

LA SOIE & LE CHROME



AIDE DE JEU SHADOWRUN™

Styles et Modes à Shadowrun

Couverture et Illustrations : Jee Raj
neiphilim@caramail.com

Texte et Encarts Publicitaires: Pénombre
penombre@wanadoo.fr

Publié sur www.penombre.com le 08 Avril 2002

Introduction et Préambule

Après plus de deux ans d'attente, la version complète de Soie et Chrome sort enfin avec quelques illustrations sympathiques aimablement fournies par Jee Raj. Inutile de vous dire que ça donne une autre dimension au bidule. La personne qui m'avait au départ proposé d'illustrer ce supplément s'étant désistée sans laisser d'adresse, toute ma gratitude va à Jee qui a spontanément pris le relai et permis enfin à ce projet d'atteindre sa forme définitive.

Par rapport à la version d'origine qui fut mise sur le web en avril 2000, vous trouverez peu de changements en dehors du look de ce petit pavé si ce n'est quelques corrections minimales histoire de faire genre qu'on travaille d'arrache pieds...

Entre l'ancien supplément Shadowbeat, les plus récents Shadowtech, Cannon Companion et Man & Machine ainsi que diverses petites choses mentionnées un peu partout dans la gamme Shadowrun, il serait présomptueux de considérer "Soie et Chrome" comme un catalogue, un compendium ou THE supplément sur le style et la mode. Surtout qu'il n'a pas vraiment été remanié depuis sa version d'origine. Néanmoins, il contient quelques petits trucs peu ou pas abordés dans la gamme officielle, voire considérés sous un angle nouveau, y compris en faisant certaines impasses sur des trucs publiés. Si vous avez un petit budget et que l'achat de toute la gamme officielle ne vous semble pas indispensable dans l'immédiat, voilà quelques bases de travail dont vous pourrez faire ce que vous voulez.

Comme je le disais, Soie et Chrome n'aurait pas sa dimension actuelle sans la participation de Jee qui a donné toute leur substance à mes pages de texte. Si notre petite création vous inspire et vous aide à mieux définir VOTRE univers Shadowrun, on peut considérer que personne n'aura perdu son temps dans cette histoire.

Nous espérons tous deux que vous aurez autant de plaisir à lire ces quelques pages que nous en avons eu à les concevoir. Et si cela vous donne envie de créer, d'imaginer, de dessiner, laissez faire l'inspiration et passez un jour nous dire un petit bonjour... qui sait, on pourrait même envisager un jour une troisième version de Soie et Chrome ?

Pénombre

SOMMAIRE

Chapitre I – les Styles Vestimentaires

<u>Tableau des Vêtements</u>	<u>04</u>
<u>FashionArmor™</u>	<u>04</u>
<u>Les Styles Proposés</u>	<u>04</u>
<u>UrbanWear</u>	<u>05</u>
<u>Street Samurai</u>	<u>06</u>
<u>NéoTribal</u>	<u>07</u>
<u>TrueTribal</u>	<u>07</u>
<u>FluoChrome</u>	<u>08</u>
<u>TechnoShaman</u>	<u>09</u>
<u>CorpoStyle</u>	<u>10</u>
<u>Executive Class</u>	<u>11</u>
<u>Faerie</u>	<u>12</u>
<u>High Fashion</u>	<u>13</u>

Chapitre II – Le Fashionware

<u>Tableau du Fashionware</u>	<u>14</u>
<u>Le Cyberware</u>	<u>14</u>
<u>Modification Esthétique</u>	<u>14</u>
<u>See Me All Syntheskin</u>	<u>14</u>
<u>Skinwatch</u>	<u>14</u>
<u>TattooChip</u>	<u>15</u>
<u>TattooSkin</u>	<u>15</u>
<u>Le Bioware</u>	<u>15</u>
<u>Rainbow Skin</u>	<u>15</u>
<u>SexxxMaxx™</u>	<u>15</u>
<u>Truth In Your Eyes™</u>	<u>15</u>

Chapitre III – Biosculpture et Reconstruction

<u>La Biosculpture</u>	<u>16</u>
<u>Biosculpture de Base</u>	<u>16</u>
<u>Biosculpture Avancée</u>	<u>16</u>
<u>Biosculpture Totale</u>	<u>16</u>
<u>Règle optionelle : Biosculpture de 2^{Nde} main</u>	<u>16</u>
<u>La Reconstruction Corporelle</u>	<u>17</u>
<u>Changement de Sexe</u>	<u>17</u>
<u>Hermaphrodite</u>	<u>17</u>
<u>Asexualisation</u>	<u>17</u>
<u>Reconstruction – Elfe</u>	<u>18</u>
<u>Reconstruction – Humain</u>	<u>18</u>
<u>Reconstruction – Alter Ego</u>	<u>18</u>
<u>Règle Optionelle – Reconstruction au rabais</u>	<u>18</u>
<u>Reconstructions et Biosculptures Exotiques</u>	<u>18</u>

Chapitre IV – La Technologie Template

<u>Introduction</u>	<u>19</u>
<u>Aperçu de la Technologie Template</u>	<u>19</u>
<u>Template Type 1</u>	<u>20</u>
<u>Template Type 2</u>	<u>20</u>
<u>Template Type 3</u>	<u>20</u>
<u>Template Type 4</u>	<u>20</u>
<u>Les Limites de la Technologie Template</u>	<u>20</u>
<u>Accoutumance aux puces Template</u>	<u>21</u>

Chapitre Un – Les Styles Vestimentaires

Votre garde-robe en pièces détachées :

VETEMENT	Normal	Fashionarmor	
Exemples	Prix	Prote ct	Prix
Pantalons	80	1/1	160
Robe	110	1/1	220
Jogging/sportswear	100	1/1	200
Short	40	1/1	80
Minijupe	60	1/1	120
Bas/collants	40	0/1	80
Chemise	50	1/1	100
T-shirt	30	0/1	60
Imperméable	120	1/1	240
Manteau	100	0/1	200
Blouson	100	1/2	200
Duster	150	2/2	300
Combinaison	200	1/1	400
Parka	150	2/2	300
Costume (homme)	200	1/1	400
Costume (femme)	200	1/1	400
Chaussures	60	0/1	120
Chaussures de Sport	90	0/1	180
Bottes	100	1/1	200
Bottes de Combat	100	2/2	200
Mocassins	80	0/1	160
Rangers	50	1/2	100

Principes de base : chaque article possède un prix standard qui doit être ajusté par le multiplicateur approprié selon le style de vêtement que vous désirez, le tout en restant cohérent (il n'y a pas de smokings de style TrueTribal par exemple).

Fashionarmor™ (prix x 2)

Sous ce brevet, les grands couturiers mais aussi les marques plus populaires réalisent la plupart des vêtements de protection en fibres de kevlar interlacées avec du tissu dont l'apparence est celle de vêtements ordinaires. D'autres matériaux sont également utilisés, y compris certaines fibres organiques issues de la recherche génétique et paragénétique.

De nombreux styles vestimentaires sont concevables, du streetwear classique au kimono d'intérieur japonais, en passant par les capes elfiques, les pantalons à franges indiens et les costumes trois pièces.

