

CYBERPUNK RED



Biotechnologie :
Re-design Génétique

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

Sommaire :

Le Re-design Génétique _____	page 3
L'Aqua-forme _____	page 4
Les BrainChilds _____	page 5
Hybride : Chat _____	page 6
Hybride : Silva _____	page 7
Les "Spacers" _____	page 8
Les Transhumains _____	page 9

Note :

*Pour des questions ou amélioration n'hésitez pas à contacter sur le discord du groupe : **Elia** "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 où il est stocké. Le document original dans la langue de Shakespeare est disponible à l'adresse suivante :

<https://cyberpunkrednightcity.obsidianportal.com/wikis/genetic-redesign>

Le Re-design Génétique



"Je suis fasciné par l'idée que la génétique est numérique. Un gène est une longue séquence de lettres codées, comme les informations d'un ordinateur. La biologie moderne est en train de devenir une branche de la technologie de l'information".

-Richard Dawkins

Les "Génies" sont la progéniture d'une évolution artificielle radicale, créée un trait à la fois en utilisant le génome humain standard comme cadre de base. Des enzymes et des virus artificiels sont utilisés pour recombinaison des codes humains, non humains et personnalisés en une variété potentiellement illimitée d'organismes humains viables. Traditionnellement, les premières modifications étaient relativement simples - des athlètes plus grands et plus rapides et des soldats plus forts et plus résistants. Ces dernières années, une compétition acharnée a conduit à la création de formes entièrement aliens - certaines belles, d'autres horribles, la plupart construites pour la fonction et la nécessité. Il y a des "Spacers" construits pour la vie dans l'espace, des "Silvas" créés pour le combat, des "Cats" faits pour la furtivité, des "Aqua-formes" élancés, et les "Transhumains" d'une perfection troublante et des "BrainChilds" parfaitement dérangés.

Il n'y a aucune raison que les "Génies" ne puissent pas subir d'autres modifications génétiques ou des cyber-wares supplémentaires. Cependant, les génies ne peuvent pas obtenir plus d'un bonus supplémentaire de +1 des bio-modes sur un attribut déjà modifié par leur patrimoine génétique. Tous les bio-modes pour les génies doivent être spécialement conçus et coûter 50 % de plus que le prix de base. Toutes les modifications génétiques sont considérées comme du Luxe en Europe, en Afrique et en Asie et du super Luxe en Amérique. En outre, les "Génies" ont montré une sensibilité à la cyber-psychose et toute la perte d'humanité découlant du cyber-ware est doublée.

L'Aqua-forme

Descriptif de l'Aquaforme

Il existe deux variétés "d'Aqua-formes", techniquement connues sous le nom de "Diving Reflex Analogs" et "Systemic Osmoforms", elles sont plus connues sous le nom de "Plongeurs" pour le "Diving Reflex Analogs" et de "Calamars" pour le "Systemic Osmoforms".

Les "Plongeurs" ont été modifiés pour partager de nombreuses caractéristiques avec les mammifères marins. Ils ont un système respiratoire qui ne fonctionne plus et des taux accrus de globules rouges plus performants. Ils peuvent retenir leur souffle pendant près d'une heure et ont une limite de profondeur limitée uniquement par la température, la vitesse de nage et la quantité d'oxygène.

Les "Calamars" ont de véritables branchies cachées dans des plis de chair qui vont du dessous des oreilles au milieu du dos, en passant par le cou et les omoplates. Ces branchies sont recouvertes de plis de peau et de muscles qui se referment hermétiquement lorsque le corps n'est pas immergé dans l'eau. Les calmars ont également un système respiratoire repliable, mais leur profondeur limite est d'environ 500 mètres, en raison des effets de la pression sur leur métabolisme.

Modification de L'Aqua-forme

Le Re-Design génétique de l'Aqua-forme entraîne les modifications suivantes :

- Un bonus de +1 en Corps
- Un bonus de +3 sur la compétence **Endurance**
- Un bonus de +3 sur la compétence **Athlétisme** lorsque le personnage nage
- Aucunes pénalités lors des déplacements aquatiques
- Tolérance au sel
- Tolérance au Froid
- Les "Plongeurs" peuvent retenir leur souffle 1 heure
- Les Calamars possèdent des branchies

Les "Plongeurs" :

Légalité : Légal

Durée de la transformation : 4mois

Coût : 20 000 dollars (Super-Luxeux)

Les "Calamars" :

Légalité : Légal

Durée de la transformation : 5mois

Coût : 30 000 dollars (Super-Luxeux)



Les BrainChilds

Descriptif des BrainChilds

Les premiers objectifs du génie génétique étaient généralement axés sur les performances physiques du corps humain, en essayant d'améliorer des attributs tels que la vitesse et la force. Les mécanismes de ces fonctions étaient compris depuis longtemps, et l'augmentation de leurs performances était simplement une question d'amélioration ou de complément de la biomécanique existante. À l'inverse, les physiologistes étant handicapés par leur manque de compréhension des fonctions cérébrales, les thérapeutes géniques n'ont rencontré que peu de succès dans leurs premières tentatives d'amélioration des fonctions mentales humaines.

