

# AUGMENTATIONS



# SHADOW RUN



# ...TABLE DES MATIÈRES...

<b>SUTURES</b>					
<b>ET PIÈCES DE RECHANGE</b>	5	Auriculoware	37	Ingénierie génétique	81
Pratique de la médecine en 2070	6	Implants oculaires	37	On est ce qu'on mange	81
<b>Les fournisseurs médicaux</b>	6	Somatoware	39	Génédesign – l'art de la création	82
Le secteur public	8	Armes cyber-implantées	42	Restauration génétique	84
Dans le privé	9	Membres cybernétiques	43	Ajustement du phénotype	84
Les bodyshops franchisés	11	Accessoires pour membres cybernétiques	45	Transgénique	85
La médecine corporatiste	11	Membres cybernétiques modulaires	45	Infusions génétiques	85
Services d'urgence armés	12	Suites cybernétiques	48	<b>Règles de génétechnologie</b>	<b>86</b>
Cliniques de l'ombre et docs des rues	13			Génétique et société	86
La voie d'Ours	15	<b>BIOTECH</b>	50	Thérapie génique et hospitalisation	87
Trafic d'organes et dépeçage de cadavres	16	<b>L'âge de la technologie vivante</b>	52	Naturel ou transgénique	87
<b>Medtech et augmentation au quotidien</b>	17	Biomédecine	52	Restauration génétique	87
<b>Informations de jeu</b>	18	Bioware	55	Ajustement du phénotype	88
Le personnage augmenté	18	Rentre dans le (bio)rang ou fiche le camp	56	Transgénique	89
Modifs corporelles et interactions sociales	19	Symbiontes	57	Infusions génétiques	92
Nouveaux Avantages	19	Biotech de masse	57	Art transgénique et chimères de compagnie	94
Nouveaux Défauts	20	Les rois de la biotech et les faiseurs de rois	59	<b>NANOTECH</b>	<b>95</b>
<b>CYBERTECH</b>	24	<b>Règles de biotechnologie avancées</b>	61	<b>Une intro officielle à la nanotechnologie</b>	<b>96</b>
<b>Câblé, sous tension</b>	26	Gammes de bioware	61	Machines dures et molles	96
Pourquoi du cyber ?	26	Bioware d'occasion	61	Contrôle et autonomie	98
Points faibles	27	Biosculpture	61	Applications usuelles	98
<b>Derrière le cyber</b>	30	Bioware cosmétique	62	Construction	101
Les rois du chrome	30	Nouveau bioware	63	Informatique	101
Étoiles montantes et faiseurs de mode	30	Symbiontes	70	Exploration et exploitation spatiales	102
<b>Règles avancées de cybertechnologie</b>	31	<b>GÉNÉTECH</b>	72	Technologie militaire	102
IND et fonctionnalité sans fil	31	<b>Génétique pour débutants</b>	74	Augmentation humaine et médecine	103
Déclencheurs de cyberware	32	<b>Des bases aux bases</b>	75	<b>Règles de la nanotechnologie</b>	<b>105</b>
Cyberware d'occasion	32	Le génome métahumain	75	Dans la nanomachine	105
Cyberware cosmétique	33	Génomés xénoconscients	79	Machines molles et dures	106
Céphaloware	35	<b>Les successeurs de Mendell</b>	79	Coûts en Essence	107
		Les gros joueurs	79	Utiliser du nanoware	107
		Les Moreau modernes	80	Systèmes nanoware	108
		<b>Applications grand public</b>	81	Nanocybernétique	112



Nanomatériel et équipement	113
Nanofax	115
Armes nanotech	116
<b>TECHNIQUES MÉDICALES AVANÇÉES</b>	<b>118</b>
<b>Règles médicales avancées</b>	<b>120</b>
Compétences utiles et spécialisations	120
Règle optionnelle : Blessures graves	120
Traitements et tarifs	122
Équipement médical	123
Diagnostic	124
Sur le billard	125
Chirurgie	
plastique / Biosculpture	125
Chirurgie traumatique	126
Transplants et remplacements d'organes	126
Installation / Réparation de cyberware et bioware	126
Remplacement / Upgrade de cyberware et bioware	127
Thérapie génique	128
Installer du nanoware	129
<b>Maladies, pathogènes et autres troubles</b>	<b>129</b>
Attributs des maladies	129
Le test de résistance à la maladie	130
Maladies magiques	131
Exemples de maladies	131
Agents de guerre biologique	132
Substances pharmaceutiques et biomédicaments	134
<b>À LA POINTE</b>	<b>136</b>
<b>Biodrones</b>	<b>138</b>
Gamme de biodrones	
Menagerie™	138
Notre technologie	139
Options de contrôle	140
Applications des biodrones	141
<b>Cybermancie</b>	<b>143</b>
Ce qu'est la cybermancie	143
Ce qu'elle fait	143
D'où elle vient	144
Faits divers	146
<b>Cyborgs</b>	<b>147</b>
Annonce du produit Otomo	147
Interview du sujet	148
Rapport de terrain	149
<b>Informations de jeu</b>	<b>150</b>
Biodrones	150
Exemples de biodrones	153
Essaims de biodrones	153
Cybermancie	154
Effets secondaires de la non-vie	156
Cyborgs	157
Spécifications des cyborgs	158
Système nerveux des cyborgs	161
Matériel des cyborgs	161
Défauts de cyborgs et cyberzombies	162
<b>TABLES</b>	<b>164</b>

## CRÉDITS : AUGMENTATIONS

**Rédaction :** Lars Blumenstein, John Dunn, Jim Johnson, Robyn King-Nitschke, Heiko Oertel, Malcolm Sheppard, Michael Stadermann, Peter Taylor et Frank Trollman.

**Rewriting :** Rob Boyle, Jason Hardy, Michelle Lyons et Peter Taylor.

**Développement :** Rob Boyle, Robyn King-Nitschke et Peter Taylor.

**Direction artistique :** Robyn King-Nitschke.

**Maquette intérieure :** Adam Jury.

**Illustration de couverture :** Marc Sasso.

**Design de couverture :** Michaela Eaves.

**Illustrations :** Abrar Ajmal, Eric Deschamps, Johan Egerkrans, Tom Fowler, Mariusz Gandzel, Jeff Laubenstein, Mike Mumah, Jim Nelson, Klaus Scherwinski, Tony Shasteen, Chad Sergesketter, Barbara Wittmann.

**Logos de corporations :** Mikael Brodu.

**Inspiration :** Hatchetman, les vrais cyborgs et transhumanistes, Nullvektor et Rob Dougan (musique de développement-rewriting), le documentaire *Sicko* de Michael Moore.

