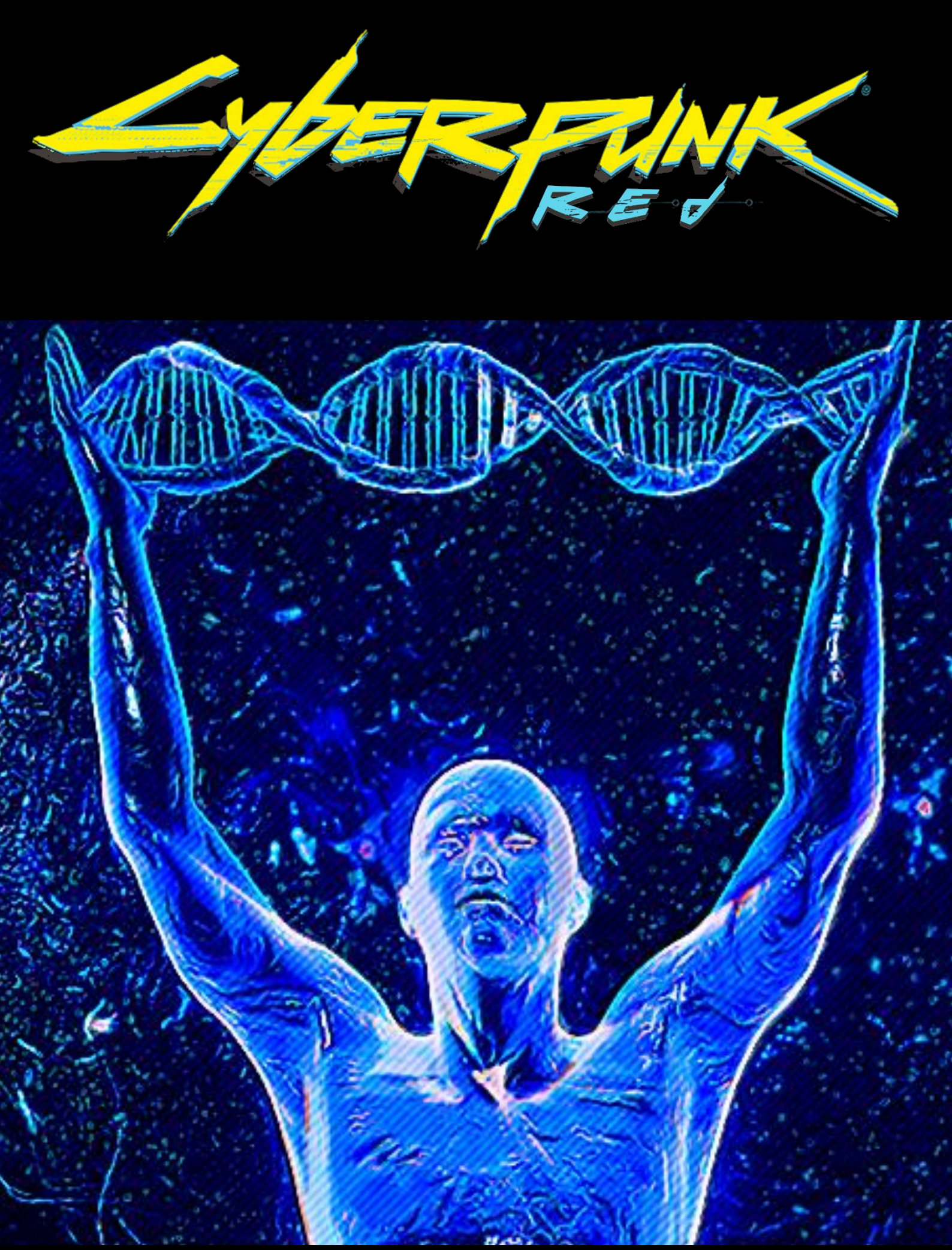


Biotechnologie : Biomodifications

Crée par Biohazard Games pour Blue Planet
Adapté par HumAnnoyd
Transposé et traduit par Alexis.D

Sommaire :

