

Savage Shadowrun

Cyberware



Cet article est une traduction amateur de la partie éponyme du supplément gratuit "*Cyberpunk Rules*", de Kevin Anderson.

Il pourra dérouter les habitués de la micro-gestion d'équipement par son côté abstrait et peu précis, mais s'inscrit néanmoins bien dans l'esprit FFF de Savage Worlds. Une gestion plus pointue (mais aussi plus lourde) sera proposée dans un article à venir.

Cyberware

Le terme "Cyberware" fait référence à tout système mécanique ou électrique implanté par chirurgie dans le corps d'une personne et relié à son système nerveux. De tels implants peuvent aller du simple remplacement d'un membre perdu au plus "utilitaire", pouvant accroître les sens, la vitesse, ou même la précision au tir de leur porteur.

Plutôt que de proposer une liste interminable de possibles augmentations, *Daring Tales of the Sprawl* [la collection dans laquelle s'inscrit ce fascicule, NdT] traite le cyberware comme un ensemble de packs d'implants accordant des bonus aux Attributs et Compétence en augmentant le type **du dé Joker**. Tous les articles de cyberware se déclinent en 3 niveaux : 1, 2 et 3, chacun ayant un coût proportionnel. Un implant de niveau 1 procure un d8 comme dé Joker, le niveau 2 un d10 et le niveau 3 un d12.

Il est suggéré que les Traits bénéficiant de cyberware soient notés sur la fiche de personnage avec le dé Joker augmenté entre crochets; par exemple un personnage avec un Smartlink niveau 2 et la Compétence Tir d10 noterait sur sa fiche Tir d10 [d10].

Le cyberware à proprement parler accordant le dé Joker augmenté n'est ni plus ni moins qu'un Aspect. Les joueurs doivent se sentir libres de décrire la nature exacte de leur implant et comment il affecte leur apparence (s'il le fait). Par exemple Argent et Rex ont tous les deux le pack Perception au niveau 2, qui leur procure un d10 Joker sur leurs tests de Perception. Argent décrit son implant comme des yeux cyber avec amplification visuelle et vision nocturne, le tout agrémenté d'un booster cérébral. Rex choisit quant à lui des oreilles cyber lui permettant de percevoir les ultrasons, ainsi qu'un booster olfactif.

Pour conserver les choses "Fast! Furious! and Fun!", nous suggérons que le MJ et les joueurs ne se laissent pas emprisonner par la description de l'Aspect du cyberware et se contentent d'apprécier le jeu. Par exemple un runner avec une audition améliorée au niveau 2 bénéficie d'un dé Joker à d10; d'un point de vue strict, il ne pourrait en profiter que lors de tests impliquant des sons, mais dans un souci de simplicité il est plus fluide de lui accorder ce bonus sur tous ses jets de Perception.

Cyberware courant

Un type particulier d'implant est si courant qu'il n'est même plus considéré comme du cyberware : l'interface neurale directe. Cette technologie consiste en une prise (semblable en apparence à une fiche mini-jack femelle, comme celles utilisées pour les lecteurs MP3) reliée directement au système nerveux du personnage. À l'aide d'une connectique appropriée, celui-ci peut se "brancher" directement à un ordinateur, un véhicule ou tout autre équipement muni d'une interface adéquate, et le contrôler par la pensée.

NdT : pour les runners évoluant après le Crash 2.0 à une époque où la technologie sans fil est prépondérante, une telle interface peut vous faire passer pour un dinosaure. Mais encore une fois, gardez en tête qu'il ne s'agit que d'un Aspect, et qu'il peut être décrit comme vous le souhaitez.

Limitations

Notez que ces règles partent du postulat que vous jouez dans l'esprit *pulp*, sans garder une trace précise des nuyens que vos héros amassent - on considère qu'ils sont suffisamment payés pour s'augmenter autant qu'ils le désirent. Si vous désirez jouer de manière plus traditionnelle dans un monde où vos runners voient réellement la couleur de leurs nuyens, une Catégorie de coût et les prix correspondants sont donnés ci-dessous.