**Un grand merci à :** tous ceux qui ont contribué par le passé aux livres de med-tech comme *Shadoutech*, *Le Catalogue du samouraï des rues*, *Cybertechnology*, *State of the Art: 2063*, et *La Chair et le chrome*. Merci également à Jennifer Brozek, Anthony Bruno, Adam Jury, Christian Lonsing, Michelle Lyons, Olivier Thieffine et Yusuke Tokita pour leurs idées et leur feedback.

**Playtesters :** Steppen Adams, Yassil Benamer, Ghislain Bonnotte, Jérémie Bouillon, Anthony Bruno, John Dunn, Frédéric Duwavran, Brian Leist, Matt Marques, Olivier Thieffine, Jon Upchurch et Jason Wortman.

**Relecture :** Randall Bills, Andrew Timson, Patrick Wynne, et un paquet des auteurs mentionnés plus haut !

## ÉDITION FRANÇAISE

Le collectif *Ombres Portées*.



**Coordination de la gamme Shadowrun française :** Anthony Bruno.

**Traduction :** Ghislain Bonnotte, Laurent Borderie, Anthony Bruno, Julien Lemarinier.

**Relecture :** Ghislain Bonnotte, Laurent Borderie, Damien Coltice et Julien Lemarinier.

**Maquette :** Romano Garnier.

**Titre original :** *Augmentation*.

Copyright© 2007-2008 WizKids Inc.

Tous Droits Réservés :

*Shadowrun, Augmentation*, la Matrice et WK Games sont des marques déposées et / ou des marques de fabrique de WizKids, Inc. aux États-Unis et / ou dans d'autres pays. Aucune partie de cet ouvrage ne peut être reproduite, placée dans un système de partage de données, ou transmise sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite préalable du Propriétaire du Copyright, ni être mise en circulation sous une autre forme que celle sous laquelle elle a été publiée.

Photocopie autorisée pour usage personnel uniquement.

Version américaine publiée par Catalyst Game Labs, un label de InMedia Res Productions LLC, Lake Stevens, Washington, USA.

Tous droits réservés. Marque utilisée par Black Book Éditions sous licence de InMediaRes Productions, LLC.

Version française 1.0 (octobre 2008) sur la base de la version américaine 1.0 (juillet 2007) et des errata américains 1.3.1 (août 2008), avec corrections additionnelles.

En application de la loi du 11 mars 1957, il est interdit de reproduire intégralement ou partiellement le présent ouvrage sans l'autorisation de l'éditeur ou du centre français d'exploitation du droit de copie.

Retrouvez Shadowrun sur le Net !

**EN FRANÇAIS :**

<http://www.shadowrun.fr> (portail web communautaire Shadowrun)

<http://www.shadowforums.com/forums> (principal forum francophone)

<http://www.sden.org/forums/viewforum.php?f=34> (forum Shadowrun du site de l'Elfe Noir)

et sur le site de Black Book Éditions : <http://www.black-book-editions.fr>

**ET EN ANGLAIS :**

<http://www.shadowrun4.com> (site officiel de Shadowrun)

<http://www.dumpshock.com> (principal forum anglophone)

## Également dans la collection *Shadowrun, Quatrième édition*

**Shadowrun**, 4<sup>e</sup> édition (SR4)

**Écran du meneur de jeu (EMJ)**

En pleine course (EpC)

**L'Europe des Ombres (EdO)** : supplément géographique.

**Capitales des Ombres (CdO)** : supplément géographique.

**La Magie des Ombres (MdO)** règles avancées pour la magie.

**Émergence** : supplément de background et campagne.

*À paraître*

**SOX** : supplément géographique et campagne.

**Enclaves corporatistes (EC)** : supplément géographique.

**Arsenal** : règles avancées et équipements, armes et véhicules supplémentaires.



## ...SUTURES ET PIÈCES DE RECHANGE...

Deux choses qu'on apprend vite dans ce business : le moyen le plus rapide pour recevoir un appel est d'allumer une tige ou de grignoter quelques cochonneries et, plus le temps est pourri, plus on a d'appels.

J'étais en train de manger et Gonzo en grillait une, donc évidemment on a eu deux appels. Deux clients, même endroit. La RA indiqua la position, le meilleur trajet, l'heure d'arrivée approximative et toutes les informations vitales que les bracelets DocWagon avaient pu prendre. Ça n'avait pas l'air bon : les coms de la Lone Star suggéraient une fusillade dans un établissement d'Aztechnology. Dangereux, à coup sûr. Mais c'est pour ça qu'il y avait sur nos gilets les initiales HTR : High Threat Response, intervention à haut risque.

On n'a pas mis les sirènes – ça n'aurait rien arrangé – mais on a fait un bon temps malgré la sauce qui tombait. L'exercice consistait à les choper, les foutre dans l'ambulance et se tirer de là avant qu'on commence à nous défourailler dessus. Le traitement viendrait ensuite, de toute manière les installations à l'intérieur de la tire étaient meilleures que les troussees de terrain.

Ce coup-ci c'était pas bon, je pouvais le dire direct. On aurait dit une zone de guerre miniature, avec des corps dispersés un peu partout – des gardes de sécu et des shadowrunners. Je suis sorti près du corps d'un troll criblé de balles, le visage explosé, la pluie éclaboussant sa cervelle. Plus loin, un garde dont le côté gauche de la tête manquait était étendu de manière grotesque sur une voiture en stationnement. Au loin, des sirènes annonçaient l'arrivée imminente soit de la Star, soit de plus de corpsec – mauvaise nouvelle dans les deux cas. Mon commlink pointa nos deux clients et je relayais rapidement l'info sur la RA de Gonzo. « Prends-là ! » aboyais-je en montrant une orke gémissante recroquevillée en position fœtale près de l'extérieur de la clôture, sa jambe ne formant plus qu'une masse frémissante de sang et de câbles parcourus d'étincelles. « Laisse le nain. Y-a rien qu'on puisse faire. »

« C'est quoi ce bordel ? » protesta-t-il. « Il est juste là ! » Il gesticulait comme un fou en direction de la forme ramassée de notre deuxième client, juste de l'autre côté de la clôture. Au-dessus de lui, le logo d'Aztechnology à tête de jaguar brillait dans la pluie battante.

« Ramène ton cul ici maintenant et aide-moi ! Tu as déjà oublié ton entraînement ? Extraterritorialité. On peut pas y aller et tu le sais ! »

Pendant une seconde Gonzo hésita, juste assez idéaliste pour penser qu'il pourrait faire une entorse au système pour sauver une vie. On aurait pu sauver le type – on le savait tous les deux. Mais l'extraterritorialité est un maître cruel, et quiconque le défie se retrouve abandonné les tripes à l'air. Ainsi va le monde, omae. Merde, même notre cliente orke allait devoir faire avec – les Azzies savaient qu'on l'avait, et ils enverraient les papiers d'extradition dans l'heure.