La disparité entre l'amélioration physique et mentale est restée problématique jusqu'à ce que la synergie de Moore soit accidentellement réalisée dans un laboratoire de physiologie d'Anasi par des chercheurs étudiant les effets des traitements thérapeutiques sur des cétacés analogues au système cognitif humain. Bien que les causes précises de la synergie restent mal comprises, les recherches ultérieures ont produit une forme de remaniement génétique qui permet d'obtenir des individus dotés de fonctions cérébrales nettement plus élevées et de capacités mentales accrues.

Un "Brainchild", comme la presse populaire a choisi d'appeler un tel "Génie", a une mémoire eidétique, un QI d'au moins 160, et les capacités d'une calculatrice dite naturelle. Malheureusement, ces avantages ont un coût important. Les "Brainchilds" sont sujets à de graves sautes d'humeur et à des ruptures émotionnelles. Pour combattre ces problèmes, la plupart des "Brainchilds" ont besoin d'un régime strict de pharmacothérapie et, dans certains cas, même d'une puce comportementale afin de réguler leurs sautes d'humeur.

Modification des Brainchilds

Synergie cognitive (régulée) :

Si le Brainchild est régulé, les modifications sont les suivantes :

- Un bonus de +2 en Intelligence
- Un bonus de +2 en Tech
- Un malus de -1 en Présence/Cool
- Un malus de -1 en Empathie

Synergie cognitive (non régulée) :

Si le Brainchild est non régulé, les modifications sont les suivantes :

- Un bonus de +4 en Intelligence
- Un bonus de +3 en Tech
- Un malus de -2 en Présence/Cool
- Un malus de -2 en Empathie
- Un malus de -1 en Reflexe

Légalité : Restreint

Coût : 125 000 \$ (Super-Luxeux) + 500 \$/mois pour le Régulé



Hybride : Chat

Descriptif de l'hybride Chat

Ces êtres ont été créés en 2025 dans le cadre d'un programme secret de la France, de l'Allemagne et de la "Biogene Corporation" pour tenter de produire un supersoldat inarrêtable. Le projet a peut-être réussi sur le plan technique, mais les concepteurs n'avaient pas prévu que leurs nouveaux soldats ne voudraient pas être des soldats. Au fur et à mesure que des sentiments de rébellion se sont emparés des rangs, il est devenu évident qu'il deviendrait impossible de garder le contrôle des hybrides. Le projet a également fait l'objet de fuites et, sous la pression politique et publique croissante, combinée à l'agitation des hybrides, le travail a été abandonné. La forme la plus courante d'hybride était de loin le "Chat" et le "Silva".

Les chats ont généralement un corps lisse et souple, entièrement recouvert d'une fine fourrure douce aux motifs et couleurs variés. Leurs grandes oreilles mobiles et leurs pupilles fendues leur donnent l'équivalent naturel des bio-modes d'audition et de vision nocturne amplifiés. Les chats ont également des griffes non rétractables sur les mains et les pieds. Cependant, les chats ont une



mauvaise vision des couleurs ainsi que des crocs courts et intimidants, plutôt inutiles. Ces crocs leur confèrent un langage mal articulé et un certain zézaïement.

Modification de l'hybridation "Chat"

Le Re-Design génétique de l'hybridation "Chat" entraîne les modifications suivantes :

- Un bonus de +1 en Corps
- Un bonus de +1 en Reflexes
- Un bonus de +2 en Dextérité
- Un malus de -1 en Empathie
- Un malus de -1 en Présence/Cool
- Des griffes causant 1d6 dommages
- Une mauvaise vision des couleurs
- Une audition amplifiée entraînant un bonus de +1 Lors des tests de **Perception Auditive**
- Une vision nocturne supprimant toutes les pénalités de vision causées par de mauvaises conditions d'éclairage. (Inutile dans l'obscurité totale)

Légalité : Légal

Durée de la transformation : 4mois

Coût : 40 000 dollars (Super-Luxeux)

Hybride : Silva

Descriptif de l'hybride Silva

Ces êtres ont été créés en 2025 dans le cadre d'un programme secret de la France, de l'Allemagne et de la "Biogene Corporation" pour tenter de produire un supersoldat inarrêtable. Le projet a peut-être réussi sur le plan technique, mais les concepteurs n'avaient pas prévu que leurs nouveaux soldats ne voudraient pas être des soldats. Au fur et à mesure que des sentiments de rébellion



se sont emparés des rangs, il est devenu évident qu'il deviendrait impossible de garder le contrôle des hybrides. Le projet a également fait l'objet de fuites et, sous la pression politique et publique croissante, combinée à l'agitation des hybrides, le travail a été abandonné. La forme la plus courante d'hybride était de loin le "Chat" et le "Silva".

Les "Silvas" sont grands et très robustes, mesurant en moyenne 1,75 mètre de haut et pesant entre 85 et 110 kg. Ils ont une pilosité abondante, semblable à une fourrure, et des traits faciaux rappelant ceux des singes. Les "Silvas" ont une voix profonde et résonnante, mais ils ont du mal à prononcer certains sons car ils ont de très grandes canines proéminentes.

