'une personne dépendante peut laisser s'écouler avant d'éprouver le besoin irrésistible de s'offrir une nouvelle prise.

L'APPARITION DE LA DÉPENDANCE

La première fois qu'une personne consomme une drogue, elle fait l'objet d'un test afin de déterminer si elle développe une dépendance. On utilise pour cela sa Volonté non augmentée (dans le cas d'une drogue provoquant une dépendance mentale) ou sa Constitution non augmentée (dans le cas d'un produit entraînant une dépendance

TABLE DES PRÉPARATIONS "MAISON"

Substance	Seuil de réussite	Temps de base
Drogue traditionnelle	4	24 heures
Drogue spécialisée	6	48 heures
Toxine	4	6 heures
Cocktail Molotov	6	12 heures
Explosif (plastic)	8	48 heures
Explosif (thermobarique)	8	72 heures



physique), contre un seuil de réussite égal à l'indice de dépendance de base de la substance. Il suffit d'obtenir 1 succès pour éviter la dépendance (dans le cas d'une drogue provoquant à la fois une dépendance mentale et physique, faites un test pour chacune). En cas d'échec, par contre, la personne devient dépendante, "accro" à la substance en question. Les nains bénéficient d'un bonus de +2 à la Constitution pour résister à la dépendance physique.

Si un personnage continue à consommer la substance, ses chances de dépendance augmentent. Lorsqu'il a pris un nombre de doses égal à l'indice d'accoutumance, les indices de dépendance et de tolérance du produit augmentent tous les deux de 1. Dans le cas d'une drogue dont l'accoutumance avant dépendance est de 5, par exemple, ces indices augmentent de 1 toutes les cinq doses. Ces augmentations sont cumulatives, de sorte que plus on consomme la substance, plus il devient difficile d'éviter l'apparition des phénomènes de dépendance ou de tolérance.

Chaque fois que l'indice de dépendance augmente, le personnage doit refaire un test de Constitution ou de Volonté contre le nouveau seuil. En cas d'échec, il devient dépendant. Une fois qu'il est "accro", l'indice de dépendance de la substance revient à son niveau original plus 1.

Twitch a consommé pas mal de Cram (Dépendance 4M, Accoutumance 5/50) pour booster ses capacités martiales. La première fois, cela ne lui a rien fait ; sa Volonté de 5 lui a permis facilement d'atteindre le seuil de réussite de 4. À la cinquième prise, l'indice de dépendance a augmenté de 1 pour passer à 5. Là encore, il a réussi son test.

Dix doses plus tard, l'indice de dépendance est passé à 7. Twitch obtient 1, 2, 2, 2, et 5 à son test. C'est l'échec ! Le voilà désormais accro au Cram. L'indice de dépendance de la substance retrouve pour lui son niveau d'origine plus 1, soit 5.

LA RÉGULARITÉ DES PRISES

Une fois dépendant, le personnage éprouve un besoin irrésistible de consommer régulièrement sa drogue. L'intervalle des prises indique combien de temps au maximum il peut laisser s'écouler entre deux prises. Cette période peut être prolongée une fois grâce à un test de Constitution (ou de Volonté, ou des deux, le cas échéant) contre l'indice de dépendance de la drogue ; en cas de réussite, le personnage réussit à patienter jusqu'à l'heure de la dose suivante.

S'il ne réussit pas à se procurer une dose à temps, il tombe en manque (voir *L'état de manque*, page suivante).

Toutes les (accoutumance après dépendance) doses, les seuils de dépendance et de tolérance augmentent de 1, et ils continuent à grimper aussi longtemps que le personnage continue à se droguer.

L'intervalle des prises de Cram est de 2 jours. Tous les deux jours, Twitch a besoin d'une dose. Si c'est indispensable, il peut rallonger ce délai à quatre jours au prix de la réussite d'un test de Volonté (6) - 6 étant l'indice de dépendance du Cram pour lui.

LE DÉVELOPPEMENT D'UNE TOLÉRANCE

Dès la première fois qu'il consomme de la drogue – et chaque fois que l'indice de tolérance augmente pour lui par la suite, donc toutes les (accoutumance) prises –, le personnage doit faire un test de Constitution (tolérance) afin de déterminer

s'il développe ou non une tolérance à cette substance. En cas d'échec, il devient immunisé contre ses effets. Dès lors, sa dose habituelle ne parvient plus à le satisfaire ; il a besoin de quelque chose de plus fort (comprenez : avec un indice de dépendance plus élevé). Il peut s'agir d'une nouvelle version de la même drogue, ou d'une autre drogue plus forte du même type (amphétamines, barbituriques, BTL, etc.). Il peut aussi doubler sa dose habituelle, mais il s'expose alors au risque d'une overdose (voir *Overdose*, page 107).

L'indice de dépendance modifié de la nouvelle drogue ou du dosage doublé est égal à l'indice de dépendance de l'ancienne drogue ou de l'ancien dosage.

Si le personnage n'est pas en mesure de s'offrir une drogue ou une dose plus forte, il entre en état de manque (voir page suivante).

Les tests pour déterminer l'apparition d'une tolérance s'effectuent après la prise de drogue et la dissipation de ses effets.

Notez que la tolérance à une substance ne signifie pas pour autant que le personnage échappe à ses effets secondaires ; simplement, que la drogue ne répond plus à ses besoins. Au choix du maître de jeu, certaines substances peuvent avoir dans ce cas-là une efficacité réduite de moitié. Une drogue procurant habituellement 2 dés de bonus, par exemple, pourrait n'en apporter plus que 1 à un personnage qui aurait développé une tolérance.

Voilà un an que Twitch se défonce au Cram. Sa tolérance à ce produit est passée à 8. Twitch effectue son test de Constitution (8) et obtient 1, 2, 2, 5 et 7. Loupé ! Voilà qu'il développe une tolérance au Cram. Il lui faut désormais passer à quelque chose de plus fort, ou augmenter les doses. Après réflexion, il décide d'augmenter les doses dans un premier temps, ce qui veut dire qu'il a besoin désormais d'une double dose pour obtenir le même effet qu'auparavant.

LES EFFETS DE LA DÉPENDANCE

Une personne dépendante de la drogue doit faire un test de Constitution et/ou de Volonté (dépendance) tous les mois. Si elle le rate, elle perd définitivement 1 point de Constitution.

Quand la Constitution d'un drogué tombe à 1, elle cesse de baisser (à moins qu'elle ne soit augmentée par la suite). Mais sa limite raciale modifiée et son maximum d'attribut (SR3, page 242) concernant cet attribut sont définitivement réduits de 1. De plus, chaque semaine qui suit, le personnage perd, soit une case de l'un de ses moniteurs de condition (physique ou étourdissement), soit un quart de point (0,25) d'Essence – au choix du joueur.

Les personnages Éveillés qui perdent leur Essence de cette manière doivent faire un test de perte de magie (SR3, page 158). Si l'Essence du personnage tombe à 0, il meurt. Les cases perdues sur les moniteurs de condition sont d'abord ôtées dans les dégâts légers ; traitez-les comme des cases cochées à la suite d'une blessure. La première case perdue affecte donc le personnage comme une blessure légère chronique et lui inflige un malus de +1 à tous ses seuils de réussite. Un personnage qui perd les dix cases de son moniteur de condition physique meurt ; s'il perd les dix cases de son moniteur de condition d'étourdissement, il tombe dans le coma.

À la fin de son premier mois de dépendance, l'indice de dépendance modifié de Twitch concernant le Cram est de 7. Il fait un test de Volonté (7) et réussit facilement.



Un an plus tard, cet indice a grimpé à 10. Twitch effectue son test et le rate lamentablement. Il perd 1 point de Constitution – ouille!

Quelques mois plus tard, Twitch touche le fond. Sa Constitution est tombée à 1 et, dans une semaine, il devra choisir entre perdre de l'Essence ou perdre 1 case de son moniteur de condition physique ou d'étourdissement. En digne samouraï des rues, il n'a plus beaucoup d'Essence à perdre et opte donc pour une case de dégâts physiques. Aux yeux de ses anciens compagnons d'aventure ce n'est plus qu'une loque, uniquement préoccupée par son prochain "fixe". S'il ne décroche pas très vite, il sera mort dans quelques mois.

DÉCROCHER

Un jour ou l'autre, il est possible qu'un personnage dépendant décide de "décrocher". Échapper à la dépendance n'est pas une chose facile. Pour commencer, le personnage doit réussir un test de Volonté contre l'indice actuel de dépendance de la substance, plus 1 (dans le cas d'une dépendance mentale), plus 3 (dans le cas d'une dépendance physique) ou plus 4 (dans le cas d'une dépendance à la fois physique et mentale). Ce jet peut être modifié par des circonstances extérieures comme un fort soutien affectif ou familial, un long séjour dans une clinique spécialisée, etc. Le personnage ne peut tenter un sevrage que si le maître de jeu croit en la sincérité de ses motivations – il ne suffit pas que le joueur décide, comme ça, que son personnage est subitement guéri.

S'il réussit son test, le personnage parvient temporairement à renoncer à la drogue et débute immédiatement son sevrage. S'il échoue, il cède et fait tout ce qui est en son pouvoir pour s'envoyer sa prochaine dose. Si d'autres personnes l'en empêchent, il tombe en manque.

Twitch a un éclair de lucidité et se rend compte brutalement que le Cram est sur le point de le tuer. Il fait un test de Volonté pour tenter de renoncer à la drogue. Son seuil de réussite est égal à l'indice actuel de sa dépendance mentale (13), plus 1. Il jette un peu de karma dans la balance et obtient 2, 4, 7, 9 et 17! Le soir même, il s'enferme à double tour dans son appartement avec un stock de café et de gâteaux secs et se prépare à serrer les dents.

Le sevrage

Un personnage qui tente de se sevrer voit son indice de dépendance à la drogue baisser de 1 tous les deux jours, pour autant qu'il ait la force et le courage de tenir bon. Dès que cet indice retrouve son niveau d'origine (il ne tombe jamais en dessous), le personnage n'est plus dépendant.

Pendant le sevrage, tous les désagréments occasionnés par la drogue sont temporairement suspendus – mais pas supprimés. De plus, le personnage subit un malus supplémentaire de +2 à tous ses seuils de réussite (+4 pour les actions réclamant de la concentration, y compris le lancement de sorts). C'est la conséquence du manque et du choc mental et/ou physique qui l'accompagne.

Les pénalités du sevrage disparaissent aussitôt si le personnage recommence à se droguer. Toutefois, dans ce cas, il redevient aussitôt dépendant et son indice de dépendance à la drogue augmente encore de 1.

Avec un indice de dépendance de 13, il va falloir à Twitch la bagatelle de 26 jours (13 x 2) pour réussir à

décrocher. Cela représente presque un mois avec un malus de +2 (ou de +4 quand la concentration est nécessaire).

L'état de manque

Dans certaines circonstances, par exemple quand il n'est pas en mesure de se procurer une dose à temps, le personnage entre en état de manque. Il ne s'agit pas d'une tentative volontaire d'échapper à la drogue, mais d'une impuissance à satisfaire ses besoins artificiels.

Les désagréments dus à la dépendance sont accrus en état de manque. Le personnage se sent vidé, aussi bien physiquement que sur le plan émotionnel, et souhaiterait être mort. Il subit un malus de +3 à tous ses seuils de réussite (+6 dans les actions réclamant de la concentration, et notamment le lancement de sorts). Il souffre continuellement et se comporte comme s'il subissait les effets d'une blessure étourdissante modérée (cumulative avec les dégâts étourdissants engendrés par la dépendance).

Les désagréments et malus associés à l'état de manque disparaissent comme par enchantement dès que le personnage reprend une dose de sa drogue adorée. Toutefois, sa dépendance s'en trouve renforcée, et son indice de dépendance augmente de 1. Un personnage en manque serait prêt à faire n'importe quoi pour se procurer une dose.

Toutes les 24 heures durant lesquelles le personnage réussit à survivre sans prendre de drogue, son indice de dépendance baisse de 1 point. Il est toujours accro, cependant, et continue à subir les effets du manque jusqu'à ce qu'il puisse enfin s'administrer une dose. S'il tient jusqu'à ce que l'indice retombe à son niveau d'origine, il n'est plus considéré comme dépendant.

La magie est impuissante à faciliter le sevrage car, techniquement, la dépendance n'est ni une toxine ni une maladie ni une blessure. Un sort tel que Résistance à la Douleur peut toutefois soulager les souffrances qui accompagnent l'état de manque.

Avant d'arriver au bout de ses vingt-six jours de retraite, Twitch reçoit la visite de son dealer, inquiet de sa disparition. L'homme lui glisse quelques doses de Cram sous la porte. Le maître de jeu demande pour Twitch un test de Volonté, que le malheureux rate lamentablement. Incapable de se contrôler, Twitch se jette sur le Cram. Boum! le revoilà accro, et avec un indice de dépendance de 14 cette fois.

Les amis de Twitch ne supportent plus de le voir s'autodétruire. Ils le bouclent à l'intérieur d'un entrepôt désert, où ils peuvent tranquillement le surveiller à tour de rôle. Pendant dix jours (soit la différence entre son indice de dépendance de 14 et l'indice de départ de 4), Twitch hurle, délire et souffre sous l'effet du manque. Il supplie, tente de s'enfuir, cherche à s'ouvrir les veines. Mais ses amis veillent, et les malus qui l'affligent ne lui facilitent pas la tâche. Au bout des dix jours, son calvaire prend fin. Twitch est enfin débarrassé de sa dépendance!

La récupération

Une fois sevré, le personnage doit se reposer pendant un nombre de jours égal à l'indice de dépendance de la drogue pour retrouver sa santé physique et mentale. Durant cette période, le malus lié au sevrage redescend à +1 pour toutes les actions (+2 pour celles qui réclament de la concentration). Il récupère les cases perdues de ses moniteurs de condition au



rythme de 1 case de physique et 1 case d'étourdissement tous les 3 jours. À l'issue de cette période de repos, il perd tous ses malus. En revanche, il ne récupère ni l'Essence perdue ni la diminution de son maximum racial. Pour le reste, il ne lui reste plus qu'à reconstituer ses anciens attributs selon les règles de progression habituelles.

Garder le nez propre

Même après le sevrage et la récupération, l'appel de la drogue reste souvent vivace. Si le personnage se voit proposer une substance dont il était dépendant il y a encore peu de temps, le maître de jeu peut exiger de lui un test de Volonté (indice de dépendance) pour la refuser. Il peut cependant lui accorder des modificateurs en fonction du temps écoulé, d'une thérapie exceptionnelle, des conseils de son entourage et ainsi de suite. Si le personnage prend une dose, il retombe aussitôt dans la dépendance, avec un indice de dépendance augmenté de +1.

Avec le temps, même l'indice de tolérance finit par décliner lui aussi, mais jamais en dessous de son niveau d'origine. Tous les 30 jours moins l'indice d'accoutumance avant dépendance, l'indice de tolérance baisse de 1. Si le personnage reprend de la drogue, refaites un test pour voir s'il "tolère" ses effets.

La dépendance à la drogue est une expérience particulièrement néfaste pour la santé. La meilleure solution reste la prévention – commencer par éviter de tomber dans la dépendance.

QUELQUES PRODUITS DE CHIMIE APPLIQUÉE

ACIDES ET AGENTS CORROSIFS

La plupart des acides sont relativement légers; utilisés comme solvants, ils dégagent de la chaleur lorsqu'ils sont mêlés à de l'eau. Généralement, il est déconseillé de les allonger d'eau car ils risquent de se mettre à bouillonner et à éclabousser les environs. Les acides légers ont un effet caustique sur la peau. Particulièrement dangereux pour les yeux, ils peuvent provoquer un empoisonnement s'ils sont avalés.

Les acides à plus forte concentration sont plus dangereux et peuvent provoquer de graves brûlures. Hautement corrosifs, ils sont capables de dissoudre les métaux et les alliages. Ils doivent être conservés dans des récipients qui ne se corrodent pas.

Entre des mains habiles, les acides peuvent rendre de précieux services - par exemple en faisant fondre des serrures ou des portes, en traçant des motifs sur les murs ou les vitres, ou même en guise d'arme. Les brûlures à l'acide laissent de vilaines cicatrices, et ces produits peuvent aveugler un adversaire.

En termes de jeu

Chaque acide fort possède un indice indiquant sa puissance et son pouvoir de corrosion.

Quand un acide est appliqué sur une barrière, comparez son indice à celui de la barrière comme indiqué dans *Barrières*

(SR3, page 124). L'effet a lieu à la fin du même tour de combat. L'acide continue à ronger la barrière pendant un nombre de tours égal à son indice. La corrosion se poursuit jusqu'à ce que l'acide soit lavé à grande eau ou qu'une base lui soit appliquée.

L'action de l'acide sur certains matériaux peut engendrer des fumées et des vapeurs toxiques; appliquez alors un malus de +4 aux actions de toutes les personnes susceptibles d'être affectées.

Utilisée comme arme, une dose d'acide inflige des dégâts physiques (indice)/M. L'acide endommage gravement l'équipement des cibles, y compris leur armure, à laquelle il fait perdre 1 point d'armure d'impact et d'armure balistique.

CARCÉRANDES

Les carcérandes sont des corps moléculaires dont la structure ressemble à une sphère creuse. Lors de leur création, ils peuvent piéger une petite quantité de solution à l'intérieur d'eux-mêmes. Il ne reste plus alors qu'à les injecter dans l'organisme pour libérer leur contenu après un certain laps de temps. Décomposés par les acides et les enzymes, les carcérandes libèrent progressivement le composé qu'ils contiennent. En fonction de sa composition exacte, un carcérande peut mettre une heure ou une année pour se décomposer dans l'organisme.

Les carcérandes sont utilisés par les personnes ayant besoin d'administration régulière de médicaments. Au lieu de se faire une piqûre ou d'avaler une pilule à intervalles réguliers, il leur suffit de s'injecter des carcérandes tous les deux ou trois mois. Les carcérandes sont également bien pratiques comme instruments de persuasion – on injecte à la victime une dose de carcérandes toxiques pour la convaincre d'exécuter une mission donnée si elle veut recevoir l'antidote à temps.

En termes de jeu

Chaque type de carcérandes a un délai d'action. C'est le temps qui s'écoule entre le moment de leur injection et celui de la libération de leur contenu.

Les carcérandes ne sont pas affectés par les systèmes de filtrage du sang.

Le prix des carcérandes dépend de leur délai d'action. Ce prix ne comprend pas celui de la solution qu'ils contiennent.

CATALYSEUR DE PLASTACIER-7

Il existe beaucoup d'excellents alliages de plastacier sur le marché, mais celui qu'on connaît sous le nom de plastacier-7 mérite une mention particulière. Développé par une modeste firme du nom de Plasnetics, il fut commercialisé à des tarifs très attractifs et connut rapidement un large succès. Peu après l'effondrement mystérieux de Plasnetics, le bruit commença à circuler dans les ombres que le plastacier-7 pouvait être déstabilisé grâce à un catalyseur spécial. Au contact de ce catalyseur, il se mettait à chauffer, à bouillonner pendant quelques minutes, puis se transformait en une substance poisseuse de la consistance du chewing-gum. Au bout de quelques heures, il retrouvait sa consistance normale.

Produit	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Acide (par dose)	(indice)/6 jours	500 ¥ x indice	2	6P-X
Bombe d'explosif moussieux	10/48 heures	Indice x 30 ¥	2	4-J
Bombe thermobarique (par kg)	12/72 heures	Indice x indice x 5 ¥	5	2-J
Carcérandes (par dose)	4/10 jours	100 ¥ par jour	2	Légal
Catalyseur de plastacier-7	10/48 heures	500 ¥	1	Légal



Naturellement, la plupart des utilisateurs de plastacier-7 retirèrent aussitôt leurs produits de la vente. Mais il en reste encore dans les murs et les poutrelles de nombreuses installations corporatistes, car sa recherche et son remplacement auraient coûté beaucoup trop cher.

En termes de jeu

Le plastacier-7 ressemble à n'importe quel autre plastacier, et il faut réussir un test de Chimie ou d'Ingénierie (8) pour l'identifier à l'œil nu.

Un élément en plastacier-7 arrosé de catalyseur se met à chauffer et à bouillonner pendant 5 minutes; celui qui le touche pendant cette période subit des dégâts 6L. Ensuite, le plastacier devient gélatineux et malléable. Il ne colle pas et, à moins d'être volontairement manipulé, conserve sa forme. Après 1D6 heures, il retrouve sa consistance normale.

Le catalyseur se trouve en bombes d'un volume suffisant pour asperger une section de mur de la taille d'un troll. Il est difficile de s'en procurer la formule mais sinon, on peut facilement le synthétiser au moyen d'une boutique de chimie, par un simple test de Chimie (6) et avec un temps de base de 8 heures.

COLLE DE CONTENTION

Familièrement surnommé "morve" ou "poissarde", ce gel adhésif gluant et poisseux est conçu pour maîtriser un adversaire sans le tuer. Généralement tiré au moyen d'un fusil à colle (voir page 116) spécialisé, il peut aussi être appliqué par terre ou sur n'importe quelle surface pour affecter tous ceux qui auront le malheur de le toucher.

La colle de contention est biodégradable et peut être dissoute au moyen d'un solvant spécial.

En termes de jeu

Tout ce qui entre en contact avec la colle reste collé à la surface. Il faut réussir un test de Force (6) pour s'en arracher. Certains objets peuvent même nécessiter plusieurs succès pour être libérés.

DIKOTE™

Le Dikote est un procédé qui dépose une mince pellicule de diamant sur n'importe quelle surface solide. Le film de diamant confère une résistance beaucoup plus grande au matériau. Une surface traitée au Dikote est lisse, quasiment sans friction, conduit très bien la chaleur et peut être modifiée pour conduire l'électricité.

On ne peut pas tout vitrifier au Dikote. L'objet traité doit être capable de supporter la chaleur engendrée par le processus. Les tissus et le plastique ne peuvent pas être passés au Dikote; en revanche, la plupart des métaux et la céramique ne présentent aucune difficulté.

En termes de jeu

Traiter une surface au Dikote ajoute +2 à son indice de barrière, et +1 à ses indices d'armure d'impact et d'armure balistique. Sur un véhicule ou un drone, le traitement ajoute +1 à sa Structure et à son Blindage; il ne prend aucun point de facteur de cargaison.

Utilisé sur une arme blanche ou sur un projectile, le Dikote ajoute +1 à la puissance de ses dégâts. S'il est appliqué sur le fil d'une arme tranchante, comme une épée, il augmente également d'un cran le niveau des dégâts. Par exemple, une épée qui inflige normalement des dégâts de (FOR+2)M aurait, après traitement au Dikote, un code de dégâts de (FOR+3)G.

Les barrières utilisent leur indice normal contre les armes de mêlée passées au Dikote (par opposition au double de leur indice qu'elles utilisent contre les attaques au contact ordinaires).

Un traitement au Dikote revient à 1 000 ¥ aux 100 centimètres carrés (pour un minimum de 1 000 ¥).

DMSO

Le sulfoxyde de diméthyl (DMSO) est un produit utilitaire aux multiples applications. Mais son usage le plus fréquent consiste à faire entrer de force d'autres produits chimiques à travers l'épiderme. Le DMSO est soluble dans l'acétone, l'alcool, l'éther et l'eau; il est liquide à température ambiante et ne réagit pas avec la plupart des autres composés. Au contact de la peau, le DMSO - ainsi que tout composé dissous en solution avec lui - est instantanément absorbé par le corps.

En termes de jeu

Tout produit chimique mélangé à du DMSO est applicable par le vecteur de contact.

L'armure poreuse (textile ou kevlar, par exemple) n'offre aucune protection contre le DMSO. Seule une personne en armure rigide parfaitement étanche ou en combinaison spéciale anti-bactériologique est à l'abri de son pouvoir de pénétration.

Le DMSO est un ingrédient indispensable pour des armes comme le cybergicleur (SuperSquirt ou Cascade, voir pages 41 et 115).

EXPLOSIF MOUSSEUX

Cet explosif stable se présente sous forme de mousse épaisse distribuée en bombes - comme de la mousse à raser. À l'instar du plastic, son déclenchement est provoqué par un détonateur électrique.

En termes de jeu

L'explosif mousseux est disponible en bombes de 4 kg. Il existe en trois indices (3, 6 et 12), qui correspondent grosso modo aux explosifs commerciaux et plastiques décrits dans SR3, page 279.

FLUOROCARBONES OXYGÉNÉS (P4MO)

Le fluorocarbonate oxygéné, ou perfluoro-4-méthyl-octahydroquinoline (P4MO) est un composé utilisé comme substitut sanguin. Dans les situations d'urgence, il permet d'éviter les risques d'incompatibilité en cas de transfusion.

Les fluorocarbones comme le P4MO se montrent également plus efficaces que l'hémoglobine en tant que vecteur d'échanges gazeux. En d'autres termes, ils transfèrent un pourcentage d'oxygène plus élevé des poumons dans le sang. Chez un sujet sain, ils permettent ainsi d'améliorer les performances physiques.

Le P4MO est expulsé du système par la respiration ou la transpiration sans être métabolisé. Il a une demi-vie d'une

semaine. Passé ce délai, les bonus qu'il procurait disparaissent, à moins que son niveau dans le sang ne soit reconstitué. Il est cependant déconseillé de remplacer les pertes naturelles en P4MO avant que le taux de fluorocarbones dans le sang ne descende en dessous de la barre des 25 %, c'est-à-dire environ trois semaines après la première injection. Un renouvellement trop hâtif aggrave de manière dramatique les risques d'une "embolie de bulles".

En termes de jeu

Le P4MO est injecté dans le sang par traitements de 5 litres. Il procure 2 dés de bonus à tous les tests d'Athlétisme du sujet et double le temps pendant lequel il peut retenir son souffle. L'effet dure une semaine; au-delà, tous ses bienfaits sont perdus à moins que son taux ne soit reconstitué.

Si plusieurs traitements de P4MO sont enchaînés de manière trop rapprochée (avant la baisse du niveau de fluorocarbones dans le sang, au bout d'un délai de 3 semaines), le patient risque de faire une embolie. Lancez 2D6 - sur un résultat de 2, il meurt. La multiplication des doses augmente les risques de 1 à chaque fois; au jet suivant, le patient décède sur un résultat de 2 ou de 3, et ainsi de suite.

GEL LUBRIFIANT

Développé comme arme anti-émeutes, ce gel gras se diffuse par aérosol, par canon à eau ou par grenades aspergeantes. Glissant à l'extrême, il rend tout déplacement particulièrement hasardeux. Tenir un objet enduit de gel lubrifiant n'est pas une mince affaire non plus.

Le gel lubrifiant sèche de lui-même au bout d'un certain temps et s'en va facilement à l'eau.

En termes de jeu

Tout secteur aspergé de gel lubrifiant est considéré comme un terrain difficile. Pour le franchir, il faut réussir un test de Rapidité (8), faute de quoi on s'étale par terre de tout son long; les véhicules doivent faire un test de collision (SR3, page 147). Tenter de conserver à la main un objet enduit de gel nécessite également un test de Rapidité (8) si le personnage ou l'objet fait le moindre mouvement (c'est le cas d'un pistolet qui fait feu, par exemple; n'oubliez pas de tenir compte du modificateur de recul).

Le gel lubrifiant sèche en 1D3 heures.

INSECTICIDES

Populaires auprès des agricorps et des habitants des conurbs, les insecticides ont pris une dimension nouvelle depuis la révélation selon laquelle la Confrérie Universelle servirait de façade aux esprits insectes et les événements qui aboutirent à la tragique quarantaine de Chicago. Bien que Chicago ait officiellement été "nettoyée", chaque foyer conserve précieusement sa propre bombe insecticide - juste au cas où. Les tueurs de cafards ont également développé toutes sortes d'armes basées sur les insecticides, notamment les grenades aspergeantes et les pistolets-vaporisateurs.

Produit	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Colle de contention (par litre)	6/72 heures	100 ¥	1	Légal
Solvant (par litre)	2/12 heures	5 ¥	1	Légal
Dikote	6/14 jours	Voir texte	2	Légal
DMSO (par dose)	2/12 heures	10 ¥ + prix du produit	1,5	Légal
Gel lubrifiant (par litre)	4/48 heures	100 ¥	1	Légal
Insecticide (par litre)	Toujours	10 ¥	1	Légal

En termes de jeu

Bien que les insecticides soient irritants pour les esprits insectes et les créatures souffrant d'une Vulnérabilité (insecticides), ils représentent plus une nuisance qu'un réel danger. En grande quantité, comme une giclée de bombe ou une explosion de grenade aspergeante (page 116), ils peuvent avoir un effet caustique mineur (dégâts physiques 4L). Une créature qui subit ce genre d'attaque a toute les chances de se mettre en rogne et de devenir berserk (comme un chaman Ours, voir SR3 page 163) ou de s'enfuir en couinant et en toussant – à la discrétion du maître de jeu.

Une arme enduite d'insecticide utilisée contre une créature souffrant d'une Vulnérabilité (insecticides) augmente d'un cran le niveau de ses dégâts (de Moyens à Graves, par exemple). Cet effet s'applique également à des balles ELD-AR (page 116) enduites d'insecticide.

Une forte concentration d'insecticide peut être nocive pour l'homme, et ses vapeurs risquent d'affecter gravement ceux qui les respirent. L'effet exact est laissé à l'appréciation du maître de jeu.

MOUSSE À PRISE RAPIDE

Cette mousse blanche épaisse et poisseuse présente la particularité de durcir presque instantanément à l'air libre. Une fois durcie, elle a la résistance du béton mais demeure suffisamment poreuse pour permettre à une personne prise dessous de respirer. Elle se décompose d'elle-même en l'espace de quelques heures, et peut être facilement dissoute au moyen d'un solvant.

La mousse à prise rapide est utilisée par les services d'urgence pour immobiliser les membres en cas de fracture, et par la police anti-émeutes pour maîtriser des manifestants ou improviser des barricades. La version policière du produit comporte généralement un élément chimique sensible aux ultraviolets qui permet d'identifier après coup les manifestants.

En termes de jeu

La mousse à prise rapide à usage médical se présente sous forme de pulvérisateur chimique (voir page 117). Un personnage inventif n'aura pas de mal à lui trouver toutes sortes d'applications, menottes de fortune, par exemple.

La mousse à prise rapide anti-émeutes est déversée par un canon à eau (SR3, page 309). Résolez normalement l'attaque du canon à eau. À la fin de chaque tour de combat, tout personnage atteint par la mousse doit réussir un test de Rapidité contre un seuil de réussite de 4 plus les succès obtenus par l'attaque. En cas d'échec, il est immobilisé.

La mousse solidifiée a un indice de barrière de 12. Cet indice se réduit de 1D6 points par heure à mesure que le produit se dégrade. L'application d'un solvant dissout la mousse immédiatement.

La teinture semi-permanente sensible aux UV de la variante anti-émeutes se dissipe en 1D6 jours; inutile de se laver au gant de crin, ça ne partira pas plus vite.

Le réservoir de mousse à prise rapide d'un canon à eau contient 100 litres de produit, de quoi tirer 100 coups.

POLYMÈRES AU RUTHÉNium

Ces polymères changent de couleur lorsqu'on leur applique une faible charge voltaïque. Le courant altère leur composition chimique et leur permet de passer par un large spectre de couleurs. Particulièrement résistants et capables d'être déposés en couches de moins de 0,1 micron d'épaisseur, ils peuvent être appliqués sur virtuellement n'importe quelle surface sans perte significative de sensibilité ou d'élasticité. Ils sont particulièrement utiles à la technologie du camouflage caméléon.