« Chier ! » hurla Gonzo de frustration, avant de détalier et de me rejoindre à côté de l'orke. Nous l'avons hissée sur le brancard et chargée à l'arrière du fourgon.

« Fais faire demi-tour à c'truc », ordonnai-je. « Je reviens dans une minute. » Sans attendre de réponse, je jetai un regard furtif à l'équipe de sécu qui approchait puis me hâtai vers un autre corps étalé à proximité. Quelques coups agiles de scalpel et j'avais fini. Eh, c'était pas un client, il était mort de toute manière et on peut pas laisser ce genre de cyber aller à la poubelle – pas avec ce qu'ils nous paient. Je me courbai et revins en courant à l'ambulance.

# PRATIQUE DE LA MÉDECINE EN 2070

Posté par : Butch

La médecine a progressé depuis le début du siècle, galvanisée et transformée par les développements de la génétique, de la cybertech, de la biotech et de la nanotech. La medtech a révolutionné les outils et techniques à notre disposition. Les corporations, les hôpitaux, les cliniques locales, les docteurs et scientifiques indépendants recherchent en permanence de nouveaux moyens pour repousser les limites : réparer les dommages, procurer des traitements, prolonger la vie et améliorer la métahumanité. Les demandes incessantes des secteurs privé et public sont étroitement liées à ces avancées continues, demandant aux scientifiques et aux docteurs la dernière option d'un traitement, le dernier moyen de rendre leurs employés plus efficaces, la dernière manière de donner un coup de fouet à leur mine, ou le dernier moyen pour avoir l'avantage dans la rue.

*Medtech* est le terme fourre-tout pour désigner les avancées en technologies médicales et, comme les autres domaines scientifiques, le domaine central de la médecine ne semble jamais devoir s'arrêter de progresser. Le vaste domaine de la medtech peut néanmoins être décomposé en plus petits champs d'application : les soins, les technologies d'augmentation, la génétique, la neurologie, etc., chacun comportant diverses spécialités. Ces champs variés se recouvrent à un niveau ou un autre, mais pour l'essentiel, ils se concentrent sur des aspects complémentaires de la médecine.

Les temps de réponses des services médicaux n'ont jamais été aussi courts, les taux de survie et de guérison battent également des records. Comme tout le reste en 2070, toutefois, un tel service et des traitements si efficaces ont un prix. Tout le monde ne peut pas s'offrir les meilleurs soins, et la plupart des gens doivent se contenter de ce que leurs moyens peuvent leur permettre – ce qui souvent signifie se mettre à la merci de « spécialistes » de cliniques clandestines aux compétences approximatives. Pour la plupart, les docteurs et le personnel soignant ne se préoccupent pas tant que ça de soigner tous les nécessiteux ; les nuyens sont ce qu'il y a de mieux pour remédier à vos souffrances.

Étant moi-même dans le marché noir du biz médical, beaucoup de gens m'ont demandé sur le Jackpoint (et en dehors) de les orienter vers des services médicaux fiables. À en juger par les questions posées, je suis ébahi par le peu de choses que la plupart des runners semblent savoir sur les gens à qui ils confient leur vie et ce qu'ils font vraiment. Vu comme l'ignorance est dangereuse dans notre partie, je trouve ça légèrement suicidaire. Alors voici, pour votre édification, un petit quelque chose que j'ai rassemblé avec un peu d'aide de quelques accointances du secteur de la santé publique et du privé. Je le posterai un peu partout dans d'autres réseaux de l'Ombre une fois que j'aurai eu quelques retours. Prenez ça comme un service public.

## LES FOURNISSEURS MÉDICAUX

Pour ce qui nous concerne, les fournisseurs de soins médicaux se divisent en deux grandes catégories : légaux et illégaux. Les deux opèrent très différemment donc je les aborderai séparément puisque vos options ne sont pas toujours très claires. Ils offrent des services et une qualité de soins différents et, plus important, présentent des difficultés d'accès et administratives différentes. Gardez à l'esprit que ce que je décris là est le standard dans la plupart des conurbations modernes, et que les règles seront légèrement différentes si vous sortez des sentiers battus, par exemple en essayant de trouver un docteur au Kurdistan ou à Caracas.

Commençons par la partie légale. Les fournisseurs légaux de soins médicaux et d'augmentations peuvent généralement

## MEGAWATCH TOP 10 LES CORPOS MEDTECH À SURVEILLER EN 2071

Les technologies médicales continuent de progresser à un rythme effréné. Nous savons tous que les Big 10 touchent à tout, mais dès qu'elles ne se maintiennent pas au top de leur jeu, de nombreuses corpos medtech innovantes, vicieuses et affamées en profitent pour passer soudainement devant elles, surfant sur la vague des toutes dernières percées réalisées dans les sciences médicales. Selon nos sources, ces 10 corpos (sans ordre particulier) sont celles qu'il faut avoir à l'œil l'année prochaine.

### Characorp (Vedacorp)

Division médicale de la corpo sri lankaise Vedacorp, Characorp est prééminente dans de nombreux marchés du sud et sud-est asiatiques, où elle propose également des transports et services médicaux d'urgence. La corpo maintient une présence significative et controversée dans l'industrie pharmaceutique via sa filiale Veda Biomedical, malgré – ou peut-être à cause – d'importantes accusations de piraterie de biotech portées par d'autres corpos. Characorp est également active dans le marché de l'augmentation personnelle, développant une gamme impressionnante de bioimplants et de suites cybernétiques à bas coût, et ses nombreux hôpitaux publics et privés continuent d'être une destination privilégiée des adeptes du tourisme médical. [Profil complet.](#)

### Evo

Mégacorpora AAA la plus importante en recherche et développement medtech, Evo travaille dur à rapprocher le monde de sa vision d'un futur transhumain. Ses concepteurs et experts innovateurs et productifs continuent à faire des percées dans divers domaines du bioware, de la cybertech, de la génétech et de la nanotechnologie et elle s'est emparée du marché des augmentations spécifiquement pour métahumains. Leurs cliniques Red Star et MetaType continuent de s'étendre dans le monde entier, main dans la main avec leur franchise mondiale de service médical armé, CrashCart. [Profil complet.](#)

### Le consortium Genesis

Ce géant latino-américain continue de convaincre des clients et des corporations soucieux de l'environnement par ses technologies biologiques créatives et respectueuses de l'environnement, en particulier les biocarburants, les anti-polluants génétiquement développés et les produits pharmaceutiques transgéniques. Là où cette compagnie fait vraiment des vagues, cependant, c'est avec sa ligne bizarre mais fascinante d'implants biosymbiotiques. Attendez-vous dans un avenir proche à un blitz marketing pour surmonter le côté « beurk » malencontreux des symbiotiques. [Profil complet.](#)

### Interneurox

Cette corpo biopharmaceutique privée auparavant quelconque est sur une trajectoire ascendante, alimentant les spéculations sur un soutien par de gros investissements de la part de bienfaiteurs inconnus. La corpo semble se réorienter vers la recherche en neuropsychopharmacologie, avec plusieurs percées ces deux dernières années en manipulations neurochimiques (importantes pour les implants dotés d'une interface neurale directe) et les traitements à la neurotrophine pour les dommages cérébraux et les traumatismes dus au céphaloware. Cependant, ce qui est particulièrement intéressant, c'est leur « acquisition » d'une demi-douzaine des neurologues les plus en vue au monde pour des projets encore non révélés. [Profil complet.](#)

Suite p. 8

SUTURES ET PIÈCES DE RECHANGE.....