Bio-modifications _____ page 3
Bio-modules corporel complet _____ page 5
Accélération Neuronale _____ page 5
Sculpture corporelle _____ page 5
Duplication des corps _____ page 5
Amélioration du Myo-squelette _____ page 6
Photoskin _____ page6
Soldat de Choc _____ page 6
Bio-modules implantés _____ page 7
Amélioration de la dextérité _____ page 7
Planeur _____ page 7
Symbiote immunologique _____ page 7
Membranes nictitantes _____ page 7
Organes Composite _____ page 8
Tissu Bioluminescent _____ page 8
Dard _____ page 8
Poche de nage _____ page 8
Sac a venin _____ page 9
Doigts palmés _____ page 9
Bio-Mode Médical _____ page 10
Thérapie de longévité _____ page 10
Régénération _____ page 10
Bio-Mode Métabolique _____ page 11
Shunt de la glande surrénale _____ page 11
Anti-poison _____ page p11
Amélioration de la coagulation sanguine _____ page 11
Amélioration de l'oxygénation du sang _____ page 11
Puce comportementale _____ page 12
Les Multi-glandes _____ page 12
Phéromones _____ page 13
Filtre respiratoire _____ page 13
Tolérance au sel _____ page 13
Bio-Mode Sensoriel _____ page 14
Audition Amplifiée _____ page 14
Echolocalisation _____ page 14
Amélioration Olfactive _____ page 14
Vision Nocturne _____ page 14
Tonalité parfaite _____ page 15
Sens de l'orientation _____ page 15
Vision télescopique _____ page 15

Note :

*Pour des questions ou amélioration n'hésitez pas à contacter sur le discord du groupe : **Elian "legba" Dumas***

Ce document est partagé sur le site de : http://cyberpunk-jdr.fr . Il s'agit d'une création Fan-made pour pouvoir jouer à Cyberpunk RED. Ce document n'a pas pour objectif d'être partagé ailleurs que sur le site ou il est stocké. Le document original dans la langue de Shakespeare est disponible à l'adresse suivante :

https://cyberpunkrednightcity.obsidianportal.com/wikis/biomodification

Les Bio-modifications

"Nous vivons dans un monde de science-fiction avec des choses comme la reconception génétique et la bio-modification, et les choses semblent devenir de plus en plus étranges."

~Alastair Reynolds

Au cours des dernières décennies, l'humanité a utilisé les technologies avancées non seulement pour se remodeler, mais aussi pour franchir les seuils technologiques et génétiques, devenant essentiellement des espèces entièrement nouvelles. Les premiers efforts ont impliqué divers implants cybernétiques et des altérations chirurgicales. Bien que ceux-ci aient été - et restent - remarquablement utiles pour diverses applications spécialisées, on a rapidement réalisé que les modifications organiques étaient à la fois plus polyvalentes et plus efficaces. Elles ne causaient pas non plus autant de dommages psychologiques et la cyberpsychose était beaucoup moins courante. Avec ce recentrage sur la modification organique, le génie génétique a pris tout son sens.

Le génie génétique dans sa forme la plus simple est la modification du code génétique pour produire des changements métaboliques spécifiques et souhaités dans les cellules vivantes. Ces changements peuvent être aussi fondamentaux que la modification d'une voie métabolique, ou aussi complexes que la refonte complète de l'anatomie et de la physiologie d'un embryon en développement.

Le remaniement génétique nécessite la restructuration de grandes parties, voire de la totalité, du code génétique d'un organisme. Un génome préexistant est généralement utilisé comme point de départ - les organismes complètement artificiels sont rares. Le remaniement

génétique est techniquement exigeant, long et extrêmement coûteux. Cependant, le potentiel n'est limité que par l'imagination.

En raison de son coût, le remaniement génétique est plus courant dans l'Union européenne et en Asie, mais on le trouve aussi parmi les élites les plus riches du monde.

La biotechnologie est passée de la cybernétique et du remaniement génétique à la modification génétique. Presque toutes les modifications nécessitant à l'origine un remaniement génétique peuvent désormais être réalisées par le biais de bio-modèles.