Un revêtement de camouflage caméléon fonctionne par relevé au scanner du terrain environnant et traitement des données dans un processeur d'images. Les données sont ensuite transmises aux polymères du revêtement, qui restituent une copie conforme du terrain. Il faut au moins quatre scanners, disposés en des points stratégiques, pour obtenir la prise de vue panoramique nécessaire au camouflage. Des scanners supplémentaires donnent une image plus nette et plus "correcte".

Le processeur d'images est suffisamment rapide pour camoufler une personne en train de marcher, mais pas une personne en train de courir ou un véhicule en mouvement.

En termes de jeu

Pour un effet camouflage convaincant, l'objet doit être intégralement recouvert de ruthénium. Une personne peut obtenir ce résultat en se drapant dans une cape ou une combinaison intégrale traitée au ruthénium.

Quand il est actif, ce camouflage impose un malus de +4 au seuil du test de Perception d'un observateur. Chaque scanner supplémentaire au-delà du quatrième rajoute 1 à ce modificateur, pour un malus total ne pouvant pas dépasser +12.

Les systèmes au ruthénium sont alimentés par des batteries de gel d'une durée de 10 heures; chaque batterie coûte 50 ¥. Ceux qui recouvrent un véhicule peuvent être alimentés par la propre batterie du véhicule.

Les systèmes radars, thermographiques et ultrasoniques ne sont pas trompés par le camouflage au ruthénium. Autrement dit, les nains, les trolls, les personnages et senseurs de véhicules qui utilisent un système de vision à ultrasons ne subissent que la moitié (arrondie à l'entier inférieur) du modificateur de Perception qu'il entraîne.

Le ruthénium n'est efficace que sur un objet stationnaire ou évoluant lentement (pas plus de 6 mètres par tour de combat). Dans le cas d'un personnage ou d'un véhicule se déplaçant plus vite, réduisez le modificateur de Perception de 1 tous les 2 m/tour supplémentaires. Des personnages ou des véhicules lancés à pleine vitesse sont plus détectables que la normale (bonus de Perception de -2), car les transformations accélérées du ruthénium attirent l'attention sur eux plus qu'elles ne les camouflent.

Produit	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Mousse à prise rapide (par litre)	2/12 heures	20 ¥	1	Légal
Solvant (par litre)	2/12 heures	5 ¥	1	Légal
Polymères au ruthénium	5/14 jours	10 000 ¥/m ²	2	Légal
Scanner d'images	5/14 jours	5 000 ¥	2	Légal
P4MO (traitement de 5 litres)	4/48 heures	4 000 ¥	1	Légal
Thermite (par kg)	12/14 jours	500 ¥	2	4P-U
Barre incandescente	14/21 jours	1 000 ¥	2	3P-U



THERMITE

La thermite est un mélange incendiaire qui a certaines applications industrielles en soudure. Quand elle brûle, elle atteint une température extrêmement élevée et peut forer un trou à travers le fer, l'acier et le plastacier.

On la trouve parfois sous forme de "barres incandescentes", sorte de bâtons de thermite et d'oxygène comprimée montés sur poignée. Difficiles à trouver, ces barres sont très appréciées des perceurs de coffres.

En termes de jeu

De la thermite en feu peut faire fondre 5 centimètres d'une barrière d'indice 12 par tour de combat. Si l'indice de barrière du matériau attaqué est inférieur ou supérieur, modulez ce ratio selon le pourcentage approprié (par exemple, à travers une barrière d'indice 24, la thermite percerait un trou à la vitesse de 2,5 centimètres par tour de combat).

Une barre de thermite perce un trou de 5 cm de diamètre; modelé sous une autre forme, le mélange perce un trou de la forme correspondante.

En général, la thermite brûle pendant environ 30 secondes (10 tours de combat). Les matériaux inflammables (y compris les vêtements et le matériel) prennent feu à son contact. Tout personnage qui entre en contact avec de la thermite enflammée subit des dégâts 10F et risque vraisemblablement de prendre feu lui aussi. Le feu provoque à la fin de chaque tour de combat des dégâts 6M, dont la puissance augmente de 2 par tour. La flamme de la thermite est d'une intensité inouïe; quiconque lui fait face subit un malus d'éblouissement de +6 (-1 par tranche de 5 mètres de distance), qui diminue de 1 tous les tours. Un dispositif anti-flash réduit ce malus de moitié.

THERMOBARIQUES

Les thermobariques, ou "fuel-air explosives" sont des armes dévastatrices dont la particularité est d'exploiter l'oxygène contenu dans l'air comme combustible pour leur explosion. Une bombe thermobarique contient un mélange de gaz hautement volatiles sous pression, avec un dispositif d'allumage. Au moment du déclenchement, elle libère les gaz qui se dispersent sur une vaste surface en une fraction de seconde. Le nuage obtenu est ensuite mis à feu, ce qui engendre une immense explosion.

En termes de jeu

Les thermobariques sont de grosses bombes, qui nécessitent de grosses quantités de gaz. Au contraire des autres explosifs, leur code de dégâts reste constant sur l'ensemble de leur rayon d'action. Leur effet de souffle est égal, en mètres, à leur indice fois leur poids, en kg, divisé par 50. Leur code de dégâts est égal à (indice x2)F sur la totalité de cette distance. Au-delà, la puissance des dégâts diminue de 1 par mètre. La règle d'*Explosion dans un espace confiné* (SR3, page 118) ne s'applique pas aux thermobariques, mais ces derniers utilisent le double de leur indice contre les barrières.

La puissance des thermobariques est réduite par l'armure d'impact. Le détonateur utilisé pour les déclencher est d'un modèle plus gros, et donc deux fois plus cher, que celui proposé dans les règles de base de SR3.

LE MATÉRIEL DE DIFFUSION CHIMIQUE

ARES SUPERSQUIRT II

Produit par Ares Arms, le SuperSquirt est une arme non-mortelle très populaire. Elle a deux chargeurs, le premier

contenant un réservoir de gel DMSO et le second des capsules d'un produit chimique quelconque. Les deux modèles de chargeurs sont évidemment d'une forme et d'une couleur clairement identifiables afin d'éviter toute confusion.

Le SuperSquirt fonctionne à l'air comprimé, ce qui le rend parfaitement silencieux et sans recul. Le DMSO et le produit chimique sont mélangés juste avant le tir; il suffit que la cible soit touchée pour que le mélange pénètre l'armure et les vêtements, entre en contact avec la peau et s'infilte dans l'organisme.

En termes de jeu

Le SuperSquirt compte comme un pistolet léger; on l'utilise au moyen de la compétence Pistolets. Il peut être monté sur drone mais n'accepte aucun accessoire monté sur la culasse, sur le canon ou sous le canon.

Cette arme utilise un chargeur de DMSO (voir page 113) contenant suffisamment de gel pour 20 coups. Le chargeur chimique, lui, contient 20 capsules, soit autant de coups correspondant chacun à une dose de produit. Les chargeurs supplémentaires coûtent 10 ¥ pièce, quel que soit leur modèle.

La crosse du SuperSquirt contient une bonbonne de CO² valable pour 50 coups. Une bonbonne de rechange coûte 50 nyuens.

ARES CASCADE

Calqué sur le très populaire pistolet SuperSquirt, ce fusil offre le double avantage d'une portée accrue et d'un réservoir plus important. Il comporte également une pomme de tir qui permet de régler l'arc de dispersion.

En termes de jeu

Le Cascade est la version fusil du SuperSquirt; on l'utilise avec la compétence Fusils. Le chargeur de DMSO contient de quoi tirer 100 coups; les chargeurs supplémentaires coûtent 20 ¥ pièce. Le chargeur chimique est le même que celui du SuperSquirt.

Cette arme a deux modes de tir: jet fin ou tir grand angle. En mode "jet fin", il a la portée d'un pistolet-mitrailleur; en mode "grand angle", considérez-le comme un shotgun avec un angle de cône 2 (impossible à modifier).

Le Cascade peut être monté sur drone. Il accepte tous les accessoires montés sur la culasse et sous le canon, mais pas ceux qui se montent sur le canon.

ARMES HYPODERMIQUES

Ces pistolets et fusils tirent des aiguilles enduites d'un produit chimique, du narcojet le plus souvent (voir SR3, page 247). Ces aiguilles sont capables de transpercer la plupart des armures.

En termes de jeu

En termes de portée, traitez le pistolet comme un pistolet léger et le fusil comme un shotgun. On les utilise au moyen des compétences Pistolets et Fusils, respectivement.

Le coût des projectiles indiqué en bas de la page suivante ne comprend pas le coût du produit chimique.

COMBINAISONS PROTECTRICES

Une combinaison étanche aux agents chimiques ou un respirateur ne peuvent pas toujours garantir une protection suffisante contre tous les produits. C'est alors que les combinaisons anti-bactériologique ou anti-radiations prennent toute leur importance. Elles sont conçues pour protéger leur porteur contre les gaz de combat les plus redoutables.



Ces combinaisons en plastique épais et polymères spécialement traités recouvrent l'intégralité du corps. Leur capuche comporte une visière transparente et plusieurs rustines de secours en cas de déchirures. Masque à gaz et bouteille d'oxygène (disponibles séparément) procurent à leur porteur l'équivalent d'une heure d'air respirable.

En termes de jeu

Un personnage qui porte une combinaison anti-bactériologique ou anti-radiations est à l'abri, sauf déchirure, des produits agissant par contact ou par inhalation. Un personnage qui porte un masque à gaz et une bouteille d'oxygène est à l'abri des produits agissant par inhalation.

Les gants de ces combinaisons sont épais et raides ; ils imposent un malus de +1 à toute action impliquant l'usage de ses doigts ou de ses mains, y compris le maniement des armes.

Si un personnage encaisse une blessure causée par un projectile ou une arme tranchante ou perforante, sa combinaison est trouée. Il faut une action complexe pour réparer au moyen d'une rustine, et pendant ce temps, le personnage est exposé à d'éventuels agents extérieurs.

Masque à gaz et bouteille d'oxygène sont impossibles à dissimuler et pèsent 10 kg.

Une combinaison anti-bactériologique procure 1 point d'armure balistique et d'armure d'impact. Une combinaison anti-radiations a des indices d'armure de 3/2.

FUSIL À COLLE

Ce fusil à air comprimé tire de la colle de contention (voir page 112) compressée en projectiles de 1 litre. Ces projectiles sont enveloppés dans un film éjecté au moment du tir.

En termes de jeu

Le fusil à colle s'utilise au moyen de la compétence Armes de Lancement, avec la portée d'un shotgun. Il est possible de viser simultanément deux personnes se tenant à moins d'un mètre l'une de l'autre. Les cibles doivent réussir un test de Constitution (8) pour éviter d'être renversées par le choc ; elles sont également couvertes de colle et adhèrent à tout ce qu'elles touchent (les murs, le sol, le matériel, etc.). Elles sont immobilisées et doivent réussir un test de Force (6), avec un nombre de succès au moins égal à celui de l'attaque, pour entreprendre la moindre action physique.

L'arme fonctionne au moyen d'une bonbonne d'air comprimé dans la crosse, qui permet de tirer 50 coups. Recharger la bonbonne coûte 50 ¥.

FUSIL D'ASSAUT ARES ELD-AR

En service dans l'armée des UCAS ainsi que dans diverses forces de sécurité corporatistes, l'ELD-AR (Encapsulated

Liquid Delivery – Assault Rifle, ou fusil d'assaut à balles gélifiées) est un classique des missions d'entraînement depuis des années. Il tire une balle de gel souple remplie de peinture ou d'un produit chimique quelconque. Il fonctionne à air comprimé, sans recul et sans bruit, même en tir en rafales.

En termes de jeu

L'ELD-AR s'utilise au moyen de la compétence Fusils d'Assaut.

La munition standard de l'ELD-AR est la balle de peinture, qui coûte 5 ¥ les dix. On utilise fréquemment une peinture incolore qui n'apparaît qu'aux ultraviolets ou en vision thermographique. Les balles gélifiées remplies de produit chimique reviennent à 300 ¥. Si on les fabrique soi-même, on peut mettre dedans le produit de son choix, mais attention de ne pas utiliser une substance qui risquerait de ronger l'enveloppe ou de provoquer une réaction chimique indésirable.

Le recul de l'ELD-AR est négligeable, absorbé par la crosse d'épaule. Traitez l'arme comme si elle était équipée d'un atténuateur de son.

L'ELD-AR peut être monté sur drone. Il accepte tous les accessoires montés sur la culasse et sous le canon, mais pas ceux qui se fixent sur le canon.

Sa crosse contient une bonbonne de CO² valable pour 50 coups. Une bonbonne de rechange coûte 50 nuyens.

GRENADES ASPERGEANTES Z-IC

Développées par Zeta-ImpChem, ces grenades dispersent un produit chimique sur une large zone. Ce produit est souvent mélangé à du DMSO (voir page 113). Il peut s'agir de n'importe quoi, de la gamma-scopolamine à différents insecticides.

En termes de jeu

Une grenade aspergeante éclabousse tout dans un rayon de 5 mètres. Voir *Les effets des drogues*, page 105, pour plus de détails concernant les effets exacts du produit. Chaque grenade contient approximativement 1 litre (10 doses) de produit.

PATCHS

Ces disques adhésifs s'appliquent sur la peau. Ils sont enduits d'un mélange de DMSO (voir page 113) et d'un produit chimique destiné à être injecté dans le flux sanguin.

En termes de jeu

On peut préparer n'importe quelle drogue sous forme de patch, afin de lui donner un vecteur de contact. Comme indiqué dans *SR3*, page 302, l'armure dermale et le système de filtrage du sang réduisent l'efficacité de la drogue.

Arme	Dissimulation	Munitions	Mode	Dégâts	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Cascade	4	100/20 (c)	SA	Spécial	5,5	12/14 jours	1 800 ¥	2	6P-F
Armes hypodermiques									
Fusil	4	10 (c)	SA	Spécial	3,25	8/2 jours	1 700 ¥	2	Légal
Pistolet	7	5 (c)	SA	Spécial	1,5	6/2 jours	600 ¥	2	Légal
Projectiles (par 10)	8	-	-	Voir règles	0,15	4/48 heures	200 ¥	2	Légal
ELD-AR	4	50 (c)	SA/RAF	4L Étourd.	4,5	9/7 jours	950 ¥	2	Légal
Balles de peintures (par 10)	8	-	-	Voir règles	0,15	2/24 heures	5 ¥	1	Légal
Fusil à colle	4	2 (m)	CC	Spécial	3	9/7 jours	600 ¥	2	Légal
Grenade aspergeante	5	-	-	Spécial	0,25	8/4 jours	50 ¥	2	3-J



PULVÉRISATEUR CHIMIQUE

Similaire à un extincteur, cette arme se présente comme une bouteille remplie de produit chimique coiffée d'un tuyau et d'un embout. Conçue pour être attachée dans le dos ou accrochée à l'épaule, elle s'actionne au moyen d'un levier qui fait entrer du gaz carbonique dans le réservoir principal et en chasse le produit chimique qu'il contient.

On peut remplir un pulvérisateur chimique au moyen de toutes sortes de produits, de la mousse à prise rapide à l'insecticide, pour arroser un vaste secteur.

En termes de jeu

On se sert du pulvérisateur chimique au moyen de la compétence Pulvérisateurs. C'est une compétence liée à la Force et regroupée avec les Armes Lourdes. Ses spécialisations comprennent les Lances à Incendie, les Lance-Flammes et les Pulvérisateurs Chimiques.

Le pulvérisateur chimique utilise la portée des tasers, mais son embout peut se régler comme l'angle de cône d'un shotgun, selon la règle de dispersion des shotguns. Toute cible qui ne parvient pas à esquiver totalement l'attaque est aspergée; voir *Les effets des drogues*, page 105.

La réserve de gaz carbonique utilisé pour expulser le produit permet de tirer 50 coups; la recharger revient à 50 ¥. Le réservoir de produit chimique a une contenance de 2 litres.

LES PRODUITS PHARMACEUTIQUES

ACTH

L'hormone adrénocorticotrophique (ACTH), ou corticotrophine, comme on l'appelle plus communément, est une hormone naturelle qui sert principalement de déclencheur pour l'activation volontaire de la pompe d'adrénaline. Vendue en inhalateurs de six doses, elle agit instantanément lors de la prise. Bien que l'ACTH n'entraîne aucun phénomène d'accoutumance, le sujet développe progressivement une tolérance qui la rend totalement inefficace avec le temps.

En termes de jeu

Quand elle est inhalée, l'ACTH active la pompe d'adrénaline (page 68). Le coût comprend l'inhalateur de six doses.

ANNEAU VERT 3

L'Anneau Vert 3 est un gaz innervant, incolore et inodore, développé à partir de recherches effectuées dans les années 1970.

En termes de jeu

La victime souffre de crampes, de nausée, de troubles de la vision et d'une douleur atroce. Toutes les deux cases

Arme	Dissimulation	Munitions	Mode	Dégâts	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Pulvérisateur	4	20	CC	Spécial	5	3/12 heures	100 ¥	1	Légal
SuperSquirt II	7	20/20 (c)	SA	Spécial	2	9/14 jours	800 ¥	1,5	6P-E

Équipement	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Combinaison anti-bactériologique	6/1 semaine	5 000 ¥	1,5	Légal
Combinaison anti-radiations	8/2 semaines	15 000 ¥	2	Légal
Masque à gaz et bouteille d'oxygène	4/12 heures	1 000 ¥	1	Légal
Patch	6/72 heures	50 ¥ + coût du produit	2	Légal

cochées suite aux effets du gaz, la victime subit un modificateur supplémentaire de +1 à tous ses seuils de réussite. L'effet perdure pendant 10 minutes par malus de +1. L'Anneau Vert 3 reste nocif pendant 1 heure, après quoi il s'oxyde et perd toute virulence.

ANNEAU VERT 8

Cette variante de l'Anneau Vert 3, mise au point par MCT, est conçue pour pénétrer les combinaisons étanches aux agents chimiques. Lui aussi est incolore et inodore.

En termes de jeu

Une simple combinaison étanche aux agents chimiques ne suffit pas à réduire la puissance des dégâts, même si elle ajoute 2 tours de combat à sa vitesse de progression. Seules des combinaisons protectrices anti-bactériologiques ou anti-radiations (page 115) permettent de contenir ce gaz.

L'Anneau Vert 8 inflige des crampes, des nausées et des troubles de la vision. Toutes les deux cases cochées suite aux effets du gaz, la victime subit un modificateur supplémentaire de +1 à tous ses seuils de réussite. L'effet perdure pendant 10 minutes par malus de +1. L'Anneau Vert 3 reste nocif pendant 10 minutes, après quoi il s'oxyde et perd toute virulence.

ARSENIC

Bien qu'on le trouve facilement dans la nature en petites quantités (dans le sol, dans l'eau et même dans le corps humain), l'arsenic est un poison mortel à haute dose. C'est un poison cumulatif, c'est-à-dire qu'il peut être administré lentement, sur une longue période, jusqu'à ce qu'il atteigne un degré de concentration critique dans l'organisme.

En termes de jeu

L'arsenic peut évidemment être administré en une seule dose massive. Mais il peut également être administré par petites touches, glissé dans la nourriture ou la boisson de sa victime. Chaque mini-dose a un code de dégâts croissant : sa puissance est égale au nombre de mini-doses déjà absorbées, et son niveau correspond au même chiffre en nombre de cases cochées. Par exemple, la première dose inflige des dégâts 1L (qui équivalent à 2L), la seconde des dégâts 2L, puis 3M, 4M, 5M, 6G, 7G, 8G, 9G et 10F.

À partir de la sixième mini-dose, les effets secondaires de l'arsenic commencent à se manifester. Ils comprennent l'engourdissement (-2 dés pour les tests de Perception tactile), des picotements, des vomissements et des diarrhées.

ATROPINE

L'atropine est un alcaloïde distillé, ainsi que le principe actif de l'agent médicinal belladone, lequel dérive de la plante mortelle du même nom. Il s'agit d'un tranquillisant extrêmement puissant qui relâche tout le système musculaire. Il inhibe le fonctionnement des organes en agissant sur le nerf pneumogastrique.

En termes de jeu

La première absorption occasionne des dégâts 7F et inflige au sujet un malus de +1 au seuil de tous ses tests de compétences actives.

La victime d'un empoisonnement à l'atropine présente les symptômes suivants : accélération du pouls, sécheresse de la bouche, incapacité à focaliser sa vision sur les objets proches (ce qui rajoute un malus de +1 au seuil de tous ses tests de corps à corps et d'armes de tir à courte portée), confusion mentale (+2 au seuil de tous ses tests de compétences de connaissances, techniques, construction/réparation, linguistiques et magiques), hallucinations, chaleur, peau sèche et forte poussée de fièvre (due à l'incapacité de transpirer). Certains sujets font également une éruption d'urticaire.

La victime continue à subir des dommages toutes les 15 minutes tant que l'atropine n'a pas été neutralisée ou évacuée de son organisme.

CYANURE

Le cyanure est l'un des poisons les plus rapides du monde. Sa présence se signale par une sensation de brûlure dans la bouche (s'il est avalé ou inhalé), par une odeur d'amandes amères et par une respiration qui devient presque immédiatement spasmodique.

Le cyanure agit par inhibition de l'enzyme qui contrôle la libération de l'oxygène des globules rouges. Il provoque une mort par asphyxie cellulaire. Des agents oxydants, comme le permanganate d'hydrogène ou de potassium, peuvent le transformer en oxamine inoffensive, à condition d'être administrés immédiatement.

Composé	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
ACTH	5/12 heures	100 ¥	1	Légal
Anneau Vert 3 (par dose)	14/2 semaines	500 ¥	5	2-K
Anneau Vert 8 (par dose)	16/2 semaines	800 ¥	5	2-K
Arsenic (par dose)	4/12 heures	40 ¥	1	Légal
Atropine (par dose)	5/12 heures	600 ¥	1	Légal
Cyanure (par dose)	3/48 heures	360 ¥	1	4P-X

Composé	Vecteur	Vitesse	Dégâts	Dépendance	Tolérance	Accoutumance	Intervalle
ACTH	Inhalation	Instantanée	-	-	3	10/-	-
Anneau Vert 3	Contact	Instantanée	8G	-	-	-	-
Anneau Vert 8	ou inhalation Contact	Instantanée	10G	-	-	-	-
Arsenic	ou inhalation Ingestion	1D6 heures	10F	-	1	20/-	-
Atropine	Injection	Instantanée/ 15 minutes	7F	-	-	-	-
Cyanure	Ingestion, inhalation, injection	Instantanée ou 1 minute	7F	-	-	-	-

En termes de jeu

Si le cyanure est inhalé ou injecté, ses effets sont instantanés ; s'il est absorbé par d'autres moyens, il agit une minute après la prise.

DROGUES DES RUES

En dépit de leur popularité, les BTL n'ont pas mis un terme définitif au trafic de drogue à l'ancienne. La gamme des drogues disponibles s'est même étendue dans des proportions effroyables, car les dealers cherchent sans cesse à conquérir des marchés avec de nouveaux produits plus séduisants. Les quelques drogues présentées ci-dessous n'en sont qu'un maigre échantillon.

Béatitude : ce narcotique est une drogue opiacée synthétisée à partir du pavot.

Brûle-gueule : dans la quête éternelle de l'ivresse, le brûle-gueule est le dernier alcool de synthèse en date, baptisé ainsi en raison de son impact sur la gorge et sur le cerveau.

Cram : cette nouvelle amphétamine énergisante est conçue pour donner un véritable coup de fouet à l'utilisateur.

Nitro : ce mélange détonant de drogues diverses, comprenant de la novacoke et autres narcotiques et stimulants, peut facilement tuer son utilisateur. Il est particulièrement apprécié par les gangs de trolls.

Novacoke : ce stimulant, dérivé de la coca, est une drogue bourgeoise hautement addictive.

Zen : cet hallucinogène psychédélique est populaire auprès de ceux qui cherchent à fuir la réalité ou à se plonger dans une transe artificielle.

En termes de jeu

Si un personnage consomme des drogues de rue, encouragez toutes les situations de roleplaying qui sont susceptibles d'en découler. La plupart des gens voient leur comportement changer du tout au tout quand ils sont en plein "trip" : certains perdent toute inhibition ou manifestent une joie euphorique, d'autres deviennent surexcités sexuellement, paranoïaques, hypersensibles, tiennent des discours incohérents ou entrent dans une rage homicide psychotique. Les PNJ ont souvent un indice professionnel de 4 lorsqu'ils sont sous l'emprise de la drogue, car ils planent trop pour se rendre compte du danger.

Béatitude : la prise de béatitude réduit la Réaction de 1, entraîne un modificateur de +1 à tous les seuils de réussite et procure un degré de résistance à la douleur égal à trois niveaux du pouvoir d'adepte du même nom (SR3, page 169). L'effet dure (6 – Constitution) heures, pour un minimum de 1 heure.

Brûle-gueule : l'effet de cet alcool de synthèse est simulé par les dégâts étourdissants qu'il inflige.

Cram : cette drogue apporte 1 point de Réaction et 1D6 supplémentaire à l'initiative de l'utilisateur pour une durée de (12 – Constitution) heures (minimum 1 heure). À l'atterrissage, l'utilisateur subit des dégâts étourdissants moyens pendant une durée identique.

Nitro : les junkies qui se défoncent à la nitro reçoivent un bonus de +2 en Force et en Volonté ainsi qu'un degré de résistance à la douleur égal à six niveaux du pouvoir d'adepte. Ils bénéficient également d'un modificateur de +2 à tous leurs tests de Perception. La drogue fait effet 10 x 1D6 minutes, après quoi l'utilisateur subit des dégâts étourdissants 8F.

Novacoke : l'utilisateur gagne 1 en Réaction, en Charisme et en Perception. Il bénéficie également d'un degré de résistance à la douleur égal à un niveau du pouvoir d'adepte. L'effet dure (10 – Constitution) heures (1 heure minimum). Ensuite, le Charisme de l'utilisateur retombe à 1 et sa Volonté est réduite de moitié (arrondie à l'entier inférieur) pour une durée équivalente.

Zen : cette drogue inflige un malus de –2 à la Réaction et de +1 à toutes les actions physiques, mais procure également un bonus de +1 en Volonté. L'effet dure 10 x 1D6 minutes.

GAZ LACRYMOGÈNE

Le gaz lacrymogène est un produit irritant pour la peau, les yeux et les muqueuses, qu'il brûle et fait larmoyer. Il stimule également une réaction de panique physiologique – accélération du rythme cardiaque, essoufflement et ainsi de suite.

En termes de jeu

Un personnage atteint par du gaz lacrymogène doit faire un test de Constitution (5) ; il subit un malus de +3 à toutes ses actions, –1 par succès. Les effets du gaz durent 5 minutes, –1 minute par succès.

La victime perd également 2 points de Volonté pour tous les tests de résistance à la peur ou à l'intimidation.

Composé	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Drogues des rues (par dose)				
Béatitude	5/48 heures	15 ¥	2	5-X
Brûle-gueule	2/30 minutes	5 ¥	1	Légal
Cram	4/12 heures	20 ¥	1	6P-X
Nitro	6/48 heures	100 ¥	1	4-X
Novacoke	3/12 heures	20 ¥	1	6-X
Zen	3/6 heures	5 ¥	1	8-X
Gaz lacrymogène (par dose)	4/36 heures	10 ¥	1	Légal

Composé	Vecteur	Vitesse	Dégâts	Dépendance	Tolérance	Accoutumance	Intervalle
Drogue des rues							
Béatitude	Inhalation, injection	1 tour	-	5M/5P	2	2/30	2 jours
Brûle-gueule	Ingestion	10 minutes	3F	2M	2	20/100	1 jour
			Étourdissants				
Cram	Ingestion, inhalation	10 minutes	-	4M	2	5/50	2 jours
Nitro	Inhalation	1 tour	4F	5M/8P	3	2/5	3 jours
Novacoke	Inhalation, injection	1 tour	-	6M/5P	2	3/50	2 jours
Zen	Inhalation	5 x 1D6 minutes	-	3M	2	5/50	2 jours
Gaz lacrymogène	Contact ou inhalation	1 tour	Spécial	-	-	-	-
		de combat					

GAZ NAUSÉUX

Conçu pour le contrôle des foules et la lutte anti-émeutes, le gaz nauséux est une arme aussi efficace que répugnante.

En termes de jeu

Une victime qui respire du gaz nauséux est prise d'une violente envie de vomir. De plus, elle subit un modificateur de +5 à tous ses seuils de réussite, moins 1 par succès obtenu à un test de Constitution (5). Un personnage qui aurait obtenu deux succès, par exemple, ne subirait qu'un malus de +3.

Un personnage dont le malus dépasse le score en Volonté doit réussir un nouveau test de Constitution (5) ou rendre tripes et boyaux. Un personnage en train de vomir reste totalement impuissant pendant 3 tours de combat.

Les effets du gaz durent 5 minutes par malus de +1. Ainsi, un personnage qui subit un malus de +3 reste nauséux pendant 15 minutes.

GAZ NEURO-ÉTOURDISSANTS

En plus du type VIII (décrit dans *SR3*, page 247), ce gaz est disponible en deux autres variantes : le neuro-étourdisant IX, qui devient inerte plus rapidement et offre donc un avantage dans les situations où le timing et la purification de l'atmosphère ambiante sont primordiaux ; et le neuro-étourdisant X, à l'impact plus brutal, qui a la même durée que le type IX.

En termes de jeu

Alors que le neuro-étourdisant VIII devient inerte après 10 minutes, les gaz neuro-étourdisants IX et X ne mettent que 1 minute à se dissiper. Le vent et autres conditions extérieures peuvent même les disperser plus rapidement. Tous les gaz neuro-étourdisants sont incolores et inodores.

GAZ POIVRE

Le gaz poivre a pour principe actif l'oréocapsicum, un dérivé du piment rouge. Mixé à d'autres agents irritants, comme le gaz lacrymogène, il est diffusé sous forme de gaz, de liquide ou de mousse. Les versions liquide ou mousse comporte souvent une teinture ultraviolette de manière à permettre l'identification ultérieure de la cible.

En termes de jeu

Une victime aspergée de gaz poivre éprouve une sensation de brûlure intense et se met à larmoyer et à éternuer. Si elle a reçu du gaz dans les yeux, elle souffre horriblement et a du mal à y voir. Sa gorge et ses fosses nasales sont irritées, et lui rendent la respiration difficile.

La victime doit faire un test de Constitution (5) et subir dans toutes ses actions un malus supplémentaire de +5, moins 1 par succès. Les effets du gaz poivre durent 2 minutes par malus de +1.

HYPER

L'hyper est un neuro-stimulant direct, qui agit sur les nerfs reliés aux lobes temporal et occipital. Ces parties du cerveau interprètent la plupart des sensations nerveuses, notamment le goût, les odeurs, les sons et la vision. L'hyper produit un effet d'hyperesthésie, un état de sensibilité excessive dans lequel le moindre stimulus sensoriel revêt une intensité douloureuse. Une tape sur l'épaule, par exemple, est ressentie comme un coup violent, un murmure devient un cri, et ainsi de suite.

En termes de jeu

Dès l'exposition au produit, le sujet subit des dégâts étourdisants 6G et ressent un léger vertige (malus de +1 à tous les seuils de réussite). L'effet perdure pendant 10 minutes par case de dégâts cochée. Durant cette période, le sujet est bombardé de sensations exagérément intensifiées. Tout ce qu'il entreprend et qui nécessite un peu de concentration (comme le lancement d'un sort) s'effectue avec un malus de +4 au seuil de difficulté.