Message Urgent...







**Gaine à effet mouillé :** la fameuse gaine à effet mouillé est une variante de la gaine dermique (voir *Gaine dermique*, p. 40) dont la surface est modifiée pour donner un effet de miroitement liquide et pour être froide et glissante au toucher. Cet effet est obtenu en ajoutant un polymère spécial au revêtement dermique qui réduit la friction et lui donne un léger scintillement moite. Une gaine à effet mouillé recouvre généralement le corps de l'utilisateur sauf les mains et les pieds et accorde les mêmes bonus qu'une gaine dermique. Lorsque quelqu'un empoigne, lutte ou essaie de saisir un corps qui a une gaine à effet mouillé, appliquez à l'attaquant un modificateur de réserve de dés de -1. Cette modification peut être adjointe à une gaine dermique revêtue de polymère de ruthénium (auquel cas toutes les couleurs et images ont l'air un peu mouillées), mais ne peut pas être combinée avec un orthoderme, une peau intelligente ou une modification caméléon.

**Glande cybernétique :** son nom est techniquement inapproprié, car une glande cybernétique est davantage un réservoir / autoinjecteur implanté qu'une glande artificielle. Les glandes cybernétiques sont embarquées dans d'autres implants cybernétiques, comme les membres cybernétiques, les gaines dermiques, les armures dermales ou les implants sexuels, pour relâcher des fluides ou odeurs. Elles sont utiles pour aider à camoufler les membres cybernétiques cosmétiques en leur permettant de transpirer et de dégager une odeur, mais peuvent potentiellement être employées pour diverses fonctions comme donner à votre synthépeau un goût de fraise, produire une toxine dans vos seins cybernétiques, ou enduire une lame rétractile avec du venin de serpent. Implantée avec une arme, elle peut enduire la surface de cette dernière du composé qu'elle contient lorsque l'arme est extraite ou dégainée. Si l'arme enduite est une arme de mêlée, on considère que la dose est dépensée après le premier coup au but.

Le réservoir de la glande cybernétique doit être rechargé via un port externe dissimulé. Chaque glande cybernétique ne peut contenir et relâcher qu'une substance et doit être embarquée dans un autre implant cybernétique approprié. À la discrétion du meneur de jeu, une glande cybernétique peut également être reliée à l'implant bioware glande chimique (p. 68), qui permet ainsi sa recharge continue. Les glandes cybernétiques peuvent contenir de 1 à 6 doses de substance. Le Coût de la glande cybernétique ne comprend pas celui de la substance, qui doit être acquise séparément.

**Modifs oculaires :** les yeux cybernétiques à l'apparence générale altérée sont utilisés par ceux qui ont besoin de quelque chose de plus individualisé que les changements de couleur et de motifs des yeux cybernétiques normaux. Des yeux de style manga, verticaux, d'insecte (à facettes), binoculaires protubérants et autres formes et concepts d'yeux cybernétiques inhabituels sont considérés comme des modifications cybernétiques cosmétiques, même si souvent elles nécessitent des altérations chirurgicales également des orbites oculaires.

### Implants cybernétiques cosmétiques

Les implants de cyberware classés comme cosmétiques ont une fonction principalement esthétique (plutôt que d'amélioration). Ils suivent les règles standards de l'implantation de cyberware.

**Chevelure en fibre optique :** les cheveux d'origine du personnage sont remplacés par des cheveux artificiels en fibre optique. La chevelure en fibre optique peut prendre n'importe quelle couleur souhaitée par le client et même en changer en passant des séquences de motifs préprogrammés ou contrôlés via le PAN du personnage (par exemple des cheveux noir de jais avec des étoiles scintillantes, une chevelure passant progressivement par toutes les couleurs de l'arc en ciel, ou une

Modifications cybernétiques cosmétiques	Essence	Capacité	Disponibilité	Coût
Armure dermale sculptée	—	—	+5	+1 200 ¥
Datajack gravé	—	—	+2	+200 ¥
Enveloppe modifiée de membre cybernétique				
Bras / Jambe entier(e)	—	—	+2	+400 ¥
Avant-bras / Mollet	—	—	+2	+300 ¥
Main / Pied	—	—	+3	+250 ¥
Torse	—	—	+4	+1 200 ¥
Crâne	—	—	+4	+1 000 ¥
Gaine à effet mouillé	—	—	+2	+1 300 ¥
Glande cybernétique	0,1	[1]	+4	500 ¥ + 100 ¥ par dose supplémentaire (max. 6)*
Modifs oculaires	—	—	+3	+500 ¥
Implants cybernétiques cosmétiques	Essence	Capacité	Disponibilité	Coût
Chevelure en fibre optique	0,1	[1]	—	450 ¥+
Cornes cybernétiques (la paire)	0,15	[1]	8	1 500 ¥
Rétractiles	0,25	[1]	10	2 200 ¥
Crocs cybernétiques (la paire)	0,1	[1]	6	800 ¥
Rétractiles	0,15	[1]	8	1 200 ¥
Pénis cybernétique	0,25	[1]	5	3 000 ¥
Poitrine cybernétique	0,25	[2]	4	3 000 ¥
Arme	Allonge	Dommages	PA	
Cornes cybernétiques	-1	(FOR/2 + 1)P	—	
Crocs cybernétiques	-1	(FOR/2)P	—	

\* hors coût de la drogue / du composé.



## Glande chimique

Une glande chimique est un réservoir bordé de cellules génétiquement conçues pour produire une substance naturelle unique. Parmi les exemples de substances naturelles, on peut citer : les venins de serpents, les toxines d'insectes, d'araignées, de grenouilles ou de poissons, l'encre des pieuvres, les irritants comme celui du putois, la gelée royale, l'insuline, la bave des escargots, les acides tels que les suc gastriques, les pigments et les composés fluorescents tels que la protéine fluorescente verte, certaines substances chimiques récréatives telles l'alcool et certains hallucinogènes, ou encore des substances simples faites d'éléments naturellement présents dans le corps humain tels que le cyanure ou l'acide nitrique. La glande peut également produire ou concentrer des substances élémentaires existant dans le corps, telles que l'hydrogène et le chlore, mais pas l'arsenic ou d'autres métaux lourds.

