

CYBERPUNK RED



CONVERSION **BORG**

Crée par The_Real_Empty_Dingo
Transposé, traduit et adapté par Alexis.D
Version non relue et corrigée

Sommaire :

Une modification de Cyberware CyberpunkK RED	page 3
Les Conditions de conversion totale	page 4
Le Cyberware d'une conversion totale	page 4
Exemple de construction de borg : MAX-TAC EX "Jaeger"	page 6
Les nouveaux Cyborgimplants	page 8

Note :

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

*Ce document est une fan-règle proposée et partagée par **The Real Empty Dingo** son le drive : https://drive.google.com/file/d/1pWQ-6aEKyx_KcBcRExROTMi8Y77YBnxc/view. Il s'agit d'un document non officiel pour étoffer le jeu de rôle 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 sur le site du créateur :*

<https://sites.google.com/view/emptydingomods/home/cyberpunk-red-mods>

Conversion BORG est un contenu non officiel fourni dans le cadre de la politique de contenu Homebrew de R. Talsorian Games et n'est ni approuvé ni cautionné par RTG. Ce contenu fait référence à des matériaux qui sont la propriété de R. Talsorian Games et de ses licenciés. Aucune violation des droits d'auteur n'est prévue concernant le contenu utilisé dans ce document.

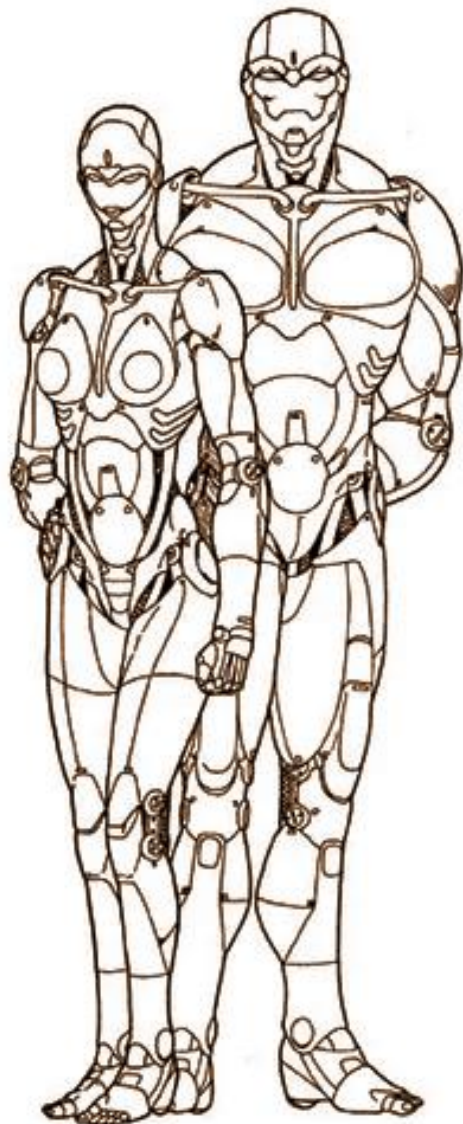
UNE MODIFICATION DE CYBERWARE CYBERPUNK RED

Les Borgs complètement convertis (Borgs), sont l'expression ultime de la devise "Le métal est meilleur que la viande" adoptée dans les années 2020. Les Borgs sont utilisés au combat depuis les guerres de 2017 et ont été très présents lors de la 4ème guerre des corporations. À l'époque, les Borgs étaient victimes d'une discrimination considérable : leurs capacités leur permettaient de réaliser des prouesses surhumaines, ce qui les avantageait fortement dans la compétition pour les emplois dangereux, et leur empathie réduite les faisait paraître aussi froids et insensibles que les appareils mécaniques auxquels ils ressemblaient. Le fait que de nombreuses atrocités commises au cours de la 4e guerre des corporations, notamment contre les zones résidentielles des familles des corporatistes, aient été commises par des Borgs n'a pas aidé.

Les choses vont un peu mieux maintenant... vingt-cinq ans de recul suffisent. Les Borgs sont encore rares, mais la plupart des gens les acceptent ou les tolèrent. Les Borgs sont bien représentés dans les médias et un certain nombre de documentaires ont mis en valeur l'héroïsme des Borgs, décrivant souvent les blessures horribles qu'ils ont subies avant que le processus de conversion complète ne leur donne un nouveau souffle. À peu près tout le monde considère désormais les Borgs comme des personnes normales.