Les dommages reçus sont également ressentis avec plus d'acuité ; en conséquence, chaque blessure s'accompagne de dégâts étourdisants équivalents à la moitié des dégâts physiques (arrondie au supérieur). Une blessure physique grave (6 cases), par exemple, entraîne également une blessure étourdisante moyenne (3 cases).

JAZZ

Mis au point par le département Recherche & Développement de la Lone Star, le jazz a été inventé pour équilibrer les chances entre de braves policiers de chair et de sang et des samourais des rues chromés jusqu'à la moelle. Conçu comme un "énergisant", il a pour effet de booster les réflexes pendant une brève période. Malheureusement, l'atterrissage est souvent brutal pour l'utilisateur, et son utilisation à long terme s'accompagne d'effets indésirables plutôt sérieux.

En termes de jeu

Généralement consommé en inhalateurs d'une dose (ou "popper"), le jazz augmente la Rapidité de l'utilisateur de 2 (ce qui peut également augmenter sa Réaction) et rajoute 1D6 à son initiative. L'effet dure 10 x 1D6 minutes.

Quand l'effet de la drogue s'estompe, l'utilisateur redescend brutalement et souffre d'un profond sentiment de déprime.

Composé	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Gaz nauséux (par dose)	4/48 heures	10 ¥	2	8P-X
Gaz poivre (par dose)	2/4 heures	5 ¥	1	Légal
Hyper (par dose)	4/24 heures	180 ¥	0,9	4P-X
Jazz (par dose)	8/4 jours	40 ¥	3	4P-X

Composé	Vecteur	Vitesse	Dégâts	Dépendance	Tolérance	Accoutumance	Intervalle
Gaz nauséux	Inhalation	5 tours de combat	Spécial	-	-	-	-
Gaz poivre	Contact ou inhalation	1 tour de combat	12L	-	-	-	-
Hyper	Inhalation ou injection	Instantanée	Étourdisants 6G	-	-	-	-
Jazz	Inhalation	Instantanée	Étourdisants -	4M/5P	2	2/8	3 jours

Il doit résister à des dégâts étourdissants 8L avec sa Constitution. Il subit également un modificateur de +1 à toute action impliquant un minimum de concentration, et perd 1 en Rapidité pendant 10 x 1D6 minutes.

KAMIKAZE

Le kamikaze est une drogue de combat à base d'amphétamines de synthèse. À doses modérées, il peut donner un avantage à son utilisateur, en lui permettant peut-être de faire face à un adversaire modifié par la biologie ou la cybernétique. Plus on en prend, plus l'accoutumance se développe, jusqu'à ce que les effets secondaires commencent à se faire sentir. Les premiers symptômes sont l'excitation, les tremblements, une euphorie passagère et des pupilles dilatées. À mesure qu'on se rapproche de l'overdose, ils cèdent la place à des crises d'anxiété, des hallucinations et des mouvements musculaires incontrôlés. À dose encore plus forte, la drogue entraîne une mort rapide.

En termes de jeu

Utilisée comme stimulant au combat, cette drogue procure au sujet un bonus de +1 en Constitution, +1 en Rapidité, +2 en Force, +1 en Volonté et +1D6 à l'initiative (ces bonus peuvent également augmenter sa Réaction et ses réserves de dés). Elle lui fournit également l'équivalent de quatre niveaux du pouvoir d'adepte de Résistance à la Douleur (SR3, page 169). Ses effets durent 10 x 1D6 minutes.

Quand les effets de la drogue se dissipent, l'atterrissage est brutal et l'utilisateur perd 1 en Rapidité et en Volonté pendant 10 x 1D6 minutes. Il doit également résister à des dégâts étourdissants 6M avec sa Constitution.

La consommation répétée de kamikaze a des effets ravageurs pour le métabolisme de l'utilisateur. Le plus grave d'entre eux consiste à lui infliger automatiquement une séquelle (voir page 126) toutes les quatre prises, ce qui entraîne une dégradation rapide de son cyberware ou de son bioware.

LAÉS

Mis au point par le gouvernement de Tir Tairngire, le laés efface la mémoire à court terme de façon rétroactive, en commençant par le moment qui précède immédiatement l'injection et en remontant en arrière. Il provoque également l'évanouissement. Les autorités du Tir s'en servent pour effacer les derniers souvenirs des clandestins qu'elles reconduisent à la frontière.

En termes de jeu

Au moment de l'injection, la victime doit faire un test de Constitution (6). La drogue efface 12 heures de souvenirs, moins 1 heure par succès. À moins que l'utilisateur ne réussisse à lui résister complètement (12 succès!), il perd

également connaissance pendant 120 minutes, moins 10 minutes par succès.

Il n'existe aucun moyen, chimique, magique ou autre, de récupérer les souvenirs effacés car la drogue altère la structure chimique des neurones concernés.

LONGUE MARCHÉ

La longue marche est un mélange d'hormones de synthèse et autres régulateurs chimiques du cerveau. Elle stimule l'activité cérébrale et maintient le personnage éveillé, en réduisant son besoin de sommeil. L'utilisateur peut se passer de dormir pendant quatre jours d'affilée, mais quand l'effet de la drogue se dissipe, l'atterrissage est rude.

En termes de jeu

Un personnage sous longue marche peut rester éveillé pendant quatre jours – sans subir de modificateurs en raison de la fatigue ou du manque de vigilance. Mais ensuite, il s'écroule comme une masse et dort pendant 8D6 heures. S'il est tiré du sommeil pendant cette période, il subit un malus de +6 à toutes ses actions et souffre d'hallucinations et de désorientation; il est par ailleurs totalement incapable de se concentrer.

En prenant une seconde dose de longue marche alors que les effets de la première s'épuise, il est possible de prolonger la veille de 1D6/2 jours supplémentaires. Toutefois, après cette période, le personnage encaisse des dégâts étourdissants 10F et s'écroule comme détaillé plus haut. La longue marche ne peut plus tenir un personnage éveillé au-delà de ce stade, quel que soit le nombre de doses qu'il prend.

MAO

L'oxydase monoamide (MAO) est une enzyme qui accélère l'oxydation de l'adrénaline, et entraîne donc la disparition de ses effets. Elle peut être utilisée pour contrer les effets de la pompe d'adrénaline (page 68).

En termes de jeu

À l'injection, la MAO réduit la Réaction du sujet de 1 point, et son Initiative de 1D6.

Chez une personne dotée d'une pompe d'adrénaline, la MAO réduit en partie les bonus accordés aux attributs physiques. Si elle porte une pompe de niveau 1, elle ne reçoit plus que le bonus à la Réaction (laquelle est ensuite assortie du malus indiqué plus haut); avec une pompe de niveau 2, elle reçoit son bonus à la Réaction (assortie là encore du malus infligé par le MAO) mais ses autres bonus sont réduits à ceux d'une pompe de niveau 1.

Les effets de la MAO durent 10 tours de combat, moins 1 tour par succès obtenu à un test de Constitution (4).

Composé	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Kamikaze (par dose)	5/4 jours	50 ¥	5	3P-X
Laés (par dose)	21/21 jours	1 000 ¥	2	Légal
Longue marche (par dose)	6/6 jours	500 ¥	2	Légal
MAO (par dose)	5/36 heures	280 ¥	2	4P-X

Composé	Vecteur	Vitesse	Dégâts	Dépendance	Tolérance	Accoutumance	Intervalle
Kamikaze	Inhalation	Instantanée	-	5P	2	2/10	2 jours
Laés	Injection	Instantanée	Spécial	-	-	-	-
Longue marche	Injection	10 minutes	-	2M	2	10/10	2 semaines
MAO	Injection	Instantanée	12L	-	-	-	-

Étourdissants

Toute injection supplémentaire de MAO reste sans effet tant que la dose en cours n'a pas été évacuée de l'organisme.

PSYCHÉ

Cette drogue de synthèse "intelligente", qui serait produite par MCT, est particulièrement appréciée des magiciens.

En termes de jeu

La psyché provoque une hyperactivité cérébrale et procure un bonus de +1 en Intelligence pendant (12 - Constitution) heures (pour un minimum de 1 heure). Un utilisateur Éveillé bénéficie également de l'atout Focalisation (*Focused Concentration*, page 28 du *Shadowrun Companion*) qui lui permet de ne subir qu'un malus de +1 par sort soutenu.

SEPT-7

À l'instar de l'Anneau Vert 8, le Sept-7 est un gaz de combat très performant développé par Mitsuhamma et capable de pénétrer une combinaison étanche standard. Il est incolore et inodore.

En termes de jeu

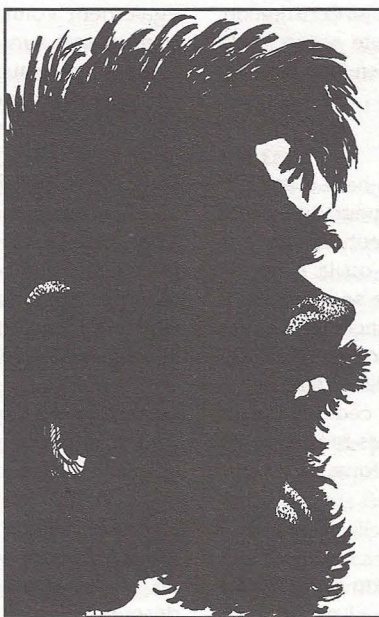
Hormis la vitesse de progression et les dégâts, le Sept-7 entraîne les mêmes effets que l'Anneau Vert 8 (page 118).

STÉROÏDES ANABOLISANTS

Les stéroïdes, qui imitent l'effet de la testostérone, sont employés pour faciliter la croissance du tissu musculaire. Populaires auprès des athlètes, des body builders et des samouraïs à la petite semaine, ils entraînent, lorsqu'ils sont consommés de manière durable, toutes sortes d'effets secondaires déplaisants.

En termes de jeu

Lorsqu'ils sont pris régulièrement à grosse dose et combinés à des exercices musculaires, les stéroïdes peuvent aider à accroître la force. Plus précisément, ils permettent de diviser de moitié (arrondie à l'entier supérieur) le coût en points



de karma pour augmenter la Force ou d'un quart (également arrondi à l'entier supérieur) le coût en points de karma pour augmenter la Constitution. Pour obtenir ce bonus, il faut prendre des stéroïdes et pratiquer des exercices pendant un nombre de semaines égal à l'indice d'attribut visé.

L'usage régulier de stéroïdes peut entraîner divers effets indésirables : acné, hallucinations, comportement agressif, perte des cheveux, stérilité, impuissance, spasmes musculaires et hypertension – pour n'en citer que quelques-uns. Le maître de jeu peut simuler ces effets en infligeant au personnage des Défauts ou modificateurs appropriés, voire en lui occasionnant des points de tension.

LES PRÉPARATIONS MAGIQUES

Les recettes suivantes s'appuient sur la flore Éveillée et sont traditionnellement préparées au moyen de techniques métamagiques secrètes par un "homme-médecine" tribal, comme un *brujo* ou une *bruja*

de la tribu des Anasazis. Elles se présentent sous différentes formes – de la potion au cataplasme, en passant par le plat cuisiné ou la poudre séchée à fumer.

Toutes ces préparations sont rares et difficiles à obtenir, car les tribus en gardent jalousement le secret. Se procurer la bonne plante Éveillée ne suffit pas, il faut encore avoir la recette appropriée. Sans compter que la plupart de ces plantes peuvent être toxiques, faute de préparation adéquate.

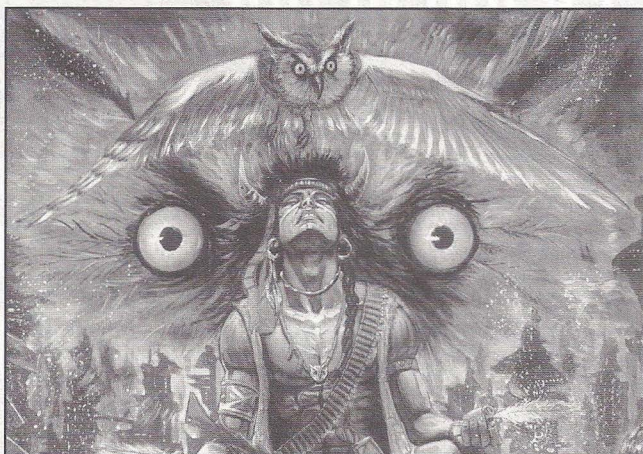
Chacune des potions et baumes magiques détaillés ci-dessous procurent certains pouvoirs à leur utilisateur. Ils entraînent également certains désavantages spécifiques. N'importe quel personnage, Éveillé ou non, peut en bénéficier. Toutefois, comme ils ont un impact direct sur la force vitale de l'utilisateur, les personnes lourdement cybernétisées n'en retireront pas le même bénéfice.

Ces préparations ont tendance à tourner au bout de quelques semaines. Elles ont une durée de vie de 1D6 semaines, après quoi elles ne procurent plus les avantages habituels. En revanche, leurs effets secondaires indésirables restent toujours en vigueur...

Composé	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Neuro-étourdissant IX (par dose)	6/36 heures	20 ¥	2	6P-X
Neuro-étourdissant X (par dose)	8/48 heures	30 ¥	2	6P-X
Psyché (par dose)	8/72 heures	500 ¥	2	Légal
Sept-7 (par dose)	20/2 semaines	1 000 ¥	5	2-K
Stéroïdes anabolisants (par dose)	4/12 heures	40 ¥	1	Légal

Composé	Vecteur	Vitesse	Dégâts	Dépendance	Tolérance	Accoutumance	Intervalle
Neuro-étourdissant IX	Contact ou inhalation	1 tour de combat	6G Étourdissants	-	-	-	-
Neuro-étourdissant X	Contact ou inhalation	1 tour de combat	8G Étourdissants	-	-	-	-
Psyché	Ingestion	10 minutes	-	4M	2	10/20	1 semaine
Sept-7	Contact ou inhalation	1 tour de combat	10F Étourdissants	-	-	-	-
Stéroïdes anabolisants	Ingestion, injection	-	-	3P	-	10/10	1 semaine

Composé	Vecteur	Vitesse	Dégâts	Dépendance	Tolérance	Accoutumance	Intervalle
Algue des profondeurs	-	-	-	7P	2	5/20	1 semaine



Les préparations sont détaillées sous leur nom anasazi, mais d'autres tribus peuvent les connaître sous des noms différents.

Vitesse : toutes ces préparations ont une vitesse de progression instantanée.

Durée : la durée des pouvoirs conférés par des assistants spirituels est égale à (Essence de l'utilisateur plus 1D6) heures, pour un maximum de 12 heures.

ALGUE DES PROFONDEURS

Aussi surnommée "mauvais karma", cette substance est préparée par les houngans des Caraïbes à partir d'une espèce Éveillée de varech. Naturellement riche en nicotine et en THC, elle séduit particulièrement les magiciens qui l'administrent parfois à une tierce personne pour faciliter la possession.

Vecteur : ingestion et inhalation.

Avantages : l'algue des profondeurs ajoute 1 à la Volonté et contraint l'utilisateur magiquement actif à basculer en perception astrale, même s'il s'agit d'un adepte sans accès à l'espace astral.

Désavantages : non contente de créer un phénomène de dépendance, l'algue des profondeurs impose à l'utilisateur, quand son effet se dissipe, un malus de +2 à tous ses seuils de réussite pour une durée identique.

FLEUR IMMORTELLE

Cette mixture se prépare avec les pétales d'une petite fleur du désert de Mojave.

Vecteur : ingestion.

Avantages : cette mixture accorde le pouvoir de métacréature de Régénération (*Les Métacréatures*, page 13).

Désavantages : chaque fois que le personnage a coché 20 cases de dégâts alors qu'il était sous l'influence du produit, le seuil fatidique du surplus de dégâts physiques (*SR3*, page 125) perd définitivement 1 case. Ces cases ne peuvent pas être récupérées. Si le surplus de dégâts physiques du personnage est réduit à 0, toute case de dégâts encaissée au-delà (sous l'influence de la mixture) lui fait perdre 0,1 point d'Essence à la place.

Un personnage équipé de cyberware ou de bioware, quand il prend de la fleur immortelle, subit également 2D6 séquelles au moment où l'effet se dissipe, car le pouvoir de régénération tente de "soigner" ses implants.

FORCE DE L'ESPRIT

À base de petits champignons noirs, cette mixture pâteuse est souvent proposée aux guerriers tribaux avant une bataille ou au départ d'une expédition de chasse.

Vecteur : ingestion.

Avantages : cette préparation procure les pouvoirs de métacréatures d'Accroissement d'Attributs Physiques (*Les Métacréatures*, page 7), de Mouvement (soi-même uniquement, *SR3*, page 261), de Réaction Accrue (*Les Métacréatures*, page 12) et un Sens Accru (*SR3*, page 261) au choix du maître de jeu.

Désavantages : quand l'effet s'estompe, l'utilisateur subit un atterrissage brutal d'une durée identique. Pendant cette période, sa Constitution, sa Rapidité et sa Force naturelles sont réduites à 1 et sa Réaction naturelle devient 1+1D6.

LANGUE ANIMALE

Cette pâte se prépare à partir de la pulpe du cactus manzana. Elle procure à l'utilisateur un pouvoir similaire à celui du Contrôle Animalier qu'on observe chez certaines métacréatures. Les guerriers anasazis s'en servent pour se défendre contre les bêtes sauvages, ou pour reconnaître le terrain à travers les yeux d'un oiseau du désert. Elle permet aussi d'avoir des visions mystiques.

Vecteur : Ingestion.

Avantages : cette pâte procure à celui qui l'absorbe le pouvoir de Contrôle Animalier (voir *SR3*, page 260).

Désavantages : quand l'effet se dissipe, l'utilisateur éprouve une crainte surnaturelle de tous les animaux pendant une durée équivalente à celle de la mixture. Résolvez cela comme si tous les animaux – ordinaires ou paranaturels – qui s'approchent du personnage projetaient sur lui le pouvoir de Peur (*SR3*, page 261). Les esprits ne comptent pas comme des animaux.

MOUSSE DE SORCIERS

Préparée à partir d'ingrédients inconnus, cette mixture ressemble à du porridge verdâtre.

Vecteur : ingestion.

Avantages : elle procure le pouvoir de Toucher Paralysant (*Les Métacréatures*, page 14).

Désavantages : une fois que l'effet s'est dissipé, les bras du personnage sont frappés d'une faiblesse débilante pendant une durée identique. Appliquez un modificateur de +6 à tous les tests impliquant l'usage de ses bras.

PETITE FUMÉE

Quand il est fumé, ce mélange de mousses et de feuilles vertes procure à l'utilisateur des aptitudes similaires aux pouvoirs de Confusion et de Dissimulation des métacréatures.

Vecteur : inhalation.

Avantages : les pouvoirs de Confusion et de Dissimulation (*SR3*, page 260).

Désavantages : Perception et Volonté sont réduites à 1 lorsque les effets de la petite fumée se dissipent, pendant une durée identique à celle des dits effets.

SANG DE LÉZARD DES ROCHERS

Cette pâte bleuâtre est préparée à partir de la pulpe broyée d'un arbre pleureur du désert.

Vecteur : ingestion.

Avantages : elle procure le pouvoir d'Immunité (agents pathogènes, poisons). Voir *SR3*, page 264.

Désavantages : quand l'effet prend fin, le personnage encaisse une blessure physique légère. S'il était déjà blessé, augmentez simplement d'un cran le niveau de dégâts de sa blessure, pendant une durée identique à celle de l'effet.

LES DÉGÂTS ET LA GUÉRISON



Les règles suivantes s'intéressent à la manière de résoudre les blessures et leurs effets sur les personnages au cours du jeu. Elles comprennent notamment un système simple pour déterminer leur impact sur les implants cyberware et bioware, ainsi que sur les attributs. Elles s'intéressent également à l'entretien du cyberware et du bioware, ainsi qu'aux moyens de réduire et d'éliminer la tension. Enfin, elles se penchent sur les possibilités de rester conscient après avoir reçu une blessure fatale et d'accumuler les cicatrices.

Ce chapitre propose aussi un certain nombre de règles optionnelles couvrant les premiers soins, les opérations chirurgicales et un système pour soigner les dégâts case par case.

LES POINTS DE TENSION

Les dégâts infligés aux implants ou au corps organique sont représentés par des points de tension. Ces points mesurent le degré d'usure d'un implant ou d'un attribut et servent à déterminer quand ils sont sur le point de craquer.

Pour les implants et attributs, les points de tension marquent l'évolution des dégâts. Chaque fois qu'un implant ou un attribut en reçoit, le joueur effectue un test de tension pour vérifier que l'implant ou l'organe incriminé ne connaît pas une défaillance. La tension est également néfaste à la bonne marche du bioware ; à mesure qu'elle atteint certains seuils, le bioware commence à faire l'objet de pannes de plus en plus graves.

À l'origine, les implants neufs et les attributs ont 0 point de tension. Le cyberware d'occasion commence avec 1D6/2 points de tension permanente et le bioware d'occasion avec 1 point de tension permanente.

Pour soulager la tension, voir *Traitement de la tension*, page 130.

La tension consécutive à des séquelles

Quand un implant ou un attribut est endommagé à la suite d'une séquelle (voir page 126), il subit 1D6/2 points de tension (la règle des "6" ne s'applique pas à ce jet) et le joueur doit faire un test de tension. Ces points se cumulent à ceux d'une éventuelle tension existante.

Les autres sources de tension

Si l'accumulation de la tension est principalement causée par les dégâts, le maître de jeu peut décider d'exiger de ses personnages des procédures régulières d'entretien des implants. Faute de quoi, ces derniers peuvent subir une tension laissée à son appréciation.

NIVEAU DE TENSION

Le niveau de tension, comme indiqué sur la table correspondante (page 126), indique à quel niveau de tension correspondent les points accumulés par un implant ou un attribut. Cette indication permet d'apprécier les dysfonctionnements du bioware et détermine la difficulté de



réparation du cyberware ou de la guérison du bioware ou des attributs. Le ratio entre les points et le niveau de tension équivaut grosso modo à celui des cases et des niveaux de dégâts.

Si les points de tension d'un implant ou d'un attribut atteignent le niveau fatal, l'implant ou l'attribut est mis automatiquement hors circuit.

TEST DE TENSION

Chaque fois qu'un implant ou un attribut subit une nouvelle tension, le joueur doit procéder à un test de tension.

Le nombre de dés lancés lors de ce test dépend du grade de l'implant, comme indiqué sur la table des dés de tension. Utilisez la moitié de la valeur de l'attribut hors augmentation pour les tests de tension d'attributs. Les options d'implantation chirurgicale Fragilité ou Résistance peuvent affecter ce nombre de dés (voir *Options chirurgicales*, page 149). Pour le cyberware ou le bioware d'occasion, lancez un nombre de dés correspondant au grade équivalent.

Le seuil de réussite du test de tension est le total des points de tension accumulés. Il suffit d'un succès pour éviter une défaillance du système. Pour un cybermembre bénéficiant d'une augmentation de l'intégrité (voir page 37), réduisez ce seuil d'un montant égal à l'indice d'intégrité. Pour un attribut augmenté par bioware, ajoutez la valeur de l'augmentation au seuil de réussite. Si le test aboutit à un échec, la tension provoque une panne de l'implant ou une défaillance de l'attribut.

Le maître de jeu peut également réclamer un test de tension dans des situations où l'implant ou l'attribut est soumis à des conditions extrêmes. Par exemple, si votre cyberware est mal entretenu et que vous tombez malade au cours d'une expédition en pleine jungle, vos implants risquent de connaître des difficultés même s'il ne leur arrive rien de particulier.

L'accélérateur de réaction, l'écran néphrétique et la Réaction de Leggy ont tous subi des séquelles consécutives à l'éclair de force qu'il s'est pris. Son joueur jette 1D6/2 pour le cyberware et obtient 3 ; l'accélérateur subit 3 points de tension. Maintenant, il faut faire un test pour voir si cette tension provoque ou non une panne du système. L'accélérateur est un implant de base, le joueur jette donc 1D6 contre un seuil de 3, et obtient 2. On dirait que l'éclair de force a eu raison du cyberware.

En lançant 1D6/2 pour le bioware, le joueur de Leggy obtient 1 – l'écran néphrétique ne subit donc que 1 point

TABLE DES NIVEAUX DE TENSION

Points de tension	Niveau de tension
1-2	Léger
3-5	Moderé
6-9	Grave
10+	Fatal

de tension. Malheureusement, il en avait déjà 3 suite à un accident antérieur, de sorte que le seuil du test de tension est de 4. Le joueur jette 2D6 (il s'agit d'un implant bioware de base) et tire 3 et 5. Il a obtenu un succès, l'écran continue donc à fonctionner normalement.

Le joueur jette également 1D6/2 pour sa Réaction et prend note qu'elle a reçu 3 points de tension. Il procède à un test avec la moitié de sa Réaction non augmentée contre un seuil de 3 et obtient facilement le succès dont il a besoin, de sorte qu'il n'a pas à se soucier d'une défaillance de son attribut.

LES SÉQUELLES

Le système de dégâts de *Shadowrun* permet aux joueurs d'appliquer les effets des blessures à leurs personnages d'une manière abstraite, mais il empêche le maître de jeu de déterminer facilement les complications supplémentaires qu'elles seraient susceptibles d'entraîner. Telle blessure pourrait endommager un système cybernétique ou biotechnologique, par exemple, ou encore nécessiter un suivi médical et réduire définitivement les performances physiques du personnage.

Chaque fois qu'un personnage subit des dégâts, qu'ils soient physiques ou étourdissants, il y a une chance que la blessure puisse avoir d'autres conséquences que le simple traumatisme général. Elle peut laisser des séquelles, sous forme de points de tension

qui s'applique au cyberware, au bioware ou aux attributs du personnage.

Les blessures qui se soldent par des implants endommagés ou des attributs diminués nécessitent toujours un suivi médical compétent pour guérir.

DÉTERMINATION DES SÉQUELLES

Quand un personnage fait l'objet d'un test de résistance aux dégâts, comparez le meilleur résultat obtenu aux dés avec le nombre de cases de dégâts infligées par l'attaque. En d'autres termes, utilisez ce test de résistance comme s'il s'agissait d'un test de réussite, avec un seuil égal au nombre de cases de dégâts infligées. Un échec (aucun résultat de dé n'atteint le seuil) se traduit par un nombre de séquelles égal à la marge d'échec (la différence entre le meilleur résultat aux dés et le nombre de cases de dégâts).

TABLE DU TEST DE TENSION

Seuil de réussite de base: somme des points de tension actuels de l'implant ou de l'attribut

Situation	Modificateur
Augmentation de l'intégrité d'un cybermembre	-indice d'intégrité
Attribut augmenté par bioware	+valeur de l'augmentation

TABLE DES DÉS DE TENSION

Les séquelles affectent:	Nombre de dés à lancer
Cyberware	
De base	1
Alphaware	2
Bêtaaware	3
Deltaaware	5
Bioware	
Esthétique	1
De base	2
De culture	4
Attribut	(attribut non augmenté)/2



Leggy est dans la panade. Un chaman du camp adverse vient de lui balancer un éclair de force infligeant des dégâts graves (6 cases). À son test de résistance, le joueur obtient 1, 1, 2, 2 et 3. En comparant le meilleur résultat (3) au nombre de cases de dégâts qu'il a dû cocher (6), le joueur calcule que Leggy conserve 3 séquelles (6 moins 3).

Les séquelles subies par un personnage correspondent à autant de dégâts à ses implants ou à son organisme. Lancez 1D6 pour chacune et reportez-vous à la table des séquelles. Consultez ensuite le chapitre approprié pour déterminer l'exacte étendue des dommages.

Si un personnage tire une séquelle à un implant cyberware alors qu'il en est dépourvu, ou à un implant bioware alors qu'il n'en possède pas, ignorez simplement ce résultat. Ne tenez pas compte de la séquelle.

TABLE DES SÉQUELLES

Le joueur de Leggy lance un dé par séquelle et tire 1, 3 et 6. La première séquelle concerne son cyberware, la deuxième son bioware et la troisième lui inflige une blessure physique organique.

Résultat du D6	Type de séquelle
1-2	Dommages au cyberware (ci-dessous)
3-4	Dommages au bioware (page 128)
5-6	Dégâts organiques (page 129)

ENDOMMAGEMENT DES CYBERSYSTÈMES

Si le personnage tire 1 ou 2 sur la table des séquelles, il y a des chances pour qu'un de ses implants cyberware soit endommagé. Plus il en possède, et plus ces chances sont élevées.

Dégâts électriques : les attaques qui infligent un choc électrique endommagent automatiquement le cyberware et peuvent même affecter plusieurs implants simultanément. Cela concerne les tasers, les matraques étourdissantes, les grilles électrifiées, les pouvoirs électriques des métacréatures, les sorts de manipulation élémentaire électrique, etc.

Pour chaque séquelle consécutive à une attaque électrique, procédez comme indiqué plus bas au paragraphe *Détermination des implants affectés*, puis lancez 1D6 ; sur un résultat de 1 ou 2, l'attaque endommage en outre un autre implant. Ainsi, dans l'exemple précédent, si Leggy avait été frappé par la foudre et non par un éclair de force, le joueur aurait dû jeter 1D6 pour chaque séquelle afin de déterminer quel implant était affecté, puis trois D6 de plus – un par séquelle – pour savoir si l'attaque n'affectait pas d'autres implants au passage.

Répartition de l'Essence en cases

Pour déterminer quelles pièces de cyberware sont endommagées, chaque implant doit être attribué à une "case" d'Essence spécifique (six cases en tout, une par point d'Essence). Chaque case contient la valeur de 1 point d'Essence en cyberware. Les implants dont le coût en Essence est supérieur à 1 occupent plus d'une case. Commencez à remplir les cases en débutant par la première, puis la deuxième, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes soient remplies.

Traitez les appareils installés dans les yeux, oreilles et membres cybernétiques comme une partie intégrante de ces systèmes, à moins que le personnage n'ait dû sacrifier de l'Essence pour eux. Par exemple, un accessoire d'œil cybernétique

dont le coût est absorbé par le 0,5 point d'Essence "gratuite" du système est considéré comme faisant partie intégrante de l'œil ; en revanche, une modification supplémentaire qui aurait coûté de l'Essence lors de son installation devrait occuper sa propre place dans une case d'Essence.

Cyberzombies : les personnages modifiés par cybermanie (voir page 50) possèdent plus d'implants que leurs cases d'Essence ne peuvent en contenir. Dans ce cas, ils n'ont plus qu'à les ranger en "double file" dans les cases, avec le risque qu'une même attaque en affecte deux au lieu d'un seul. Les cyberzombies sont toujours affectés par les séquelles au cyberware.

Détermination des implants affectés

Pour déterminer quel implant cyberware est affecté précisément par une séquelle, lancez 1D6 et reportez-vous au tableau de répartition des implants dans les cases d'Essence du personnage. Si le résultat du dé indique une case ne contenant aucun implant, la séquelle reste sans effet. Si, au contraire, il correspond à une case contenant du cyberware, l'un des implants concerné est affecté. Le choix de l'implant exact peut être laissé à l'appréciation du maître de jeu ou

être déterminé aléatoirement par un jet de dé.

Quand un œil, une oreille ou un membre cybernétique est endommagé, le maître de jeu peut décider que c'est l'intégralité de l'implant qui est touchée (y compris tous ses accessoires internes), ou simplement l'une de ses composantes déterminée aléatoirement.