Une glande chimique coûte 30 000 ¥, plus 100 fois le coût d'une dose de la substance qu'elle produit. Sa disponibilité est de 12, ou est égale à celle de la substance (la plus élevée des deux). Si la substance est contrôlée ou interdite, il en est de même pour la glande qui la produit.

Chaque glande ne peut produire qu'une seule substance qui doit être choisie avant l'implantation. La décision finale quant à la disponibilité ou non d'une substance revient au meneur de jeu. Une glande prend 24 heures pour produire une dose, et peut en contenir un maximum de quatre. Le réservoir est traité de façon à résister à la substance qu'il contient, quelle qu'elle soit. La substance est stockée dans le réservoir jusqu'à son utilisation, celle-ci pouvant prendre l'une des quatre formes décrites plus loin. Un personnage peut se faire implanter plusieurs glandes chimiques, mais ne peut en avoir qu'une seule d'exhalation et une seule de crachat. L'implantation des glandes ne fournit aucune protection à l'utilisateur. Des mesures de précaution, telles qu'un extracteur de toxine, un bouclier rénal ou un auto-injecteur contenant un antidote, sont fortement recommandées.

**Crachat** : implantée dans le haut de la gorge, la glande amasse du mucus dans un réservoir. Si la substance n'est pas liquide, elle est dissoute dans ce mucus pour pouvoir être utilisée de cette façon. Lorsqu'il est comprimé, le réservoir expulse la substance qui est crachée par la bouche. Pour frapper une cible précise, le personnage exécute une attaque à distance en utilisant la compétence Arme exotique à distance : crachat + Agilité, avec une portée de (Constitution) mètres. Utilisez la Vitesse, la Puissance et l'Effet de la substance pour déterminer les effets. Une seule dose peut être crachée à la fois.

**Exhalation** : implantée dans la gorge, au-dessus du larynx, la glande est équipée d'un sphincter. Lorsqu'elle est activée par un réflexe acquis par l'utilisateur, comme une violente contraction du diaphragme provoquant une profonde inspiration, suivie d'une puissante expiration, le sphincter s'ouvre

et la substance est pulvérisée à la façon d'un aérosol. En termes de jeu, la substance est pulvérisée sous la forme d'un cône s'étendant à une distance d'une fois et demi l'attribut non-augmenté de Constitution du personnage en mètres, et ce cône peut englober deux cibles se trouvant à un mètre l'une de l'autre. Utilisez la Vitesse, la Puissance, l'Effet et le Vecteur de la substance (seules les substances fonctionnant au contact ou par inhalation peuvent être utilisées de cette manière). Le personnage peut exhaler autant de doses qu'en contient la glande. Il est susceptible de s'auto-exposer à la substance, par exemple en exhalant contre le vent, en mettant ses mains en coupe devant sa bouche, ou en respirant face à une surface solide quelle qu'elle soit.

**Libération interne** : la glande peut être conçue pour relâcher une dose précise d'une substance dans le système sanguin ou digestif, soit à intervalles réguliers (maintenant constamment l'équivalent d'une dose dans le corps du personnage) ou via un réflexe acquis, faisant ainsi office d'auto-injecteur biologique. Les glandes utilisant la première méthode de libération peuvent être placées n'importe où dans le corps. Celles utilisant la seconde nécessitent une implantation proche d'un muscle que l'utilisateur peut consciemment contrôler pour déclencher la libération.

**Réservoir d'arme** : la glande est placée auprès d'une arme cyber-implantée et sécrète la substance dans un réservoir qui enduit l'arme automatiquement avant son déploiement. Afin de s'assurer que la substance ait une viscosité suffisante pour recouvrir correctement l'arme, elle est dissoute dans un mucus naturel. En termes de jeu, la glande enduit la lame de l'arme cyberimplantée avec une quantité de substance suffisante pour que la prochaine attaque réussie inflige les effets d'une dose complète à la victime. L'arme doit ensuite être rétractée pour être de nouveau enduite. Les pistolets cybernétiques lance-fléchettes et les diffuseurs cybernétiques peuvent également se recharger dans ce réservoir, bien que la quantité de substance limite l'utilisation à une dose par tir.

## Fausse apparence

La fausse apparence est probablement l'une des bioaugmentations les plus radicales qui existent, mais aussi une des plus illégales. Elle permet à un individu de profondément changer son apparence en quelques minutes. Des groupes musculaires artificiels sont implantés dans les diverses parties du corps que l'utilisateur souhaite modifier. À l'injection d'une drogue signal, ces groupes musculaires se contractent, changeant radicalement la forme du visage et du corps. Ajoutez l'indice de fausse apparence comme modificateur de réserve de dés à tout Test de Déguisement visant à dissimuler son apparence normale. La masse corporelle visible ne peut pas être modifiée de plus de 20 %. Le changement d'apparence prend effet en une minute et dure 30 minutes par dose de drogue signal injectée. Cette drogue peut être synthétisée et injectée par une glande chimique (p. 68).

Bioware	Essence	Disponibilité	Coût
Glande chimique	0,3	12*	30 000 ¥ + (coût d'une dose de substance × 100 ¥)
Crachat	0,1	—	3 000 ¥
Exhalation	0,1	—	5 000 ¥
Libération interne	—	—	1 000 ¥
Réservoir d'arme	0,1	—	2 000 ¥
Fausse apparence (Indice 1-4)	Indice × 0,2	(Indice × 4)R	Indice × 12 000 ¥
Option mimétisme	—	+4	+10 000 ¥
Drogue signal (par dose)	—	8	50 ¥
Drogue signal de mimétisme (par dose)	—	12	500 ¥

\* Voir description





## Nanosymbiotes

Les nanosymbiotes sont des colonies hybrides de nanites spécialisées qui s'infiltrent dans l'organisme de l'utilisateur. Une fois complètement déployés, ils adoptent des fonctions spécialisées, appropriées à leurs localisations, qui sont toutes focalisées sur le retour du sujet à un niveau physiologique de base sain. Les nanosymbiotes ajustent la chimie de l'organisme, assistent la formation des cellules, et vont jusqu'à remplir eux-mêmes certaines fonctions cellulaires, agissant pour accélérer la coagulation et la guérison.

Des nanosymbiotes fonctionnels permettent à l'utilisateur de guérir et récupérer des blessures plus vite. Les personnages ajoutent l'indice de nanosymbiotes à leurs réserves de dés pour les tests de guérison naturelle (p. 244, *SR4*).