La technologie permettant de créer des bio-modèles sophistiqués ne s'est développée qu'au cours des 15 dernières années. Mais en Europe, la modification génétique est devenue plus populaire et plus largement utilisée que toute forme de chirurgie esthétique ou de cybernétique. Les bio-mods énumérés ci-dessous représentent des modifications génétiques courantes et bien établies.

- Bio-modules corporel complet
- Bio-mods implantés
- Bio-mods médicaux
- Bio-mods métaboliques
- Bio-mods sensoriels

Le principal avantage des Bio-mods est que ces derniers n'entrainent pas de perte d'humanité. Cependant, il y a des limites à leur utilisation et les Bio-mods ne sont pas toujours aussi bénéfiques que l'augmentation cybernétique. De plus, les humains bio-modifiés ont montré une sensibilité à la cyber-psychose et toute perte d'humanité découlant des cyber-wares est doublée.

Les biotechnologies sont également extrêmement rares en dehors de l'Europe, où elles sont considérées comme coûteuses, et de certaines régions d'Asie et d'Afrique, où elles sont très coûteuses et où elles font toutes partie de la catégorie de Luxueux ou de super Luxueux (voir Livre de base page 85 de Cyberpunk RED) en Amérique.

Bio-modules corporel complet

Accélération Neuronale

Cette modification octroie un bonus de +1 en Réflexes et en Dextérité. Toutefois, elle augmente aussi les besoins énergétiques métaboliques de ses bénéficiaires, ce qui les oblige à manger et à boire environ 20 % de plus qu'auparavant.

Légalité : Légal
Durée de la transformation : 2 mois
Coût : 10 000 dollars Super-Luxueux

Sculpture corporelle

Sculpture corporelle basique :

Cette modification permet de modifier le corps d'une personne selon son envie.

Légalité : Légal
Temps de transformation : 2 semaines à 3 mois selon l'ampleur des modifications
Coût : 5 000 à 55 000 dollars selon le degré de modification Super-Luxueux

Duplication des corps :

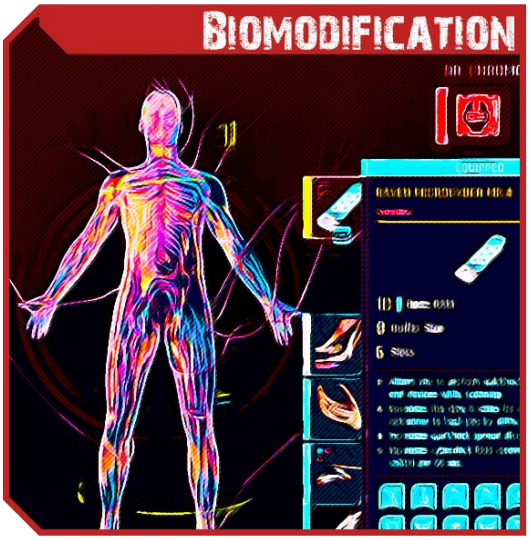
Permet de cloner/dupliquer un corps à partir d'un modèle. Les légendes racontent que certaines personnes très aisées feraient dupliquer leur corps enfin d'y intégrer des engrammes si elles venaient à décéder.

Légalité : Interdit
Coût : 70 000 $ ou plus Super-Luxueux

Double joint

Cette modification permet à son possesseur d'être plus flexible. Ainsi, les utilisateurs de ce bio-mod reçoivent un bonus de +3 pour leurs compétences en contorsion et en danse.

Légalité : Légal
Temps de transformation : 3 semaines
Coût : 10 000 dollars Super-Luxueux



Amélioration du Myo-squelette

Les utilisateurs qui utilisent se bio-mode ont une oxygénation du sang amélioré et possèdent des os presque incassables leur donnant un bonus de +1 au CORPS Cette transformation ajoute également jusqu'à 25 kg à la masse du receveur.

Légalité : Restreint
Durée de la transformation : 5 mois
Coût : 150 000 dollars Super-Luxueux

Photoskin

Le Bio-mode permet de créer un approvisionnement en eau suffisant à l'utilisateur. De plus photoskin peut aider son possesseur à éviter la famine dans des circonstances difficiles en lui donnant +2 aux contrôles de survie en milieu sauvage.