Mais tout n'est pas parfait. Les Borgs sont toujours confrontés à des discriminations occasionnelles. Certains commerces refusent de servir les "métalleux", et les gens continuent de protester contre le travail des Borgs en disant qu'il "supprime des emplois" ; les mêmes choses que l'on dit depuis des siècles. Les Borgs sont confrontés à des risques supplémentaires de la part de groupes cyberphobes comme Les Inquisiteurs, et un corps (littéralement) plein de technologie est une cible de choix pour les scavvers.

Vivre en tant que Borg à Night City, c'est vivre comme tout autre personne, Choom ; il faut être attentif à ce que l'on fait et veiller à garder la tête sur ses épaules



Crédit d'image : PONDSMITH, M. Chromebook Volume 2.
1st ed. Berkeley CA: R.Talsorian Games, 1992

LES CONDITIONS DE CONVERSION TOTALE

La route vers la conversion totale est longue. En général, un profil psychologique est nécessaire afin de déterminer si le candidat a un ego suffisamment différencié pour résister au début de la dissociation induite par la cybernétique (en termes de jeu, cela signifie avoir un EMP de 7+). Le sujet doit suivre une thérapie jusqu'à l'opération, qui est elle-même difficile et coûteuse (elle doit être conduite dans un hôpital, nécessite une réussite sur deux jets de chirurgie réussis dont le SD est de 17 et coûte 2.000eb, plus 1.000eb supplémentaires pour le suivi psychologique). Cela n'inclut pas le coût des cyberimplants qui sont fabriqués sur commande. Puisque le candidat a déjà suivi une thérapie (il a dépensé 2.000eb, soit en quatre séances régulières, soit en deux séances "extrêmes" tel que décrit dans le livre de base de Cyberpunk RED page 230), le profil psychologique pourra être chargé dans un logiciel spécialisé afin de modéliser le potentiel de dissociation psychologique. Au cours de la procédure, un psychologue effectue une reprogrammation psychologique avec une danse sensorielle thérapeutique. Le processus en lui-même prend quelques heures, mais le patient perçoit le temps comme étant des semaines pendant lesquelles il s'adapte physiquement et comportementalement à son nouveau corps.

LE CYBERWARE D'UNE CONVERSION TOTALE

Le corps de base du Borg est composé de deux Cyberjambes, deux Cyberbras (mains et pieds de base inclus), deux Cyberyeux, un kit cyberaudio, un câblage neural et deux Ports d'interface neuronale. Les composants de base sont complétés par le Cybercorps, le torse et la tête cybernétiques, ainsi qu'une "peau" en plastique et en céramique résiliente qui offre une PA 4 sur toute la surface. Certains systèmes organiques, à savoir le cerveau et la colonne vertébrale, les poumons, une grande partie du système digestif et la langue, sont implantés dans le corps cybernétique. Presque tous les autres organes, et même le sang, sont remplacés par des éléments cybernétiques ou synthétiques. Le Borg peut toujours manger et apprécier la nourriture, mais il n'en a pas besoin de beaucoup ; quelques dizaines de grammes de glucides et environ 200 ml d'eau par jour suffisent à maintenir les systèmes organiques pleinement fonctionnels. La thérapie physiologique est assurée par des experts à travers une danse sensorielle thérapeutique, qui stimule les nerfs pendant l'implantation afin de correspondre le plus possible à la cartographie du cortex moteur. Lorsque le patient se réveille, il possède les mêmes aptitudes qu'avant l'opération, et l'adaptation aux fonctionnalités de son nouveau corps est généralement terminée en quinze jours.

Lorsque l'on décompose le coût d'une conversion complète, on suppose que la préparation psychologique fait partie du processus de conversion et contribue grandement à prévenir la fracture psychologique. Considérez donc que le processus de conversion complète n'inclut pas la thérapie pré-opérationnelle et le suivi psychologique comme dans l'exemple présenté à la page suivante :

CONVERSION BORG

Cyberware		Coût (eb)	Coût (humanité)
Câblage neural		500 eb	2d6 (7)
Port d'interface neuronale		500 eb	2d6 (7)
Cyberyeux x2		200 eb	2d6x2 (14)
Kit Cyberaudio		500 eb	2d6 (7)
Cyberbras x2		1000 eb	2d6x2 (14)
Cyberjambes x2		200 eb	1d6x2 (6)
Cybercorps		20.000 eb	5d6 (18)
Total (Incluant la chirurgie)		24.900 eb	22d6 (73)
Caractéristiques de fin (en supposant que toutes les caractéristiques sont à 5 à l'origine et que l'EMP est à 7)			
INT 5	REF 8	DEX 8	TECH 5
COOL 5	VOL 5	CHANCE 5	MOUV 8
CORPS 8	EMP 0	Humanité -3	PV/PDS 45 (PA 4)

Cet exemple illustre pourquoi la réalisation d'une conversion complète dans la rue auprès du charcudoc local se termine presque toujours par une tragédie. La thérapie pré-chirurgicale et la reprogramamtion en cours de procédure réduisent considérablement les effets de la perte d'humanité pendant le processus de conversion. En termes de jeu, le personnage effectuera un jet pour la perte d'humanité due au Cybercorps (5d6), et tout ce qui lui est rattaché au moment de la conversion verra son coût en humanité réduit au minimum.