Categorie	Coût niveau 1	Coût niveau 2	Coût niveau 3	Temps de récupération de base (jours)
A+	7.500¥	15.000¥	30.000¥	10
A	5.000¥	10.000¥	20.000¥	4
B	4.000¥	8.000¥	16.000¥	3
C	3.000¥	6.000¥	12.000¥	2
D	2.000¥	4.000¥	8.000¥	1



Le cyberware ne peut améliorer que ce que vous possédez déjà, et même ainsi son efficacité est limitée par vos capacités naturelles. Par exemple un héros avec Tir d4 pourrait se faire implanter un Smartlink de niveau 3, mais il ne saurait pas automatiquement comment tirer le meilleur parti de cet équipement.

Un dé Joker ne peut être augmenté par le cyberware au-delà du niveau du Trait concerné - pour bénéficier des effets d'un pack Tir niveau 3 le runner doit déjà disposer de la Compétence Tir d12.

Il y a une limite au degré d'augmentation qu'un corps peut supporter avant de perdre sa méta-humanité. La limite absolue pour le nombre de **niveaux** de cyberware qu'un personnage peut posséder est le double de la valeur de son dé de Vigueur (20 pour Vigueur d10 par exemple). Ainsi un runner ayant Armes à feu niveau 2 et Conduite niveau 3 a 5 niveaux de cyberware.

À la création, un personnage peut choisir de s'implanter un total de niveau de cyberware égal à la valeur de son dé de Vigueur, et aucune augmentation ne peut dépasser le niveau 2.

Chaque fois qu'un runner gagne une progression il peut obtenir un nouveau pack (si tant est qu'il n'ait pas atteint sa limite) ou augmenter le niveau d'un implant existant.

Certains packs font exception aux règles ci-dessus (hormis pour la limite d'implant), ils sont listés dans le tableau des Packs Cyber Disponibles (voir plus bas). Ces implants ne font pas augmenter le type de dé Joker pour un Trait.

NdT : Dans le fascicule original, la limite du niveau total d'implant est égal à la valeur du dé d'Âme (non doublé), et les niveaux supérieurs à 1 sont interdits à la création. Cependant il me semble plus approprié à l'univers de Shadowrun d'utiliser la Vigueur doublée à la place, un samouraï des rues limité à sa valeur d'Âme ne serait que l'ombre de lui-même... A vous de voir quelle solution est la plus proche de votre vision.

Perte d'Essence (PE)

La Perte d'Essence d'un personnage est tout simplement égale à la somme des niveaux de Cyberware implanté dans son corps. Cette valeur est soustraite à tout jet de Sorcellerie ou Conjuraison réalisé par le personnage. De plus si celle-ci dépasse le nombre de Points de Pouvoirs du personnage, celui-ci est *grillé* et perd définitivement toutes ses capacités magiques.

Cyberware et Extras

Les Extras n'utilisent normalement pas de dé Joker, donc l'augmenter pour des traits disposant de packs cyber n'a pas vraiment de sens! Pour remplacer cet effet, augmentez le Trait concerné d'un type de dé, indépendamment du niveau d'implant; par exemple un groupe de gardes de sécurité corporatistes équipés de Smartlinks voient leur Compétence Tir passer de d6 à d8.

Packs Cyber Disponibles

Le tableau qui suit liste les différents packs cyber accessibles aux personnages, leur Catégorie de coût et un ou plusieurs exemples d'Aspect. Notez qu'à la fin de cette liste vous trouverez des packs spéciaux ne procurant pas d'augmentation de dé Joker mais fournissant d'autres avantages.

Catégorie de coûts

Acquérir un nouvel équipement signifie à la fois acheter le matériel et payer un chirurgien pour l'implanter. La table précédente donne le coût total pour chaque catégorie de cyberware. Notez que vous ne pouvez installer un niveau d'équipement sans disposer du/des niveau(x) inférieur(s); c'est-à-dire que pour implanter Tir niveau 3 vous devez avoir installé préalablement les niveaux 1 et 2.