Les multiplicateurs des styles et du Fashionarmor sont cumulatifs. Ainsi, un pantalon coûtant 100 Ny en vaudra 600 s'il est Fashionarmor et CorpoStyle.

Les Différents Styles Proposés

Dans les pages suivantes, nous allons aborder dix styles vestimentaires distincts. De manière brève, on peut les décrire comme suit :

- Urban Wear : le style "homme de la rue" par excellence, celui que l'on rencontrera le plus souvent à Seattle ou dans bien des villes.

- Street Samurai : la dégaine du prédateur urbain, qu'il s'agisse d'un vrai samourai des rues, d'un mercenaire, d'un vulgaire loubard plus soucieux de son look que de sa sécurité...

- NeoTribal : la renaissance de la culture amérindienne s'est accompagnée de quelques effets de look à base d'ersatz, de matériaux modernes et d'imitations pseudo-traditionnelle, comme de juste

- TrueTribal : comme le nom l'indique, un style destiné aux puristes de la culture indienne ancestrale. Le créneau est limité mais il existe bel et bien.

- FluoChrome : le look branché, flashy, fluo, éblouissant pour en jeter un max sans trop de frais... à éviter en dehors des boîtes, des grands concerts et des love-parade

- TechnoShaman : les tenues utilitaires et fonctionnelles des adeptes de la haute technologie, des experts, des pilotes orbitaux ou des techies corporatistes

- CorpoStyle : les trucs respectables que l'on met pour aller au boulot ou dans les soirées habillées strict, histoire de ne pas avoir d'ennuis avec la hiérarchie en faisant l'employé modèle.

- Executive Class : la même chose en plus cher et plus classe, pour ceux qui veulent montrer qu'ils sont aux commandes et qu'on ne doit pas l'oublier.

- Faerie : un fatras pseudo-elfique importé de Tir Nan nOg et destiné à une clientèle aux oreilles pointues qui aime se donner un genre "exotique"

- High Fashion : le genre "grands créateurs" que l'on ne voit que dans les grands défilés ou porté par des gens qui gagnent plus en une journée que tout le reste de la ville.

Urban Wear

Multiplicateur de Prix : x1

Principales griffes : G.O.D (Good Old Days), UCASStyle, Occident, Nostalgia, voire des marques plus célèbres pour ceux de la haute qui veulent avoir l'air prolos (mais le prix n'est pas le même ...)

Véritable amalgame de vieilleries et de nouveautés, le style Urban Wear fait feu de tout bois... le style Urban Wear est ce que l'on voit tous les jours et ce qui attire encore le moins l'attention. Si vous voulez avoir l'air un peu moins quelconque, mélangez des articles qui jurent vraiment (genre un blouson de motard avec une cravate corpostyle ...)

Accessoires : suivez la mode du moment et si vous en avez les moyens et un bon feeling, celle de demain. N'oubliez pas que dans quelques mois, voire quelques semaines, certains trucs feront vraiment vieux jeu ... de temps en temps, des accessoires d'autres styles (NéoTribal, TechnoShaman ou FluoChrome le plus souvent) font une brève apparition.

Implants : la plupart du temps, portez ce que vous voulez mais de temps en temps, faites dans le courant du moment : si Zeiss Optical est à la hausse en bourse, changez vos vieux cyberoptiques pour des nouveaux avec le logo approprié et ce genre de trucs ...

Ils en portent : les gens du commun dans les pays dits "civilisés" qui tentent d'avoir l'air branché ou au moins normal dans la rue. Selon votre job, on vous permettra ou pas d'aller au bureau dans ce genre de tenue (pensez aux blousons réversibles avec un coté classique et l'autre complètement déjanté ...). Pour un prix nettement plus important (de 5 à 10 fois le prix de base), les grandes marques vendent également l'équivalent du style Urban Wear pour les fils à papa richissimes qui veulent s'encanailler dans les bas quartiers.



Street Samurai

Multiplicateur de Prix : x1

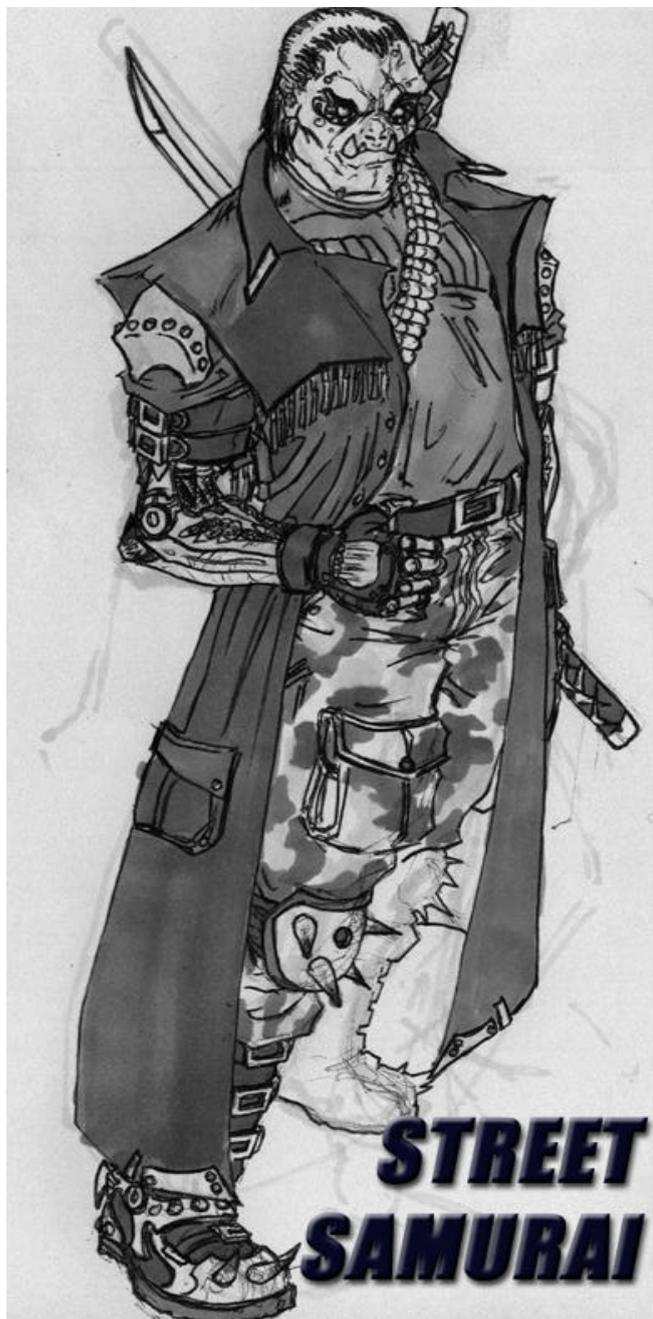
Principales griffes : Street Warrior, Strike, Vector mais aussi et surtout le bon vieux surplus militaire en bas de la rue et le tatoueur de votre gang ...

Le genre de trucs que portent les loubards, les bikers, les mercenaires et les samourai des rues : treillis issus des surplus militaires et corporatistes, blousons de synthécauir blindé, rangers, bottes de combat, long impers ou manteaux de style "duster" et ainsi de suite ... le genre mec à la redresse quoi.