Cyberware		Coût (eb)	Coût (humanité)
Câblage neural		500 eb	2
Port d'interface neuronale		500 eb	2
Cyberyeux x2		200 eb	2x2
Kit Cyberaudio		500 eb	2
Cyberbras x2		1000 eb	2x2
Cyberjambes x2		200 eb	1x2
Cybercorps		20.000 eb	5d6 (18)
Total (Incluant la chirurgie & la thérapie)		27.900 eb	5d6+17 (73)
Caractéristiques de fin (en supposant que toutes les caractéristiques sont à 5 à l'origine et que l'EMP est à 7)			
INT 5	REF 8	DEX 8	TECH 5
COOL 5	VOL 5	CHANCE 5	MOUV 8
CORPS 8	EMP 4	Humanité 35	PV/PDS 45 (PA 4)

En ce qui concerne les emplacements des options cybernétiques, tout fonctionne à peu près comme dans le livre de base. Les exceptions notables sont que certains cyberimplants (Implant contraceptif et Maillage musculosquelettique) sont inutiles parce que le Borg n'a plus de muscles ou d'organes génitaux. D'autres cyberlogiciels peuvent fonctionner un peu différemment ; les branchies fonctionnent comme un recycleur, les poches sous-cutanées sont un compartiment ouvert par glissement dans le revêtement extérieur, les revêtements de cyberjambes s'appliquent à tout le corps (et ont même coût en Humanité et ed que s'ils

CONVERSION BORG

s'appliquaient aux cyberjambes, quelle bonne affaire !), Le treillisage dermique ! ne fonctionne qu'avec un revêtement RealSkinn™, ce qui est nécessaire pour un Borg qui veut encore passer pour un humain, ainsi que des Tech-chev, quelques visites chez un "sculpteur de corps" pour réduire l'effet "Vallée de l'étrange", et, bien sûr, un Mr.Studd™ ou une Midnight Lady™ pour compléter l'illusion. Chaque pièce de Cyborgimplants occupe deux emplacements d'option de Cyberimplants externe, et les charpentes linéaires ne nécessitent plus de maillage musculosquelettique (parce que la viande est sans intérêt).

En combat, le Borg agit exactement de la même manière que n'importe quel autre personnage, mais avec de nombreuses améliorations. Les points de vie sont calculés de la même manière et les blessures critiques ont les mêmes effets. La seule différence majeure se situe au niveau de la guérison. Puisque le corps du cyborg est principalement inorganique, il pourrait être plus approprié de changer les PV en PDS (je laisse cette question à l'appréciation de chaque Meneur de jeux ; certains joueurs peuvent être préoccupés par le fait que leurs personnages soient présentés comme des "choses" plutôt que des "personnes". Il est préférable de tenir cette conversation, mais cela peut aussi être une opportunité de roleplay...). La réparation des blessures critiques nécessitera toujours les soins d'un Medtech, mais les PV/PDS peuvent être "guéris" aussi vite que votre sympathique voisin Techie peut remplacer les pièces endommagées. La seule exception à cette règle est lorsque les VP/PDS du Borg sont à zéro ou moins. Cela indiquerait que les systèmes organiques sont en danger et/ou endommagés, et ceux-ci devraient être stabilisés comme n'importe quelle autre "viande" avant que les réparations puissent commencer.

Enfin, tout nouveau cyberimplant ajouté après le processus de conversion (et non pas les remplacements dus à des réparations, à moins qu'il ne s'agisse d'une mise à niveau) devra payer comme tout autre personnage son coût en Humanité. Le paiement du coût minimum en Humanité ne s'applique que pendant le processus de conversion en tant que tout-en-un. Le retrait de composants existants et/ou leur échange contre d'autres choses est soumis aux règles standard concernant la dé-cyberisation et la thérapie tel que décrit dans le livre de base.

EXEMPLE DE CONSTRUCTION DE BORG : MAX-TAC EX "JAEGER"

Un jeune corporatiste veut se faire un nom dans l'entreprise en créant le prototype d'un nouveau cyborg pour les forces de l'ordre (on dirait un film de Verhoeven pré-effondrement si tu veux mon avis, choom). Un candidat approprié du NCPD se porte "volontaire", et le processus de conversion est lancé.

