

CYBERPUNK RED



**Biotechnologie :
Bio-forme Synthétique**

Crée par Gun Metal Games pour Interface Zero
Adapté par HumAnnoyd
Transposé et traduit par Alexis.D

Sommaire :

Bio-Forme Synthétique _____	page 3
Modèle Ouvrier _____	page 4
Modèle de Luxe _____	page 5
Modèle Soldat _____	page 6

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/bioform-synthetic>

Bio-Forme Synthétique



"Chaque fois que j'entends quelqu'un affirmer que les synthétiques doivent rester des esclaves, je ressens une forte envie de le voir transformé en synthétique."

~Joan Brown, Répliquant de luxe libéré

Qu'ils le sachent ou non, les Bio-forme Synthétiques sont des constructions biologiques cultivées en cuve, construites à l'image de l'homme. Ils ont des souvenirs d'une vie qui n'a jamais eu lieu, de parents et d'amis qui n'existent pas. À toutes fins utiles, ils sont humains. Ils ressentent la douleur, le plaisir et la frustration. Ils rient, pleurent et s'interrogent sur le monde qui les entoure. À bien des égards, ils sont meilleurs - plus humains qu'humains.

En raison du coût et de la difficulté de créer une toute nouvelle personne, les bio-formes se trouvent principalement en Europe, en Asie et en Afrique et sont fortement réglementées. En vertu de la loi, elles sont la propriété de la société qui les a créées, mais en dehors de ces régions, les bio-formes n'ont aucun droit légal. Toutefois, il n'existe actuellement aucun traité d'extradition concernant les répliquants échappés dans les États libres ou dans les États-Unis réformés. De nombreux Répliquants qui ont fui leurs maîtres pour tenter de vivre une vie sans servitude s'efforcent de se rendre aux Amériques. En raison de leur valeur monétaire importante, des primes sont souvent émises pour le retour des Bio-formes. Mortes ou vivantes.

Lors de la création de personnages, un Synthétique n'est rien de plus qu'un personnage normal avec une bio-modification basée sur le modèle choisi. En raison de leur nature génétiquement conçue, les bio-formes synthétiques, souvent appelés répliquants, souffrent d'une perte d'humanité de 2 % lorsqu'ils sont implantés avec un cyber-ware. Ils peuvent obtenir des Bio-modes sans aucune difficulté s'ils peuvent trouver quelqu'un prêt à améliorer un Répliquant. La véritable nature d'un répliquant peut être découverte par de simples tests génétiques.

La seule façon de prolonger leur durée de vie au-delà de leur date de péremption initiale est la thérapie de longévité, qui doit être reçue tous les 10 à 12 mois.

Modèle Ouvrier

Descriptif du modèle

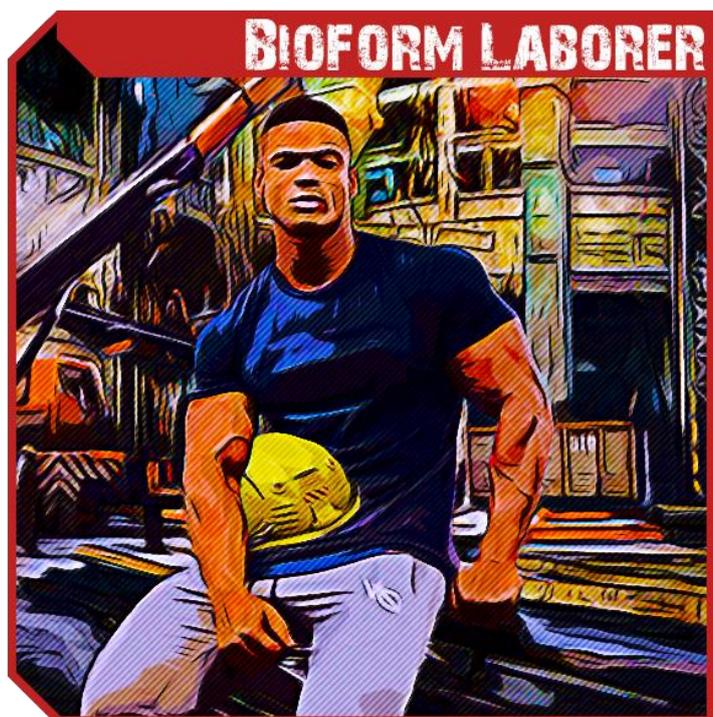
Les travailleurs synthétiques sont les plus courants. Ils exécutent des tâches considérées comme trop dangereuses ou insignifiantes pour l'homme, mais qui nécessitent quand même la flexibilité de la forme humanoïde. Ils possèdent l'équivalent d'une amélioration du myosquelette, d'une meilleure oxygénation du sang, d'un symbiote immunologique et d'un filtre respiratoire. Ils sont également résistants au froid, à la chaleur et même aux radiations. La plupart des ouvriers synthétiques sont construits pour être durables et fidèles, et les lots ont tendance à se ressembler beaucoup. Les modèles ouvriers sont conçus pour durer, quelle que soit leur fonction spécifique. Les bio-formes de laboratoire ne sont conçues que pour vivre jusqu'à 10 ans.