Accessoires : rien de spécial mais les chapitres des règles traitant de l'armement et de l'équipement peuvent vous donner des idées ... Par contre, si vous avez des tatouages du gang de vos débuts ou de l'unité dans laquelle vous étiez pendant votre tumultueuse jeunesse, c'est le moment de les montrer...

Implants : faut que ça se voie si vous voulez avoir l'Attitude mais sachez doser le chrome et la discrétion selon l'impression que vous voulez donner et le type de job que vous envisagez de faire.

Ils en portent : tous les prédateurs urbains. Les couleurs de votre gang si vous êtes un loubard sont obligatoires. Mercenaires et samourai préfèrent leurs décorations et badges chargés de souvenirs mais le but est toujours le même : faut montrer que vous êtes un chasseur, pas une proie. Attention, certains autres prédateurs urbains n'aiment pas la provocation...



NéoTribal

Multiplicateur de Prix : x2

Principales griffes : Native, Indian Rise, Redskin

En résumant : on prend toute la vieille panoplie des indiens d'origine et on la remet au goût du jour. Pantalons à frange en skaï, mocassins à semelle plastique Encore pratiquée dans l'ouest américain mais tombe de plus en plus en désuétude en dehors des principales villes des NAO. Eventuellement, quelques accessoires de cow-boy (Stetson, jeans, chemises à carreaux) peuvent se marier avec le NeoTribal.

Accessoires divers : plumes artificielles, colliers de verroterie, tatouages bon marché imitant des originaux célèbres ...

Implants : moins ils se voient, mieux ça vaut, sauf si vous voulez jouer au "guerrier rouge".

Ils en portent : pratiquement tous les amérindiens qui vivent en ville dans les NAO ou au sein des tribus mais qui n'ont pas les moyens de s'offrir mieux.



TrueTribal

Multiplicateur de Prix : x4

Principales griffes : impossible d'en trouver ailleurs que dans les tribus ou l'on en porte

D'excellentes reconstitutions des vêtements traditionnels, en matériaux naturels ou quasi-naturels (peaux et fourrures d'élevage ou sauvages) et probablement fabriquées selon des techniques assez proches de la technique originale.

Accessoires : vous portez ce qui a un sens pour vous dans votre recherche des racines ancestrales

Implants : seulement si vous ne pouvez pas faire autrement Faites soit dans le fonctionnel pur et dur, soit dans le pratiquement invisible ...

Ils en portent : les peaux-roses (anglos vivant dans les NAO et adeptes du retour à la terre), les amérindiens les plus traditionalistes ...



FluoChrome

Multiplicateur de Prix : x3

Principales griffes : Galaxy, IconWear, Prism

Même au milieu de la foule, on doit pouvoir vous reconnaître. Pratiquement n'importe quel vêtement fait l'affaire du moment que c'est métallisé, fluorescent, transparent, phosphorescent, animé ou tout ça à la fois. Au total, vous devez parvenir à dégager autant de lumière que tout un appartement éclairé sans pour autant aveugler les autres (le but est qu'ils vous regardent, pas qu'ils soient obligés de mettre des lunettes noires ou de vous tourner le dos).

Évitez les tons fades, préférez les couleurs vives, les pastels changeants aux transformations aléatoires ou le lustre du chrome et des autres teintes métallisées.

Accessoires : tatouages lumineux, boucles d'oreilles stroboscopiques, teintures de cheveux et de peau, bracelets flashant selon vos pulsations cardiaques, etc... un truc très réputé : le micro-récepteur intégré aux fringues qui capte une chaîne tridéo quelconque et projette en direct sur le tissu (seulement 50 nuyens de plus sur un article vestimentaire de votre choix du moment qu'il entre dans la gamme FluoChrome)

Implants : plus c'est flashy, mieux c'est : membres chromés, optiques clignotants, datajack transparent, modifications de l'épiderme, du système pileux, de la couleur des yeux ou des dents. Reportez vous au chapitre traitant du Fashionware pour avoir quelques idées.

Ils en portent : tous les gens qui veulent flasher en boîte sans avoir les moyens de se payer du High Fashion ou du Faerie. Les starlettes, les présentateurs télé, les mannequins et tous ceux qui ne vivent que quand on les regarde ...





TechnoShaman

Multiplicateur de Prix : x2

Principales griffes : Circuit, Tech 21, VeryTech, Future/Venture

Incarnez l'avenir dans toute son efficacité et sa pureté esthétique : combinaisons moulantes, bleus de travail, treillis et autres fringues utilitaires portées par les corpotechs et les spationautes ou même dans certains cas les gardes corporatistes

Accessoires : pensez aux gilets et ceintures multipoches, aux attaches en velcro, aux caleulottes extra-plates et aux bracelets-téléphones.

Si vous voulez faire un peu moins "hard science" et un peu plus excentrique, ayez toujours un gadget sur vous, genre briquet-téléphone qui donne l'heure en swahili, nécessaire de maquillage déguisé en trousse à outils avec distributeur de cigarettes incorporé ou pourquoi pas pour une petite touche un peu rétro une vieille montre à gousset qui marche et est parfaitement à l'heure puisque son cœur est désormais une pile au radium...

Implants : un peu comme pour le CorpoStyle mais avec un peu plus de motifs en circuits fluorescents ou d'indicateurs LED et le logo de la compagnie, surtout le logo de la compagnie ... Pensez efficacité, sobriété mais aussi technologie. Si vous êtes un authentique croisé de l'avenir, pas seulement un type qui touche son virement mensuel en se salissant les mains, vos implants doivent donner ce feeling de machine que les autres cherchent souvent à éviter. Mais avant tout, ils doivent être de belles machines, combinant harmonieusement la pureté esthétique et l'efficacité fonctionnelle.

Ils en portent : pratiquement tous les techs, les spationautes et autres exécutants aux connaissances techniques reconnues qui les distinguent de la masse salariale des pupitreurs, des secrétaires, des vigiles au front bas, des petits comptables, des simples ouvriers spécialisés et des techniciens de surface.

CorpoStyle

Multiplificateur de Prix : x3

Principales griffes : Mortimer, Akima, Busineeds, Nagisa-Kyoto, Hashimoto for Men, Lancel

La gamme professionnelle destinée à tous les échelons corporatistes ou gouvernementaux intermédiaires et inférieurs. Les matériaux sont toujours synthétiques mais la coupe et le mariage des couleurs distinguent dans la plupart des corporations le pupitreur n° 7146 du chef de service ... Un moyen de montrer qu'on évolue dans le sillage des grands sans outrepasser les limites de la bienséance ... de nombreuses corporations laissent une certaine latitude à leurs dirigeants et cadres supérieurs mais ne sont pas forcément aussi ouvertes en ce qui concerne le reste de leurs employés.

Certaines vous donneront ce genre de fringues, d'autres vous obligeront à les acheter. Si vous avez de la chance, la seule chose qu'ils vous demanderont sera d'en porter.

Par contre, si vous bossez dans une zaibatsu nipponne, il est plus que probable qu'ils vous imposeront la marque, la couleur, la coupe et peut-être même le style des sous-vêtements et la taille du col de votre pyjama.

Accessoires : il est toujours utile de porter les montres, pin's et autres bidules arborant le logo de votre compagnie, surtout s'il s'agit du dernier truc lâché sur le marché.