Ce tableau donne également un temps de récupération de base exprimé en jours pour chaque catégorie. Multipliez ce nombre par le niveau du pack implanté pour obtenir le nombre total de jours nécessaires pour récupérer de l'opération et pour apprendre à utiliser ce nouveau matériel.

Remarque : Le cyberware de catégorie A+ ne peut être acquis/amélioré qu'une fois par Rang, du fait de l'intervention très lourde qu'il nécessite.

Classe de cyberware (optionnel)

Il existe deux classes de cyberware : standard et alpha. Le matériel de classe alpha coûte deux fois plus cher que le standard; en revanche ce matériel moins invasif permet de soustraire 1 au niveau du pack pour calculer la perte d'Essence correspondante.

Une autre classe, encore plus rare et donc réservée à l'élite corpo ou aux simstars fortunées permet non seulement de diminuer la PE de 1 mais également de retirer 1 au niveau du pack pour déterminer si la limite d'implantation est atteinte, quel que soit son niveau. Ces packs cultivés en laboratoire à partir des propres cellules du porteur coûtent quatre fois plus cher et le temps de récupération est doublé.

Arrête de rêver, *omae*, aucune chance qu'un type des ombres comme toi puisse s'en payer un jour...

Trait	Catégorie de coût	Exemple d'Aspect
Agilité	A	Les articulations sont remplacées et améliorées mécaniquement, donnant une plus grande mobilité.
Intellect	A	Un microprocesseur implanté dans le cortex cérébral permet un traitement de l'information en parallèle.
Âme	A	Un synthétiseur chimique implanté fabrique des drogues naturelles à partir des propres composés du corps du porteur et les diffuse pour réguler ses sensations/réactions.
Force	A	Les muscles et tendons sont remplacés par des fibres artificielles, augmentant leur puissance. <i>Effet supplémentaire</i> : les dégâts des armes de mêlée sont augmentés par le niveau de l'implant (de +1 à +3).
Vigueur	A	Le remplacement d'organes internes permet au porteur de surpasser les limites d'endurance méta-humaine normales.
Combat	A	Ordinateur implanté contenant des données avancées sur divers styles de combat.
Conduite	B	L'interface entre un véhicule terrestre équipé de manière adéquate et le système nerveux du porteur lui permet de le piloter par la pensée.
Connaissances	-	Voir <i>Connaissances Câblées</i> .
Crochetage	C	Remplacement des doigts par des prothèses électroniques et des crochets mécaniques.
Discrétion	A	Amélioration du système nerveux pour conférer un meilleur équilibre et une plus grande coordination. Modification de la peau pour qu'elle s'adapte comme celle d'un caméléon.
Équitation	D	Amélioration du système nerveux procurant une meilleure coordination. Glandes électroniques relâchant des phéromones adaptées spécifiquement au contrôle d'un animal