Légalité : Légal
Temps de transformation : 2 semaines
Coût : 10 000 dollars Super-Luxueux

Soldat de Choc

La modification de soldat de choc intègre divers autres bio-modes dans la transformation. Ces modifications intégrées sont équivalentes à un symbiote immunologique, la vision nocturne, la vision télescopique, l'audition amplifiée, l'odorat amélioré, l'oxygénation du sang, le filtre respiratoire et l'accélération des neurones.

Suite aux modifications, le corps de l'utilisateur subit les modifications suivantes :

- Votre caractéristique de Corps subit un bonus de +2
- Votre caractéristique de Reflexe subit un bonus de +1
- Votre caractéristique de Présence/cool subit un malus de -1
- Votre caractéristique de Dextérité subit un bonus de +1
- Tous vos tests d'***Endurance*** bénéficieront d'un bonus de +3
- Vous pouvez retenir votre souffle pour une durée maximale de 10 minutes
- Votre poids est augmenté de 30kg
- Vous bénéficiez d'un bonus de +2 contre les radiations
- Vous avez une armure sous-cutanée vous conférant 4 SP supplémentaire sur tout le corps
- Vous bénéficiez d'une vision nocturne
- Vous bénéficiez de plugs de liaison et d'interface de neurones (Utilise pour intégrer des logiciels)

Légalité : Restreint
Durée de la transformation : 6 mois
Coût : 500 000 dollars Super-Luxueux

Bio-modules implantés

Amélioration de la dextérité

Cette modification offre à l'utilisateur un bonus permanent de +1 sur tous ses jets de Dextérité, mais uniquement pour la main modifiée. Si les deux mains sont modifiées, le bonus est de +1 pour les tâches nécessitant l'utilisation d'une ou des deux mains.

Légalité : Légal
Durée de la transformation : 2 mois
Coût : 10 000 dollars par main Super-Luxueux

Planeur

Le planeur reçoit un bonus de +2 à la compétence ***Athlétisme*** en environnement Zéro G et peut rester indéfiniment en altitude dans des environnements à faible altitude en utilisant les courants d'air artificiels et les thermiques de son habitat. Les membranes ne sont pas assez grandes pour permettre un vol plané contrôlé dans des environnements à gravité élevée comme celui de la Lune.

Légalité : Légal
Durée de la transformation : 1 mois
Coût : 5 000 $ Luxueux

Symbiote immunologique

Un individu ayant un symbiote guérit deux fois plus vite qu'une personne normale, et peut s'attendre à une augmentation de 25 % de sa durée de vie. Les symbiotes éliminent les réactions allergiques et l'asthme et immunisent leur hôte contre le cancer et la plupart des maladies infectieuses. Les avantages d'avoir un symbiote sont entièrement compatibles avec ceux de tous les autres bio-modes. Les symbiotes donnent également à leurs hôtes un bonus de +2 à leur corps pour résister aux dommages causés par les radiations.

Légalité : Légal
Temps de guérison : immédiat
Coût : 10 000 dollars Super-Luxueux

Membranes nictitantes

Les membranes nictitantes sont une composante intégrée des modifications de l'aqua-forme. Réduire toute pénalité à la ***Perception*** due à l'eau trouble.

Légalité : Légal
Temps de transformation : 2 semaines
Coût : 5 000 $ Luxueux

Organes Composite

Les bénéficiaires de ce mode obtiennent un bonus permanent de +1 à leur caractéristique de CORPS et un bonus de +2 à leur Sauvegarde de la mort. Malheureusement, ce bio-mod impose également une pénalité de -2 sur tous les jets de ***Premiers secours*** et de ***Médecine*** destinés à soigner les blessures internes de l'utilisateur.

Légalité : légal
Durée de la transformation : 2 mois
Coût : 60 000 dollars Super-Luxueux

Tissu Bioluminescent

Les utilisateurs peuvent activer ou désactiver le tissu bioluminescent à volonté, mais ils ne peuvent pas contrôler sa luminosité. Pour un investissement supplémentaire, le tissu bioluminescent qui éclairent dans une variété de couleurs sont également disponibles.