Implants : ce qu'il faut pour bosser et rien de plus. Sachez vous faire remarquer par votre sobriété et votre travail, pas à cause de vos cyberoptiques incandescentes ou de votre peau cyber-tatouée. Si votre compagnie fabrique des implants qui ont en plus de jolis logos, demandez les avant qu'on vous les demande, ça fait toujours bien dans le dossier ...

Ils en portent : tous les employés corporatistes qui n'ont pas à se trimballer en uniforme ou en bleu de travail et qui ne sont pas assez importants pour que leur standing impose de l'Executive Class.





Executive Class

Multiplicateur de Prix : x 10

Principales griffes : Armanté, Zoé from Paris, Mortimer of London, Beijing et également Vashon Island ou Hashimoto/Tokyo

Plus classiques dans leur conception et destinés aux décideurs ou à ceux qui aiment passer pour des gens vraiment importants. Robes de soirées, tailleurs profilés, chaussures italiennes, smokings et trois-pièces de luxe avec chemises en soie naturelle et cravates de marque sont des éléments standard de cet arsenal.

Accessoires : bijoux précieux, montres Cartier et autres marques célèbres, tout dans la sobriété et l'élégance en même temps. Les années passent mais le pouvoir demeure et ses symboles avec lui.

Implants : efficacité, sobriété et en même temps élégance. Datajacks pratiquement invisibles, cybermembres en alliages orbitaux ultra-légers. Les couleurs sont le plus souvent métalliques et d'une brillance discrète. Jamais de chrome ou de bidules lumineux, sauf pour l'affichage de données et autres trucs qui donnent l'air important. Les cyberoptiques doivent avoir l'air d'yeux normaux ou dans le pire des cas avoir des pupilles de couleur exotique qui pourraient passer pour des lentilles de contact.

Ils en portent : pratiquement tous les dirigeants corporatistes importants, les chefs de gouvernements, les gros actionnaires qui brassent les milliards, les invités aux soirées de Mr l'Ambassadeur du Japon Impérial

Faerie

Multiplieur de Prix : x8 et +

Principales griffes : Avalon, Glossamer, Viviane le Fay, Quintessential

Lancé depuis Tir Na Nog, le style Faerie essentiellement porté par les elfes de la haute est tout en robes à voiles complexes, chemises brodées, capes volantes, bottes mi-longues et ce genre de truc très heroic-fantasy.

Accessoires : bijoux discrets évocateurs d'animaux ou des forces de la Nature, éventuellement avec des signes cabalistiques, des runes etc... (attention à ne pas porter n'importe quoi devant n'importe qui dans ce domaine...).

Implants : dans le mesure du possible **aucun**. S'ils sont inévitable, il est souhaitable qu'ils soient pratiquement invisibles à l'œil nu.

Ils en portent : On peut considérer qu'il s'agit d'un style presque exclusif aux élites elfes de Tir Na Nog, Tir Tairngire et d'autres endroits où l'on voit d'un assez bon œil les membres de l'espèce Homo Sapiens Nobilis ...inutile de dire que si vous êtes d'un autre métatype et débarquez habillé comme cela dans une soirée d'elfes également Faerie, on vous prendra pour le comique engagé pour l'occasion dans le meilleur des cas ...

Certains mages d'autres métatypes aiment à porter des trucs de style Faerie mais le prix passe souvent à x9 ou x10 si l'on veut du sur mesure qui valorise le porteur au lieu de le rendre ridicule.

Enfin, les elfes les plus importants qui aiment à porter du Faerie achètent souvent des articles dont le prix possède un multiplicateur rivalisant avec celui du style High Fashion décrit juste après (x50 ou +).





High Fashion

Multiplicateur de Prix : x 50 et +

Principales griffes : Armanté, Zoé from Paris, Mortimer of London, Beijing

Il s'agit de ces vêtements le plus souvent réalisés en série très limitée pour des gens richissimes. A peu près tous les styles et tous les habits sont concevables en High Fashion et un certain nombre de ces tenues sont des exemplaires uniques (qui coutent encore plus cher ...). Généralement, il faut compter au nombre des "amis personnels" du couturier pour qu'il crée une tenue qui portera votre nom ... mais quelques imitations très reconnaissables par les gens qui portent les originaux existent pour "seulement" le prix indiqué.

A titre d'exemple, le High Fashion automne-hiver 2057 faisait dans le style pseudo-écolo (vêtements en fourrure authentique de phoque, robes semblant faites de feuilles d'arbres tressées, vestons de cuir de baleine). Début printemps 58 par contre (illustration ci-contre), c'était le trip fluorescent et translucide avec du diamant et d'autres trucs précieux pour "donner un peu de brillant", de la vraie soie naturelle et des tatouages authentiques (mais pratiqués sous anesthésie...)...

Accessoires : montres et bijoux personnels de prix, pièces uniques et réalisées par des maîtres artisans (compter entre 50.000 et 200.000 nuyens, voire beaucoup plus ...).

Implants : inutiles puisque les organes clonés sont plus avantageux et que d'autres personnes travaillent à votre place. Si vous devez malgré tout en avoir, faites dans la surenchère permanente : datajacks en platine, cybermembres dédicacés par les grands maîtres, cyberoptiques aux pupilles de diamant authentique, épiderme fluorescent, chromé, transparent, en fourrure synthétique ou naturelle ... mais pensez à vous en débarrasser au plus vite dès que cela ne sera plus "in".

Ils en portent : les tops d'Hollywood, les rockers novastars, les milliardaires excentriques et tous ces gens riches à n'en plus finir qui viennent assister à l'avant-première du dernier sim d'Honey Brighton en présence de la star elle-même et sous les yeux de plus d'un demi-milliard de tridéospectateurs.

Chapitre DEUX - FASHIONWARE

Comme on peut s'en douter, le Fashionware se présente sous deux formes : bioware et cyberware.

Cyberware	Essence	Prix
Modification Esthétique	0.0	1000
See Me All Syntheskin	1.3	10000
SkinWatch	0.2	900
TattooChip	0.1	400
TattooSkin	1.5	20.000
Bioware	Body Index	Prix
RainbowSkin	0.1	1600
SexxxMaxx	0.4	5000
Truth-in-your-Eyes™	0.1	1500

LE CYBERWARE

Le Fashionware cybernétique est toujours considéré comme légal dans les pays industrialisés, avec une Disponibilité 2/24hrs.

Modification Esthétique

Principaux Labels : ChromeMan, Johnny Spinrad, Kawaii Kaze, Ares Consumer Electronics, Très Chic Cosmetics, VisionCrafters et beaucoup d'autres...

Il s'agit de l'option déjà accessible dans les règles pour les prothèses auditives et optiques mais que l'on peut appliquer à d'autres implants, principalement les membres cybernétiques bien que les griffes retractiles puissent par exemple être également concernées. Les modifications les plus populaires sont : membre transparent (permettant de voir les mécanismes en action), chromés, dorés, phosphorescents, gravés, etc...etc...etc...

Le cout de base d'UNE modification est de 1000 nuyens mais sujet à la discrétion du MJ. Ce prix peut augmenter selon les matériaux utilisés ou si la modification a été réalisée par un designer renommé.