Modification de l'hybridation "Silva"

Le Re-Design génétique de l'hybridation "Silva" entraîne les modifications suivantes :

- Un bonus de +3 en Corps
- Un bonus de +2 en Dextérité
- Un bonus de +3 sur la compétence **Endurance**
- Un bonus de +3 sur la compétence **Athlétisme**
- Un malus de -1 en Reflexe
- Un malus de -2 en Présence/Cool
- Un malus de -1 en Empathie
- Un équipement conçu sur mesure en raison de sa grande taille

Légalité : Légal

Durée de la transformation : 4 mois

Coût : 40 000 dollars (Super-Luxeux)

Les "Spacers"

Descriptif des "Spacers"

Les "Spacers" ont été créés par les gouvernements de la coalition "Highrider", avec l'aide des investisseurs lunaires, en 2022. Ils ont été créés dans le cadre d'un effort visant à améliorer l'utilisation de la ceinture d'astéroïdes par les Martiens et les Lunaires. Les "Spacers" ont des modifications métaboliques pour maintenir leur santé à zéro g, une résistance accrue aux radiations et une tolérance accrue à la température.



Ils ont également des jambes à double articulation et des pieds préhensibles avec une prise opposable. Les "Spacers" sont en fait des humains à quatre bras qui sont bien adaptés aux habitats confinés et à faible gravité de l'espace. Les "Spacers" peuvent supporter des températures allant de 5 à 45 °C. Leurs pieds modifiés sont presque aussi habiles que les mains humaines, ce qui leur donne une coordination supplémentaire lorsque les quatre extrémités peuvent être utilisées en même temps. Les "Spacers" peuvent se tenir debout et marcher dans des conditions de gravité normale sur Terre, mais ils trouvent cela fatigant et inconfortable. Les "Spacers" sont un peu plus à l'aise sur Luna en raison de sa gravité plus faible, mais ils préfèrent quand même une gravité à zéro-g.

Modification de l'hybridation "Spacers"

Le Re-Design génétique des "Spacers" entraîne les modifications suivantes :

- Un bonus de +2 en Dextérité
- Un bonus de +1 en Reflexe
- Un bonus de +1 en Corps
- Une Tolérance au froid, à la chaleur et aux radiations (conférant un bonus de +2 au corps contre les températures extrêmes [froid et chaleur] et les radiations)
- Un bonus de +1 supplémentaire en Reflexe lorsque les quatre membres peuvent être utilisés (dans une atmosphère à zéro-g ou sous l'eau).
- Dans un puits à gravité (par exemple, sur Terre, sur Mars), les "Spacers" subissent un malus de -2 à leur Dextérité et de -3 sur leur compétence d'**Endurance**.

Légalité : Légal

Temps de transformation : 3 mois

Coût : 25 000 dollars (Super-Luxeux)

Les Transhumains

Descriptif des "Transhumains"

Créée en 2024 par "Lavender Organics", les transhumains, ou alphas, sont généralement des enfants de riches. Contrairement à la plupart des génies, les alphas semblent être des êtres humains parfaitement ordinaires, bien qu'invariablement en bonne santé et attirants. Les alphas possèdent une immunité innée contre la plupart des maladies et affections, notamment le cancer, l'arthrite et la carie dentaire. Les alphas guérissent deux fois plus vite que les humains normaux et sans cicatrice. Ils n'ont aucun vestige anatomique, aucune anomalie génétique et n'ont besoin que de 4 à 6 heures de sommeil par nuit. Ils possèdent l'équivalent du bio-mode d'oxygénation sanguine améliorée, et leur durée de vie naturelle dépasse 120 ans sans aide médicale supplémentaire. Cette durée de vie peut être portée à plus de 160 ans avec la médecine moderne et avec l'accès à la thérapie de la longévité, il est presque certain qu'ils seront totalement immunisés contre les effets du vieillissement. On ne sait pas exactement quel est le pourcentage d'enfants et de jeunes adultes qui sont des alphas, mais la rumeur veut que ce pourcentage atteigne 50 % dans les classes aisées et les classes d'incorporation de niveau supérieur.



Modification de l'hybridation "Tranhumain"

Le Re-Design génétique des "Transhumains" entraîne les modifications suivantes :

- Un bonus de +1 en Corps
- Un bonus de +1 en Intelligence
- Un bonus de +1 en Reflexe
- Un bonus de +3 à la compétence **Habillement et Style** et de **Look**.
- Une guérison plus rapide que la normale
- Une immunité à la plupart des maladies.
- Une réduction de son besoin de sommeil (Seulement 4 à 6 heures de sommeil par jour).
- Une amélioration de l'oxygénation du sang (conférant un bonus de +1 compétence d'endurance et permettant au personnage de retenir sa respiration jusqu'à 10 minutes)
- Une plus longue durée de vie

Légalité : Légal

Temps de transformation : 1 mois

Coût : 125 000 dollars (Super-Luxeux)



CYBERPUNK RED