Légalité : Légalité :
Temps de transformation : 1 semaine
Coût : 100 dollars par centimètre carré (une couleur) ; 200 dollars par centimètre carré (plusieurs couleurs)

Dard

L'utilisateur doit faire une attaque de combat à mains nues pour appliquer le poison. Si la cible est touchée, elle ne subit aucun dommage physique mais reçoit à la place une injection de poison qui lui inflige 4d6 dommages (ignorant l'armure) par tour pendant 3 tours. À chaque tour, la cible peut faire un Jet de Sauvegarde contre la mort pour réduire les dégâts de moitié. Une fois utilisé, le sac à venin a besoin de 14 heures pour se remplir. Une personne découverte par les forces de l'ordre comme possédant ce bio-mode sera arrêtée, automatiquement inculpée et se verra retirer le dard par une opération chirurgicale.

Légalité : Interdit
Temps de transformation : 1 semaine
Coût : 10 000 dollars Super-Luxueux

Poche de nage

Les utilisateurs de cette modification obtiennent un bonus permanent de +1 à leur compétence ***Athlétisme*** lorsqu'ils font de la natation et peuvent se maintenir à flot sans effort indéfiniment.

Légalité : Légal
Durée de la transformation : 2 mois
Coût : 5 000 $ Luxueux

Sac a venin

Le personnage peut pulvériser du venin jusqu'à 2 mètres de distance, un peu comme un cobra qui crache. Pour atteindre la cible, il faut faire un jet de ***Bagarre*** ou d'***Arts martiaux*** avec un bonus de +1 dû à la zone de vaporisation. L'attaque peut être esquivée mais pas parée. Si la cible est touchée, elle ne subit aucun dommage physique mais reçoit à la place une injection de poison qui lui inflige 4d6 dommages (ignorant l'armure) par tour pendant 3 tours. Si la cible est touchée à la tête, elle est aveuglée pendant 10 tours. A chaque tour, la cible peut effectuer un Jet de Sauvegarde contre la Mort pour réduire les dégâts de moitié. Une fois utilisé, le sac à venin a besoin de 20 heures pour se remplir. Une personne découverte par les forces de l'ordre comme possédant ce bio-mode sera arrêtée, automatiquement inculpée et se verra retirer le mod par une opération chirurgicale.

Légalité : Interdit
Temps de transformation : 2 semaines
Coût : 10 000 dollars Super-Luxueux

Doigts palmés

Le possesseur du bio-mode bénéficie d'un bonus de +3 à toute action impliquant de natation et doublement de la vitesse de nage.

Légalité : Légal
Temps de transformation : 1 semaine
Coût : 5 000 $ Luxueux

Bio-Modules Médical

Thérapie de longévité

Actuellement, chaque traitement arrête le processus de vieillissement par voie métabolique, mais les traitements doivent être reçus tous les 10 à 12 mois. Des traitements ultérieurs sont nécessaires pour maintenir les effets accordés par la thérapie.

Légalité : Légalité :
Coût : 50 000 dollars par traitement Super-Luxueux

Régénération

Les manipulations génétiques donnent aux médecins modernes le pouvoir de guérir et de réparer presque toutes les maladies ou les blessures, en faisant repousser les membres et les organes.

Légalité : Légalité :
Coût : 2 000 à 150 000 dollars, selon l'ampleur de la régénération Super-Luxueux

Bio-Modules Métabolique

Shunt de la glande surrénale

Si le personnage choisit de laisser la montée d'adrénaline se produire, il reçoit un bonus de +1 sur ses caractéristiques de Réflexes, de Dextérité et de Cool pendant 3 rounds. Il gagne en plus un bonus de +3 sur ta caractéristique de Corps pour toutes les Prouesses de force et un bonus de +3 aux jets de ***Résistance à la torture/ aux drogues***. Il lui faut toutefois une heure pour que le bio-mode se recharge et soit de nouveau prêt à l'emploi.