Par exemple, dans la vieille aventure "Mercurial", le grand designer japonais Sorayama a réalisé les membres cybernétiques argentés de la superstar et le coût des deux modifications esthétiques (membre argenté + membre gravé) pour chaque membre qui ne serait que de 8000 nuyens au total (2 bras et 2 jambes) dépasse certainement les 20.000 nuyens vu qui les a réalisés...

See Me All Syntheskin

Principales Marques : Cellworks, Genetique, Johnny Spinrad

La peau du sujet est complètement remplacée par un substitut synthétique qui en reproduit toutes les fonctions mais qui peut également devenir transparent sur commande, permettant de voir l'anatomie du porteur en "live". Le basculement en mode transparent prend une Action Simple et abaisse automatiquement le Charisme du porteur à 1. Toutes les compétences sociales et relationnelles souffrent d'une pénalité de +3 sauf en cas de tentatives d'interrogatoire ou d'intimidation ou elles sont par contre ajustées avec un bonus de -2 au seuil de difficulté.

Cette option est assez populaire dans certains gangs, particulièrement dans la Ligue Caraïbes. Conserver en permanence la Syntheskin en mode transparent n'est pas recommandé en cas de fort ensoleillement car la protection insuffisante des organes internes contre les ultraviolets peut entraîner cancers et tumeurs.

Vous pensiez être le meilleur ? Vous aviez tort

Maintenant, une nouvelle machine de mort parcourt les rues, une machine dont les composants ne sont pas fabriqués mais cultivés, cultivés par :

Universal Omnitech

La technologie est aussi une affaire de culture

Skinwatch

Principales Marques : Eastern Electronics, Lotus Multimedia, Johnny Spinrad

Une minipuce est implantée dans le poignet alors qu'une section rectangulaire de l'épiderme est remplacée par des cellules artificielles qui réagissent aux émissions de la puce pour afficher à même la peau l'heure et la date en chiffre phosphorescents. Une simple télécommande à infrarouges (50 nuyens) permet de changer l'heure ou de passer en mode chronomètre. Ces fonctions peuvent également être commandées directement si vous possédez également un Encephalon, un SoftLink ou tout type de processeur/cyberdeck cranien.

TattooChip

Principales Marques : Johnny Spinrad, Très Chic Cosmetics, Yamatetsu

Le même principe que la montre dermique Skinwatch avec une puce un peu moins complexe qui ne peut afficher que des "tatouages" lumineux pré-programmés. Vous pouvez afficher jusqu'à sept images fixes en boucle continue ou un seul "tatouage" animé à même votre épiderme.

TattooSkin

Principales Marques : Johnny Spinrad, Yamatetsu

Comme la Skinwatch et le TattooChip mais votre épiderme a été entièrement remplacé par une peau artificielle. Vous pouvez désormais afficher un gigantesque tatouage animé sur tout votre corps. L'exemple le plus populaire est le tatouage animé de dragon oriental qui s'enroule autour du torse et des membres du porteur.



LE BIOWARE

Le Bioware de mode est considéré comme légal avec une Disponibilité de 3/48hrs. En fait, ce type de ware a sans doute été sur le marché bien avant les implants bionétiques de combat/de travail figurant dans le supplément Shadowtech.

RainbowSkin

Principales Marques : Johnny Spinrad, Yamatetsu
Lassé du rouge, du jaune, du blanc et du noir ? Vous rêvez d'une peau verte, pourpre, argentée ou orange ?

Des nanomachines vont modifier vos glandes à mélanine afin de donner à votre épiderme cette couleur qui fera tant de jaloux...

NB : la même technologie peut être appliquée à votre système pileux ou à vos pupilles et un traitement d'ensemble (épiderme, yeux et poils) a un cout total réduit de 10 % (4320 ny) pour un Body Index de 0.3 seulement. Bien sur, si vous vous laissez par la suite de votre nouvelle couleur, vous pouvez en changer à nouveau ou revenir à celle d'origine dans n'importe quelle Bodyshop pour la moitié du prix initial..

SexxxMaxx™

Principales Marques : Phoenix Biotechnologies, Cellworks, Genetique, Tan Tien, Universal Omnitech, Yamatetsu

Quelques modifications discrètes de vos organes intimes et un ou deux délicats ajustements hormonaux feront de vous une vraie bête de sexe : plus vite, plus longtemps, plus souvent. Un produit qu'aucune marque digne de ce nom ne négligera de présenter sur son catalogue...

Truth-in-your-Eyes™

Principales Marques : Genetique, Phoenix Biotechnologies

Une petite modification des pigments de vos pupilles couplée avec quelques modifications neuronales mineures permettront à vos yeux de changer de couleur selon votre humeur. Vous serez plus authentique, plus sincère, plus... présent. Choisissez la palette de couleurs de vos émotions que vous pourrez même modifier par la suite dans un Bodyshop pour seulement 20 % du prix de base.

Chapitre Trois – Biosculpture & Reconstruction

La Biosculpture

La Biosculpture est l'équivalent de la vieille chirurgie plastique du siècle dernier mais en beaucoup plus efficace et beaucoup plus difficile à reconnaître. Pratiquement n'importe quelle sorte de modification chirurgicale peut être envisagée en dehors des plus lourdes. Par exemple, un humain ne peut être biosculpté en nain ou en troll et inversement.

Il est important de ne pas oublier que la Biosculpture n'est qu'une chirurgie plastique et qu'elle ne modifie que votre apparence. Ainsi, vous pouvez avoir l'air d'un athlète, votre force physique ne changera pas pour autant.

Biosculpture de Base

Cout : 2000 nuyens/modification

Utilisée pour enlever les cicatrices, vous donner des oreilles pointues ou une mâchoire de belles dents blanches, faire disparaître une marque de naissance gênante... nécessite environ une heure de chirurgie et une journée de convalescence.



Biosculpture Avancée

Cout : 10.000 nuyens/modification

Vous pouvez changer de voix (en trafiquant vos cordes vocales), votre couleur de peau, d'yeux, de cheveux. Avoir des jambes fines, des épaules viriles, des seins parfaits et ainsi de suite.

Soixante dix ans plus tôt, la Biosculpture Avancée était le fin du fin en matière de chirurgie esthétique. Maintenant, elle est bien plus répandue et bien plus fiable. Votre apparence peut changer au point qu'il sera difficile de vous reconnaître (Intelligence, seuil 5). Vous pouvez devenir la copie presque parfaite de votre novastar favorite. La Biosculpture Avancée est également souvent utilisée dans certains réseaux de prostitution où l'on fournit au client quelqu'un qui corresponde à ses fantasmes personnels... moyennant une somme d'argent confortable.

Chaque modification demande deux heures de chirurgie et une journée de convalescence. Bien sûr, plus vous aviez l'air de la personne que vous voulez imiter avant qu'on vous opère, et moins la procédure sera lourde...

Biosculpture Totale

Cout : 40.000 nuyens/modification

Comme le nom l'implique, c'est le top en matière de chirurgie plastique. Même vos empreintes digitales, vocales et rétiniques peuvent être changées. Pour résumer : vous êtes effectivement quelqu'un d'autre et seul un examen médical pourra prouver que vous n'avez pas toujours été ainsi.

Attendez vous à environ 6 heures d'opération suivies d'au moins deux jours de convalescence lourde.

