

La Soie

&

LE CHROME

Guide de la Mode Pour SHADOWRUN (version 1.0) Par Pénombre

(penombre@wanadoo.fr)

Introduction et Préambule

Vous avez sous les yeux la première version d'un guide qui aurait normalement dû paraître accompagné d'illustrations. Malheureusement, la dessinatrice qui s'était portée volontaire pour s'en charger n'a pas donné signe de vie depuis un moment et j'ai pris la décision de vous livrer mon travail en l'état en attendant que nous reprenions contact, avec la perspective bien sûr de voir un jour une version 2.0 illustrée abondamment. Dans l'intervalle, ces quelques pages ont la prétention d'aborder la mode à shadowrun sous plusieurs aspects : les vêtements, les implants, la chirurgie esthétique et les personnalités artificielles. Il ne s'agissait pas pour moi de vous faire un catalogue complet de tous les courants musicaux, plastiques et électroniques existants mais juste de donner quelques éléments de départ pour approfondir le "style" d'un univers futuriste comme celui de shadowrun. Le supplément Shadowbeat a abordé de manière très complète les aspects technologiques, économiques et sociaux de la tridéo, des compétitions sportives, du rock'n roll, du simsens et plus généralement des médias à Shadowrun. On peut donc considérer ces quelques pages comme une sorte de petit addendum officieux. En tant que tel, il n'a pas grande valeur intrinsèque mais il revêt à mes yeux au moins deux intérêts : premièrement, il aborde un des nombreux aspects de l'univers de Shadowrun qui n'a pas été creusé (ni même apparemment envisagé) par ses concepteurs. Deuxièmement, il est un point de départ, une sorte de piste pour que *vous* définissiez à *votre* manière cet aspect du monde. Par ailleurs, si votre imagination a été stimulée par ces quelques pages et que vous avez des idées qui les complèteraient, pensez à m'envoyer un petit mot et je serai foncièrement ravi d'ajouter vos œuvres à une future version 1.1 ainsi que d'avoir des co-auteurs pour ce petit projet qui est somme toute en l'état actuel assez insignifiant.

Je pense avoir fait plus que ma part de fausse modestie dans cette introduction et il me semble qu'il vaudrait mieux maintenant vous laisser lire la suite et imaginer de quoi les gens pourraient bien avoir l'air dans *votre* univers Shadowrun.

Bonne lecture

Chapitre Un – VETEMENTS

VETEMENT	Normal	Fashionarmor	
Exemples	Prix	Protect	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. De nombreux styles vestimentaires sont concevables, du streetwear classique au kimono d'intérieur japonais, en passant par les capes éliques, les pantalons à franges indiens et les costumes trois pièces.

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

High Fashion (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 coûtent 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. Le High Fashion automne-hiver 2052 fait dans le style pseudo-écologique (vêtements en fourrure authentique de phoque, robes semblant faites de feuilles d'arbres tressées ... vestons de cuir de baleine), il y a six mois, c'était le trip fluorescent et translucide avec du diamant en guise de fibres optiques et de la soie ...

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 dédiés par les grands maîtres, cyberoptiques aux pupilles de diamant authentique, épiderme fluorescent, chromé, transparent, en fourrure synthétique ou naturelle ...

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

Executive Class (prix x 10)

Principales griffes : idem que ci-dessus (Armanté, Zoé, Mortimer, 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, 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

CorpoStyle (prix x 3)

Principales griffes : Mortimer, Akima, Busineeds, Nagisa-Kyoto, Hashimoto-Tokyo

La version meilleur marché de l'Executive Class et reconnaissable comme tel. Destinée à tous les échelons corporatistes/gouvernementaux intermédiaires et inférieurs. Les matériaux sont toujours synthétiques mais la coupe et le mariage des couleurs distinguent dans la plupart des corporations le pupitre 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 obligent les échelons inférieurs à porter des couleurs ou des vêtements précis.

Accessoires : il est toujours utile de porter des 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 ...

NeoTribal (prix x 2)

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

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 (prix x 4)

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 traditionnalistes

...

Faerie (prix x 8)

Principales griffes : Avalon, Glossamer, Viviane le Fay

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 heroïc-fantasy.

Accessoires : bijoux discrets évocateurs d'animaux ou des forces de la Nature

Implants : dans le mesure du possible **aucun**, dans le pire des cas, pratiquement invisibles à l'œil nu.

Ils en portent : On peut considérer qu'il s'agit d'une variante bien définie du style High Fashion pratiquement réservée 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, on vous prendra pour le comique engagé pour la soirée dans le meilleur des cas ...