Légalité : Légal
Temps de transformation : 2 semaines
Coût : 10 000 dollars Super-Luxueux

Anti-poison

Cette modification donne aux personnages un bonus de +3 à leur compétence ***Résistance à la torture/ aux drogues*** pour résister aux poisons, au venin ou aux toxines.

Légalité : Légal
Temps de transformation : 2 semaines
Coût : 10 000 dollars Super-Luxueux

Amélioration de la coagulation sanguine

Les personnages dont la coagulation sanguine est améliorée gagnent un bonus de +3 sur leur jet de Sauvegarde Contre la Mort réalisée lors de blessures mortelles. Le bio-mode offre également un bonus de +3 aux personnages qui tentent de prodiguer les Premiers soins à l'utilisateur.

Légalité : Légal
Temps de transformation : 3 semaines
Coût : 10 000 dollars Super-Luxueux

Amélioration de l'oxygénation du sang

Les personnes possédant ce bio-mode sont capables de retenir leur souffle jusqu'à 10 minutes, même lorsqu'elles sont physiquement actives. Ils obtiennent également un bonus de +3 à leurs jets de compétence d'***endurance***.

Légalité : Légal
Durée de la transformation : 1 mois
Coût : 6 000 $ Luxueux

Puce comportementale

Les puces comportementales sont prescrites par des psychiatres agréés afin d'aider les patients à surmonter de façon permanente leurs problèmes de colère, de dépression ou de certaines formes de dépendance. Les puces de contrôles illégales font l'objet de nombreux enregistrements vidéo d'horreur et de suspens, dans lesquels des individus sans méfiance sont kidnappés et subtilement modifiés afin de changer leur personnalité de façon permanente.

Puce comportementale Légale

Légalité : Restreint
Temps de transformation : 1 semaine
Coût : 5 000 $ Luxueux

Puce comportementale illégale

Légalité : Interdit
Temps de transformation : 1 semaine
Coût : 15 000 $ ou plus Super-Luxueux

Les Multi-glandes

Le sujet contrôle la production de toutes ses hormones, comme l'adrénaline et les endorphines, et peut donc contrôler des aspects clés de la physiologie, tels que ses réactions au combat ou à la fuite ainsi que son état émotionnel. Les Multi-glandes donnent aux utilisateurs un bonus permanent de +1 à leurs caractéristiques de Présence/Cool ainsi que leur Volonté en raison de leur contrôle chimique sur leurs états mentaux. Ce contrôle minutieux de leur état mental en fait d'excellents menteurs et les utilisateurs reçoivent un bonus de +3 aux jets de compétences de ***Persuasion*** et de ***Conversation***. Les utilisateurs sont toutefois froids et distants ce qui leur donne un malus de -1 sur la caractéristique d'Empathie.

Le contrôle de la production d'hormones permet également au sujet de bloquer efficacement la douleur, ce qui permet à l'utilisateur de réduire de deux fois les pénalités pour toutes les blessures. Les blessures graves n'induisent donc pas pénalisées pour toutes les actions, tandis que les blessures mortelles engendrent un malus de -2 pour toutes les actions tandis que le mouvement est réduit à -4. Cela ne réduit cependant pas les risques de décès en cas de blessure mortelle.

Il est également possible d'utiliser des multi-glandes pour augmenter temporairement de 2 les caractéristiques de Réflexes, de Dextérité, de Mouvement ou de Corps. L'augmentation d'une ou de plusieurs caractéristiques nécessite 30 secondes de concentration, et aucune caractéristique ne peut être augmentée pendant plus de quelques minutes égales à 50 + (5 x Corps (avant l'augmentation)). Une fois que l'utilisateur a cessé d'augmenter l'attribut, la caractéristique tombe à la moitié de son niveau normal (arrondi au chiffre supérieur) pendant une période égale à la durée de l'augmentation.