Nota Bene : pour des raisons évidentes, la Biosculpture Totale n'est jamais légale, elle représente un atout pour les criminels (et les shadowrunners...) bien trop intéressant pour que les autorités la cautionnent. Néanmoins, les grandes stars et les gens de la jet-set sont presque toujours hissés tranquilles lorsqu'ils y recourent... après tout, ce sont des gens respectables et des citoyens comme il faut, n'est ce pas ?

Règle Optionelle : Biosculpture de Deuxième Main

Les "posers", les "wanabees" et autres personnes souhaitant imiter leur idole représentent une fraction non négligeable de la population. Par voie de conséquence, les Bodyshops bas de gamme peuvent vous assurer les mêmes prestations que celles décrites plus haut mais à moitié prix. Néanmoins, votre look aura l'air moins... authentique, plus artificiel. Ainsi, vous reconnaître alors que vous avez subi un Biosculpture Avancée de deuxième main imposera un seuil de 3 et non 5 si vous aviez payé le prix normal.

La Reconstruction Corporelle

Il s'agit à la fois de Biosculpture Totale mais aussi de modifications intensives de votre système hormonal, musculaire, sanguin, voire même de l'usage de nanotechnologie. Une fois la reconstruction terminée, vous n'aurez pas seulement l'apparence de quelqu'un d'autre, vous serez physiquement la personne souhaitée à tous points de vue et seules des analyses médicales poussées feront la différence.

Bien évidemment, la plupart des reconstructions corporelles à l'exception du changement de sexe sont illégales dans la presque totalité des pays. En dehors de certaines nations comme Taiwan, la Californie ou certains états hollandais et germaniques, les hermaphrodites et asexués n'ont même pas d'existence légale.

Seuls les établissements les plus prestigieux peuvent utiliser et financer cette technologie. Dans les ombres, il n'y a pas plus d'une dizaine d'établissements de ce type sur la planète et y accéder est pratiquement impossible sans les bons contacts.

Là encore, seul le changement de sexe est assez répandu et peut en fait être réalisé dans la plupart des cliniques discrètes qui font dans la biosculpture.

De plus, la reconstruction corporelle est suffisamment intensive sur un plan psychophysiologique pour entraîner une perte d'Essence puisqu'il ne s'agit plus d'avoir l'air d'une autre personne mais de le DEVENIR dans sa chair même. De plus, la Reconstruction implique un certain de Body Index analogue à celui du Bioware (Shadowtech).

Les reconstructions sur des Trolls et Nains qui souhaiteraient changer de métatypes (ou sur un humain qui souhaiterait devenir un Nain ou un Troll) ne sont pas encore possibles. Des expériences dans ce sens ont été tentées mais dans le meilleur des cas le Body Index atteignait au minimum 5 et 80% des sujets mouraient de causes diverses dans les trois mois suivant la reconstruction. Aucun sujet n'a survécu plus d'un an et on estime qu'il faudra encore une dizaine d'années avant que les techniques soient assez fiables pour permettre ce genre de reconstruction. Appliquer plusieurs reconstructions entraîne des pertes d'Essence et de Body Index cumulatives. Ainsi, changer de sexe et de métatype en partant d'un humain de sexe masculin pour devenir une elfe de sexe féminin vous coutera 4 Points de Body Index et 0.20 points d'Essence.

Changement de Sexe

Cout : 60.000

Body Index : 1

Perte d'Essence : 0.15

Opération : sept heures

Convalescence : 48 heures

Vous pourrez même avoir des enfants avec un/une partenaire de votre ancien sexe.

Hermaphrodite

Cout : 80.000

Body Index : 1.2

Perte d'Essence : 0.15

Opération : 11 heures

Convalescence : 72 heures

Une conversion parfaitement opérationnelle à tout point de vue. Cependant, attendez vous à quelques complications légales (monsieur ? madame ?) a moins que les lois locales permettent un sexe "neutre" ou vous imposent un sexe "légal". En Hollande par exemple, le terme "Sirra" est utilisé pour les hermaphrodites au lieu de monsieur/madame.

High Class & High Tech

Vous ne brillez pas **assez** dans les soirées branchées ?

Chrome et **Classe** sont vos maîtres mots ?

Laissez tomber le hardware **terne** et fonctionnel !

Exigez la qualité ! Achetez du cyberware

JohNny Spinrad

Le haut de gamme à des prix raisonnables !!

JohNny Spinrad

American Style for America's Bests

Asexualisation

Cout : 105.000

Body Index : 1.6

Perte d'Essence : 0.15

Chirurgie : 10 heures

Convalescence : 72 heures

Plus de menstruation, plus de barbe, plus de désir sexuel... Toutes vos hormones sexuelles sont purgées définitivement de votre organisme qui ne pourra plus les produire. Trois complications minimales sont prévisibles :

- les problèmes légers dus aux changements de sexe, analogues à ceux des hermaphrodites
- vous devez choisir votre apparence avec soin parce qu'elle ne sera plus jamais influencée par vos hormones...
- certains compléments alimentaires ou médicamenteux peuvent s'avérer nécessaires pour

pallier à certains effets secondaires (compter environ 1500 nuyens/mois de "frais d'entretien").

Reconstruction - Elfe

Cout : 300.000

Body Index : 2

Perte d'Essence : 0.10

Opération : 2 jours

Convalescence : une semaine

L'idéal pour tous les adorateurs des elfes. Généralement, seuls des humains y font appel mais si vous êtes un ork, vous pourrez y parvenir en deux étapes en devenant d'abord un humain (voir ci-dessous)

Vous modifiez vos caractéristiques *physiques* comme si vous étiez un Elfe et l'option Reconstruction Rétinienne peut facilement être incluse dans le processus, vous donnant même la vision nocturne des elfes pour seulement 5000 nuyens de plus.

Reconstruction –Humain

Cout : 185.000

Body Index : 2

Perte d'Essence : 0.10

Opération : deux jours

Convalescence : une semaine

Conçue pour les orks qui souhaitent devenir humains. Inclut l'extraction des canines et leur remplacement par des dents moins proéminentes. Le sujet passera pour un humain sans problème mais perdra tous les ajustements aux caractéristiques *physiques* des orks. Vous pouvez choisir de conserver ou non votre vision nocturne. Certaines rumeurs font état d'un procédé analogue utilisé par certaines nations elfiques pour infiltrer des agents à l'étranger...

Reconstruction – Alter Ego

Prix : 700.000

Body Index : 3

Perte d'Essence : 0.50

Opération : une semaine

Convalescence : dix jours

La forme ultime de reconstruction corporelle : vous spécifiez qui vous voulez devenir et vous pouvez considérer que c'est fait. Seuls vos souvenirs, vos chromosomes et votre âge physiologique ne changent pas.

Comme on peut s'en douter, la reconstruction Alter Ego est encore plus difficile à obtenir que les autres. Elle ne permet pas de dépasser les limites posées dans l'introduction de ce chapitre.

Règle Optionelle : Reconstruction au rabais

En dehors des établissements prestigieux, un certain nombre de cliniques et chaînes de

bodyshops proposent pour la moitié du prix un service de Reconstruction Corporelle. Extérieurement, aucune différence n'est visible mais attendez vous à des tas de complications minimales qui peuvent inclure tout ou partie des problèmes suivants : allergies, déficiences immunitaires, troubles hormonaux, troubles de la personnalité, tumeurs, leucémies, etc, etc, etc... vous êtes prévenu.