Les dégâts au cyberware infligent 1D6/2 points de tension et imposent au joueur un test de tension (page précédente).

Leggy est bourré de cyberware, et il y a de fortes chances pour qu'un de ses implants soit touché. Ses implants sont : une interface de contrôle de véhicule (alphaware, 2,4 points d'Essence), deux accélérateurs de Réaction (0,6 point d'Essence), des réflexes câblés 1 (alphaware, 1,6 point d'Essence), des yeux cybernétiques avec modification rétinienne (0,2), un datajack (0,2) et une interface d'armes (0,5). La répartition de ce matériel entre ses différentes cases d'Essence aboutit au tableau suivant :

- Case 1 Interface de contrôle de véhicule
- Case 2 Interface de contrôle de véhicule
- Case 3 Interface de contrôle de véhicule, 2 accélérateurs de Réaction
- Case 4 Réflexes câblés 1
- Case 5 Réflexes câblés 1, yeux cybernétiques, datajack
- Case 6 Interface d'armes

Les cinq premières cases sont pleines mais la sixième ne l'est qu'à moitié, puisque l'interface d'armes ne coûte que 0,5 point d'Essence.

Leggy jette 1D6 pour sa séquelle au cyberware et obtient 3. Le maître de jeu a le choix entre l'interface de contrôle de véhicule ou l'un ou l'autre des accélérateurs de Réaction. Il tire le résultat au hasard et annonce que c'est l'un des accélérateurs de Réaction qui est endommagé.



Si Leggy avait obtenu 6 à son jet de dé, il aurait eu une petite chance de passer entre les gouttes. Les chances que son interface soit touchée ou épargnée auraient été 50-50.

DÉFAILLANCE DU CYBERWARE

Quand un implant cyberware subit une défaillance, le maître de jeu doit déterminer en quoi elle consiste exactement. L'implant peut simplement tomber en panne, ou se dérégler d'une manière bizarre, spectaculaire ou même amusante. Des réflexes câblés défaillants, par exemple, peuvent cesser de fonctionner mais peuvent aussi s'allumer et s'éteindre de manière imprévisible, provoquant chez le personnage de violents sursauts ou tremblements, ou des crises de frissons et de spasmes chroniques.

Le cyberware qui représente surtout une modification structurelle ou physiologique (comme l'armure dermale, les réflexes boostés, l'ossature renforcée ou les substituts musculaires) ne connaît pas de diminution de ses performances en cas de défaillance; il se brise purement et simplement, et nécessite l'intervention d'un chirurgien qualifié pour être réparé. Avoir des éclats d'armure dermale qui vous entrent dans les côtes, par exemple, a tendance à rendre chacun de vos gestes un petit peu plus compliqué.

Le maître de jeu peut également choisir de se reporter à la table des défaillances du cyberware, ci-dessous, pour déterminer rapidement les conséquences d'une défaillance sur un implant. Lancez 1D6, consultez la table et utilisez les modificateurs qui vous paraissent appropriés.

Pour réparer la tension subie par un implant, voyez page 130. Pour réparer un implant défaillant, voir *La chirurgie des implants*, page 147.

Comme un accélérateur de Réaction se contente d'ajouter +1 à la Réaction, le maître de jeu de Leggy décide que la défaillance de son implant lui fait perdre ce bonus. Avant de choisir d'autres désagréments, il passe en revue la description de l'implant et découvre qu'il est constitué d'un matériau supraconducteur enveloppé autour de la colonne vertébrale. Au mieux, sa défaillance signifie qu'un fragment du matériau supraconducteur a été déplacé; au pire, elle risque d'engendrer des lésions dans la moelle épinière. Le maître de jeu décide que Leggy a été suffisamment malchanceux comme ça et arrête son choix sur l'option la moins désastreuse. Leggy perdra donc 1 point de Réaction jusqu'à ce que son accélérateur soit réparé.

ENDOMMAGEMENT DU BIOWARE

Si le personnage tire 3 ou 4 sur la table des séquelles, il y a des chances pour qu'un de ses implants bioware

soit endommagé. Pour le déterminer, procéder comme avec le cyberware mais substituez des cases de bio-index aux cases d'Essence. Certains personnages pouvant avoir plus de bioware que de cases, ils risquent d'être contraints de les ranger en "double file", comme les cyberzombies avec leurs cases d'Essence.

Leggy a également subi une séquelle au bioware, et le joueur doit donc faire un jet afin de déterminer si l'un de ses bio-implants a été affecté. Il n'en possède que deux, un écran néphrétique (bio-index 0,4) et une intervention phéromonale (niveau 2, bio-index 0,6). Il a donc 1 chance sur 6 que son bioware soit effectivement touché. Le tableau de répartition de ses implants se présente comme suit:

Case 1 Écran néphrétique, intervention phéromonale

Case 2 -

Case 3 -

Case 4 -

Case 5 -

Case 6 -

Le joueur jette 1D6 et obtient 1 – décidément, Leggy aurait mieux fait de rester couché. Le maître de jeu doit maintenant décider lequel des deux implants est affecté. Il s'en remet au hasard, jette un dé et annonce que c'est l'écran néphrétique.

DÉFAILLANCE DU BIOWARE

Les dégâts de tension appliqués au bioware perturbent son fonctionnement. Dans la description de chaque bio-implant figurent les effets négatifs qui se manifestent à un certain niveau de tension (voir page 124). Ces effets sont cumulatifs; par exemple, un personnage dont le bio-implant subit une tension modérée souffre à la fois des effets d'une tension légère et d'une tension modérée.

Le bioware dont le test de tension est raté est considéré comme ayant atteint un niveau de tension fatal, ce qui veut dire qu'il tombe en panne et que le personnage subit les effets correspondants à une tension fatale.

Pour plus d'informations sur la réparation de la tension du bioware, voir page 130. Pour savoir comment réparer un bio-implant en panne, voir *La chirurgie thérapeutique*, page 147.

TABLE DES DÉFAILLANCES DU CYBERWARE

1D6	Défaillance
1	Bonus/indice de l'implant réduit de moitié, malus de +1 à l'usage
2	Bonus/indice de l'implant réduit de moitié, malus de +1 à l'usage, malus général de +1 à toutes les actions en raison de la gêne occasionnée
3	Bonus/indice de l'implant réduit de moitié, malus de +2 à l'usage, malus général de +1 à toutes les actions en raison de la gêne occasionnée
4	Bonus/indice de l'implant réduit à 0, malus de +2 à l'usage, malus général de +1 à toutes les actions en raison de la gêne occasionnée
5	Bonus/indice de l'implant réduit à 0, malus de +2 à l'usage, malus général de +2 à toutes les actions en raison de la gêne occasionnée
6	Bonus/indice de l'implant réduit à 0, malus de +3 à l'usage, malus général de +3 à toutes les actions en raison de la gêne occasionnée

L'écran néphrétique de Leggy supporte 4 points de tension, ce qui le place à un niveau de tension modéré. D'après la description de l'implant (page 64), Leggy peut se préparer à voir son implant filtrer les substances nutritives (conséquence d'une légère tension) et à s'encrasser, ne diminuant plus la puissance des toxines (conséquence d'une tension modérée).



ENDOMMAGEMENT DES ATTRIBUTS

Dans *Shadowrun*, le moniteur de condition pénalise les tests et l'initiative pour simuler les conséquences d'un traumatisme, mais les caractéristiques du personnage basées sur ses seuls attributs demeurent bien souvent inchangées. Les dégâts organiques permettent de simuler l'endommagement des parties naturelles du corps que sont les membres et les organes. Le détail précis de ces dégâts (côtes fêlées, foulures, fractures, etc.) est laissé à l'imagination du maître de jeu, mais leurs effets sont représentés par des points de tension appliqués aux attributs.

Quand un personnage garde une séquelle qui se traduit par des dégâts organiques, lancez 1D6 et reportez-vous à la table des dégâts organiques (page suivante) afin de déterminer quel attribut est affecté. Les dégâts à un attribut lui infligent 1D6/2 points de tension et imposent au joueur un test de tension (page 126).

Les blessures qui s'accompagnent de dégâts à un attribut nécessitent toujours les soins d'un médecin compétent pour guérir.

Le joueur de Leggy jette 1D6 pour voir lequel de ses attributs est concerné par la troisième séquelle. Il tire un 6, ce qui veut dire que c'est la Réaction qui est touchée.

DÉFAILLANCE DES ATTRIBUTS

La défaillance d'un attribut signifie que les capacités physiques du personnage sont sérieusement diminuées suite aux

blessures qu'il a reçues. En termes de jeu, cela veut dire que la valeur de l'attribut peut être temporairement réduite, ou que l'usage de cet attribut et des compétences afférentes fera l'objet d'un malus. Le maître de jeu est encouragé à inventer une justification fictive pour ces malus ; une Rapidité réduite, par exemple, pourrait s'expliquer par un tendon coupé ou un os broyé.

Le maître de jeu peut également s'en remettre à la table de défaillance des attributs (page suivante) pour générer les conséquences de manière aléatoire. Lancez 1D6 et reportez-vous à la table. Si le modificateur proposé réduit un attribut à 0, le personnage est temporairement invalide et doit demeurer alité jusqu'à ce que son attribut soit guéri. Il ne peut plus utiliser ni son attribut ni les compétences qui en découlent.

Pour plus de détails concernant la suppression de la tension des attributs, voir page 131. Pour la restauration d'un attribut défaillant, voir *La chirurgie thérapeutique*, page 147.

Blessures fatales et lésions permanentes

La règle des séquelles ne remplace pas celle des *Blessures fatales et lésions permanentes* détaillée page 127 de *SR3*. Elle y introduit juste une légère modification : chaque fois qu'un personnage reçoit une blessure fatale et fait un test de Constitution pour déterminer s'il va garder ou non des lésions permanentes, ajoutez au seuil de réussite les points de tension de son attribut le plus fragile (celui dont le score en points de tension est le plus élevé).



Plus tard, au cours de sa glorieuse carrière, notre ami Leggy se retrouve face à un mage qui lui inflige une blessure fatale avec un éclair de mana. Pour voir s'il réussit à éviter une lésion permanente, son joueur procède à un test de Constitution. En temps normal le seuil serait de 4, mais comme Leggy souffre de 3 points de tension en Réaction, il passe à 7 (4+3). Si Leggy avait également souffert de 5 points de tension en Rapidité, il aurait pris le total le plus élevé, ce qui aurait porté le seuil de réussite du test à 9.

TRAITEMENT DE LA TENSION

Implants et attributs peuvent être réparés et/ou soignés pour supprimer les effets de la tension. Les cyber-implants qui ont des points de tension peuvent les faire annuler par une simple réparation. Quand aux bio-implants et aux attributs, ils récupèrent tout seuls avec le temps.

La réparation ou la guérison, toutefois, ne restituera pas leur fonctionnalité à des implants ou des attributs que la tension aura rendus défaillants; pour corriger de telles défaillances, il faut subir, soit une chirurgie des implants (pour le cyberware, page 147), soit une chirurgie thérapeutique (pour le bioware et les attributs, page 147).

TRAITEMENT DE LA TENSION DU CYBERWARE

Les points de tension du cyberware peuvent être supprimés par une simple réparation mécanique. L'opération nécessite une boutique de cyberware et doit être pratiquée dans des installations médicales (sans quoi elle subit un malus, voir la table des soins médicaux, page 133).

La réparation d'un cyberimplant affligé d'une tension grave ou fatale nécessite toujours une opération chirurgicale. Même dans des cas moins graves, le maître de jeu peut d'ailleurs décréter qu'une opération est nécessaire. Réparer une réserve d'air interne percée, par exemple, nécessite d'avoir accès à l'implant et donc, d'ouvrir la cage thoracique. Cette intervention est considérée comme une procédure de réparation de cyberware (voir *La chirurgie des implants*, page 147).

Test de réparation

Le technicien qui pratique l'intervention doit effectuer un test de Réparation au moyen de l'une des compétences suivantes: Biotech (Implants Cybernétiques), Informatique (Cybernétique) C/R ou Électronique (Cybertechnologie) C/R. Au maître de jeu de décider quelle compétence est la plus appropriée en fonction de l'implant concerné et de l'ampleur des dégâts. Par exemple, l'Informatique (Cybernétique) C/R n'est d'aucune utilité dans la réparation de l'ossature renforcée, car cette dernière n'intègre aucun ordinateur.

Le seuil de réussite du test de Réparation est égal aux points de tension de l'implant; appliquez les

TABLE DES DÉGÂTS ORGANIQUES

1D6	Attribut affecté
1	Constitution
2	Force
3	Rapidité
4	Intelligence
5	Volonté
6	Réaction

modificateurs éventuels de la table des soins médicaux (page 133). Chaque tranche de 2 succès permet de supprimer 1 point de tension; les éventuels points restants pourront toujours faire l'objet d'une nouvelle intervention. Si le test échoue, l'un des points de tension devient permanent et ne peut plus être supprimé que par un cybertechnicien plus compétent, disposant de meilleurs outils. Il peut arriver qu'une réparation soit

trop difficile; dans ce cas, il est parfois plus simple et plus efficace de se faire retirer l'implant pour le remplacer par un neuf.

Le grade du cyberware joue également sur la difficulté de l'intervention. Chaque grade au-dessus du grade de base ajoute +2 au seuil de réussite du test de Réparation.

Les points de tension d'un implant ne peuvent jamais être ramenés à moins de 1; une fois qu'un implant a été poussé au-delà de ses limites, il conserve toujours une certaine fragilité.

Une opération de réparation revient à 100 ¥ par point de tension en pièces détachées, plus la main-d'œuvre (voir *Le prix à payer*, page 151). La procédure réclame un nombre d'heures égal à 5 fois le coût en Essence de l'implant (les succès en excédent permettent de réduire ce délai, comme expliqué page 96 de *SR3*).

TRAITEMENT DE LA TENSION DU BIOWARE

De la même manière que le corps humain sait guérir de lui-même, le bioware, en raison de sa nature organique, est capable de faire disparaître tout seul ses points de tension. Après une défaillance, cependant, il a besoin d'une chirurgie thérapeutique (page 147) pour supprimer la tension.

La guérison du bioware reprend grosso modo la procédure de *Guérison des dégâts physiques* (*SR3*, page 126). Le personnage commence par un test de Constitution sans augmentation contre un seuil de réussite fixé par la table de durée de guérison (*SR3*, page 127), en remplaçant le niveau de blessure par le niveau de tension. En cas de succès, le bioware guérit tout seul sans nécessiter de suivi médical. En cas d'échec, le personnage a besoin des soins d'un médecin au sein d'une clinique (boutique médicale) pour espérer se rétablir.

Une fois qu'un bio-implant a subi des dommages, ses points de tension ne peuvent plus être ramenés au dessous de 1.

TABLE DE DÉFAILLANCE DES ATTRIBUTS

1D6	Résultat
1	+1 à tous les tests de réussite de l'attribut et des compétences associées
2	-1 à l'attribut, +1 à tous les tests de réussite de l'attribut et des compétences associées
3	-1 à l'attribut, +2 à tous les tests de réussite de l'attribut et des compétences associées
4	-2 à l'attribut, +2 à tous les tests de réussite de l'attribut et des compétences associées
5	Attribut divisé par deux (arrondi à l'entier inférieur), +2 à tous les tests de réussite de l'attribut et des compétences associées
6	Attribut divisé par deux (arrondi à l'entier inférieur), +3 à tous les tests de réussite de l'attribut et des compétences associées



Rétablissement spontané du bioware

Sans assistance, le bioware se remet de lui-même comme les dégâts physiques, ainsi qu'il est détaillé dans *Degrés de guérison* (SR3, page 127). Substituez simplement les mots "niveau de tension" aux mots "niveau de dégâts" et suivez la même procédure. Vous pouvez également utiliser la règle optionnelle de *Guérison des dégâts physiques*, page 134.

Traitement médical du bioware

Si des soins médicaux sont requis pour permettre de soulager la tension d'un bio-implant, le personnage doit subir une chirurgie thérapeutique (page 147).

Guérison magique et tension du bioware

Comme il fait partie des composants organiques du corps, le bioware peut lui aussi être soigné par magie. Les sorts tels que Soins ou Traitement doivent cibler le plus haut niveau de dégâts ou de tension présent dans le corps. Par exemple, sur un personnage souffrant d'une blessure physique légère, d'une tension modérée à son booster cérébral et d'une tension grave à sa pompe d'adrénaline, un sort de Soins doit être lancé contre des dégâts graves (avec le Drain correspondant). Chaque succès obtenu au sort peut servir, soit à effacer une case de dégâts physiques, soit à supprimer un point de tension (jusqu'à un maximum égal à la puissance du sort). Comme tous les autres dégâts, la tension ne peut être soignée magiquement qu'une seule fois. Les points restants doivent être soignés normalement, ce qui n'empêche pas de nouveaux points de tension éventuels de bénéficier eux aussi d'une guérison magique.

TRAITEMENT DE LA TENSION DES ATTRIBUTS

La tension des attributs, elle aussi, peut guérir toute seule, bien que certaines complications puissent réclamer l'attention d'un médecin. Elle se traite de la même manière que celle du bioware, y compris en ce qui concerne la guérison magique.

Un attribut défaillant ne peut pas guérir avant d'avoir été réparé. La tension d'un attribut peut toujours être ramenée à 0. Si un attribut développe des points de tension permanents, le personnage doit subir une chirurgie thérapeutique (page 147) pour restaurer son fonctionnement.

UTILISATION DE LA TENSION

Le maître de jeu est invité à faire preuve de créativité dans l'utilisation des points de tension, en les distribuant aux personnages pour simuler les conséquences d'un effort particulièrement violent ou de circonstances extrêmes. Des points de tension supplémentaires peuvent venir d'un implant sollicité au-delà de ses possibilités, de capacités physiques poussées à l'extrême, d'une erreur chirurgicale ou même d'autres circonstances, comme un empoisonnement chimique. De même, le maître de jeu peut également réclamer un test de tension lorsqu'un implant ou un attribut est soumis à trop rude épreuve. Ces mécanismes doivent servir avant tout à soumettre des défis aux joueurs ainsi qu'à engendrer des situations comiques ; leur but n'est pas de compliquer inutilement la vie des personnages.

Les règles suivantes proposent différentes pistes concernant le bon usage de la tension.

Entretien du cyberware

Les implants ne sont pas conçus pour durer éternellement, et tôt ou tard, la plus belle mécanique finit par se gripper. La majeure partie du cyberware est fabriquée de manière

à fonctionner de manière optimale, à condition de bénéficier d'un entretien régulier. Selon les implants, cet entretien peut se résumer à de simples contrôles ou peut inclure le nettoyage, le rechargement des batteries, le remplissage des niveaux, la reprogrammation, le serrage d'écrous, etc. Dans la plupart des cas, une inspection par an suffit mais certains implants, comme les yeux cybernétiques ou les réflexes câblés, nécessitent des vérifications plus fréquentes tandis que d'autres, comme l'ossature renforcée ou le cybercrâne, en exigent beaucoup moins. Le cyberware de haut grade, plus perfectionné, a tendance à exiger un entretien plus régulier que le cyberware de base.

À la discrétion du maître de jeu, un personnage qui n'entretient pas régulièrement son cyberware peut recevoir des points de tension à mesure que ses implants s'encrassent, épuisent leurs réserves, se dérèglent, etc. La tension doit s'accumuler graduellement, au rythme de 1 point tous les 3 mois par exemple. Ce lent processus de détérioration doit s'imposer rapidement au joueur – ses implants commencent à émettre des grincements, nécessitent un petit coup sec pour fonctionner normalement ou même se bloquent dans d'étranges positions...

Tension contre dé d'attribut

Dans certaines circonstances, le maître de jeu peut autoriser des personnages qui vont jusqu'au bout de leurs capacités à accepter volontairement une séquelle (1D6/2 points de tension) en contrepartie d'un dé de bonus pour un test d'attribut (la séquelle et le dé de bonus doivent concerner le même attribut). Cette option ne devrait être autorisée qu'en toute dernière extrémité, et elle ne procure qu'un seul et unique dé par test. Elle s'applique exclusivement aux tests d'attributs, ou aux tests effectués par défaut avec un attribut. Un test de compétence ne peut pas bénéficier d'un dé de bonus de cette façon.

CONSCIENCE

Dans *Shadowrun*, quand un personnage reçoit des dégâts étourdissants ou physiques fatals, il s'évanouit. Dans le monde réel, cependant, il est parfois possible de demeurer conscient jusqu'à son dernier souffle alors même qu'on vient de recevoir une blessure mortelle. C'est pourquoi les règles suivantes permettent à un personnage de conserver toute sa conscience après avoir reçu des dégâts fatals.

Chaque fois qu'un personnage coche 10 cases de dégâts étourdissants ou physiques, son joueur effectue un test de Volonté contre un seuil de 6 plus les modificateurs de blessure et le bio-index (arrondi à l'entier inférieur). Un succès lui permet de rester conscient et d'agir normalement ; un échec signifie qu'il perd connaissance.

Cette règle autorise un personnage disposant du pouvoir d'adepte de Résistance à la Douleur ou de compensateurs de dégâts à demeurer conscient jusqu'à 10 +niveau/indice cases de dégâts. Avec un blocage anti-douleur, il doit faire un test de Volonté comme tout le monde mais en ignorant les modificateurs de blessures.

RÉANIMATION D'UN PERSONNAGE INCONSCIENT

Un personnage disposant de la compétence Biotech peut aider (ou obliger) un blessé évanoui à la suite de dégâts fatals (ou plus) à reprendre conscience. Il a besoin pour cela d'une action complexe et de réussir un test de Biotech (Premiers Soins) (8), en ajoutant les modificateurs éventuels de la table des soins médicaux. Le patient est réanimé pendant autant de



minutes que le test a produit de succès, ou jusqu'à ce que de nouveaux dégâts le fassent s'évanouir à nouveau.

LES CONSÉQUENCES DE RESTER CONSCIENT

Un blessé qui demeure conscient après avoir subi des dégâts fatals a souvent le souffle court, le pouls rapide et le geste fébrile – bref, il est dans un triste état. En conséquence, il subit un malus de +4 à tous ses seuils de réussite, de -4 à l'initiative, voit sa Rapidité réduite de moitié (arrondie à l'entier supérieur) pour le calcul de ses déplacements et se trouve dans l'incapacité de courir.

Les moindres dégâts subis dans cet état, étourdissants ou physiques, exigent un nouveau test de Volonté, avec chaque fois un modificateur supplémentaire de +1.

Impuissance

Un personnage qui demeure conscient après avoir reçu des dégâts physiques fatals est réduit à l'impuissance lorsque son surplus de dégâts physiques dépasse la moitié de sa Constitution (arrondie à l'entier inférieur). Il a encore ses esprits mais ne peut plus faire le moindre effort. Il peut parler, regarder autour de lui, accomplir quelques gestes faibles, mais la moindre de ces actions exige de lui un test de Perception ou de Communication, avec les malus de blessures appropriés.

Comme toute personne ayant reçu une blessure fatale, le personnage continue à cocher une case de dégâts tous les (Constitution) tours de combat jusqu'à ce qu'il reçoive des soins ou finisse par mourir. Chaque case supplémentaire fait l'objet d'un nouveau test de Volonté pour voir si le personnage reste conscient.

En général, un personnage réduit à l'impuissance est désorienté et ne sait qu'une partie de ce qui peut se dérouler autour de lui. Le maître de jeu peut imposer au joueur un test de Volonté pour éviter que le personnage bredouille des aveux ou attaque ses amis (quoique, dans son état, il ne peut pas représenter un danger bien grand). La meilleure option du blessé reste encore de se traîner en sécurité avant de perdre connaissance.

Un personnage bénéficiant de bio-ware ou de magie de résistance à la douleur peut être réduit à l'impuissance comme les autres. Même un blocage anti-douleur ne réussira pas à lui dissimuler qu'il est en piteux état et qu'il éprouve beaucoup de difficulté à se concentrer, malgré qu'il ne sente rien.

TABLE DES MODIFICATEURS DE CICATRICES

Conditions de la guérison	Modificateur
Soigné en hôpital ou en clinique	-4
Soigné dans de mauvaises conditions (taudis, bidonville)	+2
Soigné dans des conditions atroces (égouts, marécages...)	+4
Soins magiques (au moins la moitié des dégâts)	-4
Soins magiques (moins de la moitié des dégâts)	-2
Présence d'une armure dermale	+3
Présence d'un gainage dermal	+2
Dégâts causés par le feu ou par l'acide	+4

TABÉ DES CICATRICES

Nombre de succès	Cicatrice
0	Hideuse
1-2	Visible
3-4	Romantique
5+	Pas de cicatrice visible

CICATRICES

Quand un personnage reçoit une mauvaise blessure, il court le risque de conserver une cicatrice.

Chaque fois qu'un personnage guérit d'une blessure physique grave ou fatale, procédez à un test de Constitution pour voir s'il en garde une trace. Faites ce test contre un seuil égal au nombre de cases de dégâts subies, avec les modificateurs appropriés de la table des modificateurs de cicatrices. Comptez les succès obtenus et reportez-vous à la table des cicatrices afin de déterminer de quel type de cicatrice il s'agit.

Les cicatrices visibles ou romantiques peuvent être effacées par une opération de chirurgie esthétique simple (page 146); les cicatrices hideuses nécessitent une opération plus lourde. À la discrétion du maître de jeu, l'emplacement et la forme de la cicatrice peuvent

affecter les rapports sociaux du personnage (en imposant un malus de +1 à ces rapports, par exemple, ou en diminuant de -1 le seuil de ses tests d'Intimidation, ou même en lui apportant un bonus en Négociation – si son interlocuteur considère les cicatrices comme quelque chose de particulièrement séduisant).

Nanochirurgie : les blessures soignées par nanochirurgie (voir page 150) ne laissent aucune cicatrice.

ENDOMMAGEMENT DE L'ARMURE DERMALE

Quand un personnage avec une protection dermale (armure ou gainage) reçoit une blessure grave ou fatale, les facultés d'auto-régénération des fibres artificielles ne fonctionnent pas toujours à la perfection. Lancez 1D6; sur un résultat

TABLE DES MODIFICATEURS DE PREMIERS SOINS

	Modificateur
<i>Le patient...</i>	
... est magicien	+2
... possède du bio-ware	+(bio index/2, arrondi à l'entier supérieur)
... est un cyberzombie	+(valeur absolue de l'Essence)
... souffre d'une défaillance d'attribut	+1 par attribut concerné
... porte un nano-implant Ange Gardien	-2
... possède un médikit Savior	-1
<i>Constitution du patient</i>	
1-3	+0
4-6	-1
7-9	-2
10+	-3
<i>Les conditions sont...</i>	
Mauvaises	+1
Effroyables	+3
Pas de médikit disponible	+4
Le dispensateur des soins ignore la cause des dégâts	+2



de 1 pour le gainage ou de 1-2 pour l'armure, la protection a encaissé un tel choc qu'elle ne réussit pas à se réparer toute seule.

Il existe un traitement de rebouchage en bombes pour de telles circonstances, contenant des nanites spéciaux qui retiennent les fibres de la protection. Le produit coûte 500 nuyens pour 10 applications et doit être utilisé dans les 24 heures qui suivent la blessure.

Faute d'un traitement adéquat dans ce délai, la protection dermale subit 1 point de tension et le joueur doit faire un test de tension.

RÈGLES OPTIONNELLES

Les règles suivantes proposent différentes options qui ne conviendront pas forcément au style de jeu de tout le monde. Il revient à chaque groupe de joueurs de décider, d'un commun accord, s'ils veulent ou non les intégrer dans leurs parties.

ÉLARGISSEMENT DES MODIFICATEURS DE PREMIERS SOINS

En plus des modificateurs fournis dans les règles de base (SR3, page 129), plusieurs autres conditions sont susceptibles d'affecter un test de Biotech (Premiers Soins). Ces modificateurs sont regroupés sur la nouvelle table des premiers soins.

Notes sur la table des premiers soins

Le patient possède du bioware: le bioware trouble l'équilibre naturel de l'organisme, ce qui rend la guérison plus difficile et les complications médicales plus fréquentes. Voir *Les inconvénients du bioware*, page 77.

Le patient est un cyberzombie: voir *La Cybermancie*, page 50.

Le patient souffre d'une défaillance d'attribut: voir *Les séquelles*, page 126.

Le patient porte un nano-implant Ange Gardien: voir page 91.

Le patient possède un médikit Savior: voir page 96.

Le dispensateur des soins ignore la cause des dégâts: souvent, la cause des dégâts est immédiatement évidente (impact de balle, couteau encore fiché dans la plaie, etc.). Mais quand elle ne l'est pas, la blessure est plus délicate à traiter. Il y a même un risque que la personne qui s'en

occupe fasse le mauvais diagnostic et aggrave les choses au lieu de les arranger. Le maître de jeu peut réclamer un test de Médecine afin de déterminer si le dispensateur des soins sait ce qu'il fait ou non.

ÉLARGISSEMENT DES SOINS MÉDICAUX

Si un personnage échoue à guérir sans assistance médicale (SR3, pages 126-127), il a besoin de l'aide d'un spécialiste. La nouvelle table des soins médicaux propose des modificateurs supplémentaires au test permettant de déterminer combien de temps va nécessiter la guérison.

Notes sur la table des soins médicaux

Compétence Biotech (Soins Intensifs) du médecin traitant: un médecin compétent peut améliorer les chances du blessé de se rétablir rapidement.

Bioware ou cyberware non signalé: un implant est considéré comme signalé dès lors que le patient l'a mentionné à son médecin, ou que ce dernier l'a repéré au scanner (voir *Le profil médical*, page 144).

Communication impossible entre le patient et son médecin: ce modificateur s'applique si le médecin, pour des raisons de barrière des langues, de mauvaise volonté ou

TABLE DES SOINS MÉDICAUX

Situation	Modificateur
Conditions des soins (une seule applicable)	
Soins intensifs (en hôpital uniquement)	-2
Hors hôpital ou clinique	+2
Mauvaises conditions	+3
Conditions effroyables	+4
Cure magique de longue durée	-2
Le patient est un magicien	+2
Constitution/Volonté naturelle du patient (applicable pour les deux)	
1-3	+0
4-6	-1
7-9	-2
10+	-3
Compétence Biotech (Soins Intensifs) du médecin traitant:	
0	+4
1	+0
2	-2
3-4	-3
5-6	-4
7+	-5
Le patient porte du bioware non signalé	+bio-index
Le patient porte du bioware signalé	+(bio-index/2, arrondi à l'entier supérieur)
Le patient porte du cyberware non signalé	
Essence comprise entre 6 et 5,01	+0
Essence comprise entre 5 et 3,01	+1
Essence comprise entre 3 et 1,01	+2
Essence comprise entre 1 et 0,01	+3
Cyberzombie	+(3 + valeur absolue de l'Essence)
Le patient porte du cyberware signalé	
Essence comprise entre 6 et 3,01	+0
Essence comprise entre 3 et 1,01	+1
Essence comprise entre 1 et 0,01	+2
Cyberzombie	+(2 + valeur absolue de l'Essence)
Communication impossible entre le patient et son médecin	+2



TABLE OPTIONNELLE DE GUÉRISON

Condition

Niveau de vie inférieur au minimum
(voir la *table de durée de guérison*, page 127 de SR3)
Niveau de vie supérieur au minimum
Mauvaises conditions
Conditions effroyables
Assistance médicale à domicile
(compétence Biotech (Soins Intensifs) minimum de 3)
Le patient porte du bioware
Le repos nécessaire pour guérir de dégâts antérieurs a été interrompu

Modificateur

+2 par niveau en dessous du minimum
-1 par niveau au-dessus du minimum
+1
+3
-(Biotech/2, arrondi à l'entier inférieur)
+(bio-index/2, arrondi à l'entier supérieur)
+1

d'impossibilité physique, n'est pas en mesure de communiquer avec son patient.