Les modifications entrainées par les Multi-glandes sont :

- Un bonus de +1 en Présence/Cool
- Un bonus de +1 en Volonté
- Un malus de -1 en Empathie
- Un bonus de +3 en ***Conversation*** et ***Persuasion***
- Un bonus temporaire de +2 à la demande de l'utilisateur sur les compétences de Reflexe, Dextérité, Mouvement et de Corps

Légalité : Légal
Durée de la transformation : 1 mois
Coût : 20 000 $ Super-Luxueux

Phéromones

Le bio-mode de phéromones donne à l'utilisateur un bonus de +2 à ses compétences de ***Persuasion*** et de ***Conversation*** tant qu'il se trouve à moins de deux mètres de la cible.

Légalité : Légal
Temps de transformation : 2 semaines
Coût : 10 000 dollars Super-Luxueux

Filtre respiratoire

Ce bio-mode permet à l'utilisateur de respirer sans danger dans des atmosphères très polluées ou dans tout autre environnement contaminé, à condition que la quantité d'oxygène soit suffisante et qu'il n'y ait pas de composés corrosifs dans l'air.

Légalité : Légal
Temps de transformation : 2 semaines
Coût : 5 000 $ Luxueux

Tolérance au sel

Ce bio-mode spécialisé permet à l'utilisateur de boire de l'eau salée, en éliminant l'excès de sel en toute sécurité.

Légalité : Légalité :
Temps de transformation : 2 semaines
Coût : 5 000 $ Luxueux

Bio-Modules Sensoriel

Audition Amplifiée

Le Bio-mode confère un bonus de +1 Lors des tests de ***Perception Auditive***

Légalité : Légal
Temps de transformation : 3 semaines
Coût : 5 000 $ Luxueux

Echolocalisation

L'écholocalisation standard ne fonctionne que sous l'eau, avec une portée d'environ 30 mètres. L'écholocalisation amélioré peut être utilisé aussi bien dans l'air que dans l'eau. Cette variante améliorée a une portée de 40 mètres dans l'air et de 100 mètres sous l'eau. L'écholocalisation ne nécessite pas de lumière et ne peut pas percevoir de couleur. L'écholocalisation permet à l'utilisateur de remplacer tous jets de ***Perception Visuelle*** par des jets de ***Perception Auditive***.

Légalité : Légal
Temps de transformation : 3 semaines
Coût : 10 000 dollars pour le modèle de base, 20 000 dollars pour le modèle de Luxe amélioré

Amélioration Olfactive

Le bio-mode augmente la sensibilisation par l'odorat permettant de reconnaitre et de suivre les odeurs. Il confère un bonus de +2 aux jets de ***Perception Olfactive***.

Légalité : Légal
Temps de transformation : 3 semaines
Coût : 5 000 $ Luxueux

Vision Nocturne

La vision nocturne supprime toutes les pénalités de vision causées par de mauvaises conditions d'éclairage. Cependant, même la vision nocturne reste inutile dans l'obscurité totale.

Légalité : Légal
Temps de transformation : 3 semaines
Coût : 5 000 $ Luxueux

Tonalité parfaite

Ce bio-mode confère un bonus de +3 à l'utilisateur lors qu'il joue de la musique à l'aide d'un instrument. Les utilisateurs possédant à la fois le bio-mode d'écholocation et de tonalité parfaite obtiennent un bonus de +1 à leur lancer de dé lorsqu'ils utilisent l'écholocation.

Légalité : Légal
Temps de transformation : 2 semaines, plus une semaine de formation
Coût : 5 000 $ Luxueux

Sens de l'orientation

Le bio-mode indique toujours le Nord magnétique sur la planète terre. Si l'utilisateur est sur une autre planète, il être recalibré car sinon ce dernier sera inutile ou révèlera de fausses informations.

Légalité : Légal
Temps de transformation : 2 semaines, plus une semaine de formation
Coût : 5 000 $ Luxueux

Vision télescopique

Ce bio-mode donne aux yeux du sujet un grossissement variable jusqu'à 5X. Le personnage gagne un bonus de +2 aux jets de ***Perception*** pour voir les choses de loin.

Légalité : Légal
Temps de transformation : 3 semaines
Coût : 5 000 $ Luxueux

CYBERPUNK
RED