En plus des systèmes de base, quelques éléments supplémentaires sont nécessaires pour que ce Borg puisse combattre le crime. Un enregistreur de danse sensorielle est ajouté parce que sa mémoire doit être admissible comme preuve, un Kerenzikov pour améliorer son temps de réaction, un Lance Grenade escamotable pour adoucir les cyberpsychos qu'il est censé chasser (avec des grenades supplémentaires stockées dans la jambe gauche), et un Holster caché pour son pistolet-mitrailleur lourd intelligent dans la jambe droite. Des améliorations de force pour le combat au corps à corps et une armure sont installées pour le protéger des dommages physiques et électromagnétiques. Enfin, le corporatiste ordonne l'installation d'un Dispositif de protection (page 119 du livre de base de Cyberpunk RED) dans le microcode, à titre d'assurance.

CONVERSION BORG

Cyberware		Coût (eb)	Coût (humanité)
Câblage neural		500 eb	2
Port d'interface neuronale		500 eb	2
Enregistreur de danse sensorielle		500 eb	2
Kerenzikov		500 eb	4
Cyberyeux x2		200 eb	2x2
Luminosité faible/infra-rouge/UV, Bandeau, Téléo-optique		1.100 eb	1+1+1
Kit Cyberaudio		500 eb	2
Amplificateur audio, Communicateur radio, Analyseur de stress vocal		300 eb	1+1+1
Cyberbras x2		1000 eb	2x2
Lance Grenade escamotable, Poignée subdermique		1.100 eb	2+1
Cyberjambes x2		200 eb	1x2
Holster caché (2 grenades dans l'un d'entre eux)		1.000 eb	2+2
Cybercorps		20.000 eb	5d6 (18)
Filtres nasaux, Charpente linéaire implantée β (bêta)		5.100 eb	1+4
Corps plaqué Renforcement électronique		6000 eb	4+1
Total (Incluant la chirurgie & la thérapie)		43.500 eb	5d6+45 (63)
Caractéristiques de fin (en supposant que toutes les caractéristiques sont à 5 à l'origine et que l'EMP est à 7)			
INT 5	REF 8 (+2 à l'initiative)	DEX 8	TECH 5
COOL 5	VOL 5	CHANCE 5	MOUV 8
CORPS 12	EMP 1	Humanité 7	PV/PDS 55 (PA 13)

Heureusement, toute cette thérapie a permis de garder (presque) intacte la psyché de notre officier volontaire. Sinon, les choses auraient pu se terminer comme une suite de Frank Miller au film de Verhoeven susmentionné. Même si le résultat final se traduit par une perte d'humanité plutôt élevée, n'oubliez pas que vous pouvez suivre une séance de thérapie post-opérationnelle supplémentaire pour regagner une partie de cette humanité perdue, comme indiqué dans les pages 229 et 230 du livre de base de Cyberpunk RED

LES NOUVEAUX CYBORGIMPLANTS

Le recours à une conversion complète offre des options supplémentaires en matière de cyberware. Le Cybercorps est considéré comme un Cyberware de base.

Nom	Installation	Description et données	Prix	PH
Cybercorps	Hôpital	Torse et tête de remplacement. Possède 7 options internes et 7 options externes. Augmente les caractéristiques REF, DEX, CORPS, & MOUVE à 8 lorsqu'il est utilisé comme base pour une conversion complète de Borg. Une paire de Cybreyeux et un Câblage neural (requis) ne prennent pas de place. Le Fashionware n'occupe pas d'espace. Les Cyborgimplants occupent 2 espaces externes, sauf indication contraire.	20.000 ed	5d6
Biopod	Hôpital	Place les parties organiques restantes du Borg dans une unité autonome avec un système de survie indépendant. Nécessite un Cybercorps. Lorsque les PV atteignent 0, les pénalités de sauvegarde contre la mort ne progressent pas à chaque tour. Les sauvegardes contre la mort doivent toujours être effectuées à chaque tour lorsque les conditions l'exigent. Les pénalités de sauvegarde en cas de décès dues à des blessures critiques s'appliquent toujours. Occupe deux options internes.	10.000 eb	4d6
Placage de corps	Clinique	Remplace le revêtement extérieur par une armure avec un PA de 13 à tous les endroits. Nécessite un Cybercorps. Pas de pénalité d'encombrement. Ne se régénère pas comme le treillissage dermique & armure subdermique. Le placage de corps peut-être combiné avec le renforcement électronique et le revêtement superchrome®. Ne prend pas de place en option.	5.000 eb	4d6



CYBERPUNK RED