## Nanotatouages

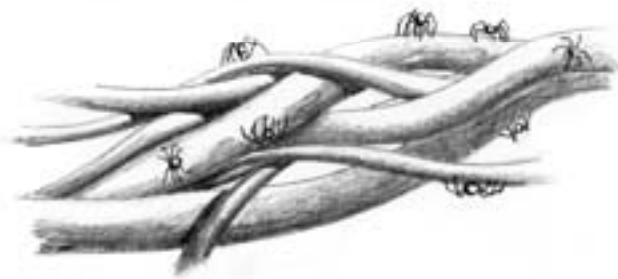
Une fois injectées, les machines dures du nanotatouage se disposent elles-mêmes comme un lacs de microafficheurs à cristaux liquides sous la peau du sujet. Un nanotatouage unique couvre un membre, le torse ou le visage. Les commandes du PAN programment le nanotatouage pour qu'il affiche toute image souhaitée par l'utilisateur, ce qui inclut des animations préprogrammées.

Les nanotatouages peuvent procurer un camouflage efficace, du moment que l'utilisateur est couvert le moins possible (et a reçu un traitement corporel complet) ou porte une tenue de camouflage (et a reçu un traitement du visage et des extrémités exposées). Lorsqu'ils sont utilisés seuls, ils accordent le même modificateur au Test de Perception que le camouflage (p. 318, *SR4*). Lorsqu'ils sont utilisés en conjonction avec une tenue de camouflage, ils fournissent un modificateur de réserve de dés supplémentaire de -1 au Test de Perception. Un nanotatouage d'Indice 1 suffit pour des besoins décoratifs, mais un indice supérieur permet des couleurs plus intenses et une plus grande variété. La rapidité du changement des nanotatouages n'est limitée que par la vitesse à laquelle leur utilisateur peut trouver un nouveau design et leur transmettre par l'intermédiaire de son PAN.

## Nantidotes

Les nantidotes peuvent être des machines dures ou molles selon le fabricant du système. Ce sont des nanites creuses qui flottent dans le flux sanguin de l'utilisateur et portent un antidote spécifique d'une toxine entouré dans une membrane. Quand une nanite arrive au contact de la toxine ou du composé prédéfini, cette membrane externe se dissout automatiquement ou s'ouvre, administrant l'antidote sur le site empoisonné.

Les nantidotes normales affectent seulement un type de toxine ou venin, choisi lorsque les nanites sont créées ou programmées. Si les nantidotes sont déjà présentes dans l'organisme, leur effet est instantané ; elles fournissent une immunité complète, et la toxine n'a pas d'effet. Si elles sont administrées après l'application de la toxine, elles mettent 1 Tour de combat pour prendre effet, et affecteront l'impact de la toxine



uniquement si elles rentrent en jeu avant les effets de la toxine (bien qu'à la discrétion du meneur de jeu, les nantidotes appliquées après l'empoisonnement puissent diminuer d'autres effets d'une toxine, comme la Nausée). Chaque dose de toxine neutralisée réduit l'indice des nantidotes de 1 point ; si cet indice est réduit à 0, elles n'offrent plus aucune protection. Cette dégradation d'indice peut être restaurée par une nanocolonie au rythme standard d'1 point par semaine.

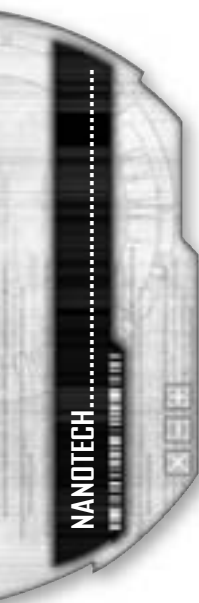
**Nantidotes universelles :** ces nantidotes sont conçues pour contrer un large spectre de toxines, plutôt qu'un composé spécifique. Elles transportent du charbon actif, de l'acide tannique, du magnésium, et d'autres substances chimiques pour absorber les toxines présentes dans le tractus digestif et le flux sanguin, et améliorent aussi les processus naturels de détoxification. À la différence des nantidotes standards, les nantidotes universelles n'accordent pas une immunité automatique à une toxine. Au lieu de cela, réduisez la Puissance de la toxine de l'indice du nanoware. Si la Puissance de la toxine est réduite en dessous de 1, tous autres effets ou dommages sont stoppés. À la discrétion du meneur de jeu, certaines toxines exotiques pourraient ne pas être affectées par les nantidotes universelles, en particulier les neurotoxines. Les nantidotes universelles protègent aussi contre les effets de l'alcool, de la nicotine et de la caféine. Elles se dégradent de la même manière que les nantidotes standards.

## Oxyrush

Les nanites oxyrush stockent l'oxygène sanguin dans des bouteilles adamantines, puis le libèrent pour maintenir des taux sanguins sains d'oxygène. Un personnage équipé de ce nanoware peut retenir son souffle pour une demi-heure par point d'indice. En addition, l'oxyrush ajoute aussi son indice à la réserve de dés du personnage pour tout test de fatigue.

## Soigneur d'implant

Ce système nanoware est installé en même temps qu'un implant cyberware ou bioware spécifique. Les nanites en libre suspension de ce système sont conçues pour surveiller l'état et le bien-être de cet implant, et pour agir immédiatement et le réparer si un dysfonctionnement ou des dommages survenaient. Si les nanites détectent un problème, elles agissent pour restaurer les paramètres d'opération standard de l'implant en recréant les connexions neurales, scellant les fractures, réparant les circuits, stabilisant les niveaux de



Nanoware	Type	Disponibilité	Coût
Nanosymbiotes (Indice 1-3)	Mou	12	Indice × 5 000 ¥
Nanotatouages (Indice 1-3)	Dur	8	Indice × 250 ¥ (par zone)
Nantidotes (Indice 1-6)	Dur / Mou	8	Indice × 1 000 ¥
Nantidotes universelles (Indice 1-9)	Dur / Mou	12	Indice × 2 500 ¥
Oxyrush (Indice 1-5)	Dur / Mou	8	Indice × 1 000 ¥
Soigneur d'implant (Indice 1-6)	Dur / Mou	6	5% du coût de l'implant
Système contrôleur traumatique (Indice 1-6)	Dur	8	Indice × 2 000 ¥
Traceurs			
Marqueurs	Dur / Mou	8	Indice × 500 ¥
Marqueurs RFID	Dur	8	Indice × 750 ¥



substances chimiques, retirant les tissus endommagés, et ainsi de suite.

En termes de jeu, un système soigneur d'implant cherchera automatiquement à soigner / réparer un implant endommagé. Si l'implant a été spécifiquement visé à l'aide de l'action idoine, l'indice du soigneur d'implant s'ajoute à la réserve de dés pour tous les tests de guérison visant à réparer cet implant. Si l'implant était endommagé par d'autres moyens, utilisez l'indice du soigneur d'implant pour faire un test de chirurgie comme cela est décrit dans le chapitre *Installation / Réparation de cyberware et bioware*, p. 126 (remarque : cette « chirurgie » n'inflige pas de dommages chirurgicaux).