Lors de la création, lancez un 1d10 pour déterminer combien d'années il reste à vos personnages.

Bénéfices de la forme Synthétique de type "Ouvrier"

La forme synthétique de type "Ouvrier" entraîne les modifications suivantes :

- 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)
- La forme synthétique peut respirer sans danger dans des atmosphères très polluées et des atmosphères contaminées, à condition qu'il y ait suffisamment d'oxygène et qu'il n'y ait pas de composés corrosifs dans l'air.
- Absence de réactions allergiques, d'asthme et immunité contre le cancer et la plupart des maladies infectieuses.
- Un bonus de +3 en Corps
- Un bonus de +1 en Volonté
- Un bonus de +3 sur la compétence **Endurance**
- Un malus de -1 en Présence/Cool
- Un malus de -1 en Empathie



Modèle de Luxe

Descriptif du modèle

Les modèles de luxe sont le deuxième type de synthétique le plus courant, juste derrière les modèles ouvriers, et se présentent sous une variété stupéfiante de formes humanoïdes, de types ethniques et d'apparences. Tout est possible, des animaux en peluche de la taille d'un enfant aux modèles avancés de prostitution, en passant par les artistes. Les bio-formes de luxe ne sont conçues que pour vivre jusqu'à 10 ans.

Lors de la création, lancez un 1d10 pour déterminer combien d'années il reste à vos personnages.

Bénéfices de la forme Synthétique de type "Luxe"

La forme synthétique de type "Luxe" entraîne les modifications suivantes :

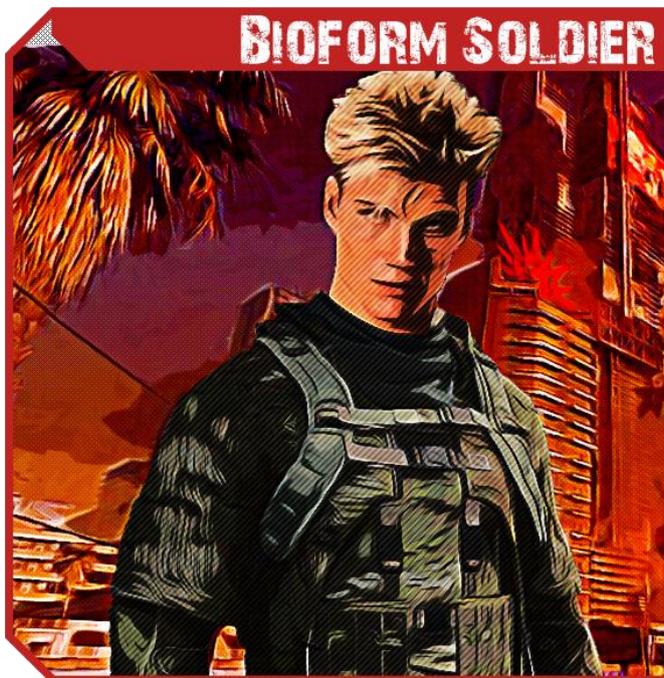
- Un bonus de +1 en Empathie
- Un bonus de +1 en Intelligence
- Un bonus de +2 en Présence/Cool
- Un bonus de +3 à la compétence *Habillage et Style* et de *Look*
- Une guérison plus rapide que la normale
- Une immunité à la plupart des maladies.
- Une réduction de son besoin de sommeil (Seulement 4 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)



Modèle Soldat

Descriptif du modèle

Construits pour sauver des vies humaines en faisant les guerres de l'humanité à sa place, les synthétiques de combat sont des machines de combat de pointe conçues sur mesure pour le théâtre d'opérations dans lequel elles sont placées. L'Union européenne, le gouvernement chinois et d'autres puissances mondiales contrôlent étroitement l'utilisation et le déploiement des synthétique de combat de niveau militaire. Cela dit, certains parviennent à passer entre les mailles du filet et à trouver des moyens de disparaître de la vue du public. Ces simulacres ont l'équivalent du bio-mode corporel complet du Soldat de Choc. Les bio-formes de soldat ne sont conçues que pour vivre de quatre à six ans.



Lors de la création, lancez un 1d6 pour déterminer combien d'années il reste à vos personnages.

Bénéfices de la forme Synthétique de type "Soldat"

La forme synthétique de type "Soldat" entraîne les modifications suivantes :

- Votre caractéristique de Corps subit un bonus de +1
- Votre caractéristique de Reflexe subit un bonus de +1
- Votre caractéristique de Dextérité subit un bonus de +1
- Votre caractéristique de Mouvement subit un bonus de +1
- Votre caractéristique de Présence/Cool subit un malus de -1
- Votre caractéristique d'Empathie subit un malus 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 7 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)



CYBERPUNK RED