Escalade	C	Pics rétractables dans les mains et les pieds.
Intimidation	C	Module vocal et microprocesseur associé pouvant moduler les intonations pour paraître horripilant ou purement bestial quand le besoin se fait sentir.
Jeu	C	Processeur implanté tenant compte des variables de jeu et calculant les probabilités pour augmenter les chances de gain.
Lancer	A	Processeur embarqué relié au cortex cérébral moteur permettant un calcul instantané de trajectoire pour les objets lancés.
Natation	C	Branchies permettant une respiration sous-marine limitée, peau hydrophobe, nageoires artificiels.
Navigation	D	L'interface entre un bateau équipé de manière adéquate et le système nerveux du porteur lui permet de le piloter par la pensée.
Perception	B	Renforcement des yeux, des oreilles et/ou du nez conférant amplification, vision thermique ou infra-rouge, portée d'audition augmentée ou odorat canin.
Persuasion	C	Glandes modifiées pour libérer des phéromones rendant le porteur plus attirant. Chirurgie cosmétique.
Pilotage	B	L'interface entre un véhicule aérien équipé de manière adéquate et le système nerveux du porteur lui permet de le piloter par la pensée.
Pistage	B	Vision, ouïe et odorat améliorés, base de donnée implantée contenant divers informations sur le terrain, le climat et d'autres informations environnementales.
Recherche	B	Logiciels implantés contenant des bases de données policières et programmes de résolution de problèmes.
Réparation	C	Ordinateur implanté, ajout à certains membres par des outils escamotables.
Réseaux	B	Base de données conséquente d'informations culturelles et psychologiques.
Sarcasmes	B	Base de données d'insultes, système d'analyse comportementale pour détecter si une cible réagit même de manière imperceptible à une provocation.
Soins	B	Une base de donnée implantée proposant une connaissance encyclopédique de l'anatomie.
Survie	C	Tube digestif modifié pour permettre la digestion de tout aliment végétal ou animal. Glandes sudorales améliorées pour mieux réguler la température du corps.
Tir	A	Interface Smartlink, aide visuelle à la visée, liaison nerveuse avec les muscles du bras.

Spécial	Catégorie de coût	Exemple d'Aspect
Au Quotidien	D	Ce pack à usage général est disponible uniquement au niveau 1 et est une sorte de fourre-tout pour toutes les petites améliorations cybernétiques ne donnant aucun bonus, mais sont cool (et parfois indispensables). Acquérir ce pack une fois vous permet d'obtenir autant d'effets que vous le désirez, MAIS ceux-ci ne peuvent vous donner aucun bonus en jeu. Exemples : un émetteur-récepteur radio implanté (portée de 5km, communications cryptées), une montre intégrée à la peau de l'avant-bras, ou un modificateur de pigmentation cutanée.
Armure	A+	Des plaques renforcées implantées sous la peau procurent un bonus d'armure égal au niveau du pack.
Phéromones Artificielles	A+	Asservissement de la chimie corporelle pour émettre un niveau plus élevé de phéromones ajustées à la cible de toute interaction. Gain de Charisme égal au niveau du pack.
Réaction améliorée	A+	Le système nerveux est amélioré, permettant aux signaux de voyager plus vite. Piochez un nombre de cartes d'initiative supplémentaires égal au niveau du pack ; agissez à la meilleure carte.
Déplacement Accéléré	A+	Combinaison de remplacements musculaires, processeur d'équilibre et reconfiguration des membres altérés. L'Allure est augmentée du niveau du pack. Le dé de course passe à d8 au niveau 1, d10 au niveau 2 et d12 au niveau 3.
Arme Implantée	B	Arme de contact implantée au bras ou à la main. Elle peut être rétractable (dégainer est une action libre), dissimulée dans des logements sous-cutanés, sous une couche de peau synthétique, ou visible en permanence. Niveau 1 : lames digitales (dégâts For+d4). Niveau 2 : griffes d'avant-bras (dégâts For+d6). Niveau 3 : grande lame d'avant-bras (dégâts For+d8).
Port de Connaissances Câblées	C	Cette augmentation permet au porteur d'utiliser des puces Datasoft, contenant de nombreuses données sur un sujet. Chaque Port peut accueillir une puce Datasoft. Un nouveau port peut être acquis en prenant cette augmentation une nouvelle fois. Une puce peut être changée pour une autre en une Action. Un personnage est limité à un nombre de Ports égal à la moitié de son dé d'Intellect. Si le héros dispose déjà de la Compétence de Connaissance liée à la puce, le dé donné par la puce agit comme un test en coopération. Si le héros n'a pas la Compétence, le dé de la puce devient son dé de Compétence, mais il ne lance pas de dé Joker. Une puce niveau 1 accorde un d4.

		Le niveau 2 accorde un d6. Le niveau 3 accorde un d8. Chaque puce Datasoft coûte 100¥ fois son niveau.
--	--	---