### Système contrôleur traumatique (SCT)

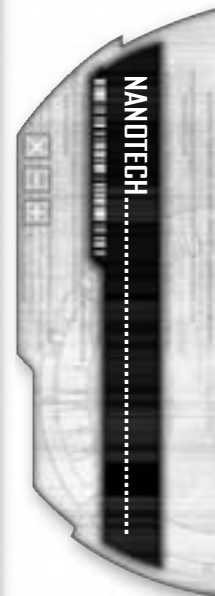
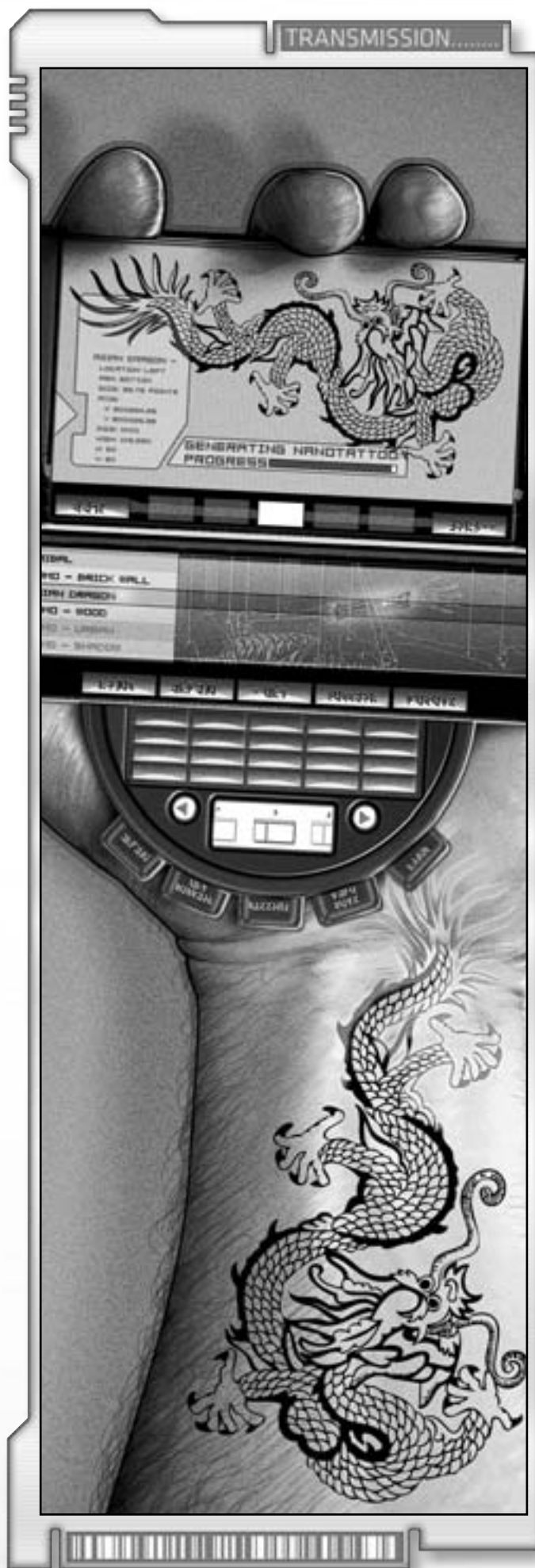
Système nanoware auxiliaire du nanobiomonitor (p. 112), le système contrôleur traumatique (SCT) consiste en une combinaison de souches variées de machines dures qui traitent les chocs et les symptômes de trauma. La présence du nanobiomonitor est requise, puisque son processeur diagnostique dirige le SCT. Certaines composantes nanites appliquent une électrostimulation au cœur et aux muscles respiratoires, tandis que d'autres détournent le flux sanguin des blessures sans priver le cerveau d'oxygène. Si aucun autre personnage n'est là pour stabiliser l'hôte, utilisez l'indice du nanoware comme réserve de dés pour un test de stabilisation (p. 246, *SR4*). Si un tiers tente aussi de stabiliser l'utilisateur, utilisez le meilleur jet des deux pour déterminer si oui ou non il a bien été stabilisé. L'implant peut continuer à faire son jet à chaque Tour de combat, avec la pénalité habituelle de -2 à la réserve de dés à chaque tentative successive.

### Traceurs

Les traceurs sont typiquement utilisés pour marquer temporairement des cibles pour qu'elles puissent être détectées plus tard par des investigateurs informés ou comme un système de messagerie discret. Les traceurs peuvent porter des informations aussi simples que le moment, le lieu, et la raison pour laquelle la personne a été marquée, ou des documents hautement compressés dans des puces nano-optiques. Les traceurs sont parfois injectés aux intrus par les systèmes de sécurité automatique, pour qu'ils puissent être identifiés / localisés plus tard.

**Marqueurs :** ces nanites sont semblables à des puces optiques microscopiques scellées pour transporter de manière indétectable des données de valeur. Ces données sont typiquement divisées et téléchargées dans de multiples nanites molles – pour tenir compte de la redondance et de la perte de nanites. Plus tard, un simple échantillon sanguin est tout ce qui est nécessaire pour collecter suffisamment de capsules de données pour reconstituer les données qu'elles contiennent. Les marqueurs sont conçus pour mettre en échec les nanoscanners, à moins que l'investigateur ne sache spécifiquement ce qu'il recherche ; réduisez la réserve de dés du nanoscanner de l'indice du marqueur pour le test de détection.

**Marqueurs RFID :** ces nanocapsules émettent un signal (parfois encrypté) qui porte l'information du traceur et qui peut être détecté par un appareil sans fil standard. Ces signaux indiquent habituellement les condamnations pour crime ou le statut légal du sujet, mais on sait qu'ils ont déjà servi à porter de la propagande politique ou de la publicité. Les marqueurs RFID sont actifs dès l'injection. Ils ont un indice de Signal égal à leur indice de nanoware.



## Influenza

**Vecteur :** Inhalation  
**Vitesse :** 12 heures (14)  
**Pénétration :** 0  
**Puissance :** 2  
**Nature :** Virale  
**Effets :** Dommages étourdisants, Désorientation

La grippe cause une fatigue, des douleurs musculaires, des troubles stomacaux, et des écoulements nasaux. C'est une affection virale extrêmement commune, en partie du fait de son aptitude à muter très rapidement. Des souches particulièrement mortelles d'*Influenza* apparaissent de manière intermittente, et ont causé des pertes humaines aussi lourdes que toutes les autres maladies de l'Histoire. Ces versions mortelles ont une puissance accrue (6) – si elles venaient à apparaître à nouveau, les résultats pourraient être catastrophiques.