GUÉRISON DES DÉGÂTS PHYSIQUES

Les règles de SR3, pages 126-127, détaillent la guérison des dégâts physiques par niveaux. Les règles optionnelles suivantes les remplacent et permettent de les guérir case par case. Elles sont plus complexes, certes, mais permettent aux joueurs de suivre au plus près la récupération de leurs personnages – avec pour résultat de les remettre sur pied plus rapidement.

Ces règles peuvent également s'appliquer à la suppression de la tension du bioware et des attributs (voir *Traitement de la tension*, page 130).

Guérison sans assistance médicale

Chaque case de dégâts est guérie individuellement. Pour déterminer le temps nécessaire à la guérison d'une case, faites un test de Constitution naturelle (hors augmentation) contre un seuil égal au nombre de cases de dégâts physiques cochées actuellement (plus les modificateurs de blessures et autres modificateurs de la table optionnelle de guérison). Le temps de base de la guérison d'une case est de 24 heures fois le total des modificateurs de blessures, divisé par le nombre de succès. Si le test ne produit aucun succès, le temps de base est doublé.

Seul un repos complet permet de se rétablir sans assistance médicale, bien que ce repos puisse être interrompu. Tout effort physique, toute activité mentale un tant soit peu fatigante (comme l'interfaçage avec un véhicule ou le piratage matriciel) constitue une interruption du temps de repos.

À la fin de la période de guérison, les dégâts physiques sont réduits de 1 case et le joueur n'a plus qu'à calculer le temps nécessaire à la guérison de la prochaine case. S'il subit de nouveaux dégâts physiques entre temps, le processus de guérison est avorté et le personnage doit recommencer depuis le début.

Guérison avec assistance médicale

Si le personnage a besoin d'une assistance médicale, utilisez les mêmes règles que précédemment à ces différences près que le temps de base de la guérison d'une case est deux fois plus long, que les modificateurs de la nouvelle table des soins médicaux (page 133) s'appliquent et que la période de repos ne doit être interrompue sous aucun prétexte.

Les soins prodigués par le médecin lui prennent, par jour, un nombre d'heures égal aux cases de dégâts physiques qu'il a cochées. Divisez ce temps de base par la compétence Biotech du praticien plus l'indice de ses outils afin de déterminer le temps exact qu'il consacre quotidiennement à son patient. Le coût de ces soins apparaît page 128 de SR3.

Chaque fois que les dégâts subis par le patient baissent de 1 niveau, le joueur peut tenter un nouveau test de Constitution contre un seuil indiqué sur la table des dégâts, SR3, page 126. S'il obtient au moins 2 succès, son personnage n'a plus besoin de suivi médical et peut quitter l'hôpital. Un personnage dont les dégâts sont ramenés au niveau d'une blessure légère sort automatiquement de l'hôpital.

TIR VISÉ ET SÉQUELLES

Un attaquant qui réussit un tir visé (voir SR3, page 114) peut choisir, au lieu d'augmenter le niveau des dégâts, d'infliger à la place une séquelle. Le tir peut d'ailleurs entraîner d'autres séquelles, mais il est au moins assuré d'en provoquer une, tirée par le maître de jeu sur la table des séquelles ou choisie par lui en fonction de l'attaque.

ATTAQUES SURPUISSANTES ET SÉQUELLES

Utilisée conjointement avec la règle des séquelles, la règle des attaques surpuiissantes produit les résultats suivants. Chaque tranche de 2 succès supplémentaires dans une attaque dont les dégâts ont déjà été portés à F (fatals) laisse une séquelle à la victime; séquelle qui s'ajoute, naturellement, à celles susceptibles d'être entraînées par la blessure elle-même. Utilisez la table des séquelles pour en déterminer la nature exacte.

LA CHIRURGIE

Tôt ou tard, il arrive un moment dans la carrière d'un shadowrunner où l'on se retrouve sous le laser du chirurgien. Ce peut être pour se faire installer le dernier cri des implants à la mode, se faire ravalier la façade pour échapper à des ennemis vindicatifs ou se faire recoudre après un échange de vues appuyé avec un troll, peu importe. Il va falloir passer sur le billard. La qualité du boulot dépend de tellement de facteurs ! Le shadowrunner s'est-il adressé à la meilleure clinique clandestine de la ville ? Ou a-t-il opté pour une opération à petit budget dans l'arrière-salle du bar du coin, avec une bouteille de gin pour tout anesthésique ? À moins qu'il n'ait pas eu le choix, et que sa vie repose entre les mains d'un inconnu aux urgences de l'hôpital le plus proche ?

En 2060, la chirurgie ne se résume plus à ouvrir le patient comme un poisson pour en opérer directement les organes. Bon nombre d'opérations sont désormais exécutées par des robots soigneusement programmés. Nanites, micro-drones et manipulations au niveau cellulaire permettent d'opérer avec la plus grande précision, parfois sans même pratiquer la moindre incision. Les soins médicaux et même la chirurgie sont désormais praticables à distance. Mais en dépit des progrès de la technologie, rien ne vaut un bon praticien résolu à se salir les gants pour sauver la vie de son patient.

Ce chapitre propose des règles de chirurgie à l'intention des joueurs comme du maître de jeu, avec les compétences et les outils correspondants, le défi de trouver un service de soins approprié, un survol de la procédure chirurgicale, du diagnostic préopératoire, de la préparation, des types d'interventions, des options chirurgicales et des tarifs en vigueur.

LES COMPÉTENCES CHIRURGICALES

Quels que soient les outils et la procédure, la plupart des interventions font appel à la même compétence de base : la Biotech. Diverses autres compétences actives et compétences de connaissances peuvent également intervenir.

COMPÉTENCES ACTIVES

Biotech

Dans *Shadowrun*, toutes les procédures médicales s'appuient sur la Biotech comme compétence de base. Les spécialisations suivantes, énumérées page 89 de *SR3*, donnent une petite idée de ce qu'elle permet d'accomplir. Le test standard et l'action par défaut fonctionnent de la même manière pour cette compétence et ses spécialisations.

Cybermancie : cette spécialisation est utilisée en chirurgie cybermantique, comme indiqué page 54.

Implants Cybernétiques : cette spécialisation sert à la chirurgie des implants (page 147) concernant le cyberware.



Soins Intensifs : cette spécialisation concerne les soins post-opératoires, la récupération et les traitements médicaux à long terme. Beaucoup d'infirmières la possèdent. Elle sert au personnel médical lorsqu'il s'agit d'aider un personnage à guérir de dégâts physiques (voir *Degrés de guérison*, SR3, page 127).

Premiers Soins : toutes les techniques élémentaires du secourisme sont couvertes par cette spécialisation, y compris la position latérale de sécurité, le traitement des hémorragies, l'application des tourniquets, la réduction des fractures, la respiration artificielle, le massage cardiaque et tous les soins immédiats.

Soins Magiques : cette nouvelle spécialisation de la Biotech est utilisée dans le traitement prolongé des patients magiciens. Elle comprend la connaissance des méthodes holistiques de guérison, l'usage de la perception astrale dans l'analyse des blessures et l'identification des complications éventuelles, et l'utilisation des sorts de guérison (Prophylaxie, Résistance à la Douleur, Soins et ainsi de suite).

Culture et Croissance Organiques : cette spécialisation s'intéresse à la culture des implants organiques, par le clonage ou le développement d'implants bioware. Elle concerne également la conservation des organes vivants prélevés sur des donneurs.

Chirurgie : utilisée aussi bien en chirurgie esthétique qu'en chirurgie thérapeutique ou traumatologique, cette spécialisation aborde tous les types d'opérations à l'exception de celles qui sont déjà couvertes par les Implants Cybernétiques et la Transplantation Chirurgicale.

Transplantation Chirurgicale : c'est la spécialisation qui sert aux transplantations (page 147) impliquant le bioware ou la greffe d'organes.

Électronique (Cybertechnologie)

La spécialisation Cybertechnologie de la compétence Électronique traite de tous les implants qui incluent des circuits électroniques, et en particulier des implants sensoriels, des cybermembres, des interfaces d'armes et autres implants électroniques. Elle couvre l'alimentation électrique, les systèmes de contrôle, le diagnostic, le flux et les transmissions, la motorisation et les micro-moteurs.

Électronique (Cybertechnologie) C/R : cette compétence de construction/réparation englobe l'assemblage, l'entretien et la réparation du cyberware électronique

Informatique (Cybernétique)

La spécialisation Cybernétique de la compétence Informatique concerne tous les implants cybernétiques qui intègrent des systèmes informatiques, qu'il s'agisse de matériel ou de logiciels. Elle s'intéresse particulièrement à l'interface neurale entre ces implants et le cerveau ou le système nerveux, ainsi qu'aux transmissions vers d'autres implants.

Informatique (Cybernétique) C/R : cette compétence de construction/réparation sert aux chirurgiens des implants dès qu'ils doivent réparer du céphalware, des réflexogiciels, des implants matriciels, des interfaces de contrôle et autres systèmes informatisés.

COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES

Les compétences de connaissances représentent les études et le background médical et font souvent la différence entre un vrai médecin et un vulgaire technicien qui ne connaît que la Biotech. La connaissance Médecine est indispensable à tout praticien digne de ce nom.

Par ailleurs, plusieurs autres compétences de connaissances sont particulièrement précieuses : la Biotechnologie, la Cybertechnologie, la Génétique et la Nanotechnologie.

D'autres compétences de connaissances peuvent encore s'avérer utiles, comme la Biologie, la (Para)Zoologie, la (Para)Botanique, la Chimie et autres sciences naturelles. Bon nombre de médecins possèdent également un minimum de compétence en Psychologie ou en Sociologie.

Médecine

Cette compétence sert à établir le diagnostic de tout problème médical (page 144) ainsi qu'à préparer une intervention appropriée (page 145). Un praticien sans spécialisation en Médecine est considéré comme un généraliste, ou un "médecin de famille".

Spécialisations : elles existent par systèmes biologiques spécifiques (cardiovasculaire, neurologique, pulmonaire et ainsi de suite) ; ou Traumatologie (chirurgie et soins), Pathologie (étude des maladies) ou Toxicologie (étude des toxines et poisons).

L'ÉQUIPEMENT MÉDICAL

La plupart des shadowrunners sont familiarisés avec le médikit standard d'indice 3 (SR3, page 301), mais ce n'est qu'un des nombreux équipements disponibles. Contrairement aux autres outils, on trouve des médikits mais aussi des boutiques (cliniques) et des installations (hôpitaux) médicales à différents indices.

Les règles qui définissent le kit, la boutique et l'installation, page 285 de SR3, donnent une idée abstraite du contenu des différentes unités ; cette idée s'applique également aux équipements médicaux. Chaque unité contient un assortiment de base du matériel indispensable. Grâce aux progrès de la génétique et de la nanotechnologie, bon nombre d'instruments médicaux sont désormais universels. Par exemple, la plupart des cliniques n'ont plus besoin de stocker des médicaments et produits pharmaceutiques en grand nombre ; elles peuvent les produire directement sur place en fonction de leurs besoins.

Les outils d'indice faible sont, soit vieillissants, soit incomplets, soit en mauvais état. Si un kit, une boutique ou une installation médicale a un indice inférieur à 3, le maître de jeu peut fixer certains inconvénients à son utilisation, y compris un malus aux seuils de réussite et autres désagréments mineurs.

Indice maximum : l'indice maximum de tout équipement médical accessible aux personnages est de 6. Certaines installations dans le monde de *Shadowrun* peuvent avoir un indice supérieur, mais elles sont fermées aux shadowrunners.

Grade des implants et outils de chirurgie : les boutiques et installations permettant d'effectuer transplantations, chirurgie des implants et autres réparations supportent les mêmes multiplicateurs de coût et ajustements de la disponibilité que les implants eux-mêmes. Par exemple, une clinique capable de réparer de l'alphaware revient au double du tarif ordinaire.

Location de temps d'accès : la location peut être un moyen pour les personnages d'accéder temporairement aux installations de certaines cliniques ou de certains hôpitaux. Ils doivent naturellement disposer des licences appropriées. Un personnage qui loue du temps d'accès auprès d'une clinique clandestine doit en payer l'index de rue.

MÉDIKIT

Les médikits rendent tous les services décrits page 301 de SR3. Ils se composent principalement de capteurs médicaux élémentaires, de logiciels de référence et d'un échantillon de





médicaments génériques. Ils ne permettent de traiter qu'une seule personne à la fois. Ils sont parfaitement légaux.

Si l'utilisateur n'a aucune compétence en Biotech, le médikit lui fournit cette compétence à hauteur de son indice. Dans le cas contraire le médikit lui procure, pour ses tests de Biotech, un nombre de dés complémentaires égal à son indice. Dans un cas comme dans l'autre, le médikit ne peut pas fonctionner tout seul ; il a besoin d'un utilisateur pour suivre ses indications et bander les plaies, pratiquer les piqûres et ainsi de suite.

TABLE DES ÉQUIPEMENTS MÉDICAUX

Équipement	Disponibilité*	Coût*	Poids	Index de rue
Médikit	(Indice - 1)/24 heures	(Indice + 2) x 40 ¥	Indice	1,5
Boutique	Indice + 2/1 semaine	(Indice + 4) ³ x 200 ¥	NA	2
Installation	Indice x 2/1 mois	(Indice + 6) ⁴ x 4000 ¥	NA	3

Location de temps d'accès

Boutique (clinique)	-	Indice x 100 ¥/jour	-	3
Installation (hôpital)	-	Indice x 300 ¥/jour	-	3

* Si les équipements sont utilisés pour des implants de grade supérieur, les modificateurs de grade s'appliquent également.

BOUTIQUE MÉDICALE (CLINIQUE)

Dans le monde de *Shadowrun*, beaucoup de petites cliniques et d'offices médicales opèrent avec seulement une boutique médicale. Une clinique peut compter un médecin et jusqu'à trois infirmières ou biotechniciens par point d'indice. Elle est conçue pour permettre au personnel de s'occuper d'un nombre de patients égal à son indice.

La plupart de ces enseignes sont légales, mais il existe également de très nombreuses cliniques clandestines ou semi-légales. Il faut au minimum un indice de 3 pour obtenir une licence d'exploitation en bonne et due forme auprès du gouvernement des UCAS ou de Seattle. D'autres pays ont parfois des exigences plus élevées (Tir Tairngire) ou plus basses (Tsimshian). La majorité des charcadocs travaillent dans des cliniques à indice faible.

Les cliniques médicales n'offrent pas toujours des options de traitement à long terme.

Il faut avoir une licence pour acheter du matériel destiné à une clinique. Utilisez les règles d'obtention des permis (SR3, page 270). Il faut également pouvoir prouver qu'on dispose d'un personnel qualifié, en produisant notamment les contrats d'au moins un médecin et une infirmière par point d'indice. Ces personnes doivent être enregistrées en tant que personnel médical auprès du gouvernement, même si leur présence n'est pas nécessaire lors de l'octroi de la licence. La licence coûte 15% du prix total de la boutique.

Composants d'une clinique

Pour la majeure partie des soins médicaux – ainsi que pour la plupart des opérations chirurgicales –, une clinique est tout à fait suffisante. Elle fait office de médikit égal à son indice ainsi que d'unité de stabilisation (SR3, page 301).

Une clinique standard comprend un ordinateur avec Indice² x 100 Mp de mémoire libre, des scanners médicaux de forte puissance, des appareils de diagnostic assisté par SISA, des logiciels de référence avancés équivalant à une bibliothèque médicale, des drones chirurgicaux "laproscopiques"

miniaturisés ainsi qu'un assortiment de substances réglementées et de traitements génétiques et nanotechnologiques. Elle a également la capacité de synthétiser la plupart des médicaments existants.

Une clinique possède également la faculté de pratiquer des opérations médicales dirigées à distance (voir *Appareillage de téléprésence médicale*, page suivante).

INSTALLATIONS MÉDICALES (HÔPITAL)

Dans *Shadowrun*, un hôpital est conçu pour recevoir autant de médecins que son indice x 5 et jusqu'à indice x 10 infirmières et biotechniciens. Il permet d'accueillir simultanément un nombre de patients égal à son indice.

La plupart des hôpitaux appartiennent à des corporations. Il est possible d'acquérir du matériel hospitalier à titre individuel, mais il faut au préalable subir un examen d'ADN et obtenir un permis. L'obtention de ce permis (SR3, page 270) suppose l'exis-

tence d'un personnel médical qualifié, avec au moins 5 médecins et 10 infirmières sous contrat par point d'indice, plus un médecin-chef et une infirmière en chef. Toutes ces personnes doivent être légalement enregistrées comme personnel médical auprès du gouvernement. Le médecin-chef et l'infirmière en chef doivent être présents lors de l'octroi de la licence et présenter un examen d'ADN récent. La licence coûte 25% du coût total des installations.

Composants d'une installation

Les hôpitaux regroupent ce qui se fait de mieux en matière de technologie médicale, des systèmes d'imagerie à résonance quantique en passant par les appareillages d'intervention "sans scalpel". Ils peuvent remplir les mêmes fonctions qu'une clinique, et bien davantage.

Chaque hôpital comprend un serveur central dont la valeur de Sécurité est égale à la moitié de son indice (arrondi à l'entier supérieur) ; c'est généralement un serveur Vert facile d'accès. Ses fonctions limitées ne lui permettent pas d'être utilisé à des fins autres que médicales sans réduire temporairement l'efficacité des installations à celle d'une simple boutique médicale. Le serveur centralise la majorité des fichiers médicaux et textes de références. Intégré aux installations, il est rarement connecté à la Matrice. Cependant, la plupart des hôpitaux souhaitent étendre leurs ressources informatiques et relient ce serveur central à une présence matérielle plus développée – généralement à travers un goulot d'étranglement.

Les hôpitaux sont équipés pour les opérations à distance (voir *Appareillage de téléprésence médicale*, page suivante), y compris toutes les applications d'un module Valkyrie.

ANTENNE MÉDICALE MOBILE

Les hôpitaux – et parfois les cliniques – emploient des ambulances et des véhicules d'intervention rapide pour répondre aux urgences, aller chercher les patients et ainsi de suite. Ces véhicules contiennent l'équivalent d'une boutique



médicale spécifiquement élaboré à leur intention. En raison de leur espace limité, ils ne peuvent accueillir qu'un nombre de médecins, d'infirmiers ou de biotechniciens égal au tiers de leur indice (arrondi à l'entier inférieur). En revanche, ils peuvent gérer un nombre de patients égal à leur indice; ce nombre dépend généralement de leur taille.

Le plus souvent, les ambulances ont un indice inférieur de 2 points à celui de la clinique ou de l'hôpital auquel elles sont rattachées.

Les ambulances sont équipées pour autoriser certaines pratiques médicales à distance, mais pas pour réaliser des opérations en téléprésence (voir *Appareillage de téléprésence médicale*, ci-dessous).

Modification de véhicule

La table d'aménagement d'une ambulance fournit les caractéristiques nécessaires à la conception ou à la personnalisation d'un véhicule équipé d'une boutique médicale, selon les règles détaillées page 108 de *Rigger 2*. Notez que tout véhicule conçu pour emporter une boutique médicale a un Mark-Up Factor de +1 (voir *Rigger 2*, page 114). Cela ne tient pas compte de l'espace occupé par les patients.

APPAREILLAGE DE TÉLÉPRÉSENCE MÉDICALE

Grâce à la technologie du simsens, beaucoup d'équipements médicaux peuvent désormais être manipulés à distance. Ainsi, un biotechnicien connecté à une boutique ou à une installation médicale via la Matrice ou par émission simsens peut parfaitement diagnostiquer l'état d'un patient, déterminer la procédure à suivre, transmettre des instructions à un médikit, etc. De fait, il utilise tous ces instruments comme s'il était présent.

À la discrétion du maître de jeu, certaines procédures peuvent se prêter plus ou moins bien à cette télémanipulation. L'acte chirurgical, par exemple, ne saurait être envisagé à distance, à moins de disposer d'un module Valkyrie.

Module Valkyrie

Ce module est en quelque sorte une boutique médicale intégrée à un drone robotique, conçue spécifiquement pour la téléchirurgie. Il n'est pas mobile et doit être installé à bord d'un véhicule (voir la table de modification d'un module Valkyrie, page suivante, pour ses caractéristiques). Le Valkyrie se comporte comme une boutique médicale autonome dirigée par système expert, et peut faire office d'antenne médicale mobile, mais seulement pour un patient à la fois. Ce dernier est placé à l'intérieur du module et l'opérateur, à distance, dirige les instruments afin de dresser le diagnostic, d'administrer les soins et, au besoin, de pratiquer l'intervention. Les nombreux capteurs, membres mécaniques et systèmes automatisés du Valkyrie s'occupent du reste.

Le Valkyrie est spécifiquement programmé pour gérer différents protocoles d'interface. Le télé-opérateur peut le

manipuler via un cyberdeck ou une console de commande. Le module dispose également d'un récepteur satellite, ainsi que d'une prise matricielle et d'un adaptateur pour interface de contrôle de véhicule.

Dans la plupart des cas, l'opérateur commande le Valkyrie en mode "fauteuil du capitaine" (voir *SR3*, page 154). Le module utilise alors son indice de Pilote Automatique 5 pour tous les tests de compétences médicales. Le maître de jeu peut décréter que certaines procédures ésotériques exigent de sa part un test de Compréhension, afin de voir si sa programmation est capable de comprendre les intentions de l'opérateur (voir *Transmettre des instructions*, pages 66-67 de *Rigger 2*).

Si l'opérateur dirige le Valkyrie par l'entremise d'une interface de contrôle de véhicule, il peut "embarquer" directement dans le module et pratiquer l'opération en se servant de sa propre compétence de Biotech. Contrairement à la procédure habituelle, il ne peut utiliser dans ce cas précis que 25% de sa réserve de contrôle (arrondis à l'entier inférieur) pour les tests médicaux.

Le Valkyrie est un robot. Il possède une réserve d'apprentissage minimum de 1 qu'il peut appliquer aux tests médicaux (voir *Robots*, page 67 de *Rigger 2*). À la discrétion du maître de jeu, cette réserve peut être portée à 2 ou même 3 si le module est affilié à une clinique ou à un hôpital d'indice particulièrement élevé.

Les modules Valkyrie sont très appréciés des shadowrunners et des biotechniciens de la pègre car l'interaction virtuelle offre une double garantie de discrétion et de sécurité. Le biotechnicien demeure anonyme, le patient conserve le

contrôle de son environnement immédiat – sans avoir à se soucier de ces fichus échantillons biologiques. Bien entendu, certains n'accordent qu'une confiance limitée à ces modules; et ils n'ont pas tout à fait tort. La possibilité d'une intrusion matricielle ou d'un brouillage des signaux électriques représente un réel danger. Et, sans un examen approfondi, impossible de savoir qui a construit le module et quelles "options" on y a installées. Comme les cliniques clandestines, la technologie médicale de pointe s'accompagne toujours d'un élément de risque.

DocWagon et les autres sociétés de services médicaux privés se servent rarement de modules Valkyrie, car leurs cliniques et leurs équipes d'intervention rapide leur reviennent moins cher dans les régions civilisées qu'elles couvrent.

LA GREFFE D'ORGANES

Quand un personnage perd un membre ou un organe, il peut choisir de s'en faire greffer un nouveau au lieu de le remplacer par du cyberware ou du bioware. Ces organes peuvent être prélevés sur un donneur ou être cultivés en cuve à partir de tissus clonés.

TABLE D'AMÉNAGEMENT D'UNE AMBULANCE

Spécifications de conception

Coût de conception: (Indice + 4)³ x 3 points

Indice maximum: NA

FC utilisés: Indice x 2

Réduction de la charge: Indice x 75 kg

Spécifications de customisation

Coût des pièces: (Indice + 4)³ x 800 ¥

Disponibilité des pièces: (Indice + 3)/(Indice x 2) jours

Index de rue: 3

Indice maximum: NA

Temps de base: (Indice) jours

Compétences: compétence de véhicule C/R appropriée, Électronique C/R

Seuil de réussite: Indice

Matériel nécessaire: boutique de véhicules, boutique d'électronique

FC utilisés: Indice x 3

Réduction de la charge: Indice x 100 kg



La greffe d'organes pose des problèmes de disponibilité et de compatibilité. Les organes clonés sont moins susceptibles d'être rejetés par le patient, mais leur culture réclame beaucoup de temps. Les organes prélevés sur un donneur sont parfois disponibles immédiatement, mais ils risquent d'être rejetés par l'organisme du patient.

Les organes transplantés sont soumis à la tension (page 124), de la même manière que les implants cybeware et bio-ware. Toutefois, ce ne sont pas les dégâts qui sont à l'origine de cette tension ; c'est le maître de jeu qui en décide et qui réclame des tests de tension, en fonction des circonstances. Si la transplantation échoue, le corps rejette la greffe et le personnage doit trouver une solution de remplacement. Cet échec peut avoir des répercussions dramatiques sur son état de santé.

Un magicien qui se fait greffer des organes autres que clonés perd de sa Magie, comme indiqué dans *Personnages magiques et dommages*, page 129, SR3.

Les organes donnés

Ces organes sont prélevés sur une autre personne. Leur "don" n'est pas toujours un acte volontaire ; en fait, bon nombre d'organes circulant sous le manteau ont une origine plus que douteuse. Certains sont volés à des personnes vivantes, d'autres prélevés sur des cadavres. La plupart des gouvernements et corporations extraterritoriales imposent le prélèvement automatique des organes dits "utiles" sur le corps de leurs citoyens décédés, mais ce n'est pas une loi universelle et son application varie d'une juridiction à une autre. Dans certains endroits, cette "récolte" légale fait l'objet d'une concurrence acharnée – entraînant parfois une multiplication des cas de décès.

Dans la plupart des cas, on tente de trouver un donneur qui soit physiologiquement compatible avec le patient afin de minimiser les risques de rejet. Il faut établir pour cela le profil médical (page 144) du patient et du donneur, ce qui est généralement impossible dans le cas d'organes circulant sous le manteau. Les organes donnés qui sont compatibles avec le patient sont dits de "type O", par opposition aux organes génériques anonymes.

La majeure partie des hôpitaux disposent d'un large stock d'organes génériques, prêts à être greffés en cas d'urgence. Trouver un organe de type O réclame de longues recherches sur la Matrice dans les bases de données médicales. Au maître de jeu de fixer combien de temps exactement prennent ces recherches, en fonction de la rareté ou de la banalité physiologique du patient. Parfois, il peut arriver qu'un hôpital très bien fourni dispose d'un organe de type O en stock. Boutiques et installations médicales sont toutes équipées pour stocker les organes, mais plus ces derniers traînent sur les rayonnages, moins ils sont viables.

Utilisez les coût indiqués page 128 de SR3 pour les organes de type O ; réduisez-les de 60% (x 0,4) pour les organes génériques.

Les organes clonés

Comme DocWagon et les autres services médicaux aiment à le proclamer fièrement dans leurs pubs, les organes peuvent désormais être clonés à partir de l'ADN d'un patient. D'une compatibilité quasi-parfaite, ces organes ne sont pratiquement jamais rejetés. Naturellement, le patient doit faire don d'une partie de ses propres cellules pour le clonage, ce que beaucoup de shadowrunners hésitent à faire. En dépit des méthodes de croissance forcée, cloner un organe réclame du temps ; plusieurs semaines, au minimum.

On ne peut pas faire pousser un organe tout seul ; on cultive donc un corps humain entier, sur lequel on prélève ensuite les parties voulues. À peine considérés comme des êtres humains, ces clones ne sont souvent guère plus que des animaux ou des tranches de viande vivante. Ceux dont la croissance est accélérée grandissent à toute vitesse, atteignant la maturité d'un adulte en moins de deux mois, et sont traités comme de la viande.

Les personnages Éveillés rejettent généralement les organes dont la croissance a été forcée ; leur organisme ne semble tolérer que les organes clonés de manière standard. Notez que les clones de patients Éveillés

ne peuvent pas être considérés comme Éveillés eux aussi.

En prévision de cas d'urgence, DocWagon et les autres services médicaux cultivent et conservent systématiquement un double cloné de leurs clients titulaires d'un compte superplatine ou supérieur. Les organes de ce double sont disponibles trois mois à peine après la signature du contrat.

Seules les installations médicales spécialisées ont la capacité de cultiver des tissus clonés, en particulier des clones à croissance forcée. Le temps de croissance de base des organes apparaît page 128 de SR3. Doublez leur prix pour des organes clonés standard, et quadruplez-le pour des organes clonés à croissance forcée.

LE TRAITEMENT

Trouvez un médecin pour passer une visite de contrôle, se faire soigner une blessure mineure ou entamer un traitement à long terme ne présente guère de difficultés – il suffit de consulter l'annuaire matricielle de la ville ou de se présenter à la première clinique. Cependant, dénicher un médecin qui n'est pas surchargé, qui soit prêt à se mettre au travail sans être payé d'avance ou qui accepte de garder le secret sur les blessures et implants illégaux de son patient est un petit peu plus délicat et onéreux.

TABLE DE MODIFICATION D'UN MODULE VALKYRIE

Spécifications de conception

Coût de conception : 3 000 points

Indice maximum : NA

FC utilisés : 10

Réduction de la charge : 400 kg

Spécifications de customisation

Coût des pièces : 1 000 000 ¥

Disponibilité des pièces : 10/2 semaines

Index de rue : 3

Indice maximum : NA

Temps de base : 5 jours

Compétences : compétence de véhicule C/R appropriée, Électronique C/R

Seuil de réussite : 5

Matériel nécessaire : boutique de véhicules, boutique d'électronique

FC utilisés : 15

Réduction de la charge : 500 kg

Notes : comprend un module d'interface, la liaison satellite, le port pour datajack, un pilote de 5, une réserve d'apprentissage de 1 et de la place pour un patient.



Des installations de qualité et un personnel réputé sont aussi importants pour les shadowrunners que pour n'importe qui; mais quand on court les ombres, on n'a pas toujours le choix. Seul le maître de jeu a besoin de connaître les indices de compétences et d'outils du praticien qui va soigner les personnages. Après tout, c'est lui qui va procéder aux tests. Les règles suivantes vous proposent deux méthodes de détermination de ces indices, selon qu'il s'agit d'une urgence – un personnage a été ramassé, criblé de balles, par une équipe de DocWagon – ou non, le personnage recherche une clinique clandestine où se faire installer discrètement un peu de matériel.

LES SERVICES MÉDICAUX

Dans la profession médicale, les bons médecins, infirmiers et techniciens valent leur pesant d'orichalque. Les services médicaux se répartissent en quatre catégories: corporatistes, privés, publics et clandestins. Chacun a son propre mode de fonctionnement, qui n'est pas sans importance sur les options et les choix du personnage.

Corporatistes

De nombreuses corporations, allant de la petite société nationale à la mégacorp AAA, possèdent leurs propres centres de soins, généralement accessibles uniquement à leurs employés ou citoyens. Pour s'y faire admettre, il faut disposer d'une ID et d'un SIN corporatistes ou, au moins, d'excellentes contrefaçons. Beaucoup n'acceptent de se faire payer qu'en monnaie corporatiste. C'est souvent là que les

agents de la compagnie se font chroïmer. Parfois, les shadowrunners négocient auprès de leur Johnson le droit d'aller s'y faire soigner après une passe.