Urban Wear (prix normal)

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 côté 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 riches qui veulent s'encanailler dans les bas quartiers.

Street Samurai (prix normal)

Principales griffes : Street Warrior, Strike 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 samouraï des rues : treillis issus des surplus militaires et corporatistes, blousons de synthécuir 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 Armement et Equipement peuvent vous donner des idées ... si vous avez des tatouages du gang ou de votre ex-unité, montrez les.

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.

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

FluoChrome (prix x 3)

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 ou tout ça à la fois.

Accessoires : tatouages lumineux, boucles d'oreilles stroboscopiques, teintures de cheveux et de peau métallisées ou lumineuses ...

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.

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 (prix x 2)

Principales griffes : Circuit, Tech 21

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

Accessoires : pensez aux gilets et ceintures multipoches, aux attaches en velcro, aux calcolettes extra-plates et aux bracelets-téléphones. Ayez toujours un gadget sur vous, genre briquet qui donne l'heure ou nécessaire de maquillage déguisé en trousse à outils

Implants : un peu comme pour le style 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 ...

Ils en portent : pratiquement tous les techs, les spatonautes et autres exécutants aux connaissances techniques qui les distinguent de la masse salariale

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

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 modification 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 cout 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 que 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.

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 cranién.

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.

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.

BIOWARE

Le Bioware de mode est considéré comme légal avec une Disponibilité de 3/48hrs. En fait, ce type de ware qui 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 ?

Les nanomachines de Yamatetsu 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.

Truth-in-your-Eyes

Principales Marques : Genetique, Phoenix Biotechnologies

Une petite modification des pigments de vos pupilles couplée avec quelques modifications neuronales mineurs 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

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 machoire 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 ou 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 rétinienues 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.

Règle Optionnelle : 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 décrites plus haut mais à moitié prix. Néanmoins, votre look aura l'air moins... authentique, plus artificiel. Ainsi, vous reconnaîtrez alors que vous avez subi une Biosculpture Avancée de deuxième main imposera un seuil de 3 et non 5 si vous aviez payé le prix normal.

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 plupart 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 psycho-physiologique 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 même, la Reconstruction implique un certain de Body Index analogue à celui du Bioware.

Les reconstructions sur des Trolls et Nains qui souhaiteraient changer de métatypés (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

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.

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. Deux complications minimales sont prévisibles :

- les problèmes légaux 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...

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.

Règle Optionnelle : 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.

Chapitre Quatre – La Technologie TEMPLATE

Introduction

Au lieu de simplement ressentir comme Honey Brighton, Damien Knight ou Neil the Ork Barbarian, que diriez vous de devenir ces personnes dans votre propre tête ? 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 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 câblées 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 aux simsens ou entièrement fabriqués) ainsi qu'aux compétences d'accompagnement. Vous pouvez disposer ainsi de 5 compétences de niveau 3 ou inférieur. Bien sûr, vous ne chanterez pas comme Maria Mercurial mais au moins, vous chanterez...

Retirer la puce fait instantanément disparaître ces compétences supplémentaires bien sûr...

Prix : 500 ny x total des niveaux de compétences

Exemple : une puce template incluant 3 compétences de niveau 2 (6 niveaux de compétences au total) coûtera $500 \times 6 = 3000$ 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 500 heures d'usage continu (un peu plus de 20 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...

INDEX Récapitulatif

Chapitre Un – Vêtements

- Exemples et Prix
- Fashionarmor
- Executive Class
- Corpstyle
- NeoTribal
- TrueTribal
- Faerie
- Urban Wear
- Street Samurai
- Fluochrome
- TechnoShaman

Chapitre Deux – Fashionware

- * Cyberware
- Modification Esthétique
- See Me All Syntheskins
- SkinWatch
- TattooChip
- TattooSkin
- * Bioware
- Rainbow Skin
- SexxxMaxx
- Truth-in-your-Eyes™

Chapitre Trois – Biosculpture et Reconstruction Corporelle

- * Biosculpture
- Biosculpture de Base
- Biosculpture Avancée
- Biosculpture Totale
- Règle Optionnelle = Biosculpture de deuxième main.
- * Reconstruction Corporelle
- Changement de Sexe
- Hermaphrodite
- Asexualisation
- Elfe
- Humaine
- Alter Ego
- Règle Optionnelle : Reconstruction au Rabais
- Cas Particulier : Biosculpture et Reconstruction Exotiques

Chapitre Quatre – La Technologie Template

- Introduction
- Aperçu de la technologie Template
- Template Type I
- Template Type II
- Template Type III
- Template Type IV
- Limites de la Technologie Template
- Accoutumance aux Puces Template