## Malaria

**Vecteur :** Injection  
**Vitesse :** 3 jours (8)  
**Pénétration :** 0  
**Puissance :** 3  
**Nature :** Parasitaire  
**Effets :** Dommages physiques, Malaise, Nausée

La malaria est causée par un parasite sanguin microscopique, le plasmodium, qui est transporté d'hôte en hôte par des parasites plus importants. Mondialement, les plus importants vecteurs de la malaria sont les moustiques, mais certaines régions tropicales ont des problèmes encore plus grands comme le candiru volant de l'Amazonie ou la sangsue harpon africaine. La malaria est curable, mais reste la cinquième cause de décès sur la planète. Ses symptômes incluent de la fièvre, des nausées, et des douleurs musculaires. La destruction des globules rouges par le plasmodium peut causer une jaunisse ou la mort.

## Syndrome de Déficience d'Aura (SDA)

**Vecteur :** Contact  
**Vitesse :** 1 jour (3)  
**Pénétration :** 0  
**Puissance :** 4  
**Nature :** Virale  
**Effets :** Résistance aux arcanes, Déficience d'aura (voir ci-dessous), Nausée

Cette infection virale se propage par contact physique avec des sujets infectés. La maladie réduit les réserves de dés du sujet infecté pour tous les tests de compétences liées à l'attribut Magie et celles utilisées pour déterminer les effets d'un pouvoir d'adepte ou de créature, d'une valeur égale à sa Puissance totale cumulée (pour la durée de l'infection). Le SDA et le SDAM (voir ci-dessous) sont clairement visibles sur l'aura de la victime à l'aide d'un Test d'Analyse astrale + Intuition (1).

## Syndrome de Déficience d'Aura Magiquement active (SDAM)

**Vecteur :** Contact, Analyse astrale  
**Vitesse :** 1 jour (6)  
**Pénétration :** 0  
**Puissance :** 3  
**Nature :** Virale  
**Effets :** Résistance aux arcanes, Déficience d'aura (voir ci-dessous), Perte de Magie (voir ci-dessous), Nausée

Cette infection virale rare est assimilée au SDA, mais ne se propage que par contact direct entre deux êtres de nature duale, ce qui inclut les personnages en état de perception astrale. Si le personnage est infecté, le pathogène réduit ses réserves de dés pour tous les tests de compétences liées à l'attribut

Magie et pour déterminer les effets d'un pouvoir d'adepte ou de créature, d'une valeur égale à sa Puissance totale cumulée et avant résistance. Si toutefois, cette Puissance cumulée devait dépasser le double de l'attribut Magie du personnage, il perd l'usage de toutes ses facultés magiques. Les créatures paranormales et les êtres de nature duale conscients tels que les goules et les vampires) qui atteignent cet état de la maladie s'affaiblissent et meurent.

## Syndrome Induit Viralement Toxico-Allergique-3 (SIVTA-3)

**Vecteur :** Inhalation  
**Vitesse :** 12 heures (4)  
**Pénétration :** -2  
**Puissance :** 6  
**Nature :** Virale  
**Effets :** Dommages étourdisants, Malaise, Nausée

C'est une souche aéroportée de l'une des plaies les plus mortelles qui ait un jour frappé l'humanité. La principale raison pour laquelle les épidémies de SIVTA-3 sont normalement contenues tient au fait que les victimes perdent souvent connaissance à cause des intenses quintes de toux, de la fièvre, et des vomissements induits par l'infection. La mortalité est d'environ 50 % chez les humains.

## Tuberculose

**Vecteur :** Inhalation  
**Vitesse :** 1 semaine (incurable en l'état actuel)  
**Pénétration :** -3  
**Puissance :** 3  
**Nature :** Bactérienne  
**Effets :** Dommages physiques, Nausée

La tuberculose est une maladie aéroportée qui s'étend et tue lentement et implacablement. Apparemment vaincue pendant un temps par les traitements antibiotiques, la tuberculose de 2070 est de retour en tant que fléau mondial. Les souches antibiorésistantes sont la règle, et il n'y a que peu de choses à faire pour traiter l'infection une fois qu'elle est en place. Pourtant, elle est relativement difficile à attraper, puisque six mois de contacts étroits fréquents avec des sujets infectés n'entraînent qu'un risque de 50 % de contamination pulmonaire. Les poumons compromis sont lentement détruits, conduisant à un délabrement physique complet.

## AGENTS DE GUERRE BIOLOGIQUE

Bien que strictement prohibés par les Accords internationaux et intercorporatistes de Copenhague, les armes à base d'agents biologiques font encore surface dans une troublante variété d'endroits du Sixième Monde. Parfois mis en réserve comme éléments dissuasifs de dernier recours, employés comme mesures de sécurité létales, ou armes de terreur, ces dangereux pathogènes présentent des menaces hors du commun pour ceux qui les rencontrent.

Les armes à base d'agents biologiques peuvent inclure des prions, des micro-organismes (virus, bactéries, et fungus) et quelques organismes uni- ou pluricellulaires et leurs toxines associées. Les variantes militaires de pathogènes naturels obtenues par génie génétique sont généralement plus difficiles à combattre avec les médicaments normaux et sont conçues pour être plus efficaces que leurs précurseurs. Toutes ont la capacité à affecter la santé métagumaine de bien des façons, allant de réactions allergiques légères à des complications médicales graves, voire la mort. De tels pathogènes peuvent souvent être répliqués simplement et rapidement.

L'agent de guerre biologique idéal présente un pouvoir infectieux élevé, une grande puissance, une délivrance ou contagiosité ciblée, et un vecteur aérosol. Dans la majorité des cas, les concepteurs possèdent un vaccin ou procédé de traitement



# UPGRADE OU CRÉVE!

*Augmentations* est le supplément de règles médicales avancées de *Shadowrun*, *Quatrième édition*. Il couvre tout ce que vous avez toujours rêvé de connaître sur les implants, des nouveautés en matière de **cyberware** et de **bioware** aux endroits où vous faire opérer. Cet ouvrage aborde également la **génétique** et la **nanotechnologie**, de la reconstruction cellulaire aux nuages de nanobots meurtriers.

Retrouvez également les **toutes dernières avancées en matière de technologie médicale** : biodrones, cybermancie et cyborgs intégraux.

*Augmentations* contient tout ce qu'il faut au meneur de jeu et à ses joueurs pour utiliser les implants et les modifications corporelles dans *Shadowrun*.



**SHADOWRUN**

Copyright © 2008 WizKids Inc. Tous droits réservés. Shadowrun, Augmentations et WK Games sont des marques déposées et/ou des marques de fabrique de WizKids, Inc. aux États-Unis et / ou dans d'autres pays. Sous licence Black Book Éditions.



ISBN 978-2-915847-44-4



BBESR08