Les services médicaux corporatistes constituent souvent les seuls fournisseurs d'une certaine procédure ou de certains implants. Ce sont eux qui font le plus d'alphaware et autre matériel de grade supérieur, et leurs médecins comptent parmi les meilleurs. Certains proposent même des services d'urgences similaires à ceux de DocWagon, quoique généralement plus chers et moins rapides.

Le principal atout de bon nombre de centres médicaux appartenant à des corporations AA ou AAA est leur extraterritorialité. Une pièce de cyberware dont l'installation serait illégale dans un hôpital public de Seattle peut s'obtenir sans problème deux blocs plus loin, à la clinique Yamatetsu, qui relève des lois de Yamatetsu. Certes, les services médicaux corporatistes font mine de respecter plus ou moins les lois locales en vigueur concernant les implants, afin d'entretenir de bonnes relations avec leurs voisins et de maintenir une façade de respectabilité; mais, une fois les volets clos, il suffit souvent de sortir son créditube pour les ramener à plus de pragmatisme.

Il y a plusieurs inconvénients à faire appel à des services médicaux corporatistes. Tout d'abord, cela revient à informer une corpo des implants qu'on possède et des opérations qu'on a subies – informations que beaucoup de shadowrunners, volontiers jaloux de leur vie privée, rechignent à faire circuler. Ensuite, la corpo contrôle l'environnement médical et

peut très facilement conserver des échantillons biologiques prélevés sur le patient (pour ses fichiers médico-légaux ou pour une éventuelle sorcellerie rituelle). Enfin, il y a toujours le risque que la corpo rajoute quelques implants non sollicités ("Alors, vous êtes content de votre bombe corticale?") ou se serve de ses patients pour expérimenter de nouvelles procédures ou de nouveaux gadgets.

DocWagon: cette corporation et ses concurrentes directes sont appréciées des shadowrunners parce que leurs cliniques jouissent de l'extraterritorialité. L'admission et le dossier de leurs patients restent généralement confidentiels. Cela dit, DocWagon a pour politique de répondre favorablement aux demandes d'extradition de la Lone Star et autres organismes de sécurité corporatistes.

Privés

Les cliniques et hôpitaux privés sont possédés, financés et dirigés par des capitaux privés et ne sont accessibles qu'à une clientèle choisie. Rentrent dans cette catégorie les services médicaux de branches professionnelles, les hôpitaux militaires, les cliniques universitaires et les centres médicaux administrés par des groupements d'intérêts particuliers. Même les chamans et le personnel médical tribal en font partie.

Contrairement aux institutions médicales publiques, les services privés ont la possibilité de sélectionner leur clientèle. Ils ont tendance à se focaliser sur certains secteurs ou critères spécifiques. Les personnalités peuvent s'y faire admettre, soit en répondant à leurs critères, soit en leur rendant un service, soit en les persuadant d'accepter leur argent.

Le personnel des services médicaux privés est souvent un cran au-dessus de celui du secteur public, mais il arrive que sa façon de voir les choses soit en contradiction avec les objectifs directs du personnage.

Publics

Théoriquement, n'importe qui devrait pouvoir franchir le seuil d'un centre de soins public et s'y faire soigner. Mais force est de convenir que, sans argent ou sans SIN, on se fait aussitôt renvoyer à la fin de la queue. On peut même se faire jeter dehors en toute légalité, serment d'Hippocrate ou non. Les services médicaux publics sont souvent pris d'assaut par des

TABLE DES SOINS D'URGENCE

Situation	Modificateur
<i>Services médicaux</i>	
DocWagon	+2
CrashCart/autres services corpos	+1
Privés	+0
Publics/clandestins	-1
<i>Équipe d'intervention RMG*</i>	
Danger immédiat	-1
Situation standard/de crise	+0
<i>Contrat médical*</i>	
Super-platine	+3
Platine	+2
Or	+1
Basique	+0
Aucun	-1
<i>Indice de sécurité du quartier</i>	
AAA ou AA	+1
A ou B	+0
C ou D	-1
E ou Z	-2
Le patient est sans-SIN	-1
Le patient est un prisonnier/en état d'arrestation	-2

*Ces chiffres correspondent aux services spécifiques de DocWagon. Ils peuvent être légèrement différents chez la concurrence.

TABLE DES INDICES DES URGENCES

Jet de 2D6 modifié	Indice de compétence	Indice d'équipement
0 ou moins	Aucun	Aucun
1	2	1
2	3	1
3	3	2
4-5	4	2
6-8	5	3
9-10	6	4
11	7	4
12	7	5
13	8	5
14	9	6
15+	10	6

hordes d'indigents et de sans-abri qui n'ont pas d'autres moyens de se soigner. Sauf dans les cas les plus graves, il faut généralement patienter plusieurs heures avant d'être pris en charge. Certaines procédures exigent un règlement immédiat.

Les centres médicaux publics sont généralement administrés par le gouvernement, même s'il en existe beaucoup qui appartiennent à des intérêts privés soucieux d'améliorer leur image ou à des institutions "caritatives" comme l'Église catholique. Les centres privés sont souvent plus professionnels que les centres gouvernementaux, et on y attrape moins de maladies.

Les hôpitaux publics offrent généralement des services d'urgence à la communauté avoisinante. Contrairement à DocWagon et aux autres services médicaux armés, ils n'interviennent pas au beau milieu d'une fusillade. Quand l'une de leurs ambulances tombe en pleine situation de combat, elle fait marche arrière et appelle la police.

La qualité des services dans les établissements publics est moyenne, au mieux. La plupart des bons médecins obtiennent un bien meilleur salaire dans le corporatiste. Le racisme et les préjugés de classe sont omniprésents; un cadre humain peut s'attendre à être pris en charge beaucoup plus rapidement qu'un squatter ork.

Les centres médicaux publics sont soumis à la loi locale. Une bonne partie de leur personnel arrondit ses fins de mois en accomplissant des opérations illégales à ses heures perdues.

Parfois, c'est une aile entière d'un hôpital qui est dévolue à ces pratiques clandestines. Il peut s'agir de trafic d'organes ou de cadavres, d'expérimentations interdites, ou pire encore.

Cliniques clandestines

Tout établissement médical illégal tombe dans la catégorie des cliniques clandestines. Certaines se résument à un vieux charcudoc alcoolique qui extrait les balles dans l'arrière-salle d'un bar sordide, d'autres sont de véritables cliniques qui se livrent à des activités douteuses. Les plus riches sont généralement financées par de puissants groupements d'intérêts, y compris des dragons, des policlubs et même des corpos. La majorité sont affiliées à une corpo ou à un syndicat du crime, qui leur fournit les ressources et l'équipement dont elles ont besoin.



Les cliniques clandestines sont spécialisées dans les produits prohibés. En fait, beaucoup ne se donnent même pas la peine de proposer des services légaux. Elles ne réclament jamais l'ID ou le SIN de leur patient, mais prennent toujours grand soin de se faire payer d'avance.

En général, les cliniques clandestines disposent de tous les contacts nécessaires pour se procurer des implants d'occasion ou des substituts organiques.

LES URGENCES

Quand un personnage reçoit des soins de la part d'une source imprévue (un passant, une équipe d'ambulanciers, la clinique la plus proche), lancez deux fois 2D6 afin de déterminer les indices de la compétence et des outils du praticien. Appliquez les modificateurs appropriés sur la table des soins d'urgence et consultez la table des indices des urgences pour connaître le résultat.

Un jet modifié qui se traduit par "aucun" peut signifier plusieurs choses. Le "médecin" n'a peut-être pas la compétence nécessaire, auquel cas il va devoir agir par défaut. Ou alors il n'a pas les instruments indispensables. Ou encore il refuse d'aider le personnage, au motif que c'est un sans-SIN, par exemple.

Twitch s'est salement ramassé au cours d'une passe qui a mal tourné du côté de Renton. Son équipe l'a laissé sur le carreau et quand ils sont arrivés, les flics de la Lone Star l'ont menotté et transporté à l'hôpital le plus proche. Il s'agit d'un petit établissement public du nom de Maple Valley General Hospital. Le maître de jeu lance deux fois 2D6 pour déterminer la qualité des services dont Twitch va bénéficier. Il obtient 9 pour l'indice de l'hôpital et 11 pour la compétence Biotech du médecin de garde. Les modificateurs sont -1 (hôpital public), -1 (absence de contrat médical), -1 (le quartier est classé C) et -2 (Twitch a les menottes aux poignets), pour un total de -5. Le maître de jeu se reporte à la table des indices des urgences et note que l'hôpital est finalement d'indice 2 (9 - 5 = 4, qui donne 2) tandis que la compétence Biotech du médecin est de 5 (11 - 5 = 6, qui donne 5). Twitch a de la chance dans son malheur; il aurait pu tomber plus mal.

LES SOINS MÉDICAUX NON URGENTS

Quand un personnage prend le temps de démarcher ses contacts pour rechercher un établissement médical dans une situation non urgente, sa réussite va dépendre

de plusieurs facteurs: qui il connaît, quel genre de clinique il recherche, pour quel type d'opération, pour des implants de quel grade, de quel degré de légalité et ainsi de suite. Voici comment le maître de jeu peut déterminer la difficulté de la recherche.

Tout d'abord, le joueur doit décider ce que désire exactement son personnage, puis se reporter à la table de recherche de services pour connaître les modificateurs à son test. Par exemple, si le personnage recherche une clinique clandestine pour se faire installer de l'alphaware de sécurité, il subira des modificateurs de -1 (clinique clandestine), +1 (chirurgie des implants), +2 (alphaware) et +1 (classe sécurité), pour un total de +3.

Le joueur procède alors à un test d'Étiquette (4) plus modificateurs, pour voir s'il réussit à obtenir l'adresse qu'il lui faut. Un seul succès suffit. L'indice de base et le temps de recherche sont fournis sur la table des indices médicaux (page suivante). Les succès supplémentaires peuvent servir à réduire ce temps de base (en le divisant par leur nombre) ou à augmenter l'indice de ses équipements (de +1 par succès, jusqu'à un maximum de +6).

Pour déterminer l'indice des compétences des biotechniciens de l'établissement, lancez 2D6 et appliquez les modificateurs appropriés de la table des indices médicaux, puis, prenez le résultat modifié et reportez-vous à la table des indices des urgences (page précédente). Faites un jet distinct pour chaque compétence.

Notes sur la table de recherche de services

Contact approprié: selon ce que le personnage recherche, certains contacts lui seront plus utiles que d'autres. Un élu municipal, par exemple, connaîtra vraisemblablement les établissements publics de sa circonscription mais pas les cliniques clandestines. Les contacts dans le secteur médical sont toujours utiles, quel que soit leur profession exacte, et procurent un bonus de -2.

Services recherchés: voir page 141 pour plus de détails concernant les différents types de services médicaux.

Type de chirurgie: voir pages 146-148 pour la description des différents types de chirurgie. La nanochirurgie désigne toute opération chirurgicale intégrant l'option nanochirurgie (page 150).

Grade de l'implant: voir *Les grades de cyberware* (page 44) et *Les grades de bioware* (page 76) pour plus de détails sur les grades des implants.

Légalité: les codes de légalité sont expliqués page 270 de *SR3*.

TABLE DE RECHERCHE DE SERVICES

Situation	Modificateur
Contact approprié	
Arrangeur, élu municipal, trafiquant d'organes, etc.	-1
Doc des rues, méditech DocWagon, etc.	-2
Services recherchés	
Corporatistes	+2
Privés	+1
Clandestins	-1
Publics	-2
Clinique	+0
Hôpital	+2
Type de chirurgie	
Esthétique	-1
Implantation	+1
Thérapeutique	+0
Transplantation	+1
Traumatologie	+0
Nanochirurgie	+2
Grade de l'implant	
Cyberware de base	+0
Alphaware/bioware de base ou esthétique	+2
Bétaware/bioware de culture	+4
Deltaware	+8
Nanoware	+4
Légalité	
Légal	-1
Para-légal/classe A	+0
Classe sécurité/classe B	+1
Classe militaire/classe C	+2
Par compétence supplémentaire requise	+1



Par compétence supplémentaire requise: les chirurgiens et autres personnels des services médicaux sont censés posséder les compétences Biotech (page 135) et Médecine (page 136). Mais certaines procédures en exigent davantage, comme indiqué dans leur description; chacune de ces compétences supplémentaires entraîne un modificateur de +1.

POUSSER LA PORTE

Une fois l'adresse en poche, reste pour le personnage à négocier les tarifs. Certains facteurs peuvent soulever de nouvelles difficultés selon les services médicaux (voir leur description page 141): le personnage peut être sans-SIN, par exemple, ou incapable d'avancer l'argent, ou dépourvu d'ID ou de monnaie corporatiste, ou demander au personnel d'enfreindre la loi, etc. De son côté, l'établissement peut demander à conserver un dossier sur son patient, à en référer à des autorités supérieures ou à conserver des échantillons biologiques.

Un shadowrunner qui demande à son médecin "d'oublier" certains points de la législation ou de prendre en compte certaines "considérations spéciales" doit réussir un test d'Étiquette contre un seuil égal à l'indice de l'établissement. Appliquez les modificateurs correspondants sur la table de recherche de services (page précédente) et sur la table des modificateurs sociaux (SR3, page 94), plus tout autre que vous jugerez approprié.

Le personnage peut tenter de se faire admettre en graissant la patte du personnel. La plupart des praticiens ne voient aucun mal à mettre un peu de beurre dans les épinards de synthèse, et la crainte de perdre leur autorisation d'exercer est calmée par les réalités de l'extraterritorialité. Le taux actuel des pots-de-vin oscille autour de 10% du coût total du service. Ce genre d'incitation suffit souvent à balayer les hésitations (appliquez un bonus de -2 au seuil du test d'Étiquette).

Si le test d'Étiquette se solde par un échec, le médecin refuse. Le personnage peut toujours tenter de recourir à l'intimidation ou à d'autres méthodes coercitives, mais c'est courir le risque de se faire dénoncer aux autorités par la suite. Cela dit, ce ne serait pas la première fois qu'un chirurgien pratiquerait une opération avec un AK-97 braqué dans les reins.

CONSIDÉRATIONS GÉNÉRALES

Les différents types de chirurgie (pages 146-148) se pratiquent tous de la même manière. D'abord, le patient fait l'objet d'un examen et d'un diagnostic; puis, sur la base des renseignements recueillis, le praticien prépare l'opération (page suivante).

La chirurgie est un processus complexe. Chaque type de chirurgie comporte un certain nombre de *procédures* (page suivante) différentes. Par exemple, en chirurgie des implants, on peut procéder à une implantation mais également à une extraction, une réparation, etc.

Dans la préparation d'une procédure, les résultats de la chirurgie sont consignés sur une *liste procédurale* (voir exemple en encart) énumérant le résultat de chaque succès au test de Chirurgie. Chaque résultat constitue ce

TABLE DES INDICES MÉDICAUX

Services médicaux	Indice de base	Modificateur de compétence	Temps de recherche
Clandestins standard	2	-2	1 jour
Privés/publics standard	3	-1	2 jours
DocWagon/corporatistes	4	+0	1 semaine
Équipés alphaware/bioware	5	+1	2 semaines
Équipés bêtaaware/bioware de culture	6	+2	1 mois
Équipés nanoware	6	+2	2 mois
Équipés deltaware	8	+4	6 mois

qu'on appelle une *option chirurgicale* (page 149). Chaque procédure doit énumérer deux options négatives et un certain nombre d'options positives. Ces options sont à choisir d'un commun accord par le patient et le praticien lors de la phase de préparation.

Quand l'intervention est enfin pratiquée, on procède à un test contre un seuil déterminé par la procédure. Le nombre de succès est comparé à la liste procédurale afin de déterminer le résultat de la chirurgie. À 0 succès, l'opération est un échec. À 1 succès, elle réussit mais le patient subit les deux options négatives. À 2 succès, le patient ne subit plus qu'une des deux options négatives. À 3 succès, l'opération s'achève de manière satisfaisante et au-delà, le patient commence à bénéficier d'options positives.

Par ailleurs, le test de Chirurgie est aussi considéré comme un test de réussite ouvert, dont le seuil de réussite est appelé "palier chirurgical". Le palier de base est le seuil de réussite de base du test. Faites le décompte de la liste procédurale en rayant l'une après l'autre les options obtenues par les succès. Les options positives augmentent le palier au fur et à mesure de leur obtention. Appliquez les modificateurs correspondants, en tenant compte du fait qu'ils sont cumulatifs; si le résultat le plus élevé du test de Chirurgie n'atteint pas le palier modifié, l'option n'est pas obtenue, même s'il reste encore des succès.

Il est possible de mener à bien plusieurs procédures au cours d'une même intervention chirurgicale, mais cela complique évidemment la tâche du praticien.

LE PROFIL MÉDICAL

Avant l'intervention, le patient subit toute une série d'examen et de tests afin d'établir le *profil médical* de son état de santé général et de son activité magique. Cela dans le but de prévenir toute complication due à une éventuelle allergie, à des implants dont le praticien n'aurait pas eu connaissance, à une maladie, à un système de filtrage du sang, au nanoware et ainsi de suite. Ces examens permettent également de diagnostiquer d'autres problèmes éventuels dont le personnage n'aurait pas eu connaissance.

EXEMPLE DE LISTE PROCÉDURALE

Succès	Résultat
0	Échec
1	Réussite, avec 2 options négatives
2	Réussite, avec 1 option négative
3	Réussite, sans options
4	Réussite, avec 1 option positive
5+	Réussite, avec 2 options positives (+1 par succès au-delà de 5)



Le profil médical sert également à déterminer les correspondances avec des organes de type O (voir page 140). Naturellement, il s'appuie sur des prélèvements de sang et de peau. L'établissement d'un profil médical, détection des implants incluse (voir ci-dessous), est obligatoire pour quiconque désire signer un contrat platine ou super-platine auprès de DocWagon ou de toute autre firme de services médicaux similaire.

Certains shadowrunners répugnent à cette pratique du profil médical, par peur de révéler la présence en eux d'implants prohibés ou de voir leur dossier médical tomber entre de mauvaises mains.

Établir un profil médical nécessite une boutique ou une installation médicale et un temps de base de 48 heures. Le praticien doit réussir un test de Médecine (4); tout succès excédentaire peut servir à réduire le temps de base. L'examen proprement dit nécessite la présence du patient pendant un quart du temps total.

À la discrétion du maître de jeu, certaines procédures ou options peuvent exiger un profil médical spécial, qui consiste à examiner de manière approfondie des zones généralement laissées dans l'ombre. À noter que le profil médical dresse le portrait physiologique du patient à un moment précis mais qu'il ne reste pas valide longtemps, surtout si le patient reçoit de nouveaux implants ou de nouvelles blessures.

LA DÉTECTION DES IMPLANTS

Les implants dont la présence n'est pas connue du praticien risquent de poser des problèmes au cours d'une intervention chirurgicale, ou d'interférer avec les premiers soins et autres traitements médicaux. Si un personne préfère cacher l'existence de certains implants à la personne qui le soigne – ou qu'il n'est pas en état de la lui révéler –, voici comment procéder pour déterminer s'ils sont détectés ou non.

D'abord, faites un test de Perception pour le médecin contre un seuil égal à l'indice de Dissimulation (s'il y en a un) de tout implant potentiellement repérable à l'œil nu.

Ensuite, on a vu que chaque clinique ou hôpital est équipé pour la détection des implants. Leurs appareils de détection repèrent aussi bien le cyberware que le bioware, mais chacun requiert un test distinct. L'indice des appareils est égal à celui de l'hôpital ou de la clinique. Le seuil de réussite du test et son résultat en fonction des succès sont détaillés sur la table de détection des implants. Chaque examen, à la recherche de cyberware ou de bioware, prend un temps de base de 60 minutes; les succès excédentaires permettent de réduire ce délai. Aucun succès signifie que l'examen ne révèle que l'indice d'Essence de base ou le bio-index de base du personnage.

LA PRÉPARATION DE L'INTERVENTION

Étant donné le haut degré de technologie et la nature automatisée de la plupart des techniques chirurgicales en 2060, il est nécessaire de préparer chaque opération avec la plus grande méticulosité. La seule exception est la traumatologie, qui se pratique généralement dans l'urgence et l'improvisation. Une chirurgie mal préparée subit les modificateurs indiqués sur la table des opérations chirurgicales (page suivantes).

Pour préparer la procédure, un médecin doit posséder la compétence de connaissances Médecine ainsi que les autres compétences nécessaires à l'intervention – au minimum, la Biotech.

OPTIONS

Bien que le patient indique généralement quelles options il voudrait avoir, et dans quel ordre, la décision finale revient au praticien. Des chirurgiens peu scrupuleux, ou qui poursuivent des fins qui leur sont propres, choisissent parfois d'ignorer les desiderata de leur patient. À moins que le plan de travail de l'opération ne soit disséqué avec soin, ou que l'intervention soit surveillée par quelqu'un capable de réussir un test de Biotech (6), le non-respect de la procédure ne deviendra manifeste que lorsqu'il sera trop tard. Cela permet au maître de jeu d'introduire des amorces d'intrigues ou d'aventures, mais en aucun cas ce ne devrait être un moyen pour lui de compliquer inutilement la vie d'un personnage.

Deux options négatives doivent impérativement figurer sur la liste procédurale. Elles représentent la difficulté inhérente à toute intervention. Elles peuvent être choisies par le maître de jeu. Sauf indication contraire, la même option négative peut être retenue deux fois.

En principe, le médecin peut inscrire sur sa liste procédurale autant d'options positives que son indice de Médecine. Dans les faits, le nombre d'options positives ne peut pas excéder l'indice de l'équipement dont il dispose – pas de matériel, pas d'options positives! En 2060, la majorité des options chirurgicales

TABLE DE DÉTECTION DES IMPLANTS

Type d'implant	Seuil de réussite clinique/hôpital
Cyberware	
De base	4/3
Alphaware	6/5
Bétaware	8/7
Deltaware	10/9
Bioware	
De base	6/5
De culture	10/9
Nanoware	8/7

Succès	Détails
1	Type de l'implant ou des nanites
2	Marque de l'implant, indice(s)
3	Grade
4	Niveau de tension ou de détérioration
5	Options utilisées, marque des nanites

TEMPS DE PRÉPARATION DE LA CHIRURGIE

Type et procédure	Temps de base
Esthétique	24 heures
Implants	
Installation/extraction/amélioration	72 heures
Réparation	36 heures
Thérapeutique	48 heures
Transplantation	60 heures

La chirurgie implique...	Modificateur du temps de base
De l'alphaware	x2
Du bétaware	x4
Du delaware	x8
Du bioware de culture	x6
Du nanoware	x4
Chaque option positive	x(modificateur de palier)



sont bien connues du secteur médical et leur description détaillée est disponible sur la Matrice auprès de toutes sortes d'archives et de bibliothèques. À la discrétion du maître de jeu, certaines procédures peuvent être limitées – considérées comme des interventions d'avant-garde, elles ne sont connues que de quelques privilégiés.

LA CRÉATION D'UNE PROCÉDURE

Pour planifier soigneusement son intervention, le médecin doit avoir accès au profil médical de son patient (voir *Le profil médical*, page 144) et à un ordinateur comportant suffisamment de mémoire pour contenir les données préparatoires de la procédure.

Chaque type de chirurgie, à l'exception de la traumatologie, possède un temps de préparation de base (indiqué sur la table du temps de préparation de la chirurgie). Chaque option positive incluse dans la liste procédurale nécessite un délai de préparation supplémentaire.

Le biotechnicien doit réussir un test de Médecine contre un seuil de 4 plus 1 par option positive. Les succès peuvent être utilisés pour réduire le temps de base.

Les données préparatoires occupent un volume en Mp égal au temps de base (modificateurs compris) x2.

LE TEST DE CHIRURGIE

Il existe cinq types de chirurgie dans *Shadowrun*: la chirurgie esthétique, la chirurgie des implants, la chirurgie thérapeutique, la transplantation et la traumatologie. Chacune obéit grosso modo aux mêmes règles, à quelques variantes près.

La chirurgie se pratique d'ordinaire dans une installation médicale, mais elle peut aussi se dérouler dans une boutique médicale ou même dans la rue – avec des modificateurs appropriés, comme de bien entendu. Lorsqu'elle implique des implants de grade supérieur au grade de base, elle doit s'effectuer avec des instruments du même grade (voir *L'équipement médical*, page 136).

La majorité des opérations se déroulent sous anesthésie; le patient est amené à un niveau fatal de dégâts étourdissants et ne commence à récupérer qu'après que le chirurgien a terminé.

Le seuil de réussite de base pour chaque type de chirurgie dépend de la procédure exacte, comme indiqué sur la table des opérations chirurgicales. Les options positives ou négatives disponibles sont également détaillées; voir *Options chirurgicales*, page 149.

Un test de Chirurgie s'effectue au moyen de la compétence Biotech ou, selon les cas, de l'une de ses spécialisations. Appliquez les modificateurs appropriés d'après la table des opérations chirurgicales. Le matériel médical utilisé peut apporter un nombre de dés complémentaires égal à son indice.

Une opération prend un nombre d'heures égal au seuil de réussite du test

de Chirurgie. Tout succès excédentaire qui n'est pas consacré à une option peut permettre de réduire ce temps.

LA CHIRURGIE ESTHÉTIQUE

La chirurgie esthétique est destinée à modifier l'apparence du patient – des changements subtils, comme la retouche du nez et la pose d'oreilles en pointe pour ceux qui ne se consolent pas de ne pas être des elfes, à des procédures plus lourdes comme l'effacement du ventre, la liposuccion ou la reconstruction faciale intégrale. D'autres options plus ésotériques comme la pose d'écailles, de fourrure ou autre changement biologique mineur sont également possibles. La chirurgie esthétique reste relativement légère à supporter pour l'organisme.

Pour remarquer les cicatrices d'une intervention esthétique, il faut réussir un test de Perception (8). L'option Aspect Naturel peut permettre d'augmenter le seuil de réussite de ce test.

Il existe trois sortes de chirurgie esthétique: simple, sérieuse ou drastique.

TABLE DES OPÉRATIONS CHIRURGICALES

Situation	Modificateur
<i>Lieu de l'opération</i>	
Installation médicale (hôpital)	-2
Boutique médicale (clinique)	-1
Antenne médicale mobile	+0
N'importe où	+3
N'importe où sans médikit	+5
<i>Conditions de l'opération</i>	
Mauvaises conditions	+3
Conditions effroyables	+4
Matériel médical de grade plus élevé que nécessaire	-2
Absence de profil médical	+1 (ou plus)
Absence de données chirurgicales	+1
Intervention par téléprésence	+1
Assistance d'autres médecins	
(avec Biotech et Médecine de 4 ou plus)	-1
Soins magiques prodigués en cours d'opération	-1
Par procédure antérieure	
au cours de la même intervention	+1
Par procédure antérieure ratée	
au cours de la même intervention	+2
<i>Condition du patient</i>	
Essence de 2 ou moins	+1
Cyberzombie	+(valeur absolue de l'Essence)
Le patient porte du bioware	+(bio-index/2, arrondi à l'entier supérieur)
Le patient est un magicien	+1
<i>Chirurgie des implants</i>	
Alphaware	+1
Bétaware	+3
Deltaware	+6
<i>Chirurgie thérapeutique</i>	
Bioware de culture	+1
Attribut amélioré par cyberware ou bioware	+1
<i>Transplantation</i>	
Bioware de culture	+1
Substitut organique générique	+1
Substitut organique de type O	+0
Substitut organique cloné	-1
<i>Traumatologie</i>	
Le patient a reçu un patch "dernière chance"	+1



MODIFICATION ESTHÉTIQUE SIMPLE

Ces procédures comprennent le placage des oreilles ou l'effacement des cicatrices. Elles infligent au personnage une blessure physique légère.

MODIFICATION ESTHÉTIQUE MODÉRÉE

Ces procédures entraînent déjà des effets plus visibles : élongation des oreilles, greffe de peau, retouche nasale, liposuction et ainsi de suite. Elles infligent une blessure physique modérée.

MODIFICATION ESTHÉTIQUE GRAVE

Il s'agit d'une reconstruction faciale complète ou de l'installation de bioware esthétique (voir page 75). Ces procédures infligent une blessure physique grave.

LA CHIRURGIE DES IMPLANTS

La chirurgie des implants comprend l'installation, l'extraction, l'amélioration et la réparation du cyberware.

CYBERMANCIE

La chirurgie relative à la cybermancie fait appel à cette procédure. Voir *En dessous de zéro*, page 54, pour plus de détails sur l'opération.

IMPLANTATION DE CYBERWARE

C'est la procédure utilisée pour installer du cyberware de tous les grades. Un personnage qui débute le jeu avec des implants est donc déjà passé sous le laser du chirurgien avant même d'avoir vécu ses premières aventures ! Les règles détaillées ici sont destinées à développer les implantations ultérieures de cyberware, et non pas à compliquer la création de personnage ; ne les appliquez pas à des personnages débutants.

La chirurgie des implants suit parfois de près la traumatologie, quand des membres ou des organes endommagés sont remplacés par du chrome et du plastique. À moins qu'il n'ait été prévu de longue date, ce type de chirurgie d'implantation post-traumatique ne peut installer que du cyberware de base ou de l'alphaware. Si le sort du patient repose entre les mains d'un charcadoc ou d'une clinique clandestine – ou qu'il se trouve dans un établissement légal, mais sans SIN ou sans nuyens – il y a 50% de chance pour que les implants qu'on lui installe soient d'occasion.

En cas d'échec de la procédure, le cyberware est installé mais l'organisme le rejette. Le patient ne guérit pas et subit même, chaque jour, 1 point supplémentaire de dégâts physiques jusqu'à ce que l'implant lui soit retiré.

Cette procédure couvre également l'installation de nanoware fixe (page 99) ou d'implants nanoware comme les intégrateurs de nanites (page 91), qui nécessite l'option nanochirurgie.

EXTRACTION DE CYBERWARE

Le cyberware retiré de l'organisme ne lui rend pas l'Essence qu'il a perdue. Retirer un implant cyberware l'endommage définitivement (1D6/2 points de tension).

Si la procédure échoue, le cyberware n'est pas extrait mais subit tout de même 1D6/2 points de tension et doit faire l'objet d'un test de tension.

RÉPARATION DE LA TENSION DU CYBERWARE

La suppression de la tension des implants cyberware nécessite de la chirurgie. Si la procédure réussit (elle obtient au moins 3 succès), la tension de l'implant diminue de 1 point. Si la procédure échoue, 1 point de sa tension devient définitif, sans aucun espoir de réparation, et la suppression du reste de la tension réclame un médecin avec une compétence Biotech plus élevée.

La réparation de cyberware n'est jamais pratiquée dans le cadre d'une opération post-traumatique.

RÉPARATION D'UNE DÉFAILLANCE DU CYBERWARE

Un implant cyberware ayant connu une défaillance à cause de la tension doit être réparé. Si la procédure réussit (elle obtient au moins 3 succès), l'implant est réparé et ses points de tension sont ramenés à 6 (niveau grave). Si elle échoue, 1 point de sa tension devient définitif, sans aucun espoir de réparation.

Là encore, cette intervention n'est jamais pratiquée dans le cadre d'une opération post-traumatique.

AMÉLIORATION DU CYBERWARE

Le cyberware peut être perfectionné sans nécessiter forcément une extraction ; le coût en nuyens et en Essence de ces nouvelles pièces égale alors le coût total de l'implant amélioré, moins celui de l'implant d'origine.