Dernier détail : le Body Index d'une telle Reconstruction est doublé, ainsi que la perte d'ESSence.



Cas Particulier : Biosculpture et Reconstruction Exotiques

Technologiquement, elles sont possibles et l'on pourrait créer des hommes-tigres ou autres. Mais les corporations en biotechnologie ont depuis longtemps calculé que l'intolérance raciale qui règne partout sur la planète empêcherait la création d'un véritable marché dans ce domaine. Elles gardent donc ce genre de services pour une poignée de gens riches qui peuvent se permettre de vivre à l'abri des préjugés et haines du reste de la planète. Les détails techniques sont laissés à l'appréciation du MJ.

Chapitre Quatre – La Technologie TEMPLATE

Introduction

Au lieu de simplement ressentir les sensations enregistrées de Honey Brighton, Damien Knight ou Neil the Ork Barbarian, que diriez vous de devenir ces personnes dans votre propre tête ? d'avoir leurs tics, leurs attitudes, leur caractère ? Voilà ce que permet la technologie Template.

Les précurseurs en ce domaine furent la petite compagnie Global Technologies basée à Seattle (cf. New Seattle et l'aventure "Les voleurs de narcopuces"). En 2052, ils développèrent une puce combinant les aspects les plus intéressants des technologies simsens, PAB et ASSIST ainsi que des Glaces Psychotropiques. Leurs puces prototypes permettaient à l'utilisateur qui l'enfichait d'agir et de penser comme une autre personne, synthétique, avec une large palette d'émotions, de souvenirs et même de compétences implantées.

Rapidement, cette technologie fut développée et exploitée par d'autres corporations (comme le montre le roman "Les rues de sang") pour diverses applications commerciales, militaires ou plus sinistres...



Aperçu de la Technologie Template

Les puces Template sont classées sur un plan légal comme des BTL car a) leur signal n'a pas de limitation d'intensité ou d'horloge interne et b) elle altèrent dramatiquement le comportement de l'utilisateur.

Ainsi, elles sont illégales dans les UCAS par exemple alors que vous pouvez les acheter dans n'importe quel Stuffer Shack californien du moment que leur emballage inclut la notice conforme aux spécifications du Surgeon General (Cf. California Free State).

Une puce Template peut être réalisée de deux manières : par des enregistrements Simsens FULL (Shadowbeat) et des heures d'interview avec le sujet afin d'obtenir un "duplicata" le plus fiable possible ou à l'opposé en construisant une

personnalité synthétique (le cas le plus pratique si le sujet est une personnalité fictive ou décédée...). Bien évidemment, la première technique est la plus précise mais aussi la plus couteuse et beaucoup de gens préfèrent qu'on fasse une copie artificielle et inexacte de leur personnalité plutôt qu'on les interroge en long, en large et en travers...

Contrairement aux puces simsens et BTL classiques qui forcent le sujet à s'installer confortablement parce qu'il n'ira nulle part sous leur influence, les puces Template le transforment en une réplique vivante, active et éveillée de quelqu'un d'autre, ce qui rend l'utilisation de casques, fauteuils et consoles de lecture un peu... délicate. La plupart des utilisateurs préfèrent donc utiliser des chipjacks et datajacks, ce qui donne un nouveau sens à la vieille expression "plug and play".

Il existe quatre niveaux de base de technologie template. Les niveaux les plus faibles permettent à l'utilisateur de conserver le contrôle des événements et de retirer la puce lorsqu'il le désire alors que les puces plus puissantes neutralisent complètement la personnalité du porteur tant qu'elles sont actives.

Quand une puce Template vient avec des compétences d'accompagnement, elle obéit aux règles sur les compétences cablées et les logiciels de compétences. La technologie template est bien plus efficace que ces méthodes et ne nécessite aucun autre implant (interface de compétence...), principalement parce qu'elle s'accompagne de quelques effets secondaires...

Principaux Fabricants : pratiquement toutes les corporations impliquées dans le simsens vendent des Template là où elles sont légales. Grâce à la législation californienne, les géants du simsens de Los Angeles (Amalgamated Studios, Affiliated Artists...) ont des filiales qui ne font rien d'autres que produire des Templates de leurs superstars, vivantes ou mortes. Comme de juste avec la technologie simsens illégale dans certains pays, Hong Kong est également un gros producteur et les corporations ainsi que les syndicats du crime encaissent de confortables bénéfices annexes là où les puces sont officiellement interdites par la loi.

Template - Type I

A ce niveau, vous avez les attitudes de base, l'accent, les tics et le langage corporel de votre modèle mais rien de plus.

Vous êtes toujours vous même mais certains stimuli extérieurs peuvent altérer vos émotions afin que vous réagissiez davantage comme votre "nouveau moi".

Prix : 400 Ny.

Template - Type II

Comme le type I mais en plus intéressant grâce à tous les pseudo-souvenirs incorporés (copiés depuis la personne originale grâce au simsens ou entièrement fabriqués) ainsi qu'aux compétences d'accompagnement. Vous pouvez disposer ainsi de 5 compétences de niveau 3 ou inférieur. Bien sur, vous ne chanterez pas comme Maria Mercurial mais au moins, vous chanterez...

Retirer la puce fait instantanément disparaître ces compétences supplémentaires.

Prix : 1000 ny x total des niveaux de compétences

Exemple : une puce template incluant 3 compétences de niveau 2 (6 niveaux de compétences au total) coutera 6000 Ny.

Template - Type III

L'équivalent des prototypes de Global Technologies mais plus fiables et surtout, meilleur marché. Vous pouvez avoir jusqu'à 7 compétences différentes de niveau 6 ou inférieur. Vous avez un assortiment complet de "souvenirs" sur votre enfance et la plupart des événements importants de votre "vie". Lorsque vous retirez la puce, vous vous rappelez parfaitement ce que vous avez fait alors que vous étiez sous son influence.

Prix : 2000 ny x total des niveaux de compétences.