Un échec signifie que l'implant n'est pas amélioré et subit 1 point de tension. L'amélioration du cyberware n'est jamais pratiquée dans le cadre d'une opération post-traumatique.

CHIRURGIE ESTHÉTIQUE

Procédure	Seuil de réussite
Simple	3
Modérée	5
Grave	6

Options négatives : Balafre, Dégradation de l'Apparence, Perte d'Essence
Options positives : Apparence améliorée, Apparence Humaine, Aspect naturel, Nanochirurgie

LA CHIRURGIE THÉRAPEUTIQUE

La chirurgie thérapeutique est nécessaire pour réparer le bioware endommagé et corriger les conséquences durables de certaines blessures, simulées par la tension et la défaillance des attributs. Il faut un test de Chirurgie distinct pour chaque implant bioware et pour chaque attribut.

La réussite d'une chirurgie thérapeutique réclame au moins 3 succès.

CORRECTION DE LA TENSION

Cette procédure permet de supprimer la tension d'un implant bioware ou d'un attribut endommagé. Si elle réussit (elle obtient au moins 3 succès), la tension de l'implant ou de l'attribut concerné diminue de 1 point. Si elle échoue, 1 point de la tension devient définitif, sans aucun espoir de réparation, et la suppression du reste réclame un médecin avec une compétence Biotech plus élevée.

CORRECTION D'UNE DÉFAILLANCE

Un implant bioware ou un attribut ayant connu une défaillance à cause de la tension doit être soigné. Si la procédure réussit (elle obtient au moins 3 succès), l'implant ou l'attribut redevient fonctionnel et ses points de tension sont ramenés à 6 (niveau grave).

LA TRANSPLANTATION

Ce type de chirurgie intervient pour remplacer les organes et les membres et pour installer ou extraire le bioware. Procédez à des tests distincts pour chaque implant bioware et pour chaque organe.

CHIRURGIE DES IMPLANTS

Procédure	Seuil de réussite
Cybermancie	Spécial
	(voir <i>En dessous de zéro</i> , page 54)
Installation de cyberware	4
Extraction de cyberware	3
Réparation de la tension	3
Réparation d'une défaillance	4
Amélioration du cyberware	4

Options négatives: Aspect Évident, Coût en Essence, Fragilité, Sensibilité

Options positives: Dissimulation, Économie d'Essence, Nanochirurgie, Redondance, Réhabilitation d'Essence, Résistance, Suppression de la Tension

La transplantation suit souvent la traumatologie, quand les organes trop sérieusement endommagés ont besoin d'être remplacés. L'extraction du bioware, quant à elle, suppose généralement l'installation d'organes de substitution.

IMPLANTATION DE BIOWARE

Cette procédure est utilisée pour installer du bioware. Naturellement, l'implant lui-même doit être disponible (voir *Les grades de bioware*, page 76).

En cas d'échec de la procédure, le bioware est installé mais l'organisme le rejette. Le patient ne guérit pas, et subit même chaque jour 1 point supplémentaire de dégâts physiques jusqu'à ce que l'implant lui soit retiré.

EXTRACTION DE BIOWARE

Le bioware retiré de l'organisme ne lui rend pas le bio-index correspondant. Retirer un implant bioware l'endommage définitivement (1 point de tension).

L'opération nécessite généralement de trouver et de transplanter un organe de substitution.

Si la procédure échoue, le bioware n'est pas extrait mais subit tout de même 1 point de tension et doit faire l'objet d'un test de tension.

GREFFE D'ORGANE/DE MEMBRE

Cette procédure permet d'implanter des substituts organiques, qu'ils soient clonés ou prélevés sur un donneur (voir *La greffe d'organes*, page 139).

En cas d'échec, l'organe est installé mais l'organisme le rejette. Le patient ne guérit pas, et subit même chaque jour 1 point supplémentaire de dégâts physiques jusqu'à ce que l'organe lui soit retiré.

LA TRAUMATOLOGIE

La chirurgie des urgences représente le fonds de commerce de DocWagon et des charcadocs. Allant de l'extraction des balles

aux amputations, elle s'applique à corriger les dysfonctionnements organiques critiques et à soigner les blessures.

En termes de jeu, la traumatologie intervient lorsqu'un personnage a subi des dégâts physiques fatals (10 cases ou plus), que son état ait été stabilisé ou non. Si ses blessures ont été ramenées par magie à un niveau inférieur à fatal, la chirurgie n'est plus nécessaire. La traumatologie est requise également lorsque le personnage a coché 16 cases de dégâts physiques et étourdissants cumulés.

Souvent, la traumatologie est immédiatement suivie d'un autre type de chirurgie, comme la transplantation ou l'implantation, afin de remplacer les membres ou organes irrémédiablement touchés (voir *Blessures fatales et lésions permanentes*, SR3, page 127).

Le seuil de réussite de base de la traumatologie est égal au modificateur de dégâts physiques du patient, plus la moitié de son modificateur de dégâts étourdissants, plus la moitié de son surplus de dégâts physiques (arrondissez les fractions à l'entier inférieur). Par exemple, pour un personnage ayant subi des dégâts étourdissants graves et coché 3 cases de surplus de dégâts physiques, ce seuil serait de 4 (modificateur des dégâts physiques) plus 1 (moitié du modificateur de dégâts étourdissants) plus 1 (moitié du surplus de dégâts physiques), soit 6.

TRAITEMENT DES BLESSURES FATALES

Tout personnage nécessitant une chirurgie traumatologique a besoin de cette procédure. Son état doit d'abord être stabilisé (voir *Premiers soins et blessures fatales*, SR3, page 129). Souvenez-vous que toute boutique ou installation médicale comprend une unité de stabilisation (SR3, page 301). Un patient dont l'état n'est pas stabilisé mourra certainement avant la fin de l'opération.

Si la procédure réussit, le patient retombe à des dégâts physiques graves; s'il avait encaissé la moitié ou plus de son surplus de dégâts physiques, il retombe à des dégâts fatals. La guérison s'effectue ensuite normalement.

Si la procédure échoue, le praticien a droit à une seconde tentative, avec un malus de +2; mais en cas de deuxième échec, le patient décède.

TRAITEMENT DES LÉSIONS PERMANENTES

Tout blessé ayant subi des lésions permanentes (voir *Blessures fatales et lésions permanentes*, SR3, page 127) doit subir cette opération pour se faire amputer le membre ou l'organe mutilé. Selon les cas, les organes concernés peuvent être remplacés par du cyberware (voir *La chirurgie des implants*, page précédente), du bioware ou des substituts organiques (voir *La transplantation*, page précédente).

Si la procédure échoue, le praticien a droit à une seconde tentative, avec un malus de +2; mais en cas de deuxième échec, l'organe mutilé ne peut plus être remplacé ni par du

CHIRURGIE THÉRAPEUTIQUE

Procédure	Seuil de réussite
Correction de la tension du bioware	4
Correction d'une défaillance du bioware	5
Correction de la tension d'un attribut	5
Correction d'une défaillance d'attribut	6

Options négatives: Gain de Bio-Index, Tension Chirurgicale, Tissu Cicatriciel

Options positives: Nanochirurgie, Résistance, Suppression de la Tension

TRANSPLANTATION

Procédure	Seuil de réussite
Installation de bioware	5
Extraction de bioware	4
Greffe d'organe/de membre	5

Options négatives: Fragilité (bioware uniquement), Gain de Bio-Index, Sensibilité (bioware uniquement), Tension Chirurgicale

Options positives: Nanochirurgie, Réduction de Bio-Index, Réhabilitation de Bio-Index, Résistance



cyberware ni par du bioware ou un substitut organique. Le patient risque même de mourir des suites de l'opération.

OPTIONS CHIRURGICALES

Comme indiqué dans les *Considérations générales* (page 144), chaque opération nécessite deux options négatives et peut s'accompagner d'options positives. Ces options positives entraînent également un modificateur de palier, qui augmente le seuil de réussite du test de Chirurgie (voir *Le test de Chirurgie*, page 146).

À titre optionnel, le maître de jeu peut autoriser un personnage débutant à prendre des options négatives ou positives en tant qu'Atouts ou Défauts (Edges and Flaws, voir le *Shadowrun Companion*, page 15). Chaque option négative représente un Défaut de 1 point; les options positives sont des Atouts dont la valeur en points est égale à leur modificateur de palier.

TRAUMATOLOGIE

Seuil de réussite: modificateur de dégâts physiques + (modificateur de dégâts étourdissants/2) + (surplus de dégâts physiques/2)

Options négatives: Défiguration, Mutilation, Perte d'Essence, Séquelle

Options positives: Contrôle Traumatique, Guérison Améliorée, Nanochirurgie

LES OPTIONS NÉGATIVES

Aspect Évident (Implants)

Cette option est réservée au cyberware disposant d'un indice de Dissimulation. Elle réduit de -1 la Dissimulation de l'implant.

Balafre (esthétique)

L'opération laisse bien en évidence une cicatrice *visible* (voir page 132) qui risque de servir à identifier plus facilement le personnage.

Coût en Essence (Implants)

Le cyberware implanté coûte 5% de plus que prévu. Si le patient est magicien, il doit immédiatement faire un test de perte de Magie.

Défiguration (esthétique, traumatologie)

L'apparence du patient est gravement affectée par la chirurgie esthétique. Il subit un malus de +1 à tous ses tests de Charisme ou de compétences liées au Charisme. Ce handicap reste toutefois sans effet sur l'Invocation ou les capacités et compétences astrales.

Fragilité (implants, transplantation)

L'implant cyberware ou bioware subit un malus de +1 au seuil de tous ses tests de résistance à la tension. De plus, chaque fois qu'il encaisse des points de tension, sa Fragilité lui en rajoute 1 de plus.

Gain de Bio-Index (thérapeutique/transplantation)

L'opération tourne mal et le patient gagne définitivement 1D6 x 0,1 point de bio-index. S'il est magicien, il doit immédiatement faire un test de perte de Magie.



Mutilation (traumatologie)

Cette option ne peut être prise que dans le cas d'une opération de traitement des lésions permanentes. L'organe ou le membre est si gravement endommagé, soit en raison des dégâts subis, soit en raison d'une chirurgie salopée, qu'il ne saurait être question de le remplacer par du bioware ou un substitut organique. Le cyberware représente désormais la seule issue possible.

Perte d'Essence (esthétique/traumatologie)

Le patient perd définitivement 1D6 x 0,05 points d'Essence suite à l'opération. S'il est magicien, il doit immédiatement faire un test de perte de Magie.

Sensibilité (implants, transplantation)

L'implant cyberware ou bioware est plus vulnérable à la tension. Dans la répartition des points d'Essence ou de bio-index (voir page 127) pour l'attribution des dommages aux implants, il occupe une place égale au double de son coût en Essence ou de son bio-index. Cette option ne peut être prise qu'une fois par implant.

Séquelle (traumatologie)

Le patient subit une séquelle déterminée aléatoirement, soit à un implant, soit à un attribut (voir page 126).

Tension Chirurgicale (thérapeutique, transplantation)

L'opération entraîne une séquelle (1D6/2 points de tension) dans un autre système organique (soit un implant bioware, soit un attribut).

Tissu Cicatriciel (thérapeutique)

La région du corps concernée développe une masse de tissu cicatriciel impossible à faire disparaître; 1 point de sa tension devient définitif et ne peut plus être guéri.

LES OPTIONS POSITIVES

Apparence Améliorée (esthétique, +2 au palier)

L'apparence du patient a été remarquablement améliorée, ce qui augmente son Charisme de 1. Cette option ne peut être prise qu'une fois par personne. Elle n'entraîne aucun effet sur l'Invocation ni sur les capacités et compétences astrales.

Apparence Humaine (esthétique, +2 au palier)

Un nain, un elfe ou un ork peut choisir cette option lorsqu'il subit une opération de chirurgie esthétique lourde. Elle procure les mêmes avantages que l'Atout du même nom (Human Looking, *Shadowrun Companion*, page 41).

Aspect Naturel (esthétique, +1 au palier)

Cette option rend moins repérables les modifications apportées par la chirurgie esthétique; ajoutez +2 au seuil de Perception nécessaire pour les remarquer (voir *La chirurgie esthétique*, page 146).

Contrôle Traumatique (traumatologie, +2 au palier)

Cette option qui peut être prise plusieurs fois procure 1 dé supplémentaire à tout test de chirurgie de transplantation ou des implants qui suit immédiatement celui-là.

Dissimulation (implants, +1 au palier)

Cette option est réservée au cyberware disposant d'un indice de Dissimulation. Elle améliore de +1 la Dissimulation de l'implant.

Économie d'Essence (implants, +2 au palier)

Cette option est réservée aux procédures d'implantation ou d'amélioration de cyberware. Elle réduit de 5% le coût en Essence de l'implant installé. Traitez tous les ajustements similaires dans leur ensemble, et non séparément.

Guérison Améliorée (traumatologie, +1 au palier)

Chaque option de guérison améliorée procure 1 dé supplémentaire pour les tests de guérison (cela ne concerne que les blessures en cours, et non les dégâts reçus ultérieurement).

Nanochirurgie (esthétique, implants, thérapeutique, transplantation, traumatologique, +2 au palier)

Seules les cliniques et installations capables de pratiquer la nanochirurgie proposent cette option. Les dégâts résultant de l'opération sont réduits de 1 niveau – ou de 2 cases dans le cas d'une opération d'implantation/transplantation. Le délai de guérison est réduit de moitié: Cette option ne peut être prise qu'une fois par opération.

Redondance (implants, +2 au palier)

Chaque fois que l'implant encaisse des points de tension, cette option lui permet d'en économiser 1. Par contre, elle augmente de 50% le coût de l'implant.

Réduction du Bio-Index (transplantation, +1 au palier)

Cette option ne peut être choisie qu'avec l'implantation ou l'extraction de bioware. Dans l'implantation, le bio-index de l'implant est réduit de 5%. Dans l'extraction, la case de bio-index laissée vacante est réduite de 10% du bio-index total de l'implant.

Réhabilitation de Bio-Index (transplantation, +2 au palier)

Si le patient s'est déjà fait extraire du bioware par le passé, le nouvel implant peut, grâce à cette option, être implanté dans la "case" de bio-index laissée vacante. Autrement dit, ce

TABLE DES DÉGÂTS DE LA CHIRURGIE

Type de chirurgie	Niveau de dégâts
<i>Esthétique</i>	
Simple	L
Modérée	M
Grave	G
<i>Implants</i>	
Implantation/extraction/amélioration	Voir Les dégâts de la chirurgie, page 151
Réparation de la tension/d'une défaillance	L
<i>Thérapeutique</i>	
Correction de la tension	M
Correction d'une défaillance	G
<i>Transplantation</i>	
Implantation/extraction de bioware	Voir Les dégâts de la chirurgie, page 151
Transplantation de membre/d'organe	G

DÉGÂTS DE LA CHIRURGIE DES IMPLANTS

Coût en Essence/ bio-index de l'implant	Cases de dégâts physiques
Moins de 0,2	1
De 0,2 à 0,29	2
De 0,3 à 0,49	3
De 0,5 à 0,79	4
De 0,8 à 1,29	5
De 1,3 à 2,09	6
De 2,1 à 3,39	7
De 3,4 à 5,49	8
De 5,5 à 8,89	9
8,9 et plus	10

qui restait du bio-index de l'ancien implant peut être déduit du bio-index du nouveau.

Réhabilitation d'Essence (implants, +2 au palier)

Si le patient s'est déjà fait extraire du cyberware par le passé, le nouvel implant peut, grâce à cette option, être implanté dans la "case" d'Essence laissée vacante. Autrement dit, le coût en Essence de l'ancien implant peut être déduit du coût du nouveau.

Résistance (implants, thérapeutique/transplantation, +1 au palier)

Le bioware ou l'attribut concerné reçoit 1 dé supplémentaire pour ses futurs tests de tension (page 126). Chaque implant ou attribut ne peut bénéficier de cette option qu'une fois.

Cette option peut s'appliquer une fois à n'importe quel organe ou membre transplanté pour résister à un test d'attribut spécifique. L'attribut choisi doit être en relation avec l'organe ou le membre en question.

Suppression de la Tension (implants/thérapeutique, +1 au palier)

Cette option qui peut être retenue plusieurs fois supprime 1 point de tension au cyberware, au bioware ou à l'attribut concerné.

LES DÉGÂTS DE LA CHIRURGIE

La plupart des opérations impliquent d'ouvrir le corps, de sorte qu'il semble assez naturel de considérer que le patient subit des dégâts. Ces dégâts sont toujours physiques et dépendent du type d'opération. Reportez-vous à la table des dégâts de la chirurgie (page précédente). Un personnage qui encaisse des dégâts fatals à la suite d'une opération n'a pas besoin de faire de test pour voir si son état est stabilisé ou s'il subit des lésions permanentes. Par contre, s'il est magicien, il doit tout de même faire un test de perte de Magie (SR3, page 158).

La traumatologie n'inflige pas de dégâts supplémentaires au patient.

La chirurgie des implants occasionne un nombre de cases de dégâts qui dépend du coût en Essence de l'implant ou de son bio-index (voir la table de dégâts de la chirurgie des implants, ci-contre). Utilisez le coût/l'index de base, hors modificateur de grade ou d'option chirurgicale. Doublez-le dans le cas d'un implant étroitement relié au système nerveux (réflexes câblés, datajack, encéphalon, etc.).

Le patient peut également subir d'autres effets indésirables, selon le type d'opération. Par exemple, un personnage opéré des yeux demeure aveugle jusqu'à son complet rétablissement.

LE PRIX À PAYER

De la préparation aux soins post-opératoires, la chirurgie est toujours une affaire coûteuse. La table des tarifs chirurgicaux reprend et développe celle du coût des soins médicaux de SR3, page 128.

TABLE DES TARIFS CHIRURGICAUX

Service	Coût
<i>Premiers soins d'un infirmier pour une :</i>	
Blessure fatale	400 ¥
Blessure grave	200 ¥
Blessure moyenne	100 ¥
Blessure légère	50 ¥
<i>Services d'un médecin :</i>	
Établissement d'un profil médical	20 ¥ x indice de Médecine
Préparation d'une procédure chirurgicale	100 ¥ par Mp
Chirurgie des implants	40 ¥ x indice de Biotech
Chirurgie thérapeutique	30 ¥ x indice de Biotech
Transplantation	40 ¥ x indice de Biotech
Traumatologie	50 ¥ x indice de Biotech
<i>Services d'un centre médical :</i>	
Hospitalisation	500 ¥ par jour
Soins intensifs (pour les blessures fatales)	1 000 ¥ par jour
Stabilisation	100 ¥
Transport d'urgence	500 ¥
Usage de l'antenne mobile	500 ¥
Usage du module Valkyrie	1 000 ¥
Soins magiques	500 ¥ par jour
<i>Modificateurs de coût :</i>	
Usage de matériel pour alphaware	x2
Usage de matériel pour bêtaaware	x4
Usage de matériel pour deltaware	x6
Usage de matériel pour bioware de culture	x5
Usage de matériel de nanochirurgie*	x4
<i>Soins externes pour une :</i>	
Blessure fatale	400 ¥
Blessure grave	200 ¥
Blessure moyenne	100 ¥
Blessure légère	50 ¥
<i>Substituts organiques (délai de croissance) :</i>	
Œil ou petit organe (3 semaines)	7 500 ¥
Gros organe (5 semaines)	15 000 ¥
Main/pied (6 semaines)	15 000 ¥
Membre (8 semaines)	25 000 ¥
<i>Réparation de la tension :</i>	
Pièces de cyberware	100 ¥ par point de tension
Thérapie en externe (bioware/attribut)	100 ¥ par jour

* Ce multiplicateur s'additionne à tout autre multiplicateur éventuel dû au grade de l'implant.

TABLE DE L'ÉQUIPEMENT

CÉPHALOWARE

CÉPHALOWARE INTERNE

	Essence	Coût	Disponibilité	Index de rue	Légalité
Bombes corticales					
Nano-bombe	-	28 000 ¥	12/14 jours	1,5	2-R
Micro-bombe	-	65 500 ¥	18/48 heures	1,25	2-R
Méga-bombe	-	500 000 ¥	20/14 jours	1	2-R
Chipjack	0,2	1 000 ¥	3/72 heures	0,9	Légal
Chipjack multiprises					
2 prises	0,25	2 000 ¥	3/72 heures	0,9	Légal
3 prises	0,3	3 000 ¥	3/72 heures	0,9	Légal
4 prises	0,35	4 000 ¥	3/72 heures	0,9	Légal
Compacteur					
Indice 1	0,1	9 500 ¥	6/60 heures	1	Légal
Indice 2	0,15	19 000 ¥	6/60 heures	1	Légal
Indice 3	0,2	28 500 ¥	6/60 heures	1	Légal
Indice 4	0,25	38 000 ¥	6/60 heures	1	Légal
Datajack	0,2	1 000 ¥	Toujours	0,9	Légal
Datajack à induction	0,3	3 000 ¥	5/4 jours	2	Légal
Adaptateur de câble	-	100 ¥	4/48 heures	1,5	Légal
Datalock	0,2	1 000 ¥ + coût du cryptage	6/36 heures	1,5	comme le cryptage
Driver de chipjack	0,1 x indice	5 000 ¥ x indice	4/48 heures	1	Légal
Encéphalon					
Indice 1	0,75	40 000 ¥	6/12 jours	2	Légal
Indice 2	1,5	115 000 ¥	6/12 jours	2	Légal
Filtre mémoriel	0,3	5 000 ¥	6/36 heures	1,5	Légal
Interface de logiciels de connaissance	0,1	1 000 ¥	3/24 heures	1	Légal
Mémoire	Mp/300	Mp x 150 ¥	3/24 heures	0,8	Légal
Module BattleTac	0,2	30 000 ¥	12/30 jours	4	2P-R
Ordinateur tactique	1,5	400 000 ¥	12/60 jours	4	2P-R
Par port spécialisé	0,1	10 000 ¥	12/60 jours	4	2P-R
Par port générique	0,1	5 000 ¥	12/60 jours	4	2P-R
Logiciel tactique sensoriel	-	5 000 ¥	8/1 mois	4	6P-R
Adaptation BattleTac	-	+10 000 ¥	+6/-	4	2P-R
Routeur	0,1	1 000 ¥	Toujours	1	Légal
Chaque port	0,01	200 ¥/500 ¥*	Toujours	1	Légal
Sécurité RAS	0,05	1 000 ¥	4/48 heures	1	Légal
Stimulateur de souvenirs	0,25	100 000 ¥	10/2 mois	4	3P-Q
UST mathématique					
Indice 1	0,1	2 000 ¥	6/60 heures	1	Légal
Indice 2	0,15	5 000 ¥	6/60 heures	1	Légal
Indice 3	0,2	11 000 ¥	6/60 heures	1	Légal

COMMUNICATIONS

	Essence	Coût	Disponibilité	Index de rue	Légalité
Masque vocal interne	0,1	4 000 ¥ x indice	6/48 heures	1	6P-Q
Modulateur basse fréquence	-	8 000 ¥	6/48 heures	1,25	6P-Q
Modulateur haute fréquence	-	8 000 ¥	6/48 heures	1,25	6P-Q
Microphone subvocal	0,1	850 ¥	4/72 heures	2	Légal
Radio	0,75	Indice x 2 000 ¥	2/24 heures	0,8	Légal
Récepteur radio	0,4	Indice x 1 000 ¥	2/24 heures	0,8	Légal
Récepteurs sous-cutanés	0,1	650 ¥	4/72 heures	2	Légal
Scanner de fréquences intégré	0,3	Indice x 5 000 ¥	3/48 heures	1	Légal
Téléphone	0,5	3 700 ¥	3/24 heures	0,9	Légal
Transducteur	0,1	2 000 ¥	4/1 semaine	1,5	Légal
Transducteur externe	-	1 000 ¥	3/72 heures	1	Légal

IMPLANTS MATRICIELS

	Essence	Coût	Disponibilité	Index de rue	Légalité
Convertisseur SISA					
Module externe	-	50 ¥	4/24 heures	1	Légal
Accessoire de datajack	-	1 000 ¥	6/36 heures	1,5	Légal
Cyberdeck crânien					
Allegiance Sigma	1,9	14 000 ¥	4/1 semaine	0,8	4P-S
Sony CT-360-D	2,5	75 000 ¥	6/2 semaines	1	4P-S
Novatech Hyperdeck-6	2,7	150 000 ¥	6/2 semaines	1	4P-S
CMT Avatar	2,8	300 000 ¥	8/2 semaines	1	4P-S
Renraku Kraftwerk-8	2,9	450 000 ¥	10/1 mois	1	4P-S



	Essence	Coût	Disponibilité	Index de rue	Légalité
Transys Highlander	3	700 000 ¥	14/1 mois	1	4P-S
Novatech Slimcase-10	3,2	1 500 000 ¥	18/1 mois	1	4P-S
Fairlight Excalibur	3,5	2 000 000 ¥	24/2 mois	1	4P-S

INTERFACES DE CONTRÔLE

	Essence	Coût	Disponibilité	Index de rue	Légalité
CCME crâniennes					
Indice 1-3	0,2	Indice x 15 000 ¥	4/7 jours	2	Légal
Indice 4-6	0,3	Indice x 35 000 ¥	6/14 jours	3	6P-Q
Indice 7-9	0,4	Indice x 75 000 ¥	12/28 jours	4	5P-R
Indice 10	0,45	900 000 ¥	18/45 jours	5	4P-R
Console de SIIV BattleTac	0,15	150 000 ¥	8/14 jours	3	5P-R
Contrôleur de tir en réseau BattleTac	0,15	200 000 ¥	10/21 jours	3	5P-R
Interface de contrôle crânienne	0,3	25 000 ¥ x indice	4/72 heures	2	Légal
Module de décodage d'interface	0,2	Indice x 17 500 ¥	(Indice +2)/(Indice) jours	3	8P-W
Module d'émulation de commande à distance	0,2	Indice x 5 000 ¥	(Indice +2)/(Indice) jours	2	Légal
Module d'encodage de commande à distance	0,2	Indice x 10 000 ¥	(Indice)/(Indice) jours	3	8P-W

IMPLANTS SENSORIELS

	Essence	Coût	Disponibilité	Index de rue	Légalité
Analyseur chimique et spectromètre à gaz	0,2	2 500 ¥	4/6 jours	1	Légal
Programme intégré	-	Mp x 200 ¥	4/6 jours	1	Légal
Programme externe	-	Mp x 150 ¥	5/4 jours	1,25	Légal
Armes orales					
Lance-fléchettes	0,25	3 600 ¥	6/1 semaine	2	6P-Q
Langue télescopique	0,25	10 500 ¥	8/1 semaine	2,5	6P-Q
Micropistolet	0,4	5 600 ¥	6/72 heures	3	6P-Q
Booster olfactif	0,2	1 000 ¥ x niveau	6/8 jours	1	Légal
Compartment dentaire					
Cassable	-	700 ¥	3/48 heures	1,5	10P-Q
Stockage	-	1 500 ¥	2/48 heures	1,25	Légal
GPS interne	0,1	2 000 ¥	5/6 jours	1,5	Légal
Système d'orientation	0,25	15 000 ¥	5/6 jours	1,5	Légal
Oreilles					
Amortisseur de sons	0,1	3 500 ¥	4/48 heures	1,25	Légal
Amplificateur auditif	0,2	3 500 ¥	4/48 heures	1,25	Légal
Enregistreur	0,3	7 000 ¥	8/48 heures	2	12P-N
Équilibreur	0,4	14 000 ¥	8/2 semaines	2	Légal
Filtre sonore sélectif (niveau 1-5)	0,2	Niveau x 10 000 ¥	6/48 heures	1,25	Légal
Implant basse fréquence	0,2	3 000 ¥	4/48 heures	1,25	Légal
Implant haute fréquence	0,2	3 000 ¥	4/48 heures	1,25	Légal
Modification esthétique	-	1 000 ¥	2/24 heures	0,8	Légal
Reconnaissance spatiale	0,2	1 200 ¥	4/48 heures	2	Légal
Remplacement cybernétique	0,3	4 000 ¥	2/24 heures	0,75	Légal
Yeux					
Afficheur rétinien	0,1	1 000 ¥	4/36 heures	1	Légal
Afficheur rétinien vidéo	0,2	1 600 ¥	4/48 heures	2	Légal
Anti-flash	0,1	2 000 ¥	5/48 heures	1,25	Légal
Appareil photo	0,4	5 000 ¥	6/24 heures	2	Légal
Datajack oculaire	0,25	2 200 ¥	6/48 heures	2	4P-N
Duplication rétinienne (illégal)	0,1	Indice x 25 000 ¥	8/7 jours	2	3-Q
Grossissement					
Électronique 1	0,1	3 500 ¥	5/48 heures	1	Légal
Électronique 2	0,1	7 500 ¥	5/48 heures	1	Légal
Électronique 3	0,1	11 000 ¥	8/48 heures	1	Légal
Optique 1	0,2	2 500 ¥	4/48 heures	1	Légal
Optique 2	0,2	4 000 ¥	4/48 heures	1	Légal
Optique 3	0,2	6 000 ¥	5/48 heures	1	Légal
Horloge rétinienne	0,1	450 ¥	3/24 heures	1	Légal
Lampes oculaires	0,2	1 200 ¥	4/72 heures	1,5	Légal
Brightlight	0,2	2 200 ¥	8/2 semaines	3	7P-Q
Superflash	-	+500 ¥	8/2 semaines	3	7P-Q
Laser oculaire					
Faible puissance	0,2	3 000 ¥	8/72 heures	2	5P-N
Moyenne puissance	0,3	5 000 ¥	8/1 semaine	2	5P-N
Forte puissance	0,5	8 000 ¥	8/2 semaines	2	5P-N
Adaptateur optiscan	-	2 000 ¥	8/2 semaines	2	3P-N
Crayon laser	0,15	3 000 ¥	8/1 semaine	2	5P-N
Désignateur de cible	0,1	6 000 ¥	12/1 mois	3	5P-R
Liaison optiscan	0,15	2 500 ¥	8/72 heures	3	3P-N
Microphone laser	0,1	2 000 ¥ x indice	Indice/72 heures	2	5P-N
Lentilles protectrices	-	500 ¥	4/48 heures	1,5	Légal
Modification esthétique	-	1 000 ¥	2/24 heures	0,75	Légal



	Essence	Coût	Disponibilité	Index de rue	Légalité
Opticam	0,5	20 000 ¥	5/72 heures	2	Légal
Remplacement cybernétique	0,2	5 000 ¥	2/24 heures	0,75	Légal
Vision à ultrasons	0,5	10 000 ¥	6/48 heures	2	Légal
Vision microscopique	0,1	5 000 ¥	5/48 heures	1	Légal
Vision nocturne	0,2	3 000 ¥	4/36 heures	1,25	Légal
Vision thermographique	0,2	3 000 ¥	4/36 heures	1,25	Légal
Yeux cybernétiques autonomes					
La paire	0,5	15 000 ¥	6/72 heures	2	Légal
Un seul	0,3	10 000 ¥	6/72 heures	2	Légal

SOMATOWARE

	Essence	Coût	Disponibilité	Index de rue	Légalité
Accélérateur de réaction (par point, max. 6)	0,3	60 000 ¥	6/7 jours	2	6P-Q
Alarme électrique	0,1	1 500 ¥	4/48 heures	1,5	Légal
Armure dermale					
Niveau 1	0,5	6 000 ¥	4/12 jours	1	6P-N
Niveau 2	1	15 000 ¥	4/12 jours	1	6P-N
Niveau 3	1,5	45 000 ¥	4/12 jours	1	5P-N
Auto-injecteur					
Réutilisable	0,1	1 000 ¥ + contenu	4/72 heures	1,5	6P-N
À usage unique	0,05	1 500 ¥ + contenu	4/72 heures	1,5	4P-Q
Par dose supplémentaire	-	+500 ¥ par dose	4/72 heures	1,5	Comme ci-dessus
Biomoniteur	0,3	5 000 ¥	6/72 heures	2	Légal
Écran sous-cutané	0,1	500 ¥	4/48 heures	1	Légal
Processeur de diagnostic	0,2	2 500 ¥	6/72 heures	2	Légal
Compartiment corporel	0,2	5 000 ¥	4/48 heures	1	Légal
Bout de doigt synthétique	-	Indice x 2 000 ¥	(Indice x 2)/1 semaine	3	4P-Q
Passe-partout	-	500 ¥	8/2 semaines	3	6P-Q
Pistolet crocheteur	-	Indice x 250 ¥	8/2 semaines	3	6P-Q
Scanner d'empreintes	-	Indice x 500 ¥	Indice/72 heures	3	6P-V
Seringue	-	500 ¥ + contenu	4/72 heures	1,5	6P-N
Compartiment digital	0,1	3 000 ¥	3/24 heures	1	Légal
Crampons rétractables	0,3	10 000 ¥	5/72 heures	1,5	6P-N
Cyberbranchies OXSYS	0,75	12 500 ¥	5/72 heures	1,75	Légal
Cyberpalmes	0,3	10 500 ¥	5/48 heures	1,25	3P-N
Ergot	0,4	14 000 ¥	6/7 jours	2	Légal
Gainage dermal					
Indice 1	0,7	24 000 ¥	6/14 jours	1,5	6P-N
Indice 2	1,4	60 000 ¥	6/14 jours	1,5	6P-N
Indice 3	2,1	120 000 ¥	8/14 jours	1,5	5P-N
Capteur visuel (la pièce)	+0,05	+8 000 ¥	-	-	-
Ruthénium	+0,2	+150 000 ¥	+2/+4 jours	+0,25	4P-N
Griffes	0,1	7 000 ¥	3/72 heures	1	3-N
Rétractiles	0,3	11 500 ¥	5/72 heures	1	3-N
Interface câblée	0,5	2 500 ¥	3/36 heures	1	5P-N
Interface câblée niveau II	0,5	3 500 ¥	6/48 heures	2	5P-N
Plaque d'induction	0,1	200 ¥	4/48 heures	1,5	5P-N
Affichage oculaire	0,1	300 ¥	4/48 heures	1,5	Légal
Mini module simsens	0,1	1 000 ¥	4/48 heures	1,5	5P-N
Processeur standard	0,2	1 000 ¥	4/48 heures	1,5	5P-N
Processeur niveau II	0,2	2 000 ¥	6/48 heures	2	5P-N
Télémètre	0,1	2 000 ¥	8/48 heures	1,5	5P-N
Cran de sûreté personnel	-	200 ¥	4/48 heures	1,5	Légal
Interface de contrôle de véhicule					
Niveau 1	2	12 000 ¥	6/48 heures	1	6P-N
Niveau 2	3	60 000 ¥	8/48 heures	1,25	6P-N
Niveau 3	5	300 000 ¥	8/48 heures	1,5	5P-N
Interface neuromusculaire	0,2 x indice	Total Mp max. x indice max. x 500 ¥	Indice/10 jours	1	Légal
Lame de poing	0,1	7 500 ¥	6/5 jours	1,5	4P-R
Rétractile	0,25	10 000 ¥	6/5 jours	1,5	3P-R
Lames digitales	0,1	4 500 ¥	3/72 heures	1	3-N
Améliorées	NA	+8 500 ¥	6/72 heures	1	3-N
Rétractiles	0,2	9 000 ¥	5/72 heures	1	3-N
Mains en caoutchouc	0,4	8 000 ¥	6/72 heures	2	7P-N
Modulateur vocal	0,2	45 000 ¥	2/24 heures	1	Légal
Amplificateur	-	10 000 ¥	2/24 heures 1		Légal
Modulateur de timbre	-	25 000 ¥	2/24 heures	1	Légal
Playback	0,2	40 000 ¥	4/48 heures	1	Légal
Schéma vocal secondaire	-	30 000 ¥	6/7 jours	2	3-Q

+(Indice x 20 000 ¥)



	Essence	Coût	Disponibilité	Index de rue	Légalité
Mouvements câblés					
Indice 1	2,5	250 000 ¥	8/10 jours	2,5	3P-R
Indice 2	4	500 000 ¥	12/20 jours	3	3P-R
Indice 3	5,5	1 000 000 ¥	18/30 jours	3	3P-R
Indice 4	7	2 000 000 ¥	20/45 jours	3,5	3P-R
Ossature renforcée					
Aluminium	1,15	25 000 ¥	5/14 jours	1,5	6P-Q
Céramique	1,5	40 000 ¥	6/21 jours	2	6P-Q
Kevlar	1	20 000 ¥	6/21 jours	2	6P-N
Plastique	0,5	7 500 ¥	5/14 jours	1,5	6P-N
Titane	2,25	75 000 ¥	5/14 jours	1,5	6-R
Queue d'équilibrage	0,5	10 000 ¥	8/1 semaine	2	Légal
Réflexes boostés					
Niveau 1	0,5	15 000 ¥	3/24 heures	1	8P-Q
Niveau 2	1,25	40 000 ¥	3/24 heures	1,25	6P-Q
Niveau 3	2,8	90 000 ¥	3/24 heures	1,5	5P-Q
Réflexes câblés					
Déclencheur de réflexes	+0,2	+13 000 ¥	Idem système	Idem système	4P-Q
Modulateur de réflexes	-	+25 %	Idem système	Idem système	4P-Q
Niveau 1	2	55 000 ¥	4/8 jours	1	5P-Q
Niveau 2	3	165 000 ¥	4/8 jours	1	4P-Q
Niveau 3	5	550 000 ¥	8/14 jours	1	3R
Réserve d'air interne	0,25	1 200 ¥	4/5 jours	1,5	Légal
Clapet trachéal	0,1	750 ¥	4/5 jours	1,5	Légal
Simrig					
Cybernétique standard	2	300 000 ¥	2/5 jours	1	Légal
Cybernétique Ultra-X	2	500 000 ¥	6/12 jours	3	Légal
Simlink (indice 1-10)	0,6	70 000 ¥	3/5 jours	1,5	Légal
		+(indice x 10 000 ¥)			
Substituts musculaires (indice max. 4)	Indice	Indice x 20 000 ¥	4/4 jours	1	5P-Q
Système de filtrage					
Air	Indice/10	Indice x 15 000 ¥	6/4 jours	1	Légal
Sang	Indice/5	Indice x 10 000 ¥	6/4 jours	1	Légal
Toxines ingérées	Indice/5	Indice x 10 000 ¥	6/4 jours	1	Légal
Système magnétique	0,3	2 800 ¥	6/7 jours	2	Légal
Verrins hydrauliques	0,75 + (0,25 par indice)	Indice x 5 000 ¥	5/6 jours	1	Légal

CYBERMEMBRES

	Essence	UCE*	Coût	Dissimulation	Disponibilité	Index de rue	Légalité
MEMBRES APPARENTS							
Avant-bras	0,65	4	40 000 ¥	-	4/4 jours	1	Légal
Bras 1	10	75 000 ¥	-	4/4 jours	1	Légal	
Cybercrâne	0,75	2	35 000 ¥	-	6/4 jours	1	Légal
Cyberjambes	1	10	100 000 ¥	-	6/2 semaines	2	Légal
"pattes de chèvre" (chaque)							
Cybertorse	1,5	7	90 000 ¥	-	6/4 jours	1	Légal
Jambe	1	20	75 000 ¥	-	4/4 jours	1	Légal
Main-crochet	0,1	-	30 ¥	-	1/6 heures	1	Légal
Main/pied	0,35	2	20 000 ¥	-	3/4 jours	1	Légal
Pilon							
De genou	0,2	-	50 ¥	-	1/6 heures	1	Légal
De hanche	0,4	-	120 ¥	-	1/6 heures	1	Légal
Tibia 0,65	8	40 000 ¥	-	4/4 jours	1	Légal	

*Correspond aux UCE disponibles dans chaque membre.

	Essence	UCE*	Coût	Dissimulation	Disponibilité	Index de rue	Légalité
MEMBRES SYNTHÉTIQUES							
Avant-bras	0,65	2	50 000 ¥	9	4/4 jours	1	Légal
Bras 1	5	100 000 ¥	8	4/4 jours	1	Légal	
Cybercrâne	0,75	1	55 000 ¥	10	6/4 jours	1	Légal
Cybertorse	1,5	3	120 000 ¥	8	6/4 jours	1	Légal
Jambe	1	10	100 000 ¥	8	4/4 jours	1	Légal
Main/pied	0,35	1	25 000 ¥	10	3/4 jours	1	Légal
Tibia 0,65	4	50 000 ¥	9	4/4 jours	1	Légal	

*Correspond aux UCE disponibles dans chaque membre.

	Essence	UCE**	Coût	Dissimulation	Disponibilité	Index de rue	Légalité
ACCESSOIRES							
Accroissement de Force (par point)							
Avant-bras (1-3 points)	-	-	35 000 ¥	-1	6/4 jours	1,5	6P-Q
Main/pied (1-3 points)	-	-	20 000 ¥	-1	6/4 jours	1,5	6P-Q
Membre (1-3 points)	-	-	50 000 ¥	-1	6/4 jours	1,5	6P-Q
Membre (4 points et plus)	0,4	1	75 000 ¥	-2	6/4 jours	1,5	6P-R
Tibia (1-3 points)	-	-	35 000 ¥	-1	6/4 jours	1,5	6P-Q

	Essence	UCE**	Coût	Dissimulation	Disponibilité	Index de rue	Légalité
Augmentation de la Rapidité (par point)							
1-3 (par membre)	-	-	30 000 ¥	-0,5	8/4 jours	1,5	6P-Q
4+ (par membre)	0,3	1	45 000 ¥	-1	8/4 jours	1,5	6P-Q
Augmentation de l'intégrité (par point)	-	1	30 000 ¥	-1	6/4 jours	1,5	6P-N
Blindage							
Protection balistique (par point)	-	0,5	2 500 ¥	-0,5	8/2 semaines	1	Légal
Protection d'impact (par point)	-	0,5	4 000 ¥	-0,5	8/2 semaines	1	Légal
Volatile (par point)	-	1	7 000 ¥	-1	12/3 semaines	2	4P-Q
Booster de signal	-	4	Indice x 15 000 ¥	-1	6/72 heures	1,5	Légal
Cyberblades	-	2	1 000 ¥	-5	3/24 heures	1	Légal
Rétractables	-	4	2 500 ¥	-2	4/48 heures	1	Légal
Cyberholster	0,1	4	5 000 ¥	10	4/48 heures	1	5P-N
Cybermembre télescopique	-	3	10 000 ¥	-1	6/72 heures	1,5	Légal
Dispositif intégré	Variable	Variable	Coût de l'appareil x 4	-Variable	Selon appareil	Selon appareil	Selon appareil
Emboîtement rapide	-	1	+10%	-	+2/+2 jours	2	Légal
Gyrostabilisateur	-	4	40 000 ¥	-1/-6	10/3 semaines	2	4P-R
Interface câblée intégrée	0,25	0,5	2 500 ¥	-	6/4 jours	1,5	5P-N
Interface neurale directe (IND)	0,1	0,25	4 500 ¥	-	4/6 jours	1	5P-Q
Adaptation IND	-	-	150% du prix de l'appareil	-	-	-	Selon appareil
Système de sécurité	-	0,5	800 ¥	-	3/36 heures	1,5	Légal
Pylône d'armement							
Articulé	-	7	110 000 ¥	-	12/24 jours	2	2P-R
Rétractable	1	7	200 000 ¥	-5/-	12/24 jours	2	2P-R
Automatique	-	5	25 000 ¥	-6	8/7 jours	2	3P-R
Rétractable	-	7	40 000 ¥	-3/-6	8/7 jours	2	3P-R
Externe	-	3	5 000 ¥	-5	6/4 jours	2	3P-R
Rétractable	-	5	15 000 ¥	-2/-5	6/4 jours	2	3P-R

** Correspond aux UCE occupées par chaque accessoire.

CYBERARMES

CYBERWARE	Essence	Dissimulation	Munitions	Mode	Dégâts	Coût	Disponibilité	Index de rue	Légalité
Armes oculaires									
Lance-fléchettes	0,25	10	1	CC	Spécial	4 200 ¥	8/2 semaines	2	7P-Q
Micropistolet	0,4	9	1	CC	3L	6 400 ¥	6/1 semaine	3	6P-Q
Armes orales									
Lance-fléchettes	0,25	10	3	CC	Spécial	3 600 ¥	6/1 semaine	2	6P-Q
Langue télescopique	0,25	10	-	-	6M	10 500 ¥	8/1 semaine	2,5	6P-Q
Micropistolet	0,4	9	4	CC	4L	5 600 ¥	6/72 heures	3	6P-Q
Cyberpistolet hypodermique	0,3	10	5 (m)	SA	-	1 000 ¥	8/7 jours	2	6P-Q
Cybercornes	0,1	-	-	-	(For)M	12 000 ¥	4/48 heures	1	Légal
Rétractables	0,25	8	-	-	(For)M	16 000 ¥	5/48 heures	1	5P-N
Cybercros	0,1	5	-	-	(For+1)L	5 000 ¥	4/48 heures	1	Légal
Rétractables	0,15	9	-	-	(For+1)L	8 000 ¥	5/48 heures	1	5P-N
Cybergicleur	0,4	8	10/10 (c)	SA	Spécial	1 400 ¥	8/6 jours	2	5P-Q
Port de réservoir externe	0,1	-1	-	-	-	100 ¥	8/7 jours	2	Idem arme
Cyberpistolets Fichetti									
Petit calibre	0,15	12	2 (m)/6 (c)	CC	4L	250 ¥	8/7 jours	2	8P-Q
Léger	0,35	10	12 (m)/12 (c)	SA	6L	650 ¥	8/7 jours	2	6P-Q
Automatique	0,4	8	12 (m)/35 (c)	SA/RAF	6L	900 ¥	8/7 jours	2	4P-Q
Lourd	0,6	8	10 (m)/10 (c)	SA	9M	800 ¥	8/7 jours	2	4P-Q
Mitrailleur	1	6	12 (m)/24 (c)	SA/RAF	7M	1 800 ¥	8/7 jours	2	3P-Q
À pompe	1,1	6	10 (m)/10 (c)	SA	8G	1 200 ¥	8/7 jours	2	4P-Q
Atténuateur de sons	0,3	-3	-	-	-	1 500 ¥	8/7 jours	2	Idem arme
Port de chargeur externe	0,1	-1	-	-	-	100 ¥	8/7 jours	2	Idem arme
Silencieux	0,2	-2	-	-	-	1 000 ¥	8/7 jours	2	Idem arme
Visée laser	0,1	-1	-	-	-	700 ¥	8/7 jours	2	Légal
Cybertaser	0,3	10	2	SA	10G Étourdissants	2 000 ¥	6/4 jours	1,5	5P-Q
Main électrique	0,25	5	-	-	8G Étourdissants	1 300 ¥	6/4 jours	2	4P-Q
Poche à venin (2 doses)	0,05	-	-	-	-	500 ¥	4/48 heures	2	4P-Q

BIOWARE

BIOWARE DE BASE	Bio-index	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Amélioration du tonus	0,4/niveau	6/6 jours	25 000 ¥/niveau	0,9	4P-Q
Défense pathogène	0,2/niveau	4/4 jours	24 000 ¥/niveau	1,5	Légal
Écran néphrétique	0,4	4/4 jours	20 000 ¥	1	Légal
Expansion du système digestif	1	6/10 jours	80 000 ¥	2	Légal
Extension du volume					
Niveau 1	0,2	4/4 jours	8 000 ¥	1	Légal
Niveau 2	0,3	4/4 jours	15 000 ¥	1	Légal
Niveau 3	0,4	4/4 jours	25 000 ¥	1	Légal



	Bio-index	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Extracteur de toxines	0,4/niveau	4/4 jours	45 000 ¥/niveau	1	Légal
Filtre trachéal	0,4/niveau	4/4 jours	60 000 ¥/niveau	1	Légal
Frein métabolique	0,6	6/8 jours	20 000 ¥	1,5	Légal
Glande chimique	0,6	10/4 jours	Spécial	3	5-Q
Glande suprarénaire	1,4	8/12 jours	50 000 ¥	2,5	6P-Q
Intervention phéromonale					
Niveau 1	0,4	12/14 jours	20 000 ¥	2	Légal
Niveau 2	0,6	12/14 jours	45 000 ¥	2	Légal
Membranes nictitantes	0,1	4/6 jours	8 000 ¥	1	Légal
Orthoderme					
Niveau 1	0,5	8/8 jours	25 000 ¥	0,8	5P-N
Niveau 2	1	8/8 jours	60 000 ¥	0,8	5P-N
Niveau 3	1,5	8/8 jours	100 000 ¥	0,8	5P-N
Pompe d'adrénaline					
Niveau 1	1,25	10/16 jours	60 000 ¥	3	5P-R
Niveau 2	2,5	10/16 jours	100 000 ¥	3	5P-R
Producteurs de plaquettes	0,4	5/8 jours	30 000 ¥	1,5	Légal
Renforcement des articulations	0,6	5/6 jours	40 000 ¥	1,5	Légal
Renforcement musculaire	0,4/niveau	6/6 jours	20 000 ¥/niveau	0,9	4P-Q
Symbiotes					
Niveau 1	0,4	5/10 jours	15 000 ¥	1	Légal
Niveau 2	0,7	5/10 jours	35 000 ¥	1	Légal
Niveau 3	1	5/10 jours	60 000 ¥	1	Légal
Synthecarde					
Niveau 1	0,2	4/10 jours	6 000 ¥	1,5	Légal
Niveau 2	0,3	4/10 jours	15 000 ¥	1,5	Légal
Yeux de chat	0,2	4/6 jours	15 000 ¥	1	Légal

BIOWARE DE CULTURE

	Bio-index	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Accélérateur synaptique					
Niveau 1	0,4	6/12 jours	75 000 ¥	2	5P-Q
Niveau 2	1	6/12 jours	200 000 ¥	2	5P-Q
Amortisseur traumatique	0,4	6/8 jours	40 000 ¥	2	6P-N
Blocage anti-douleur	0,6	6/6 jours	60 000 ¥	1,2	6P-N
Booster cérébral					
Niveau 1	0,4	6/14 jours	50 000 ¥	2	Légal
Niveau 2	0,8	6/14 jours	110 000 ¥	2	Légal
Compensateurs de dégâts					
Niveau 1-2	0,2/niveau	6/6 jours	25 000 ¥/niveau	2,5	6P-N
Niveau 3-5	0,2/niveau	10/6 jours	50 000 ¥/niveau	2,5	6P-N
Niveau 6-9	0,2/niveau	12/6 jours	100 000 ¥/niveau	2,5	6P-N
Fixateur de réflexes					
Compétence de base	0,25	8/6 jours	25 000 ¥	1,5	Légal
Spécialisation	0,1	5/6 jours	10 000 ¥	1,5	Légal
Organes thermosensitifs	0,5	10/12 jours	25 000 ¥	2	Légal
Régulateur de sommeil	0,3	4/4 jours	20 000 ¥	1	Légal
Renforcement mnémorique	0,2/niveau	6/7 jours	15 000 ¥/niveau	1	Légal

BIOWARE ESTHÉTIQUE

	Bio-index	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Épiderme chloroplastique	0,2	6/8 jours	10 000 ¥	2	Légal
Épiderme sensitif	0,2	6/6 jours	10 000 ¥	2	Légal
Épuration métabolique	0,2	4/4 jours	10 000 ¥	1	Légal
Glandes odoriférantes	0,1	4/4 jours	5 000 ¥	1	Légal
Implants capillaires	0,1	4/4 jours	2 000 ¥	1	Légal
Pigmentation épidermique	0,1	6/6 jours	5 000 ¥	1	Légal
Régulation alimentaire	0,2	4/4 jours	10 000 ¥	1	Légal

CHIMIE

QUELQUES PRODUITS DE CHIMIE APPLIQUÉE

Produit	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Acide (par dose)	(indice)/6 jours	500 ¥ x indice	2	6P-X
Bombe d'explosif moussoux	10/48 heures	Indice x 30 ¥	2	4-J
Bombe thermobarique (par kg)	12/72 heures	Indice x indice x 5 ¥	5	2-J
Carcérandes (par dose)	4/10 jours	100 ¥ par jour	2	Légal
Catalyseur de plastacier-7	10/48 heures	500 ¥	1	Légal
Colle de contention (par litre)	6/72 heures	100 ¥	1	Légal
Solvant (par litre)	2/12 heures	5 ¥	1	Légal
Dikote	6/14 jours	Voir texte	2	Légal
DMSO (par dose)	2/12 heures	10 ¥ + prix du produit	1,5	Légal
Gel lubrifiant (par litre)	4/48 heures	100 ¥	1	Légal

Insecticide (par litre)	Toujours	10 ¥	1	Légal
Mousse à prise rapide (par litre)	2/12 heures	20 ¥	1	Légal
Solvant (par litre)	2/12 heures	5 ¥	1	Légal
Patch	6/72 heures	50 ¥ + coût du produit	2	Légal
Polymères au ruthénium	5/14 jours	10 000 ¥/m ²	2	Légal
Scanner d'images	5/14 jours	5 000 ¥	2	Légal
P4MO (traitement de 5 litres)	4/48 heures	4 000 ¥	1	Légal
Thermite (par kg)	12/14 jours	500 ¥	2	4P-U
Barre incandescente	14/21 jours	1 000 ¥	2	3P-U

MATÉRIEL DE DIFFUSION CHIMIQUE

	Dissimulation	Munitions	Mode	Dégâts	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Cascade	4	100/20 (c)	SA	Spécial	5,5	12/14 jours	1 800 ¥	2	6P-F
Armes hypodermiques									
Fusil	4	10 (c)	SA	Spécial	3,25	8/2 jours	1 700 ¥	2	Légal
Pistolet	7	5 (c)	SA	Spécial	1,5	6/2 jours	600 ¥	2	Légal
Projectiles (par 10)	8	-	-	Voir règles	0,15	4/48 heures	200 ¥	2	Légal
ELD-AR	4	50 (c)	SA/RAF	4L Étourdissants	4,5	9/7 jours	950 ¥	2	Légal
Balles de peintures (par 10)	8	-	-	Voir règles	0,15	2/24 heures	5 ¥	1	Légal
Fusil à colle	4	2 (m)	CC	Spécial	3	9/7 jours	600 ¥	2	Légal
Grenade aspergeante	5	-	-	Spécial	0,25	8/4 jours	50 ¥	2	3-J
Pulvérisateur	4	20	CC	Spécial	5	3/12 heures	100 ¥	1	Légal
SuperSquirt II	7	20/20 (c)	SA	Spécial	2	9/14 jours	800 ¥	1,5	6P-E

MATÉRIEL DE PROTECTION

	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Combinaison anti-bactériologique	6/1 semaine	5 000 ¥	1,5	Légal
Combinaison anti-radiations	8/2 semaines	15 000 ¥	2	Légal
Masque à gaz et bouteille d'oxygène	4/12 heures	1 000 ¥	1	Légal

DROGUES (EFFETS)

	Vecteur	Vitesse	Dégâts	Dépendance	Tolérance	Accoutumance	Intervalle
ACTH	Inhalation	Instantanée	-	-	3	10/-	-
Algue des profondeurs	Ingestion, inhalation	Immédiate	-	7P	2	5/20	1 semaine
Arsenic	Ingestion	1D6 heures	10F	-	1	20/-	-
Droque des rues							
Béatitude	Inhalation, injection	1 tour	-	5M/5P	2	2/30	2 jours
Brûle-gueule	Ingestion	10 minutes	3F Étourdissants	2M	2	20/100	1 jours
Cram	Ingestion, inhalation	10 minutes	-	4M	2	5/50	2 jours
Nitro	Inhalation	1 tour	4F	5M/8P	3	2/5	3 jours
Novacoke	Inhalation, injection	1 tour	-	6M/5P	2	3/50	2 jours
Zen	Inhalation	5 x 1D6 minutes	-	3M	2	5/50	2 jours
Gemini	Injection	1 minute	-	6M	-	2/20	3 jours
Jazz	Inhalation	Instantanée	-	4M/5P	2	2/8	3 jours
Kamikaze	Inhalation	Instantanée	-	5P	2	2/10	2 jours
Longue marche	Injection	10 minutes	-	2M	2	10/10	2 semaines
Psyché	Ingestion	10 minutes	-	4M	2	10/20	1 semaine
Séroïdes anabolisants	Ingestion, injection	-	-	3P	-	10/10	1 semaine

PRODUITS PHARMACEUTIQUES (EFFETS)

	Vecteur	Vitesse	Dégâts
Anneau Vert 3	Contact ou inhalation	Instantanée	8G
Anneau Vert 8	Contact ou inhalation	Instantanée	10G
Atropine	Injection	Instantanée/15 minutes	7F
Cyanure	Ingestion, inhalation, injection	Instantanée ou 1 minute	7F
Gaz lacrymogène	Contact ou inhalation	1 tour de combat	Spécial
Gaz nauséeux	Inhalation	5 tours de combat	Spécial
Gaz poivre	Contact ou inhalation	1 tour de combat	12L Étourdissants
Hyper	Inhalation ou injection	Instantanée	6G Étourdissants
Laés	Injection	Instantanée	Spécial
MAO	Injection	Instantanée	12L Étourdissants
Neuro-étourdissant IX	Contact ou inhalation	1 tour de combat	6G Étourdissent
Neuro-étourdissant X	Contact ou inhalation	1 tour de combat	8G Étourdissent
Sept-7	Contact ou inhalation	1 tour de combat	10F Étourdissants

COMPOSÉS PHARMACEUTIQUES (ACHAT)

Composé	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
ACTH	5/12 heures	100 ¥	1	Légal
Anneau Vert 3 (par dose)	14/2 semaines	500 ¥	5	2-K
Anneau Vert 8 (par dose)	16/2 semaines	800 ¥	5	2-K
Arsenic (par dose)	4/12 heures	40 ¥	1	Légal
Atropine (par dose)	5/12 heures	600 ¥	1	Légal
Cyanure (par dose)	3/48 heures	360 ¥	1	4P-X



Composé	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Drogues des rues (par dose)				
Béatitude	5/48 heures	15 ¥	2	5-X
Brûle-gueule	2/30 minutes	5 ¥	1	Légal
Cram	4/12 heures	20 ¥	1	6P-X
Nitro	6/48 heures	100 ¥	1	4-X
Novacoke	3/12 heures	20 ¥	1	6-X
Zen	3/6 heures	5 ¥	1	8-X
Gaz lacrymogène (par dose)	4/36 heures	10 ¥	1	Légal
Gaz nauséeux (par dose)	4/48 heures	10 ¥	2	8P-X
Gaz poivre (par dose)	2/4 heures	5 ¥	1	Légal
Hyper (par dose)	4/24 heures	180 ¥	0,9	4P-X
Jazz (par dose)	8/4 jours	40 ¥	3	4P-X
Kamikaze (par dose)	5/4 jours	50 ¥	5	3P-X
Laés (par dose)	21/21 jours	1 000 ¥	2	Légal
Longue marche (par dose)	6/6 jours	500 ¥	2	Légal
MAO (par dose)	5/36 heures	280 ¥	2	4P-X
Neuro-étourdissant IX (par dose)	6/36 heures	20 ¥	2	6P-X
Neuro-étourdissant X (par dose)	8/48 heures	30 ¥	2	6P-X
Psyché (par dose)	8/72 heures	500 ¥	2	Légal
Sept-7 (par dose)	20/2 semaines	1 000 ¥	5	2-K
Séroïdes anabolisants (par dose)	4/12 heures	40 ¥	1	Légal

PRÉPARATIONS MAGIQUES

	Vecteur	Vitesse	Durée
Algue des profondeurs	Ingestion ou inhalation	Immédiate	Essence + 1D6 heures
Fleur immortelle	Ingestion	Immédiate	Essence + 1D6 heures
Force de l'esprit	Ingestion	Immédiate	Essence + 1D6 heures
Langue animale	Ingestion	Immédiate	Essence + 1D6 heures
Mousse de sorciers	Ingestion	Immédiate	Essence + 1D6 heures
Petite fumée	Inhalation	Immédiate	Essence + 1D6 heures
Sang de lézard des rochers	Ingestion	Immédiate	Essence + 1D6 heures

NANOTECHNOLOGIE

NANO-IMPLANT	Essence	Coût	Disponibilité	Index de rue	Légalité
Intégrateurs de nanites	0,3	9 000 ¥	10/1 mois	2	Légal
Nanitière	0,7	80 000 ¥	18/2 mois	4	4P-R
Nano-biomoniteurs					
Alerte	1	100 000 ¥	8/2 semaines	1,5	Légal
Ange Gardien	1,2	130 000 ¥	12/1 mois	4	4P-R

NANOWARE	Type de nanites	Coût	Disponibilité	Index de rue	Légalité
Carcérandes-plus	Flottant	30 000 ¥	12/2 semaines	2	Légal
Transitoire	7 000 ¥	10/1 semaine	2	Légal	
Chasseurs de nanites	Transitoire	20 000 ¥	16/3 semaines	3	4-Y
Étiquettes					
Gravures	Transitoire	5 000 ¥	6/1 semaine	1,5	Légal
Marqueurs	Flottant	10 000 ¥	8/2 semaines	2	Légal
Gemini (par dose)	Transitoire	20 500 ¥	14/48 heures	3	2-Y
Graveurs d'empreintes	Transitoire	Indice x 5 000 ¥	12/1 mois	2	5P-Y
Gremlins	Transitoire	20 000 ¥	14/2 semaines	3	2-Y
Nano-symbiotes	Flottant	70 000 ¥	12/1 semaine	2	Légal
Nano-tatouages	Flottant	5 000 ¥	8/2 semaines	3	Légal
Nantidotes	Flottant	500 ¥ x coût de la toxine	10/2 semaines	2	Légal
Transitoire	200 ¥ x coût de la toxine	8/1 semaine	2	Légal	
Oxynites	Transitoire	10 000 ¥	8/2 semaines	2	Légal
Régénérateur de bioware	Transitoire fixe	10% du coût de l'implant	10/2 semaines	2	Légal
Réparateurs de cyberware	Transitoire fixe	10% du coût de l'implant	8/2 semaines	1,5	Légal
Retouche rétinienne	Transitoire	Indice x 6 000 ¥	12/1 mois	2	5P-Y
Tranchoirs (par dose)	Transitoire	20 000 ¥	20/1 mois	5	2-Y

NANO-MATÉRIEL	Dissimulation	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Acides à têtes chercheuses (par dose)	-	4	12/1 mois	7 000 ¥	3	3P-Y
Médikit Savior	-	-	6/1 semaine	1 500 ¥	2	Légal
Recharge	8	-	6/1 semaine	300 ¥	2	Légal
Monofilament (par mètre)	8	-	24/14 jours	2 000 ¥	3	1-K
Nano-scanner	6	1	Indice/1 semaine	5 000 ¥ x indice	2	8P-U