Template - Type IV

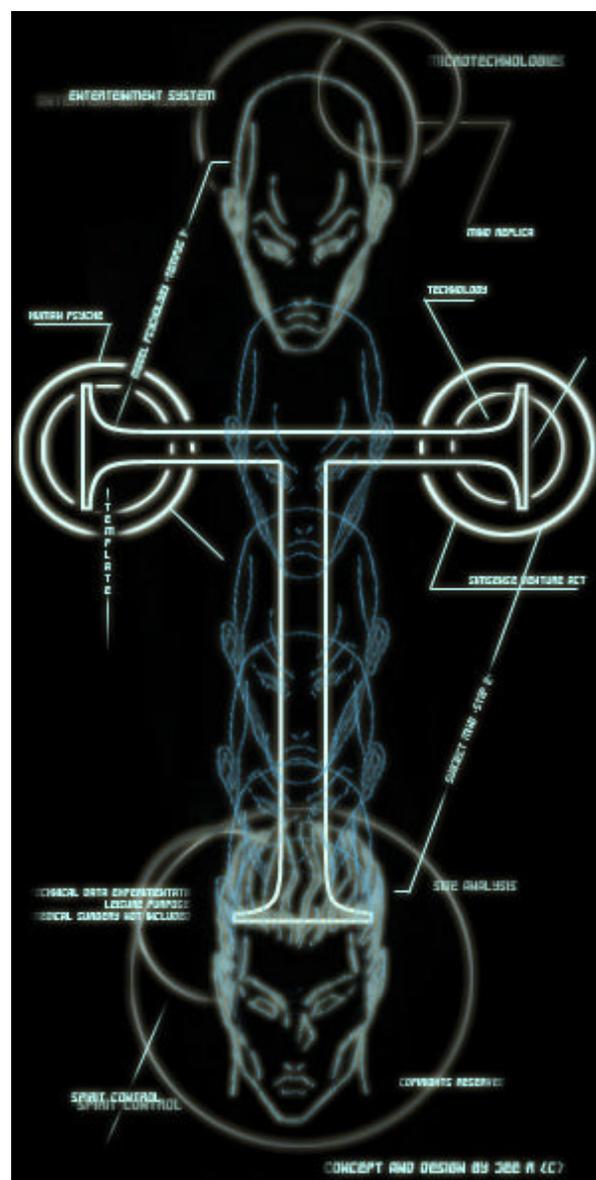
Le fin du fin en la matière, tout au moins pour l'instant. Les puces de Type IV sont presque identiques aux meilleurs prototypes de Global Technologies (détaillés dans "Les voleurs de narcopuces") avec beaucoup moins d'effets secondaires.

Votre véritable personnalité n'existe plus tant que la puce n'est pas retirée et vous n'êtes pas en état de le faire vous-même puisque vous êtes convaincu d'être vraiment quelqu'un d'autre et n'avez aucun lien avec votre existence réelle. La plupart du temps, la puce inclut même une "explication" sur votre existence. Ainsi par exemple, utiliser une puce émulant JFK vous amènera à croire que vous êtes l'ancien président réincarné alors qu'une puce Damien Knight de type IV vous fera croire que vous êtes le véritable

Knight en vacances incognito sous un déguisement dû à la chirurgie esthétique pendant qu'une doublure vous remplace par exemple... des fois, la programmation peut être un peu plus... sinistre. Par exemple lorsque la puce vous fait croire que "l'autre" Damien Knight est en fait un imposteur et que vous êtes parvenu à échapper aux salauds qui vous ont enlevé pour le mettre à votre place... par exemple...

Votre vrai moi est totalement inexistant et il en va de même pour vos compétences. Par contre, vous pouvez utiliser jusqu'à 15 compétences différentes implantées dans la puce, chacune étant au maximum de niveau 8.

Prix : 5000 ny x nbre total de niveaux de compétences



Les limites de la technologie Template.

Comme de juste, les compétences de lancement de sort, de projection astrale, d'invocation ainsi

que les pouvoirs des adeptes physiques sont impossibles à reproduire.

La durée de vie moyenne d'une puce Template est d'environ *250 heures d'usage continu* (un peu plus de 10 jours...) au delà de laquelle elle peut développer des bugs, des pannes, des incohérences (et ainsi augmenter le stress du porteur ou attaquer son équilibre psychique), voire même provoquer un choc neural semblable à celui causé par une Glace Noire (mais sans cyberdeck pour vous en protéger...)

Accoutumance aux Puces Templates

Après 24 heures d'utilisation continue, une puce template peut causer une accoutumance qui forcera l'utilisateur à enficher de nouveau la puce lorsqu'il est stressé, à moins de réussir un jet en Volonté. Le Seuil de ce jet en Volonté est égal à 2 fois le niveau de la puce. (Une puce Type I a donc un seuil de 2 alors qu'une puce Type IV possède un seuil de 8...).

Un jet de Volonté raté fait que le sujet enfiche la puce dès que possible et que ses jets de Volonté ultérieurs contre l'accoutumance sur une puce reproduisant la même personnalité auront un Seuil augmentés de 1 point par échec (ainsi, trois échecs pour se débarrasser d'une puce type IV feront passer le seuil de 8 à 11...).

Retirer de force une puce Template à son porteur alors qu'il a échoué son jet en Volonté augmente de 1 point TOUS ses seuils de réussite pour TOUTES ses actions jusqu'à ce qu'il ait de nouveau pu enficher la puce.

A l'opposé, un jet en Volonté réussi fait que vous résistez à l'impulsion de mettre la puce, tout au moins tant que vous n'êtes pas à nouveau stressé... si vous aviez raté un ou plusieurs jets d'accoutumance avant de parvenir enfin à réussir, chaque réussite fera diminuer de 1 le seuil de votre jet en Volonté contre une puce reproduisant cette personnalité précise, jusqu'à ce que, à force de jets réussis, votre seuil d'accoutumance retombe à sa valeur initiale (Niveau de la puce x 2).

Exemple : vous essayez une puce de type III (Seuil d'accoutumance = 6). Par la suite, durant des combats ou des disputes avec votre femme, vous ratez trois jets d'accoutumance et enfichez à nouveau la puce. Son Seuil d'accoutumance est donc désormais de $6+3 = 9$. Puis, par des efforts de volonté incroyables, vous parvenez à deux reprises à résister à l'impulsion de remettre la puce. Le seuil de 9 perd donc deux points et tombe à 7. Un autre jet réussi et il reviendra à sa valeur initiale de 6.

Chaque semaine d'utilisation continue augmente automatiquement votre Seuil d'Accoutumance de 1 point contre toute puce reproduisant la même personnalité.

Chaque mois sans utiliser de puce template reproduisant la même personnalité réduit automatiquement le Seuil de 1 point jusqu'à ce qu'il retrouve sa valeur initiale (cela se produit généralement lorsque votre famille ou des amis bien intentionnés vous font enfermer dans une clinique discrète pour une petite cure de sevrage...). Combiner cette période de sevrage forcé avec des séances de psychothérapie/psychanalyse va réduire ce délai de un mois à 15 jours, à condition de participer à aux moins deux séances par semaine.

Lorsque le Seuil d'Accoutumance d'une puce particulière est revenue à sa valeur initiale, vous ne risquez pas plus qu'un utilisateur débutant de replonger tant que vous ne vous payez pas un nouveau trip de 24 heures ou plus...

La plupart des gens pensent (à tort) qu'utiliser des puces Template de manière plus réduite (par exemple : des trips de six heures chaque jour au lieu d'un trip continu 24/24) est beaucoup moins dangereux. Effectivement, c'est le cas en ce sens que cela ne provoque pas d'accoutumance directe mais, après plusieurs semaines, TOUTES les recherches menées prouvent que plus vous placez le sujet dans des situations stressantes ou inhabituelles et plus il aura tendance à porter sa puce, surtout si la personnalité qu'elle contient est vécue comme plus "stable" et "fiable" que la véritable personnalité du sujet.

Ou, pour être encore plus clair, les shadowrunners devraient se méfier des puces du genre "super-soldat".

Enfin, et juste histoire d'enfoncer un dernier clou dans le cercueil, dès que votre Seuil d'Accoutumance atteint ou dépasse la valeur de 10, vous risquez de développer quelques troubles permanents de la personnalité, plus ou moins graves, voire même des dégâts neurologiques qui perdureront même si on vous débarrasse par la suite de cette accoutumance...

THE END

Jee Raj et Pénombre – Avril 2002